

## Indonesia Quick Reference

### Preparazione

- a) Ogni giocatore sceglie un colore, e mette i propri segnalini sullo spazio 1 delle tracce R&D; riceve un riassunto del turno, 100 rupie che mette nel contante disponibile (*cash*) e una carta città per era (2 carte per era se si gioca in 2).
- b) Suddividere i contratti delle compagnie per era (**a, b, c**) e disporre sul tabellone, vicino alle rispettive aree, i contratti della prima era (a). Scegliere a caso l'ordine di gioco nel turno. Il denaro avanzato forma la riserva generale.

### **Fasi del Turno (anno)** Tutte le fasi si svolgono seguendo l'ordine di gioco nel turno.

- 1- NUOVA ERA: Rimuovere le compagnie che non possono essere acquisite per mancanza di spazio. Se ci sono compagnie di un solo tipo (o nessuna compagnia è sul tabellone) si entra in una Nuova Era: ogni giocatore fonda una nuova città (livello 1, verde) in uno spazio vuoto, affacciato sul mare, in una delle province indicate della carta di quella era (max 1 città per provincia); le vecchie compagnie vengono scartate dal tabellone e si piazzano le nuove.
- 2- ASTA ORDINE TURNO: ogni giocatore offre una cifra (trasferita definitivamente alla *banca*); il suo valore è moltiplicato per *Turn Order Bid*. Si modifica l'ordine di gioco (in parità le posizioni restano invariate).
- 3- FUSIONI: Si giocano Round di fusione finché tutti passano. Possono essere fuse 2 compagnie dello stesso tipo oppure, dall'era **b**, riso+spezie (*siap faji*). La compagnia risultante occupa un solo *slot*, e NON può essere fusa ancora nello stesso anno. Ogni giocatore può annunciare una fusione per round, purchè la somma dei contratti risultanti dalla fusione non sia superiore al suo livello di *mergers*, e abbia uno *slot* disponibile per controllare la compagnia risultante. La nuova compagnia viene messa all'asta, a cui può partecipare chiunque abbia uno *slot* libero. Valore base: numero totale beni (navi) x valore bene. Rilancio: numero totale beni. Vincitore deve avere l'intera cifra, che viene distribuita ai proprietari delle 2 compagnie proporzionalmente ai beni (navi). **Siap Faji**: valore base: numero totale beni x 25. Il vincitore scarta la metà dei beni, arrotondata per eccesso (senza dividere le regioni) e sostituisce i rimanenti con segnalini di Siap Faji. Compagnie di Siap faji possono fondersi solo con altre compagnie di Siap Faji.
- 4-ACQUISIZIONI: Finché tutti non hanno passato, un giocatore può passare (concludendo la sua fase acquisizioni) o, se ha *slot* disponibili, aprire una nuova compagnia: prende il certificato e piazza un segnalino merce (nave) in uno spazio libero della provincia non adiacente ad uno stesso tipo di merce (in uno dei mari che toccano la provincia).
- 5-RICERCA E SVILUPPO: ogni giocatore avanza di un passo uno dei segnalini sulle tracce R&D. Si può far avanzare il segnalino *Hull Player* di un altro giocatore.
- 6-OPERAZIONI: in round successivi ogni giocatore fa operare una delle sue compagnie finché tutte le compagnie hanno operato 1 volta.  
*Compagnia di navigazione*: può espandersi, in mari che già occupa o adiacenti, un numero di volte pari all'*Expansion*, ma mai oltre il limite dell'era. Compagnie fuse hanno come limite la somma dei limiti.  
*Compagnia di produzione*: a) vendere merci. Ogni città richiede tutti i beni prodotti sul tabellone, in numero pari al proprio livello. Finché una compagnia può vendere lo deve fare, anche se va in perdita. Ogni merce viene venduta esclusivamente usando le navi di un'unica compagnia. All'interno dell'area di produzione le merci si spostano liberamente. Ogni nave può servire una compagnia un numero di volte pari al *Hull Player* di chi controlla la compagnia navale. b) ricavi: ogni merce venduta dà un introito fisso, dipendente dalla merce. Poi il controllore della compagnia paga 5 rupie per ogni nave utilizzata per il trasporto di quella merce. c) espansione: se la compagnia ha venduto tutta la merce che produce deve espandersi un numero di volte pari all'*Expansion*, in territori vuoti, senza attraversare il mare (si se freccia) e senza unire aree di produzione dello stesso tipo. Se la compagnia non ha venduto tutto può espandersi fino a *Expansion* volte, pagando alla riserva generale il valore della merce per ogni espansione.
- 7-CRESCITA: ogni città che ha ricevuto tutti i beni richiesti (ogni tipo prodotto x livello della città) cresce di 1 livello. In caso di insufficienza di upgrade, sceglie il primo giocatore. Rimuovere tutti i beni portati alle città.

### Fine Gioco

Il gioco finisce quando, nella fase 1-NUOVA ERA dell'era ©, sono soddisfatte le condizioni per la fine di un'era.

### Punteggio

Vengono raddoppiati gli introiti dell'ultimo turno, e tutto il denaro del giocatore (*cash* e *banca*) viene sommato. Chi ha più denaro vince. In caso di parità conta l'ordine di gioco dell'ultimo turno.