

POWER \$ TRUGGLE

TH CASH

WE TRUST

POWER \$ TRUGGLE

IN CASH WE TRUST

Un gioco per 3-5 manager disponibili ad assumersi dei rischi,
età 12+ da Bauldric & Friend

visione d'insieme del gioco

Benvenuto nel mondo dei potenti, di quelli che tirano i fili giusti al momento giusto, muovendosi nell'ombra dall'interno delle grandi compagnie. Ciascuno di voi impersona uno di loro, ciascuno mosso dall'obiettivo di incrementare il suo potere e la sua influenza. Assumete dipendenti (employees), create nuovi dipartimenti (departments), costituite comparti direttivi (main departments) per raggiungere le sospirate posizioni dei capi divisione (divisional head) e procuratevi influenza e privilegi. Mandate i vostri capi divisione nel consiglio di amministrazione (board of directors) (offrendo loro, naturalmente, la posizione di amministratore delegato, chairman) o convertiteli in consiglieri esterni (counsels). Investite in azioni (stocks) o corrompete (bribe) altri giocatori. Più intelligentemente svolgerete queste azioni, prima raggiungerete l'obiettivo del gioco, di segnare 4 dei 6 possibili punti vittoria.

tavola dei contenuti

componenti di gioco	2
preparazione	3
piazzamento iniziale	3
sequenza del turno	4
I: riunione dei direttori	4
II: turni dei dipartimenti	7
azioni durante le fasi azione	8
fine del gioco	12
carte privilegio	12

componenti di gioco

- ① 1 tabellone con la nostra compagnia
- ② 5 guide rapide
- ③ 26 carte evento, divise in:
 - 2 eventi standard
 - 24 altri eventi
- ④ 7 carte privilegio
- ⑤ 11 carte nemico giurato, divise in:
 - 5 carte colorate del nemico giurato
 - 6 carte competenze del nemico giurato
- ⑥ 100 banconote della valuta di gioco (Pinats) consistenti in:
 - 20 banconote da 50.000 Pinats
 - 30 banconote da 100.000 Pinats
 - 30 banconote da 200.000 Pinats
 - 20 banconote da 500.000 Pinats
- ⑦ 21 certificati azionari consistenti in:
 - 3 certificati da 7 azioni da 1.600.000 Pinats ciascuno
 - 3 certificati da 6 azioni da 1.200.000 Pinats ciascuno
 - 3 certificati da 5 azioni da 900.000 Pinats ciascuno
 - 3 certificati da 4 azioni da 600.000 Pinats ciascuno
 - 3 certificati da 3 azioni da 400.000 Pinats ciascuno
 - 3 certificati da 2 azioni da 200.000 Pinats ciascuno
 - 3 certificati da 1 azione da 100.000 Pinats ciascuno
- ⑧ 110 segnalini manager, 22 per ciascuno dei 5 colori dei giocatori, utilizzabili come:
 - capo dipartimento • capo comparto direttivo • capo divisione
 - membro del consiglio di amministrazione • consigliere esterno
 - amministratore delegato
 - segnalino per le tabelle dei punteggi
- ⑨ 60 dipendenti
- ⑩ cartelle corruzione, 1 in ogni colore dei giocatori
- ⑪ 1 segnalino motivazione



preparazione

1. Piazza il tabellone al centro del tavolo
2. Piazza il segnalino motivazione sullo spazio 6 della tabella motivazione.
3. Piazza le carte privilegio, le carte evento e i dipendenti in un posto facilmente accessibile dal tabellone.
4. Dividi i certificati azionari per numero di quote azionarie (indicato su di essi) e piazzali vicino al tabellone. Se giochi con 5 giocatori usa tutti i blocchetti, con 4 rimuovi un certificato azionario per tipo tra quelli da 1,2,3,4 e 5 quote azionarie, con 3 giocatori usa solo due certificati per ogni tipo.
5. Dividi le banconote sulla base del loro valore e piazzale vicino al tabellone. Dovresti determinare quale giocatore farà il cassiere durante il gioco. Ogni giocatore riceve 800.000 Pinats come budget di partenza (Durante il gioco potrai tenere segreto l'ammontare del denaro a tua disposizione. Eccezione: devi rivelare i tuoi fondi durante un evento per il quale devi pagare più denaro di quanto ne possiedi).
6. Scegli un colore e prendi la corrispondente cartella corruzione e i 22 manager del tuo colore. Piazzali di fronte a te come riserva.
7. In aggiunta ogni giocatore riceve una guida rapida
8. Mescola le carte nemico giurato, ma solo quelle dei colori dei giocatori partecipanti, e distribuiscine una a ciascuno dei giocatori, coperta (visibile solo a chi la riceve). Dopo mescola le carte competenze del nemico giurato (in una partita a 3 o 4 giocatori rimuovi le carte segnate con numero 1 o 2). Distribuisci anche una di queste carte una a ciascuno dei giocatori, coperta. Tu puoi guardare le tue carte nemico giurato quando vuoi, ma non puoi mostrarle agli altri giocatori. Rimetti le carte nemico giurato non utilizzate nella scatola del gioco.
9. Mescola le carte privilegio, coperte, e distribuiscile più equamente che puoi a tutti i giocatori. Così, uno o più giocatori riceveranno una carta più di altri. Determina questi giocatori a caso. Il giocatore che riceve il privilegio Comunicazione diventa il giocatore che partirà per primo.

Nota: Il numero dei manager e dipendenti è virtualmente illimitato. Nelle rare occasioni nelle quali dovessi terminare i segnalini, utilizza pure monete, caramelle o quello che vuoi per sostituirli. Ciò non vale, però per i certificati azionari, che sono volutamente limitati!

scopo del gioco

Il tuo obiettivo è di essere il primo a guadagnare almeno 4 punti vittoria. Ci sono 6 modi per guadagnare un punto vittoria:

almeno 7 punti sulla tabella influenza

almeno 18 punti sulla tabella quoteazionarie

almeno 4 punti sulla tabella comparti direttivi

almeno 9 punti sulla tabella corruzione

almeno 1 consigliere in almeno tre divisioni differenti nella tabella dei consiglieri esterni

battere il tuo nemico giurato

tabelle delle competenze

Ci sono 5 tabelle (track) delle competenze nella parte superiore del tabellone. Le competenze sono influenza (influence), certificati azionari (share), comparto direttivo (main department), corruzione (corruption) e consiglieri esterni (counsel). Durante il gioco tu collezioni punti in tutti questi settori, eccetto per i consiglieri. Usa i tuoi segnalini manager per tenere traccia dei tuoi rispettivi punti. Non puoi perdere punti una volta che li hai segnati. Appena raggiungi uno spazio verde, avrai ottenuto il punto vittoria per questa competenza.

Se uno dei tuoi segnalini raggiunge il valore più alto di una tabella competenze (spazio dorato) non potrai guadagnare altri punti per questa competenza (Potrai, comunque, continuare a portare avanti azioni che ti farebbero astrattamente guadagnare punti per quella competenza, semplicemente quei punti non saranno segnati sulla tabella in questione). Nella competenza consiglieri non collezioni punti. Qui semplicemente piazzati manager che sono stati assunti come consiglieri esterni per una divisione durante il gioco. Non appena hai consiglieri esterni in almeno 3 divisioni, ottieni il punto vittoria per questa competenza.

nemico giurato

Ti sono state attribuite 2 carte nemico giurato, cioè una carta colore ed una carta competenza. Se ti è stata data una carta del colore di un altro giocatore, guadagnerai il punto vittoria per aver battuto il tuo nemico giurato. Questo risultato si ottiene raggiungendo più punti (nel caso della competenza consiglieri più consiglieri esterni) del giocatore con il colore della carta che ti è stata data, in tutte e tre le competenze indicate nella carta competenze del nemico giurato (nota/errata corrige: nella versione inglese del gioco, ove è scritto experience leggi invece consiglieri esterni, ossia counsel). Se ti è stata data la carta del tuo colore, guadagni il punto vittoria se ottieni più punti (o rispettivamente più consiglieri esterni) di tutti gli altri giocatori in 2 delle tre competenze indicate nella carta competenze del nemico giurato.

! **Attenzione:** se uno dei tuoi segnalini raggiunge il valore più alto su di una tabella competenza (spazio dorato) conterà sempre come, avere più punti di tutti gli altri giocatori'. Se, quindi, per esempio, il rosso ed il blu raggiungono entrambi quello spazio, il rosso potrà considerare di aver battuto il blu e viceversa.

piazzamento iniziale

Iniziando con il primo giocatore di turno ed in senso orario, ognuno nomina (ossia piazza sul tabellone) 1 manager. Segue un altro turno di nomina, nel quale ogni giocatore nomina 1 manager, ma ora il giocatore di partenza sarà quello a destra del primo giocatore e gli altri seguiranno in senso antiorario. Dopo, per la terza volta, piazzate ancora 1 manager a testa, partendo di nuovo dal primo giocatore, in senso orario. Così, alla fine del piazzamento iniziale descritto, ogni giocatore avrà 3 manager in totale sul tabellone.

Ci sono due modi di nominare un manager:

- come capo dipartimento, posto quindi in una casella ufficio di una divisione a tua scelta. Occupa sempre uno spazio libero che è il più vicino all'ufficio del capo divisione. Ogni capo dipartimento è accompagnato da 3 dipendenti presi dalla riserva generale.
- come membro del consiglio di amministrazione nella sala del consiglio (nella quale è raffigurato un ampio tavolo con 5 sedie). Occupa sempre lo spazio libero che è il più a sinistra della sala. (se tutti e 5 gli spazi dovessero essere già occupati ed un giocatore vuole aggiungere un ulteriore manager nella sala del consiglio tutti i membri del consiglio sono spinti di uno spazio verso sinistra. In questo modo il segnalino che è più vicino al bordo a sinistra è spinto fuori dalla stanza ed il manager in questione è in questo modo licenziato. Il giocatore riprende il segnalino del licenziato nella propria riserva, senza poterlo sostituire. Quindi si apre lo spazio necessario per il nuovo membro da inserire, che sarà posto nella casella della sala del consiglio più a destra, vicino alla porta).

Non è possibile piazzare un manager (in questa fase) nell'ufficio dell'amministratore delegato o in quello di un capo divisione. Durante questa fase iniziale non possono essere utilizzate le carte privilegio



Esempio: in una partita a 4 giocatori il Blu è il primo giocatore, seguito in senso orario dal Giallo, Verde e Blu. Il Blu inizia piazzando 1 manager nel consiglio di amministrazione ①. Poi il Giallo piazza 1 segnalino nella casella più in alto della divisione comunicazioni ② e aggiunge 3 dipendenti dalla riserva. Poi il verde piazza 1 segnalino nella casella più in alto dello sviluppo ③ e riceve 3 dipendenti. Alla fine del primo turno il Rosso piazza 1 segnalino nella stanza del consiglio di amministrazione ④.

Ora inizia il secondo turno. Questa volta il Rosso inizia con un dipartimento della gestione risorse umane ⑤. Verde, Giallo e Blu seguono. Il terzo turno inizia una volta ancora con il Blu, seguito dal Giallo, Verde e Rosso. L'illustrazione mostra il tabellone di gioco dopo che il piazzamento iniziale è terminato.

sequenza del turno

Il gioco inizia dopo che il piazzamento iniziale è terminato e si articolerà in svariati turni. Ogni turno si compone di 2 fasi:

fase I: riunione dei dirigenti

fase II: svariati turni dipartimentali (non meno di 4 e non più di 7)

I: riunione dei dirigenti

Ogni riunione dei dirigenti si articola in sette passaggi da compiere uno dopo l'altro.

1. far dimettere l'amministratore delegato
2. eleggere un nuovo amministratore delegato
3. determinare i nuovi capi divisione
4. attribuire le carte privilegio
5. segnare punti influenza
6. resettare la tabella della motivazione dei dipendenti
7. pescare le carte evento

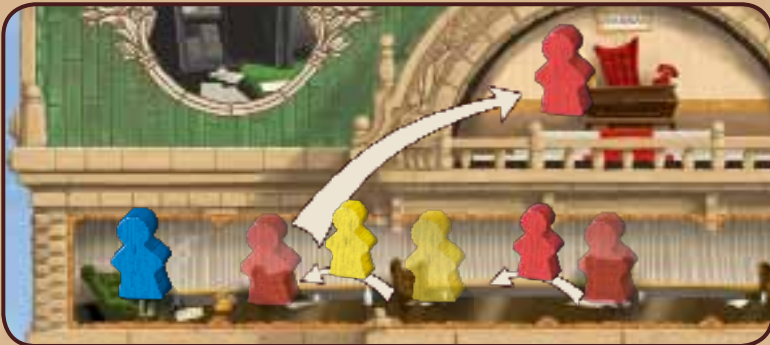
1. far dimettere l'amministratore delegato

L'amministratore delegato deve andarsene senza discussioni. Rimetti il segnalino corrispondente nella riserva dei giocatore.

Nota: Questa regola non si applica durante il primo turno.

2. eleggere un nuovo amministratore delegato

Il giocatore con più manager nella sala del consiglio elegge il nuovo amm.re delegato. In caso di pareggio il giocatore che ha il manager seduto più a sinistra nella sala del consiglio vince. Il giocatore che fornisce il nuovo amm.re delegato prende il suo manager che è seduto più a sinistra nella sala del consiglio e lo piazza nell'ufficio dell'amm.re delegato (la stanza con un'unica scrivania posta al piano superiore). Gli altri segnalini nella stanza del consiglio (quelli a destra del segnalino spostato) si muovono a sinistra, colmando lo spazio lasciato vuoto. Dei giocatori coinvolti, il membro della sala che è situato nella posizione più a sinistra del tavolo del consiglio diventa il nuovo portavoce del consiglio (come nel modo di dire: il primo che entra sarà il primo a uscire').



Esempio: il Rosso possiede più membri nella sala del consiglio e fornisce quindi il nuovo amministratore delegato.

Muove il suo segnalino manager più a sinistra nella stanza dell'amministratore delegato. Poi i segnalini giallo e rosso si muovono di uno spazio a sinistra.

Se non ci sono manager nella sala del consiglio, il giocatore con la carte privilegio Amministratore delegato (Chairman) davanti a sé (visibile o coperto) fornisce il nuovo amministratore

Consiglio: Piazza un impiegato dalla riserva vicino all'amministratore delegato: servirà a ricordare di usare il privilegio corrispondente.

3. determinare i nuovi capi divisione

Ora, determina i prossimi capi divisione per tutte le 6 divisioni. Inizia sulla sinistra con la divisione sviluppo e termina sulla destra con la divisione controllate. Il giocatore con più capi dipartimento in una divisione fornisce il nuovo capo divisione. Un comparto direttivo conta come 2 capi dipartimento. Nota che l'attuale capo divisione non conta nel calcolo! In caso di pareggio il giocatore con più dipendenti vince. Se c'è ancora un pareggio il giocatore il cui capo dipartimento è piazzato più in alto vicino alla sommità del palazzo prevale. Se non c'è nessun capo dipartimento in una divisione, il giocatore che ha davanti a sé (scoperta o coperta) la carta privilegio di quella divisione fornisce il nuovo capo divisione. In questo modo i nuovi capi divisione sono prescelti. Nel collocare il nuovo capo divisione si aprono le seguenti 3 possibilità:

A) non era presente in quella stanza nessun capo divisione

Il giocatore che deve nominare il nuovo capo divisione prende un suo segnalino dalla riserva e lo piazza nell'ufficio del capo divisione.

B) l'attuale capo divisione è fornito dallo stesso giocatore che nomina il nuovo capo divisione

Non succede nulla poiché semplicemente il capo divisione precedente rimane nel suo ufficio.

C) il nuovo capo divisione è fornito da un giocatore diverso da quello che aveva il precedente capo divisione

Il giocatore che possiede il vecchio capo divisione deve decidere se spostare il vecchio capo divisione nella sala del consiglio o se trasformarlo in un consigliere esterno e muoverà di conseguenza il segnalino del vecchio capo divisione nella sala del consiglio, oppure nella tabella dei consiglieri esterni (Se non c'è posto nella sala del consiglio, tutti i membri della sala si spostano a sinistra di uno spazio. In questo modo il segnalino più a sinistra è spinto fuori dalla stanza, quindi dimesso e posto nella riserva del proprietario).

Dopo di ciò il giocatore che fornisce il nuovo capo divisione prende un segnalino manager dalla propria riserva e lo piazza nella stanza del capo divisione.



Esempio: il Verde possiede il maggior numero di capi dipartimento nella divisione sviluppo (development) e, perciò, fornisce il capo divisione. Il Verde piazza un manager dalla riserva nell'ufficio del capo divisione. Nello stesso modo il Rosso fornisce il capo divisione risorse umane (human resources). Nella divisione comunicazioni (communication) il Giallo possiede 1 capo dipartimento nella stanza più in alto, ma il Verde possiede 2 capi dipartimento in questa divisione per cui fornisce il nuovo capo divisione. Contabilità (accounting) è attribuita al Blu.

Non c'è nessun capo dipartimento nella divisione legale e brevetti (legal & patents). Quando le carte privilegio sono state distribuite all'inizio del gioco, il Giallo ha ricevuto la carte privilegio legale e brevetti a la ha ancora dinanzi a sé. Così il Giallo fornisce questo capo divisione.

C'è poi un pareggio nella divisione controllate (controlling), dove il Blu ed il Giallo hanno ciascuno un capo dipartimento. Essendo pari anche i dipendenti (3 a testa) sarà il giallo a fornire il nuovo capo divisione, perché ha il capo dipartimento più in alto

4. attribuire le carte privilegio

Dopo che tutti i capi divisione hanno occupato i loro uffici, distribuisce le carte privilegio. Ogni capo divisione prende la carta privilegio della sua divisione. La carta amministratore delegato va al giocatore il cui manager siede nella stanza dell' amministratore delegato. Poni le carte di fronte a te in modo che tu possa leggere la metà del testo scritta su fondo chiaro (puoi trovare una descrizione delle carte privilegio a pag. 12 nel paragrafo carte privilegio)



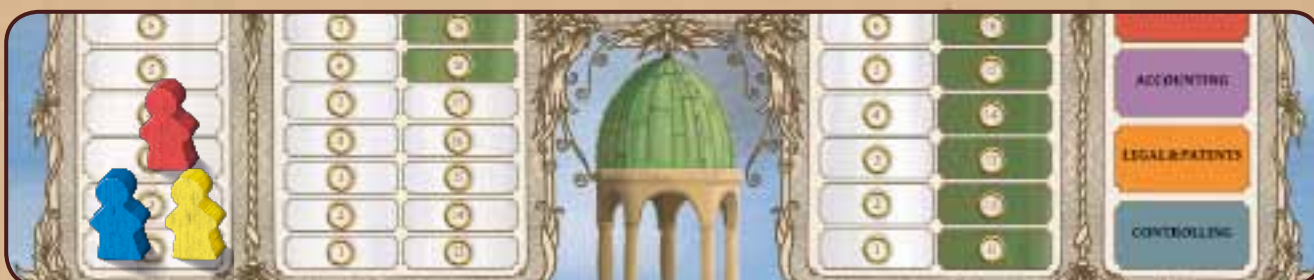
Esempio: nell'esempio a fianco il Rosso riceve la carta privilegio Amministratore delegato e Risorse umane, il verde riceve il privilegio Sviluppo e comunicazioni, il Blu riceve Contabilità ed il giallo le due carte privilegio Legale e brevetti e Controllate. Tutti piazzano le carte davanti a sé nel verso che consente la lettura della metà in chiaro delle carte.

5. segnare punti influenza

I tuoi manager nelle posizioni direttive dell'azienda ti forniscono punti nella tabella influenza:

2 punti per l'amministratore delegato

1 punto per ogni membro del consiglio di amministrazione



Esempio: nell'esempio sopra il Rosso riceve 3 punti influenza, il Blu ed il Giallo 1 punto influenza. Nulla invece va al verde, che resta a mani vuote.

6. resettare il segnalino motivazione

Piazza il segnalino motivazione sullo spazio 6 della tabella motivazione dei dipendenti

7. pescare le carte evento

Ora il capo divisione comunicazioni utilizza la sua carta privilegio.

Per prima cosa egli prende tutte le carte evento. Rimuove gli eventi standard riunione dei dirigenti (directors meeting) e bonus dal mazzo e li piazza di fronte a sé. Mescola le rimanenti carte (coperte) e pesca 6 carte evento senza mostrarle agli altri giocatori e le piazza davanti a sé. Mette via le carte rimanenti, che non serviranno più sino alla prossima riunione dei dirigenti (puoi trovare una descrizione delle carte evento a pag. 7, nel paragrafo fase eventi)

Ora il capo divisione comunicazioni mette le 6 carte evento insieme con gli eventi standard riunione dei dirigenti e bonus e le colloca nell'ordine di sua scelta.

Questo determina l'ordine nel quale saranno poi scoperte. Si applicano le seguenti regole nello stabilire la sequenza delle carte:

l'evento bonus deve essere posto prima dell'evento riunione dei dirigenti,

l'evento riunione dei dirigenti non può essere posto prima del 5° evento,

il numero di carte evento prima dell'evento riunione dei dirigenti determina quanti turni dipartimentali saranno giocati,

Il capo divisione comunicazioni piazza poi le carte ordinate nel modo desiderato, coperte, formando un mazzo eventi di fronte a sé. Durante i turni dipartimento, il giocatore che ha determinato l'ordine delle carte evento può guardare il mazzo quando lo desidera. La sequenza, però, non potrà essere nuovamente cambiata.

Consiglio: Mentre ordini le carte, dovresti piazzare l'evento che dovrà essere scoperto per primo in fondo, cosicché diverrà il primo in cima alla pila quando girerai le carte. La riunione dei dirigenti è ora terminata e la fase II inizia, con svariati turni dipartimento.



Esempio: il Verde è il capo divisione comunicazioni e prende i due eventi standard, così come – dopo aver mescolato – 6 altre carte evento. Nel rispetto delle regole, il Verde ordina le carte nella sequenza illustrata. Il primo evento è la festa dell'estate (summer party). La riunione dei dirigenti è esattamente nella 5a posizione: avrebbe potuto essere piazzata più a destra, ma non a sinistra. Il bonus è in 3a posizione e sarà scoperto, quindi, prima della riunione dei dirigenti.

II: turni dipartimentali

Il numero dei turni dipartimentali da giocare in un turno dipende dalla posizione della carta evento riunione dei dirigenti nel mazzo delle carte evento. Ci saranno almeno 4 ed al massimo 7 turni dipartimento. Solo il capo della divisione comunicazione conosce l'esatto numero dei turni dipartimento, così come la natura e la sequenza degli eventi che si verificheranno.

Ogni turno dipartimento consiste di 2 fasi, da portare avanti in sequenza:

1. fase evento
2. fase azione

1. fase evento

Il capo della divisione comunicazione gira la prima carta del mazzo delle carte evento da lui predisposto e la fa vedere a tutti. Questo evento di verifica immediatamente!

Consiglio: apri a ventaglio le carte evento che hai già girato. In questo modo puoi sempre capire al volo quante carte sono già state girate.

pagamento dei bonus

Questo evento attribuisce premi in denaro. Ognuno dei giocatori riceve i seguenti bonus:

100.000 Pinats per ciascun certificato azionario (attenzione: non per ciascuna quota azionaria !)

100.000 Pinats per ciascun capo dipartimento

200.000 Pinats per ciascun comparto direttivo

150.000 Pinats per ciascun membro del consiglio di amministrazione

300.000 Pinats per l'amministratore delegato

Durante questo evento, il giocatore con la carta privilegio controllate può ricevere un bonus più alto per i capi dipartimento e per i comparti direttivi, a seconda dell'attuale valore sulla tabella motivazione (v. pag. 13, carta privilegio Controllate)

Nota: Questa carta evento deve sempre precedere la carta evento riunione dei dirigenti nel mazzo delle carte evento predisposto (v. p. 6, ordinare le carte evento).



Esempio: il Rosso possiede 2 certificati azionari, 1 da 1 quota azionaria e 1 da 4 azioni. Egli riceve 200.000 Pinats per essi. I suoi 3 capi dipartimento gli portano 300.000 Pinats, 1 comparto direttivo altri 200.000. Per 1 membro del consiglio direttivo e l'amministratore delegato riceve ulteriori 150.000 + 300.000 Pinats. In totale, il Rosso riceve un bonus di 1.150.000 Pinats.

riunione dei dirigenti

Questo turno termina immediatamente e la fase azione non ha luogo! Continua il gioco con una riunione dei dirigenti (la carta privilegio Amministratore delegato e Comunicazioni possono, comunque, essere utilizzate)

Nota: questa carta evento non può essere posta prima della 5a carta del mazzo delle carte evento (vedi p. 6, ordinare le carte evento).

motivazione

Questo tipo di evento influenza la motivazione dei dipendenti. Muovi il segnalino motivazione sulla tabella motivazione come indicato dal valore indicato dalla carta: verso l'alto in caso di una **+**, verso il basso di un **-**.

Nota: molti degli eventi fanno calare la motivazione dei dipendenti. Il valore, 'motivazione' influenza gli effetti di certe carte privilegio (v. p. 12, carte privilegio)

la carta del pirla

Poiché questo evento è uno svantaggio per il capo della divisione comunicazioni ed è ragionevole che egli la metta in ordine dopo la riunione dei dirigenti. La carta del pirla è pensata per evitare che in ogni turno si svolgano sempre 7 turni di dipartimento. Se durante questo evento qualcuno deve pagare più denaro di quanto ne ha, gli altri giocatori ricevono quanto manca dalla riserva (ossia dalla cassa)

ulteriori eventi

Tutti gli altri eventi si spiegano da soli, semplicemente leggendo il testo delle carte.

Nota: se durante un evento qualcuno deve pagare del denaro che non ha, egli pagherà solo quanto può.

2. fase azioni

In senso orario, tutti i giocatori a turno svolgono esattamente 1 azione. Il capo divisione comunicazioni inizia. Il giocatore che sta svolgendo un'azione è anche definito il giocatore di turno.

Nota: il giocatore che ha il capo della divisione comunicazioni all'inizio del primo turno di dipartimento rimane il giocatore di partenza per tutte le fasi azioni, anche se dovesse dimettersi dal ruolo di capo divisione (vedi p. 9, dimettersi da capo dipartimenti) o se è indotto con la corruzione a cedere la sua carta privilegio.

Sono possibili le seguenti 7 azioni:

- A) assumere dipendenti
- B) fondare dipartimenti
- C) ristrutturare dipartimenti
- D) dimettersi dall'incarico di capo divisione
- E) corrompere altri giocatori
- F) comprare punti
- G) usare una carta privilegio

regole generali per le azioni

Può essere piazzato solo 1 manager per ogni ufficio (una delle caselle nei primi 6 piani del palazzo raffigurato sul tabellone), il quale assume il ruolo di capo dipartimento. In ogni ufficio possono essere ospitati non più di 6 dipendenti e necessita di almeno 1 dipendente. Nel caso in cui un capo dipartimento resti senza dipendenti, l'ufficio chiude immediatamente ed il manager è rimesso nella riserva del giocatore. L'unica deroga alla presenza di più di un manager in un ufficio è quella che segue.

Possono essere piazzati esattamente 2 manager in un ufficio, i quali assumeranno il ruolo di capi comparto direttivo. Un comparto direttivo a sua volta può ospitare non più di 6 dipendenti. Diversamente dagli uffici normali, può esistere anche senza dipendenti, per cui in tal caso non sarà chiuso.

Quando fondi o sposti un dipartimento od un comparto direttivo, occupa sempre la stanza disponibile più in alto. Non appena un ufficio (la stanza) rimane vacante (si svuota) sposta subito verso l'alto tutti i dipartimenti e comparti direttivi che erano sotto a quello svuotato, per colmare lo spazio vuoto lasciato.

azioni durante la fase azioni

A) assumere dipendenti

In qualità di giocatore di turno prendi 2 dipendenti dalla riserva generale e piazzali in un qualsiasi ufficio di tua scelta, nel quale sia presente un tuo capo dipartimento o un capo comparto direttivo. Se tu possiedi la carta privilegio Risorse Umane, puoi ottenere dipendenti aggiuntivi dalla riserva generale, a seconda dell'attuale valore motivazione (vedi p. 15, carta privilegio Risorse Umane).

Nota: Prego fai attenzione alle regole generali per le azioni



Esempio: il Verde assume due nuovi dipendenti muovendoli dalla riserva sul tabellone di gioco.

B) fondare uffici

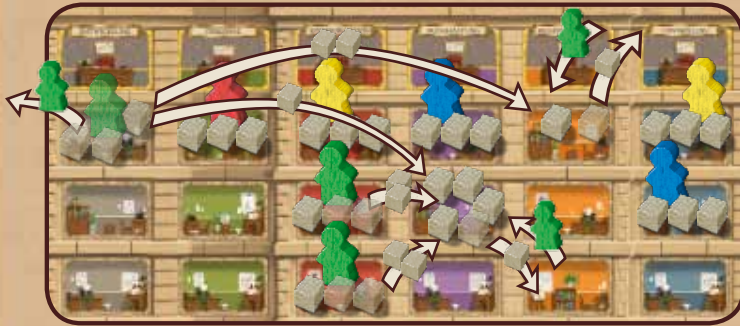
Ci sono 2 modi di fondare nuovi uffici, ossia utilizzando tuoi dipendenti oppure nuovi dipendenti.

fondare con propri dipendenti

Utilizzando i tuoi dipendenti (già sul tabellone) puoi fondare 1 o 2 nuovi uffici in un'azione. In qualità di giocatore di turno prendi il numero di dipendenti che desideri dai tuoi uffici e/o comparti direttivi e piazzali in 1 o 2 stanze (per uffici) libere. Ogni nuovo ufficio deve avere almeno 2 dipendenti.

Dopo sostituisci esattamente 1 dipendente con 1 manager dalla tua riserva in ogni nuovo dipartimento. Il manager così sostituito diventa quindi il nuovo capo dipartimento. I dipendenti sostituiti sono riposti nella riserva generale.

Nota: Fai attenzione alle regole generali per le azioni.



Esempio: Il giocatore verde prende un totale di 7 dipendenti dai suoi dipartimento esistenti e ne piazza 5 nella prima stanza libera in alto della divisione contabilità (accounting) libera partendo dall'alto mentre piazza gli altri 2 nella prima stanza libera in alto della divisione legale e brevetti (legal & patents) libera partendo dall'alto. In tal modo è rispettato il vincolo di 2 dipendenti al massimo per ogni dipartimento. Il reparto verde nella divisione sviluppo (development) viene chiuso, perché non ha più dipendenti. Il giocatore verde ripone il (precedente) capo dipartimento nella propria riserva.

fondare con nuovi dipendenti

Utilizzando nuovi dipendenti un giocatore può fondare esattamente 1 nuovo dipartimento tramite 1 azione. In qualità di giocatore di turno, prendi 1 manager dalla tua riserva ed 1 dipendente dalla riserva comune e piazza entrambi in un stanza ufficio vuota. Se possiedi la carta privilegio Risorse Umane, hai il diritto di prendere più dipendenti dalla riserva comune, a seconda dell'attuale valore nella tabella motivazioni (vedi p. 15, "carta privilegio Risorse Umane"). Dopo di ciò, puoi prendere un qualsiasi numero di dipendenti dai tuoi dipartimenti e/o da comparti direttivi e piazzarli nel nuovo dipartimento

Nota: Prego fai attenzione alle regole generali per le azioni.

C) ristrutturare uffici

Ci sono 2 modi in cui puoi ristrutturare i tuoi dipartimenti. Puoi muoverli in un'altra divisione o puoi fondare 1 comparto direttivo.

trasferire in altra divisione

Puoi usare un'azione per muovere 1 o 2 dipartimenti od 1 solo comparto direttivo. In qualità di giocatore di turno, prendi un qualsiasi dipartimento o comparto direttivo (i manager ed i dipendenti) e piazzali in una stanza ufficio di un'altra divisione.

Nota: Prego fai attenzione alle regole generali per le azioni.

fondare un comparto direttivo

Puoi usare 1 azione per fondare esattamente 1 comparto direttivo. Per ottenere ciò devi fondere due dipartimenti esistenti. Essi possono provenire dalla stessa divisione o da due divisioni diverse. In qualità di giocatore di turno muovi 2 dipartimenti esistenti in un nuova stanza, che sarà dagli stessi condivisa, oppure muovi tutti gli occupanti (manager e dipendenti) di 1 dipartimento esistente in una stanza ufficio già occupata da un altro dipartimento.

Entrambi i capi dipartimento restano nel comparto direttivo appena fondato; 2 dipendenti devono però essere licenziati e riposti nella riserva generale. Se infine il dipartimento direttivo ha più di 6 dipendenti, anche tali dipendenti in eccesso devono essere licenziati e riposti nella riserva principale.

Nota: Prego fai attenzione alle regole generali per le azioni.

Il giocatore di turno guadagna 1 punto sulla tabella dei comparti direttivi (Dato che i comparti direttivi non possono essere chiusi puoi sempre controllare se la tabella i comparti direttivi segna il punteggio corretto. Esso deve corrispondere alla somma del numero di comparti direttivi dei giocatori)



Esempio: Il giocatore verde muove il suo dipartimento più in basso dalla divisione comunicazioni (Communications) nel suo dipartimento esistente nella divisione sviluppo (development). Entrambi i capi dipartimento rimangono in carica e formano insieme un nuovo comparto direttivo. 2 dipendenti sono licenziati dall'ufficio e rimangono 4 dipendenti. Il giocatore verde guadagna 1 punto nella tabella dei comparti direttivi.

D) dimettersi da capo divisione

Puoi usare un'azione per fare in modo che un capo divisione si dimetta volontariamente. Ci sono 2 possibili occupazioni future per il tuo capo divisione, ossia può diventare membro del consiglio o diventare consigliere esterno. In entrambi i casi, la carta privilegio per tale divisione non potrà più essere utilizzata per il turno

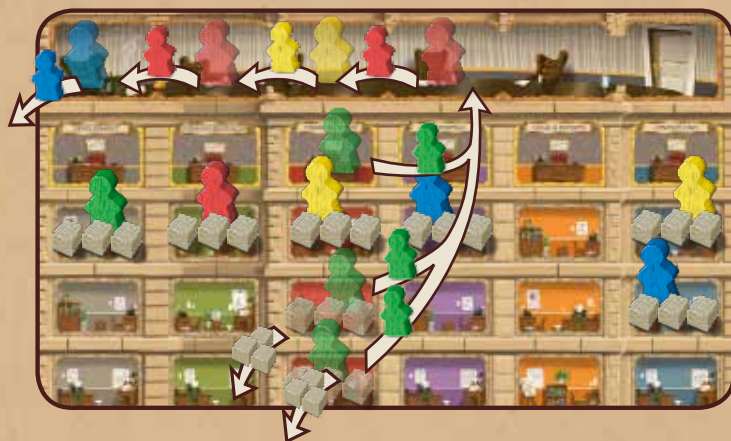
corrente. La carta rimane al giocatore che la possiede, ma deve essere girata (coperta). Tale privilegio non può essere più utilizzato fino a che il prossimo incontro dei dirigenti lo renderà nuovamente disponibile

membro del consiglio

Il giocatore di turno invia uno dei suoi capi divisione e tutti i capi dipartimento della stessa divisione nel consiglio di amministrazione. I capi dipartimento dei comparti direttivi sono esclusi. Essi mantengono la loro posizione.

Tutti i dipendenti del giocatore di turno in questa divisione (anche quelli nel comparto direttivo) sono licenziati e riposti nella riserva. Quindi tutti i dipartimenti vengono chiusi (ma non i comparti direttivi!).

Se non c'è abbastanza spazio nel consiglio di amministrazione per i nuovi membri, tutti i membri in carica del consiglio di amministrazione sono mossi verso sinistra fino a che non c'è abbastanza spazio per i nuovi membri



Esempio: Il giocatore verde muove il suo capo della divisione comunicazioni (communications) ed i suoi 2 capi dipartimento che ha all'interno di questa divisione nel consiglio di amministrazione. Il giocatore perde tutti i suoi 6 dipendenti dei due dipartimenti e li ripone nella riserva. Nel consiglio di amministrazione ci sono solo 2 posti liberi. Per posizionare i 3 nuovi manager verdi, i membri correnti del consiglio di amministrazione devono essere spostati uno spazio a sinistra. Il manager blu è quindi licenziato e riposto nella riserva. Quindi i 3 manager verdi occupano le nuove posizioni nel consiglio di amministrazione.

consigliere esterno

In qualità di giocatore di turno, muovi 1 dei tuoi capi divisione nel corrispondente spazio della tabella dei consiglieri. Possono esserci vari consiglieri (uno per giocatore) in ogni spazio della tabella dei consiglieri.

Come in precedenza, tutti i dipendenti, di proprietà del giocatore di turno (anche quelli in un comparto direttivo) sono licenziati e ritornano nella riserva comune. Tutti gli uffici sono chiusi eccetto il comparto direttivo. Ritorna i capi dipartimento dei dipartimenti chiusi nella tua riserva



Esempio: Il giocatore verde assume il suo capo della divisione come consigliere esterno. Il giocatore quindi muove il manager nello spazio sviluppo (development) della tabella dei consiglieri esterni. Tutti i 4 dipendenti del suo comparto direttivo sono licenziati, ma il suo comparto direttivo continua a operare.

E) corrompere altri giocatori

Puoi utilizzare 1 azione per esperire 1 o 2 tentativi di corruzione in modo da acquisire carte privilegio. Le carte privilegio ottenute tramite corruzione hanno un effetto più potente rispetto a quelle ottenute tramite un capo divisione durante la riunione dei dirigenti. In qualità di giocatore di turno, puoi fare un'offerta per una carta privilegio ad un qualsiasi giocatore che possiede tale carta davanti a sé, non importa se la carta è girata a faccia in giù (Nel caso il giocatore abbia più carte davanti a sé, devi specificare per quale carta stai facendo l'offerta). Inserisci una qualsiasi somma di denaro (almeno 50.000 Pinats) nella tua cartella corruzione e passala al giocatore scelto che sbircia la somma contenuta nella cartella corruzione. Il giocatore ha 2 opzioni: può accettare o rifiutare l'offerta. In ogni caso il giocatore di turno guadagna 1 punto nella tabella della corruzione.

accettare l'offerta

Il giocatore che accetta l'offerta prende il denaro nella cartella corruzione e avanza di 1 punto nella tabella della corruzione così che alla fine dello scambio entrambi i giocatori avranno guadagnato 1 punto sulla tabella corruzione. Quindi restituisce la cartella corruzione vuota con la carta privilegio al giocatore di turno, il quale la pone davanti a sé in modo da poter leggere la metà corrotta della carta (quella con lo sfondo dorato). Eccezione: se la carta era a faccia in giù (coperta) al momento del tentativo di corruzione, il nuovo proprietario deve piazzarla a faccia in giù (coperta). (Puoi trovare una descrizione delle carte privilegio a pagina 12, nella sezione carte privilegio). L'azione finisce ed il giocatore di turno non può esperire il secondo tentativo di corruzione.

perdita di dipendenti

Ogni giocatore che ha rifiutato un'offerta perde 1 dipendente - a meno che non accetti la seconda offerta. Se un giocatore rifiuta 2 tentativi di corruzione perde comunque 1 solo dipendente. Il giocatore di turno (il corruttore) decide quale dipendente rimuovere dalla plancia di gioco. Può prendere un dipendente da qualsiasi dipartimento o comparto direttivo e riportarlo nella riserva.

Nota: Prego fai attenzione alle regole generali per le azioni.

rifiutare l'offerta

Il giocatore restituisce la cartella corruzione contenente i soldi offerti al giocatore di turno. Se il tentativo di corruzione fallisce il giocatore può provare una seconda volta. Può quindi alzare la sua offerta per la stessa carta privilegio oppure può provare ad ottenere una altra carta di proprietà dello stesso o di un altro giocatore. Il secondo tentativo segue le stesse regole del primo, con la sola eccezione che il giocatore di turno non guadagna 1 punto sulla tabella della corruzione. Se l'altro giocatore accetta l'offerta segui le istruzioni sopra citate (vedi accettare l'offerta). Se rifiuta l'offerta, deve restituire la cartella corruzione contenente il denaro. Il tentativo di corruzione è fallito e l'azione termina



Esempio: Il giocatore verde vorrebbe ottenere la carta privilegio Controllate (Controlling) del giocatore giallo. Il giocatore verde inserisce 100.000 Pinats nella sua cartella corruzione e la passa al giocatore giallo. Il giocatore verde guadagna 1 punto corruzione. Il giocatore giallo considera l'offerta troppo bassa e rifiuta. Quindi il giocatore verde utilizza il suo secondo tentativo di corruzione. Il giocatore verde decide di non riprovare a ottenere il privilegio Controllate, ma di provare a corrompere il giocatore rosso per il privilegio Amministratore Delegato. Passa la cartella corruzione contenente 350.000 Pinats al giocatore Rosso. Il giocatore rosso accetta l'offerta e si prende il denaro. In aggiunta il giocatore verde guadagna un punto nella tabella corruzione. Il giocatore verde riceve il privilegio Amministratore Delegato e piazza il privilegio davanti a se con il lato ,corrotto' (ossia a fondo giallo) della carta leggibile. Infine, il giocatore verde rimuove un dipendente da un dipartimento o comparto direttivo del giocatore giallo, perché ha rifiutato l'offerta

F) comprare punti

Per ottenere i punti vittoria necessari più in fretta, puoi comprare punti sulla tabella delle competenze. Puoi investire i soldi faticosamente guadagnati in quote societarie, comparti direttivi o consiglieri esterni. Puoi licenziare dipendenti per ottenere influenza (Non è comunque possibile guadagnare punti sulla tabella della corruzione in questo modo). Hai a disposizione le seguenti 4 opzioni:

influenza

Puoi utilizzare una azione per guadagnare 1 punto influenza. In qualità di giocatore di turno, licenzia 3 dipendenti tra quelli dei tuoi dipartimenti e/o comparti direttivi. Questi dipendenti posso provenire da divisioni diverse. Guadagna 1 punto sulla tabella influenza.

comparti direttivi

Puoi utilizzare una tua azione per costituire 1 comparto direttivo. In qualità di giocatore di turno, paga 1.500.000 Pinats alla riserva comune. Prendi 2 manager dalla tua riserva e piazzali in una stanza ufficio libera in una qualsiasi divisione. Quindi guadagni 1 punto nella tabella dei comparti direttivi

consigliere

Puoi utilizzare un'azione per assumere 1 consigliere. In qualità di giocatore corrente paga 2.000.000 Pinats alla riserva comune. Prendi 1 manager dalla tua riserva e piazzalo in un qualsiasi spazio nella tabella dei consiglieri.

quote azionarie

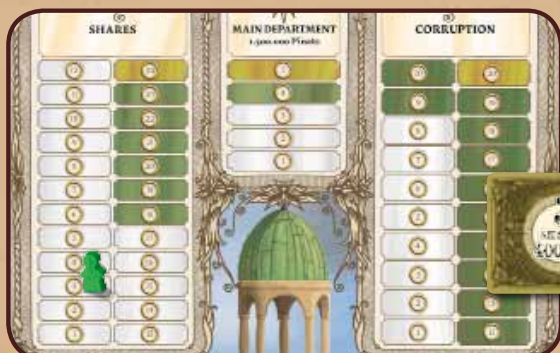
Puoi utilizzare un'azione per comprare un certificato azionario. I certificati azionari hanno diversi prezzi, che dipendono dal numero di quote azionarie contenute nel certificato:

1 azione: 100,000 Pinats	5 azioni: 900,000 Pinats
2 azioni: 200,000 Pinats	6 azioni: 1,200,000 Pinats
3 azioni: 400,000 Pinats	7 azioni: 1,600,000 Pinats
4 azioni: 600,000 Pinats	

Se possiedi la carta privilegio Contabilità (Accounting) puoi ottenere un certificato azionario con più quote azionarie rispetto alla cifra pagata, ciò dipende dal valore riportato sulla tabella motivazione (vedi pagina 12, "carta privilegio Contabilità (Accounting)").

In qualità di giocatore di turno guadagni 1 punto nella tabella quote azionarie per ogni quota azionaria nel certificato acquistato. In aggiunta i certificati azionari ti garantiscono maggiori vantaggi durante l'evento pagamento dei bonus

Nota. il numero di certificati azionari è limitato. Quando un certificato con una certa quantità di quote è esaurito, non se ne possono acquistare altri di quel tipo.



Esempio: il giocatore verde acquista un lotto da 3 quote per 400.000 Pinats e guadagna 3 punti nella tabella delle quote azionarie.

G) utilizzare una carta privilegio

Questa azione ti permette di utilizzare le carte privilegio Sviluppo (Development) o Legale e Brevetti (Legal & Patents). (Puoi trovare la descrizione delle carte privilegio a pag. 12 nella sezione "carte privilegio")

fine della partita

Se raggiungi 4 punti vittoria, annuncialo immediatamente e, se hai ottenuto anche qual punto, mostra la tua carta nemico giurato. Se hai già sconfitto il tuo nemico giurato (vedi pag. 3 "nemico giurato"), tale punto vittoria non ti può essere più sottratto. Quando il turno dei dipartimenti corrente finisce il gioco termina immediatamente. Se altri giocatori raggiungono i 4 punti durante questo turno, anch'essi lo annunciano e mostrano le loro carte nemico giurato.

Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria vince la partita. In caso di parità il giocatore che possiede più contanti vince. Se due o più giocatori sono ancora in pareggio vincono a pari merito. Agli altri facciamo gli auguri di buona fortuna per la prossima partita di Power Struggle!

Nota: Volendo una partita più lunga, giocate fino a quando un giocatore non raggiunge i 5 punti. Tale variante va però concordata prima di iniziare il gioco.

carte privilegio

Puoi usare le carte privilegio in diversi modi. Alcune di esse aumentano gli effetti di un'azione o di un evento, per altre il loro utilizzo implica lo svolgimento di un'azione. In questo capitolo verranno descritte dettagliatamente tutte le carte evento. Puoi utilizzare una carta privilegio solo se essa è davanti a te scoperta. Puoi ottenere le carte privilegio durante la riunione dei dirigenti o tramite un tentativo di corruzione riuscito. Come ottieni la carta determina quale metà della carta è rivolta verso di te; e puoi utilizzare solo quella metà. La metà, "corrotta" (quella su fondo giallo) è sempre più potente di quella base (a fondo chiaro). Alcuni eventi o azioni possono fare girare a faccia in giù (coperta) una carta privilegio. Tale carta perde quindi la possibilità di essere utilizzata per il resto del turno. Durante la riunione dei dirigenti ogni capo divisione riceve la carta privilegio corrispondente alla sua divisione; il nuovo amministratore delegato (chairman) riceve la carta privilegio Amministratore delegato (chairman) (vedi pag.6 "distribuire le carte privilegio"). Piazza davanti a te scoperte le carte che ricevi in questo modo con la metà a fondo chiaro rivolta (in modo che sia leggibile normalmente) verso di te. Una carta privilegio può passare da un giocatore a un altro tramite un tentativo riuscito di corruzione (vedi pag.10 "corrompere gli altri giocatori"). Piazza sempre davanti a te scoperta la carta così ottenuta con la metà, "corrotta" (sfondo giallo) rivolta verso di te. Anche quando riottieni (corrompendo) le carte privilegio che ti erano state attribuite inizialmente avendo il relativo capo divisione o amministratore delegato in occasione della riunione dei dirigenti, piazzale comunque di fronte a te con la metà corrotta (a fondo giallo) rivolta verso di te. Se ottieni, tramite corruzione, una carta privilegio che era coperta la devi piazzare davanti a te coperta.

Amministratore delegato



All'inizio della riunione dei dirigenti (vedi pag.7) puoi creare 1 qualsiasi nuovo dipartimento con 1 dipendente. Prendi 1 manager dalla tua riserva e 1 dipendente dalla riserva comune e piazza entrambi in una stanza ufficio libera in una divisione a tua scelta.

Suggerimento: Piazza 1 dipendente e 1 manager vicino al tuo Presidente quando ricevi questa carta, in modo da ricordarti di usare questo privilegio.



All'inizio della riunione dei dirigenti (vedi pag.7) puoi fondare 1 nuovo comparto direttivo senza dipendenti. Prendi 2 manager dalla tua riserva e piazzali in una stanza ufficio libera in una divisione a tua scelta. Quindi guadagna 1 punto nella tabella dei comparti direttivi.

Suggerimento: Piazza 2 manager dalla tua riserva vicino al tuo Presidente quando ottieni questa carta da un altro giocatore, in modo da ricordarti di usare questo privilegio.

Contabilità



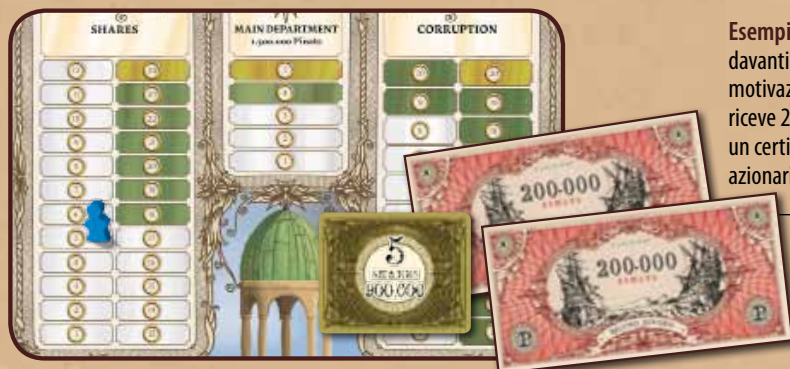
Se compri un certificato azionario durante un'azione "F" comprare punti" (vedi pag.11) puoi ricevere un certificato azionario con un maggior numero di quote azionarie rispetto al loro prezzo, in base al valore attuale indicato sulla tabella motivazione:

0 quote aggiuntive per motivazione da 4 a 6
1 quota aggiuntiva per motivazione da 2 a 3
2 quote aggiuntive per motivazione da 0 a 1



Se compri un certificato azionario nell'azione "F comprare punti" (vedi pag.11) puoi riceverne uno con un maggior numero di quote azionarie rispetto al loro prezzo, in base al valore della motivazione:

- 1 quota aggiuntiva per motivazione 4-6
- 2 quote aggiuntive per motivazione 2-3
- 3 quote aggiuntive per motivazione 0-1



Esempio: Il giocatore blu possiede la carta privilegio Accounting scoperta davanti a se con la metà a fondo chiaro rivolta verso di se. Il valore delle motivazioni corrente è 1. Quando compra delle quote il giocatore blu riceve 2 quote azionarie in più. Il giocatore blu paga 400.000 Pinats per un certificato azionario da 3 quote azionarie e prende un certificato azionario da 5 quote azionarie dalla riserva. Il giocatore infine guadagna 5 punti sulla tabella dei certificati azionari.

Controllate



Puoi ricevere più soldi per ognuno dei tuoi dipartimenti e comparti direttivi durante l'evento pagamento dei bonus (vedi pag.7) a seconda del valore delle motivazioni attuale:

- Nessun extra con motivazione da 5 a 6
- 50.000 Pinats in più con motivazione da 3 a 4
- 100.000 Pinats in più con motivazione da 0 a 2



Puoi ricevere più soldi per ognuno dei tuoi dipartimento e comparti direttivi durante l'evento pagamento dei bonus (vedi pag.7) a seconda del valore attuale riportato nella tabella motivazione:

- 100.000 Pinats in più con motivazione da 3 a 6
- 150.000 Pinats in più con motivazione a 2
- 200.000 Pinats in più con motivazioni da 0 a 1



Esempio: Nell'esempio per il pagamento dei bonus il giocatore rosso (vedi pag.7, "pagamento dei bonus") riceve 1.150.000 Pinats. Assumendo che egli posseda la carta Controllate davanti a se scoperta con la metà della corruzione rivolta verso di se e il valore di motivazioni corrente sia 1, il giocatore rosso riceverebbe 800.000 Pinats addizionali per i suoi 3 dipartimenti più il comparto direttivo (200.000 x (3+1)), cioè riceve un bonus totale di 1.950.000 Pinats.

Sviluppo



Puoi utilizzare l'azione "G" utilizzare una carta privilegio" (vedi pag.12) per sottrarre 1 dipendente da un altro giocatore. Prendi 1 dipendente da un qualsiasi dipartimento o comparto direttivo di un'altro giocatore e piazzalo in un tuo dipartimento o comparto direttivo. In alternativa puoi prendere il dipendente dalla riserva. Se non hai dipartimenti o comparti direttivi che possono ottenere dipendenti non puoi utilizzare questa azione.

Nota: Prego fai attenzione alle regole generali per le azioni (vedi pag.8). Il dipartimento di provenienza del dipendente potrebbe dover essere chiuso.



Puoi utilizzare l'azione "G" utilizzare una carta privilegio" (vedi pag.12) per sottrarre 3 dipendenti da un altro giocatore. Prendi 3 dipendenti dagli dipartimenti e/o comparti direttivi degli altri giocatori e piazzali nei tuoi dipartimenti e/o comparti direttivi. Non puoi prendere più di un dipendente da un singolo giocatore. In alternativa puoi prendere dipendenti dalla riserva per raggiungere un totale di tre dipendenti – sia per risparmiare altri giocatori sia nell'eventualità in cui meno di 3 giocatori possedano dipendenti. Se non hai abbastanza spazio nei tuoi dipartimenti e/o nei tuoi comparti direttivi per piazzare questi dipendenti, puoi solamente sottrarre tanti dipendenti quanti ne puoi impiegare.

Nota: Prego fai attenzione alle regole generali per le azioni (vedi pag.8). Il dipartimento di provenienza del dipendente potrebbe dover essere chiuso.



Esempio: Il giocatore rosso possiede la carta privilegio Sviluppo (Development) con il lato corrotto rivolto verso di se. Egli spende un'azione per utilizzare il privilegio. Prende quindi 1 dipendente rispettivamente dai dipartimenti del giocatore blu, giallo e verde. Quindi piazza i 3 dipendenti nel suo dipartimento delle Risorse Umane (Human Resources). Adesso ci sono 6 dipendenti nell'ufficio e non se ne possono aggiungere altri.

Comunicazioni



Alla fine della riunione dei dirigenti, puoi riordinare le 8 carte evento del turno corrente (vedi pag.6 riordinare le carte evento)



All'inizio della riunione dei dirigenti (vedi pag.4) e dopo che il privilegio Presidente (Chairman) è stato utilizzato, puoi compiere 1 azione aggiuntiva, come se fosse la tua fase azioni (vedi pag.8, "fase azione")

Risorse Umane



Puoi ricevere dipendenti aggiuntivi dalla riserva generale, durante le azioni "A) assumere dipendenti" (vedi pag.8) e "B) fondare dipartimenti (con nuovi dipendenti, vedi pag.9), a seconda del valore sulla tabella motivazione:

- 0 dipendenti aggiuntivi con motivazione 4-6
- 1 dipendente aggiuntivo con motivazione 2-3
- 2 dipendenti aggiuntivi con motivazione 0-1



Puoi ricevere dipendenti aggiuntivi dalla riserva generale, durante le azioni "A) assumere dipendenti" (vedi pag.8) e "B) fondare dipartimenti (con nuovi dipendenti, vedi pag.9), a seconda del valore sulla tabella motivazione:

- 1 dipendente aggiuntivo con motivazione 4-6
- 2 dipendenti aggiuntivi con motivazione 2-3
- 3 dipendenti aggiuntivi con motivazione 0-1



Esempio: Il giocatore verde possiede la carta privilegio Risorse Umane (Human Resources) con la metà "corrotta" (quella con fondo dorato) rivolta verso di se. Egli usa l'azione "fondare nuovi dipartimenti" per istituire un nuovo dipartimento con nuovi dipendenti. Il valore motivazione corrente è 1, perciò il giocatore verde riceve 3 nuovi dipendenti aggiuntivi. Egli sposta quindi 1 manager e 4 dipendenti dalla riserva alla stanza libera più in alto della divisione contabilità (accounting).

legale e brevetti



Puoi utilizzare l'azione "G) utilizzare una carta privilegio" (vedi pag.12) per licenziare 1 dipendente in modo da ottenere 1 punto influenza. Prendi un dipendente da un tuo qualsiasi dipartimento o comparto direttivo e riponilo nella riserva comune. Quindi guadagni 1 punto influenza sulla tabella influenza (Non puoi utilizzare questa azione anche se non hai alcun dipendente da licenziare).

Nota: Prego fai attenzione alle regole generali per le azioni (vedi pag.8). Il dipartimento di provenienza del dipendente potrebbe dover essere chiuso.



Puoi utilizzare l'azione "G) utilizzare una carta privilegio" (vedi pag.12) per licenziare 2 dipendenti in modo da ottenere 2 punti influenza. Prendi 2 dipendenti dai tuoi dipartimenti e/o comparti direttivi e riponilo nella riserva comune. Quindi guadagna 2 punti influenza sulla tabella influenza (Non puoi utilizzare questa azione se non hai 2 dipendenti da licenziare).

Nota: Prego fai attenzione alle regole generali per le azioni (vedi pag.8). Il dipartimento di provenienza del dipendente potrebbe dover essere chiuso.



Esempio: Il giocatore rosso possiede la carta privilegio Legale e Brevetti con la metà della divisione rivolta verso di se. Quindi il giocatore rosso utilizza 1 azione per utilizzare il privilegio. Egli rimuove 1 dipendente dal suo dipartimento sulla plancia di gioco e lo ripone nella riserva. Quindi muove il suo segnalino sulla tabella influenza di uno spazio (1 punto) più avanti.



I miei ringraziamenti vanno a ...

gli /*amici di bauldric*/, senza la loro esperienza intercontinentale questo gioco non sarebbe stato creato.

Inoltre grazie a Stefan Schlößer, Robin Clemens, Martin Bickel, Nicole & Tommy Schulze, Holger Lamm, Roland Caspari, Jörg Wagner, Martina & Roman Thielemann, Daniela e René Seifert, Sylvia e Michael Ziegler, Muriel Hautefeuille, Torsten Richter, Sebastian Jousen, Irmi aus Starnberg, Annette e Sebastian Kirch, Natalie Hammerich e Wolfgang Hatzack, Andi Gassmann, Jens Dreiling, Sandra e Andreas Spörl, Ives Müller aka Sven Glückspilz, Gabriela e Helmut Grundei, Paula e Frank Bleckmann e Söhne, Pasquale Innominato, Simon Schutz, Uli Nigl, il Thiel-Bande, il Obermayer-Clan e il mio Sausemaus :-)

Grazie a tutti i testplayers: Sabine Wendler, Steffen König, Thomas Papendieck, Jan van der Burg, Ignacio Garro, Marc Espenhain, Björn Heumann, Christian Schulze, Mirko Radowitz, Ina e Jan-Hendrik Frerichs, Alexander Mann-Wahrenberg, David Zeman, Paula e Olli Vogel, Elias Anderson, Volker Schwägerl, Detlev Beiderbeck, Irene Müller, Christa e Danyel Jaquet, Thomas Hoche, Nico Steiner, Marion e Nico e Lukas Bogatzki, Thor aus Augsburg, Martin Guddat, Sandra e Thomas Falke, Lukas Barucha, Matthias Wiendl, Michael Hilbert, Robert Müller, il Spieleclub Hoechst e molti altri.

Ringraziamenti speciali vanno a Helmut Fennel, Norbert Ehmer, Helge Landgraf, Roland Lehmer, Armin Vogt, Udo Judaschke, Robert Gutwein, Peter Schubert, Thomas Knapp, Torsten Kerz, Martin Griesser, Bernd Schneebauer, Alexander Schlick e Cyrus Kerfekhah.

Ultimi ma non meno importanti, ringraziamenti al „Gaming-Pro“ Alexander Zbiek of Brettspielwelt, Frank Deutschendorf e Michael Matuszczak of Hippodice Spieleclub e.V., Bernadette Becker e Andreas Buhlmann of Cliquenabend.de, Klaus Ottmaier da Köln, Ralph Querfurth di Stuttgart, Heike e Michael López-Pelke di Essen, Friedemann Friese e Maura Kalusky di Bremen e naturalmente Martina & Peter Eggert, Philipp El Alaoui, Wolf Wittenstein e Tobias Stapelfeldt della Eggertspiele.

Tradotto in italiano da: Pinco11, Francesco Moggia.



Impressum

Autore: Bauldric & Friends

Illustrazioni: Frédéric Bertrand

Layout: Maura Kalusky

© eggertspiele GmbH & Co KG, Hamburg 2009

www.eggertspiele.com