

1. Asta per il nuovo ordine dei giocatori

- Ordine 12 → 1
- Puntata massima = Operai disponibili - 1

2. Rifornimento del Mercato Corrente

- Ordine 1 → 12
- Si deve scegliere una tessera per ogni Operaio disponibile
- L'ultimo giocatore può scegliere alcune tessere bonus

3. Acquisto, Piazzamento, Demolizione delle Attrezzature

- Ordine 1 → 12
- 1 acquisto, piazzamento, demolizione per ogni Operaio disponibile
- Eventualmente assumere fino a 2 Operai stagionali (7€)
- Riposizionamento nel Deposito delle tessere non comprate

4. Contabilità

- Gli Operai utilizzati per l'Asta sono di nuovo disponibili
- Aggiornamento delle tre Scale e della Mensa
- Nuovo costo dell'energia

5. Calcolo dei profitti

- Fatturato meno Spese di Energia
- Nel 5° Turno raddoppiano i profitti !!!

1. Asta per il nuovo ordine dei giocatori

- Ordine 12 → 1
- Puntata massima = Operai disponibili - 1

2. Rifornimento del Mercato Corrente

- Ordine 1 → 12
- Si deve scegliere una tessera per ogni Operaio disponibile
- L'ultimo giocatore può scegliere alcune tessere bonus

3. Acquisto, Piazzamento, Demolizione delle Attrezzature

- Ordine 1 → 12
- 1 acquisto, piazzamento, demolizione per ogni Operaio disponibile
- Eventualmente assumere fino a 2 Operai stagionali (7€)
- Riposizionamento nel Deposito delle tessere non comprate

4. Contabilità

- Gli Operai utilizzati per l'Asta sono di nuovo disponibili
- Aggiornamento delle tre Scale e della Mensa
- Nuovo costo dell'energia

5. Calcolo dei profitti

- Fatturato meno Spese di Energia
- Nel 5° Turno raddoppiano i profitti !!!

1. Asta per il nuovo ordine dei giocatori

- Ordine 12 → 1
- Puntata massima = Operai disponibili - 1

2. Rifornimento del Mercato Corrente

- Ordine 1 → 12
- Si deve scegliere una tessera per ogni Operaio disponibile
- L'ultimo giocatore può scegliere alcune tessere bonus

3. Acquisto, Piazzamento, Demolizione delle Attrezzature

- Ordine 1 → 12
- 1 acquisto, piazzamento, demolizione per ogni Operaio disponibile
- Eventualmente assumere fino a 2 Operai stagionali (7€)
- Riposizionamento nel Deposito delle tessere non comprate

4. Contabilità

- Gli Operai utilizzati per l'Asta sono di nuovo disponibili
- Aggiornamento delle tre Scale e della Mensa
- Nuovo costo dell'energia

5. Calcolo dei profitti

- Fatturato meno Spese di Energia
- Nel 5° Turno raddoppiano i profitti !!!

1. Asta per il nuovo ordine dei giocatori

- Ordine 12 → 1
- Puntata massima = Operai disponibili - 1

2. Rifornimento del Mercato Corrente

- Ordine 1 → 12
- Si deve scegliere una tessera per ogni Operaio disponibile
- L'ultimo giocatore può scegliere alcune tessere bonus

3. Acquisto, Piazzamento, Demolizione delle Attrezzature

- Ordine 1 → 12
- 1 acquisto, piazzamento, demolizione per ogni Operaio disponibile
- Eventualmente assumere fino a 2 Operai stagionali (7€)
- Riposizionamento nel Deposito delle tessere non comprate

4. Contabilità

- Gli Operai utilizzati per l'Asta sono di nuovo disponibili
- Aggiornamento delle tre Scale e della Mensa
- Nuovo costo dell'energia

5. Calcolo dei profitti

- Fatturato meno Spese di Energia
- Nel 5° Turno raddoppiano i profitti !!!



Versione 1.0
by Becienz

1. Asta per il nuovo ordine dei giocatori

- Ordine 12 → 1
- Puntata massima = Operai disponibili - 1

2. Rifornimento del Mercato Corrente

- Ordine 1 → 12
- Si deve scegliere una tessera per ogni Operaio disponibile
- L'ultimo giocatore può scegliere alcune tessere bonus

3. Acquisto, Piazzamento, Demolizione delle Attrezzature

- Ordine 1 → 12
- 1 acquisto, piazzamento, demolizione per ogni Operaio disponibile
- Eventualmente assumere fino a 2 Operai stagionali (7€)
- Riposizionamento nel Deposito delle tessere non comprate

4. Contabilità

- Gli Operai utilizzati per l'Asta sono di nuovo disponibili
- Aggiornamento delle tre Scale e della Mensa
- Nuovo costo dell'energia

5. Calcolo dei profitti

- Fatturato meno Spese di Energia
- Nel 5° Turno raddoppiano i profitti !!!