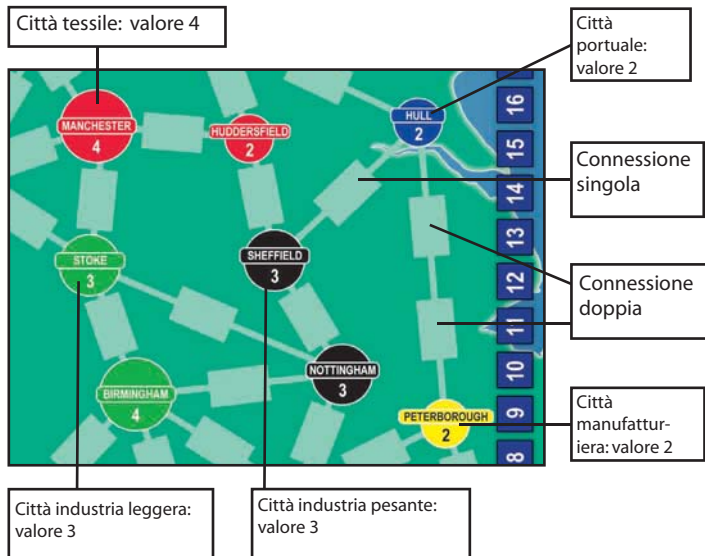


## COMPONENTI



Il tabellone di gioco riporta l'Inghilterra, la Scozia meridionale ed il Galles orientale. Sono inoltre riportati:  
 L'indicatore dell'ordine di gioco - L'indicatore della domanda -  
 L'indicatore dei profitti - Lo spazio per posizionare il mazzo carte città.

Esistono 3 tipi di carte città: Generiche, Libere, Iniziali.



## *Era del trasporto fluviale*

Preparazione  
gioco

Creazione  
domanda 1

Round di  
gioco

Creazione  
domanda 2

Procurarsi  
liquidità

Riorganizzazi-  
one del gioco

## *Era del trasporto ferroviario*

Creazione  
domanda 3

Round di  
gioco

Creazione  
domanda 4

Procurarsi  
liquidità

Asta ordine  
di turno

Turni di  
gioco

Asta ordine  
di turno

Turni di  
gioco

Scegliere una  
carta città

Costruire  
connessioni

Scegliere una  
carta città

Costruire  
connessioni

Il diagramma illustra le principali fasi di gioco. Il gioco si divide in due metà: l'Era del trasporto fluviale e l'Era del trasporto ferroviario. Le regole sotto seguono il diagramma, leggendo da sinistra a destra.

## *Preparazione del Gioco: Era del Trasporto Fluviale*

1. Ogni giocatore riceve: un set di **pedine industria** e di **pedine trasporto** di un colore;

un numero di **pedine denaro** pari ad un totale di 50 £.

Ciascun giocatore piazza una propria pedina industria sulla casella zero dell'Indicatore dei profitti.

2. Una pedina industria di ciascun giocatore viene posizionata in una tazza o altro contenitore opaco. Si procede quindi pescando le pedine: la prima pedina industria pescata viene messa nella prima casella libera dell'Indicatore dell'Ordine di gioco; la seconda pedina industria pescata viene posta nella seconda casella dell'Indicatore dell'Ordine di gioco e così via fino a stabilire l'ordine di gioco di tutti i partecipanti.

3. Le sei carte città Iniziale vengono estratte dal mazzo carte città e messe da parte.

Le restanti carte vengono mescolate, quindi vengono estratte dal mazzo, senza esaminarle, un numero di carte in base al numero di giocatori alla partita:

*9 Carte nella partita a 5 giocatori;*

*11 Carte nella partita a 4 giocatori;*

*12 Carte nella partita a 3 giocatori;*

Le carte così estratte vengono messe a faccia in giù nello spazio *Carte messe da parte (Set-aside cards)* del tabellone di gioco.

Il mazzo contenente le carte residue viene messo, faccia in giù e senza esaminare le carte, nello spazio *Mazzo carte città (Town Deck)* del tabellone di gioco.

Le sei carte città Iniziali precedentemente messe da parte vengono rimescolate e posizionate sopra il mazzo carte città.

## *Prima Fase di Creazione della Domanda*

Le pedine domanda vengono poste a faccia in giù sul tavolo e mescolate. Ogni giocatore pesca due pedine domanda e le tiene senza rivelarne il contenuto agli avversari.

Ciascun giocatore seleziona la pedine domanda che intende giocare e nasconde la pedina nel proprio pugno. I giocatori rivelano simultaneamente il contenuto della pedine domanda che hanno scelto; le pedine domanda vengono quindi posizionate nella corrispondente casella dell'Indicatore della domanda. I giocatori conservano la pedina domanda non giocata, sempre senza rivelarne il contenuto.

## *Round di Gioco*

### *Asta ordine di turno*

Un numero di carte pari al numero dei giocatori viene pescato dalla sommità del mazzo carte città e posizionato negli spazi riservati alle carte adiacenti al mazzo. Tutte le carte sono posizionate visibili ai giocatori; queste identificano le carte città attive durante il turno.

I giocatori iniziano l'asta per decidere l'ordine di gioco per il turno corrente. Ogni giocatore prende nel proprio pugno la quantità di **pedine denaro** che desidera e di cui dispone, senza rivelarla agli avversari (e' possibile anche offrire zero).

Simultaneamente i giocatori rivelano le offerte chiuse nel pugno: il giocatore che ha investito la quantità di denaro maggiore pone per primo una propria pedina industria nella prima casella libera dell'Indicatore dell'Ordine di gioco, e così via secondo la quantità di denaro investito nell'asta.

Nel caso due o più giocatori abbiano investito la stessa quantità di Sterline i giocatori risolveranno la situazione di parità sulla base dell'ordine di posizionamento delle proprie pedine industria già presenti nell'Indicatore dell'Ordine di gioco.

Tutto il denaro speso nella contrattazione viene messo da parte nella riserva di **pedine denaro** del gioco.

### *I Turni di Gioco*

I giocatori risolvono i turni di gioco secondo l'ordine in cui sono piazzate le pedine ondustrria nelle caselle dell'Indicatore dell'Ordine di gioco a partire dalla prima casella (Numero 1).

Durante ciascun turno di gioco il giocatore attivo deve compiere due azioni:

- Scegliere **una carta città**
- Costruire **delle connessioni**

## Scegliere una Carta Città'

Il giocatore attivo deve prendere una delle carte città attive (le carte posizionate a faccia in su, vicino al mazzo) e quindi posizionare una propria Pedina Industria sul box della corrispondente città stampato sulla mappa.

Nel caso di scelta di una carta città Libera il giocatore posizionerà la propria pedina industria in qualsiasi box città della mappa con un valore corrispondente a quello della carta scelta.

In ogni box città è possibile posizionare un numero massimo di pedine industria non superiore al valore della città; superato questo, il giocatore che posiziona una propria pedina industria dovrà rimuovere dal box città una pedina industria già presente e restituirla al proprietario.

Nel caso di carte relative ad una città della mappa le cui connessioni siano già tutte costruite (occupate da pedine trasporto di un qualsiasi giocatore) il giocatore potrà ancora scegliere tale carta ed usarla per costruire una propria industria nel corrispondente box città della mappa; OPPURE potrà prendere e subito scartare tale carta e pescarne una nuova dal mazzo *carte messe da parte* (Set-aside cards): questa carta dovrà essere in ogni caso subito giocata (un rischio è sempre un rischio).

- Una *carta città libera* può essere scartata solo se non è possibile costruire in nessuna delle città di quel valore.

## Costruire delle Connessioni

Per costruire una connessione il giocatore piazza semplicemente una propria pedina trasporto in un box connessione libero della mappa. Durante l'era del trasporto fluviale vengono impiegate le pedine trasporto fluviale; durante l'era del trasporto ferroviario vengono usate le pedine trasporto ferroviario.

Durante un turno di gioco il giocatore attivo può piazzare una, due o nessuna delle proprie pedine trasporto. La prima pedina trasporto deve essere piazzata in una connessione libera adiacente alla città dove ha appena *costruito* la propria pedina industria (1).

La seconda pedina trasporto può essere piazzata:

in una connessione libera adiacente alla stessa città (2);

oppure in una connessione libera adiacente a quella dove ha piazzato la prima pedina trasporto (4), nel caso di connessioni doppie;

oppure in una connessione libera adiacente ad una città raggiunta dalla prima pedina trasporto piazzata (3).

**Una doppia connessione deve essere costruita tutta in un unico turno.**



*Roger ha appena costruito una industria nella città di Reading e controlla già delle industrie nelle città di Southampton e Gloucester. La figura mostra i vari esempi di connessioni che potrà costruire piazzando pedine trasporto.*

Il giocatore deve immediatamente pagare:

- 3£ per ogni Pedina trasporto fluviale che vuole piazzare;
- 2£ per ogni Pedina trasporto ferroviario che vuole piazzare.

Ogni città adiacente ad una pedina trasporto ora piazzata e dove sia presente una industria del giocatore contribuirà ad aumentare il **profitto** del giocatore attivo. Il valore di ciascuna di dette città sarà aggiunto e registrato nell'Indicatore del profitto per il giocatore interessato: si tratta di avanzare la pedina industria del giocatore lungo l'Indicatore dei profitti.

Il valore di ogni città verrà conteggiato **una sola volta** anche se il giocatore ha più pedine Industria piazzate in una città o se più connessioni adiacenti alla città sono occupate da pedine trasportodello stesso giocatore.

*Se Roger ha piazzato una pedina trasporto nella connessione che unisce Reading ad Oxford (1) guadagnerà 2£ in ragione dell'industria costruita in Reading. Se Roger piazza una pedina trasporto nella connessione che unisce Reading a Southampton (2) guadagnerà 4£: 2£ per l'industria in Reading più 2£ per l'industria in Southampton. Se Roger piazza una pedina trasporto in entrambe le connessioni precedenti ( Reading – Oxford (1) e Reading – Southampton (2) ) guadagnerà sempre 4£. Infine se Roger piazza due pedine trasporto lungo le connessioni che uniscono Reading a Gloucester, egli guadagnerà sempre 4£: 2£ per Reading e 2£ per Gloucester.*

## Procurarsi Liquidita'

I giocatori possono procurarsi liquidità (Sterline) in ogni momento del gioco. La pedina industria del giocatore posizionata sull'Indicatore dei profitti verrà spostata in senso retrogrado, così da diminuire i profitti registrati per il giocatore: per ogni spostamento di 2 caselle il giocatore guadagnerà 1£ da aggiungere al proprio portafoglio.

## Termine dell'Impulso di Gioco

Un round di gioco termina quando tutti i giocatori hanno completato il proprio turno di gioco.

## Seconda fase di Creazione della Domanda

La sequenza di round termina quando non ci sono carte residue nel Mazzo Carte Città: il giocatore che ha pescato l'ultima carta risolverà il proprio turno di gioco. Segue una Seconda fase di Creazione della Domanda risolta secondo le modalità già descritte per la Prima fase di Creazione della Domanda. Anche in questo caso i giocatori potranno scegliere di non investire denaro nella contrattazione.

## Raccolta di Liquidita'

I giocatori potranno ora aumentare la propria liquidità, procurandosi denaro in tre modi:

1 - Convertendo i Profitti in liquidità.

Posizionare la propria Pedina Industria sulla casella zero dell'Indicatore dei Profitti e raccogliere una quantità di £ uguale ai profitti accumulati fino a quel momento.

2 - Raccogliendo denaro dalle proprie connessioni.

Più pedine trasporto contigue di uno stesso giocatore costituiscono una **rete di trasporto**. Ogni giocatore verifica quale delle proprie reti di trasporto è composta da più Pedine Trasporto, rimuove dalla mappa queste pedine guadagnando 2£ per ognuna di esse. Infine rimuove tutte le restanti Pedine Trasporto posizionate sulla mappa guadagnando 1£ per ognuna di esse. Le Pedine Trasporto vengono restituite al legittimo proprietario.



La Rete di Trasporto costruita da Roger attorno a Reading è quella con il maggior numero di pedine trasporto contigue (4 in totale): il giocatore guadagnerà pertanto 8£. Roger inoltre guadagna 1£ per la pedina trasporto che unisce Portsmouth a Guildford.

3 - Raccogliendo denaro dalle proprie industrie.

Ogni pedina industria presente in una città produce un numero di £ pari al valore della domanda registrato sull'Indicatore di domanda per quel tipo di industria.

Se 3 Pedine Domanda per Città Portuali sono attive nell'Indicatore della domanda, allora Roger guadagnerà 3£ per la propria industria in Bristol e 3£ per la propria industria in Southampton.

- Se un giocatore ha più industrie in una città, allora il profitto sarà ottenuto per ciascuna industria.

- E' possibile che la domanda per un tipo di industria registrato sull'Indicatore della domanda sia a zero: in questo caso tali industrie non produrranno denaro.

Le industrie presenti sulla mappa al termine dell'Era del trasporto fluviale non vengono rimosse dai Box città occupati. Saranno pronte per grandi profitti nell'era del trasporto ferroviario.

## *Riorganizzazione del Gioco: Era del trasporto ferroviario*

L'Era del trasporto ferroviario inizia con numerose pedine industria posizionate sulla mappa e con alcune pedine domanda già in gioco sull'indicatore della domanda. Ciascun giocatore avrà una propria pedina industria nella casella zero dell'Indicatore dei profitti.

L'indicatore dell'Ordine di gioco non deve essere modificato.

Tutte le carte vengono rimescolate in un unico mazzo, includendo le sei carte città Iniziali, le *carte messe da parte* e quelle precedentemente giocate.

Quindi dal mazzo vengono estratte, senza esaminarle, un numero di carte in base al numero di giocatori nella partita:

*9 Carte nella partita a 5 giocatori;*

*11 Carte nella partita a 4 giocatori;*

*12 Carte nella partita a 3 giocatori;*

Le carte così estratte vengono poste a faccia in giù nello spazio *carte messe da parte (Set-aside cards)* del tabellone di gioco.

Le carte residue vengono poste nello spazio *mazzo carte città (Town Deck Space)*.

E' ora possibile giocare l'Era del trasporto ferroviario secondo modalità analoghe a quanto descritto per l' Era del trasporto fluviale.

## *Terza fase di Creazione della Domanda*

Le pedine domanda vengono poste a faccia in giù sulla superficie del tavolo e mescolate. Ogni giocatore pesca due pedine domanda e le esamina senza rivelarne il contenuto agli avversari.

Ciascun giocatore seleziona la pedina domanda che intende giocare e la pone davanti a se, a faccia in giù: potrebbe anche essere una pedina che il giocatore aveva già dalle precedenti fasi di gioco.

I giocatori rivelano simultaneamente il contenuto della pedina domanda che hanno scelto; le pedine domanda vengono quindi posizionate nella corrispondente casella dell'Indicatore della domanda . I giocatori conservano le pedine domanda non giocate, sempre senza rivelarne il contenuto.

## *I Round di Gioco*

**I giocatori risolvono i round di gioco secondo le modalità già descritte per L'Era del trasporto fluviale.**

Da ricordare che i giocatori spendono 2€ per ogni pedina trasporto ferroviario che scelgono di piazzare.

## *Quarta fase di Creazione della Domanda*

La sequenza di round termina quando non ci sono carte residue nel mazzo carte città: il giocatore che ha pescato l'ultima carta risolverà il proprio turno di gioco e quindi l'era attuale si considererà conclusa. Segue la Quarta fase di Creazione della Domanda risolta secondo le modalità già descritte. Anche in questo caso i giocatori potranno scegliere di non investire denaro nell'asta.

## *Raccolta di Liquidità*

I giocatori potranno aumentare la propria liquidità, secondo le modalità precedentemente descritte.

Nell'eventualità che la dotazione di pedine denaro del gioco si esaurisca tutti i giocatori dovranno restituire 50€ alla riserva comune di denaro. In alternativa i giocatori potranno scegliere di usare, in luogo delle pedine denaro, una propria pedina industria sull'Indicatore dei profitti per registrare la propria liquidità.

## *Fine del Gioco e Proclamazione del Vincitore*

Il gioco termina con la raccolta di liquidità che chiude l'Era del trasporto ferroviario.

Il giocatore con maggior liquidità è il vincitore. In caso di parità tra più giocatori vince il giocatore che è in vantaggio nell'Ordine di gioco: vedasi pedine piazzate sull'Indicatore di ordine di gioco.

## *Annotazioni Varie*

### **Segretezza**

I giocatori possono tenere segrete le quantità di denaro accumulato e le proprie pedine domanda usando il mezzo che meglio credono.

### **La connessione Leeds – Liverpool**

Il giocatore che costruisce una propria industria nelle città di Liverpool o Leeds non potrà porre una pedina trasporto sulla connessione che unisce Manchester e Lancaster. Il giocatore che costruisce una propria industria nelle città di Manchester o Lancaster non potrà porre una pedina trasporto sulla connessione che unisce Liverpool e Leeds.

### *Partita a Due Giocatori*

Workshop of the World è concepito per esser giocato da 3,4,5 giocatori. E' possibile giocarlo in 2 giocatori introducendo alcune modifiche:

#### *Preparazione del Gioco*

Ogni giocatore riceve due set di pedine industria e trasporto di due diversi colori ed una quantità di denaro pari a 100£.

Non viene fatta l'estrazione a sorte delle pedine industria per stabilire l'ordine di gioco dei giocatori.

Ciascun giocatore piazza una sola propria pedina industria (del colore che preferisce) sulla casella zero dell'Indicatore dei profitti.

Dal mazzo vengono estratte, senza esaminarle, 11 carte che vengono poste a faccia in giù nello spazio *carte messe da parte (Set-aside cards)* del tabellone di gioco.

#### *Prima fase di Creazione della Domanda*

Ogni giocatore pesca quattro pedine domanda; due pedine domanda verranno posizionate nell'Indicatore della domanda. I giocatori conservano le due pedine domanda non giocate.

#### *Prima fase di asta per l'Ordine di gioco*

Ciascun giocatore prende una somma di denaro ed una pedina industria di uno dei due colori controllati dal giocatore in un pugno: i giocatori rivelano simultaneamente il contenuto.

Il giocatore che ha giocato la somma di denaro maggiore pone la propria pedina industria nella prima casella dell'Indicatore dell'Ordine di gioco; la pedina industria dell'avversario verrà posta nella seconda casella dell'Indicatore dell'Ordine di gioco.

I giocatori risolvono un turno di gioco usando il set di pedine del colore precedentemente posto sull'Indicatore dell'Ordine di gioco.

#### *Seconda fase di asta per l'Ordine di gioco*

Secondo le modalità descritte nella *prima fase di asta per l'Ordine di gioco* i giocatori stabiliscono l'ordine di gioco e risolvono un turno per i restanti due set di pedine (dell'altro colore).

Le altre fasi di gioco vengono risolte secondo le regole base (3-5 giocatori) con **l'unica eccezione che la raccolta di liquidità verrà risolta usando solo uno dei due set colorati di pedine controllato da ciascun giocatore: il colore sarà a scelta del giocatore.**

#### *Seconda fase di Creazione della Domanda*

Ogni giocatore può posizionare sull'Indicatore della domanda 1, 2 o nessuna pedine domanda.

#### *Raccolta di Liquidità*

Risolve secondo le regole base (3-5 giocatori).

#### *Terza fase di Creazione della Domanda*

Ogni giocatore pesca quattro pedine domanda; due pedine domanda verranno posizionate nell'Indicatore della domanda. I giocatori conservano le pedine domanda non giocate.

#### *Quarta fase di Creazione della Domanda*

Ogni giocatore può posizionare sull'Indicatore della domanda 1, 2 o nessuna pedine domanda.

**Tutte le altre regole del gioco restano immutate.**

## Crediti

Design di gioco  
Autore Steve Kendall  
Assistenti Phil Kendall e Gary Dicken.

Grafica e Produzione  
Creative Design Partnership 07703 404886  
steve@thecreative.demon.co.uk

Art Work  
Scatola illustrata da Oscar Eaton.

Note di gioco per Workshop of the World  
e qualsiasi chiarimento per le regole che potesse essere necessario  
può essere trovato sul sito dei Ragnar Brothers  
[www.ragnarbrothers.co.uk](http://www.ragnarbrothers.co.uk)

Workshop of the World    © Ragnar Brothers 2010

*Traduzione in italiano curata da: Luca Franceschetti*  
*Revisione di: Alessandro Benvenuti*  
*ver. 1.0 - settembre 2010*