

Stefan Fischhaus

# Arkwright

Spinning Jenny



## Contenuto

- 1.0 Introduzione
- 2.0 Componenti del gioco
- 3.0 Vincere la partita
- 4.0 Preparazione del gioco
- 5.0 Sequenza di gioco
- 6.0 Fase di fine turno
- 7.0 Vendita di emergenza di azioni, prestiti
- 8.0 Fine del gioco e vincitore

### 1.0 Introduzione

Nel 17° e 18° secolo, le navi mercantili battenti bandiera Inglese dominavano i mari e il commercio internazionale. Il Navigation Act limitava le navi straniere nel partecipare al commercio fra l'Inghilterra e le sue colonie.

Richard Arkwright era un inventore e un uomo d'affari inglese che sviluppò le prime macchine evolute (Spinnig Jenny e Water Frame) e fondò le prime fabbriche. Le materie prodotte in questo modo erano apprezzate sia in patri che dagli inglesi che vivevano nelle colonie.

In **Arkwright**, da 2 a 4 giocatori dirigono aziende e provano a sviluppare ed ad aumentare i loro profitti nel corso di alcuni decenni. E' importante investire nella propria azienda e assicurarsi che il valore delle proprie azioni aumenti. Solo le azioni in vostro possesso alla fine della partita contribuiranno alla vincita del gioco. Perciò è di primaria importanza aggiungere al proprio portafoglio quante più azioni possibile dalla banca.

Il giocatore che ha il portafoglio di proprie azioni di maggior valore vincerà la partita.

**Arkwright** contiene due versioni di diversa complessità che prendono nome da pietre miliari dello sviluppo tecnologico – Spinning Jenny e Water Frame. La versione Water Frame introduce diversi elementi al gioco e trasforma **Arkwright** in un gioco complesso che durerà un'intera serata.

## 2.0 Componenti del gioco

Ogni copia di **Arkwrite** contiene :

- 1 grande tabellone di gioco
- 1 plancia tessere speciali
- 4 plance fabbrica (una per giocatore)
- 4 plance porto (una per giocatore)
- 120 banconote (40 £1, 20 £2, 20 £5, 20 £10, 12 £20, 8 £50)
- 1 segnalino primo giocatore
- 2 indicatori tempo
- 4 segnalini importatore neutrale
- 80 segnalini lavoratore
- 50 segnalini macchina
- 40 segnalini materia
- 2 tessere riconoscimento
- 4 indicatori del valore delle azioni (uno per giocatore)
- 8 tessere bonus (due per giocatore)
- 16 indicatori di prezzo (quattro per giocatore)
- 16 tessere distribuzione (quattro per giocatore)
- 16 tessere qualità (quattro per giocatore)
- 16 indicatori di appeal (quattro per giocatore)
- 64 tessere fabbrica (sedici per giocatore)
- 56 tessere azione (10 x 1 azione, 4 x 5 azioni)
- 28 tessere azione (per ogni giocatore: industria, qualità, lavoratori, distribuzione, mercato azionario, macchinario, riorganizzazione)
- 16 tessere contratto (4 per prodotto)
- 17 tessere evento
- 36 tessere economia (9 per prodotto)
- 16 tessere grigio chiaro azione avanzata\* (4 x mercato azionario, 3 x qualità, 3 x distribuzione, 3 x macchinario, 3x produzione)
- 12 tessere grigio scuro azione avanzata\* (3 x qualità, 3 x distribuzione, 3 x macchinario, 3 x produzione)
- 51 tessere sviluppo\*
- 10 navi\* (4 con capacità di carico 2, 2 con capacità di carico 4, 2 con capacità di carico 6, 1 con capacità di carico 8 e 1 con capacità di carico 10)

2 manuali di istruzioni (Spinning Jenny e Water Frame)

1 manuale giocatore

8 aiuto giocatore (Tedesco e Inglese)

\* Le tessere sviluppo, le tessere avanzate e le navi saranno chiamate tessere speciali.

### 3.0 Vincere la partita

In una partita di **Arkwright**, il giocatore cerca di possedere il portafoglio azioni di maggior valore alla fine della partita.

Spinning Jenny consiste in un round di preparazione (il 1760) e in 3 decadi successive (turni di gioco): 1770, 1780 e 1790.

Ogni decade consiste in quattro cicli e un fase eventi. Ogni ciclo corrisponde ad un tipo di materia: cibo, vestiti, posate o lampade. In ogni ciclo, i giocatori si attivano uno alla volta. Alla fine del ciclo, tutte le fabbriche della materia corrispondente producono materie. Queste materie prodotte sono vendute o immagazzinate in Inghilterra.

Consigliamo di sistemare i componenti su un tavolo durante la lettura delle regole. Questo faciliterà notevolmente la comprensione delle stesse.

**Una descrizione estesa dei componenti di gioco la si può trovare nel manuale giocatore.** Per aiutare la corretta spiegazione delle regole, saranno usati pronomi maschili. Da notare che sono incluse anche le nostre giocatrici femmine.

### 4.0 Preparazione del gioco

I seguenti componenti **non** sono richiesti per la versione Spinning Jenny e possono essere rimessi nella scatola:

- 1) Tutte le tessere economia
- 2) Tutte le navi
- 3) Tutte le fabbriche di livello III e IV
- 4) Tutte le tessere contratto
- 5) Tutte le plance porto
- 6) Le tessere azione avanzata produzione
- 7) Tutte le tessere evento (eccetto la tessera Fine del Gioco)
- 8) Tutte le tessere sviluppo

#### 4.1 Preparazione turno 1760

Una partita a Spinning Jenny inizia nel 1760. Questo è il turno preliminare di preparazione che differisce dagli altri tre turni di gioco.

**Importante:** Il turno di preparazione è abbastanza complicato, anche nella versione Spinning Jenny del gioco.

La sezione seguente descrive il turno di preparazione. Sono incluse preparazioni preconfigurate per facilitare i nuovi giocatori di **Arkwright**.

Dopo che i giocatori avranno acquisito un po' di esperienza giocando con la preparazione preconfigurata, potranno affrontare il turno di preparazione in autonomia e decidere da soli quale tattica vogliono perseguire.

### I. Tabellone di gioco e riserva comune

Piazzare il tabellone di gioco sul tavolo e mettere l'indicatore tempo sullo spazio 1760 della tabella del tempo.

Piazzare la tessera evento Fine del Gioco a faccia in su sullo spazio evento della decade 1790.

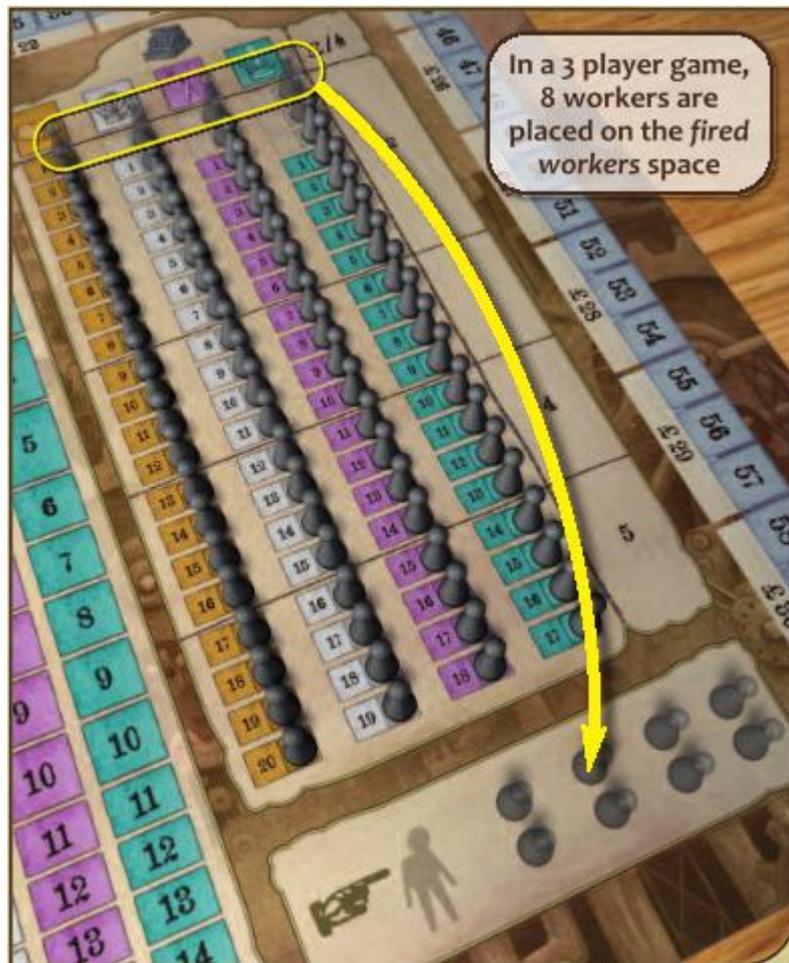


Quattro indicatori importatore neutrale sono piazzati su ogni spazio più in alto 'zero' della tabella del mercato delle azioni (sul simbolo di ogni tipo di materia).



Piazzare un lavoratore in ogni spazio del mercato del lavoro anche sugli spazi senza numero. Usando la tabella seguente, rimuovere il numero di lavoratori raffigurato dal mercato del lavoro e piazzarli sugli spazi lavoratori licenziati oppure rimmetterli nella scatola. I lavoratori sono rimossi da ogni riga da sinistra a destra iniziando dalla riga più in alto.

	On the fired workers space	Return to the box (removed from the game)
four players	4	---
three players	8	---
two players	4	8



Sistemare le banconote secondo il loro valore a formare la banca. Materie e macchine vengono separate e poste di lato a formare la riserva comune. C'è un solo tipo di indicatore di materie. A seconda di dove viene collocato sulla plancia, l'indicatore rappresenta cibo, vestiti, posate o lampade.

**Notare:** il numero di lavoratori è limitato alla quantità fornita dal gioco! Indicatori soldi, macchine e materie sono illimitati. Nella sfortunata situazione in cui non ce ne siano a sufficienza, i giocatori li sostituiranno con altri indicatori.

## Il Componenti del giocatore

Ogni giocatore riceve i pezzi di gioco del suo colore, una plancia fabbrica e un set di fabbriche (solo di livello I e II). Piazzare queste tessere, secondo il loro livello e tipo di materia, vicino alla plancia fabbrica. Piazzare un indicatore di prezzo accanto ad ogni scala dei prezzi. Le tessere azione sono poste accanto alla plancia fabbrica dopo le tessere distribuzione e qualità (con il lato +1/+2/+3/+4 a faccia in su).

Ogni giocatore pone tre tessere 5 azioni di fronte a se; così ogni giocatore possiede 15 azioni. Le azioni rimanenti vengono ridate alla banca e sono in possesso della banca.



Ogni giocatore piazza i suoi quattro indicatori di appeal sullo spazio '0' sulla tabella del mercato delle azioni sul tabellone di gioco (sul simbolo di ogni tipo di materia).

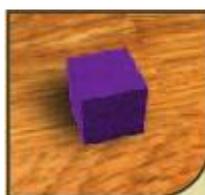


Ogni giocatore piazza il suo indicatore del valore delle azioni sullo spazio blu contrassegnato da '10' sul tracciato del valore delle azioni. **Ogni azione ha valore £10 all'inizio della partita.**

L'indicatore è sempre spostato lungo gli spazi blu mentre il valore corrente delle azioni può essere letto sugli spazi sotto il tracciato blu. Per aumentare il valore delle azioni è spesso necessario muovere l'indicatore del valore di diversi spazi. **NOTARE:** Quando si parla di movimento dell'indicatore del valore delle azioni indietro o avanti ci si riferisce a singoli spazi sul tracciato blu.



Determinare a caso il primo giocatore. Questo giocatore riceve l'indicatore primo giocatore.



### III Preparare la plancia delle tessere speciali

La plancia delle tessere speciali viene posizionata dal lato Spinning Jenny e il secondo indicatore tempo posizionato sullo spazio contrassegnato I (1760/1770).

**Partita in due e tre giocatori:** Rimettere nella scatola un set di tessere grigio chiaro e grigio scuro (una tessera per macchinario, qualità e distribuzione per ogni tonalità di grigio).



Mischiare le tessere grigio chiaro macchinario, qualità e distribuzione e piazzare a caso – a seconda del numero di giocatori – 2, 3 o 4 tessere. Piazzarle a faccia in su sul tabellone di gioco sullo spazio mercato azionario sulla tabella del tempo.



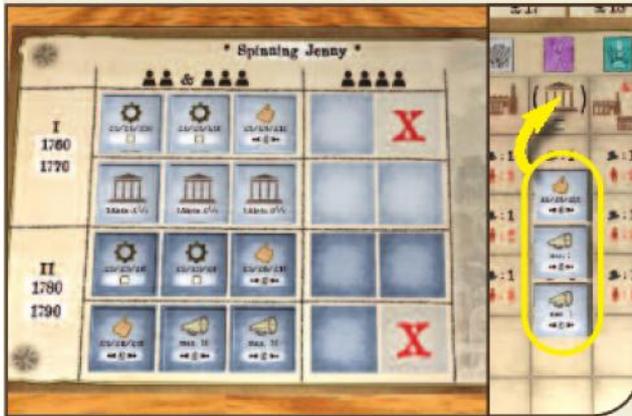
Le rimanenti tessere grigio chiaro macchinario, qualità e distribuzione sono piazzate a faccia in su sugli spazi della plancia tessere speciali nelle righe 1760/1770. Le tessere mercato azionario sono piazzate sugli spazi vuoti grigio chiaro rimanenti in base al numero di giocatori.

Infine, le tessere grigio scuro macchinario, qualità e distribuzione sono piazzate sugli spazi grigio scuro delle righe 1780/1790 in base al numero di giocatori.

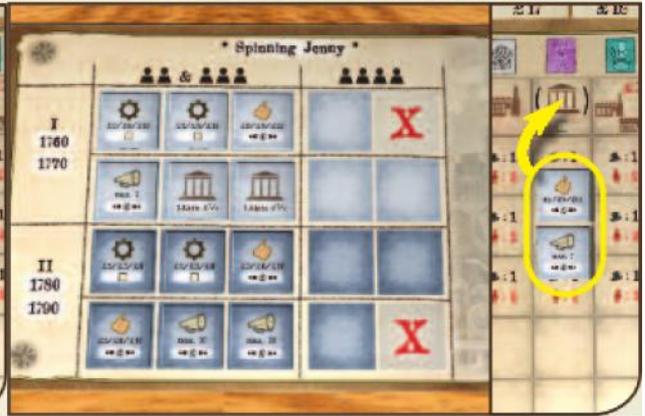
### Setup predefinito



#### Set up for three players Advanced action markers



#### Set up for two players Advanced action markers



### IV Scegliere e costruire le prime 2 fabbriche

I giocatori costruiscono ora le loro prime fabbriche. Muovere l'indicatore tempo sulla tabella tempo dallo spazio 1760 sul primo spazio costruzione.

Il primo giocatore sceglie una fabbrica e mette la corrispondente tessera di livello 1 sul rispettivo spazio sulla sua plancia fabbrica. I costi di costruzione sono indicati in £ (sterline) sulla tessera fabbrica. Il giocatore, comunque, non deve pagarlo fino alla fase finale del turno di preparazione. Il costo di costruzione determina anche la qualità di base delle materie prodotte in questa fabbrica.

Il giocatore prende un numero sufficiente di lavoratori da mercato del lavoro per riempire immediatamente totalmente le prime due linee di produzione della fabbrica. Il giocatore prende sempre i lavoratori iniziando dalla riga più in alto e andando da sinistra verso destra nella riga. I lavoratori sono sempre presi dal mercato del lavoro e mai dal mercato dei lavoratori licenziati.

Il numero di lavoratori necessario per una linea di produzione è indicato dai simboli sotto la linea.



Quando una fabbrica viene aperta, il giocatore deve determinare il prezzo di vendita delle materie prodotte da quella fabbrica. Il prezzo è indicato piazzando l'indicatore di prezzo sulla scala del prezzo sulla plancia fabbrica. Il prezzo minimo per ogni prodotto è £5.

La tabella del mercato delle azioni sul tabellone di gioco individua l'appel per ogni materia del giocatore. L'appel determina la possibilità di vendere materie. All'inizio del gioco, l'appel è determinato sottraendo

il prezzo dalla qualità di base delle materie. Più alta è la qualità delle materie, più alto è l'appeal che esse hanno – più alto è il prezzo, più basso è l'appeal che le materie possiedono.

Il giocatore piazza il suo indicatore di appeal sul corrispondente spazio sulla tabella del mercato delle azioni sul tabellone di gioco.

Il prezzo deve essere sempre determinato in modo che l'appeal delle materie sia almeno '0'. L'appeal deve, comunque, essere più alto poiché esso limita la quantità di materie che possono essere vendute.



Gli altri giocatori in senso orario scelgono una fabbrica. Riempiono le prime due linee di produzione con i lavoratori dal mercato del lavoro e determinano il prezzo e l'appeal delle loro materie.

Una volta che tutti i giocatori hanno scelto una fabbrica, l'indicatore del tempo viene spostato di uno spazio a destra (sul secondo spazio di costruzione).

In ordine inverso, i giocatori costruiscono una seconda fabbrica. Anche in questo caso riempiono le prime due linee di produzione con lavoratori presi dal mercato del lavoro e determinano il prezzo e l'appeal delle loro rispettive materie.

**Attenzione:** I giocatori possono attivare una sola fabbrica per ogni tipo di materie! Nel secondo turno di costruzione i giocatori devono scegliere una fabbrica di tipo di materie diverso. Comunque è possibile che più giocatori producano lo stesso tipo di materie o che alcune materie non siano prodotte.

## Setup predefinito

**Set up for four players**
**Start set up – factories**

The image corresponds to the player order, beginning with start player **blue**.

**Factories**

player color	blue	red	green	yellow
<b>Factories</b> <small>(workers/price/appeal)</small>	clothes (4/£6/3) cutlery (5/£7/3)	food(4/£5/3) cutlery (5/£8/2)	clothes (4/£5/4) lamps (6/£9/2)	food (4/£5/3) lamps (6/£8/3)

---

**Set up for three players**

**Factories**

player color	blue	red	green
<b>Factories</b> <small>(workers/price/appeal)</small>	food (4/£5/3) clothes (4/£6/3)	clothes (4/£6/3) cutlery (5/£8/2)	food (4/£5/3) cutlery (5/£8/2)

---

**Set up for two players**

**Factories**

player color	blue	red
<b>Factories</b> <small>(workers/price/appeal)</small>	food (4/£5/3) cutlery (5/£8/2)	food (4/£5/3) clothes (4/£6/3)



### V Capitale iniziale, azioni e tessere grigio chiaro

I giocatori ricevono ora il capitale iniziale. L'indicatore tempo viene spostato dal secondo spazio costruzione allo spazio mercato azionario sulla tabella del tempo.

Ogni giocatore riceve £20 come capitale iniziale dalla banca. Inoltre, cominciando dal primo giocatore, i giocatori possono vendere quante azioni vogliono alla banca al valore corrente di £10. L'ammontare corrispondente di azioni vendute viene restituito alla banca e il giocatore riceve il denaro.

In ordine inverso, i giocatori prendono una delle tessere grigio chiaro dallo spazio mercato azionario e la aggiungono alle proprie tessere azione.

### VI Pagare per le fabbriche

Infine, i giocatori devono pagare per le nuove fabbriche costruite. Per indicare questo, l'indicatore del tempo viene spostato dallo spazio mercato azionario allo spazio pagare per le fabbriche sulla tabella del tempo. Ogni giocatore paga il costo di costruzione alla banca usando il suo capitale iniziale.

Dopodichè i giocatori muovono l'indicatore del tempo nello spazio della decade 1770 sulla seconda riga della tabella del tempo. Il gioco di **Arkwright** inizia!

## Setup predefinito

Set up for four players		Start set up – start-up capital, shares and special markers			
advanced action markers/start-up capital					
player color	blue	red	green	yellow	
shares in portfolio	10/£70	10/£70	10/£70	10/£70	
start-up capital					
advanced action marker					

Set up for three players				
advanced action markers/start-up capital				
player color	blue	red	green	
shares in portfolio	10/£70	10/£70	10/£70	
start-up capital				
advanced action marker				

Set up for two players			
advanced action markers/start-up capital			
player color	blue	red	
shares in portfolio	10/£70	10/£70	
start-up capital			
advanced action marker			

Set up for four players		Start set up – payment for factories			
player color	blue	red	green	yellow	
building costs	£19	£18	£20	£19	
remaining start-up capital	£51	£52	£50	£51	

Set up for three players				
player color	blue	red	green	
building costs	£17	£19	£18	
remaining start-up capital	£53	£51	£52	

Set up for two players			
player color	blue	red	
building costs	£18	£17	
remaining start-up capital	£52	£53	

## 5.0 Sequenza di gioco

Un turno di gioco (decade) consiste di quattro cicli e una fase evento

Un ciclo è diviso in tre fasi

1. **Fase economia:** importatori e mercato del lavoro vengono sistemati
2. **Fase azione:** ogni giocatore esegue le proprie azioni
3. **Fase produzione:** le materie vengono prodotte e vendute; le azioni possono aumentare

Solo un tipo di materie è 'attivo' in ogni ciclo; cioè nella fase economia viene preso in considerazione l'importatore neutrale delle materie 'attive' e solo le fabbriche di quel tipo di materia produce durante la fase produzione. All'interno di una decade l'ordine delle materie 'attive' è sempre lo stesso:

**cibo – vestiti – posate – lampade.**

La riga più in alto della tabella del tempo mostra ai giocatori quale tipo di materia è attivo in un certo ciclo.

**NOTARE:** Durante la fase azione, i giocatori possono includere tutte le fabbriche e materie nelle loro azioni. Le azioni possono essere eseguite su fabbriche che non sono attive nel ciclo corrente.

Il giocatore iniziale muove l'indicatore del tempo di uno spazio avanti all'inizio di ogni ciclo.

### I Fase economia

In questa fase, i lavoratori ritornano al mercato del lavoro e un importatore neutrale avanza sulla tabella del mercato delle azioni della materia attiva.

Come indicato nella tabella del tempo il giocatore iniziale muove uno spazio in avanti l'indicatore dell'importatore neutrale sulla tabella del mercato delle azioni nella riga della materia attiva.

Inoltre, il giocatore iniziale muove due lavoratori dall'area dei lavoratori licenziati nel mercato del lavoro. Piazzare i lavoratori da destra verso sinistra partendo dalla riga più bassa senza lavoratori. Se non ci sono abbastanza lavoratori nell'area lavoratori licenziati, tutti i lavoratori sono spostati nel mercato del lavoro e i rimanenti sono persi.

### II Fase azione

Iniziando dal giocatore iniziale e procedendo in senso orario, ogni giocatore esegue le proprie azioni. Per fare questo, il giocatore prende una tessera azione dal propria riserva e la piazza nella sua colonna del grafico amministrazione. La corrispondente azione viene svolta e il giocatore può usufruire della corrispondente azione supplementare.

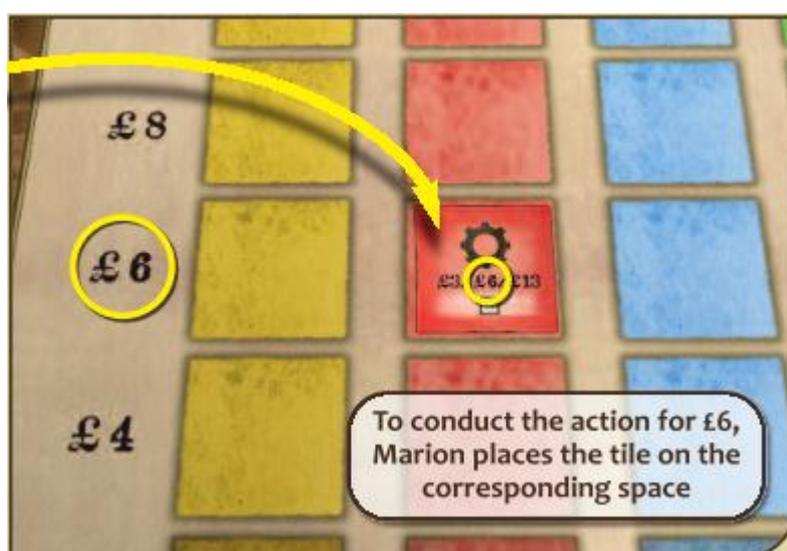
#### II.1 Scegliere una tessera azione e piazzarla sul grafico amministrazione

Un giocatore deve avere la giusta tessera azione per compiere una certa azione. In aggiunta alle tessere azione del proprio colore può usare le tessere azione grigie che ha precedentemente acquistato – queste sono le tessere azione avanzate.

Il giocatore attivo sceglie e piazza una tessera azione in uno spazio vuoto sulla sua colonna del grafico amministrazione. Piazzare una tessera azione richiede al giocatore di pagare il costo amministrativo in base allo spazio scelto. Questi costi, mostrati su entrambe i lati del grafico amministrazione, sono pagati alla banca.

Non è possibile passare! Ogni giocatore deve scegliere un'azione e piazzare la tessera corrispondente sul grafico amministrazione. I giocatori possono rinunciare ad eseguire l'azione e/o l'azione supplementare. In ogni caso il giocatore deve pagare il costo amministrativo. Se non ha abbastanza soldi, deve effettuare una vendita di azioni di emergenza (vedi 7.0).

Alcune tessere azione richiedono al giocatore di pagare un determinato costo di amministrazione per poter eseguire le rispettive azioni. Piazzare queste tessere in uno spazio con un costo amministrativo inferiore significa che non poter eseguire la corrispondente azione.



Le tessere azione piazzate nel grafico amministrazione rimangono lì fino alla fine del turno di gioco (decade). I giocatori possono piazzare tessere azione solo sugli spazi che sono rimasti vuoti (non occupati) sulla loro colonna.

Se un giocatore vuole usare una tessera azione che era stata precedentemente piazzata sul grafico amministrazione nello stesso turno di gioco, non può riposizionarla. Per usare una tessera precedentemente posizionata il giocatore paga una tassa di £2 alla banca in aggiunta al costo amministrativo dello spazio.

Certe azioni (fabbrica e mercato azionario) possono richiedere ulteriori costi in aggiunta al costo amministrativo.

I costi amministrativi, le tasse per l'uso ripetuto e i costi aggiuntivi come parte dell'azione possono essere pagati insieme.

Comunque, consigliamo di pagare i costi separatamente uno dopo l'altro durante le prime partite in modo da tener traccia dei diversi costi.

## II.2 Descrizione dettagliata delle varie azioni

Dopo aver piazzato le tessere azione e pagato i costi, un giocatore può eseguire la rispettiva azione. Egli può anche passare l'esecuzione dell'azione ma deve comunque pagare il costo amministrativo (e forse la tassa aggiuntiva).

Il costo amministrativo effettivamente pagato determina l'efficacia di alcune azioni (macchinari, distribuzione, qualità). Non è possibile pagare più del costo amministrativo per incrementare l'efficacia di queste azioni.

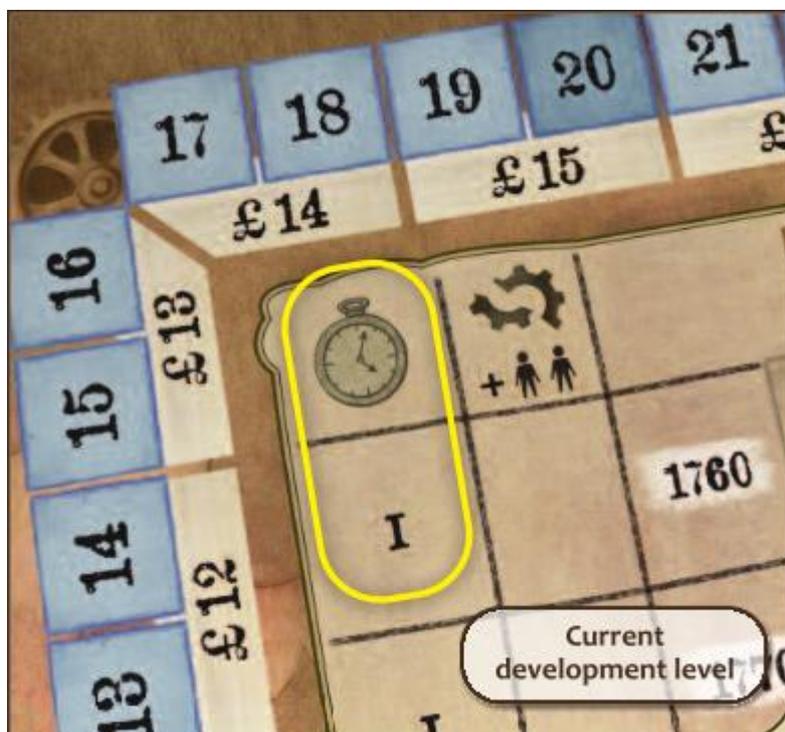
Comunque, un giocatore può piazzare una tessera nello spazio più alto e pagare il costo amministrativo più elevato. L'efficacia è comunque limitata dal massimo ammontare indicato sulla tessera.

### II.2.1 Fabbrica



Scegliendo questa azione il giocatore può costruire, modernizzare e/o chiudere fabbriche. Può fare ciò tutte le volte che vuole e in qualsiasi ordine. Comunque, il giocatore deve pagare il costo derivante da questa attività in aggiunta al costo amministrativo.

**Costruire una nuova fabbrica:** Un giocatore può scegliere tessere fabbrica del livello di sviluppo corrente o precedente. Il livello di sviluppo corrente è indicato nella prima colonna della tabella del tempo.



Non è possibile avere più di una fabbrica per lo stesso tipo di materie. Perciò i giocatori possono costruire una fabbrica di materie che ancora hanno fabbriche. Un giocatore piazza la tessera fabbrica sullo spazio

relativo sulla plancia fabbrica. Paga il costo per la costruzione di questa fabbrica come indicato sulla tessera nell'angolo in alto a destra.

Successivamente, egli prende tanti lavoratori dal mercato del lavoro quanti ne servono per riempire la **prima** linea di produzione. Le linee di produzione 2-4 rimangono vuote e devono essere attivate eseguendo l'azione lavoratori. **Attenzione:** Solo all'inizio della partita (durante il turno di preparazione 1760) i giocatori assumono lavoratori per riempire due linee di produzione sulle loro nuove fabbriche.

I giocatori immediatamente fissano il prezzo per queste materie piazzando l'indicatore di prezzo sulla scala dei prezzi sulla propria plancia fabbrica. Il prezzo minimo per ogni prodotto è £5. Il giocatore non può cambiare il prezzo di questa materia in nessun punto del gioco – questo è possibile solo quando si esegue la corrispondente azione aggiuntiva!

Il giocatore indica l'appeal di questa materia sulla tabella del mercato delle azioni.

L'appeal è sempre il risultato di qualità e distribuzione meno il prezzo. Solo questi tre fattori possono essere influenzati direttamente. L'appeal è sempre automaticamente modificato quando uno di questi tre fattori cambia.

**Regola generale:** Alzando la qualità e migliorando la distribuzione delle materie prodotte, queste raggiungono un miglior appeal – alzando il prezzo le materie ottengono un minor appeal.

I giocatori piazzano il loro indicatore di appeal per quel tipo di materie sullo spazio relativo (cioè indicando l'appeal delle materie) sulla tabella del mercato delle azioni sul tabellone di gioco.

**Promemoria:** il prezzo deve essere sempre impostato in modo che l'appeal sia come minimo '0'.

**L'appeal limita l'ammontare di materie che un giocatore può vendere al mercato.** Se un giocatore piazza l'appeal sullo spazio 2, egli può vendere al massimo due materie. Le sue fabbriche potrebbero produrre più di due materie, egli non può vendere materie in più!

Inoltre chi ha materie con più appeal può venderle prima di chiunque altro – questo può essere importante nel caso ci sia un eccesso di produzione. Il giocatore con materie con il miglior appeal riceve un bonus quando aumenta il valore delle sue azioni.

**Modernizzare una fabbrica esistente:** Un giocatore rimpiazza una tessera fabbrica presente sulla sua plancia fabbrica con la tessera dello stesso tipo di livello **superiore**. E' possibile modernizzare fino al livello corrente come indicato sulla tabella del tempo.

Il costo di modernizzazione di una fabbrica è indicato sulla nuova tessera. Modernizzare costa come costruire una nuova fabbrica di quel livello. Rispetto a costruire una nuova fabbrica, modernizzare ha il vantaggio di consentire ai giocatori di mantenere tutte le macchine, i lavoratori, le tessere distribuzione e qualità della vecchia fabbrica.

Dopo aver eseguito tutte le modernizzazioni i giocatori aggiustano gli indicatori di appeal sulla tabella del mercato delle azioni perché la qualità delle materie prodotte è aumentata.

Se una fabbrica è diventata obsoleta e ha raggiunto il livello massimo corrente, il giocatore piazza due lavoratori aggiuntivi obbligatori dallo spazio lavoratori licenziati (vedi 6.IV).

**Chiudere una fabbrica:** Il giocatore rimuove tutte le tessere delle rispettive fabbriche, tutti i lavoratori e i macchinari. I macchinari vengono rimessi nella riserva comune e i lavoratori vengono piazzati sullo spazio lavoratori licenziati. Le tessere fabbrica, qualità e distribuzione così come gli indicatori di prezzo vengono rimessi nella propria riserva. Il giocatore mette l'indicatore di appeal sullo spazio zero della materia corrispondente.

Un giocatore può chiudere una fabbrica che contiene lavoratori aggiuntivi obbligatori poiché questa fabbrica è diventata obsoleta (vedi 6.IV). Anche questi lavoratori vengono piazzati sullo spazio lavoratori licenziati – così come gli altri lavoratori.

Un giocatore non può chiudere una fabbrica che ha costruito durante questa azione. Inoltre egli non può costruire una fabbrica dello stesso tipo e livello di quello di una fabbrica che ha chiuso in questa azione.

Se un giocatore chiude una fabbrica mantiene tutte le materie nel suo magazzino. Non può venderle durante la fase di produzione perché l'indicatore sulla tabella del mercato delle azioni è piazzato sullo spazio '0'. Può solo vendere materie regolarmente dopo aver costruito una nuova fabbrica di quel tipo. Altrimenti può vendere queste materie solo usando la vendita da un magazzino (vedi II.2.6).

**Azione aggiuntiva:** La tessera azione fabbrica offre la possibilità di modificare il prezzo come azione aggiuntiva. Questa azione aggiuntiva è eseguita dopo l'azione principale.

## II.2.2 Lavoratori



Scegliendo questa azione un giocatore può assumere lavoratori per attivare nuove linee di produzione. Un giocatore può anche licenziare lavoratori per chiudere linee di produzione esistenti.

**Assumere lavoratori:** Per assumere nuovi lavoratori il giocatore prende quanti lavoratori vuole dal mercato del lavoro e li piazza nelle rispettive linee di produzione delle proprie fabbriche.

Non ci sono costi aggiuntivi per assumere lavoratori in aggiunta ai costi amministrativi. Un giocatore paga i propri lavoratori durante la fase produzione delle materie. E' possibile assumere lavoratori e rimpiazzarli con macchine in una seguente azione senza doverli pagare (cioè senza che abbiano lavorato durante la fase di produzione).

Durante il turno finale del gioco, un giocatore non può assumere lavoratori aggiuntivi nelle fabbriche che sono state attive durante un ciclo precedente. Questo previene la creazione di una domanda artificiale di materie.

I nuovi lavoratori devono essere presi dal mercato del lavoro dalla riga più in alto e da sinistra verso destra. Un giocatore può distribuire lavoratori su quante fabbriche desidera. Un giocatore può prendere lavoratori dallo spazio lavoratori licenziati solo quando non ci sono più lavoratori nel mercato del lavoro. Se anche qui non ci sono più lavoratori non si possono assumere lavoratori al momento.

E' possibile piazzare lavoratori su una linea di produzione anche se questa linea di produzione non si completa o la fabbrica non può produrre nessuna materia su quella linea di produzione (per esempio la linea di produzione 4 delle fabbriche di livello I. Comunque, nella maggior parte delle situazioni questo non ha senso!

Un giocatore deve piazzare i lavoratori immediatamente; non è possibile assumere lavoratori preventivamente e prenderli dal mercato del lavoro senza assegnarli ad una linea di produzione.

**Licenziare lavoratori:** Un giocatore può licenziare quanti lavoratori desidera dalle sue fabbriche per risparmiare soldi durante la fase di produzione. Comunque, la prima linea di produzione di ogni fabbrica deve rimanere attiva. I primi lavoratori da licenziare devono essere sempre quelli della linea di produzione più a destra. Se non ci sono lavoratori in una linea di produzione, il giocatore deve rimettere nella riserva comune le macchine piazzate su quella linea di produzione.

Lavoratori aggiuntivi che devono essere assunti perché una fabbrica diventa obsoleta, non possono essere licenziati come parte di questa azione. (vedi 6.IV)

**Azione aggiuntiva:** Le tessere lavoratori danno la possibilità di prendere una tessera speciale come azione aggiuntiva. Questa azione aggiuntiva viene svolta dopo l'azione principale.

### II.2.3 Macchinario



Con questa azione un giocatore compra una o più macchine. Il numero di macchine che può prendere dalla riserva comune è limitato dalla tessera scelta e dal costo amministrativo pagato.

Se un giocatore paga la tassa aggiuntiva di £2 perché riusa la tessera macchinario che ha già piazzato sul grafico amministrativo, non può contare questi £2 aggiuntivi sull'azione. Solo i costi amministrativi di base sono conteggiati!

La tessera azione macchinario mostra diversi costi. Se il giocatore paga un costo amministrativo maggiore o uguale al valore più a sinistra riceverà una macchina. Se paga un costo amministrativo maggiore o uguale al valore nel mezzo riceverà due macchine.

#### **Il costo di £13 indicato in ogni tessera colorata dei giocatori non può essere utilizzata nella versione del gioco Spinning Jenny**

Se un giocatore paga un costo amministrativo maggiore di quanto richiesto per un certo numero di macchine, l'eccesso viene perso.

Utilizzando una tessera azione avanzata di primo livello (grigio chiaro) il giocatore può comprare fino a 3 macchine. Per fare questo deve pagare un costo amministrativo di £10. Le tessere di secondo livello (grigio scuro) offrono la possibilità di comprare 3 macchine pagando un costo amministrativo di £6.

La plancia fabbrica indica quali attività devono essere fatte dai lavoratori e quali attività possono essere fatte da macchine o lavoratori. Per piazzare una macchina in un certo spazio, lo spazio deve avere un lavoratore – un giocatore non può mai piazzare una macchina in uno spazio vuoto della fabbrica. Il giocatore può distribuire le macchine comprate su una o più delle proprie fabbriche. Il giocatore sposta i lavoratori nello spazio dei lavoratori licenziati. Questi lavoratori non possono essere piazzati su un altro spazio della fabbrica del giocatore.

**Azione aggiuntiva:** La tessera macchinario offre l'opportunità di prendere una tessera speciale come azione aggiuntiva. Questa azione aggiuntiva è svolta dopo l'azione principale.

#### II.2.4 Qualità



Utilizzando questa azione un giocatore aumenta in modo permanente la possibilità di vendere le proprie materie. Il valore di incremento della qualità che un giocatore può ottenere è limitato dalla tessera scelta e dal costo amministrativo pagato.

Se un giocatore paga la tassa aggiuntiva di £2 perché riusa la tessera qualità che ha già piazzato sul grafico amministrativo, non può contare questi £2 aggiuntivi sull'azione. Solo i costi amministrativi di base sono conteggiati!

Ogni tessera qualità colorata del giocatore mostra 2 costi. Se il giocatore paga un costo amministrativo maggiore o uguale al valore a sinistra aumenterà la qualità di 1 livello. Se paga un costo amministrativo maggiore o uguale al valore di destra aumenterà la qualità di 2 livelli. Le tessere grigie indicano 3 costi per aumentare la qualità rispettivamente di 1, 2 o 3.

**Il costo di £12 per 2 incrementi (sulle tessere colorate di ogni giocatore) o di 3 incrementi (sulle tessere grigio chiaro) non possono essere usate nella versione Spinning Jenny del gioco.**

Se un giocatore paga un costo amministrativo maggiore di quanto richiesto per un aumento di un certo numero di livelli di qualità, l'eccesso viene perso

Se il giocatore paga per incrementi della qualità, può distribuirli sulle proprie fabbriche. Una volta che in una fabbrica un livello di qualità è stato raggiunto non può più essere perso. I livelli di qualità vengono mantenuti anche quando la fabbrica viene modernizzata. In ogni caso il giocatore perderà i livelli di qualità di una fabbrica che viene chiusa.

Un giocatore indica l'aumento del livello di qualità sul corrispondente spazio della sua plancia fabbrica. Il giocatore gira la tessera sul valore corrispondente ad indicare il livello raggiunto. Il livello di qualità di una materia prodotta in una fabbrica è uguale alla somma del valore di qualità di base della fabbrica (costo di costruzione) e la tessera qualità. Ogni tessera qualità ha 6 livelli. **I livelli 5 e 6 sono sul retro della tessera. Questi livelli non possono essere raggiunti nella versione Spinning Jenny del gioco.**

Cambiare la qualità aumenta l'appeal delle rispettive materie. Il giocatore aumenta immediatamente l'indicatore di appeal sulla corrispondente colonna della tabella del mercato delle azioni.

**Azione aggiuntiva:** La tessera qualità offre la possibilità di eseguire una modifica del prezzo come azione aggiuntiva. Questa azione aggiuntiva è svolta dopo l'azione principale.

## II.2.5 Distribuzione



Scegliendo questa azione un giocatore aumenta temporaneamente l'opportunità di vendere le proprie materie. Il valore di incremento della distribuzione che un giocatore può eseguire è limitato dalla tessera azione scelta e dal costo amministrativo pagato.

Se un giocatore paga la tassa aggiuntiva di £2 perché riusa la tessera distribuzione che ha già piazzato sul grafico amministrativo, non può contare questi £2 aggiuntivi sull'azione. Solo i costi amministrativi di base sono conteggiati!

La tessera azione distribuzione limita la massima efficacia delle attività di distribuzione. Ogni tessera attività colorata del giocatore consente al massimo un aumento di £4 nelle attività di distribuzione. Se egli paga un costo amministrativo più alto, il rimanente viene perso. Le tessere grigio chiaro e grigio scuro aumentano il massimo valore delle attività di distribuzione rispettivamente a £7 o £10.

Il giocatore indica l'attività di distribuzione piazzando una tessera distribuzione sullo spazio corrispondente nella sua plancia fabbrica. Il giocatore gira la tessera sul valore corrispondente ad indicare l'incremento nella distribuzione raggiunto.

Il giocatore può distribuire il costo amministrativo pagato su diverse attività distribuzione nelle sue fabbriche.

Il costo effettivo di ogni singolo aumento dipende dal nuovo livello raggiunto dalla tessera. Per piazzare una nuova tessera distribuzione in una fabbrica un giocatore paga un costo amministrativo di solo £1. Per incrementarlo dal 1 al livello 2 deve pagare £2. Per aumentarlo da 2 a 3 un giocatore paga £3 e così via.

Le attività di distribuzione aumentano le possibilità di vendita di un giocatore. Ha lo stesso effetto della qualità ma solo per un limitato intervallo di tempo. Utilizzando la distribuzione un giocatore può aumentare l'appeal di una materia in ognuna delle sue fabbriche fino ad un massimo di 4 livelli. Per ogni incremento nella distribuzione l'indicatore appeal della rispettiva materia avanza di uno spazio sulla tabella del mercato delle azioni.

Differentemente dalla qualità comunque, l'effetto della distribuzione viene diminuito di un livello dopo ogni fase di produzione della relativa fabbrica.

**Azione aggiuntiva:** La tessera azione distribuzione offre la possibilità di eseguire una modifica di prezzo come azione aggiuntiva. Questa azione aggiuntiva è svolta dopo l'azione principale.

## II.2.6 Mercato azionario



Eseguendo questa azione, un giocatore può comprare o vendere azioni, ripagare debiti e vendere materie dai suoi magazzini. Un giocatore può eseguire queste azioni in un qualsiasi ordine durante questa azione. Egli può anche eseguire una sola di queste opzioni o nessuna di esse. Il costo amministrativo deve essere pagato per primo.

**Acquistare azioni:** Un giocatore può acquistare qualsiasi numero delle proprie azioni dalla banca. Non può acquistare azioni di altri giocatori. Il valore di un'azione è indicato dallo spazio di fianco all'indicatore del valore delle azioni del giocatore.

Se l'indicatore del valore delle azioni del giocatore si trova in uno dei primi 10 spazi del tracciato delle azioni, il prezzo minimo di acquisto delle azioni è di £10.

Utilizzando la tessera mercato azionario grigio chiara un giocatore paga la metà del prezzo (arrotondato per eccesso) per la prima azione acquistata durante questa azione. Questo può ridurre il prezzo pagato sotto £10. Per ogni altra azione acquistata il giocatore deve pagare il prezzo intero. Il prezzo delle azioni non cambia quando si comprano azioni.

**Ripagare prestiti:** Fintanto che il giocatore possiede prestiti non può acquistare azioni dalla banca! Prima devono essere ripagati tutti i prestiti. Il numero di prestiti che possono essere ripagati nello stesso momento è illimitato. Per ogni prestito un giocatore deve pagare alla banca £13. Se un giocatore ha abbastanza denaro in mano può acquistare azioni dopo aver ripagato i prestiti. Vedere 7.0 per maggiori informazioni.

**Vendere azioni:** Un giocatore può vendere alla banca azioni dal suo portafoglio al valore corrente delle azioni. Se l'indicatore delle azioni si trova nei primi 10 spazi del tracciato del valore delle azioni, il valore di fianco allo spazio indica il prezzo di vendita delle azioni.

Regolarmente vendere azioni non influenza il prezzo delle azioni. Però, una vendita di emergenza delle azioni che non è parte di un'azione mercato azionario, influenza il prezzo delle azioni.

**Suggerimento:** Come parte dell'evento Fine del Gioco, ogni giocatore ha l'opportunità di comprare azioni senza dover scegliere l'azione mercato azionario.

**Vendere materie dal magazzino:** Un giocatore può vendere quante materie desidera dal suo magazzino. Comunque, queste materie sono vendute ad un prezzo fisso e non al prezzo indicato sulla scala del prezzo della fabbrica. I prezzi fissi sono i seguenti : **cibo £2; vestiti £3; posate £4; lampade £5**

Questi prezzi sono indicati sulla sinistra della plancia fabbrica. Vendere dal magazzino è parte dell'azione mercato azionario. Questo è solo un palliativo in caso di sovrapproduzione.

**Azione aggiuntiva:** La tessera mercato azionario offre l'opportunità di prendere una tessera speciale come azione aggiuntiva. Questa azione aggiuntiva è svolta dopo l'azione principale. Le tessere mercato azionario grigio chiaro non hanno azione aggiuntiva.

### II.3 Azioni aggiuntive

Ogni tessera azione, eccetto la tessera mercato azionario grigio chiaro, offre la possibilità di compiere azioni aggiuntive. I simboli "price adjustment" e "take special marker" indicano queste azioni aggiuntive. Un giocatore può eseguire l'azione aggiuntiva anche se non ha eseguito l'azione principale. Un'azione aggiuntiva è svolta dopo che l'azione principale si è conclusa.

#### II.3.1 Correzione del prezzo (Price Adjustment)

Dopo aver eseguito un'azione fabbrica, qualità o distribuzione, un giocatore può correggere il prezzo delle materie prodotte in tutte le fabbriche che sono state influenzate dall'azione principale della tessera.

La correzione del prezzo non può avvenire in qualsiasi momento. Il prezzo può essere modificato da un giocatore solo dopo aver iniziato l'azione aggiuntiva 'correzione del prezzo' e dopo che l'azione principale abbia influenzato la fabbrica.

Le azioni qualità e distribuzione offrono l'opportunità di modificare il prezzo su fabbriche che non sono state influenzate dall'azione principale. In questo caso il giocatore deve spendere £1 del costo amministrativo per ogni tipo di materia di cui vuole modificare il prezzo.

**Esempio:** Marion possiede tre fabbriche ed esegue l'azione distribuzione pagando £4 di costo amministrativo. Tutte le sue fabbriche hanno una tessera distribuzione che indica +1. Lei spende £2 del costo amministrativo nella fabbrica del cibo per aumentare la tessera a +2. Poi spende £1 in ognuna delle altre due fabbriche per essere in grado di modificare il prezzo su tutte e tre le sue fabbriche.

Un giocatore può impostare il prezzo da un minimo di £5 ad un massimo di £25 sulla scala del prezzo della plancia fabbrica!

Dopo aver corretto il prezzo un giocatore deve anche correggere l'appeal sulla tabella del mercato delle azioni. Il prezzo non può mai essere modificato in modo che l'appeal delle materie scenda sotto il valore '0'.

#### II.3.2 Prendere tessere speciali

Dopo aver eseguito le azioni lavoratori, macchinario o mercato azionario un giocatore può prendere una tessera grigia (**eccezione:** la tessera mercato azionario grigia non offre la possibilità di un'azione aggiuntiva). **Eseguire questa azione è gratis.**

Il giocatore prende una tessera grigia dalla plancia delle tessere speciali. Questa azione è limitata alle tessere piazzate sui livelli di sviluppo corrente e precedenti. Nella decade 1770 i giocatori possono prendere

solo tessere grigio chiaro dalle due righe più in alto. Nelle decadi 1780 e 1790 le tessere grigio scuro delle righe più in basso diventano disponibili.

Le tessere azione grigie possono essere usate allo stesso modo delle tessere azione colorate del giocatore e sono più efficaci. Una volta che un giocatore ha acquisito una tessera la tiene fino alla fine della partita.

Un giocatore non può mai possedere due tessere azione identiche della stessa sfumatura di grigio. Comunque può possedere una tessera azione grigio chiaro e una grigio scuro dello stesso tipo. Tenendo conto di queste restrizioni un giocatore può possedere quante tessere azione desidera.

### **III. Produzione**

Dopo che tutti i giocatori hanno eseguito le loro azioni, essi producono la materia attiva, la vendono e pagano i salari ai loro lavoratori così come i costi operativi delle loro macchine.

Vendere materie causa l'aumento del valore delle azioni. Le fabbriche che producono gli altri tipi di materie sono irrilevanti in questa fase. Queste non producono e i loro lavoratori non vengono pagati.

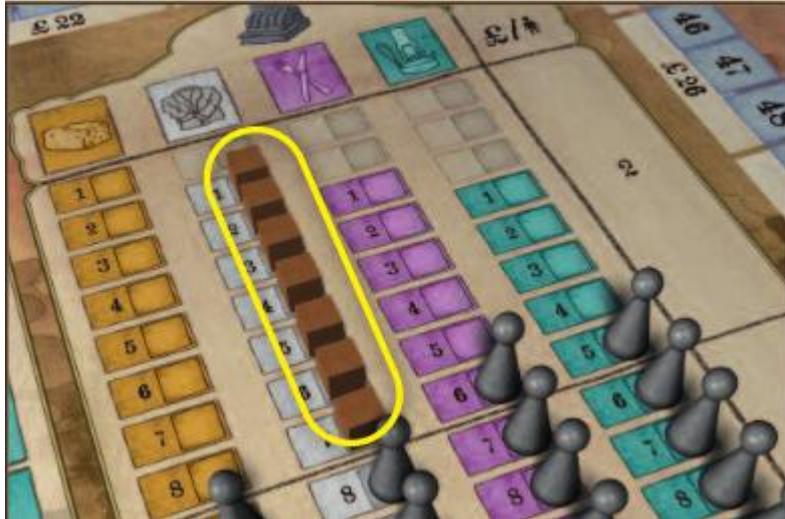
Le fabbriche producono il tipo di materia corrente in automatico. Un giocatore non può passare l'evento di produzione anche se è ovvio che egli perderà denaro producendo materie. Azioni principali e aggiuntive non sono più possibili!

#### **III.1 Produzione e vendita**

All'inizio di questa fase ogni giocatore deve controllare se l'indicatore dell'appeal per la materia attiva è posizionato in maniera corretta. Una linea di produzione può produrre una materia solo se il quantitativo richiesto di lavoratori e/o macchine è stato raggiunto. Per esempio se una linea di produzione richiede 3 lavoratori (e/o macchine) e c'è un solo lavoratore, quella linea non produce nessuna materia.

Ogni linea di produzione attiva produce la quantità di materie corrispondente al livello della fabbrica. La quantità di materie prodotte è indicata sulla destra di ogni linea di produzione sulla plancia fabbrica.

La tabella del mercato del lavoro indica la domanda di materie in Inghilterra. Ogni spazio numerato vuoto nella colonna della materia attiva rappresenta un gruppo di compratori. Il giocatore iniziale piazza un segnalino materia preso dalla riserva comune in ognuno di questi spazi. Gli spazi che contengono lavoratori o che non sono numerati non generano domanda e rimangono senza segnalino materia.



L'offerta è determinata dalla quantità di materie che tutti i giocatori hanno prodotto nelle linee di produzione delle fabbriche del tipo di materia attiva, la quantità di materie accantonate nei turni precedenti e dalla posizione degli importatori neutrali.

Se un giocatore non possiede una fabbrica del tipo di materia attiva non può vendere materie anche se ha materie immagazzinate nei turni precedenti.

Se la domanda in Inghilterra è maggiore dell'offerta i giocatori possono vendere tutte le loro materie in ordine orario uno dopo l'altro.

In ogni caso la quantità di materie che un giocatore può vendere è **limitato dall'appeal di quella materia!** Se un giocatore produce 3 o più materie ma il loro appeal è 2 può vendere solo 2 materie.

Se l'offerta è maggiore della domanda i giocatori i giocatori dovranno determinare quante materie ogni giocatore può vendere:

- a. Per tenere traccia della cosa il primo giocatore piazza un segnalino materia vicino all'indicatore appeal di valore più alto (sulla tabella del mercato delle azioni).
- b. Il primo giocatore chiama tutti i giocatori che hanno l'indicatore di appeal nello stesso spazio del segnalino materia. Ognuno di questi giocatori prende un segnalino materia dal mercato dei lavoratori e lo piazza nella propria fabbrica del tipo di materia attivo, fintanto che non abbiano preso tanti segnalini quante materie produce la loro fabbrica. Un giocatore non può volontariamente passare nel vendere materie della produzione corrente fintanto che c'è domanda in Inghilterra.
- c. Se un giocatore ha preso tanti segnalini materia quanto la sua fabbrica produce ma non ha ancora raggiunto il numero di materie che può vendere, può volontariamente vendere materie accantonate del tipo di materia attiva. Per fare ciò prende un segnalino materia dal mercato del lavoro e lo piazza vicino alle materie vendute sulla sua plancia. Inoltre mette un segnalino materia dal suo magazzino nella riserva comune.
- d. Il primo giocatore muove il segnalino materia posizionato all'inizio sulla tabella del mercato delle azioni di uno spazio indietro e chiama i giocatori il cui indicatore di appeal è posizionato in questo spazio o in ogni spazio di valore superiore. I giocatori le cui materie hanno il più alto appeal sono sempre i primi a vendere le loro materie.

Anche gli importatori sono tenuti in considerazione quando si vendono le materie. Durante il turno degli importatori il primo giocatore rimuove un segnalino materia dal mercato del lavoro e lo piazza separatamente a lato.

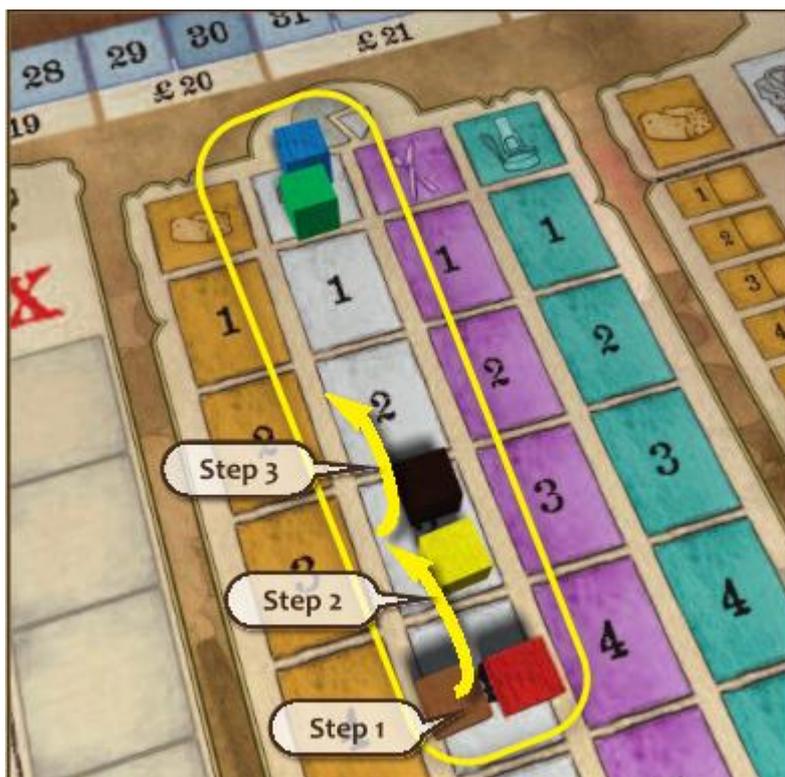
Se ci sono giocatori che vengono chiamati che hanno venduto già il numero massimo di materie (a causa dell'appeal delle loro materie) o hanno venduto tutte le loro materie prodotte e/o immagazzinate, saranno saltati.

Se ci sono più giocatori che possono vendere materie dei segnalini materia presenti nel mercato del lavoro, l'ordine sarà determinato nel modo seguente:

1. Il giocatore che ha il più alto valore di appeal (quello con l'indicatore appeal più alto)
2. In situazione di parità l'importatore viene sempre per ultimo
3. Le materie di più alta qualità (qualità di base più le tessere qualità)
4. Se persiste parità i giocatori interessati prenderanno un segnalino nello stesso momento. Allo scopo di dare segnalini materia a tutti i giocatori interessati in in tale parità segnalini aggiuntivi possono essere presi dalla riserva comune se necessario.

Questa procedura termina quando tutti i segnalini materia sono stati presi dal mercato del lavoro o tutti i giocatori hanno venduto le loro materie prodotte o immagazzinate. I segnalini in eccesso sul mercato del lavoro sono rimessi nella riserva comune.

**Esempio:** Step 1 - Marion vende 1 vestito per prima perché il suo indicatore di appeal è il solo indicatore nello spazio 4. Step 2 – il segnalino inizialmente piazzato viene spostato sullo spazio 3 e Marion vende il suo secondo vestito. Di seguito, Harold vende 1 vestito e l'importatore vende un vestito. Step 3 – ora Marion piazza il segnalino iniziale sullo spazio 2 e vende il suo terzo vestito seguita da Harold e dall'importatore. La domanda è stata raggiunta e non si possono più vendere materie in Inghilterra. Anche se la domanda fosse stata più alta, Harold non avrebbe potuto vendere più di tre materie perché l'appeal delle sue materie è tre.



Se una fabbrica di un giocatore produce più materie di quelle che possono essere vendute in Inghilterra, egli può prendere segnalini aggiuntivi dalla riserva comune e metterli nel proprio magazzino. Deve tenere separati i questi segnalini da quelli ricevuti dal mercato del lavoro!

**Attenzione:** giocatori esperti capiranno subito quanto tutte le materie possono essere vendute e quindi possono saltare questa procedura dettagliata. Consigliamo caldamente però di seguire precisamente queste procedure specialmente nelle prime partite.

Per ogni segnalino materia venduto nella propria plancia fabbrica i giocatori ricevono denaro pari al prezzo indicato sulla relativa scala dei prezzi per questo tipo di materia. I segnalini materia venduti rimangono sulla plancia fattoria.

### III.2 Aumentare il valore delle azioni perché si sono vendute materie

Se un giocatore ha operato con successo sul mercato il valore delle sue azioni salirà.

Ogni giocatore che ha venduto esattamente una materia in questa fase di produzione fa avanzare l'indicatore delle valore delle sue azioni di 1 spazio. Ogni giocatore che ha venduto due o più materie fa avanza il suo indicatore del valore delle azioni di 2 spazi (anche se ha venduto più di 2 materie). Un giocatore che no venduto materie non farà avanzare il suo indicatore del valore delle azioni anche se possiede una fabbrica che ha prodotto durante questa fase.

Se l'indicatore di appeal di un giocatore è l'unico di valore più alto e il giocatore ha venduto almeno una materia il suo indicatore del valore delle azioni avanza di un ulteriore spazio. Il suo indicatore deve sorpassare anche l'indicatore dell'importatore.

Infine se un singolo giocatore ha venduto il maggior numero di materie, il suo indicatore del valore delle azioni avanza di un ulteriore spazio. Questo giocatore deve aver venduto più materie anche dell'importatore.

Dopodichè tutti i giocatori rimettono i loro segnalini materia e quelli dell'importatore nella riserva comune.

Un giocatore potrebbe avanzare fino a 4 spazi nel tracciato del valore delle azioni in questa fase. In caso di parità non vengono assegnati riconoscimenti per il miglior appeal e il maggior numero di materie vendute. E' obbligatorio avanzare nel tracciato del valore delle azioni. Un giocatore non può rinunciare ad avanzare!

### **III.3 Pagare i salari e costi operativi dei macchinari; Effetti della distribuzione**

Indipendentemente dal successo economico i giocatori devono pagare per gli operai e le macchine nelle fabbriche del tipo di materia attivo anche per le linee di produzione che non hanno prodotto niente.

Ogni macchina ha un costo operativo di £1. Il salario di ogni lavoratore è indicato sulla destra del mercato del lavoro – sulla riga accanto allo spazio libero più in basso.

Le tessere distribuzione per le fabbriche attive (se ce ne sono) devono essere diminuiti di uno. Le tessere di valore 1 sono rimosse dalla plancia fabbrica. Come conseguenza il giocatore deve risistemare il valore dell'indicatore di appeal sulla tabella del mercato delle azioni.

Se l'indicatore di appeal dovesse scendere sotto lo zero, allora rimane sullo spazio zero. Eccezionalmente il prezzo viene modificato in questo momento e ridotto in modo da rispettare la formula **qualità + distribuzione - prezzo = appeal**. Quando questo accade l'indicatore del valore delle azioni viene spostato indietro di uno spazio.

### **III.4 Magazzino e scadenza**

I giocatori immagazzinano le materie che non sono riusciti a vendere. Essi piazzano i rispettivi segnalini materia su l'ultimo spazio della scala dei prezzi della fabbrica attiva.

I giocatori non possono usare gli spazi nei quali immagazzinano le materie come spazi per il prezzo delle materie stesse. Nelle rare circostanze che l'indicatore del prezzo del giocatore sia già posizionato in uno di questi ultimi spazi, egli può immagazzinare solamente tante materie di questo tipo per quanti spazi liberi ci sono a destra dell'indicatore di prezzo.

Ogni giocatore può immagazzinare fino a 5 materie di qualsiasi tipo. Se supera questo limite deve rimettere nella riserva comune materie dal magazzino per poter immagazzinare materie di un altro tipo.

## **IV Fine del ciclo**

Alla fine dei primi tre cicli il giocatore alla sinistra del giocatore iniziale diventa il nuovo giocatore iniziale. Dopodichè comincia il ciclo successivo e il giocatore iniziale sposta in avanti l'indicatore del tempo. Comincia la nuova fase economia.

La fase della fine del turno comincia dopo la fine del quarto ciclo (fine della decade).

## 6.0 Fase della fine del turno

Il giocatore iniziale sposta in avanti l'indicatore del tempo sullo spazio evento.

### I. Riprendere le tessere azione

Tutti i giocatori spostano le tessere azione dalla loro colonna nel grafico amministrazione nella loro riserva personale. Tutte le tessere del proprio colore e le tessere grigie precedentemente ottenute saranno disponibili nel prossimo turno.

### II. Fase evento

Nella versione Spinning Jenny di **Arkwright** l'evento Fine del Gioco è l'unico evento e viene svolto alla fine del turno finale del gioco(1790).

Fintanto che la fine del gioco non è stata raggiunta non ci sono eventi e il giocatore iniziale muove l'indicatore del tempo sul prossimo anno nella riga successiva.

Se un nuovo livello di tecnologia è stato raggiunto il primo giocatore muove l'indicatore del tempo sulla plancia tessere speciali sulla linea corrispondente.

Quando l'indicatore del tempo raggiunge la tessera evento Fine del Gioco la partita finirà dopo aver svolto la tessera evento. Come indicato sulla tessera evento tutti i giocatori eseguiranno una azione finale mercato azionario:

Ogni giocatore ha l'opportunità di vendere qualsiasi materia rimasta nei proprio magazzino al prezzo fisso, ripagare debiti e comprare tante azioni quante il proprio denaro gli permetta. Successivamente viene determinato il vincitore della partita.

### III. Cambiare giocatore iniziale

Alla fine del turno di gioco (decade) ogni giocatore moltiplica il numero delle sue azioni per il loro valore. Il giocatore con il portafoglio più basso diventa il nuovo giocatore iniziale. In caso di parità il giocatore che ha meno denaro diventa il nuovo giocatore iniziale. Se c'è ancora parità il giocatore che è seduto più lontano dal giocatore iniziale corrente diventa il nuovo giocatore iniziale.

E' possibile che il giocatore iniziale corrente sia ancora il giocatore iniziale.

### IV. Obsolescenza delle fabbriche

Prima che una nuova decade inizi tutti i giocatori determinano se le fabbriche diventano obsolete. Nella versione Spinning Jenny del gioco questo accade solo all'inizio dell'ultimo turno di gioco (1790). Tutte le fabbriche del livello indicato diventano obsolete.



In ognuna delle sue fabbriche che diventa obsoleta il giocatore deve assumere due lavoratori che prende dallo spazio lavoratori licenziati (non dal mercato del lavoro). Piazza questi lavoratori sulla plancia fabbrica vicino alla tessera fabbrica (non in una linea di produzione).

I nuovi lavoratori sono necessari per garantire la stessa qualità e quantità di materie prodotte nelle fabbriche obsolete.

Questo avviene in automatico e non può essere evitato dal giocatore! In particolare non possibile chiudere la fabbrica in questo momento. Un giocatore può chiudere una fabbrica solo durante l'azione fabbrica.

Se non ci sono abbastanza segnalini nello spazio lavoratori licenziati i lavoratori mancanti sono presi dal mercato del lavoro. Nei rari casi in cui non ci sia sufficienti lavoratori per le fabbriche obsolete nel mercato del lavoro i lavoratori che sono disponibili saranno distribuiti individualmente sulle fabbriche (non giocatori) in ordine di turno cominciando dal giocatore iniziale. Se più fabbriche del giocatore sono interessate, egli comincerà dalla più in alto.

Per ogni lavoratore che non può essere assunto per mancanza di lavoratori il giocatore dovrà pagare una tassa corrispondente al salario corrente di £5 alla banca. In questo caso la fabbrica non riceve lavoratori aggiuntivi. Il giocatore non deve assumere lavoratori più avanti quando ci saranno lavoratori disponibili nello spazio lavoratori licenziati o nel mercato del lavoro.

Un giocatore deve pagare il salario normale per questi lavoratori aggiuntivi durante la fase di produzione. Non li può licenziare come parte dell'azione lavoratori.

Se un giocatore sviluppa la fabbrica (cioè la modernizza al livello corrente) piazza i lavoratori aggiuntivi sullo spazio lavoratori licenziati.

## 7.0 Vendita di emergenza delle azioni, debiti

Un giocatore può eseguire qualsiasi azione anche se non ha i soldi necessari per l'azione. In questo caso deve vendere sufficienti azioni al valore corrente per ottenere soldi. La stessa cosa si applica ogni volta che un giocatore deve pagare più soldi di quelli che possiede.

Tutto il dovuto viene pagato al giocatore. Non è possibile in una vendita di emergenza di azioni vendere più azioni di quelle che servono per pagare l'azione scelta o richiesta.

La vendita di emergenza di azioni ha un effetto negativo sul valore delle azioni. Per ogni azione venduta in questo modo il valore delle azioni viene diminuito di un numero che corrisponde alla prima cifra dello spazio in cui si trova l'indicatore del valore delle azioni. Per prima cosa il giocatore determina di quanto deve essere diminuito il valore delle azioni per ogni azione venduta e solo dopo l'indicatore viene spostato indietro in un stesso momento per tutte le azioni vendute.

Se un giocatore non possiede azioni ma continua ad aver necessità di soldi deve prendere un prestito. Sono possibili solo prestiti da £10. Per prendere un prestito un giocatore prende azioni dalla banca e le piazza sul tracciato del valore delle azioni. Il numero di azioni indica quanti £10 di prestito ha un giocatore. Inoltre il giocatore deve retrocedere il suo indicatore del valore delle azioni di uno spazio per ogni prestito preso.

Ripagare i prestiti è permesso solo durante l'azione mercato azionario come parte di comprare azioni. Il giocatore deve pagare £13 alla banca per ogni £10 di prestito preso prima di poter acquistare qualsiasi azione.

## **8.0 Fine del gioco e vincitore**

**Arkwright** finisce quando i giocatori hanno concluso il turno di gioco finale, compreso l'evento Fine del Gioco.

Tutti i giocatori determinano il valore della propria compagnia. I giocatori moltiplicano le azioni nel loro portafoglio per il loro valore corrente.

Il giocatore con il valore più alto è il vincitore. In caso di parità, ci sono più vincitori.