

# NIPPON

明治維新

## Scenario e Panoramica del Gioco

Giappone durante il periodo Meiji — una terra chiusa, isolata e feudale ha deciso di evolvere in un moderno stato a modello occidentale. L'Impero invia gli emissari nelle nazioni straniere, importa tecnici e studiosi dall'occidente, costruisce una rete ferroviaria, e ottiene una impressionante rivoluzione industriale.

La nazione e l'Impero contano sul supporto dei Grandi Quattro, il grosso conglomerato che emerge con grande potere e controllo massivo sull'economia giapponese. Essi sono chiamati Zaibatsu, e la loro influenza sull'Impero Meiji e importanza sul destino del Giappone sono incredibilmente grandi.

In Nippon, i giocatori controllano gli Zaibatsu e provano a sviluppare la loro rete di potere investendo in nuove industrie, migliorando la loro conoscenza tecnologica, inviando le merci nelle nazioni straniere o usandole per soddisfare le necessità locali, e incrementando la loro influenza e potere

dato che controllano la rapida industrializzazione del Giappone.

La fondamenta dei Grandi Zaibatsu furono i tradizionali laboratori della seta, ma presto i conglomerati diversificarono la loro influenza e potere, costruendo una complessa struttura di compagnie interconnesse che li resero un gigante della nuova era industriale mondiale. Ogni giocatore guida le redini di una di queste grandi corporazioni provando a svilupparla per poter accrescere il proprio potere.

Per vincere il gioco, i giocatori deve scegliere con attenzione in quali tipi di industrie investire per accrescere la loro influenza sulle isole Giapponesi. Ogni azione presa aiuta a forgiare il proprio percorso verso nuove opportunità.

Nippon è un dinamico gioco economico con delle impegnative decisioni da prendere, ambientato in un importante periodo storico del Giappone, nel momento in cui è nata una nuova grande nazione.

## Componenti del Gioco

Prima della prima partita rimuovi tutte le tessere dalle relative fustelle

1 Tabellone

4 Plance dei Giocatori

48 Lavoratori  
(8 per 6 colori)



4 Dischetti  
(1 per ogni colore dei giocatori)



90 Cubetti  
(neri)



1 Segnalino Conteggio  
(cilindro bianco)



24 Tessere Treno  
(6 ognuna nei 4 colori dei giocatori)



24 Tessere Nave  
(6 ognuna nei 4 colori dei giocatori)



40 Tessere Influenza (10 ognuna nei 4 colori dei giocatori)



24 Tessere Fabbrica



24 Tessere Macchinario



32 Tessere Contratto



16 Tessere Progetto (con i valori 1 o 2)



9 Tessere Città



24 Tessere Ricompensa  
(con un Bonus sul Fronte e un moltiplicatore dei Punti Vittoria x2 - x5 sul retro)



4 Tessere Moltiplicatore dei PV  
(x2 su entrambi i lati)



1 Sacchetto di Stoffa

Yen (banconote)



Per maggiori informazioni sul gioco, scansiona questo QR code oppure visita il nostro sito [www.whatsyourgame.eu/games/nippon](http://www.whatsyourgame.eu/games/nippon)

## PREPARAZIONE INIZIALE

Tutte le regole sono spiegate per una partita con 4 giocatori. Le eccezioni con 2-3 giocatori sono indicate nei riquadri blu. Se giochi con meno di 4 giocatori, rimetti i componenti non utilizzati nella scatola.

riquadri blu

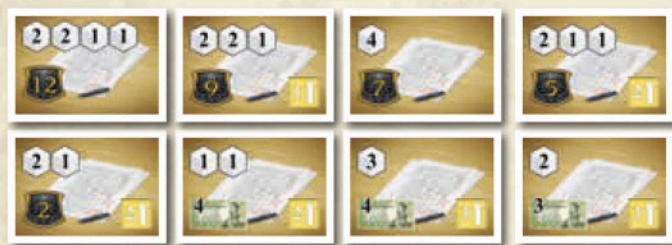
### 1. IL TABELLONE

- Disponi il **Tabellone** al centro del tavolo. Il Tabellone è diviso in diverse aree (vedi figura a pag. 3).

### 2. RISERVA DEL GIOCATORE

Ogni giocatore sceglie un colore (giallo, rosso, viola o blu) e dispone i seguenti elementi di fronte a se {\*}:

- ◇ **8 Tessere Contratto**  
(Ci sono 8 differenti Contratti. Il giocatore ne prende **1 di ogni tipo** e la piazza a faccia in su di fronte a se).



- ◇ **1 Tessera Progetto**  
di valore 1



- ◇ **10 Tessere Influenza del suo colore**  
(numerate da 1 a 7)

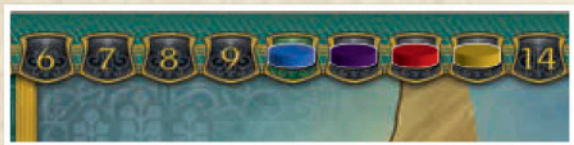


### 3. TRACCIATO DEI PUNTI VITTORIA

- Determina in modo casuale il primo giocatore. L'ordine di gioco prosegue in senso orario attorno al tavolo a partire dal primo giocatore. Ogni giocatore piazza un dischetto del suo colore sullo tracciato Punti Vittoria (PV): 1<sup>o</sup> giocatore sullo spazio **10**, 2<sup>o</sup> giocatore sull'**11**, 3<sup>o</sup> giocatore sul **12**, 4<sup>o</sup> giocatore sul **13**.

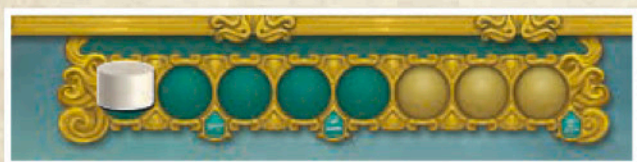


*Durante il gioco, ogni volta che un giocatore guadagna PV, egli avanza il suo dischetto sul tracciato in modo appropriato. Se invece li perde, retrocede il suo dischetto.*



### 4. SEGNALINO CONTEGGIO

- Piazza il segnalino Conteggio sullo spazio più a sinistra del tracciato Conteggi.



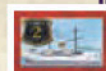
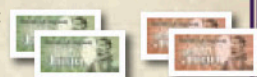
### 5. PLANCIA DEL GIOCATORE

Ogni giocatore prende una Plancia con lo stemma del suo colore.



Questa rappresenta il suo Zaibatsu. Egli la piazza di fronte a se, e vi dispone (vedi figura sotto) sopra:

- ◇ **12.000 Yen** nell'Area Budget
- ◇ **2 Cubetti neri** nell'Area Budget  
*NOTA: i cubetti neri rappresentano oggetti differenti in base a dove essi saranno posti. Se posti nell'Area Budget, rappresentano del Carbone.*
- ◇ **6 Tessere Nave** del suo colore, disposte una di fianco all'altra nell'Area Navi, con il lato che raffigura 2PV a faccia in su.
- ◇ **6 Tessere Treno** del suo colore, disposte una di fianco all'altra nella sua Area Treni, con il lato che raffigura +2 a faccia in su.
- ◇ **1 Cubetto nero** sullo spazio 2 del Tracciato Carbone
- ◇ **1 Cubetto nero** sullo spazio 12 del Tracciato Denaro
- ◇ **1 Cubetto nero** sullo spazio 1 del Tracciato Conoscenza



**NOTA:** i cubetti sui tracciati della Plancia dei Giocatori (Carbone, Denaro, Conoscenza) rappresentano dei contatori di livello. Questi non possono mai essere avanzati oltre l'ultimo spazio.



### 6. TESSERE PUNTI VITTORIA

- Metti le quattro Tessere Moltiplicatore 2x dei Puntu Vittoria di fianco al tabellone.



{\*} Da adesso in poi, per semplicità, useremo pronomi maschili quando parliamo di un giocatore, e chiaramente per ogni istanza includiamo anche giocatori femminili.

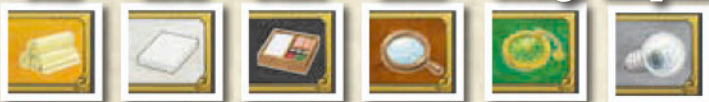
## 7. TESSERE FABBRICA

- ▶ Dividi le tessere Fabbrica in base alla Merce che producono (indicata nell'angolo in basso a destra sulla tessera).
- ▶ Piazzale con il lato che raffigura il Progetto a faccia in su (dove è presente l'icona nell'angolo in alto a sinistra con il valore 2, 4 o 6) a fianco del tabellone.



Ci sono sei differenti tipi di Merce:

**Seta**   **Carta**   **Bento**   **Lenti**   **Orologi**   **Lampadine**



## 8. TESSERE RICOMPENSA

- ▶ Dividi le tessere Ricompensa in base al moltiplicatore indicato sul retro (da 2 a 5), e poi per il Bonus indicato sul fronte (2 Progetti, 2 Carbone, oppure 5000 Yen), formando così un totale di 12 pile di tessere.
- ▶ Piazza le pile con il lato con raffigurato il Bonus a faccia in su sugli spazi Ricompensa del Tabellone. Le pile con le tessere raffiguranti 2 PV sul retro sullo spazio più a sinistra, seguito dalla pila con raffigurati 3 PV, e così via (vedi figura sotto).



Dopo aver diviso le tessere Ricompensa in base ai PV, ma prima di dividerle in base al Bonus:

- 3 giocatori:** rimuovi 1 tessera Ricompensa da ogni pila
- 2 giocatori:** rimuovi 2 tessere Ricompensa da ogni pila

## 9. TESSERE CITTÀ

La Mappa del Giappone è divisa in 4 Regioni. Ogni Regione ha 2 spazi Città.



- ▶ Piazza in modo casuale 1 tessera Città a faccia in su ogni spazio Città presente sul tabellone. Anche l'orientamento delle tessere deve essere scelto in modo casuale (vedi figura sotto). Le tessere rimanenti non saranno usate in questa partita e devono essere rimesse nella scatola.



## 10. LAVORATORI

- ▶ Metti i 48 Lavoratori nel sacchetto di stoffa.

**NOTA:** I colori dei Lavoratori non hanno alcuna relazione con i colori dei Giocatori né con quello delle Fabbriche.

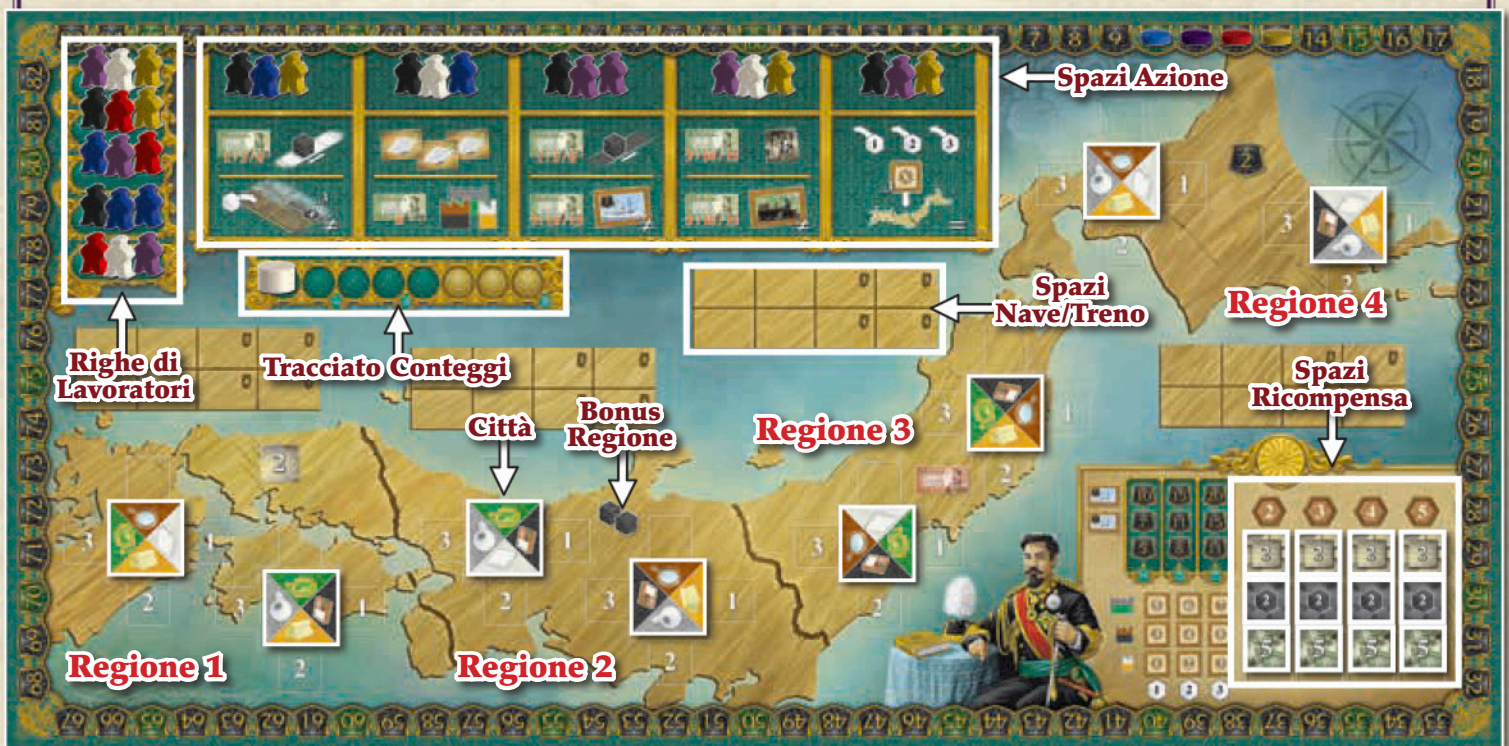
- 3 giocatori:** rimuovi 1 Lavoratore da ognuno dei 6 colori.
- 2 giocatori:** rimuovi 2 Lavoratori da ognuno dei 6 colori.

## 11. SPAZI AZIONE E RIGHE DI LAVORATORI

- ▶ Pesca a caso dal sacchetto 3 Lavoratori, uno alla volta, e piazzali su ogni spazio Azione del tabellone (vedi figura sotto).
- ▶ Fai la stessa cosa per ogni Riga di Lavoratori raffigurata sul tabellone (vedi figura sotto).

**con 3 giocatori:** usa solo 3 Righe di Lavoratori, e piazza 3 Lavoratori su ognuna delle Righe.

**con 2 giocatori:** usa solo 2 Righe di Lavoratori, e piazza 2 Lavoratori su ognuna delle Righe.



## 12. RISERVA COMUNE

Metti le tessere Macchinario, le rimanenti tessere Progetto, i cubetti neri, e gli Yen a fianco del tabellone in una riserva comune. Quando le regole indicano che un giocatore deve pagare, significa sempre che deve pagare in Yen, prendendo le banconote dall'Area Budget della propria Plancia e rimettendole nella riserva comune. Quando un giocatore riceve Yen o Carbone egli li prende



dalla riserva comune e li piazza nell'Area Budget della sua Plancia. Quando un giocatore riceve o scarta un certo numero di Progetti, tale numero si riferisce sempre al valore e mai al numero di tessere.

**ESEMPIO:** Ricevi 2 Progetti. Puoi prendere 2 tessere Progetto di valore 1, oppure 1 tessera Progetto di valore 2.

Gli elementi presenti nella riserva comune non sono limitati. Nel caso raro che certi elementi terminino, usa qualsiasi altra cosa ritieni adatta al loro posto.

## Sequenza di Gioco

Il gioco procede in senso orario, a partire dal Primo Giocatore, ed ogni giocatore effettua un turno. Durante il proprio turno, un giocatore deve:

- ▶ **PRENDERE 1 LAVORATORE** dal tabellone ed effettuare la corrispondente Azione (vedi sotto), **OPPURE**
- ▶ **CONSOLIDARE** (vedi pagina 11).

In qualsiasi momento durante il turno di un giocatore, egli può scartare 3 Progetti, e avanzare uno dei propri cubetti sui tracciati sulla sua Plancia di 1 spazio (tracciati Denaro, Carbone o Conoscenza). Questo può essere fatto diverse volte, scartando 3 Progetti ogni volta. Durante il gioco, ci saranno 3 Conteggi (vedi pagina 12, **Conteggi**). Dopo il terzo Conteggio, il gioco termina, e i giocatori calcolano il loro punteggio finale. Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore.

### PRENDERE 1 LAVORATORE

Il giocatore deve:

- ▶ **Prendere 1 Lavoratore** da uno spazio Azione sul tabellone.
- ▶ **Piazzare il Lavoratore** sullo spazio Lavoratore libero più a sinistra della sua Plancia.
- ▶ **Risolvere l'Azione** indicata sullo spazio Azione da dove è stato prelevato il Lavoratore. **NOTA:** se ci sono 2 Azioni raffigurate sullo spazio Azione, il giocatore deve scegliere solo una di esse (vedi pagina 6, **Azioni Disponibili**).

Un giocatore può avere al massimo 6 Lavoratori sulla propria Plancia.

Una volta che ha preso 6 Lavoratori, egli deve **Consolidare** nel suo successivo turno (vedi pagina 11).

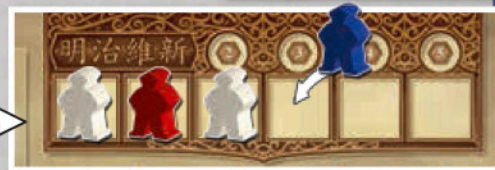
**IMPORTANTE:** Un giocatore deve scegliere una Azione da effettuare, e può solo scegliere una Azione che egli può risolvere completamente. Egli poi deve risolvere l'azione scelta.

**NOTA:** Il colore del Lavoratore preso non influisce sull'Azione scelta. Il colore è importante quando il giocatore effettua il Consolidamento (vedi pagina 11).

Prendi 1 Lavoratore



Piazza il Lavoratore



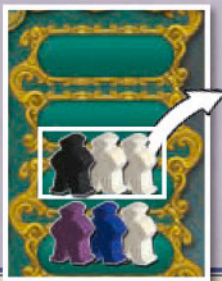
Risolvi l'Azione



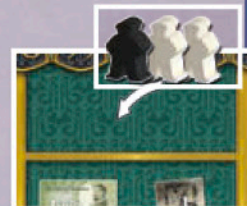
### SPAZI AZIONE VUOTI

Dopo che il giocatore attivo ha completato il suo turno, se lo spazio Azione da dove ha prelevato il Lavoratore adesso è vuoto, si risolvono i seguenti due punti:

1. Prendi il Lavoratore dalla Riga dei Lavoratori più in alto che non sia vuota.



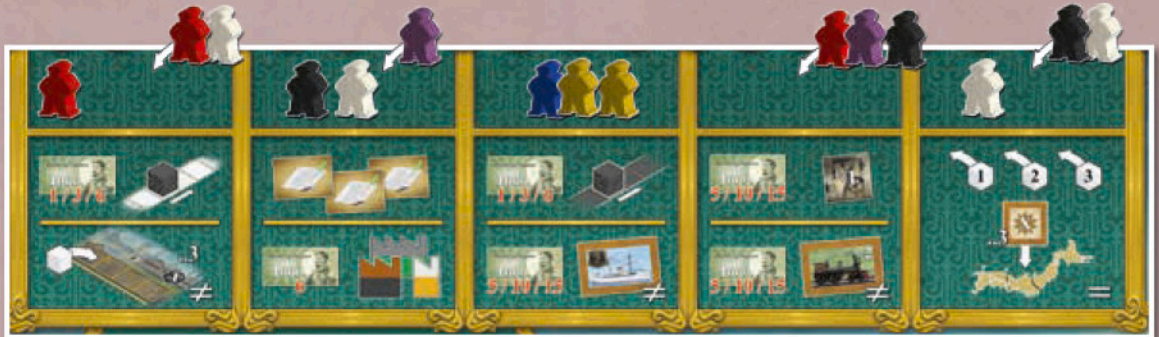
2. Piazzalo sullo spazio Azione che adesso è vuoto.



## RIGHE DI LAVORATORI VUOTE:

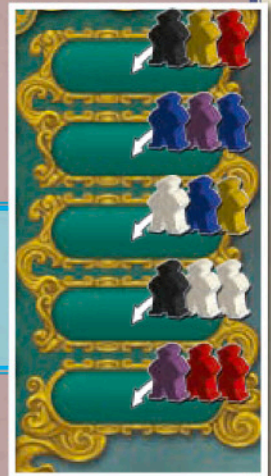
Se egli non può riempire lo spazio Azione con dei Lavoratori, perché tutte le Righe di Lavoratori sono vuote, devono essere risolti i seguenti tre punti:

1. **Riempi tutti gli spazi Azioni** con dei Lavoratori pescandoli a caso dal sacchetto e piazzandone 0, 1, 2, o 3 su ogni spazio Azione a seconda di quanti sono necessari per avere alla fine esattamente 3 Lavoratori su ogni spazio.



2. **Riempi tutte le Righe dei Lavoratori** con dei Lavoratori pescandoli a caso dal sacchetto e piazzandone 3 su ogni Riga dei Lavoratori sul tabellone, a partire dalla riga più in alto.

**NOTA:** Se non ci sono abbastanza Lavoratori nel sacchetto, piazzane quanti possibile. Completerai il riempimento non appena qualche Lavoratore sarà rimesso nel sacchetto (vedi *Consolidare* – pag. 11).

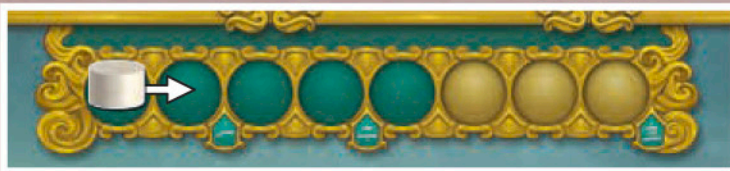


## PROMEMORIA

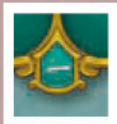
**con 3 giocatori:** usa solo 3 Righe di Lavoratori, e piazza 3 Lavoratori su ognuna delle Righe.

**con 2 giocatori:** usa solo 2 Righe di Lavoratori, e piazza 2 Lavoratori su ognuna delle Righe.

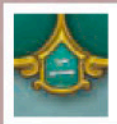
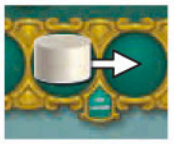
3. **Avanza il segnalino Conteggio** di uno spazio verso destra.



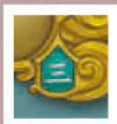
Durante il gioco, ci sono tre Conteggi nei quali ogni Regione viene conteggiata. Nei Conteggi, i Punti Vittoria sono assegnati ai giocatori in base all'Influenza che essi hanno nella varie Regioni (vedi pagina 12).



Quando il segnalino Conteggio passa questo simbolo, si effettua il primo Conteggio.



Quando il segnalino Conteggio passa questo simbolo, si effettua il secondo Conteggio.



Quando il segnalino Conteggio raggiunge il primo spazio dorato, ogni giocatore ha esattamente ancora 3 turni (avanza il segnalino ogni volta che un giocatore ha effettuato il proprio turno), dopo di che si effettua il terzo Conteggio.

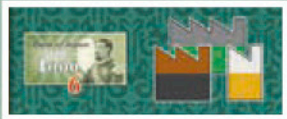
**ESEMPIO:** Il **Viola**, **Blu**, e **Rosso** giocano una partita a 3 giocatori. Il **Blu** attiva il riempimento, che causa l'avanzamento del segnalino Conteggio sullo spazio dorato. Il **Rosso**, poi il **Viola**, ed infine il **Blu** effettuano un ulteriore turno, dove il segnalino Conteggi viene avanzato sempre di uno spazio. Questo avviene ancora due volte, ed il terzo Conteggio avviene alla fine del terzo turno del giocatore **Blu**.

Dopo il terzo Conteggio, il gioco termina, e i giocatori calcolano il loro punteggio finale.

## AZIONI DISPONIBILI:

Il giocatore **deve effettuare 1 Azione**, quella indicata nello spazio Azione da dove egli ha preso il Lavoratore. Per esempio, per effettuare l'Azione Mercato Locale, deve prendere un Lavoratore dallo spazio Azione più a destra.

**NOTA:** Se ci sono raffigurate due Azioni nello Spazio Azione, il giocatore deve sceglierne solo una da risolvere.



## INVESTIMENTO IN UNA NUOVA INDUSTRIA:

*Giganti Economici Monopolistici - Zaibatsu - emersero. Essi avviarono una vasta gamma di attività economiche interconnesse. Le sinergie fra esse li resero sempre più potenti.*

Il giocatore **deve costruire 1 Fabbrica**.

Ogni tessera Fabbrica raffigura:

- ◇ La Merce prodotta.
- ◇ Il Livello. Ci sono 3 Livelli:

- Seta e Carta sono di Livello 1,
- Bento e Lenti sono di Livello 2, e
- Orologi e Lampadine sono di Livello 3.

- ◇ L'ammontare di Carbone necessario per produrre le Merci (*vedi pagina 7*).
- ◇ L'Area del Magazzino per le Merci.
- ◇ Il Bonus Sinergie. Ogni Fabbrica ha un Bonus differente (*vedi Foglio Riassuntivo*).
- ◇ Lo Spazio Macchinario (solo sul lato frontale).
- ◇ L'ammontare di Conoscenza richiesta per costruire la Fabbrica (solo sul retro della tessera): 2 per una Fabbrica di Livello 1; 4 per una di Livello 2; 6 per una di Livello 3.

**Per Costruire una Fabbrica, il giocatore deve:**

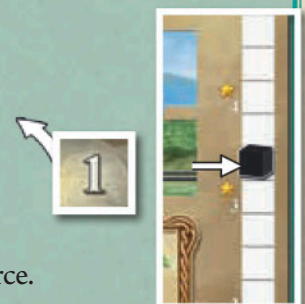
- ▶ Scegliere una tessera Fabbrica qualsiasi tra quelle disponibili esposte a fianco del tabellone.
  - ▶ Pagare 6.000 Yen.
  - ▶ Avere il Livello di Conoscenza richiesto per quella Fabbrica. Il Livello corrente di Conoscenza dei giocatori è uguale all'ultimo valore superato dal segnalino sul tracciato Conoscenza sulla sua Plancia.
- ESEMPIO:** Il tuo segnalino si trova tra i valori 3 e 4 del tracciato, quindi la tua conoscenza è 3.
- ▶ Se tale Livello di Conoscenza non è sufficientemente alto, il giocatore deve scartare tanti Progetti pari all'ammontare di Conoscenza mancante. Se egli non ha abbastanza Progetti, il giocatore non può costruire la Fabbrica.

**NOTA:** La Conoscenza non è mai spesa, rappresenta solo un requisito.

**ESEMPIO:** Desideri costruire una Fabbrica di Bento (Livello 2). Questa richiede un Livello di Conoscenza di almeno 4. Se il tuo Livello di Conoscenza fosse pari a 3, dovresti scartare 1 Progetto per poter costruire questa Fabbrica.

- ▶ Il giocatore piazza la tessera della Fabbrica di fronte a se.

**IMPORTANTE!** Un giocatore non può mai avere più di 1 tessera Fabbrica che produce la stessa Merce.





## MACCHINARI:

La modernizzazione doveva essere globale. Ogni aspetto della nazione dovrebbe essere stato modernizzato almeno in parte, oppure nessun singolo aspetto potrebbe essere stato modernizzato con successo.

Il giocatore **deve effettuare da 1 a 3 Miglioramenti alle Fabbriche.**

Per ogni Miglioramento, egli deve pagare 5.000 Yen, e poi:

- **Installare un nuovo Macchinario:** Egli prende una tessera Macchinario dalla riserva comune, e la piazza con il lato +1 a faccia in su, sopra lo spazio Macchinario vuoto di una sua tessera Fabbrica di sua scelta, **OPPURE**
- **Migliorare un Macchinario esistente:** Egli volta la tessera Macchinario già posizionata su una delle sue tessere Fabbrica sul lato con raffigurato +2. Un Macchinario +2 non può essere migliorato ulteriormente.

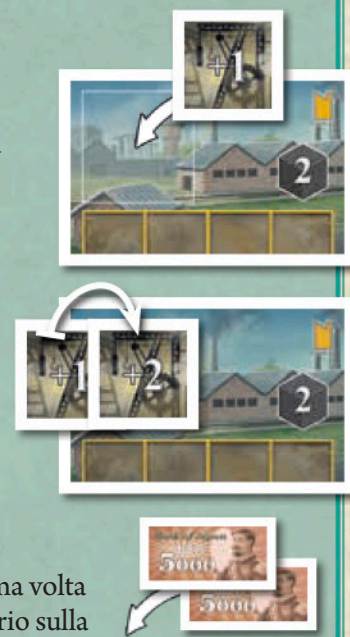
**NOTA:** Una volta che una tessera Macchinario è posta su una Fabbrica, non può essere più mossa.

**ESEMPIO:** Paghi 10.000 Yen, installi una nuova tessera Macchinario sulla tua Fabbrica di Seta, e poi immediatamente la migliori.

Se possibile, il giocatore deve Piazzare/Migliorare i Macchinari nelle sue Fabbriche già possedute, se ve ne sono. Se egli non può, egli può comunque prendere 1 tessera Macchinario per ogni 5.000 Yen spesi, e piazzarle con il lato +1 a faccia in su di fronte a se nella sua riserva personale.

**NOTA:** Se un giocatore ha delle tessere Macchinario nella sua riserva personale, allora la prossima volta che egli costruisce una Fabbrica deve immediatamente piazzare una di queste tessere Macchinario sulla Fabbrica. Se possibile, il Macchinario deve essere immediatamente migliorato (scartando un'altra tessera +1 dalla sua riserva personale e voltare la tessera del nuovo Macchinario installato sul lato raffigurato +2).

**ESEMPIO:** Hai una Fabbrica con un Macchinario +1 su di essa. Paghi 15.000 Yen. Devi migliorare un Macchinario esistente portandolo a +2, e poi prendi 2 nuove tessere Macchinario +1 che metti nella tua riserva personale. La prossima volta che costruirai una Fabbrica, piazza una di queste 2 tessere Macchinario sulla Fabbrica, con il lato +2 a faccia in su, e scarta l'altra.



## PRODUZIONE MERCI:

Coltiva riso per nutrire il tessitore. Tessa la stoffa per vestire il tessitore. Assumi lavoratori per fabbricare merci. Vendi le merci per comprare campi di riso.

Il giocatore **deve avviare da 1 a 3 delle sue Fabbriche** per produrre la corrispondente Merce.

**NOTA:** Quando una Fabbrica produce Merci, dei cubetti neri sono posti nell'Area Magazzino sulla tessera Fabbrica. Questi cubetti rappresentano la relativa Merce (Seta, Carta, Lenti, ecc.).

Per ogni Fabbrica che il giocatore desidera far produrre, egli deve:

- Scartare il numero richiesto di Carbone dalla propria Area Budget come indicato sulla tessera Fabbrica.

**NOTA:** Se un giocatore non ha abbastanza Carbone, la Fabbrica non può produrre.

- Prende 1 cubetto dal riserva generale e lo piazza su uno spazio vuoto nell'Area Magazzino sulla tessera Fabbrica.

**NOTA:** Se non ci sono spazi vuoti, la Fabbrica non può produrre.

- Prende un numero di cubetti addizionali dalla riserva generale, in base alla tessera Macchinario presente sulla Fabbrica (+1 o +2), e li piazza nell'Area Magazzino sulla tessera Fabbrica, se possibile.

**NOTA:** Se non ci sono sufficienti spazi liberi nell'Area Magazzino sulla tessera Fabbrica per i cubetti addizionali, il giocatore ne piazza quanti possibile fino a riempimento.

**NOTA:** Un giocatore non può far produrre la stessa Fabbrica più di una volta per turno.

**ESEMPIO:** Decidi di far produrre la tua Fabbrica di Seta, dove sono presenti già due Merci in Magazzino. Devi scartare 2 cubetti di Carbone dalla tua Area Budget della tua Plancia per far produrre la Fabbrica. Così prenderesti 3 cubetti neri dalla riserva generale (1 per la produzione base, +2 per il Macchinario), ma c'è spazio solo per 2 Merci, quindi prendi solo 2 cubetti neri da piazzare negli spazi Magazzino).





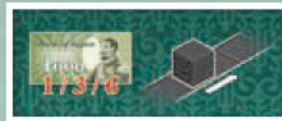
### CONOSCENZA:

La conoscenza deve essere importata da tutto il mondo, per rafforzare le fondamenta della dominazione imperiale.

Il giocatore **deve avanzare il suo segnalino sul tracciato Conoscenza da 1 a 3 spazi:**

- ◇ Avanzare di 1 spazio costa 1.000 Yen.
- ◇ Avanzare di 2 spazi costa 3.000 Yen.
- ◇ Avanzare di 3 spazi costa 6.000 Yen.

Il segnalino non può essere avanzato oltre l'ultimo spazio disponibile sul tracciato.



### ESTRAZIONE MINERARIA:

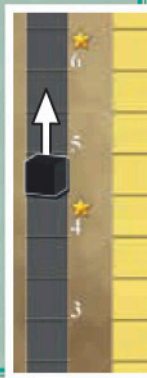
Il Giappone ignorò il potere dell'acqua passando direttamente al vapore. Con

l'industrializzazione è arrivata la domanda di carbone, e il relativo enorme aumento della sua produzione.

Il giocatore **deve avanzare il suo segnalino sul tracciato Carbone da 1 a 3 spazi:**

- ◇ Avanzare di 1 spazio costa 1.000 Yen.
- ◇ Avanzare di 2 spazi costa 3.000 Yen.
- ◇ Avanzare di 3 spazi costa 6.000 Yen.

Il segnalino non può essere avanzato oltre l'ultimo spazio disponibile sul tracciato.



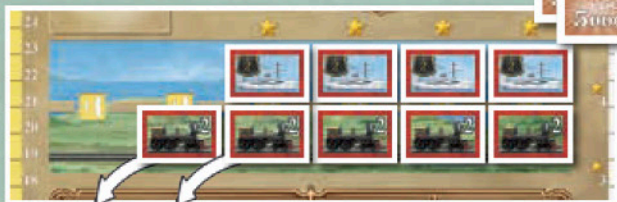
### TRENI:

La prima linea ferroviaria costruita nel Paese era lunga solo 17 miglia. Nel 1913, la rete ferroviaria era stata ampliata in modo esponenziale raggiungendo 7.000 miglia di copertura!

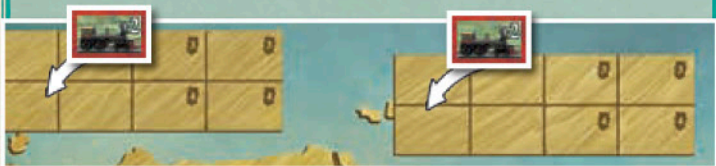
Il giocatore **deve costruire da 1 a 3 Treni.**

Ogni Treno costa 5.000 Yen. Il giocatore deve:

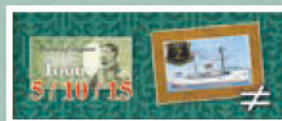
- ▶ Prendere le tessere dei Treni costruiti dalla sua Plancia, da sinistra verso destra.



- ▶ Piazzare ogni tessera Treno su uno spazio Treno/Nave libero sul Tabellone. Ci sono 8 spazi Treno/Nave in ogni Regione. Se più di una tessera Treno è piazzata con la stessa azione, questa deve essere posta in una Regione differente.



**NOTA:** I Treni conferiscono al giocatore Punti Influenza addizionali durante il Conteggio (vedi pag. 12).



### NAVI:

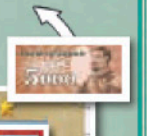
In questo periodo, i quattro principali Zaibatsu controllavano metà dei Cantieri

Navali e delle Compagnie di Navigazione del Giappone.

Il giocatore **deve costruire da 1 a 3 Navi.**

Ogni Nave costa 5.000 Yen. Il giocatore deve:

- ▶ Prendere le tessere delle Navi costruite dalla sua Plancia, da sinistra verso destra.



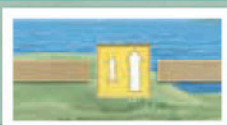
- ▶ Piazzare ogni tessera Nave su uno spazio Treno/Nave libero sul Tabellone. Ci sono 8 spazi Treno/Nave in ogni Regione. Se più di una tessera Nave è piazzata con la stessa azione, questa deve essere posta in una Regione differente.



**NOTA:** Le Navi possono conferire al giocatore Punti Vittoria addizionali durante il Conteggio (vedi pag. 12).

**con 3 giocatori:** solo 6 spazi Treno/Nave sono disponibili in ogni Regione.

**con 2 giocatori:** solo 4 spazi Treno/Nave sono disponibili in ogni Regione.



Se questo simbolo è completamente rivelato quando un Treno o una Nave viene presa dalla Plancia di un giocatore, egli immediatamente avanza di 1 spazio il proprio segnalino sul tracciato Denaro, se possibile. Il segnalino non può essere avanzato oltre l'ultimo spazio disponibile sul tracciato.





## ESPORTAZIONE:

La struttura economica Giapponese divenne molto mercantile, importando materiale grezzo e esportando prodotti finiti.

Il giocatore **deve completare da 1 a 3 contratti**. Ogni giocatore ha 8 differenti Contratti disponibili per lui ad inizio gioco.

Per completare un Contratto, il giocatore deve:

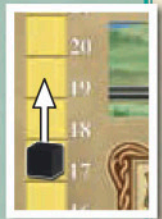
- ▶ Scegliere una delle proprie tessere Contratto a faccia in su.
- ▶ Scartare il numero di Merci richieste dai Magazzini delle sue Fabbriche come indicato dal numero di cubetti bianchi raffigurati sulla tessera Contratto:
  - ◊ Il numero di cubetti bianchi indica quanti differenti tipi di Merce il giocatore deve spendere.
  - ◊ Il numero raffigurato su ogni cubetto indica quante Merci dello stesso tipo il giocatore deve spendere.

**NOTA:** Un Contratto deve essere completato tutto in una volta.

**ESEMPIO:** Il Contratto raffigurato a destra richiede 2 cubetti di una Fabbrica ed 1 cubetto di una Fabbrica differente.

Dopo il giocare:

- ▶ Riceve il bonus indicato nell'angolo in basso a sinistra della tessera Contratto (Yen o Punti Vittoria).
- ▶ Avanza il suo segnalino di 1, 2, o 3 spazi sul tracciato Denaro (come indicato nell'angolo in basso a destra sulla tessera Contratto, se presente). Il segnalino non può essere avanzato oltre l'ultimo spazio disponibile sul tracciato.
- ▶ Volta la tessera Contratto a faccia in giù.



## CITTÀ E DOMANDA DI MERCI:

Durante il periodo Meiji, gli Zaibatsu iniziarono a vendere i prodotti della rivoluzione industriale Giapponese ad una popolazione urbanizzata sempre crescente, ed ebbero così tanto successo che alla fine superarono i loro concorrenti stranieri.

Questa è la necessaria spiegazione delle Città e degli Spazi Influenza per meglio comprendere l'Azione Mercato Locale (vedi pag. 10).

Ci sono 2 Città in ogni Regione. Le tessere Città raffigurano la domanda di Merci in tale Città.

Sul tabellone sono raffigurati 4 Spazi Influenza attorno ad ogni Città, uno su ognuno dei quattro lati della tessera Città che vi verrà posta.



**ESEMPIO:** In questa Città c'è una domanda di Lenti, Carta, Seta, e Lampadine.

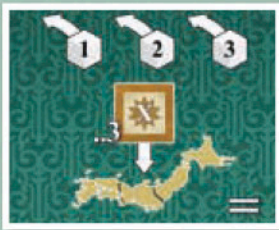
Quando effettua l'Azione Mercato Locale, il giocatore rifornisce le Città con delle Merci fra quelle richieste, e piazza una delle sue tessere Influenza sullo Spazio Influenza corrispondente alla Merce rifornita alla Città.

**NOTA:** Il numero raffigurato sullo Spazio Influenza rappresenta il Livello corrente di Influenza che la Compagnia Estera ha in tale Regione.

Questi numeri non sono rilevati mentre effettui l'Azione Mercato Locale, ma sono importanti durante il Conteggio se non coperti da una tessera Influenza (vedi pag. 12).



**ESEMPIO:** Rifornisci di Seta questa Città. Piazzati una delle tue tessere Influenza a fianco del settore raffigurante la Seta sulla tessera Città.



## MERCATO LOCALE:

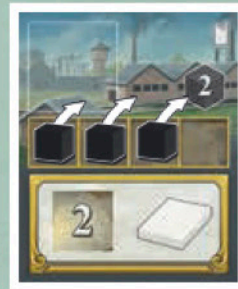
Non era una questione di scelte razionali. La Zaibatsu ha dovuto riempire le lacune del mercato.

Il giocatore **deve piazzare da 1 a 3 tessere Influenza** in una Regione del Tabellone.

Per **ogni** tessera Influenza che piazza, il giocatore deve:

- ▶ Scartare 1, 2, o 3 cubetti della Merce che desidera rifornire, prendendoli dall'Area Magazzino della Fabbrica corrispondente.
- ▶ Piazzare 1 tessera Influenza del valore appropriato su uno spazio Influenza libero a fianco del settore di una Città che raffigura la Merce che il giocatore rifornisce.
- ▶ Immediatamente riceve il Bonus della Regione (come indicato nello spazio Bonus della Regione dove egli ha piazzato la sua tessera Influenza): 5.000 Yen, 2 Carbone, 2 Progetti, o 2 Punti Vittoria.

## Bonus della Regione



**NOTA:** Se più di una tessera Influenza è posta con la stessa Azione, queste devono essere piazzate nella **stessa** Regione.

## VALORE DELLA TESSERA INFLUENZA

Il valore della tessera Influenza che il giocatore può piazzare varia in base alla Merce che rifornisce ed il numero di Cubetti scartati (vedi tabella sul Tabellone. Ad un giocatore è sempre permesso piazzare una tessera di un valore inferiore.

### ESEMPIO:

- ◇ Scartare 3 Cubetti dalla Fabbrica di Carta (bianco), permette il piazzamento di una tessera Influenza di Valore 3.
- ◇ Scartare 2 Cubetti dalla Fabbrica di Orologi (verdi), permette il piazzamento di una tessera Influenza di Valore 6.

**NOTA:** Il giocatore può sempre decidere di dividere i Cubetti su differenti tessere Influenza.

**ESEMPIO:** Puoi scartare 3 Cubetti dalla Fabbrica di Orologi (verde), usare 1 di essi per piazzare una tessera Influenza di valore 5, e gli altri 2 per piazzare una tessera Influenza di valore 6.

## SPAZI INFLUENZA DISPONIBILI

Uno spazio Influenza è considerato disponibile se:

- ◇ Nessuna tessera Influenza è stata piazzata su tale Spazio, **oppure**
- ◇ Sullo spazio Influenza è già presente una tessera Influenza di un valore Inferiore rispetto a quella che il giocatore sta per piazzare (la tessera già presente nello spazio può appartenere a qualsiasi giocatore, incluso il giocatore attivo). La tessera Influenza rimpiazzata viene riconsegnata al giocatore che ne è proprietario.

**ESEMPIO:** In un turno precedente, il **Viola** spende 1 Cubetto della propria Fabbrica di Orologi per piazzare una tessera Influenza di valore 5. Adesso il **Blu** spende 3 Cubetti della sua Fabbrica di Orologi e rimpiazza la tessera Influenza del **Viola** perché la sua tessera è di valore 7.



**con 3 giocatori:** non più di 3 tessere Influenza possono essere piazzate attorno ad ogni Città.

**con 2 giocatori:** non più di 2 tessere Influenza possono essere piazzate attorno ad ogni Città.

Oltre alle regole per 4 giocatori, si applicano le seguenti regole:

Se ci sono già il numero massimo consentito di tessere Influenza piazzate attorno ad una Città, il giocatore può piazzare la sua tessera Influenza su uno Spazio Influenza se ha una tessera di valore superiore ad almeno una delle tessere Influenza già piazzate nella Città (di un giocatore qualsiasi).

In questo caso, la tessera Influenza di valore inferiore è rimossa e riconsegnata al suo proprietario. Se c'è più di una tessera dello stesso valore inferiore, il giocatore attivo decide quale rimuovere.

**ESEMPIO:** Partita con 2 giocatori. Ci sono già 2 spazi Influenza occupati. Il **Blu** piazza una tessera influenza di valore 5. Egli decide di rimuovere la tessera del **Rosso** che è di valore 3. Il **Blu** non avrebbe potuto piazzare la sua tessera se fosse stata una tessera di valore 3 o inferiore.





## CONSOLIDARE

**Durante il suo turno, se il giocatore non può o non vuole prendere un Lavoratore, egli deve Consolidare.**

Egli risolve i seguenti punti uno alla volta nell'ordine indicato:

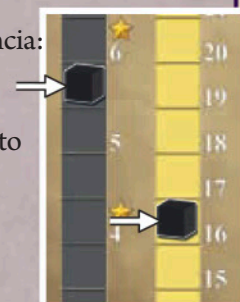
### 1. BUDGET (YEN E CARBONE)

Il giocatore deve:

- ▶ **Scartare tutti gli Yen e i Cubetti di Carbone** correntemente piazzati nell'Area Budget della sua Plancia, rimettendoli nella riserva generale.
- ▶ **Prendere i seguenti oggetti** dalla riserva generale e piazzarli nell'Area Budget sulla sua Plancia:

- Gli **Yen** in base alla posizione del suo **segnalino sul tracciato Denaro**.
- I **Cubetti Carbone** in base alla posizione del suo **segnalino sul tracciato Carbone** (il numero indicato a destra dello spazio occupato sul tracciato, o quello immediatamente sotto).

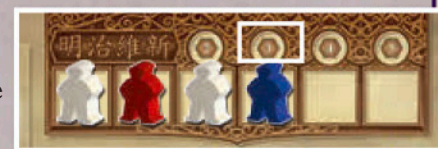
**ESEMPIO:** Nel tuo turno consolidi. Scarti tutti i Cubetti Carbone e gli Yen posseduti, e poi prendi 5 Carbone e 16.000 Yen.



### 2. RICOMPENSA DELL'IMPERATORE

Se ci sono almeno 3 Lavoratori correntemente piazzati sulla sua Plancia, il giocatore:

- ▶ **Deve prendere dal Tabellone 1 tessera Ricompensa** di sua scelta **dello stesso Livello, o inferiore**, a quanto indicato sopra lo spazio **più a destra occupato da un Lavoratore** (da 2 a 5). Se sul Tabellone ci sono solo tessere Ricompensa di un valore superiore, il giocatore salta la risoluzione di questo punto.



Se sul Tabellone non ci sono più tessere Ricompensa (di un qualsiasi Livello), il giocatore prende una delle due tessere Moltiplicatore 2x dei Punti Vittoria. Se anche le tessere Moltiplicatore sono terminate, il giocatore salta la risoluzione di questo punto.

- ▶ Riceve immediatamente il bonus indicato sul fronte della tessera Ricompensa presa:
  - ◇ 5.000 Yen
  - ◇ 2 Progetti
  - ◇ 2 Cubetti di Carbone



- ▶ La tessera Ricompensa/Moltiplicatore presa deve essere immediatamente piazzata (con il lato raffigurante i PV a faccia in su) su uno Spazio Risultato libero sulla sua Plancia. Solo 1 tessera Ricompensa/Moltiplicatore può occupare ogni singolo Spazio Risultato. Se tutti gli Spazi Risultato sono già occupati, la tessera presa viene scartata.

**NOTA:** Una volta piazzata, la tessera Ricompensa/Moltiplicatore non può essere mossa, rimossa, ne scambiata per tutta la durata della partita.

Alla fine del gioco, ogni Spazio Risultato fa guadagnare un numero di Punti Vittoria in base alla immagine raffigurata e dai Moltiplicatori dei Punti Vittoria.

**PROMEMORIA:** Le tessere Ricompensa piazzate sulle colonne di valore maggiore hanno un Moltiplicatore di Punti Vittoria sul retro di valore maggiore.



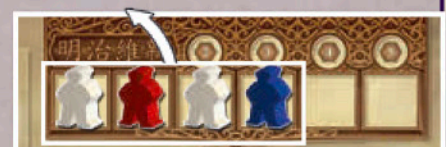
### 3. FORZA LAVORO

Il giocatore **deve pagare per la Forza Lavoro** correntemente presente sulla sua Plancia.

**Il pagamento è di 3.000 Yen per ogni colore differente.** Se il giocatore non può pagare, egli perde 2 Punti Vittoria per ogni colore che non può pagare.

Egli poi rimuove tutti i Lavoratori dalla sua Plancia e li rimette nel sacchetto.

Completa il riempimento delle righe dei Lavoratori, se necessario. (vedi pag. 5).



**ESEMPIO:** Devi pagare 9.000 Yen dato che hai 3 colori differente.

# Conteggio



**PROMEMORIA:** Durante il gioco, ci sono 2 Conteggi nei quali vengono assegnati i Punti Vittoria per ogni Regione.

I conteggi sono attivati dal movimento del segnalino Conteggio (vedi pag. 5).

Durante ogni Conteggio, i giocatori calcolano i loro Livello di Influenza in ogni Regione e determinano chi nella Regione ha la maggior influenza, chi la seconda e la chi la terza, sommando quanto segue:

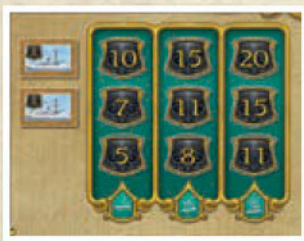


► Il valore delle loro tessere Influenza in quella Regione.



► Inoltre, se, e solo se, il giocatore ha almeno 1 tessera Influenza in questa Regione, egli somma anche il valore dei suoi Treni piazzati in tale Regione.

**IMPORTANTE:** Le **Compagnie Estere** contano come un giocatore addizionale per determinare la maggioranza. Per calcolare il loro Livello di Influenza in una regione si **sommano i numeri raffigurati sugli spazi Influenza vuoti nella Regione**.



Conteggia ogni Regione individualmente: I PV sono guadagnati dai giocatori con la maggior, la seconda maggior e la terza maggior Influenza nella Regione (vedi tabella sul Tabellone). In caso di pareggio, somma i PV delle rispettive posizioni e dividi tale somma equamente (arrotondata per difetto) fra i giocatori in parità.

**ESEMPIO:** Primo Conteggio: Il **Viola** e il **Rosso** hanno 6 Punti Influenza ognuno, e il **Blu** ne ha 4. Il **Viola** e il **Rosso** sono quindi in parità per il primo posto (così ognuno riceve  $(10+7)/2 = 8PV$ ), il **Blu** è considerato avere la terza maggior Influenza, così riceve 5 PV.



**NOTA:** Il giocatore(i) con la maggior Influenza e il giocatore(i) con la seconda maggior Influenza guadagnano anche i PV indicati sulle loro Navi.

## ESEMPIO:

L'influenza delle Compagnie Estere (somma i valori raffigurati sugli Spazi Influenza vuoti nella Regione) è 7 (3 + 3 + 1).

Il **Viola** ha una Influenza totale di 6, così ha la seconda maggior Influenza.

Il **Blu** ha una Influenza totale di 5 (1 dalla tessera Influenza, 4 dai Treni), così ha la terza maggior Influenza.

Il **Rosso** ha una Influenza totale di 0 (il suo Treno non conta dato che non ha tessere Influenza nella Regione).

è il 2° conteggio, così il **Viola** guadagna 11V + 2PV per le sue Navi, il **Blu** guadagna 8PV.

## ESEMPIO:

Il **Viola**, **Blu**, e **Rosso** hanno una Influenza totale di 8. Le Compagnie Estere hanno un Influenza di 2. I PV per il primo, secondo e terzo sono sommati e divisi equamente fra i tre giocatori. I giocatori guadagnano i PV per ogni Nave che ognuno ha.



Dopo il 3° Conteggio il gioco termina, e i giocatori calcolano il loro punteggio finale (vedi Foglio Riassuntivo).

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria vince. In caso di pareggio, vince il giocatore fra quelli in parità che ha effettuato l'ultimo turno, oppure (in senso antiorario) quello più vicino al giocatore che ha effettuato l'ultimo turno.

**Autori:** Paulo Soledade & Nuno Bizarro Sentieiro • **Illustrazioni:** Mariano Iannelli

**Revisione Regolamento:** Paul Grogan • **Correttori:** Ori Avtalion, Travis D. Hill, Dave Halliday, Paul Ripley

**Traduzione in Italiano:** Francesco "ZeroCool" Neri

Ad Ana, Maria e Miguel. (Paulo Soledade) • Ad Ana, Paulo, Maria, Miguel, São e José Sentieiro. La mia famiglia. (Nuno Bizarro Sentieiro)  
Un ringraziamento speciale allo Spiel Portugal's family: José Carlos Rola, Pedro Andrade, Luís Costa, Pedro Dominguez, Carlos Ferreira. Senza questi ragazzi e le loro famiglie, niente sarebbe stato lo stesso. Entalados: Luís Evangelista, Bruno Valério, Paulo Renato, Sofia Santos, Rafael Antunes, Tiago Duarte. The Boardgame club di AFA - Associação Fazer Avançar - Leiria: Pedro Sousa e Silva, Micael Sousa, Alexandre Moreno, Edgar Bernardo, Hugo Nogueira. Tutte le persone del LeiriaCon.

E grazie a tutti i playtesters per il loro supporto e i preziosi suggerimenti. Per domande, commenti, e suggerimenti potete scrivere a [games@whatsyourgame.eu](mailto:games@whatsyourgame.eu)  
Sito: [www.whatsyourgame.eu](http://www.whatsyourgame.eu)  
[facebook.com/whatsyourgame.eu](https://facebook.com/whatsyourgame.eu)  
[twitter.com/WhatsYourGameEU](https://twitter.com/WhatsYourGameEU)  
© 2015 All rights reserved by What's Your Game GmbH



### CONTEGGIO FINALE - RISULTATI

Dopo il 3° Conteggio, i giocatori calcolano il loro punteggio finale.

Prima, ogni giocatore scarta tutti gli Yen che possiede ancora. Poi, ogni giocatore riceve di nuovo degli Yen in base al Livello raggiunto sul tracciato Denaro, e paga tutti i propri Lavoratori che egli ha ancora sulla sua Plancia. Se non può pagare, egli perde 2 PV per ogni colore che di cui non può assolvere il pagamento.

I giocatori poi conteggiano i PV per ogni Spazio Risultato sulla propria Plancia. Ogni Spazio Risultato ha raffigurata una condizione di conteggio e due Spazi hanno anche un simbolo Moltiplicatore. Durante il gioco, se una tessera Ricompensa è posta sopra lo Spazio, viene posta sopra il simbolo Moltiplicatore esistente (se presente).

Per ogni Risultato, calcola i PV per lo Spazio e poi moltiplica questo valore come segue:

- Se sullo Spazio non c'è raffigurato un Moltiplicatore, e non vi è stata posta una tessera Ricompensa, il Moltiplicatore è 0 e lo spazio non fa guadagnare alcun Punto Vittoria.
- Se sullo Spazio c'è raffigurato un 1x, ma non vi è stata posta una tessera Ricompensa, il Moltiplicatore è 1.
- Se sullo Spazio c'è una tessera Ricompensa, il Moltiplicatore è il numero raffigurato sulla tessera Ricompensa.

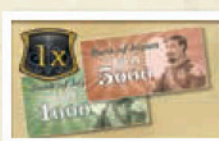
**PROMEMORIA:** Ci può essere solo 1 tessera Ricompensa su ogni Spazio Risultato.

I Punti Vittoria di base per ogni tessera sono indicati qua sotto.



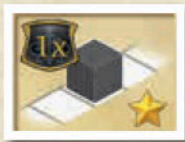
Ricevi PV per ogni 2 tue tessere Contratto coperte (Contratti completati).

**ESEMPIO:** Non ha tessere Ricompensa su questo spazio. Non guadagni Punti, non importa quanti Contratti hai completato.



Ricevi PV per ogni 6.000 Yen che hai nella tua Area Budget.

**ESEMPIO:** Non hai tessere Ricompensa su questo Spazio. Hai 8.000 Yen, quindi ricevi 1 PV.



Ricevi PV per ogni Stella raggiunta sul tracciato Conoscenza.

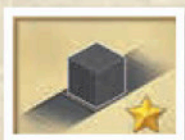
**NOTA:** Una delle tessere Fabbrica di Carta (vedi retro di questo foglio) conta come una Stella per questo scopo.

**ESEMPIO:** Non hai una tessera Ricompensa su questo spazio, ma hai 4 Stelle. Ricevi 4 PV.



Ricevi PV per ogni Stella sopra uno Spazio Nave vuoto sulla tua Plancia.

**ESEMPIO:** Hai un tessera Ricompensa 2x su questo Spazio. Hai 5 Navi sul Tabellone e solo 1 rimasta sulla tua Plancia (3 Stelle). Ricevi 6 PV.



Ricevi PV per ogni Stella raggiunta sul tracciato Carbone.

**NOTA:** Una delle tessere Fabbrica di Bento (vedi retro di questo foglio) conta come una Stella per questo scopo.



Ricevi PV per ogni Stella sopra uno Spazio Treno vuoto sulla tua Plancia.

**ESEMPIO:** Hai una tessera Ricompensa 4x su questo Spazio. Hai 3 Treni sul tabellone 3 Treni rimasti sulla tua Plancia (1 Stella). Ricevi 4 PV.

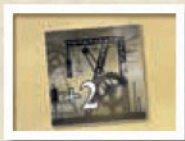


Ricevi PV per ogni Fabbrica di Livello 2 o 3 che possiedi.

**ESEMPIO:** Hai una tessera Ricompensa 3x su questo spazio, e 4 Fabbrica di Livello 2 o 3. Ricevi 12 PV.



Ricevi PV per ogni Regione con una tessera Influenza del tuo colore. I Treni non contano.



Ricevi PV per ognuna delle tue Fabbriche dove è presente un Macchinario "+2".

**ESEMPIO:** Hai un tessera Ricompensa 2x su questo spazio, nessuna Fabbrica migliorata. Non ricevi alcun PV.

## TESSERE FABBRICA

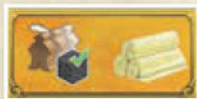
Ogni tessera Fabbrica ha un unico Bonus Sinergia. Ci sono 4 tessere Fabbrica per ogni tipo di Merce. Alcuni dei Bonus si applicano durante certe azioni, e altri sono usabili solo una volta, le quali sono attivate immediatamente dopo aver costruito la Fabbrica.

**PROMEMORIA:** Un giocatore non può avere più di 1 tessera Fabbrica che produce lo stesso tipo di Merce.

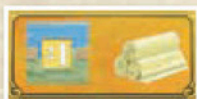
### SETA



**CONSOLIDAMENTO:** Ricevi 2.000 Yen, anche se il tuo Livello si trova già in cima al tracciato Denaro.



**CONSOLIDAMENTO:** Puoi tenere 1 Cubetto Carbone sull'Area Budget della tua Plancia anziché scartarlo. Poi, ricevi nuovo Carbone come al solito in base al tuo Livello raggiunto sul tracciato Carbone.

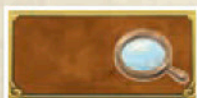


**TERNI/NAVI:** Quando riveli completamente il simbolo sulla tua Plancia, avanzi di 2 spazi sul tracciato Denaro, anziché di 1 spazio. Questo si applica retroattivamente ai simboli rivelati prima di aver costruito questa Fabbrica.

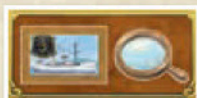


**SOLO UNA VOLTA:** ricevi subito 5.000 Yen.

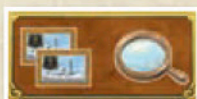
### LENTI



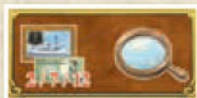
**PRODUZIONE:** Questa Fabbrica usa solo 2 Carbone per produrre (anziché 3).



**SOLO UNA VOLTA:** Volta tutte le Navi ancora sulla tua Plancia sul lato "3PV". Quando effettui l'Azione Nave, piazzale sul tabellone con questo lato a faccia in su.



**SOLO UNA VOLTA:** Puoi piazzare subito 2 Navi sul Tabellone gratuitamente. Esse devono essere poste in Regioni differenti.



**NAVI:** Anziché il normale costo, paghi 2.000, 7.000, o 12.000 Yen per piazzare 1, 2, o 3 Navi sul Tabellone.

### OROLOGI



**PRODUZIONE:** Questa Fabbrica usa solo 3 Carbone per produrre (anziché 4).



**SOLO UNA VOLTA:** Volta tutti i Treni ancora sulla tua Plancia sul lato "+3". Quando effettui l'Azione Treno, piazzali sul tabellone con questo lato a faccia in su.



**SOLO UNA VOLTA:** Puoi piazzare subito 2 Treni sul Tabellone gratuitamente. Essi devono essere posti in Regioni differenti.



**TRENI:** Anziché il normale costo, paghi 2.000, 7.000, o 12.000 Yen per piazzare 1, 2, o 3 Navi sul Tabellone.

### CARTA



**CONOSCENZA:** Avanzi di 1 spazio aggiuntivo ogni volta che effettui questa Azione.



**CONOSCENZA:** Anziché il normale costo, paghi 0, 2.000, o 4.000 Yen per avanzare di 1, 2, o 3 spazi sul tracciato Conoscenza.

Inoltre, la Stella raffigurata nell'angolo in alto a destra conta per i Risultati sul tracciato Conoscenza.

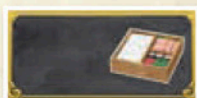


**SOLO UNA VOLTA:** Avanzi immediatamente di 2 spazi sul tracciato Conoscenza.



**SOLO UNA VOLTA:** Ricevi immediatamente 2 Progetti.

### BENTO

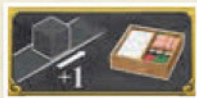


**PRODUZIONE:** Questa Fabbrica usa solo 2 Carbone per produrre (anziché 3).

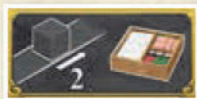


**ESTRAZIONE MINERARIA:** Anziché il normale costo, paghi 0, 2.000, o 4.000 Yen per avanzare di 1, 2, o 3 spazi sul tracciato Carbone.

Inoltre, la Stella raffigurata nell'angolo in alto a destra conta per i Risultati sul tracciato Carbone.



**ESTRAZIONE MINERARIA:** Avanzi di 1 spazio aggiuntivo ogni volta che effettui questa azione.



**SOLO UNA VOLTA:** Avanzi immediatamente 2 spazi sul tracciato Carbone.

### LAMPADINE



**PRODUZIONE:** Questa Fabbrica usa solo 3 Carbone per produrre (anziché 4).



**SOLO UNA VOLTA:** Puoi effettuare subito e gratuitamente 2 miglioramenti alle Fabbriche.



**PRODUZIONE:** Quando questa Fabbrica produce Merce, produce 1 Merce in più. Viene applicato comunque il limite del Magazzino.



**MACCHINARIO:** Anziché il normale costo, paghi 2.000, 7.000, o 12.000 Yen per effettuare 1, 2, o 3 migliorie alle Fabbriche..