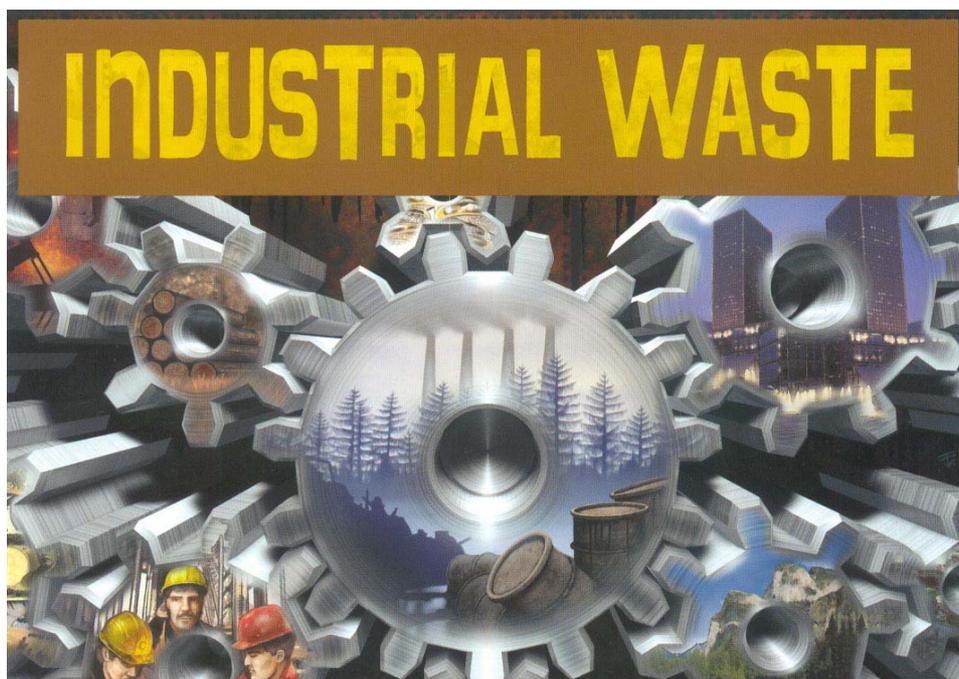


In passato il profitto era l'unica misura del successo di una azienda e sebbene lo sia ancora oggi, ci sono altri fattori che una azienda deve considerare quando misura il suo successo. Una azienda di successo infatti deve guardare oltre le proprie mura e capire il suo effetto nel mondo esterno, specialmente su come gestire i Rifiuti che producono dal loro processo industriale. Devono inoltre spendere risorse su innovazioni tecnologiche in modo da continuare ad essere aziende di successo.



In questo gioco i giocatori sono manager di compagnie che competono in un mondo dove il profitto, l'innovazione e l'ambiente devono essere ben bilanciati per avere successo. I giocatori decidono quando e come investire in innovazione tecnologica, Organizzazione Industriale, Materie Prime e riduzione dei Rifiuti. L'innovazione nella organizzazione dei processi industriali permette di produrre merci con meno lavoratori, l'innovazione nelle Materie Prime permette di produrre utilizzando meno Materie Prime e l'innovazione nella riduzione dei Rifiuti permette di avere meno Scarti di produzione. Le prime due permettono alla compagnia di essere più efficienti, mentre l'ultima permette più vicina all'ambiente. Le sanzioni del Governo studiate appositamente per salvaguardare l'ambiente, diventano importanti da conoscere per tutte quelle compagnie che le vogliono evitare.

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Maggio 2002



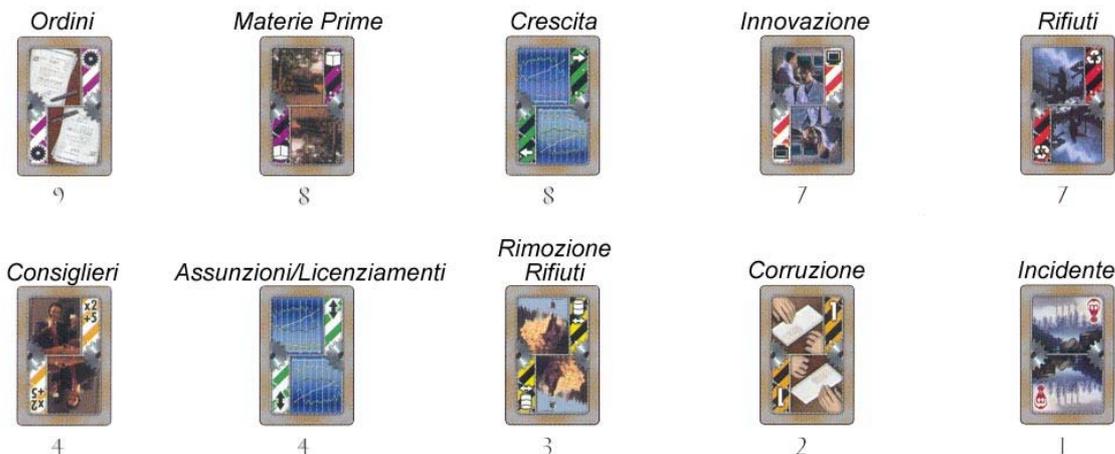
<http://digilander.iol.it/gylas>
e-mail: gylas@ciaoweb.it

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 e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "Industrial Waste" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Contenuto:

- 53 Carte Azione



- 12 Carte di Prestito



- 54 Banconote in Euro



- 16 Cilindri



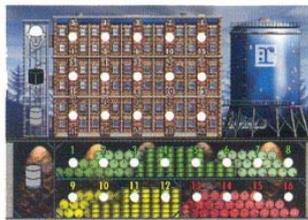
- 4 Industrie



- 1 Mappa di Gioco



- 4 Tavole delle Compagnie



- 1 Euro



- 50 Materie Prime



- 1 Manuale delle Regole

Preparazione

Piazzare la **Mappa** al centro del tavolo e porre nelle vicinanze la banca con le varie **Banconote** in Euro e le **carte Prestito**. Piazzare le **Materie Prime** vicino alla mappa come rifornimento comune. Mescolare le **carte Azione** e metterle anch'esse vicino alla mappa.

Ciascun giocatore sceglie un **colore** e prende una **Tavola della Compagnia** che piazza davanti a se e **4 Cilindri di legno** che piazza sulla propria tabella nei primi 3 spazi in alto a sinistra e sul barile in basso a sinistra che è l'**indicatore dei Rifiuti**, **1 Fabbrica** che piazza nella parte alta a sinistra della mappa.

Ogni giocatore riceve **15 milioni** come capitale iniziale. I giocatori terranno ben nascosti i soldi durante il gioco. Ogni giocatore prende **5 Materie Prime** dal rifornimento comune e le dispone nel proprio Deposito.

Inizia il gioco il giocatore più giovane che prende l'Euro ed inizia a mescolare e distribuire le carte Azione.

Preparazione



Obiettivo del gioco

I giocatori sono manager delle loro compagnie. In questo ruolo essi devono organizzare i loro operai, le Materie Prime, gli Scarti Industriali, il loro smaltimento e la crescita della compagnia. Naturalmente, dovranno fare tutto con un occhio al profitto. Il giocatore che meglio saprà gestire la sua azienda, vincerà il gioco.

La partita

Una partita si svolge in alcuni rounds, ed il gioco finisce quando una o più fabbriche raggiungono uno degli spazi più a destra della mappa. Nelle regole seguenti troverete quindi spiegati i **Prestiti**, la **Mappa**, le **Tablette della Compagnia**, lo svolgersi di un **round**, la **fine** del gioco ed il **punteggio** finale. Le regole terminano quindi con due esempi sull'uso delle carte Azione ed offrono alcune strategie.

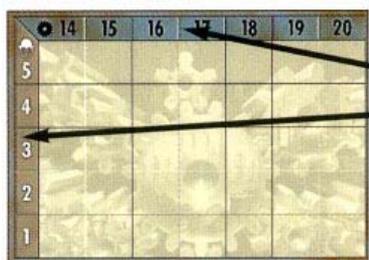
I prestiti

Un giocatore può richiedere un Prestito in qualsiasi momento durante il gioco, anche quando non è il suo turno. Per ciascun Prestito richiesto, il giocatore prende 10 Milioni dalla banca ed una carta “-10”. Un giocatore può chiedere quanti prestiti vuole, e se tutte le tessere sono state impiegate allora si può scrivere il debito su un pezzo di carta per tenere conto degli ulteriori prestiti richiesti. La tessera “2x - 10” può essere scambiata per due tessere da “-10” in qualsiasi momento.



La mappa di gioco

La mappa mostra la **Crescita** di una azienda ed il **numero dei propri operai**.



Il tracciato della **Crescita** va da sinistra a destra, mentre il tracciato degli **Operai** va dall'alto verso il basso.

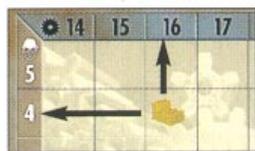
Il tracciato della **Crescita**, numerato da 14 a 20, ha due scopi:

1. indica il denaro che un giocatore guadagna durante la partita per aver completato un ordine.
2. I punti che ottiene alla fine del gioco (Punti vittoria).

Il tracciato degli **Impiegati**, numerato da 5 a 1, ha anche essa due scopi:

1. Il numero degli impiegati della azienda (moltiplicato 100, per cui va da 100 a 500).
2. Il denaro che il giocatore deve pagare alla banca alla fine di ogni round come Costi Fissi.

Esempio:



... il giocatore giallo, per un ordine, guadagna 16 milioni.
... il giocatore giallo, alla fine del gioco, ottiene 16 punti.
... l'azienda del giocatore giallo ha 400 dipendenti.
... i costi fissi del giocatore giallo sono di 4 milioni.

Nota: il punto 2 è in realtà una semplificazione dei veri Costi Fissi di una azienda che sono basati non solo sugli impiegati ma anche su altri fattori.

La Tabella della Compagnia

Questa tabella aggiunge ulteriori dati all'azienda di ogni giocatore, oltre a quelli presenti sulla mappa. Essa è separata in tre sezioni: **Edificio**, **Deposito Materie Prime** e **Deposito Rifiuti**.

L'edificio è a sua volta ulteriormente suddiviso in tre sezioni: l'**Organizzazione Industriale**, le **Materie Prime** e la **Sezione degli Scarti di Produzione**. Tutte queste tre sezioni giocano un ruolo importante quando un giocatore completa un ordine.



La sezione per l'Organizzazione Industriale mostra il numero minimo di impiegati che l'azienda deve avere per completare un ordine (il numero sopra). Il numero sotto l'indicatore mostra il numero di punti che il giocatore otterrà a fine partita come punti vittoria per la sua Organizzazione Industriale. Ciò funziona allo stesso modo per le altre tre sezioni.



La sezione per le Materie Prime controlla l'uso e la vendita di Materie Prime. Il numero in alto indica quante Materie Prime ci vogliono per completare un ordine. Inoltre, questo numero indica anche quante Materie Prime si potranno vendere.



La sezione degli Scarti mostra quanti Scarti vengono prodotti quando una compagnia completa un ordine.



Esempio:



Come già descritto nella sezione di Preparazione, tutti e tre gli indicatori iniziano a 5 punti. Durante la partita, si possono usare delle innovazioni per migliorare le sezioni e muovere così gli indicatori verso destra. Ogni volta che una azienda completa un ordine, produce degli Scarti di Produzione. La quantità prodotta è totalizzata nella apposita sezione in basso, sulla Tabella della Compagnia.

Per indicare ciò, dopo aver completato un ordine, il giocatore sposta l'apposito indicatore sulle relative buche, in maniera corrispondente agli Scarti prodotti. Egli potrà poi ridurre ed eliminare questi Scarti attraverso il gioco delle carte Azione.



La sezione degli Scarti di Produzione ha tre sezioni: verde (1-8), giallo (9-12), rosso (13-16). La sezione in cui si trova l'indicatore è importante solo ai fini della carta Incidente quando viene pescata.

Nota: Se un giocatore raggiunge il valore 16 nella sezione degli Scarti, non potrà più completare un ordine. Per cui se per completare un ordine egli dovesse spostare l'indicatore oltre il 16, non potrebbe completarlo.



I giocatori tengono le loro Materie Prime nel **Deposito**. Quando le comprano dal Deposito comune, le piazzano nel loro Deposito. Una volta completato un ordine, il giocatore rimetterà nel Deposito comune le Materie Prime impiegate.

Un round di gioco

Un round ha 5 fasi da eseguire nell'ordine seguente:

Fase 1: Disporre una combinazione di carte sul tavolo

Fase 2: Scegliere una combinazione di carte

Fase 3: Giocare le carte (questa è la fase più calda del round)

Fase 4: Pagare il costo

Fase 5: Cambiare il primo giocatore

Fase 1: Disporre una combinazione di carte

Il primo giocatore mescola le carte Azione e le dispone una accanto all'altra, formando un numero di colonne pari al numero di giocatori presenti +1. Poi, continua con una seconda fila di carte, sovrapposte parzialmente alla prima, e conclude con una terza fila sovrapposta alla seconda.

Non potrà piazzare due carte uguali nella stessa colonna. Se ciò dovesse capitare, la carta viene scartata e sostituita con una nuova. Questo continua fino a che non verrà trovata una carta diversa per quella colonna. Se nel frattempo il mazzo dovesse esaurirsi, rimescolare il mazzo degli Scarti e continuare con la distribuzione.



Esempio per 4 giocatori

Incidente

Se durante la disposizione delle carte il giocatore dovesse scoprire la carta Incidente, allora la disposizione si ferma immediatamente, la carta viene posta a lato della mappa e tutti i giocatori devono controllare dove si trova il loro indicatore dello smaltimento dei Rifiuti: se nella sezione verde, gialla o rossa.



Area Verde : Amico dell'ambiente ...non accade nulla!



Area Gialla : Il giocatore paga 5 milioni e sposta la propria fabbrica di **uno** spazio a sinistra.



Area Rossa : Il giocatore paga 10 milioni e sposta la propria fabbrica di **due** spazi a sinistra. Se non ha soldi per pagare deve immediatamente chiedere un Prestito alla banca. Se il proprio segnalino di fabbrica non si può spostare di due caselle a sinistra si sposta di una.

Nota: Un giocatore con una carta Azione di Corruzione, può decidere di proteggere la propria azienda dagli effetti dell'Incidente. Una volta risolto l'Incidente, il primo giocatore continua la disposizione delle carte fino a che le tre file sono completate.

A questo punto ci sono varie combinazioni di tris di carte scoperte sul tavolo (le colonne), una in più rispetto ai partecipanti al gioco. Inoltre ogni combinazione consiste di tre carte Azione diverse.

Fase 2: Scegliere una combinazione di carte

Iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ognuno sceglie una combinazione di tre carte. L'ultimo sceglierà soltanto tra due combinazioni possibili. La combinazione non scelta verrà scartata.

Fase 3: Giocare le carte

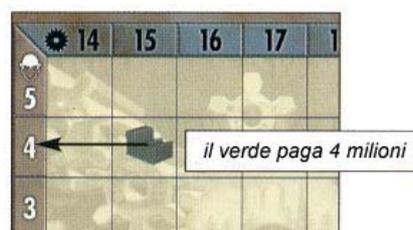
Il primo giocatore sceglie una carta che vuole giocare, la scopre, esegue la sua azione e scarta la carta. Il giocatore alla sua sinistra fa lo stesso e così gli altri fino a che non rimangono tutti con una sola carta in mano o con nessuna carta.

Quando un giocatore ha una sola carta in mano, può decidere se giocarla oppure conservarla per il turno successivo (in cui avrà 4 carte da giocare). Un giocatore può decidere di scartare una sua carta invece di giocarla, ma in ogni caso deve fare qualcosa; solo con l'ultima carta in mano può decidere di fermarsi e conservarla.

Eccezione: la carta Azione delle Materie Prime non può essere scartata e quindi deve essere usata oppure mantenuta per il turno successivo!

Fase 4: Pagare il Costo Fisso

Ora, tutti i giocatori pagano alla banca i loro Costi Fissi. L'ammontare è mostrato sulla mappa nel Tracciato degli Operai. Se un giocatore non ha abbastanza danaro per pagare, deve immediatamente chiedere un Prestito.

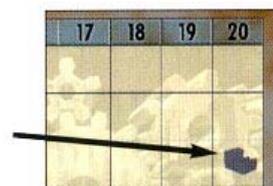


Fase 5: Cambiare il primo giocatore

Il primo giocatore passa il simbolo dell'Euro al giocatore alla sua sinistra che diventa il nuovo primo giocatore per il prossimo round. Se in questo round è stata scoperta la carta Incidente, questa deve essere rimescolata insieme agli Scarti ed al mazzo di gioco, per riformare un nuovo mazzo di gioco da usarsi nel nuovo round in corso, altrimenti il gioco continua senza alcun cambiamento con la prima fase.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena il segnalino di fabbrica di uno dei giocatori raggiunge uno degli ultimi spazi a destra sulla mappa. I giocatori terminano comunque il round. Alla fine del gioco avviene sempre un Incidente. Questo vuol dire che tutti i giocatori dovranno fare un controllo su dove è posizionato il loro indicatore di Rifiuti. Se questo è nell'area gialla o rossa, il giocatore subirà le normali conseguenze, spostando verso sinistra sulla mappa la sua fabbrica di 1 o 2 spazi e pagando 5 o 10 milioni alla banca. Un giocatore può sempre giocare una carta corruzione per ridurre gli effetti della sanzione.



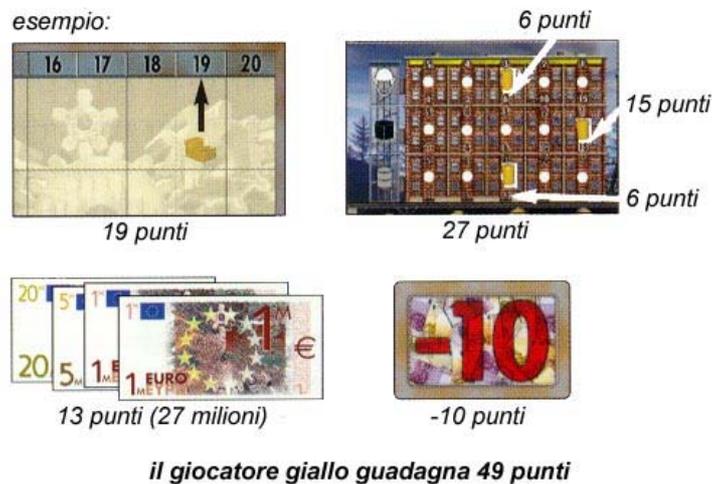
Nota: Il gioco termina in ogni caso anche se come conseguenza di un Incidente, l'indicatore della fabbrica, che ha raggiunto il limite destro della mappa, viene indietreggiato.

Punteggio

I giocatori totalizzano i loro punteggi nel seguente modo:

- Fattore di Crescita della propria azienda (mostrata sulla mappa)
 - + le Innovazioni Tecnologiche nelle 3 aree: (Organizzazione, Materie Prime e Scarti)
 - + 50% del danaro posseduto (arrotondato per difetto)
 - - il totale dei loro prestiti acquisiti
- = **Punti vittoria**

Il giocatore con il maggior punteggio è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore con più danaro (Il giocatore nell'esempio a lato ha 49 punti).



Esempi di gioco

1° esempio: Anna ha all'inizio del gioco 3 carte Azione: Ordine, Materie Prime ed Innovazione. Per prima cosa gioca una carta Materie Prime e preleva 5 Materie Prime dal rifornimento centrale, offrendole in asta. Il giocatore alla sua sinistra offre 4 milioni, il successivo passa e l'ultimo ne offre 6. Anna decide di offrire 7 milioni per le Materie Prime e paga l'ammontare alla banca, mettendo le Materie Prime nel suo Deposito. E' ora il turno degli altri giocatori che svolgono la loro azione. Di nuovo al proprio turno, Anna decide di giocare la carta Innovazione, paga 5 milioni alla banca (ogni Innovazione costa tale cifra) e muove il proprio indicatore nella sezione delle Materie Prime di uno spazio a destra, sul valore 4. Dopo che tutti gli altri giocatori hanno avuto la possibilità di svolgere il proprio secondo turno, Anna gioca per il suo terzo turno la carta Ordine, e poiché ha già migliorato la sua tecnologia delle Materie Prime, ha bisogno di solo 4 Materie Prime per completarlo.

2° esempio: durante il gioco, Bob ha 4 carte Azione, Consigliere, Disposizione dei Rifiuti, Crescita e Materie Prime. Egli decide di giocare per prima la carta Consigliere assieme alla carta Disposizione dei Rifiuti. Poiché il suo indicatore degli Scarti di Produzione è nel settore giallo, egli sposta di conseguenza il suo indicatore di 6 spazi indietro, fino all'area verde. Poi, il giocatore gioca la carta crescita e muove la sua fabbrica sulla mappa di uno spazio verso destra. Poiché sia lui che gli altri giocatori hanno abbastanza Materie Prime per continuare, decide di conservare l'ultima carta per i prossimi turni (può farlo perché è l'ultima carta che possiede). Egli la capovolgerà per indicare ciò.

Strategie

La cosa più importante è la flessibilità. Dovrete iniziare il gioco con alcune strategie di base, come quella di tenere bassi i Costi Fissi. Se non riuscite ad ottenere le carte giuste per la vostra strategia, dovete essere capaci di cambiarla. Comunque ci sono molte possibilità per arrivare alla vittoria. Chiedete uno o due prestiti, e non abbiate paura di portare l'indicatore dei Rifiuti nell'area gialla, comunque cercate di evitare l'area rossa e di non chiedere troppi prestiti. Perché? Così non sarete costretti ad assumere un Consigliere per riportare l'indicatore indietro o per recuperare i debiti contratti. Cercate di tenere aperte tutte le porte! L'ordine con cui si giocano le carte non è sempre cruciale, ma state in guardia. Il denaro è importante durante la partita per avere maggiori possibilità, ma ricordate che alla fine varrà solo la metà del suo valore. Spendete il denaro durante il gioco per migliorare le vostre tecnologie.

TRADUZIONE DELLE CARTE AZIONE



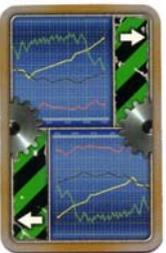
Materie Prime: Il giocatore preleva dal rifornimento tante Materie Prime quanto indicato dall'indicatore nella sezione apposita della sua azienda, e li mette in vendita all'asta al miglior offerente, tutte insieme. Ogni giocatore al proprio turno, iniziando dal giocatore alla sinistra di quello che ha offerto le Materie Prime, può fare **una sola** offerta o passare. Il giocatore che vende ha il diritto dell'ultima offerta. Il vincitore prende tutte le Materie Prime e le pone nel proprio Deposito. Se un giocatore vince l'asta, paga la somma relativa al venditore, mentre se è lo stesso venditore ad aggiudicarsi l'intero lotto, paga la somma alla banca. Un giocatore non può offrire più di quanto ha disponibile, anche se sa di non vincere l'asta. Se non avete abbastanza danaro, dovete richiedere immediatamente un Prestito e poi fare un' offerta.



Ordini: Quando un giocatore esegue un ordine, prima di tutto produce la merce e poi la vende. Le merci non sono rappresentate nel gioco, poiché esse vengono immediatamente vendute, ed il giocatore riceve danaro in cambio. Innanzitutto, il giocatore controlla se ha sufficienti Operai e Materie Prime per completare un ordine. Se ha i requisiti, allora sposta le Materie Prime utilizzate, dal suo Deposito al rifornimento comune, e riceve il danaro in base a quanto mostrato sul tracciato orizzontale della mappa. In ultimo, sposterà in avanti l'indicatore degli Scarti di Produzione, secondo il numero indicato sulla tabella della sua azienda nell'area apposita.

Esempio: Se un giocatore qualsiasi all'inizio della partita esegue subito un ordine (vedere i dati nella preparazione):

- egli avrebbe i necessari Operai, poiché ne ha 5 sulla sua tabella, cioè quanti ne sono mostrati sulla Tavola della sua Compagnia.
- egli ha le necessarie Materie Prime nel suo Deposito, perché ne sono richieste 5 e quindi pone le 5 Materie Prime che si trovano nel suo Deposito, nel rifornimento comune.
- egli guadagna 14 milioni, che prende dalla banca come mostrato dal Tracciato di Crescita (quello orizzontale) sulla mappa.
- sposta di 5 spazi a destra il suo indicatore degli Scarti di Produzione, come mostrato dall'apposito indicatore nell'area dei Rifiuti prodotti.
- infine, scarta la carta ordine



Crescita: Il giocatore sposta di uno spazio a destra sulla mappa, il suo indicatore di fabbrica.



Innovazione: Il giocatore sposta uno dei suoi tre indicatori (Organizzazione Industriale, Materie Prime, Scarti di Produzione) di uno spazio a destra. Ciascuna innovazione costa 5 milioni, che il giocatore deve pagare alla banca.



Rifiuti: Il giocatore sposta l'indicatore dei Rifiuti della sua tabella, di 3 spazi a sinistra, ma non oltre lo spazio 0.



Rimozione dei Rifiuti: Il giocatore sposta il suo indicatore dei Rifiuti di uno spazio a sinistra ma non oltre lo 0. Tutti gli altri giocatori devono spostare i loro indicatori di uno spazio a destra. Questa carta può anche essere utilizzata quando l'indicatore del giocatore è già sullo 0 (sul bidone). Se l'indicatore di un giocatore è già sullo spazio 16, non verrà mosso ulteriormente.



Corruzione: Questa carta può essere utilizzata solo in risposta alla carta Incidente, ed il giocatore ha il proprio indicatore dei Rifiuti nell'area gialla o rossa. Scartando la carta e pagando un milione alla banca, il giocatore evita di muovere all'indietro il proprio indicatore di fabbrica sulla mappa. Un giocatore comunque non è costretto ad usare questa carta in risposta ad un Incidente. Se non lo fa, egli subisce le normali conseguenze di un Incidente. La carta corruzione serve solo ad evitare che la sua fabbrica muova indietro sulla mappa. Egli pagherà comunque 5 o 10 milioni di penalità.



Consigliere: Il Consigliere ha due abilità: pagare i prestiti oppure incrementare l'attività. La carta non può essere giocata da sola, ma sempre insieme ad una carta Azione oppure ad una carta Prestito. Un giocatore che vuole estinguere un Prestito, scarta una carta Consigliere, paga alla banca 10 milioni e restituisce alla banca la carta Prestito. Solo in questo modo un giocatore può restituire alla banca una carta Prestito.

Per ogni carta Consigliere usata, il giocatore può restituire una carta Prestito alla banca, pagando 10 milioni.

Per incrementare o raddoppiare il valore di una carta Azione, il giocatore usa una carta Consigliere insieme alla carta Azione scelta e segue gli effetti specifici descritti sotto:

- **Vendere Materie Prime:** Il giocatore può raddoppiare il numero di Materie Prime da vendere. Quindi se ad esempio il suo indicatore è a 4, egli potrà mettere in vendita 8 Materie Prime.
- **Crescita di impiego o licenziamenti:** Il giocatore può spostare l'indicatore di fabbrica sulla mappa di 2 spazi a destra oppure in alto o in basso.
- **Innovazioni:** Il giocatore può spostare un indicatore sulla propria tabella di 2 spazi a destra oppure due indicatori, ciascuno di uno spazio a destra. Egli pagherà in ogni caso 10 milioni.
- **Dislocamento dei Rifiuti:** Il giocatore può muovere il proprio indicatore dei Rifiuti indietro fino a 6 spazi (a sinistra ma non oltre lo spazio 0).
- **Smaltimento dei Rifiuti:** Il giocatore sposta il proprio indicatore di due spazi a sinistra e gli avversari di due spazi a destra (sempre non oltre lo spazio 0 o 16).
- **Ordine:** Il giocatore ottiene 5 milioni in più dalla banca di quanto dovrebbe avere per un ordine completato. Non può comunque raddoppiare il guadagno.
- **Corruzione:** Non può essere giocata con la carta Consigliere !