

Roads & Boats – Player Aid

Costruzione e Produzione

Costo	Ric.	Costruzione	Area	Produce
	NO	Taglialegna	Foresta	
	SI	Piattaforma petrolifera	Mare	
	NO	Cava	Roccia	
	NO	Pozzo dell'argilla	Costa	
	NO	Miniera	Montagna	/

Costo	Ric.	Costruzione	Richiede	Produce	Max
	NO	Segheria			6
	NO	Centrale a carbone	/		6
	NO	Cartiera	/		1
	NO	Fabbr. Mattoni			6
	NO	Zecca			1
	NO	Borsa Valori			6
	NO	Fabbr. Carri			1
	SI	Fabbr. Autocarri			1
	NO	Fabbr. Zattere (costa)			1
	SI	Fabbr. Barche (costa)			1
	SI	Fabbr. Navi a vapore (costa)			1

Richiede presenza di	Terreno e altri requisiti	Riproduzione
	Pianura (nient'altro presente nel territorio; strade, ponti, mura e basi di partenza non contano)	
	Pianura (nient'altro presente nel territorio; strade, ponti, mura e basi di partenza non contano)	

Costo	Ric.	Produce
	NO	Strada tra 2 tessere
	NO	Ponte
	SI	Nuovo pozzo in una miniera esistente
	NO	Primo Muro (il secondo 2, il terzo 3, ecc.; dal mare +2)
	NO	Demolire un muro (il secondo 3, il terzo 4, ecc.; dal mare +2)
	NO	Ricerca
1 qualsiasi bene nella propria base di partenza	NO	1 mattone per la meraviglia

Fasi di gioco	
1	Produzione <ul style="list-style-type: none"> Riproduzione animali Beni e Mezzi di trasporti Ricerche Aggiornamento fabbriche
2	Movimento
3	Costruzione <ul style="list-style-type: none"> Edifici Nuovi pozzi minerari Strade, Ponti e Mura
4	Meraviglia <ul style="list-style-type: none"> Prima i mattoni dei giocatori Poi un mattone neutrale

Punti vittoria			
Per ogni bene sui mezzi di trasporto	10 PV	40 PV	120 PV
+			
Per i mattoni nella meraviglia			

Mattoni per giocatore sulla riga	Mattoni di altri giocatori sulla riga (non neutrali)					
	0	1	2	3	4	5+
1	10	5	3	2	2	1
2	10	6	5	4	3	2
3	10	7	6	5	4	
4	10	8	6	5		
5+	10	8	7			

Combinazioni Minerali	
Quando si costruisce una miniera o un nuovo pozzo minerario è possibile aggiungere una delle seguenti combinazioni di minerali	
Ricerca	Combinazione
-	3 + 3
Miniera specializzata	4 / 4
Grande miniera	5 + 5

Determinare l'ordine di gioco
1. Iniziando dal giocatore più avanti nella coda per il tempo, ogni giocatore ha la possibilità di spostare la propria pedina all'ultimo posto disponibile nella fila stessa. Nessun giocatore può spostare il proprio giocatore più in fondo di un giocatore che ha effettuato lo spostamento prima di lui.
2. Dopo aver, così facendo, stabilito un nuovo ordine nella fila per il tempo, ogni giocatore, partendo da quello posizionato in fondo alla fila, sceglie la propria posizione nell'ordine di gioco.

Movimento			
Carico Massimo	Unità	Distanza Massima	Superficie
2		1	Terra senza strada
2		2	Terra
3		3	Terra
6		4	Terra
3		3	Mare / Fiume
5		4	Mare / Fiume
8		6	Mare / Fiume