

## INDUSTRY

Dalla cava di argilla alla fabbrica robotizzata, costruite il vostro impero industriale attraverso 5 differenti ere. Sperimentate la scoperta e l'utilizzo del vapore, delle prime macchine e dell'elettricità. Costruite fabbriche, ottenete i diritti per le rotte terrestri e marittime per le vostre compagnie. Un buon controllo e una pianificazione intelligente farà di voi il più grande magnate industriale.

### CONTENUTO DELLA SCATOLA

Una plancia (da sinistra a destra): la colonna delle Ere, le caselle Jolly, le zone Bonus, le Fabbriche, le Tecnologie e il tracciato del punteggio. La plancia è divisa orizzontalmente in 5 Ere e verticalmente in 12 colonne (da A a L) per un totale di 60 zone che possono essere acquistate e sviluppate dai giocatori durante la partita. Le zone Bonus e alcune Fabbriche e Tecnologie sono collegate tra di loro.



- 152 gettoni



- 1 gettone Era/1 gettone I° Giocatore – 12 gettoni Colonna (da A a L) – 7 gettoni Jolly – 4 gettoni Sussidio- 96 gettoni Proprietà (24 per giocatore con un lato "orologio")
- Monete 7x5 talleri 24x1 tallero
- 1 sacchetto
- 1 regolamento

### SCOPO DEL GIOCO

Vendere fabbriche e tecnologie al miglior prezzo, ciò vi fornirà del denaro e allo stesso tempo vi permetterà di ottenere i terreni più lucrativi. Il denaro è poco, quindi pianifica con cura lo sviluppo del tuo impero industriale investendo il tuo denaro attentamente.

Alla fine del gioco il alcune combinazioni di Fabbriche, dalle Tecnologie e dai Bonus daranno al loro possessore notevoli punti bonus.

## **PREPARAZIONE**

Sistemare la plancia al centro del tavolo, il gettone Era sulla prima Era, i gettoni Jolly sulle caselle corrispondenti. I gettoni Colonne vanno nel sacchetto e mischiati. I gettoni Sussidio sono piazzati affianco alla plancia. Ciascun giocatore riceve 4 talleri (soldi visibili), i rimanenti vanno a formare la banca.

Ciascun giocatore prende i gettoni Proprietà di un colore e ne piazza uno all'inizio del tracciato del punteggio. Un giocatore estratto a sorte prende il gettone I° Giocatore.

## **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

Il gioco si svolge in turni compiuti in senso orario. Ogni turno è composto da 5 fasi. Tutti i giocatori devono terminare una fase prima di effettuare la seguente. Dopo 3 turni (in 4 giocatori) o 4 turni (in 3 giocatori) c'è un cambio di era.

### **Fase 1: Rendita**

Ogni giocatore riceve **1 tallero** dalla banca

### **Fase 2: Nuovi gettoni Colonna**

Il I° Giocatore pesca un gettone Colonna per ogni giocatore e li piazza scoperti sulla plancia vicino alle lettere corrispondenti. Se viene pescato il gettone Colonna con il simbolo tallero (gettone A) ogni giocatore riceve immediatamente un tallero supplementare dalla banca.



**Raccomandazioni: per un gioco più equilibrato, nelle ere 4 e 5 fate i seguenti cambiamenti:**

- con 3 giocatori si pescano **4 gettoni per turno (invece di 3)** nelle ere 4 e 5
- con 4 giocatori si pescano **3 gettoni per turno (invece di 4)** nell'era 5

### **Fase 3: Asta**

Il I° Giocatore è il I° Banditore e sceglie una delle zone disponibili per l'asta. Una zona disponibile è data dall'incrocio tra Era corrente e gettoni Colonna presenti.

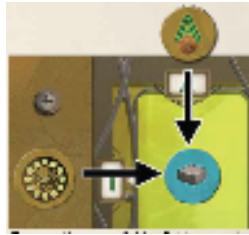
A turno in senso orario a partire dal giocatore alla sinistra del Banditore ogni giocatore può puntare una volta o passare. Ogni offerta deve essere superiore alla precedente e un giocatore non può offrire più talleri di quelli che può pagare. Quando tutti hanno offerto o passato il Banditore ha due opzioni:

- **Lascia al miglior offerente la zona** e riceve il denaro in pagamento, rimane Banditore e mette all'asta una nuova zona

0

- **Si prende la zona** pagando un ammontare uguale alla maggiore offerta. A turno a partire dal giocatore alla sua sinistra ogni giocatore (Banditore compreso) riceve 1 tallero fino al pagamento dell'intera somma. (Con un'offerta elevata i giocatori possono ricevere più di 1 tallero a testa). Il suo lavoro di Banditore è finito ma mantiene il gettone I° Giocatore. Il giocatore alla sua sinistra diventa il nuovo Banditore e sceglie la zona da mettere all'asta.

*Per l'asta, i campi disponibili sono definiti dal gettone Era e dal gettone colonna scoperto*



### **Nessuna offerta**

Se non ci sono offerte il Banditore deve prendere la zona ma non paga niente. Mantiene il gettone I° Giocatore e il giocatore alla sua sinistra diventa il nuovo Banditore.

*Nota: un giocatore può mettere all'asta e/o aggiudicarsi più di una zona in ogni round. Un precedente Banditore può fare offerte nelle aste successive.*

### **Prendere possesso di una zona:**

Il giocatore che ha vinto l'asta piazza un proprio gettone Proprietà dal lato "orologio" sulla zona acquistata. La zona è ora di proprietà del giocatore ed è considerata **non sviluppata**. (Eccezione: per le zone Jolly il giocatore prende il gettone Jolly e lo mette di fronte a se senza piazzare gettoni Proprietà). Infine il corrispondente gettone Colonna viene girato per dimostrare che quella zona non è più disponibile.

**Quando tutte le zone disponibili sono state aggiudicate questa fase finisce.**

*Nota: a seconda del numero dei giocatori, 3 o 4 zone saranno messe all'asta in ciascun turno; in un'Era completa verranno messe all'asta 12 zone.*

### **Fase 4: Sviluppo**

A partire dal I° Giocatore, ogni giocatore può, al proprio turno, sviluppare **fino a 2** delle proprie zone non sviluppate. Deve pagare alla banca il costo di costruzione indicato (le Tecnologie sono gratuite). In più per sviluppare certe Fabbriche o Tecnologie sono necessarie una o due risorse specifiche.



## Procurarsi le risorse necessarie

Si possono ottenere risorse in 4 modi:

- **scartando un gettone Jolly del tipo di risorsa richiesta ottenuto in un'asta precedente.** Il gettone è tolto dal gioco (un gettone Jolly rimpiazza solo una risorsa). Il gettone Jolly "?" equivale a una risorsa a scelta
- **possedendo una Fabbrica già sviluppata che produce la risorsa richiesta.** In questo caso si considera la risorsa automaticamente fornita
- **acquistando la risorsa da un'altro giocatore che possiede una Fabbrica già sviluppata che produce la risorsa richiesta.** Bisogna pagare *1 tallero* al giocatore e la risorsa è fornita. La transazione non può essere rifiutata
- **acquistando la risorsa dalla banca per 1 tallero.** Questa opzione è possibile solo per le risorse che non sono prodotte dagli altri giocatori e solo per alcune risorse apparse in ere precedenti (vedi sotto)

Tavola delle risorse disponibili in banca



**Era 1:** nessuna risorsa disponibile in banca

**Era 2:** pietra, mattone e legno

**Era 3:** ceramica, vetro, ferro e le tutte precedenti

**Era 4:** cavo, acciaio, cemento e tutte le precedenti

**Era 5:** plastica, computer e tutte le precedenti.

Se non si hanno abbastanza soldi o se le risorse richieste non sono disponibili non si possono sviluppare le Fabbriche, Tecnologie o zone Bonus.

### **Sviluppare e ricevere punti**

Quando un giocatore sviluppa una zona Bonus, una Fabbrica o una Tecnologia gira il gettone Proprietà dal lato vuoto sulla zona in questione. Ora la zona è considerata **sviluppata**.

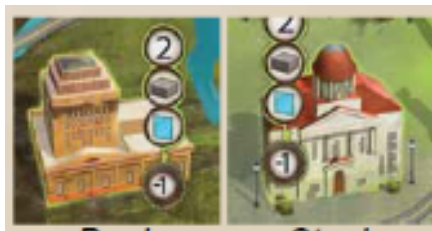
Si ricevono punti vittoria sviluppando le zone. Il numero di punti è indicato sulla zona dentro un piccolo ingranaggio, se non c'è niente la zona non dà punti.

### **Nota:**

- **Fabbriche:** i punti sono guadagnati solo se la Fabbrica viene sviluppata nell'Era corrente
- **Tecnologie:** le Tecnologie possono essere sviluppate solo nell'Era corrente
- **Bonus:** le zone Bonus danno punti solo a fine partita. Possono essere sviluppate in qualunque era

Quando si guadagnano punti avanzare subito il proprio gettone sul **Tracciato del punteggio**

### **Edifici speciali: Banca e Borsa**



Per il giocatore che ha sviluppato Banca o Borsa tutti i costi di costruzione seguenti sono ridotti di **1 tallero**. Se un giocatore possiede sia la Banca sia la Borsa i propri costi di costruzione sono ridotti di **2 talleri**.

*Nota: i costi di costruzione non possono scendere al di sotto dello zero.*

### **Fase 5: Nuovo I° Giocatore**

Se tutte le zone disponibili in un turno sono state aggiudicate il gettone I° Giocatore passa al giocatore alla sinistra che diviene il nuovo I° Giocatore. Inizia un nuovo turno, partendo dalla fase 1.

### **Cambio di Era**

Quando le 12 zone di un'Era sono state aggiudicate c'è un cambio di Era alla fine del turno dopo la fase 5. Muovere il gettone Era di uno spazio. Le Tecnologie non sviluppate nelle ere precedenti non possono essere più sviluppate. Con il cambio di Era nuove risorse diventano disponibili in banca.





*Il gettone Era viene spostato di uno spazio. Pietra, Mattone e Legno sono disponibili in banca*

### **Sussidio**

Quando vuole ogni giocatore può prendere **un gettone** sussidio e piazzarlo di fronte a se. Prende immediatamente 3 talleri dalla banca. Alla fine della partita questo gettone sussidio vale -5 punti.



### **FINE DELLA PARTITA**

La partita finisce quando tutte le zone di tutte le Ere sono state aggiudicate. I giocatori finiscono il turno.

Rimuovere dalla plancia tutti i gettoni Proprietà col simbolo orologio visibile.

Infine si ottengono punti addizionali:

- **Denaro: 1 punto** ogni 3 talleri posseduti
- **Fabbriche/Tecnologie collegate:** Per ogni coppia di fabbriche direttamente collegate da una strada, 3 punti; allo stesso modo, per ogni coppia di tecnologie direttamente collegate, **3 punti**.
- **Zone Bonus:** ogni zona Bonus (Porti, Stazioni Ferroviarie, Stazioni di Pompaggio, Stazioni Elettriche) posseduta rende **2 o 3 punti** (si veda il moltiplicatore) per ogni Fabbrica del giocatore connessa a questa zona. Le zone Bonus sono connesse alle Fabbriche come segue: Porti con i fiumi, Stazioni Ferroviarie con i binari, Stazioni di Pompaggio con gli oleodotti, Stazioni Elettriche con le linee elettriche. Le zone Bonus e le Fabbriche non devono essere necessariamente adiacenti.

*Esempio: un giocatore possiede 3 "Porti" (=3x2 punti) e 4 Fabbriche connesse al fiume (e quindi automaticamente connesse ai Porti). Per ognuna delle sue Fabbriche riceve 6 punti per un totale di 24 punti di Bonus*

- **Gettoni Jolly inutilizzati: 2 punti** per ogni gettone Jolly inutilizzato
- **Gettoni Sussidio:** se un giocatore ha un gettone Sussidio **-5 punti**

Il giocatore con più punti vince la partita. In caso di parità vince la partita il giocatore con più gettoni Proprietà sulla plancia, in caso di ulteriore parità chi ha più soldi