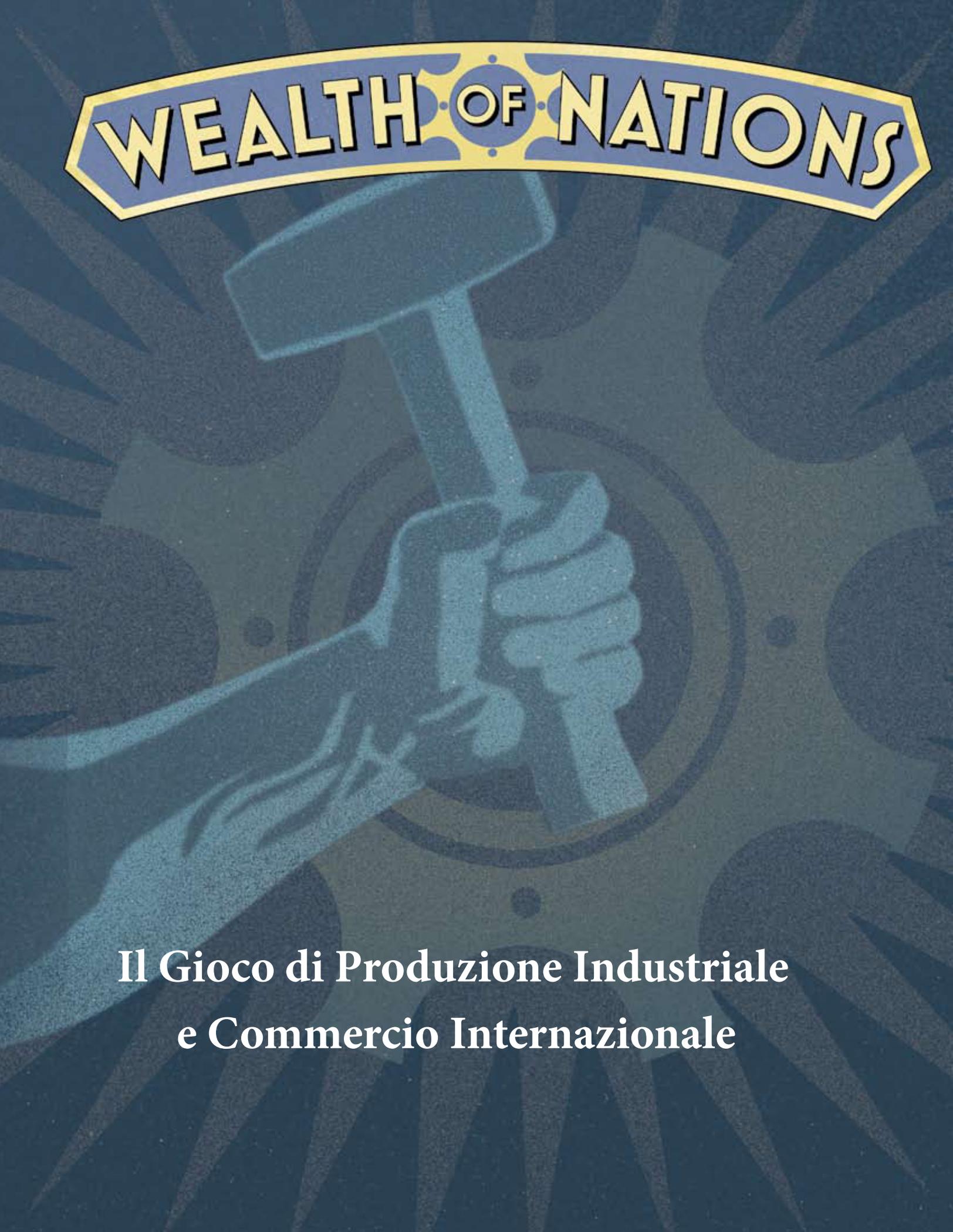


WEALTH OF NATIONS



Il Gioco di Produzione Industriale
e Commercio Internazionale

Componenti



1 Tabellone

Il tabellone contiene esagoni che reclami con le tue bandiere e sviluppi con le tue tessere Industria



6 Tabelle Mercato

I Mercati tengono traccia del prezzo corrente di ogni materia prima



15 Tessere Fattoria

Le fattorie producono Cibo

60 Cubetti Cibo



9 Tessere Generatore

I generatori producono Energia

50 Cubetti Energia



9 Tessere Accademia

Le accademie producono Manodopera

50 Cubetti Lavoratori



9 Tessere Miniera

Le miniere producono Minerale

40 Cubetti Minerali



9 Tessere Fabbrica

Le fabbriche producono Capitale

40 Cubetti Capitale



9 Tessere Banca

Le banche producono Denaro



200 Banconote

Il denaro è usato per acquistare e vendere Materie Prime e vale Punti Vittoria alla fine del gioco



30 Cambiali

Le cambiali tengono traccia del debito di ogni giocatore



9 Segnalini Automazione

L'automazione ti consente di usare il Minerale anziché il Cibo quando fai funzionare le tue Industrie



6 Schede di Riferimento

Le schede di riferimento forniscono un sommario delle regole da usare durante il gioco



108 Bandiere

Ogni giocatore usa un set di 18 Bandiere per identificare le proprie Tessere Industria e reclamare gli esagoni



1 Segnalino Primo Giocatore



1 Regolamento

Panoramica

Wealth of Nations è un gioco di produzione industriale e commercio internazionale. Tu assumi il ruolo di una potenza economica mondiale, sviluppando e installando Industrie per raccogliere le Materie Prime che produci. Vendi queste Materie Prime sul Mercato, commercializzale con gli altri giocatori, o investile nello sviluppo di nuove industrie.

Man mano che le tue industrie aumentano in efficienza, esse producono sempre di più Materie Prime. Vendendo le Materie Prime tu guadagni denaro, che è parecchio necessario, ma attenzione - se vendi troppo comprimi il loro valore di mercato, lasciandoti con Industrie troppo costose per mantenere la produzione! Un giocatore intelligente man-terrà una corretta miscela di espansione e diversificazione, e sempre tenderà ad una buona negoziazione quando commercia con gli altri giocatori.

Il gioco finisce quando alcune condizioni sono raggiunte (vedi pg. 14). Alla fine del gioco, i giocatori contano i loro Punti Vittoria (PV) basandosi sulla loro riserva di liquidità e il numero di tessere Industria che hanno sul tabellone. Il vincitore è il giocatore con più Punti Vittoria. In altre parole, il giocatore con la combinazione di maggior valore di tessere Industria e denaro.

2 Le Regole della Seconda Edizione sono segnate con questo simbolo

NOTA: per giocare con le regole della Seconda Edizione è necessaria la **Tessera Economia Integrata (Integrated Economy Tile)** contenuta nell'espansione **War Clouds** o nella mini-espansione **SuperIndustry Tiles**.

In realtà, non è proprio indispensabile l'acquisto dell'espansione: si può modificare una Tessera Fattoria applicando dei bollini azzurri come nell'immagine [N.d.R.].



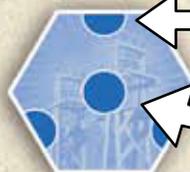
Industrie

In **Wealth of Nations**, costruisci Industrie che producono Materie Prime. Questi elementi del gioco sono codificati con un colore. Ogni Industria produce un tipo di Materia Prima, che si compra e si vende in uno specifico Mercato. C'è un unico colore associato con ogni set di Industria, Materia Prima e Mercato.

Ciascuna tessera Industria contiene Punti Interi e/o Punti Parziali. I Punti Parziali sono un qualsiasi tipo di Punti che non hanno una completa forma circolare. Ogni Punto Intero in un gruppo di tessere Industria produce esattamente un Cubo Materia Prima del corrispondente colore (vedi il diagramma a destra).

Industrie e Materie Prime

Tessera Industria



Punto Parziale

Punto Intero

Cubo Materia Prima



Ogni Punto Intero produce 1 Materia Prima

Tessera Fattoria



Cubo Cibo



Mercato Alimentare



Il Giallo rappresenta Fattorie che producono Cibo, che viene commercializzato nel Mercato Alimentare

Tessera Generatore



Cubo Energia



Mercato dell'Energia



Il Blu rappresenta i Generatori, che producono Energia, che è commercializzata nel Mercato dell'Energia

Tessera Accademia



Cubo Lavoratore



Mercato del Lavoro



Il Rosso rappresenta l'Accademia, che produce Lavoratori, che sono regolati dal Mercato del Lavoro

Tessera Miniera



Cubo Minerale



Mercato del Minerale



Il Bianco rappresenta le Miniere, che producono Minerali che sono commercializzati nel Mercato del Minerale

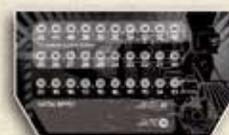
Tessera Fabbrica



Cubo Capitale



Mercato del Capitale



Il Nero rappresenta le Fabbriche, che producono Capitale, che è commercializzato nel Mercato del Capitale

Tessera Banca



Mercato Finanziario

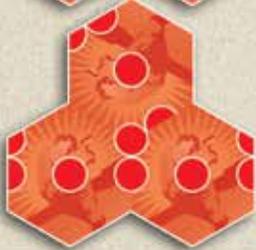


Il Viola rappresenta le Banche (che semplicemente producono denaro) e il Mercato Finanziario

Punti sulle Tessere Industria



Queste due Tessere Accademia hanno 3 Punti Interi, cosicché si possono prendere 3 Cubi Lavoratori



Queste 3 tessere Accademia hanno 5 Punti interi, cosicché si possono prendere 5 Cubi Lavoratori

Unendo le tessere Industria formi Punti Interi. Questo significa che puoi collocare insieme diverse tessere Industria, così da produrre più Cubi Materie Prime.

Blocchi Industriali

Un Blocco è un gruppo di tessere Industria dello stesso tipo, tutte appartenenti allo stesso giocatore, che sono unite attraverso i Punti Parziali. Le tessere in un Blocco possono formare o meno un Punto Intero quando vengono unite.

Blocchi Industriali



Questo è un **Blocco di Generatori**



Questo è un **Blocco di Fabbriche** anche se il punto che condividono non è un Punto Intero



Questi sono **due Blocchi separati** poiché le due tessere non sono collegate toccandosi i Punti Parziali



Questi sono **due Blocchi separati** poiché le due tessere sono di differenti Industrie

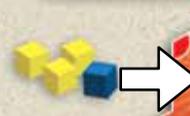


Questi sono **due Blocchi separati** poiché ogni tessera appartiene a un differente giocatore

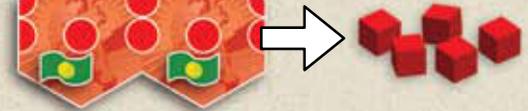
Produzione

Le tue tessere Industria producono cubi di Materie Prime quando le alimenti e fornischi loro energia. Per alimentare le tessere Industria necessiti di spendere Cibo. **Ogni tessera Industria deve essere alimentata da un cubo Cibo** (eccetto le Fattorie, che alimentano se stesse gratis). Hai anche da fornire energia ai tuoi Blocchi, fornendo Energia. **Ogni Blocco di tessere Industria deve essere fornito di energia con un Cubo Energia** (eccetto i Generatori, che si riforniscono gratis). Ricapitolando, far funzionare un Blocco richiede **1 Cubo Cibo per tessera** del blocco, più **1 Cubo Energia per un intero Blocco**.

Produzione Materie Prime



Per 3 Cibi e 1 Energia questo Blocco produrrà 5 Cubi Lavoratori



In alternativa, puoi acquistare l'Automazione per un Blocco Industriale. Un Blocco Automatizzato richiede solo 1 Cubo Energia e un 1 Cubo Minerale per l'intero Blocco (vedi pg. 12).

Materie Prime

Usa i Cubetti Materie Prime per costruire una tessera Industria addizionale, facendo funzionare un tuo Blocco già esistente o commerciando le Materie Prime in eccesso per acquistare quelle necessarie. Quando commerci, puoi barattare con gli altri giocatori, o vendere al Mercato.

Mercati

Ogni Materia Prima ha un suo proprio Mercato. Tu puoi acquistare e vendere i tuoi Cubi Materia Prima attraverso il Mercato corrispondente. Per esempio, il Cibo è sempre venduto e acquistato nel Mercato Alimentare (giallo), mentre il Capitale è sempre venduto e acquistato al Mercato del Capitale (nero).

Obiettivo del gioco

Il tuo obiettivo è guadagnare il maggior numero di Punti Vittoria (PV) alla fine del gioco. Guadagni 4 PV per ogni tessera Industria e 1 PV per ogni \$10. Se sei in perdita alla fine del gioco, questo ti costa i tuoi PV, dal momento che perdi 3 PV per ogni Cambiale che hai. Il miglior modo di guadagnare PV è lo sviluppo di nuove Industrie, producendo Cubi Materie Prime che abbiano un'alta richiesta, e fare più soldi possibile.

Setup

Piazza il tabellone in mezzo al tavolo

Piazza i 6 Mercati attorno al tabellone in ordine:

- Alimenti (giallo), Energia (blu), Lavoratori (rosso), Minerali (grigio), Capitale (nero), e Finanza (viola).

Imposta ciascuno dei Mercati come segue:

- Impila le Tessere Industria sull'immagine corrispondente

Riduzione delle Tessere Industria

Rimuovi le tessere dalla pila di partenza come segue: Inizia il gioco soltanto con 12 Tessere Fattoria e 7 di ciascuna delle altre industrie

- Ogni Materia Prima va nel suo Mercato (i Cubi Cibo gialli nel Mercato Alimentare giallo, ecc...)
Su ogni Mercato, piazza una Materia Prima in ogni casella dello *Starting Market Area*
- Piazza le rimanenti Materie Prime nell'Area della Riserva
- Impila i segnalini Automazione, il denaro e le Cambiali sulle immagini corrispondenti sul Mercato Finanziario

Primo Giocatore

Piazza una tessera Industria per giocatore a faccia in giù sul tavolo. Una di queste deve essere un Generatore e il resto Fattoria. Mescola le tessere a faccia in giù e danne una per giocatore. Il giocatore che prende il Generatore è il primo giocatore.

1

Il primo giocatore prende il segnalino Primo Giocatore. Questo giocatore inizia per primo in tutto il primo turno di gioco. Alla fine di ogni turno, il segnalino primo giocatore passa al giocatore successivo alla sinistra.

2

Dopo aver selezionato il primo giocatore, rimettere le tessere Industria nelle loro pile. A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore sceglie il colore della bandiera e prende tutti i segnalini di quel colore. Ogni giocatore deve anche prendere la scheda di riferimento con la bandiera raffigurata su di essa.

- Ridurre il numero delle bandiere come segue:

Giocatori	Bandiere
3-4	16
5	15
6	14

4

Impostazione dei Mercati



5

6



Pacchetti di Partenza

Pacchetti Industriali

Pacchetto Industriale 1
3 Fattorie



Pacchetto Industriale 2
2 Generatori
& \$10



Pacchetto Industriale 3
2 Accademie



Pacchetto industriale 4
2 Miniere



Pacchetto Industriale 5
2 Fabbriche



Pacchetto Industriale 6
2 Tessere
1 Fattoria
1 Economia Integrata



Pacchetti

All'inizio del gioco, ogni giocatore seleziona i set di tessere Industria, i Cubi Materia Prima, e/o denaro. Questi set sono chiamati Pacchetti, e ogni giocatore inizia il gioco con due o più. Ci sono due tipi di Pacchetti: Pacchetti Industria e Pacchetti Materia Prima. Ci sono 12 Pacchetti in tutto. **Assembla ciascuno di questi Pacchetti prendendoli dalle loro pile, i Cubi Materie Prime dalle loro riserve, e il denaro dal Mercato Finanziario.**

Piazza ogni Pacchetto in pile separate, fuori dal tabellone.

Pacchetti Industria

Un Pacchetto Industria contiene tessere Industria e, a volte, denaro. Dopo avere selezionato il tuo Pacchetto Industria, immediatamente piazza le tessere sul tabellone, prima che il prossimo giocatore selezioni il suo Pacchetto. **Ogni Pacchetto deve essere selezionato una sola volta; tu non devi selezionare un Pacchetto se un altro giocatore l'ha già preso.** Quando piazza le tessere Industria ricevute coi Pacchetti, è necessario seguire le seguenti regole:

- ⚙ Le tessere devono essere piazzate solo in esagoni liberi
- ⚙ Tutte le tessere ricevute dai Pacchetti devono essere piazzati in un singolo, contiguo gruppo
- ⚙ Le tessere Industria non devono essere piazzate se questo causa, toccandosi, Punti Parziali di differenti colori (anche se i punti parziali possono toccare i lati vuoti delle tessere)
- ⚙ Nessuna tessera deve occupare l'esagono centrale del tabellone

Piazza una delle tue bandiere su ciascuna delle tue Industrie di partenza



Pacchetti Materie Prime

Pacchetto Materie Prime 1

9 Cibi,
1 Energia & \$80



Pacchetto Materie Prime 2

3 Cibi, 2 Energia,
1 Lavoratore & \$80



Pacchetto Materie Prime 3

1 Energia,
3 Lavoratori & \$80



Pacchetto Materie Prime 4

1 Lavoratore,
1 Minerale,
1 Capitale & \$80



Pacchetto Materie Prime 5

3 Minerali & \$80



Pacchetto Materie Prime 6

1 Energia,
2 Capitali & \$80



Piazzamento Iniziale delle Industrie



Questo piazzamento è illegale per le tessere Industria ricevute dai Pacchetti



Questo piazzamento è permesso

Quando piazza le tue tessere Industria iniziali, assicurati che i Punti Parziali di differenti colori non si tocchino.

Pacchetti Materie Prime

Un Pacchetto Materie Prime include Cubi Materie Prime e denaro. Ogni Pacchetto può essere selezionato solo una volta; non puoi selezionare un Pacchetto se un altro giocatore l'ha già preso.

Scelta dei Pacchetti

I giocatori selezionano i loro Pacchetti in turni. Ogni turno inizia dal giocatore iniziale e in una direzione oraria o antioraria. Il giocatore iniziale e la direzione cambiano con ogni nuovo turno. Allora, se tu selezioni per ultimo nel turno 1, inizierai per primo nel turno 2, il che significa che selezionerai due Pacchetti di seguito.

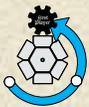
Il numero di turni dipende dal numero di giocatori, come mostrato negli schemi seguenti di scelta Pacchetti. Una volta che la selezione del Pacchetto è fatta, il gioco inizia.

3 Giocatori: Scelta Pacchetti



Round 1

In senso orario dal Primo Giocatore
1 Pacchetto Industria



Round 2

In senso anti-orario dall'ultimo giocatore
1 Pacchetto Industria o Materia Prima



Round 3

In senso orario dal Primo Giocatore
1 Pacchetto Industria o Materia Prima



Round 4

In senso anti-orario dall'ultimo giocatore
1 Pacchetto Industria o Materia Prima

4 Giocatori: Scelta Pacchetti



Round 1

In senso orario dal Primo Giocatore
1 Pacchetto Industria



Round 2

In senso anti-orario dall'ultimo giocatore
1 Pacchetto Industria o Materia Prima



Round 3

In senso orario dal Primo Giocatore
1 Pacchetto Industria o Materia Prima

5 Giocatori: Scelta Pacchetti

Nota: Il Pacchetto Industria 2 non è disponibile in questo setup



Round 1

In senso orario dal Primo Giocatore
1 Pacchetto Industria



Round 2

In senso anti-orario dall'ultimo giocatore
1 Pacchetto Materia Prima

Nota: Uno dei Pacchetti Materia Prima non sarà preso e ritorna nella Riserva

6 Giocatori: Scelta Pacchetti



Round 1

In senso orario dal Primo Giocatore
1 Pacchetto Industria



Round 2

In senso anti-orario dall'ultimo giocatore
1 Pacchetto Materia Prima

Il turno di gioco

Il gioco si svolge in una serie di **turni**. Ogni turno consta di tre differenti **Fasi**. Ogni Fase permette di svolgere determinate **Azioni**.

1. La prima è la **Fase Commercio**, in cui acquisti o vendi Materie Prime, o baratti con gli altri giocatori. Il tuo obiettivo è quello di acquisire le materie prime di cui hai bisogno per sviluppare le industrie e produrre più materie prime nelle due fasi successive.

2. La **Fase Sviluppo** è la seconda. Si spendono le Materie Prime per aggiudicarsi esagoni e acquistare tessere Industria. L'obiettivo è espandere i propri Blocchi Industriali già esistenti, o diversificarli con un nuovo tipo di Industria.

3. La **Fase Produzione** viene per ultima. Devi alimentare e fornire energia ai tuoi Blocchi per produrre Materie Prime. Quando questo è fatto, il turno finisce. Passi il segnalino Primo Giocatore di un posto alla tua sinistra e inizia un nuovo turno con una nuova Fase Commercio.

1. Fase Commercio

Nella fase Commercio, puoi acquistare Materie Prime dal Mercato, vendere Materie Prime al Mercato, o barattare con gli altri giocatori. Facendo una di queste cose hai compiuto una "azione Commercio"

Si compie un'azione commercio alla volta, dopo la quale il giocatore alla tua sinistra compie un'azione commercio.

Ciascun giocatore continua a compiere Azioni Commercio, fino a che ogni giocatore passa in successione. È possibile per un giocatore compiere alcune azioni di seguito, se tutti gli altri giocatori passano. Una volta che tutti i giocatori passano in successione, la Fase Commercio finisce e inizia una nuova fase Sviluppo.

Ci sono quattro possibili Azioni Commercio

-  Comprare 1, 2 o 3 Materie Prime dal Mercato
-  Vendere 1, 2 o 3 Materie Prime al Mercato
-  Barattare qualsiasi quantità di Materie Prime e/o denaro con un giocatore
-  Passare e non fare nulla

Se passi all'azione Commercio, ti è ancora consentito compiere un'altra azione Commercio, successivamente, nella fase. Puoi anche emettere o rimborsare una o più Cambiali nella Fase Commercio.

Le tue risorse

Durante il gioco, potrai accumulare Denaro e Materie Prime. È necessario mantenere tutte le tue Materie Prime e il denaro sempre visibili a tutti i giocatori. Tuttavia, non è necessario lasciare contare il tuo denaro o rivelare esattamente quanto denaro possiedi al momento.

I Mercati

Ciascun Mercato contiene tre righe di caselle circolari, ciascuna delle quali può contenere una Materia Prima. All'inizio del gioco, metà di queste caselle contiene Materie Prime e metà sono vuote. Ciascuna casella ha tre numeri associati ad essa; un numero dentro la casella (il prezzo di vendita) e un numero sotto la casella (il prezzo d'acquisto) e un numero alla sua destra (il prezzo di baratto).

Acquistare una Materia Prima dal Mercato

Se vuoi acquistare una Materia Prima dal Mercato, trova il cubetto più vicino alla parte inferiore a destra del Mercato. In altre parole, potrai sempre comprare la Materia Prima al prezzo corrente più economico del Mercato. Prendi questo cubo e paga l'ammontare di denaro equivalente al prezzo di acquisto segnato sotto la casella che lo conteneva. Se le righe del Mercato sono vuote, puoi acquistare Materie Prime dalla Riserva pagando il "Prezzo d'acquisto col Mercato vuoto" mostrato nella Riserva del Mercato.



Panoramica del Mercato

Mat. Prima disponibile al prezzo più basso

Prezzo di Vendita

Casella vuota più alta

Prezzo d'acquisto

Prezzo di Baratto

Acquista 1 Cibo dal Mercato per \$7.
Vendi 1 Cibo al Mercato per \$4.
Il prezzo suggerito per il Baratto del Cibo è correntemente \$5.5.

Acquistando Materie Prime, compi la tua azione Commercio, quindi una volta che hai comprato, il giocatore alla tua sinistra può procedere.

Puoi acquistare 1, 2 o 3 Materie Prime alla volta.

Vendita di Materie Prime al Mercato

Se si vogliono vendere 1, 2 o 3 Materie Prime al Mercato, trova la casella vuota più economica in alto a sinistra del Mercato. In altre parole, potrai sempre vendere al più alto prezzo corrente disponibile sul Mercato. Piazza il tuo cubo/i nella casella e prendi dalla Riserva il denaro pari al numero segnato dentro la casella. Se le righe del Mercato sono piene, puoi vendere le Materie Prime alla Riserva e ricevere il "Prezzo di Vendita col Mercato Pieno" mostrato nell'area della Riserva. Vendendo le Materie Prime, compi un'Azione Commercio, quindi una volta che hai venduto, il giocatore alla tua sinistra può procedere.

Puoi vendere 1, 2 o 3 Materie Prime alla volta.

Baratto

Quando si baratta con un altro giocatore, si negozia qualsiasi scambio di Materie prime o risorse su cui i due si mettono d'accordo. Questo scambio può includere qualsiasi combinazione di Materie Prime, denaro, cambiali, o promesse di futuri scambi nella successiva azione Commercio. Non si possono barattare le Bandiere o le tessere Industria.

Il Baratto può verificarsi solamente tra il giocatore di turno e un altro giocatore. **Si può barattare solo con un giocatore per volta, né possono barattare due giocatori se uno dei due non è il giocatore attivo.** Quando raggiungi un accordo con un altro giocatore e porti a termine la tua transazione, il giocatore successivo può compiere la sua azione Commercio.

Fine della Fase Commercio

I giocatori continuano a compiere azioni Commercio a turno finché ogni giocatore ha passato. Generalmente, si potrà continuare il commercio finché si hanno le Materie Prime necessarie per sviluppare le Industrie e alimentare e fornire energia ai Blocchi.

Le Cambiali

Puoi richiedere un prestito in qualsiasi momento durante la Fase Commercio, prendendo una o più Cambiali. È possibile farlo, anche se non è il proprio turno. **Prendere (o ripagare) una Cambiale non conta come un'azione Commercio** (anche se la si può fare solo nella Fase Commercio).

 All'inizio di ogni turno, i giocatori devono pagare \$ 1 per ogni Cambiale di cui sono in possesso dal turno precedente. Se non hanno abbastanza denaro per pagare gli interessi, devono prendere in prestito denaro aggiuntivo (ma non devono pagare gli interessi sulla cambiale hanno appena preso).



Questo pagamento dovrebbe coincidere con il passaggio del Segnalino Primo Giocatore.

Quando prendi una Cambiale, ricevi un certo importo di denaro dalla Riserva del Mercato Finanziario. L'importo di denaro è pari a \$20, meno il numero di Cambiali che hai già preso (escludendo quella che hai appena preso). Allora, **la tua prima Cambiale ti dà \$20, la seconda \$19, la terza \$18 e così via.** Se la Riserva, registra le ulteriori Cambiali su carta.

Ogni Cambiale che si detiene, alla fine del gioco riduce il punteggio finale di 3 PV. È pertanto una buona idea ripagarle prima che il gioco finisca. **Il costo per rimborsare ogni Cambiale è di \$ 25.** Piazza \$25 nella Riserva del Mercato Finanziario, e restituisci una Cambiale alla Riserva. È anche permesso commerciare le Cambiali con gli altri giocatori come parte del baratto. Prendere la Cambiale di un giocatore è come prendere il suo denaro, allora quando prendi una cambiale da un giocatore, assicurati di prendere qualcosa di molto conveniente.

Suggerimenti

Pianificazione

Alla fine di ogni Fase Commercio, assicurati di avere tutte le Materie Prime che ti servono per le imminenti Fasi Sviluppo e Produzione. Se prevedi la costruzione di una tessera Industria in questo turno, metti da parte le Materie Prime richieste. Puoi piazzarle sullo spazio corrispondente sulla Scheda di Riferimento per tenerne traccia. Avrete anche bisogno di Cibo ed Energia sufficienti per gestire i vostri blocchi in fase di produzione. Piazza un Cubo Energia su ciascun Blocco sul tabellone, e un Cubo Cibo su ogni tessera Industria (più un cubo Cibo extra per ogni nuova tessera Industria che intendi costruire). Se il Blocco è (o sarà) Automatizzato, piazza un Cubo Energia e un cubo Minerale sul Blocco.

Prezzo di Baratto

Ogni Mercato mostra il prezzo di Baratto. Esso generalmente rappresenta il valore commerciale equo della Materia Prima. Di solito non è consigliabile deviare da questi valori solo per spremere un dollaro in più in una negoziazione. Questo solo rallenta il gioco per un beneficio insignificante. Tuttavia, se due o più giocatori sono in competizione per le tue Materie Prime, fai loro salire il valore e prendi la migliore offerta.

2. Fase Sviluppo

Piazzamento Bandiere



Showa può piazzare una Bandiera in uno qualsiasi degli spazi segnati in blu

La Fase Sviluppo funziona un po' come la fase del commercio. Si compie un'azione Sviluppo alla volta, dopo la quale il giocatore alla tua sinistra può compiere la sua azione Sviluppo. Tutti continuano a compiere un'azione Sviluppo alla volta, a giro intorno al tavolo, finché tutti passano.

Ci sono 5 possibili azioni Sviluppo:

- ⚙️ Piazzare una Bandiera
- ⚙️ Costruire una tessera Industria
- ⚙️ Spostare tessere Industria
- ⚙️ Automatizzare
- ⚙️ Passare e non fare nulla

Se passi in un'azione Sviluppo, hai ancora la possibilità di compiere altre azioni Sviluppo nel corso della Fase. Una volta che tutti i giocatori passano in successione, termina la fase di Sviluppo e inizia una nuova fase Produzione.

Costruire Industrie



Fattoria: 1 Minerale e 1 Capitale



Generatore: 1 Minerale e 1 Capitale



Accademia: 1 Minerale e 1 Capitale



Miniera: 1 Lavoratore, 1 Energia e 1 Capitale



Fabbrica: 1 Lavoratore e 2 Minerali



Banca: 1 Energia, 1 Minerale e 1 Capitale



Piazzare una Bandiera



Si noterà che il costo per ogni tessera Industria della scheda di riferimento include anche il costo per il piazzamento di una bandiera (un cubo Lavoratore). **Non si può piazzare una tessera Industria sul tabellone a meno che non si disponga di una bandiera nel primo esagono.** Le bandiere rappresentano la vostra prenotazione su un esagono. Si spende un cubo lavoratore per piazzare una bandiera in un esagono. Posizionare il cubo lavoratore speso nella Riserva del Mercato del lavoro, **non sulle righe del Mercato.**

L'esagono che stai rivendicando deve essere adiacente ad un esagono che contiene già una delle tue bandiere. Non è possibile inserire una bandiera in un esagono che contiene già una bandiera. Non puoi mai mettere una bandiera (o una tessera industria) nell'esagono centrale del tabellone. Una volta che hai piazzato la tua bandiera in un esagono, hai reclamato quell'esagono e vi puoi costruire una tessera Industria in una successiva azione Sviluppo.

Costruire una tessera Industria

Puoi costruire una tessera Industria in qualsiasi esagono che contiene una tua bandiera, ma nessuna tessera Industria. Il costo per ogni tessera Industria è presente sulla tua scheda di riferimento e nel diagramma a sinistra. Metti i cubetti di materie prime spesi nella Riserva dei loro mercati, **non sulle righe del mercato.**

Prendi una tessera dalla pila del mercato associato. Subito piazzala sul tabellone, in un esagono che contiene una tua bandiera, ma nessuna tessera Industria. Non puoi acquistare una tessera Industria e tenerla fuori dal tabellone. Se non si dispone di cubi di materie prime a sufficienza, se non ci sono esagoni validi disponibili, o se non ci sono tessere rimaste nella pila, non si può costruire la tessera industria.

Non è possibile piazzare una tessera industria se ciò fa sì che i punti parziali di diversi colori si tocchino. Se tu e un altro giocatore avete i punti parziali dello stesso colore che si toccano, va bene. Ti è permesso di mettere un punto parziale accanto a un lato vuoto di un'altra tessera industria (vedi schema a destra). Ti è anche permesso piazzare tessere in modo che due lati vuoti si tocchino.

Eccezione: Piazzamento Forzato

Puoi spendere un cubo Capitale per il "Piazzamento Forzato" su una tessera Industria che si sta costruendo (o spostando, vedi pag. 12). Quando Forzi il Piazzamento, ti è permesso ignorare tutti i punti parziali che non corrispondono. Spendi un Cubo Capitale per il Piazzamento Forzato per tutta la tessera. Non importa quanti punti ci sono in conflitto, costa solo un cubo Capitale per il Piazzamento Forzato di una tessera.

Quando Forzi il Piazzamento, costruisci (o sposti) la tua tessera industria normalmente, poi spendi il cubo Capitale in più per ignorare le regole corrispondenti sui Punti. Posiziona il cubo Capitale speso nella Riserva del Mercato Finanziario, non sulle righe del mercato. Forzare il Piazzamento conta come parte del costruire (o spostare) una tessera Industria, non è un'azione Sviluppo a sé stante.



Regole di piazzamento

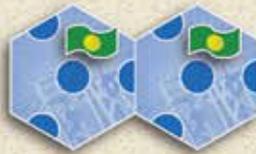
Permesso



Queste Fabbriche sono piazzate correttamente

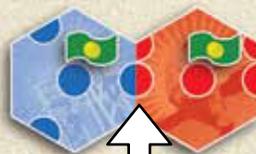


Se tu e un altro giocatore avete i punti parziali dello stesso colore che si toccano, va bene



Ti è anche permesso piazzare un punto parziale accanto ad una tessera col lato vuoto

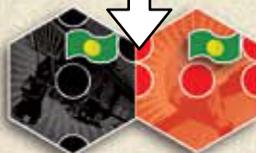
Non permesso



Non puoi piazzare il Generatore accanto all'Accademia (a meno che non fai il Piazzamento Forzato)



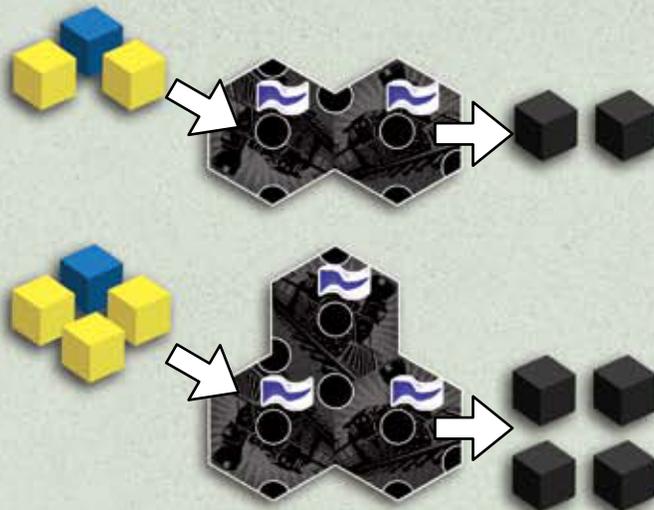
I colori dei punti non corrispondono



Non puoi piazzare la Fabbrica accanto all'Accademia (a meno che non fai il Piazzamento Forzato)

Suggerimento - Costruire

Quando si aggiungono tessere Industria a un blocco industriale, questo diventa più efficiente. Ad esempio, due tessere Fabbrica producono due cubi Capitale al costo di 1 cubo Energia e 2 cubi Cibo. Tre Fabbriche (nella disposizione corretta) producono 4 cubi Capitale, e costano 1 cubo Energia e 3 cubi Cibo. Con il blocco più grande, al costo di un solo Cibo extra, raddoppia la produzione. Di solito è una buona idea costruire un blocco di almeno tre o quattro tessere per approfittare di questa "economia di scala". Fate solo attenzione che la vostra produzione non superi la domanda, cosa che può saturare il mercato e spingere il prezzo al ribasso.



Spostare Industrie



È possibile spostare un massimo di tre tessere industria spendendo un cubo Capitale. Posiziona il cubo Capitale speso nella Riserva del Mercato del Capitale, **non sulle righe del mercato**. Prendi fino a tre delle tue tessere dal tabellone, mantenendo le loro bandiere su di esse. Riposiziona ciascuna di esse in qualsiasi esagono vuoto, o in qualsiasi esagono che contiene una tua Bandiera, ma nessuna tessera industria.

È possibile posizionare ogni tessera Industria ovunque sul tabellone (escluso gli esagoni rivendicati da altri giocatori). È possibile spostare le tessere in esagoni che non sono adiacenti a nessuna delle proprie bandiere. È possibile spostare qualsiasi tipo di tessera, nel limite di tre. Non è necessario mantenere insieme i gruppi di tessere Industria.

Se si sposta un'industria in un esagono che contiene già una tua Bandiera, riponi la Bandiera nella tua riserva, e mantieni la Bandiera che è già sulla tessera Industria. Se non è possibile posizionare una tessera Industria nel suo nuovo esagono senza causare differenza di punti parziali a contatto, è necessario pagare un Piazzamento Forzato o trovare un esagono diverso.

Automazione

Al costo di 1 cubo Energia e di 2 cubi Capitale, è possibile automatizzare uno dei tuoi Blocchi Industriali mettendo un segnalino di automazione su di esso. Se il blocco industriale è automatizzato, è possibile scegliere di alimentare il blocco intero con 1 Minerale, piuttosto che alimentare con 1 Cibo per ogni tessera Industria. **Non importa quante tessere compongono un blocco automatizzato, è necessario solo 1 Minerale per alimentare l'intero Blocco.**

È comunque possibile usare il Cibo per alimentare un blocco automatizzato (1 Cibo per ogni tessera, come al solito) se non si desiderano utilizzare i minerali. Un blocco automatizzato richiede 1 cubo Energia per funzionare (a meno che non si tratta di un blocco di Generatori – i Generatori non richiedono energia). Se il cibo è costoso e il minerale è relativamente a buon mercato, l'automazione può fare risparmiare denaro nel lungo periodo.

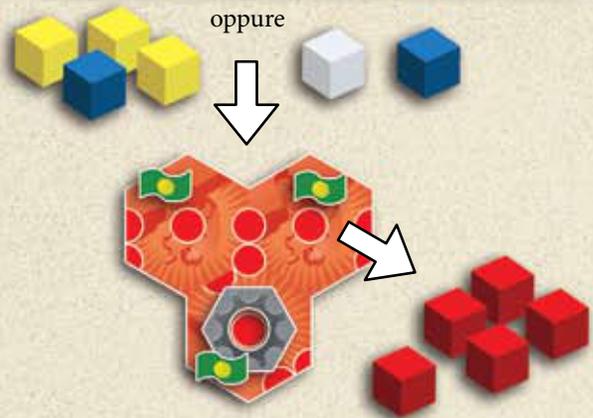
Se il blocco automatizzato viene diviso in due o più Blocchi (perché hai spostato le tessere Industria, per esempio), solo uno dei nuovi Blocchi è automatizzato. Siete voi a decidere quale dei nuovi Blocchi riceve il segnalino di automazione. Se la riserva esaurisce i gettoni di automazione, utilizza come contatore una moneta o un altro tipo di segnalino.



Suggerimento Spostare Industrie

Mentre il gioco procede, il tabellone inizia a riempirsi di tessere Industria. In alcuni casi, potreste trovarvi ingabbiato dai vostri vicini. In questo caso, spendete un cubo capitale per spostare alcune delle vostre tessere industria in una zona meno congestionata. Così, si potranno prenotare esagoni adiacenti alla nuova posizione.

Attivare un Blocco Automatizzato



Questo Blocco Automatizzato Accademia può essere attivato pagando 3 cubi Cibo e 1 cubo Energia, oppure 1 cubo Minerale o 1 cubo Energia (Automatizzato)

Suggerimento Cibo e Automazione

Mentre un prezzo elevato del cibo potrebbe sembrare un beneficio per i giocatori con Fattorie, esso incoraggerà anche altri giocatori ad automatizzarle. Se ci sono numerosi Blocchi automatizzati, la domanda per il Cibo si abbasserà e così il suo prezzo. Gli agricoltori dovrebbero quindi continuare a costruire Fattorie per tenere il passo con la crescente domanda di cibo. In caso contrario, il prezzo del cibo avrà picchi in salita e i giocatori che non hanno Fattorie avranno un forte impulso per automatizzare le proprie industrie.

3. Fase di Produzione

In questa fase, è possibile attivare i Blocchi Industriali spendendo Cibo, energia, ed eventualmente cubi Minerale. Quando sono attivate le Industrie, ogni blocco produce 1 cubo Materia Prima per ogni Punto Intero all'interno del blocco. Le Banche sono un'eccezione; ogni Punto Intero delle tessere Banca produce 30 dollari quando le alimenti e fornisci loro energia.

Se due giocatori hanno Blocchi contigui della stessa industria, tutti i Punti Interi calcolati tra i due blocchi **non producono** cubetti di Materie Prime per nessuno dei due giocatori. Non puoi attivare un Blocco più di una volta nel corso di una singola Fase Produzione.

2^o La tessera Economia Integrata ha più di un tipo di Industria rappresentata su di essa, quindi ognuna deve essere alimentata e fornita di energia in modo indipendente (vedi pag. 17).

2^o Puoi scegliere di avviare solo una delle Industrie sulla tessera Economia Integrata che ne ha due (vedi pag. 17).

Attivare i Blocchi

Attivare un Blocco costa 1 cubo Cibo per ogni tessera Industria, e 1 cubo Energia per alimentare il blocco intero. Se non si ha abbastanza cibo per ogni tessera Industria, è possibile scegliere di non alimentare alcune tessere. Quando poi si raccolgono i cubi Materie Prime, ignora i punti che si trovano (anche solo punti parziali) sulle tessere Industria non alimentate.

Alimenta e fornisci energia a tutti i tuoi Blocchi prima di produrre i cubi materie prime. **Non è possibile utilizzare Cibo, Energia o Minerali prodotti nell'attuale fase per attivare i Blocchi nella stessa fase.** Ricordate che le Fattorie sfamano se stesse e i Generatori forniscono energia a se stessi.

Automazione

Se il blocco è automatizzato si può spendere 1 cubo Minerale per alimentare tutto il blocco invece di spendere 1 cubo Cibo per ogni tessera Industria nel blocco. Devi comunque spendere 1 cubo Energia per attivare un blocco, che sia automatizzato o meno (ad eccezione dei Generatori, che non richiedono energia).

Spesa e Raccolta

Durante l'alimentazione e il funzionamento dei tuoi Blocchi, posiziona tutti i cubi materie prime spesi nell'Area della Riserva del Mercato corrispondente, non sulle righe del mercato. I cubi materie prime che produci provengono dalla riserva. Il denaro guadagnato dalle banche proviene dalla riserva di denaro del mercato Finanziario. Se la riserva si esaurisce, registra l'ulteriore produzione su carta.

Esempio di Produzione



Vincitore

Le seguenti condizioni indicano che la fine del gioco è ormai prossima:

- ⚙ Tutti i giocatori hanno piazzato tutte le loro Bandiere sul tabellone
- ⚙ Ogni esagono sul tabellone contiene una Bandiera e/o una tessera Industria
- ⚙ Almeno 5 dei 6 differenti tipi di pile Industria hanno esaurito le tessere

Queste condizioni si verificano sempre nella fase Sviluppo. Quando una o più condizioni sono soddisfatte al termine di una fase Sviluppo, segue una fase Produzione finale e quindi una fase finale di Commercio. Una volta che i giocatori hanno venduto le rimanenti Materie Prime nella fase finale di Commercio, il gioco finisce.

I giocatori guadagnano 4 PV per ogni tessera Industria che hanno sul tabellone e 1 PV per ogni \$10 che hanno. Ignorare l'eventuale resto del denaro che non raggiungere i \$10. Ogni Cambiale che non è stata rimborsata riduce il punteggio di 3 PV. Il giocatore con più PV vince. In caso di pareggio, vince il giocatore con più soldi; In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore con più Bandiere sul tabellone. Nell'improbabile caso che il gioco è ancora in parità, entrambi i giocatori vincono.

Crediti

Designed by: Nico Carroll
Original Art by: Gregor Benedetti
Executive Producer: Anthony Thompson
Producer: Robert Carroll
Art Director: Peter Hansell
Design Team: Robert Carroll, Monte Lin, Ray Long and Peter Hansell

We would like to thank the following playtesters for their contribution: Shelly DiGiacinto & her playtesting crew, Alex Barbieri & his playtesting crew, Irwin Hurst & his playtesting crew, Tim Harrison & his playtesting crew, Jonathan Sue, Chad Barr, David Mitchell, Jeanine Ishii, Monika Houtnagl, John Westlund, James Fung, Erich Blattner, Conor Maury, Pam Hampton, Leif Huhn, Jon Felder, Kristen Morey, Peter Minnis, Riley McLaughlin, Albert Chu, Bruce Chiriatti, Thomas Clayton, and Paul Eiser.



Copyright 2008 TableStar Games, LLC,
1942 University Ave. #208, Berkeley, CA 94704
The TableStar Games logo is a trademark
of TableStar Games, LLC

Commercio Finale



Per ogni materia prima, i giocatori vendono tutti i loro cubi allo stesso prezzo. Per calcolare il prezzo di vendita procedere nel modo seguente:

- Somma tutti i cubi dello stesso tipo posseduti da tutti i giocatori;
- Dividi quel numero a metà, arrotondando per difetto (15 diventa 7 spazi);
- Conta questo numero verso destra sul mercato e piazza un cubo in quello spazio;
- Tutti i giocatori ora vendono tutti i cubi di questo tipo al prezzo corrente (il numero nella casella a destra del nuovo cubo). Continuare allo stesso modo per la merce successiva.

Punti Vittoria



Ogni tessera Industria che hai sul tabellone vale 4 PV



Ogni \$10 che possiedi valgono 1 PV



Ogni Cambiale che possiedi vale -3 PV

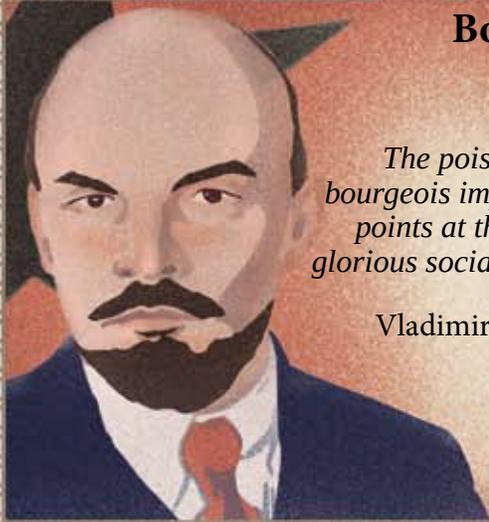
Per maggiori Informazioni

Per ottenere maggiori informazioni su Wealth of Nations, tra cui un esempio di gioco, si prega di visitare il nostro sito web:

www.TableStarGames.com

Le Nazioni

I giocatori in *Wealth of Nations* sono rappresentati dalle bandiere delle loro nazioni. Le caselle sottostanti danno il nome di ogni Nazione e il suo leader, oltre a una citazione lapidaria per riassumere il suo carattere nazionale.



Bolshevia

The poisoned arrow of bourgeois imperialism ever points at the heart of the glorious socialist revolution.

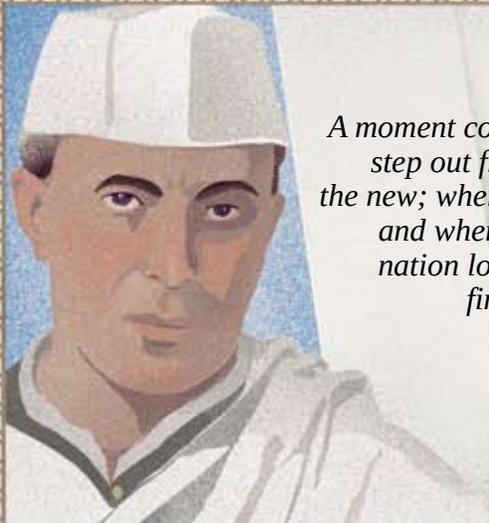
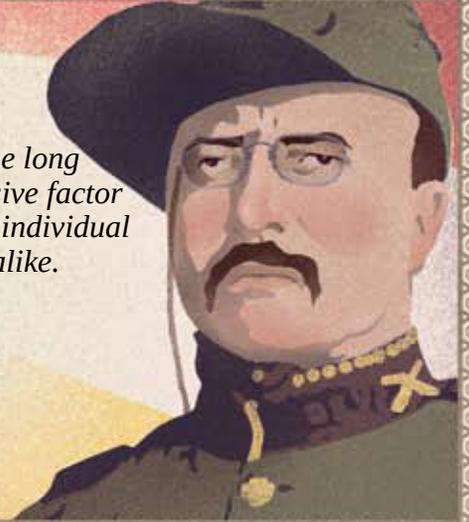
Vladimir Leonidovich



Federal Provinces

Character, in the long run, is the decisive factor in the life of an individual and of nations alike.

Russell Rider



Bharat

A moment comes when we step out from the old to the new; when an age ends; and when the soul of a nation long suppressed finds utterance.

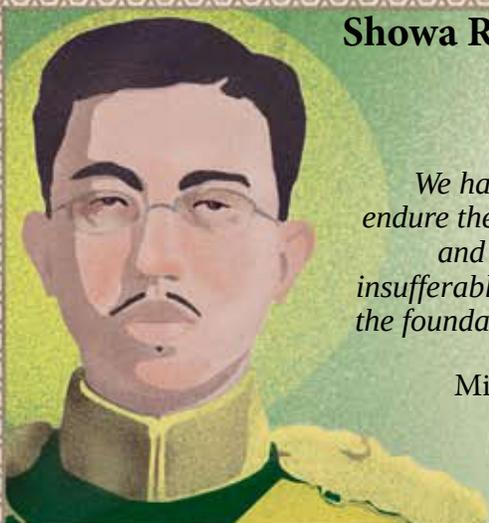
Anant Nayan



Arazzaq

With the blessing and grace of Almighty God and with the assistance of the faithful, we shall continue the march of construction and development.

Khalid ibn al Nejd



Showa Republic

We have resolved to endure the unendurable and suffer what is insufferable. Adversity is the foundation of virtue.

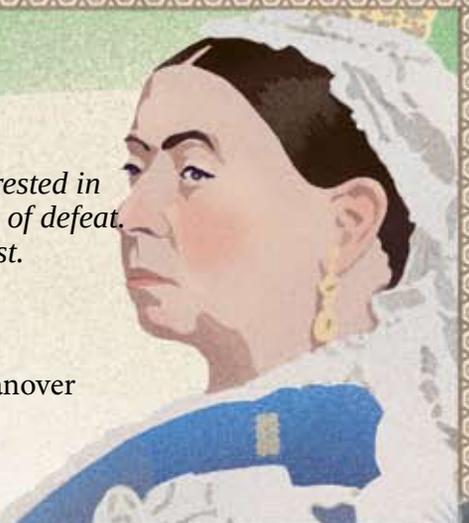
Michi Yoshihito



Anglica

We are not interested in the possibilities of defeat. They do not exist.

Alexandrina Hanover



1. Fase Commercio

Vendita al Mercato

Vendi 1, 2 o 3 Materie Prime alla volta per le righe di mercato. Si riceve il prezzo di vendita, il numero all'interno della casella a cui si vende il cubo.

Pag. 9

Cambiali

Prendere un prestito o rimborsare una parte del debito. Questo non conta come azione commerciale e può essere effettuata in qualsiasi momento durante la fase commercio (anche se non è il tuo Turno).

Pag. 9

Baratto

Condurre una transazione con un altro giocatore. Si può scambiare qualsiasi somma di denaro, materie prime, e le cambiali.

Pag. 9

Compra dal Mercato

Acquista 1, 2 o 3 Materie Prime alla volta dalle righe di mercato. Si paga il prezzo di acquisto (il numero sotto la casella contenente il cubo).

Pag. 8

WEALTH OF NATIONS

2. Fase Sviluppo

Piazza una Bandiera



Spendi 1 cubetto lavoratore per inserire una Bandiera in un esagono vuoto adiacente ad una delle tue Bandiere già piazzate.

Pag. 10

Costruire un'Industria



Spendi cubi materie prime per posizionare una nuova tessera industria in un Esagono che hai rivendicato con la bandiera

Pag. 10

Piazzamento Forzato



Se si sta costruendo o spostando una tessera Industria e ciò determina il contatto dei punti parziali di diversi colori, è necessario forzare posizionamento - spendere un cubo Capitale per ignorare tutti i punti parziali in conflitto.

Pag. 11

Automatizzare un Blocco



Spendi 1 Energia e 2 cubetti Capitale per automatizzare uno dei tuoi Blocchi industriali.

Pag. 12

Spostare le tessere Industria



Spendi 1 Capitale per spostare fino a 3 tessere Industria

Pag. 12

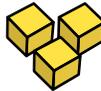
First Player

Passa il segnalino **Primo Giocatore** a sinistra

3. Fase Produzione

Alimentare le Industrie

Spendi 1 cubo Cibo per ogni tessera industria che si desidera alimentare.



Pag. 13

Fornire Energia ai Blocchi

Spendi 1 cubo Energia per ogni Blocco che si desidera avviare.



Pag. 13

Avvio Automazione

Se il Blocco è Automatizzato devi spendere 1 Minerale per alimentare tutto il Blocco



Pag. 13

Appendice dall'espansione War Clouds

Nuove Tessere Gioco

Terreno Impervio

Questo set include le Tessere Terreno Impervio che agiscono nello stesso modo della tessera centrale non giocabile. L'uso di queste tessere terreno è opzionale. Nessuna truppa, nessuna Bandiera o Industria possono essere piazzate su una Tessera Terreno Impervio. Le tessere riducono il numero di spazi disponibili e accelerano la fine del gioco.



Tessere Super Industria

La macchina da guerra genera nuovi efficienti centri industriali! Queste nuove tessere vengono acquistate e piazzate nella fase Sviluppo, proprio come le normali tessere Industria. Non sono mescolate con le normali pile delle tessere industria e non contano per la fine del gioco quando 5 delle 6 pile sono vuote.

Per produrre le materie prime una tessera Super industria deve essere alimentata e nutrita come una tessera normale. Se una tessera Super Industria ha più di un tipo di industria rappresentata su di essa, allora ogni sezione industria deve essere nutrita e alimentata in modo indipendente. Tutte le regole standard per la produzione sono applicate e si può scegliere di avviare una o entrambe le sezioni del Blocco o di non avviarle affatto.

La tessera Economia Integrata può essere acquistata durante la fase Sviluppo per 1 Minerale e 2 Capitali.

-  La Tessera Economia Integrata può collegare due gruppi di tessere Fattoria in un unico Blocco.
-  La sezione Generatore richiede un cibo per turno per essere avviato.
-  La sezione Fattoria deve far parte di un Blocco alimentato.



Economia Integrata

NOTA: Questo regolamento è stato tradotto da Innominato76 e 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. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Nel tradurre il regolamento di Wealth of Nations mi sono avvalso del testo del gioco base, integrandolo con le migliorie e le integrazioni apportate dall'espansione: War Clouds, dove sono apportate delle piccole, ma fondamentali modifiche al gioco base che lo rendono migliore.

Tali modifiche riguardano:

Il Pacchetto Materie Prime
La Fase Commercio
Le Cambiali
La Fase Commercio finale

e sono contrassegnate, nel regolamento, dal simbolo 

In calce al regolamento ho aggiunto una pagina , come appendice tratta dal regolamento dell'espansione War Clouds che contiene le regole per le Tessere Super Industria.

Buon gioco a tutti!

Innominato76

Traduzione e impaginazione Innominato76 v. 2.0

Ringrazio l'utente Neotheone del sito web La Tana dei Goblin.net per avermi segnalato alcuni errori di traduzione, prontamente corretti, che mi hanno spinto a revisionare l'intero lavoro svolto.

**Per suggerimenti e correzioni scrivetemi:
otello.diverdi76@gmail.com**