

Panoramica di Age of Industry

La maggior parte delle regole del gioco saranno familiari a tutti quelli che hanno giocato 'Brass'. Se non hai mai avuto il piacere di giocare Brass non ti preoccupare e considera che le regole di 'Age of Industry' sono in qualche modo più brevi.

Questo è un gioco di business ambientato durante il XIX secolo, quando molti paesi nel mondo hanno vissuto la propria 'rivoluzione industriale'. Il tuo obiettivo è far soldi e lo raggiungerai costruendo nuove industrie.

Prenderai un set di segnalini industria che disporrai sulla tua plancia. Questa plancia riporta il costo necessario a costruire ciascun edificio e quanto guadagni ogni volta che un edificio viene girato. La plancia del giocatore indica anche se un edificio necessita di carbone / acciaio per essere completato e, nel caso di miniere o acciaierie, il numero di cubetti che devono essere posizionati su di esso.

Ci sono sei tipi differenti di edifici in 'Age of Industry', Cotonifici, Fabbriche, Miniere, Acciaierie, Porti e Navi. Hai anche un set di segnalini Binario. Ogni edificio ha un livello di tecnologia. Quando costruisci un edificio, devi sempre prendere il segnalino con il livello di tecnologia più basso tra quelli sulla tua plancia. Man mano che costruirai edifici diverranno disponibili quelli con livello di tecnologia più alto. Puoi anche accelerare il processo investendo nello sviluppo. Alcuni edifici hanno un livello tecnologico pari a 0. Questi edifici non possono essere costruiti e l'unico modo di liberarsene è lo sviluppo.

Per guadagnare denaro devi prima costruire gli edifici ed in seguito fare in modo che questi vengano "girati", azione che ti frutterà soldi. Costruire edifici richiede di giocare una carta, spendere denaro e, in alcuni casi, carbone e / o acciaio. La carta che giochi determina anche il tipo di edificio che puoi costruire o la località dove costruire. Quando i segnalini vengono effettivamente girati dipende dal tipo di edificio. I cotonifici e le fabbriche vengono girati quando vendono i loro prodotti tramite porti e/o segnalini mercato. I porti vengono girati quando viene venduta una qualsiasi merce tramite essi. Le miniere e le acciaierie vengono girate quando vengono presi tutti i cubetti che contengono e le navi vengono girate quando le caselle connesse vengono usate completamente (viene prelevato tutto il carbone o viene girato il mercato).

Oltre agli edifici puoi anche costruire ferrovie. Le ferrovie servono per trasportare carbone e acciaio e permettono di vendere i beni tramite i porti ed i mercati. Costruire ferrovie aumenta anche le possibilità di costruzione. Le ferrovie ti permettono anche di guadagnare denaro, ma solo alla fine del gioco.

Nota che inizi il gioco senza avere denaro. In ogni caso puoi chiedere un prestito ogni volta che hai bisogno di soldi, ma non esagerare, altrimenti gli interessi di strozzeranno.

Il gioco termina quando il mazzo di carte viene esaurito e uno o più giocatori rimane senza carte in mano. Guadagni denaro per le ferrovie, ripaghi i debiti, ottieni punti vittoria per il denaro che hai accumulato e per gli edifici che hai costruito (ottieni un pv ogni \$5 e gli edifici danno un numero di pv pari al loro livello tecnologico).

La chiave del gioco è capire le regole per costruire gli edifici. Possono sembrare complesse, ma una volta assimilate il resto del gioco è abbastanza scorrevole.

Componenti

Il gioco contiene una plancia a doppia faccia, il presente regolamento ed i seguenti componenti:

Cinque set identici di segnalini in colori diversi(uno per giocatore): rosso, blu, giallo, verde e viola.
Per ciascun tipo di edificio dovresti avere due segnalini per ciascun livello tecnologico, ad eccezione delle navi che hanno un solo segnalino di valore 0.

Dodici segnalini ferrovia

Un mazzo da 66 carte

Un gettone per giocatore usato per determinare l'ordine di gioco del colore corrispondente ai segnalini

Ventiquattro segnalini prestito

18 segnalini mercato

Approssimativamente 30 cubetti neri (carbone) e altrettanti cubetti arancioni (acciaio)

Monete di plastica

Approssimativamente 40 monete d'oro e 30 monete d'argento

Cinque plancie giocatore

Descrizione dei segnalini edificio

Il valore sul segnalino è il livello tecnologico dell'edificio. È anche il numero di punti vittoria che guadagnerai alla fine della partita se hai costruito quell'edificio.

Ogni segnalino ha due facce. Durante il corso della partita i segnalini verranno girati per indicare che sono stati utilizzati. Il disegno sul retro indica chiaramente che il segnalino è stato utilizzato.

I porti di livello tecnologico 1 hanno anche un'icona cotonificio. Questo sta ad indicare che tali porti possono vendere solo cotone e non prodotti della fabbrica.

Le navi e le fabbriche partono con un livello tecnologico pari a 0. Questi edifici non possono essere costruiti. Devi investire per sviluppare queste tecnologie.

Descrizione delle carte

Ci sono due tipi di carte nel mazzo: carte edificio e carte località.

Una carta edificio permette di costruire l'edificio che rappresenta. La maggior limitazione è che questo nuovo edificio deve essere connesso in qualche modo alla tua rete, generalmente tramite una ferrovia. Nota che le navi non possono essere costruite se si utilizza la mappa della Germania, ma le carte Nave non vengono rimosse dal mazzo. Il loro unico utilizzo è quello di essere scartate per fare uno sviluppo o per passare.

Una carta località ti permette di costruire un edificio a tua scelta in una località con lo stesso colore della carta. Per distinguere meglio le località a ciascun colore è associato anche un simbolo.

La plancia

La plancia è a due facce. Da un lato è rappresentata la mappa della Germania nell'altro è rappresentato il New England. È preferibile cominciare a giocare utilizzando la mappa della Germania, perché le regole utilizzate sono meno. Entrambe le mappe sono disegnate per essere giocate da 3 a 5 giocatori.

Domanda di carbone/acciaio

I cubetti arancioni e neri sono posizionati in quest'area. Durante il gioco puoi prelevare carbone e/o acciaio da qui se tali risorse non sono disponibili in mappa. In questo caso dovrai pagare le risorse.

Casella mercato

All'inizio della partita i segnalini Mercato vengono mescolati a faccia in giù e quindi posizionati in ciascuna casella Mercato. Scarta i segnalini in più (ci sono più segnalini che caselle mercato). I mercati aumentano la domanda di cotone e manufatti (l'altra fonte di domanda di questi beni sono i porti).

Località e caselle

Una località è indicata da un colore e da un bordino colorato (e dal corrispondente simbolo, per

facilitarne l'individuazione). Ogni località conterrà da una o più caselle in cui possono essere costruiti edifici. Se nella casella è disegnato un edificio allora essa potrà contenere solo quel tipo di edificio.

Porti lontani

Questo simbolo indica che puoi acquistare carbone ed acciaio dall'area della domanda di questi beni se il porto è raggiunto dalla rete ferroviaria.

Villaggio

I villaggi sono considerati come località, ma non possono essere costruiti edifici. Rendono più complicato unire due località edificabili.

Linea divisoria

Questa linea indica che quello che si trova in questa mappa è molto più distante di quanto rappresentato in mappa.

Potenziamenti ferroviari

Una ferrovia può essere posizionata qui per creare una connessione tra due località

Linea marittima

Una linea marittima è una connessione già costruita tra il porto e la nave. Se costruisci una nave, allora si considerano connessi sia il segnalino Mercato che il carbone. Tieni a mente che una nave può essere costruita solo se connessa ad un porto già edificato.

Ordine di gioco

Tieni traccia dell'ordine di gioco utilizzando quest'area. Quando spendi denaro, posizionalo nella casella accanto al token del tuo colore. Alla fine del turno il nuovo ordine di gioco è determinato dall'ammontare di denaro speso da ciascun giocatore (gioca prima chi ha speso meno).

Importazione di carbone

All'inizio della partita posiziona il numero di cubetti di carbone indicato su queste caselle. Queste risorse saranno disponibili quanto verrà costruita una nave nella casella connessa ad essi.

Iniziare il gioco

Decidete quale mappa utilizzare e posizionate la plancia sul tavolo.

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve il set di segnalini del colore corrispondente ed il token giocatore.

Posiziona i segnalini sulla tua plancia giocatore, come indicato.

Accertati che il livello tecnologico indicato sul segnalino corrisponda a quello della casella sulla plancia giocatore. Il numero subito sotto la casella indica quanti segnalini di quel tipo dovrebbero essere posizionati.

Determinare l'ordine del primo turno estraendo a caso uno dei token giocatore da un sacchetto o dalla mano. Il turno procederà in senso orario. Posiziona i token giocatore sull'apposita area sulla mappa, come indicato in figura.

Raggruppa le monete in un'area, in modo da formare la banca. Le monete d'argento hanno un valore di \$1, mentre quelle d'oro valgono \$5. All'inizio della partita non vengono distribuite monete ai giocatori. Posiziona le tessere prestito vicino la banca.

Mescola le carte. Se state giocando in 3 o in 5 distribuite 6 carte a ciascun giocatore. Se state giocando in 4 distribuite 5 carte a ciascun

giocatore. Posiziona il resto del mazzo vicino la plancia. Pesca le prime due carte del mazzo e posizionale scoperte vicino il mazzo. Puoi guardare le tue carte, ma non puoi mostrarle agli altri giocatori.

Disponi il carbone e l'acciaio in un mucchio vicino la plancia. Ora posiziona un cubetto di carbone in ciascuna casella libera sull'area dell'offerta di carbone. Fai altrettanto con i cubetti acciaio.

Se state utilizzando la mappa del New England disponi il carbone anche nelle caselle importazione, come indicato.

Mescolate le tessere mercato a faccia in giù. Disponi una tessera mercato, sempre a faccia in giù, su ciascuna casella con l'icona mercato. Una volta terminato di disporre le tessere girale a faccia in su.

Queste tessere rappresentano la domanda di cotone o manufatti. Alcune tessere hanno una scritta 'No demand' (Nessuna domanda). Queste tessere non devono essere sostituite.

Ci sono più tessere che caselle mercato: riponete le tessere non utilizzate nella scatola.

Ora siete pronti per cominciare.

Il gioco

'Age of Industry' è giocato con una sequenza di round successivi. Non c'è un numero fissato di round, dato che il gioco termina quando il mazzo

di carte viene esaurito.

Ogni round è composto da tre fasi, come indicato di seguito:

- 1) Azioni dei giocatori**
- 2) Determinazione dell'ordine di gioco del round successivo**
- 3) Pagamento degli interessi sui prestiti**

Una volta completato un round ne inizia uno nuovo. Il gioco va avanti in questo modo fino a che non vengono soddisfatte le condizioni di fine.

Il gioco termina dopo un round completo quando uno o più giocatori non hanno più carte in mano ed il mazzo è esaurito.

Alla fine di questo round i giocatori contano quanti punti vittoria hanno ottenuto con i loro edifici sulla mappa e con il denaro rimasto. Il giocatore che totalizza più punti vittoria vince.

Di seguito vengono descritte in dettaglio le varie fasi.

Fase 1: azioni dei giocatori

Questa fase è di gran lunga la più importante e lunga del gioco.

L'ordine in cui i giocatori compiono le proprie azioni è indicato sull'apposita area sulla plancia. Seguendo quest'ordine, ogni giocatore deve compiere due azioni. Quando un giocatore termina le proprie due azioni il turno passa al giocatore successivo. Una volta che tutti i giocatori hanno completato le loro due azioni la fase termina e si passa a quella successiva.

La prima eccezione alla regola delle due azioni si ha durante il primo round di gioco in cui ogni giocatore deve compiere una sola azione.

C'è un'altra eccezione a questa regola: i giocatori possono sempre 'combinare' le loro due azioni in una sola azione per poter costruire in una qualsiasi località. Quest'opzione è un modo per venire incontro ai giocatori che non hanno le carte per poter costruire un edificio chiave per la loro strategia.

Il giocatore può scegliere tra sei diverse azioni ed ogni azione è un evento a sé stante: è quindi possibile scegliere due volte la stessa azione. Devi prima completare per intero un'azione prima di passare alla successiva.

Le sei azioni che possono essere scelte sono:

Azione	Costo in carte
Costruire un edificio	Gioca una carta
Costruire una ferrovia	-
Vendere beni	-
Sviluppo	Scarta una carta
Pescare due carte	-
Passare	Scarta una carta

Per costruire un edificio devi giocare una carta dalla tua mano. Devi scartare una carta sia per passare che per sviluppare una tecnologia. Non hai bisogno di giocare o scartare carte per le altre azioni.

Una volta che hai completato le tue azioni posiziona le monete che hai speso durante il round nella casella di fianco il tuo gettone giocatore. L'ordine del round successivo sarà determinato da quanto un giocatore ha speso nel round in corso, da chi ha speso meno a chi ha speso di più.

ESEMPIO: È il primo round di gioco ed il giocatore giallo ha costruito un cotonificio spendendo \$4. Questa è l'unica azione del primo round. Il giocatore rosso decide di costruire un'acciaieria, che costa \$2. Durante il prossimo round il giocatore rosso giocherà prima del giocatore giallo.

Il turno passa al giocatore successivo, seguendo l'ordine di gioco.

Di seguito vengono descritte le azioni in dettaglio.

AZIONE Costruire un edificio

Questa è l'azione più complicata tra le sei quelle disponibili. Una volta compreso come costruire avrai capito gran parte del gioco.

Devi giocare una carta per compiere quest'azione. Giochi una carta prendendola dalla tua mano e posizionandola a faccia in su in cima al mazzo degli scarti.

Ciò che puoi costruire e dove puoi costruire dipende dal tipo di carta giocata, dagli edifici che hai già costruito, dagli edifici sulla tua plancia giocatore e dalla disponibilità di carbone e acciaio.

Restrizioni carte edificio

Se giochi una carta edificio puoi costruire solamente il tipo di edificio rappresentato sulla carta, ad esempio giocando una carta cotonificio sarà possibile costruire solamente un cotonificio. Puoi costruire in una casella se almeno una delle seguenti condizioni è soddisfatta:

- Se sei connesso con una tua ferrovia alla località;
- Se hai già costruito un edificio in quella località E la località ha quattro caselle edificio. Nota che non puoi mai avere più di due edifici in una località;
- Se la casella contiene già un tuo edificio, ad esempio puoi sviluppare (da non confondere con l'azione Sviluppo, NdT) un tuo edificio (vedi più avanti);
- Se hai giocato una carta Nave e la casella nave in questione è connessa con un canale ad una casella su chi hai già costruito un tuo porto;
- Se non hai nessun edificio sulla mappa puoi costruire ovunque.

Restrizioni carte località

Se hai giocato una carta località allora puoi costruire in una qualunque casella che abbia il

bordo dello stesso colore della carta che hai giocato. Non hai bisogno di essere connesso a questa località per costruire.

Restrizioni imposte dalla casella/località

Ogni località contiene una o più caselle disponibili per costruire edifici. Le caselle hanno delle restrizioni sul tipo di edifici che possono essere costruiti su di esse:

- Se le caselle non contengono nessun simbolo allora possono ospitare cotonifici, fabbriche o acciaierie.
- Se la casella contiene il simbolo di una miniera allora può contenere solo miniere
- Se la casella contiene il simbolo del porto allora può contenere solo porti
- Se la casella contiene il simbolo di una nave allora può contenere solo navi. C'è un'altra condizione da rispettare per costruire una nave: questa deve essere connessa ad un porto già costruito. Il porto non deve necessariamente essere tuo, ma può appartenere ad un altro giocatore.

C'è un limite al numero di edifici che puoi costruire in una località. Se la località contiene fino a tre caselle puoi occuparne solamente una. Se la località ha quattro o più caselle allora puoi occuparne due. Ogni casella può contenere un solo edificio.

Restrizioni segnalini

Puoi costruire solamente i segnalini che hai disponibili sulla tua plancia. Quando costruisci un edificio devi prendere dalla tua plancia il segnalino del livello tecnologico più basso. I segnalini sono organizzati in ordine crescente sulla tua plancia, quindi dovrai scegliere sempre quello posto più a sinistra.

ESEMPIO: All'inizio della partita la plancia del giocatore rosso mostrerà i cotonifici organizzati come in figura. Se il giocatore decide di costruire un cotonificio dovrà scegliere quello di livello tecnologico 1.

Man mano che costruisci edifici, saranno disponibili quelli con livello tecnologico più alto. Se il giocatore ha già costruito tre cotonifici (o ha deciso di scartarne qualcuno con l'azione "Sviluppo") la sua plancia apparirà come in figura.

Alcune fabbriche e navi hanno un livello tecnologico zero. Questi segnalini non possono essere costruiti. L'unico modo per eliminare questi segnalini è utilizzare un'azione Sviluppo (descritta in dettaglio più avanti). Quindi, per costruire una fabbrica di livello 3 è necessario compiere due azioni sviluppo per scartare le due fabbriche di livello zero.

Per costruire degli edifici è necessario pagare del denaro. La cifra da spendere per costruire un

edificio è indicata nel riquadro al di sopra del segnalino sulla plancia. L'edificio potrebbe richiedere anche carbone e acciaio per essere costruito.

ESEMPIO: Un cotonificio di livello 1 costa \$4 per essere costruito. Un cotonificio di livello 2 costa \$6 e richiede che un cubetto di carbone sia trasportato nella località in cui verrà costruito. Un cotonificio di livello 3 costa \$12 e richiede un cubetto di carbone e uno di acciaio.

Carbone e acciaio

Se hai bisogno di carbone e/o acciaio per costruire un edificio dovrai prelevarlo da una miniera o acciaieria che ha ancora cubetti a disposizione. La miniera o l'acciaieria non deve essere necessariamente tua, ma può appartenere a qualsiasi giocatore. Il materiale (carbone o acciaio) può essere trasportato lungo connessioni ferroviarie appartenenti a più giocatori. Il materiale deve essere prelevato dalla fonte più vicina alla località su cui si vuole costruire (misura la distanza contando le tratte ferroviarie da attraversare). Una linea di mare conta come una tratta ferroviaria completata, quindi un cubetto di carbone dovrà attraversare due linee di mare prima di raggiungere la terra ferma. Se ci sono due o più fonti alla stessa distanza puoi scegliere quale utilizzare. Una volta dimostrato che puoi trasportare il materiale necessario sulla località che intendi edificare rimuovi la risorsa e riponila nella riserva.

Puoi anche prelevare una risorsa da una casella sulla stessa località in cui vuoi costruire. Si assume che tutte le caselle nella stessa località sono interconnesse tra di loro.

Nella mappa del New England il carbone è disponibile anche quando vengono costruite le navi. Puoi prelevare carbone anche dalla casella connessa ad una nave costruita.

ESEMPIO: Il giocatore rosso vuole costruire un cotonificio di livello 2 a Magdeburg. Gioca una carta edificio Cotonificio, sufficiente perché la località è connessa. Deve trasportare un cubetto di carbone e lo prende dalla miniera del giocatore giallo in Polonia. Nota che può trasportare il carbone lungo la tratta ferroviaria gialla.

ESEMPIO: Il giocatore rosso vuole costruire una fabbrica di livello tre a Regensburg. Gioca una carta località marrone. Ha bisogno di acciaio e di carbone. Anche se ha una propria miniera a Mannheim deve prelevare il carbone dalla miniera gialla in Boemia, perché è la fonte più vicina. L'acciaio invece può essere prelevato da due fonti diverse, poiché sono entrambe alla stessa distanza da Regensburg. Per ovvie ragioni sceglie di prendere l'acciaio dalla propria acciaieria. Sia la miniera gialla che l'acciaieria rossa vengono girate, poiché hanno esaurito

entrambe le materie prime. Nota che il giocatore rosso non avrebbe potuto costruire il suo edificio a Monaco perché ha già un edificio in quella località.

Prelevare acciaio e carbone dal Demand display

Ti potresti trovare nella condizione di aver bisogno di carbone e/o acciaio e non poterlo prelevare dalla mappa. In questa situazione puoi prelevare le materie prime dal Demand display. Per poter fare ciò la località in cui vuoi costruire deve essere connessa tramite una rete ferroviaria ad un segnalino porto o ad una località che ha un'icona Porto distante. Non ha importanza a chi appartiene il porto o se il segnalino sia girato o meno.

Prendere le materie prime dal Demand display costa del denaro. Il denaro necessario per l'acquisto delle materie prime è indicato sulla plancia. Devi prendere le materie dalla riga meno costosa a disposizione.

ESEMPIO: *Poiché il giocatore verde è connesso alla Francia lui e tutti gli altri giocatori possono utilizzare questa connessione per prelevare acciaio o carbone dal Demand display, ma solo se, a loro volta, sono connessi alla rete ferroviaria verde.*

È possibile acquistare materie prime anche se non sono più disponibili cubetti di carbone o acciaio sul Demand display. In questo caso le materie prime avranno un costo di \$4.

Il Demand display verrà ripopolato quando verranno costruite nuove miniere o acciaierie, un processo che verrà analizzato in dettaglio in seguito.

Nota che se vuoi costruire un porto che necessita di acciaio o carbone puoi prelevare le materie prime dal Demand display utilizzando il porto che stai costruendo.

Cubetti di acciaio e carbone

Quando costruisci una miniera o un'acciaieria devi porre sull'edificio un certo numero di cubetti del colore appropriato. Il numero di cubetti da posizionare è indicato del riquadro sotto la casella corrispondente sulla plancia giocatore.

ESEMPIO: *Se costruisci una miniera di livello 1 dovrai piazzarci sopra 3 cubetti neri. Se costruisci un'acciaieria di livello 2 dovrai piazzarci sopra 4 cubetti arancioni.*

Se, quando costruisci una miniera o un'acciaieria, ci sono degli spazi vuoti sul Demand display dovrai trasportare le materie prime direttamente su quest'area della plancia, ma **solo** se l'edificio è connesso ad un porto edificato o ad un porto distante. Per ogni materia prima posizionata sul

display riceverai del denaro, pari al prezzo indicato sulla riga corrispondente.

ESEMPIO: *Il giocatore rosso costruisce una miniera di livello 2 e posiziona 4 cubetti neri su di essa. La miniera è connessa ad un porto edificato. Il giocatore prende 3 cubetti dalla miniera e li posiziona sulle caselle vuote nel Demand display e riceve \$4 dalla banca come pagamento.*

Questo movimento avviene solo quando la miniera o l'acciaieria viene costruita. Se hai già una miniera o un'acciaieria con ancora a disposizione dei cubetti e successivamente questa viene connessa ad un porto costruito o ad una località con un porto distante non devi spostare i cubetti sul display.

Se costruisci una nave questa, di norma, connette una fonte di carbone. Questo caso viene trattato come se fosse appena stata costruita una miniera e quindi alcuni cubetti (o anche tutti) appena connessi potranno essere spostati per riempire il Demand display. Riceverai in cambio soldi dalla banca come descritto in precedenza.

Girare miniere e acciaierie

Quando viene prelevato l'ultimo cubetto da una miniera o da un'acciaieria il segnalino corrispondente viene immediatamente girato ed il proprietario dell'edificio riceve la somma in denaro indicata sulla plancia giocatore. Ad esempio quando viene prelevato l'ultimo cubetto da una miniera di livello 1 riceverai immediatamente \$4, anche se non è il tuo turno.

Ammodernare un edificio

È possibile costruire un edificio in una casella già occupata.

Puoi sempre costruire su di un tuo edificio a patto di costruire un edificio di livello tecnologico superiore a quello che stai sostituendo. Non è necessario che il tipo di edificio sia lo stesso, ad esempio puoi sostituire un cotonificio di livello 1 con una fabbrica di livello 3. Le altre regole continuano ad essere valide e quindi non puoi sostituire un porto con una fabbrica, ad esempio.

Puoi anche sostituire un edificio di un avversario, ma solo in casi particolari. Puoi sostituire una miniera avversaria se non ci sono cubetti di carbone a disposizione sulla mappa o sul Demand display. L'edificio che intendi costruire deve essere di livello superiore a quello che stai sostituendo. Lo stesso vale per le acciaierie: puoi sostituire un'acciaieria avversaria se non ci sono cubetti di acciaio disponibili in mappa o sul Demand display e devi costruire un edificio di livello superiore a quello sostituito.

Il segnalino sostituito viene rimosso dalla mappa e restituito al proprietario. Il segnalino non viene riposizionato sulla plancia giocatore e quindi non può più essere costruito.

Nota sui costi

È importante ricordarsi di posizionare tutte le monete spese in entrambe le azioni (contando anche i costi aggiuntivi per acquistare carbone e acciaio dal Demand display) sulla casella accanto al token giocatore

Prestiti

Dato che cominci la partita senza denaro potresti essere preoccupato su come pagare per costruire qualcosa. Ogni volta che hai bisogno di pagare per qualcosa poi ottenere uno o più prestiti, in base a quanto denaro ti occorre. Ogni singolo prestito ti consente di prendere \$10 dalla banca.

Puoi ripagare il prestito in qualsiasi momento, durante il tuo turno, restituendo la somma indicata sulla tessera prestito. È possibile prendere un prestito per costruire un edificio e girarlo immediatamente e quindi ricevere denaro per ripagare il debito. Questo può essere fatto senza pagare nessun interesse sul prestito.

Alla fine di ogni round dovrai pagare \$1 di interesse per ogni prestito che hai in corso. Se hai bisogno di un prestito per pagare gli interessi non dovrai pagare gli interessi sul prestito appena preso.

Combinare due azioni in una

In alcune circostanze potresti voler costruire in una particolare località, ma non avere le carte adatte. Durante il tuo turno hai l'opportunità di compiere una sola azione, anziché due, per costruire in una qualsiasi località della mappa utilizzando una carta qualunque dalla tua mano. Tutte le altre regole per la costruzione di un edificio continuano ad essere valide, ad esempio devi essere in grado di trasportare carbone o acciaio se necessario e devi sempre rispettare i simboli sulle caselle.

AZIONE Costruire una ferrovia

Come azione, puoi prendere un tuo segnalino binario e posizionarlo su di una potenziale connessione tra due città. Su ogni collegamento può essere costruito un solo tratto ferroviario. Una volta costruito, un collegamento ferroviario non può più essere rimosso.

Puoi costruire un tratto ferroviario solo su dei collegamenti che connettono una località su cui hai già costruito un edificio o una località a cui sei già connesso tramite un altro segnalino binario.

Non devi giocare o scartare carte per compiere questa azione.

Il primo tratto ferroviario ti costerà \$1. In seguito ogni tratta ferroviaria costerà \$1 e sarà necessario trasportare un cubetto di acciaio ed uno di carbone in una delle due località che la ferrovia mette in connessione. Non ha importanza su quale delle due località riesci a trasportare le materie prime ed è anche possibile trasportare una materia prima ad una estremità e l'altra nella

seconda località.

ESEMPIO: *Il giocatore giallo vuole costruire una tratta ferroviaria tra Regensburg e la Boemia. Dato che non è il primo tratto ferroviario che costruisce dovrà essere in grado di trasportare un cubetto di carbone ed uno di acciaio in una qualunque di queste due località. Può prendere l'acciaio dalla sua acciaieria ad Augsburg. Non può prelevare il carbone dalla mappa e quindi deve prenderlo dal Demand display. Può farlo perché la località che sta connettendo ha il simbolo di un porto distante. Deve pagare \$2:\$1 per costruire il binario e \$1 aggiuntivo per l'acquisto del carbone.*

Su alcune mappe, alcuni collegamenti connettono dei villaggi. Questi vengono trattati come delle località su cui non è possibile costruire. Connettendoti ad un villaggio puoi costruire a partire da quest'ultimo.

AZIONE Vendere beni

Come azione puoi vendere beni da uno o più dei tuoi cotonifici e/o fabbriche. Per poter vendere i beni prodotti il cotonificio o la fabbrica devono essere connessi tramite ferrovia o ad un porto non ancora utilizzato o ad una casella mercato. Non è necessario utilizzare il porto più vicino. Puoi utilizzare anche tratte ferroviarie appartenenti ad altri giocatori ed il porto o il mercato che intendi utilizzare non devono necessariamente appartenere a te.

Un porto di livello tecnologico 1 può vendere solo cotone. Un porto di livello superiore può vendere sia cotone che manufatti prodotti dalle fabbriche.

Il segnalino da cui stai vendendo e quello verso il quale stai vendendo devono essere girati e non potranno più essere utilizzati durante la partita. Se decidi di vendere utilizzando una tessera mercato la tessera deve essere in grado di accettare il tipo di beni che vuoi vendere. Alcune tessere mercato accettano un solo tipo di bene e quindi puoi vendere solo il tipo di bene prodotto dall'edificio rappresentato sulla tessera mercato. Altre tessere mercato accettano entrambi i beni, sia cotone che manufatti. Queste tessere vengono voltate una volta che un tipo di bene è stato venduto.

Se decidi di vendere utilizzando un porto questo può anche appartenere ad un altro giocatore. Non è necessario chiedere il permesso al proprietario del porto. Non puoi costringere un giocatore a vendere solo per poter girare uno dei tuoi porti.

Non appena giri un tuo edificio guadagni immediatamente la somma di denaro indicata sulla plancia giocatore. Se hai utilizzato un porto per la vendita il proprietario del porto (che potresti essere anche tu) riceve la somma di denaro indicato sulla plancia.

Puoi concludere un numero qualunque di vendite durante una singola azione. Un porto od un mercato possono essere utilizzati una sola volta e poi devono essere girati.

Una casella con una nave connette la casella con il carbone ed il mercato. La tessera nave deve essere girata non appena vengono prelevati tutti i cubetti di carbone e quando viene girata la tessera mercato. Se la tessera mercato è una tessera 'No demand' la tessera nave deve essere girata quando viene utilizzato tutto il carbone disponibile. Se questa nave viene sostituita da una nave di livello tecnologico superiore quest'ultima non verrà girata.

Il giocatore rosso guadagna \$8 per ciascun cotonificio, \$16 per la fabbrica e \$5 per il porto, in totale \$37. Il giocatore giallo guadagna \$5 per il porto. Entrambi i giocatori ricevono i soldi dalla banca immediatamente.

ESEMPIO: *Il giocatore rosso ha l'opportunità di vendere i beni prodotti dal proprio cotonificio sia tramite il porto del giocatore giallo sia utilizzando la tessera mercato. Per ovvie ragioni il giocatore sceglie di vendere utilizzando la tessera mercato. Gira entrambe le tessere. Poiché la tessera mercato è stata utilizzata e non è più disponibile carbone dall'altra casella connessa alla nave quest'ultima viene girata.*

AZIONE Sviluppo

Quest'azione di permette di rimuovere un segnalino dalla tua plancia giocatore. Devi anche scartare una carta dalla tua mano come pagamento per l'azione. Una volta rimosso, un segnalino non può più essere riposizionato sulla plancia e quindi non potrà essere costruito più avanti.

L'unico modo per rimuovere segnalini di livello zero (fabbriche e navi) dalla tua plancia è tramite questa azione.

ESEMPIO: *All'inizio della partita avrai delle fabbriche di livello zero sulla tua plancia (sinistra). Utilizzando due azioni sviluppo puoi rimuovere entrambi i segnalini di livello zero (destra). Adesso sei in grado di costruire fabbriche di livello 3.*

AZIONE Prendere due carte

Durante la partita la tua mano di carte diminuirà. L'unico modo per recuperare carte è pescare due carte tramite quest'azione. Puoi scegliere di pescare dal mazzo o pescare carte scoperte in qualsiasi combinazione. Dopo aver pescato, eventualmente scopri delle carte dalla cima del mazzo per sostituire le carte scoperte appena prese, in modo da avere sempre due carte scoperte accanto al mazzo.

Il limite di carte è di nove carte. Non puoi mai superare tale limite, quindi se hai 8 carte in mano e decidi di effettuare questa azione pescherai una sola carta (non puoi superare il limite e successivamente scartare carte fino ad averne 9).

AZIONE Passare

Se non hai intenzione di effettuare altre azioni devi effettuare quest'azione. Per fare ciò devi scartare una carta dalla tua mano. Quest'azione non ti impedisce di compiere altre azioni durante i round successivi. Se non hai carte in mano e non è possibile pescare altre carte puoi effettuare quest'azione gratis.

Fase due: Determinare il nuovo ordine di gioco

Una volta che tutti i giocatori hanno completato le loro azioni si passa alla fase due.

Dovrai riposizionare i token giocatore in base al nuovo ordine di gioco. I token andranno ordinati in base all'ammontare speso dai giocatori durante il turno. Il giocatore che ha speso meno occuperà la posizione più in alto nel display, mentre chi ha speso di più occuperà la posizione più bassa.

In caso di pareggio tra due o più giocatori, questi occuperanno relativamente le posizioni che ricoprivano nel turno appena concluso.

A questo punto rimuovi tutte le monete spese e posizionale nella banca.

ESEMPIO: *Dopo un round completo ciascun giocatore ha speso una somma di denaro posizionata alla destra del rispettivo token. Il giocatore giallo ha speso più degli altri e quindi giocherà per ultimo nel round successivo. Il rosso è quello che ha speso di più dopo il giallo e quindi sarà penultimo. Il blu ed il verde hanno speso la stessa somma e quindi manterranno le loro posizioni relative.*

Fase tre: pagare gli interessi sui prestiti

Adesso bisognerà pagare \$1 alla banca per ogni prestito da \$10 ancora in corso. Potresti dover chiedere un altro prestito per pagare gli interessi. In questo caso non devi pagare gli interessi sul debito appena contratto.

Una volta completata questa fase è possibile cominciare un altro round di gioco.

Fine del gioco

Il gioco termina alla fine di un round completo di gioco in cui uno o più giocatori non hanno più carte in mano ed il mazzo di carte è vuoto. Nota che il mazzo degli scarti non viene mai mescolato. Una volta che il gioco termina i giocatori dovranno scartare le eventuali carte che hanno ancora in mano.

Vincere il gioco

La prima cosa che deve essere fatta è il calcolo dei profitti delle ferrovie.

Una tratta ferroviaria varrà \$2 più il numero di caselle occupate a ciascuna estremità della tratta. Non ha importanza se i segnalini siano girati o meno. Una casella mercato (girata o meno) conta sempre come una casella occupata, anche se si tratta di una casella 'No demand'. Un villaggio conta sempre come una casella occupata. Ciascun giocatore prende l'ammontare corretto di denaro dalla banca.

Tutti i giocatori devono ripagare i prestiti ancora in corso.

Per tener conto dei propri punti vittoria è possibile utilizzare le monete. Ogni \$5 che il giocatore possiede vale 1 punto vittoria. I giocatori devono quindi conteggiare quanti punti vittoria hanno totalizzato in base al denaro accumulato. Non guadagni nessun punto vittoria per il denaro eventualmente avanzato dopo la divisione. I giocatori restituiscono tutti i soldi alla banca e prendono un numero di monete pari ai punti vittoria totalizzati.

A questo punto vengono conteggiati i punti vittoria per gli edifici costruiti sulla plancia di gioco. Ogni edificio garantisce un numero di punti vittoria pari al suo livello tecnologico. Non importa che l'edificio sia girato o meno. Ciascun giocatore riceve un numero di monete pari al numero di punti vittoria totalizzati con gli edifici.

Adesso dovrai pagare 5 punti vittoria per ciascun prestito non saldato.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince. In caso di pareggio vince il giocatore più in alto nell'ordine di gioco.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Note sullo sviluppo del gioco

Devo ammettere che sono rimasto colpito dalla popolarità di Brass, così come sono rimasti colpiti alcuni dei miei playtester abituali. Dato questo successo ho pensato che sarebbe stata una buona idea creare una versione del gioco che potesse essere giocata su diverse mappe.

Brass è più complicato di quanto avrei voluto a causa delle particolari circostanze legate alla rivoluzione industriale nel Lancashire. Era necessario avere i canali ed era necessario avere Birkenhead. La suddivisione tra le epoche dei canali/ferrovie poteva funzionare solo se l'acciaio avesse avuto un movimento diverso da quello del carbone. Ambientando il gioco in altri paesi i canali sarebbero dovuti scomparire (anche se altri paesi hanno costruito dei canali con credo che il loro uso sia stato così massiccio come lo è stato in Inghilterra). Con solo l'era delle ferrovie molte delle storture del sistema originale sarebbero state appianate.

Durante il processo di sviluppo del gioco ho avuto anche delle idee per semplificare altri elementi del gioco, come il sistema dei prestiti e l'uso delle carte. Non so come mai queste idee non mi siano venute quando stavo lavorando a Brass, altrimenti sarebbero state introdotte nel gioco originale.

Age of Industry è anche il primo gioco ad essere pubblicato dalla Treefrog Games (da non confondersi con la Treefrog Line). Come tale segna un cambio di direzione da una stampa limitata ad una politica di stampa illimitata. Se ci sarà domanda il gioco sarà ristampato.

Se hai domande riguardo questo gioco o qualsiasi altro prodotto della Treefrog Games puoi contattarmi al seguente indirizzo:

martin@treefroggames.com

Oppure visita il sito www.treefroggames.com