

Automobile

Sequenza Turni (Turn Sequence)

1. Pesca una Tessera Domanda (Draw Demand Tile)
2. Scegli Personaggio (Select Characters)
3. Azioni – 3 rounds (Player Actions)
4. Vendi Automobili tramite Howard (Sell Cars via Howard)
5. Vendi Automobili tramite Distributori (Sell Cars via Distributors)
6. Decisioni Esecutive (Executive Decisions)
7. Vendi Automobili tramite Tessere Domanda (Sell Cars via Demand Tiles)
8. Perdite (Losses)
9. Fine del Turno (End of Turn)

Personaggi (Characters)

- | | |
|-----------|--|
| Ford | – costruisci una fabbrica dove ne hai già una al costo indicato |
| Kettering | – prendi 3 R&D cubi |
| Sloan | – durante Perdite (Losses) scarica ½ punti perdita. Prendi 1 R&D cubo. |
| Howard | – durante Vendite via Howard, devi vendere 2 automobili (al massimo prezzo) |
| Durant | – costruisci 1 fabbrica, al costo indicato, in uno spazio vuoto. Puoi usare il cubo R&D preso. |
| Chrysler | – durante Perdite scarica un numero di punti persi pari al numero di turno. Prendi 2 R&D. |

Azioni (Player Actions)

Costruisci Fabbrica (Build Factory)

- Costruisci 1 o 2 fabbriche in un modello o 1 fabbrica + 1 fabbrica ricambi o solo 1 fabbrica ricambi.
- Il costo per fabbrica è quello indicato nel riquadro modello.
- Devi spendere cubi R&D per costruire su spazi modello successivi. 1st spazio = 1 cubo, 2nd spazio = 3 cubi, 3rd spazio = 6 cubi, etc.
- Se costruisci in uno spazio modello superato non usi cubi R&D.
- Puoi, in alternativa, costruire una fabbrica ricambi al costo di \$500. La fabbrica ricambi deve essere costruita dove c'è almeno un propria fabbrica.
- In uno spazio modello non possono esserci più di 3 fabbriche e 1 fabbrica ricambi.

Posiziona Distributori (Place Distributors)

- Posiziona fino a 3 pezzi distributori sul Distribution display

Prendi 2 cubi R&D (Take 2 R&D Cubes)

Produci Automobili (Produce Cars)

- Puoi produrre automobili in tutti gli spazi modello dove hai almeno una fabbrica.
- Minimo e massimo numero di automobili prodotte dipende dal numero di fabbriche in quello spazio modello.
- Il costo di produzione di ogni automobile è quello indicato sul Production display.
- Riduci di \$20 il costo di produzione di ogni automobile se c'è una fabbrica ricambi.

Chiudi Fabbrica (Close Down Factory)

- Rimuovi tutte le fabbriche in uno spazio modello.
- Metti un'indicatore fabbrica chiusa.
- Scarica la metà dei Punti Perdita (loss points) arrotondando per eccesso.
- Prendi la liquidazione dalla banca = costo di costruzione fabbrica meno \$100

Vendi Automobili tramite Howard (Sell Cars via Howard)

- Devi vendere 2 automobili tramite Howard al massimo prezzo
- Possono essere di due modelli differenti

Vendi Automobili tramite Distributori (Sell Cars via Distributors)

- A turno si vende un'automobile alla volta posizionandola nelle caselle attive insieme ad un distributore prendendolo dallo stock dalla stessa classe autovettura o da quella vicina.
- Prendi i soldi relativi alle vetture vendute
- Non si possono posizionare Distributori se non si vendono auto di quella classe
- Ogni distributore non utilizzato lo metti nel tuo stock e prendi un cubetto Perdite (Losses)

Decisioni Esecutive (Executive Decision)

Chiudi una Fabbrica

- Solo un giocatore può scegliere Chiudi Fabbrica
- Stessa procedura che si usa in azione

Prendi Bonus Vendita

- Il primo costa 2 cubi R&D.
- Metti subito il segnalino bonus nello spazio Modello Auto.
- Solo un bonus Vendita per spazio
- Per ogni turno di vendita si può vendere 1 automobile in più

Prezzo Ridotto

- Ci sono 2 Prezzo Ridotto singoli ed 1 doppio (2 o 1 automobile in più per turno)
- Se prendi il doppio devi metterli nello stesso spazio Modello Auto.
- Non puoi metterlo in un Modello di Alta Classe
- Tutte le auto prodotte di quel modello saranno vendute a prezzo ridotto
- Può esserci un bonus Vendita nello spazio di un Prezzo Ridotto

Passo

- Il primo giocatore che passa mette il suo segnalino al primo posto nell'ordine di gioco del turno successivo e così via

Vendi Automobili tramite Tessere Domanda (Sell Cars via Demand Tiles)

- Ogni giocatore rivela la sua tessera domanda
- Il primo turno vengono messi tutti nello spazio Prezzo Medio
- Il secondo turno i giocatori avranno due tessere. Metteranno quella con il valore più alto nello spazio Prezzo Medio e quella con il valore più basso nello spazio Prezzo Economico
- Nel terzo e nel quarto turno metteranno quella con il valore più alto nello spazio Prezzo Economico e quella con il valore più basso nello spazio Prezzo Medio. Una tessera domanda sarà estratta e messa sullo spazio Auto di Lusso.
- Si vendono in ordine di gioco 1 (+ bonus) automobili alla volta partendo dall'Automobile più recente.
- Un punto Perdite (loss) per ogni Auto invenduta.

Perdite (Losses)

- Assegnazione punti perdita (loss) alle automobili obsolete in ogni classe
- Paga per le perdite (10\$ primo turno, 20\$ secondo turno ...) per ogni punto perdita (loss)
- Paga 50\$ per ogni prestito (loan). I prestiti (loan) possono essere restituiti solo a fine partita pagando 600\$.

Fine del Turno (End of Turn)