

Automobile





Dedicato alla memoria di John Daniels,
che si spera stia ancora giocando, altrove.



Automobile si colloca nell'albore dell'industria automobilistica, circa dal 1896 al 1930. Durante questo periodo Henry Ford ha sperimentato le tecniche per la produzione di massa, mentre William Crapo Durant ha acquistato case automobilistiche sull'orlo del collasso per poi formare la General Motors. Alfred P. Sloan fu colui che accorpò queste diverse realtà andando a creare il più grande business del pianeta. Walter Chrysler, dopo aver cavalcato l'onda dei treni a vapore, rivolse le sue attenzioni sulla produzione delle auto più avanzate del periodo. Molte delle caratteristiche moderne delle autovetture, come il motorino di avviamento, sono state inventate e sviluppate da Charles Kettering a Delco. Infine, abbiamo uno dei più grandi venditori di auto del periodo, Charles Howard. Tutti questi colossi dell'industria automobilistica americana sono al centro di questo gioco. Dovrete decidere quale dei loro talenti utilizzare per favorire la crescita della vostra azienda. Come per l'industria vera e propria l'obiettivo è quello di ottenere più soldi costruendo e

vendendo automobili. Si inizia con 2000 \$ con la possibilità di sottoscrivere al massimo due prestiti. Il gioco si svolge in quattro turni. In ogni turno i giocatori costruiranno fabbriche e produrranno automobili. Le auto sono raggruppate in tre modelli: utilitarie, fascia media ed ammiraglie. La richiesta di mercato per queste tipologie di veicolo varia per tutta la durata del gioco. Avrete un'idea della domanda potenziale, senza però avere un quadro completo della situazione. Così facendo si deve stare attenti a non produrre troppe auto. Durante l'evolversi della partita si accumulano delle perdite (rappresentate da cubi e dischi neri). E' possibile ridurre le perdite chiudendo le fabbriche e scegliendo determinati personaggi. Non tenere sotto controllo le vostre perdite è un metodo rapido ed infallibile per perdere la partita. Un esempio corretto di come svolgere questo gioco è disponibile al termine di questo manuale.

Il gioco è per 3-5 giocatori e dovrebbe durare tra le due e le tre ore.

Componenti



2 gettoni per giocatore



28 pezzi "Macchina" per giocatore



8 pezzi "Concessionario" per giocatore



6 pezzi "Fabbrica" per giocatore



5 pezzi " Fabbrica di Ricambi"



12 pezzi "Fabbrica Chiusa"



circa 40 cubetti Ricerca e Sviluppo*



circa 40 cubetti "Perdita"*



10 dischi "Perdita"



3 gettoni Vendite Bonus



4 gettoni Prezzo Ridotto



1 gettone Ford



1 gettone Sloan



1 gettone Chrysler



2 gettoni di gioco



16 tasselli Domanda (4 x 2, 3, 4, 5)



Banconote

1 busta di stoffa

Preparazione

Ogni giocatore sceglie una serie di pezzi. Essa è composta da 28 "Macchine", 8 "Concessionari", 6 "Fabbriche" e 2 gettoni del colore appropriato. Ogni giocatore prende anche una Fabbrica di Ricambi ed un certo numero di cubetti R&S a seconda del numero dei giocatori. Se ci sono 3 giocatori ognuno inizia con 5 cubetti bianchi, in 4 giocatori si utilizzano 4 cubetti bianchi a testa che diventano 3 se si gioca in 5 giocatori.

Riporre tutti i tasselli "Domanda" nel sacchetto di stoffa.

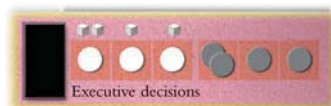
Piazzare tutti i cubi e dischi "Perdita" insieme ai cubetti R&S avanzati a bordo plancia in modo da formare la scorta.

Riporre tutti i pezzi "Fabbrica di Ricambi" non utilizzati nella scatola.

Ordinare le banconote in pile del medesimo valore al lato della plancia per creare la Banca. Distribuire ad ogni giocatore 2000\$.

Piazzare un pezzo "Fabbrica Chiusa" sopra lo spazio indicato sul display "Decisioni Esecutive". Posizionare i pezzi "Fabbrica Chiusa" rimanenti a bordo plancia. Posizionare 1 gettone "Vendite Bonus" per ogni spazio vendita indicato sul display in questione, quindi fare lo stesso con i gettoni "Prezzo Ridotto":

2 nel primo spazio indicato, 1 ciascuno negli spazi seguenti.



Determinare il Primo Giocatore in modo casuale dopodiché si procederà in senso orario a partire da quest'ultimo. Segnare l'ordine di gioco piazzando uno dei due gettoni a disposizione dei giocatori sul relativo spazio nel tracciato dell'Ordine di Scelta.



Piazzare i cubetti R&S sui personaggi come indicato in figura, fare lo stesso con i gettoni Ford, Sloan e Chrysler.



* Si prega di notare che il numero di cubetti bianchi e neri è di circa 40 unità ciascuno. Eventuali errori si verificano in fase di produzione. Finché si dispone di circa 40 cubi per colore essi sono sufficienti per tutta la durata del gioco. Se questo numero fosse molto inferiore alle 40 unità è possibile richiedere l'implementazione tramite richiesta via mail.

La Plancia di Gioco

Tracciato dei Modelli
Composta da 26 modelli di auto
Il meno avanzato è il Duryea.
Il più avanzato è la Cadillac 452.

Tracciato dei Turni
Mostra il valore dei punti di "Perdita". Mostra anche come i tasselli "Domanda" vengono estratti a sorte.

Spazio prestiti

Tracciato sequenza del turno

Zone di vendita
Tre fasce di prezzo: alta, media e bassa. ci sono due caselle per i prezzi medi e due per i prezzi bassi. Il giocatore dovrà vendere al prezzo più basso se egli ridurrà i prezzi.

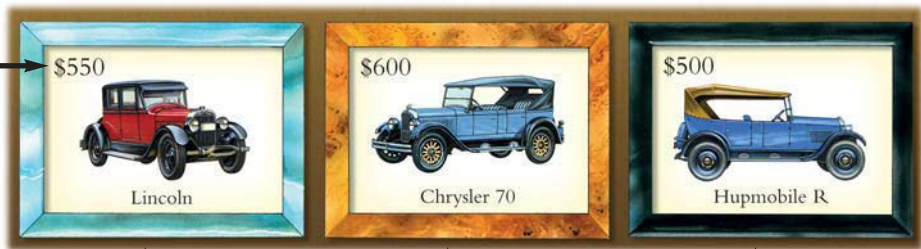
Display dei Concessionari
I concessionari vanno piazzati qui. Aiuteranno il giocatore a vendere automobili.



Costi di produzione e stoccaggio Display dei Personaggi Ordine di selezione Display Decisioni Esecutive

Modelli Automobili

Costo per la Fabbrica



Ammiraglie: vendite alla cifra di 200 \$ per auto. Fascia Media: vendite alla cifra di 150 \$ oppure 100 \$ per auto. Utilitarie: vendite alla cifra di 100 \$ oppure 70 \$ per auto.

Sequenza del Turno

Il gioco si divide in 4 turni. In ogni turno si devono completare le seguenti fasi:

1. Pescare i tasselli "Domanda"
2. Scegliere i Personaggi
3. Azioni del giocatore - 3 Rounds
4. Vendere auto tramite Howard
5. Vendere auto tramite concessionari
6. Decisioni esecutive
7. Vendere auto tramite i tasselli "Domanda"
8. Perdite
9. Fine del Turno

Piazzare un gettone nero nel primo spazio del tracciato Sequenza Turno. Esso avanza di 1 spazio ogni volta che una fase viene conclusa.



Fase uno: Pescare i tasselli "Domanda"

Ci sono 16 tasselli domanda, numerati da 2 a 5. Ogni giocatore pescherà 1 o 2 tasselli, a seconda del turno. I valori indicati su queste tessere sono da tenere segreti agli altri giocatori. Così facendo ognuno conosce solo parte della domanda potenziale del mercato delle auto, senza però disporre del quadro generale della situazione.

2

Nel primo turno ogni giocatore pesca un tassello. Queste tessere rappresenteranno la domanda di autovetture di fascia media.

Nel secondo turno ogni giocatore pescherà 2 tasselli: il valore più alto determinerà la domanda di autovetture di fascia media; quello di livello inferiore determinerà la domanda di utilitarie.

Nel terzo e nel quarto turno ogni giocatore pescherà 2 tasselli: la tessera di valore superiore determina la domanda delle utilitarie mentre quella di valore inferiore viene utilizzata per la richiesta di autovetture di fascia media.

Il tracciato del turno specifica il numero di di tasselli che devono essere pescati da ciascun giocatore e che tipo di automobile riceve la tessera dal valore più elevato.

I giocatori non pescano mai un terzo tassello domanda per le ammiraglie. Nel terzo e nel quarto turno verrà pescato un tassello nel momento in cui i giocatori riveleranno i propri tasselli domanda. Si noti che nel corso del quarto turno la stessa procedura viene applicata anche per le autovetture utilitarie (in pratica si aggiunge un tassello "domanda" extra per le utilitarie).



Fase due: Scegliere i Personaggi

Ci sono sei diversi Personaggi in Automobile. Ognuno di essi ha avuto un ruolo importante nello sviluppo del settore. Ogni personaggio conferisce un'abilità speciale al giocatore che lo sceglie. L'ordine dei personaggi è importante; esso determina l'ordine di gioco. L'ordine in cui ogni giocatore può selezionare un personaggio è indicato sul tracciato dell'Ordine di Selezione.



Andando da sinistra verso destra ogni giocatore deve prendere il gettone del proprio colore e sposterlo sopra il personaggio selezionato sul Display dei Personaggi.

Ogni personaggio può essere scelto solo da un giocatore per turno.

3 personaggi hanno un gettone sopra di essi: Ford, Sloan e Chrysler. Se si sceglie uno di loro si ottiene anche il token corrispondente. I gettoni su Sloan e Chrysler sono di aiuto per ricordare di eliminare i cubi "perdita". Quello su Ford serve per ricordare l'utilizzo della sua abilità speciale.

Ogni personaggio è inoltre contrassegnato con 0-1-2-3 spazi bianchi. Essi indicano il numero di cubetti R&S che si ottengono quando un giocatore sceglie un determinato personaggio. Questi cubetti dovrebbero già essere presenti sulla plancia, venendo così direttamente prelevati dal giocatore.

Ford – Henry Ford è il più famoso costruttore di automobili della storia nonché uno dei pionieri dello sviluppo delle tecnologie di produzione di massa. Se avete selezionato questo personaggio, sarà possibile costruire una fabbrica, o una fabbrica di ricambi, in una posizione su cui è già presente uno o più dei propri stabilimenti. Si può usufruire di questo bonus durante il proprio round di azione. Si può completare questa azione speciale in aggiunta alla normale azione, o prima o dopo di essa. Utilizzata l'abilità, riposizionare il gettone "Ford" al proprio posto sulla plancia.



Kettering – Charles Kettering è stato uno degli innovatori più importanti del suo tempo grazie ai suoi studi nei laboratori della Delco. Quando si seleziona questo personaggio si ottengono subito 3 cubi R&S.



Sloan – Alfred P Sloan ha accorpato le piccole realtà che facevano parte della General Motors riuscendo a creare una società efficiente. Sloan ha anche scritto un libro dove parla delle teorie del Management. Il giocatore che ha scelto questo personaggio può, durante la fase delle Perdite (dopo che i punti sono stati assegnati, ma prima che i giocatori paghino per essi) scartare la metà dei propri punti arrotondando per eccesso.



Howard – Charles Howard è stato il venditore di auto più famoso di quel periodo. Ad un certo punto è stato responsabile per la vendita di 1 ogni 8 vetture vendute in California, il che spiega anche la sua grande ricchezza. Durante la fase di Vendita Auto si devono vendere due delle proprie auto su questa casella. Così facendo ne otterrete la massima valutazione.



Durant – Billy Durant era il genio della finanza che ha riunito le aziende che formano la General Motors. E' stato in grado di comprare aziende come Cadillac ed Oldsmobile nel momento in cui erano a corto di capitale per svilupparsi. Ha creato e perso capitali più volte, essendo un grande speculatore nella US Stock Exchange. Ha poi perso tutto nel crollo di Wall Street. Se si seleziona questo personaggio si deve immediatamente costruire una fabbrica in uno spazio "modello" libero. E' comunque necessario spendere cubi R&S se si vuole costruire in uno spazio libero oltre la fabbrica più avanzata. E' possibile utilizzare il cubo R&S che si prende selezionando questo personaggio per svolgere tale azione. Si deve comunque pagare l'ammontare di denaro per costruire la fabbrica.



Chrysler – Walter Chrysler era un eccellente manager ed innovatore, un talento a tutto tondo. Ha fatto strada partendo dal basso, cominciando dal settore ferroviario. Con questo personaggio si ottengono 2 cubi R&S. Durante la fase "Perdite" si eliminano un numero di punti perdita pari al numero del turno. Es: nel terzo turno sarà possibile scartare 3 punti di perdita.



Questa fase termina quando tutti i giocatori hanno scelto un personaggio. L'ordine di gioco è dettato dai personaggi selezionati (da sinistra verso destra).



ESEMPIO: L'ordine di gioco è il seguente: verde - rosso - blu - giallo.

Fase tre: Azioni del giocatore

La fase di azione di ogni giocatore è composta da tre rounds.

In ogni singolo round ogni giocatore deve svolgere una sola azione. L'ordine di gioco è determinato dai personaggi selezionati nella fase precedente (da sinistra a destra del Display Personaggi).

Quando arriva il proprio turno si può eseguire una delle azioni seguenti:

- Costruire una fabbrica
- Piazzare concessionari
- Prendere 2 cubi Ricerca & Sviluppo
- Produrre automobili
- Dismettere una fabbrica

E' possibile scegliere la stessa azione in turni diversi.

AZIONE Costruire una fabbrica

E' possibile costruire 1 o 2 stabilimenti in uno spazio "modello". Questo può avvenire in uno spazio vuoto oppure in uno che già contiene una vostra fabbrica. Il costo per costruire tale fabbrica è indicato nello spazio "modello". Può esserci un costo aggiuntivo in cubetti R&S. Di norma i diversi spazi "modello" devono essere costruiti in ordine, andando in senso orario partendo dalla vettura di nome Duryea; una volta che un modello viene costruito diventa disponibile quello successivo (nel caso della Duryea sarebbe la Oldsmobile Dash). Per avviare la costruzione di una fabbrica di un nuovo modello (immediatamente successivo all'ultimo sviluppato) è necessario versare 1 cubo R&S. Tuttavia un giocatore può scegliere di avviare la costruzione di un modello più avanzato del modello successivo: per fare questo dovrà pagare 3 cubetti R&S aggiuntivi oltre al costo dello stabilimento. Se un giocatore volesse saltare due spazi si troverebbe costretto a pagare 6 cubi Ricerca & Sviluppo. Questo costo aggiuntivo consente la costruzione in un determinato spazio, ma non sostituisce né modifica il costo dello stabilimento da costruire.



ESEMPIO: Il blu ha già costruito uno stabilimento grazie all'abilità di Durant. Il verde sceglie di saltare uno spazio e costruire la A. Franklin, decide di costruire 2 fabbriche: il costo totale è di 600 \$ e 3 cubetti Ricerca & Sviluppo.



Come indicato in figura, i costi in R&S per saltare gli spazi sono in progressione aritmetica. Si paga il costo dello spazio sommato ad ad ogni spazio successivo. Così facendo all'inizio del gioco costruire uno stabilimento per la Duryea costerà 1 cubo R&S, 3 per una fabbrica di Oldsmobile e 6 per costruire nello spazio della Franklin. Non vi è alcun limite al numero di spazi che si possono saltare.

Uno spazio che viene saltato può essere ancora costruito: non ci saranno costi in cubi R&S per farlo.

Ogni modello di autovettura può essere costruito da solo un giocatore.

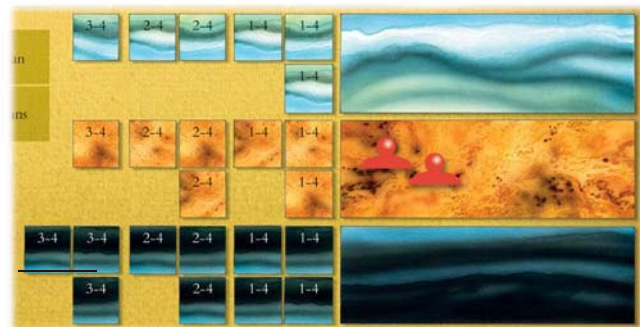
Su di esso possono essere costruiti al massimo 3 stabilimenti più una fabbrica di pezzi di ricambio.

Non è possibile costruire nulla negli spazi contenenti fabbriche chiuse.

Fabbrica di Ricambi - ogni giocatore ha a disposizione una fabbrica di ricambi. E' possibile costruire questo tipo di struttura al posto di una fabbrica. Una fabbrica di ricambi costa 500 \$ per essere sviluppata indipendentemente dal modello per il quale la si sta costruendo. Grazie ad essa, diminuirà il prezzo per la produzione di quel determinato tipo di veicolo. Essendo disponibile solo un pezzo di questo tipo per giocatore, non è possibile averne contemporaneamente più di uno in gioco. Nel caso si chiuda una fabbrica che contiene questo pezzo, esso torna a disposizione per essere nuovamente costruito nel corso di un'azione successiva.

AZIONE Piazzare concessionari

E' possibile aumentare il proprio potenziale di vendita attraverso la creazione di una rete nazionale di distribuzione. Come singola azione è possibile inserire fino a 3 dei vostri concessionari sul relativo display. Esso è diviso in tre grandi sezioni corrispondenti alle tre fasce di prezzo delle automobili. E' possibile piazzare i propri concessionari in uno o più di questi spazi. Non c'è limite al numero di concessionari che possono essere inseriti in una singola sezione. Ognuna di esse può contenere concessionari appartenenti a diversi giocatori. L'unica limitazione per il piazzamento è data dal numero di concessionari per giocatore, cioè otto.



Inizialmente ha sempre un senso piazzare concessionari nella sezione del prezzo di fascia media, in quanto quando verranno utilizzati potranno salire o scendere di un livello. Allo stesso modo è consigliabile non piazzarne troppi dato che ogni concessionario che non riesce a vendere una macchina sarà rimosso dal display e farà guadagnare al proprietario 1 punto di "perdita".

E' da notare come nei primi due turni l'unico mercato per le vetture di fascia alta (ammiraglie) sia su questo display. Analogamente la sola domanda per le auto di fascia bassa (utilitarie) durante il primo turno si trova in questo display.

AZIONE Prendere 2 cubi Ricerca & Sviluppo

Questa azione si spiega da sola. Si ricevono 2 cubi R&S provenienti dalla riserva. Non c'è un limite al numero di cubetti che puoi accumulare anche se la scorta è di per sé un limite al numero totale di cubetti che può essere preso.

AZIONE Produrre automobili

Se si seleziona questa azione è possibile produrre automobili in ogni stabilimento che si è costruito. La quantità di auto per modello dipende dal numero di fabbriche costruite in quel determinato spazio.

La tabella di produzione indica il numero minimo e massimo di auto che possono essere prodotte a seconda del numero di stabilimenti in un determinato spazio. Notare che l'intervallo varia a seconda del prezzo della vettura.

	\$100	\$70	\$50
Production	1-2	1-3	1-4
	3-4	4-7	5-9
	5-6	8-11	10-14
			-\$20

Se si producono autovetture in uno spazio è necessario costruirne almeno il numero minimo indicato. Allo stesso modo non è possibile sforare oltre il massimo numero consentito (valori indicati in tabella).

E' possibile scegliere di non produrre determinati tipi di veicolo.

Il costo per produrre una vettura è riportato nella tabella "Costi di Produzione".

	\$100	\$70	\$50
--	-------	------	------

Questo è il costo per ogni auto prodotta in un determinato spazio. Se si dispone di una fabbrica di ricambi per quel modello di veicolo si ottiene uno sconto di 20\$ sui costi di produzione. Ad esempio produrre un'utilitaria costerebbe 30\$ invece che 50\$.

Le auto prodotte in ogni fabbrica devono essere collocate nello stesso spazio.



ESEMPIO: Il Blu ha deciso di produrre a pieno regime (3 auto, il massimo) mentre il verde ha scelto di produrre il minimo (4 auto per 2 fabbriche).

E' necessario riflettere attentamente su quante auto produrre: tutti i soldi spesi per la produzione di un veicolo che resta invenduto vanno persi. Oltre a questo, si accumula 1 punto "perdita" (le vetture invendute vanno rimosse). Le restrizioni di produzione (min e max) riguardano solo il numero di auto che possono venire costruite in 1 round azione. Non si tratta di un limite sul n° totale di vetture che possono venire costruite durante l'interno turno in un determinato spazio "modello".

AZIONE Dismettere una fabbrica

Come azione si possono dismettere tutti gli stabilimenti di un determinato modello di automobile. Quando si esegue questa azione è possibile scartare la metà dei punti "perdita" accumulati arrotondando per eccesso. Per ogni stabilimento (inclusa la fabbrica di ricambi) rimosso si riceve una somma di denaro pari al suo valore meno 100 \$. Quando si chiude una fabbrica si inserisce nello spazio in questione un pezzo "fabbrica chiusa". Questo impedirà a chiunque di occupare nuovamente quello spazio, e conterà come una fabbrica nel calcolo delle perdite. I pezzi "fabbrica" tornano quindi a disposizione del giocatore. Se in uno spazio dismesso si trova una fabbrica di ricambi il giocatore verrà risarcito con 400\$.

Il numero di pezzi "fabbrica chiusa" non è vincolante. E' possibile svolgere questa azione anche se i pezzi sono esauriti. In questo caso vengono presi i pezzi dalle fabbriche che sono state dismesse per prime durante il gioco (la loro rimozione non ha influenza nel gioco).



ESEMPIO: Il verde decide di dismettere i propri stabilimenti nello spazio Franklin. Entrambi devono essere chiusi. Un pezzo "fabbrica chiusa" viene quindi piazzato in questo spazio. Il verde riceve 400 \$ dalla banca. Si noti che la fabbrica blu riceverà ugualmente punti "perdita" come se la fabbrica verde fosse ancora aperta.

Prestiti

E' possibile trovarsi nella situazione di dover richiedere un prestito. Se ne possono richiedere fino a due per tutta la durata della partita, in qualsiasi momento sia necessario. Se si richiede un prestito si deve piazzare un gettone del proprio colore in uno dei due spazi indicati in figura. Per ciascun prestito si ricevono 500 \$ dalla banca. Durante la fase "Perdite" si deve versare un interesse di 50\$ per ogni prestito. Non è possibile rimborsare i prestiti fino alla fine del gioco. Al termine della partita i prestiti devono essere saldati con 600 \$ ciascuno (le banche non erano amichevoli allora, come non lo sono oggi!).



Fase quattro: Vendere auto tramite Howard

Il giocatore che ha scelto il personaggio di Howard deve ora vendere due delle sue vetture nel relativo spazio. Esse possono essere di modelli differenti. Il venditore vende al prezzo più alto se la vettura è di fascia media oppure utilitaria. In altre parole, a 150 \$ per l'auto di fascia media o 100 \$ per l'utilitaria. Il giocatore riceve subito i soldi della vendita, infine le due vetture vendute devono tornare nella relativa scorta.

Fase cinque: Vendere auto tramite concessionari

Andando in ordine di gioco ogni giocatore ha la possibilità di vendere una macchina attraverso un proprio concessionario. I giocatori possono ripetere questa procedura per vendere quante più auto possibili con i propri concessionari.

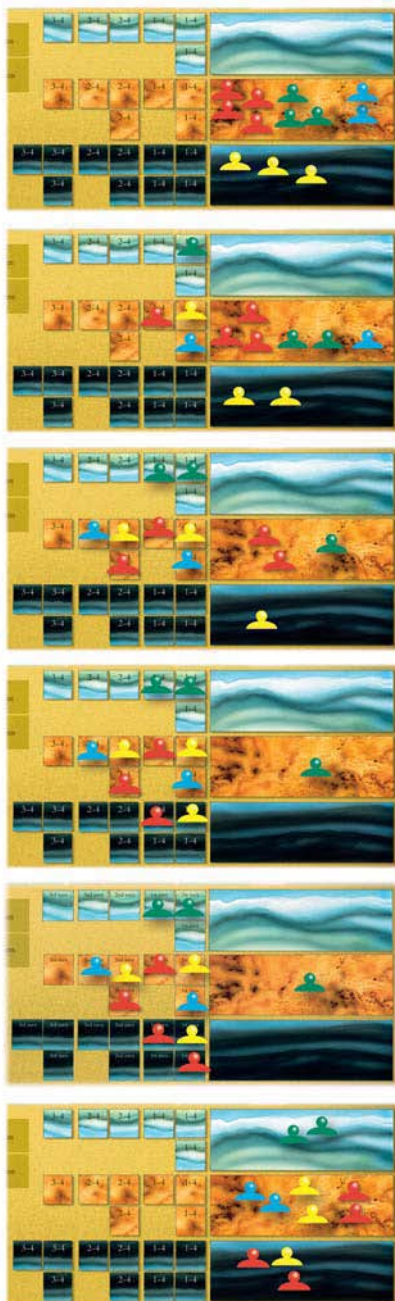
Tutti i vostri concessionari dovrebbero iniziare questa fase nelle tre grandi zone a destra. Durante il turno, venduta una macchina, si può spostare uno dei propri concessionari negli spazi a sinistra (il pezzo deve essere spostato in uno spazio vuoto). I 3 spazi in questione corrispondono alle 3 diverse fasce di prezzo delle vetture. Spostare un concessionario in questi spazi permette al giocatore di vendere un'auto di una determinata fascia. Un concessionario nella zona di "fascia alta" può essere spostato nel relativo spazio a sinistra (fascia alta) oppure in uno più basso (fascia media). Un concessionario nella zona centrale può essere spostato in uno spazio qualsiasi. Un concessionario di fascia bassa può interagire solo con la propria zona (fascia bassa) o con quella di livello superiore (fascia media). Quando si sposta un concessionario in uno spazio si prende una propria autovettura di propria produzione della medesima fascia e la si piazza nella casella "zona di vendita" del valore corrispondente. Queste auto si vendono sempre al miglior prezzo. Si deve ripetere questo processo fino a quando tutti i giocatori non hanno venduto tutti i loro pezzi (non è possibile optare per non vendere automobili in questo modo, pur avendone la possibilità).

Il numero di vendite potenziali aumenta con il proseguire del gioco. Nel primo turno di gioco la richiesta di automobili vendibili via concessionario è contrassegnata dalle caselle "1-4". Nel secondo turno vengono utilizzate solo le caselle "1-4" e "2-4". Dal terzo turno in poi è possibile vendere macchine utilizzando tutte le caselle disponibili.

I giocatori ora possono raccogliere i soldi per le auto che hanno venduto. Dopo aver fatto questo, rimuovere le auto vendute dalle zone di vendita. Tutti i concessionari utilizzati ritornano quindi nel relativo display dei concessionari, nello spazio di destra. Se, ad esempio, abbiamo sfruttato tutti i concessionari di utilitarie durante la "vendita tramite concessionari" torneranno tutti nel display dei concessionari di utilitarie. Se un giocatore non è riuscito ad usare tutti i concessionari dovrà scartare quelli che sono rimasti inutilizzati. Si riceve 1 punto "perdita" per ogni concessionario che ritorna nella riserva.

ESEMPIO: Il giallo è il primo a giocare e può vendere auto utilitarie o di fascia media. Decide di vendere 1 macchina di fascia media. Rosso e blu fanno lo stesso mentre il verde vende una vettura ammiraglia. Si noti che il giallo non poteva usare nessuno dei suoi concessionari per vendere ammiraglie (non si può muovere di due "livelli" piuttosto che uno). Il gioco procede ed ogni giocatore continua ad utilizzare i propri concessionari, uno per volta. Siccome siamo nel 2° turno possono essere venduti solo 6 modelli di fascia media. Il giallo ed il rosso hanno entrambi auto utilitarie che potranno vendere per ultime. Il verde è l'unico a rimanere con un concessionario non utilizzato. Ciò significa che riceverà 1 cubo "perdita" e perderà il concessionario. Ora tutti gli altri concessionari vengono spostati a destra come mostrato in figura.

Il giallo guadagna 400 \$,
il rosso guadagna 500 \$,
il blu guadagna 300 \$,
il verde guadagna 400 \$.



Fase sei: Decisioni Esecutive

Questa fase è una sorta di pausa nel processo di vendita che permette ai giocatori di aumentare il potenziale di vendita delle proprie macchine. In questa fase si può cambiare l'ordine di gioco per il turno successivo.

In ordine di gioco ogni giocatore ha la possibilità di fare una decisione esecutiva. Questa procedura viene poi ripetuta finché tutti i giocatori hanno passato. Le decisioni esecutive a disposizione dei giocatori sono:

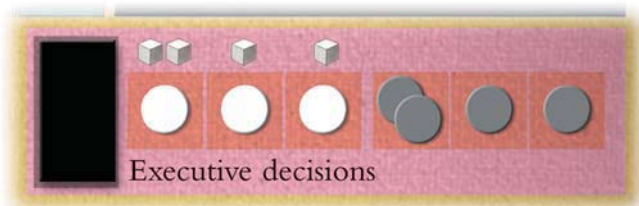
Chiudere uno stabilimento

Acquistare un gettone "vendita bonus"

Acquisire 1-2 gettoni "prezzo ridotto"

Passare

Solo un giocatore può scegliere di chiudere uno stabilimento. L'azione funziona nello stesso modo di quella descritta nella Fase delle Azioni. Se un giocatore sceglie questa azione prende il pezzo "Fabbrica Chiusa" dallo spazio indicato e lo piazza in uno spazio modello che ha deciso di dismettere. Così facendo nessun'altro giocatore potrà svolgere questa azione nel turno corrente.



Ci sono 3 gettoni "vendita bonus" disponibili per l'acquisto. Il primo costa 2 cubi R&S, i due rimanenti costano 1 cubo. Si possono acquistare svolgendo un'azione esecutiva. Il primo giocatore che acquista un gettone deve per forza acquistare quello dal costo di 2 cubi. Quando si svolge questo acquisto bisogna piazzare il gettone ottenuto in uno dei propri "spazi modello" sulla plancia. Si può avere al massimo 1 gettone "vendita bonus" per "spazio modello".

C'è a disposizione una sola pila di 2 gettoni "prezzo ridotto" e due pile da 1 gettone ciascuna. Tramite decisione esecutiva si può acquisire una di queste pile e quindi inserirla in un proprio "spazio modello" (una volta piazzati non è possibile aggiungerne altri nello stesso spazio durante il medesimo turno).

Uno "spazio modello" può contenere sia gettoni "vendita bonus" che "prezzo ridotto". Non è possibile inserire gettoni "prezzo ridotto" su modelli di autovetture "ammiraglie".

Nel caso non si voglia svolgere alcuna delle precedenti azioni, si deve passare. In tal caso si sposta il gettone del proprio colore dal Display dei Personaggi in uno spazio vuoto dell'Ordine di Selezione. Così facendo verrà occupato il primo spazio vuoto partendo da sinistra. In pratica è determinato in questo momento l'ordine con cui si sceglieranno i personaggi nel turno successivo.

I gettoni ottenuti in questa fase aumenteranno il numero di auto vendute durante la fase di vendita, anche se non c'è alcuna garanzia che possano essere vendute tutte quante.

Fase sette: Vendere tramite i tasselli Domanda

I giocatori ora rivelano il/i loro tassello/i "domanda". Nel primo turno ogni giocatore ha un solo tassello che deve essere collocato nelle zone di vendita di fascia media. Nel secondo turno ogni giocatore avrà 2 tessere. Quella di valore più alto delle 2 andrà nelle zone di vendita di fascia media, quella di valore inferiore nelle zone vendita delle utilitarie. Nel terzo e nel quarto turno il tassello di valore maggiore deve essere posto nelle zone delle auto utilitarie, quello di valore più basso va invece posizionato nelle zone di vendita di fascia media. Nel terzo e nel quarto turno viene inoltre pescata una tessera extra

dal sacchetto e posizionata nel prezzo di vendita delle auto ammiraglie. Nel quarto turno viene estratto un tassello extra anche per le auto utilitarie.

Questi tasselli dettano il numero totale di veicoli che possono essere venduti per ogni fascia di prezzo. Ci sono due sotto-sezioni di prezzo per le utilitarie e le auto di fascia media. I valori più bassi (100\$/70\$) vengono presi in considerazione quando un giocatore vende le proprie auto grazie al gettone "prezzo ridotto".



ESEMPIO: Nel 2° turno, il tassello dal valore più alto di ogni coppia pescata viene disposto nella fascia media. Quello di valore più basso viene assegnato alle utilitarie. La domanda di auto di fascia media è quindi di 16. La richiesta di utilitarie è di 11.

L'ordine con cui le auto sono vendute è decretato dalla posizione dei modelli nel relativo "tracciato dei modelli". Ne consegue che le auto più recenti saranno vendute prima di quelle più obsolete. Un'auto è venduta da ogni spazio. Tale processo viene ripetuto fino a quando la domanda per ogni fascia di prezzo non è stata soddisfatta. Ogni auto invenduta, prima di essere rimossa, si tramuta in 1 punto "perdita".

Ogni singolo gettone "bonus di vendita" e "prezzo ridotto" permette di vendere un'auto in più in ogni turno di vendita. Se lo spazio contiene 1 o 2 gettoni "prezzo ridotto", tutte le auto lì prodotte vengono vendute al prezzo più basso (100\$ fascia media, 70\$ utilitarie). Si passa quindi allo spazio modello successivo, andando a ritroso: il proprietario di tale spazio deve vendere una o più auto a seconda dei gettoni a disposizione. Si noti che uno spazio modello potrebbe contenere al suo interno delle combinazioni di "vendite bonus" e "prezzo ridotto".



ESEMPIO: L'ordine di vendita dovrebbe essere: giallo-rosso-verde-blu. Ogni spazio dovrebbe vendere una macchina, fatta eccezione per il rosso che avrebbe venduto due vetture durante "ogni passaggio".

Ripetere questa procedura fino a quando i giocatori hanno venduto il maggior numero di automobili possibile (ciò dipende dalla quantità di domanda in ogni fascia di prezzo).

I giocatori, dopo aver ricevuto il denaro derivato dalla vendita delle auto, ottengono anche 1 gettone "perdita" per ogni auto invenduta. I giocatori ritirano tutte le loro automobili presenti sul tabellone. Tutti i gettoni "vendite bonus" e "prezzo ridotto" vengono rimossi dal tabellone.

Fase otto: Perdite

Questi stabilimenti di autovetture sono diventati i più grandi complessi industriali dei loro tempi. I Managers che non sono riusciti a cavalcare l'onda di questo enorme business sono rappresentati in questo gioco con i punti "perdita".

E' arrivato il momento di verificare quali sono i luoghi che producono perdite per il business. Si procede a ritroso partendo dal modello di auto più avanzato per ogni fascia di prezzo. Il primo spazio occupato non riceve punti perdita, lo spazio occupato successivo ne produce uno e così via. Uno spazio con sopra uno stabilimento chiuso influenza il numero di punti perdita nel caso ci siano stabilimenti che lo precedono. Vale a dire che conta come uno spazio occupato anche se direttamente non riceve alcun punto perdita (ndt. i punti "perdita" vengono conteggiati al contrario, partendo dal modello più avanzato ed arrivando a quello più obsoleto).



ESEMPIO: Né il giallo né il rosso accumulano punti perdita. Il verde prende 1 punto perdita mentre il blu deve prenderne 2.

I punti perdita sono rappresentati da cubi e dischi. Ogni cubo vale un punto mentre ogni disco vale 5. Se si sceglie Sloan, una volta ottenuti punti perdita, è possibile scartarne la metà arrotondando per eccesso. Ad esempio, se si sono accumulati 9 punti perdita è possibile scartarne 5, rimanendo di fatto con 4 punti residui.

Se è stato selezionato Chrysler si devono scartare cubi perdita in base al numero del turno in corso.

A questo punto è necessario pagare una somma compresa tra 10\$ e 40\$ a seconda del turno e del numero di cubetti posseduti. L'importo esatto è indicato sopra la casella del turno attuale. I punti perdita non vengono scartati; si possono eliminare solo selezionando Sloan o Chrysler oppure utilizzando l'azione "dismettere una fabbrica" su una zona del Tracciato dei Modelli (vedi relativa azione).

\$10	\$20	\$30	\$40
1st turn	2nd turn	3rd turn	4th turn

Se si dispone di uno o più prestiti si deve pagare 50\$ per ogni prestito sottoscritto.

Fase nove: Fine del turno

Rimuovere tutti i tasselli domanda dalla plancia ed inserirli nuovamente nel sacchetto. Assicurarsi che tutte le automobili siano state restituite ai rispettivi proprietari.

Ri-posizionare i gettoni Ford, Sloan e Chrysler al loro posto sul display dei personaggi.

Rifornire il display delle decisioni esecutive come illustrato nel corso del set-up di gioco.

Posizionare nuovi cubetti R&S nel relativo display dei personaggi (eventuali cubetti R&S avanzati devono essere rimossi dal display).

Muovere il gettone segna-turno avanti di uno spazio.

Ora si può dare il via ad un nuovo turno di gioco.

Il gioco si concluderà dopo aver completato quattro turni completi.

Se si è giunti al quarto turno si deve saltare questa fase, passando così a determinare le posizioni finali.

Vincere il Gioco

Alla fine del gioco i giocatori ricevono il valore totale in denaro di ogni fabbrica di loro proprietà presente sulla plancia. Il valore di una fabbrica è determinato dallo spazio modello in cui si trova. Si noti che i giocatori ricevono anche il valore in contanti della fabbrica di ricambi, pari a 500\$.

I giocatori devono quindi sommare questo denaro a quello già in loro possesso.

I giocatori devono ora ripagare i prestiti, per un costo di 600\$ ciascuno.

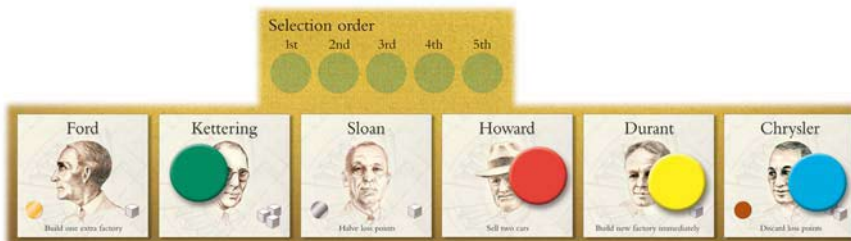
Il giocatore che ha accumulato più denaro è il vincitore.

In caso di parità conta l'ordine di turno partendo dal primo.

Esempio di Gioco

L'esempio riporta i primi due turni di gioco in una partita a quattro giocatori.

Nel primo turno l'ordine di gioco è il seguente: rosso-giallo-verde-blu. In quest'ordine i giocatori scelgono i personaggi. Il rosso seleziona Howard: sarà in grado di vendere automaticamente due auto nel corso del turno. Il verde prende 3 cubetti di Ricerca & Sviluppo. Il giallo prende 1 cubetto R&S e costruisce subito una fabbrica. Il blu prende 2 cubetti R&S ed il gettone di Chrysler. Più tardi, nel corso del turno, questo giocatore sarà in grado di scartare un cubetto perdita. L'ordine di gioco per le azioni sarà: verde-rosso-giallo-blu.



PRIMO TURNO - FASE AZIONE - ROUND 1:

Il giallo ha già costruito il modello "Duryea" utilizzando l'azione del personaggio Durant. Il verde costruisce una fabbrica nel modello "Oldsmobile". Ciò costa 250\$ ed 1 cubo R&S. Il rosso decide di prendere 2 cubi R&S. Il giallo costruisce una fabbrica nel modello "Maxwell" per un costo di 350\$ e 3 cubetti R&S. Il blu paga 300\$ ed 1 cubetto R&S per costruire una fabbrica nel modello "Sears Autobuggy".



PRIMO TURNO - FASE AZIONE - ROUND 2:

Il verde costruisce due fabbriche nel modello "Thomas Flyer" ad un costo di 800\$ e 1 cubo R&S. Il rosso paga 400\$ e 3 cubi R&S per costruire una fabbrica nello spazio "National". Sia il giallo che il blu decidono di posizionare 3 dei loro concessionari sul display di distribuzione.



PRIMO TURNO - FASE AZIONE - ROUND 3:

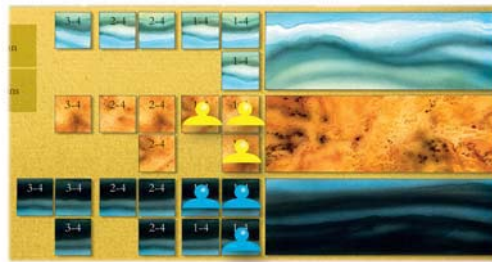
Il verde produce 10 vetture per un costo di 700\$ in totale. Il rosso ne produce 2 al costo di 200\$. Il giallo produce 6 auto al costo di 420\$. Il blu ne produce 3 per 150\$ totali.



PRIMO TURNO - VENDERE TRAMITE HOWARD

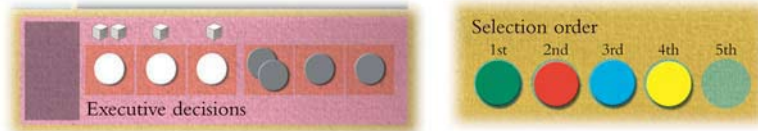
Il rosso deve vendere i suoi 2 veicoli tramite Howard. Ogni auto viene venduta a 200\$. Il rosso prende quindi 400\$ dalla banca.

PRIMO TURNO - VENDERE TRAMITE CONCESSIONARI:
 Giallo e blu non sono in competizione tra loro e così vendono automaticamente 3 auto ciascuno tramite i loro concessionari. Il giallo vende le proprie auto per 150\$ ciascuna. Prende un totale di 450\$. Il blu vende le proprie auto per 100\$ ciascuna e riceve 300\$.



PRIMO TURNO - DECISIONI ESECUTIVE:

Verde e rosso decidono di non svolgere questa fase. Passano e spostano i loro gettoni sul display di "Ordine di Selezione". Il giallo decide di chiudere uno stabilimento. Prende la sua fabbrica dallo spazio "Duryea" e la sostituisce con un pezzo "fabbrica chiusa". Ottiene 100\$ dalla banca. Il blu passa. Il giallo passa. Ora l'ordine di gioco per il prossimo turno è stato determinato.

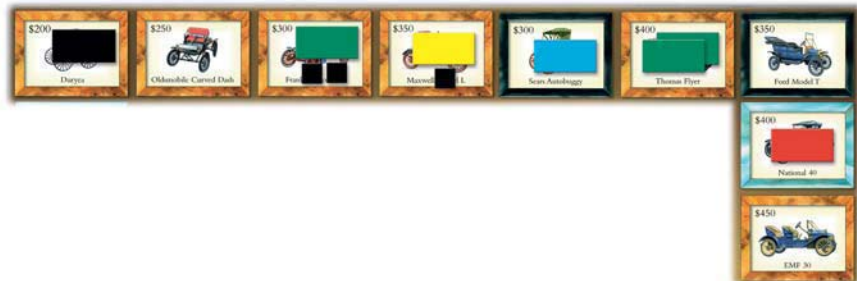


PRIMO TURNO - VENDERE TRAMITE TASSELLI DOMANDA:
 I giocatori rivelano i propri tasselli "domanda". Solo il verde ed il giallo hanno auto da vendere. Il modello Thomas Flyer sarà il primo ad essere venduto, poi si procederà a ritroso vendendo una macchina per ogni spazio. Ogni auto sarà venduta a 150\$. Ci sono 13 vetture in tutto ma c'è richiesta solo per 12 di esse. Ne consegue che una Thomas Flyer resterà invenduta. Per questo motivo il verde otterrà 1 punto "perdita". Il giallo vende tutte e 3 le sue auto, ottenendo dalla banca 450\$. Il verde vende 9 delle sue automobili ed ottiene 1350\$.



PRIMO TURNO - PERDITE:

I cubetti "perdita" vengono assegnati come indicato: rosso e blu riescono a non ottenerne. Il giallo ne deve prendere 1 e deve pagare 10\$. Il verde ne ottiene 2 dalle fabbriche più 1 per via dell'auto invenduta per un totale di 3 cubi e 30\$ da versare in banca.



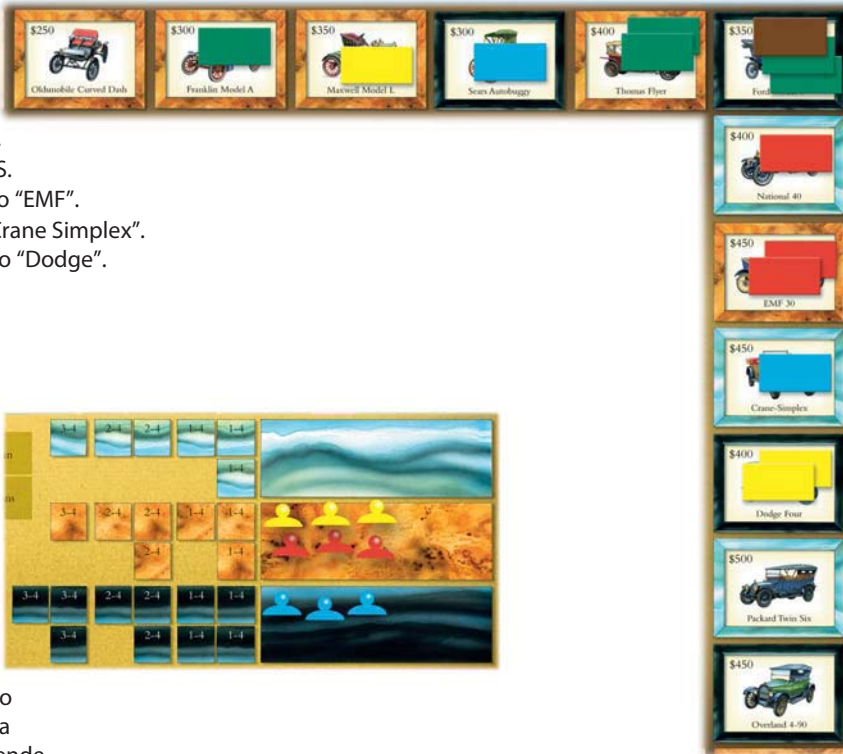
SECONDO TURNO:

Il verde seleziona Ford, Kettering viene scelto dal rosso. Il blu sceglie Howard, infine il giallo seleziona Chrysler.



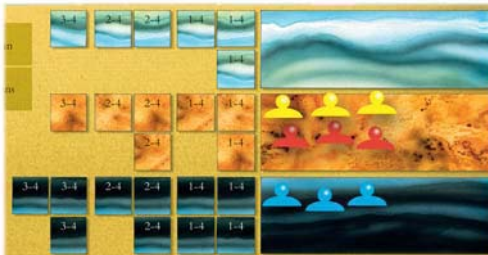
SECONDO TURNO - FASE AZIONE - ROUND 1

Il verde costruisce due fabbriche ed una fabbrica di ricambi nello spazio "Ford Model T". Il verde può costruire la fabbrica extra perché ha selezionato il personaggio "Ford". Il costo è di 1200\$ senza l'utilizzo di cubi R&S. Il rosso costruisce due fabbriche nello spazio "EMF". Il blu costruisce una fabbrica nello spazio "Crane Simplex". Il giallo costruisce due fabbriche nello spazio "Dodge".



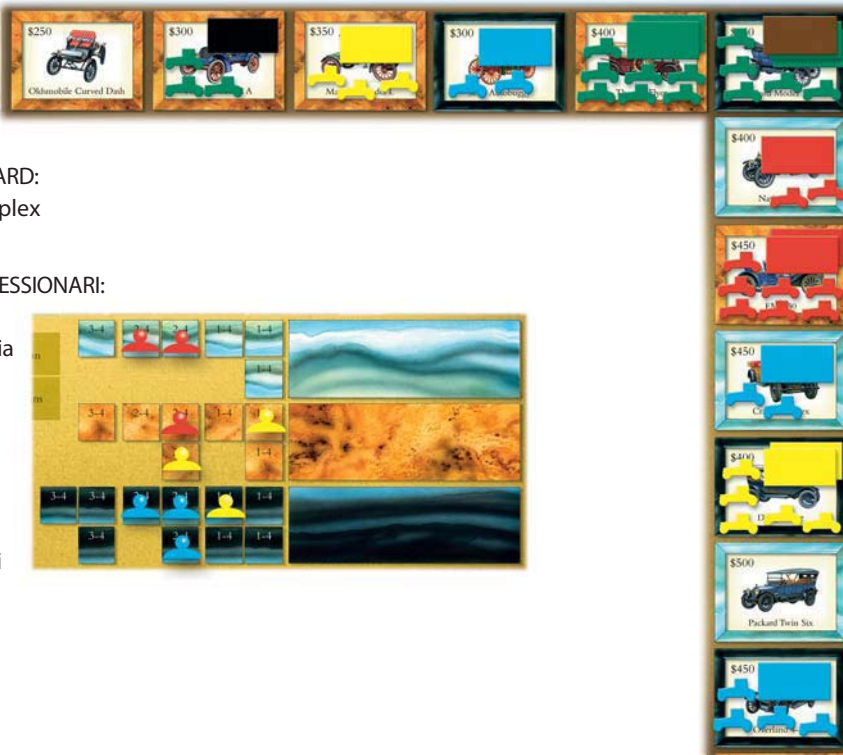
SECONDO TURNO - FASE AZIONE - ROUND 2

Il verde produce automobili, cinque sullo spazio "Ford", sette sullo spazio "Thomas Flyer" e tre sullo spazio "Franklin". I costi di produzione del modello "Ford Model T" sono ridotti per via della fabbrica di ricambi. Lo sconto applicato è di 20\$ per auto. La spesa totale del verde è di 850\$. Il verde non dispone di tutto questo denaro, deve quindi prendere un prestito da 500\$. Il rosso piazza tre concessionari. Il Blu costruisce una fabbrica nello spazio "Overland". Il giallo prende due cubetti di ricerca e sviluppo.



SECONDO TURNO - FASE AZIONE - ROUND 3

Il verde chiude la fabbrica di "Franklin" e prende 200\$ dalla banca. Scarta anche due dei tre punti perdita che possiede. Gli altri giocatori producono invece automobili, come mostrato in figura.



SECONDO TURNO - VENDERE TRAMITE HOWARD:

Il blu vende i suoi due modelli di Crane Simplex guadagnando 400\$ nel processo.

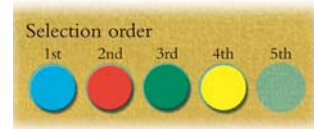
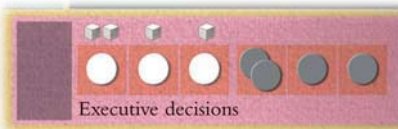
SECONDO TURNO - VENDERE TRAMITE CONCESSIONARI:

I giocatori vendono le auto come indicato sopra. Giallo ha scelto di vendere un'utilitaria con il suo ultimo concessionario. Il rosso guadagna 550\$, il blu ne guadagna 300 ed il giallo guadagna 400\$. Si noti che il blu non avrebbe potuto usare i suoi concessionari per vendere ammiraglie in quanto essi possono solo salire o scendere di un "livello". Ecco perché il blu ha scelto di vendere le sue auto ammiraglie tramite Howard.



SECONDO TURNO - DECISIONI ESECUTIVE:

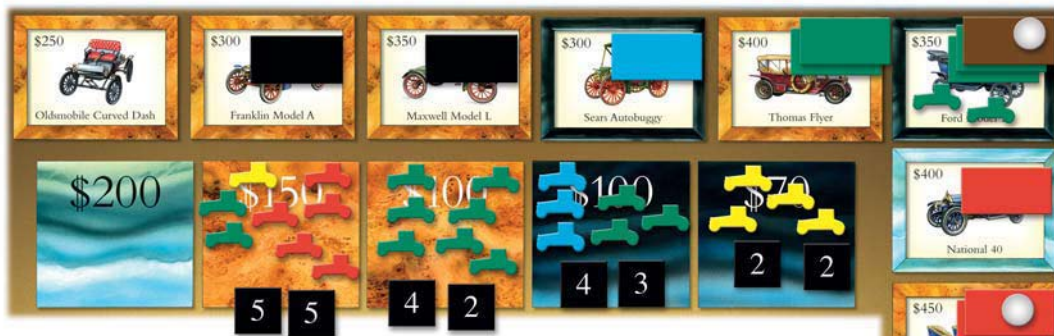
Il verde paga 2 cubetti R&S per comprare il primo gettone "vendita bonus". Egli lo colloca nello spazio modello "Thomas Flyer". Il rosso acquista il secondo gettone per un cubetto R&S e lo colloca nello spazio del modello "EMF". Blu passa. Giallo chiude la fabbrica di "Maxwell" e scarta un punto perdita, guadagna inoltre 250\$ per aver svolto questa mossa. Successivamente il verde prende i primi due gettoni "prezzo ridotto" e li piazza sul modello "Thomas Flyer". Il rosso passa. Il giallo decide a sua volta di abbassare i prezzi: prende un gettone "prezzo ridotto" e lo piazza nello spazio "Dodge Four". Verde e giallo poi passano in successione.



SECONDO TURNO - VENDERE TRAMITE TASSELLI DOMANDA:

I giocatori rivelano i loro tasselli domanda, assegnando il valore più alto alle vetture di fascia media ed il valore inferiore alle utilitarie. La domanda totale di auto utilitarie è più alta dell'offerta, per cui tutte le auto di questa tipologia vengono vendute. Si noti che il giallo deve egualmente vendere le auto che ha prodotto al prezzo più basso. Per quanto riguarda il mercato delle auto di fascia media la musica sarà assai diversa...





Nel primo round di vendita il rosso vende due "EMF" per via della presenza di un gettone "bonus vendita". Il verde vende quattro "Thomas Flyer", le tre vendite aggiuntive sono dovute alla presenza di un gettone "vendita bonus" ed a due gettoni "prezzo ridotto". Il giallo vende il suo ultimo "Maxwell", il verde poi vende una "Franklin". Nel secondo round di vendita il rosso vende altri due "EMF", il verde cede le sue tre "Flyers" avanzate, poi la "Franklin" avanzata. Il rosso può quindi vendere una "EMF" in più prima che la domanda di automobili sia saturata. Tutte le 16 automobili richieste sono state vendute. Le "Flyers" del verde saranno vendute a 100 \$. Il rosso deve prendere un punto perdita.



SECONDO TURNO - PERDITE:

Le perdite sono assegnate, come di seguito: Il verde prende tre punti perdita che si aggiungono al cubo che già possedeva, così facendo la perdita sale a quattro punti per un costo complessivo di 80\$. Giallo ha un punto perdita, tuttavia lo scarta perché ha scelto il personaggio Chrysler (avrebbe potuto scartare due punti perdita, ma ne aveva solo uno in mano). Il rosso prende un punto perdita che si aggiunge a quello ricevuto per via dell'auto invenduta. Ha quindi un totale di due punti perdita e deve pagare 40\$. Il blu prende tre punti perdita e paga 60\$. Si noti che se un giocatore avesse avuto una fabbrica nello spazio "Oldsmobile" avrebbe dovuto prendere altri quattro punti "perdita".



Note dell'autore

Non sono sicuro di quante volte la serendipità (ndt. sensazione che si prova quando si scopre una cosa mentre se ne cerca un'altra) sia stata citata nei crediti dei game-designer, certo è che meriterebbe quantomeno una menzione per l'aiuto che mi ha dato per la realizzazione di questo gioco. Per spiegarmi meglio: trovo che i negozi di libri usati siano il posto ideale per la ricerca di nuovi temi. Con una serie di eventi troppo complicati da raccontare mi sono trovato in una libreria presso Sedburgh che aveva uno splendido libro illustrato sugli aerei. Dentro di me già immaginavo un gioco carico di immagini di vecchi aeroplani. Dopo aver fatto il design, che forse un giorno sarà prodotto, sono giunto alla conclusione che il mondo dell'automobile era il tema più idoneo per sfruttare ciò che stavo ideando. Fortunatamente, tutto ciò è avvenuto poco prima di un viaggio presso Hay-on-Wye ; si tratta della capitale britannica -se non dell'intero globo- del mondo dei libri di seconda mano. Persino un'officina aveva dei libri in vendita, uno dei quali conteneva esattamente il tipo di illustrazioni che stavo cercando. Ho quindi pensato che avrei dovuto chiedere a Peter Dennis di ri-disegnarmi queste illustrazioni per la versione finale del gioco. Tuttavia, dopo una rapida ricerca su Google, ho scoperto che l'artista originale di quel libro era ancora in vita, in piena attività lavorativa, e per di più domiciliato a soli 20 minuti dalla casa in Cornovaglia dei genitori della mia partner. Mike Atkinson, l'artista in questione, si è gentilmente offerto di riprodurre per me le immagini originali delle auto oltre che l'elaborazione grafica della scatola.

Anche la produzione finale del gioco è stata in qualche modo migliorata a causa di un errore. Pensavo di aver ordinato 24 tasselli "domanda" per ogni gioco, ma poi ho constatato che ne avevo chiesto solo 16. Per qualche ragione tutto ciò ha reso le meccaniche di gioco migliori rispetto alla versione originale. Me la sono scampata bella!

Sono contento per il modo in cui il progetto è giunto alla luce; avere una buona idea non garantisce sempre buoni risultati. E' sorprendentemente difficile trovare buoni libri sulla storia dell'industria automobilistica: i libri con belle immagini si reperiscono facilmente a differenza di quelli che trattano della storia della sua evoluzione. La scelta di ambientare Automobile in America è dovuta alla relativa ricchezza di testi dedicati ai personaggi principali del gioco, come Ford e Chrysler. Già dalla prima partita di prova ho percepito che questo gioco aveva potenziale. Questo è puro caso. Nella mia vita ho disegnato centinaia di giochi e la maggior parte di essi ha richiesto un sacco di lavoro per riuscire ad ottenere qualcosa di moderatamente divertente. Automobile invece è stato sviluppato più o meno in un lungo fine settimana durante una convention di giochi a Baycon, tanto per essere precisi.

Come spesso ho affermato in altri giochi Treefrog, non ho intenzione di annoiarvi con consigli o strategie. L'intero gioco è incentrato sulla creazione di un patrimonio, o hai il talento per riuscirci oppure sei un insegnante.

Martin Wallace

Crediti e Ringraziamenti

Gioco ideato da Martin Wallace

Le illustrazioni delle vetture e la copertina sono state create da Mike Atkinson, ulteriori illustrazioni ad opera di Peter Dennis.

Graphic design a cura di Solid Colour

Playtestato da un numero enorme di persone, tra cui: Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Richard Spilsbury, Geoff Brown, Don Oddy, Stewart Pilling, Jerry Elsmore, James Hamilton, Martin Hair, Chris Boote, Richard Dewsbury, Tony Simons, Chris Dearlove, Philip Honeybone e da gran numero di persone presso Baycon, Sorcon, Leiria Con, Stabcon.

Ringraziamenti a: Mary e Ravindra Prasad, Henning Kröpke, Mik Svellöv, Pete Card e Larry Levy.

Ringraziamenti speciali a Julia Bryan.

Puoi controllare i giochi in prossima uscita al sito: www.warfroggames.com

Puoi contattare Warfrog a: martin@warfroggames.com

Il regolamento di "Automobile" è registrato © Martin Wallace 2008.

Le illustrazioni della scatola e delle auto sono registrati © Mike Atkinson 2008.



Traduzione in Italiano ed impaginazione a cura di Francesco Tamagnone.
Revisione a cura di Giancarlo Sorrentino.

Aiuto di Gioco

Sequenza del Turno

1. Pescare i tasselli "Domanda"
2. Scegliere i Personaggi
3. Azioni del giocatore - 3 Rounds
4. Vendere auto tramite Howard
5. Vendere auto tramite concessionari
6. Decisioni esecutive
7. Vendere auto tramite i tasselli "Domanda"
8. Perdite
9. Fine del Turno

Azioni del Giocatore

Costruire una fabbrica

Costruire uno o due stabilimenti in uno spazio "modello". Il costo di costruzione è segnato nel relativo spazio. Si devono spendere cubi R&S qualora si voglia costruire in uno spazio "modello" successivo a quello attualmente più evoluto (cioè quello in posizione più avanzata all'interno del tracciato dei modelli). Costruire nello spazio subito adiacente costa 1 cubo R&S, nel secondo spazio libero costa 3 cubi R&S, nel terzo costa 6 cubi R&S e così a seguire. Se si costruisce una fabbrica in uno spazio "modello" dietro a quello più evoluto non si devono pagare cubi R&S. E' possibile costruire una fabbrica di ricambi al posto di una fabbrica normale al costo di 500\$.

Piazzare concessionari

Piazzare al massimo tre pezzi "concessionario" all'interno del Display dei Concessionari.

Prendere 2 cubi Ricerca & Sviluppo

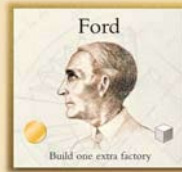
Produrre automobili

E' possibile produrre automobili in tutti gli spazi "modello" dove sono presenti proprie fabbriche. Se si sceglie di produrre, il numero minimo e massimo di auto prodotte dipende dal numero di fabbriche presenti nello spazio. Il costo unitario delle auto è segnato nel display di produzione. Costruire una macchina costa 20\$ in meno se nello spazio è presente una fabbrica di ricambi.

Dismettere una fabbrica

Rimuovere tutte le fabbriche da un determinato spazio "modello". Piazzare un pezzo "fabbrica chiusa" sullo spazio modello. Eliminare la metà dei punti perdita posseduti, arrotondando per eccesso. Prendere dalla banca una cifra pari al costo individuale di ogni fabbrica sottraendo 100\$.

Descrizione dei Personaggi



Una sola volta durante la fase "Azioni del giocatore" è possibile costruire una fabbrica in uno spazio dove si dispone già di uno stabilimento. Restituire il gettone "Ford" quando si usufruisce di questo beneficio. Si può usufruire di questo bonus anche se l'azione principale non è "costruire una fabbrica". Unendo il bonus all'azione "costruire una fabbrica" è possibile costruirne 3 invece di 2. Il bonus permette di costruire una fabbrica di ricambi. Si ottiene 1 cubo R&S.



Quando si seleziona questo personaggio si prendono tre cubi Ricerca & Sviluppo dalla scatola e si aggiungono alla riserva personale.



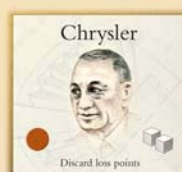
Durante la fase "Perdite", dopo aver ottenuto tutti i punti "perdita", ma prima di pagare il denaro dovuto, si devono scartare la metà dei punti "perdita" fino ad ora accumulati (arrotondando per eccesso). Si ottiene anche un cubo Ricerca & Sviluppo.



Durante la fase "Vendere tramite Howard" si devono vendere due delle automobili che sono state prodotte. Si vende sempre al prezzo più alto possibile.



Subito dopo aver selezionato questo personaggio si deve costruire una fabbrica. Essa deve essere costruita in uno spazio "modello" vuoto. E' possibile utilizzare il cubo R&S acquisito tramite questo personaggio per costruire una fabbrica in una posizione successiva a quella più avanzata attualmente in gioco. In ogni caso si deve pagare il costo per la fabbrica costruita.



Grazie a questo personaggio è possibile smaltire un numero di punti "perdita" pari al numero del turno che si sta svolgendo. Ad esempio nel secondo turno di gioco si scarteranno due punti "perdita". Puoi usufruire di questo bonus dopo aver subito delle perdite ma prima di dover pagare l'ammontare di denaro dato dal calcolo di questi punti. Si ottengono anche 2 cubi R&S.

		\$100	\$70	\$50
Production		1-2	1-3	1-4
		3-4	4-7	5-9
		5-6	8-11	10-14
				-\$20