

Spiegone di Pax Transhumanity

Da leggere ad alta voce maneggiando componenti. Il presente documento non sostituisce il regolamento completo.

In un futuro prossimo, l'umanità è sull'orlo di una nuova rivoluzione tecnologica. I giocatori sono "parti interessate" in grado di cambiare l'esito di questo periodo estremamente delicato. Davanti a voi potete vedere:

- **4 "infrastrutture": Primo Mondo, Terzo Mondo, Industria Informatica ("Cloud") e Industria Spaziale.** Ciascuna contiene **"Barriere"** (spazio circolare con ottagono rosso, ogni barriera visibile aumenta il costo di alcune azioni), **"Servizi Pubblici"** (Utility, spazio quadrato), frecce di collegamento dei vari spazi, e una banda inferiore dove vanno a finire i disoccupati. Ciascuno spazio Barriera può contenere un solo **cubo ("Impiegato")** e un solo **disco ("Azienda")**. Ogni Servizio Pubblico ha invece spazio per un cubo di ciascun colore, ma non può ospitare dischi. Ogni Infrastruttura è inoltre divisa in una **parte sinistra**, identificata da una **lampadina**, utilizzata per la ricerca; e da una **parte destra**, identificata da una **mano**, utilizzata per la produzione e commercializzazione.
- **Problemi.** Sono token di cartone di vari colori, valgono 1 o 2 **punti vittoria**, e ciascuno verrà preso dal giocatore che risolvere quel problema del settore di mercato relativo.
- A ogni infrastruttura corrisponde un **mercato di massimo 6 carte**; la più costosa, di valore 5 si trova in alto, mentre l'ultima in basso vale zero. Al contrario di altri giochi, il mercato non si refilla automaticamente ma solo con l'azione di Ricerca, quindi possono rimanere dei buchi quando le carte vengono prelevate; tant'è che all'inizio del gioco le infrastrutture Cloud e Spazio contengono solo una carta a testa, entrambe di valore 5.
- **Idee.** Ogni carta rappresenta un'idea. Ogni idea ha due fasce colorate a destra e a sinistra, che identificano due **discipline**. Potrebbe avere un'**abilità**, indicata sulla parte inferiore dell'illustrazione. Ha una serie di **Impatti**, le icone sulla sinistra, si risolvono solo se *commercializzata*. E potrebbe avere **Punti Caldi Bianchi** o **Punti Caldi Neri**, dei quadratini rispettivamente bianchi o neri lungo il bordo sinistro (e ripetuti per comodità sul bordo destro, più sbiaditi). Se un'idea è dotata di Punti Caldi, potremmo dire che è *scottante*, ovvero se cerchiamo di portarla avanti ci scontreremo con una certa resistenza da parte dell'opinione pubblica.
- **Display del Progresso Umano ("Splay").** Nel display si trovano un certo numero di carte, all'inizio della partita una sola ma con l'andare della partita questo numero aumenterà man mano che nuovi prodotti vengono commercializzati dai giocatori. Notare che un solo colore di ogni carta è visibile, cioè una sola disciplina.
- **Brevetti.** I cubetti presenti sulla carta del Progresso Umano rappresentano Brevetti. La colonna in cui si trovano rappresenta a quale disciplina appartiene un brevetto. Un brevetto vale tanti \$ quante sono le carte della disciplina corrispondente presenti nel display.
- **Stato dell'Arte ("Cutting Edge").** In qualsiasi momento del gioco in cui una carta viene aggiunta o rimossa dal Display, viene valutato lo Stato dell'Arte, ovvero il colore delle ultime tre discipline visibili nel Display, e il **Regime** viene adattato di conseguenza. Se ci sono meno di tre carte, oppure tre carte diverse, il Regime rimane **Globalizzazione**. Se ci sono due discipline uguali, il Regime diventa quello della disciplina in maggioranza. Se ci sono tre discipline uguali, il Regime diventa **Cambio di Paradigma**. Inoltre, se ci fossero

5 carte della stessa disciplina di seguito, il gioco finirebbe immediatamente per Singolarità.

- C'è poi un mazzo di pesca di 29 carte; le prime 12 sono idee, mentre nelle successive 16 ci sono 12 idee più 4 "Tipping Point", o punti di non ritorno, che se *Commercializzati* porranno termine alla partita. La carta numero 29 è la Pluralità e porrà termine alla partita se *Ricercata*. Vedremo tutti i modi in cui la partita può avere termine in un secondo momento.

A questo punto passiamo a parlare della **plancia giocatore**. Innanzitutto diciamo che durante il setup ogni giocatore riceve due carte Idea, ne deve quindi **scegliere segretamente una** da mettere sotto alla plancia giocatore, con una disciplina verso l'altro. Questa disciplina darà al giocatore **punti vittoria bonus** alla fine della partita.

Sulla parte inferiore della plancia si trova lo spazio dedicato al "**Think Tank**" del giocatore; si tratta di una pila di carte, in cui **solo la carta visibile ha effetto**, quelle poste sotto di essa vengono ignorate; per altri dettagli vedi le azioni *Ricerca* e *Commercializzare*.

Sulla parte destra della plancia giocatore sono presenti tre spazi occupati da un certo numero di cubetti "**Agente**": **Capitale, Ricchezza e Debito**. Per ogni \$ che è necessario spendere per pagare un'azione, è sufficiente far **scendere** un Agente da uno spazio a quello immediatamente inferiore per generare 1 \$. Ad esempio, per pagare 2\$ potrei spostare due Agenti da Capitale a Ricchezza, oppure due Agenti da Ricchezza a Debito, o ancora 1 Agente da Capitale a Ricchezza e poi da Ricchezza a Debito.

Introduciamo ora una regola fondamentale del gioco:

- **Tutte le volte che Installiamo** un cubetto su qualsiasi altra area del gioco viene sempre presa dalla plancia giocatore, **dal riquadro più in alto** che ancora contiene cubetti. Quindi se ad esempio devo assumere un impiegato e ho un cubetto disponibile nel Capitale lo prenderò da lì, se non ce ne sono lo prenderò dalla Ricchezza, se non ce ne sono neanche lì potrò prenderlo dal Debito.
- **Tutte le volte che Disinvestiamo** un cubetto da qualsiasi altra area del gioco, viene sempre posto **nel riquadro della Ricchezza**.

C'è un ulteriore modo per pagare i \$ richiesti dalle azioni, ed è **la vendita dei brevetti**. Abbiamo già affrontato il valore dei brevetti; basta quindi Disinvestire il cubetto Brevetto per generare un numero di \$ pari al suo valore. Il cubetto viene subito posto nella **Ricchezza**, quindi anche vendere un brevetto con valore 0 può essere utile.

A questo punto abbiamo gli elementi per spiegare le prime azioni del gioco. Durante il suo turno, ogni giocatore svolge due azioni, poi il gioco prosegue con il giocatore successivo in senso orario. *Commercializzare* è l'azione più importante di tutto il gioco ma è anche la più complessa, la vedremo quindi per ultima.

Azione 1: Fundraise

Questa azione permette di recuperare gli investimenti effettuati e si divide in 3 passaggi:

- 1) **Disinvestimento**. Avete la possibilità di riprendere un qualsiasi numero di cubetti dalle altre aree del gioco (tranne Punti Caldi e Shock Futuri) e rimetterli nel riquadro Ricchezza. E' utile soprattutto per rimuovere gli impiegati che sono finiti **Disoccupati**.

- 2) **Compensazione.** Per ogni cubetto che spostate da Capitale a Ricchezza, potete spostare un cubetto da Debito a Ricchezza.
- 3) **Consolidamento del Capitale.** Prendete tutti i cubetti nella ricchezza e spostateli nel Capitale.

Azione 2: Assumere

Questa azione permette di posizionare un impiegato in una infrastruttura a propria scelta. Pagare **3 \$** (dalla plancia o con i brevetti) e spostare un cubo dalla plancia ad **uno spazio in una infrastruttura**. (Ricordiamo che ogni barriera e Azienda può contenere massimo 1 cubo, mentre ogni Servizio Pubblico max 1 cubo per colore). Aggiungiamo che piazzare un impiegato in un'Azienda del proprio colore costa comunque 3\$ ma non consuma una delle due azioni del giocatore.

Lavoro

Alcune azioni richiedono la **spesa di lavoro**. Ogni volta che un impiegato lascia uno spazio e si muove verso il basso lungo una freccia, genera lavoro. Se la freccia si trova sul lato sinistro dell'infrastruttura si tratta di un lavoro di ricerca, mentre sulla metà destra di un lavoro di produzione.

Aggiungiamo che se un impiegato di un'altro giocatore si trova su una tua Azienda, puoi usarlo come fosse tuo per generare lavoro.

Lavori Sovvenzionati

E' importante sapere se un certo lavoro è **sovvenzionato** oppure no. Il lavoro sovvenzionato è quello generato da un impiegato che esce da un'**Azienda**, oppure da un **Servizio Pubblico**. Ci possono anche essere Regimi o Abilità che rendono Sovvenzionato un lavoro; in qualsiasi altro caso, il lavoro generato uscendo da una Barriera non è sovvenzionato.

Azione 3: Ricerca

Questa azione ha due scopi: **refillare un mercato** di idee, e ottenere idee per il **Think Tank** oppure **Brevetti**.

- Scegli un mercato (in particolare, l'idea più in basso in quel mercato).
- Scegli un agente nell'infrastruttura collegata al mercato, e valuta se genererà un lavoro di ricerca (sinistra) sovvenzionato oppure no.
- Paga X\$ se il lavoro di ricerca era sovvenzionato, oppure 2X\$ se il lavoro non era sovvenzionato, dove X è il numero di barriere scoperte nell'infrastruttura.
- Genera il lavoro facendo scendere l'agente.
- Prendi la carta più in basso nel mercato e mettila momentaneamente da parte; disinvesti qualsiasi cubo su di essa.
- Fai scendere tutte le idee nel mercato verso lo 0, chiudendo qualsiasi gap che fosse presente nel mercato
- Pesca carte per riempire gli spazi vuoti nel mercato, dal basso verso l'alto.
- Riprendi la carta messa da parte. Puoi scegliere se aggiungerla al tuo Think Tank; oppure (solo se il lavoro utilizzato non proveniva da un Servizio Pubblico) scartare la carta e Installare 0, 1 o 2 brevetti, una per ciascuna Disciplina della carta scartata.

Azione 4: Associarsi

Associarsi permette di ottenere le abilità di una carta ed è il primo passo verso la *commercializzazione* di un'idea.

- Pagare X\$, dove X è il valore indicato dal mercato, da 0 a 5; oppure il doppio, se la carta contiene già un cubetto di un altro giocatore.
- Se la carta ha Punti Caldi Bianchi, è obbligatorio Installare Agenti su di essi; se ha Punti Caldi Neri, è opzionalmente possibile installare Agenti anche su di essi.
- Installare un cubo sulla carta. Ogni giocatore che ha un cubo sulla carta ne guadagna l'abilità, se presente. Non è possibile avere due cubi dello stesso colore sulla stessa carta.
- **Cascata.** Se la carta ha i triangolini Cascata, è possibile installare un altro agente gratuitamente su una carta con la disciplina corrispondente, presente tra le carte di valore superiore nella stessa colonna.

Azione 5: Pacificare Punti Caldi

Disinvesti un cubo Punto Caldo da una carta a cui ti sei *associato* in precedenza. I Punti Caldi su una carta che viene commercializzata diventano Shock Futuri e non si possono più togliere.

Azione 6: Importazione

Permette di prendere una carta e spostarla in una posizione libera in un altro mercato, senza alcun costo. L'unica condizione è che non è possibile spostare una carta se contiene cubi avversari. Se contiene cubi tuoi, si spostano con la carta.

Potresti ad esempio spostare un'idea in uno spazio 0 libero per poterla ricercare, oppure sotto un'infrastruttura dove hai impiegati o Aziende per sfruttarli.

Fattibilità

Per poter commercializzare una carta è necessario valutare la sua fattibilità. Sono tre le condizioni che possono rendere fattibile una carta, in ordine dalla meno impegnativa alla più dispendiosa sono:

1) Display

Se le due discipline dell'idea sono presenti e adiacenti nel Display, la carta è fattibile e non ci sono ulteriori costi. Ignora però le carte che contengono Shock Futuri degli altri giocatori.

2) Think Tank

Se le due discipline dell'idea corrispondono esattamente alle due discipline della prima carta del tuo Think Tank, la carta è fattibile. In questo caso la carta uscirà dal Think Tank e tornerà nel mercato.

3) Brevetti

Se sei in possesso di due brevetti le cui discipline corrispondono esattamente alle due discipline dell'idea, la carta è fattibile. In questo caso dovrai spendere i due brevetti.

Azione 7: Commercializzare

- Per poter commercializzare un'idea devi avere un cubetto *associazione* su di essa, e inoltre deve essere Fattibile come spiegato sopra.
- Scegli un agente nell'infrastruttura collegata al mercato, e valuta se genererà un lavoro di produzione (destra) sovvenzionato oppure no.
- Paga X\$ se il lavoro di ricerca era sovvenzionato, oppure 2X\$ se il lavoro non era sovvenzionato, dove X è il numero di barriere che erano scoperte nell'infrastruttura prima del lavoro.
- Genera il lavoro facendo scendere l'agente.
- Risolvi gli Impatti dell'idea.
- Inserisci la carta commercializzata alla fine del Display, scegliendo quale Disciplina rimarrà visibile.
- Eventuali cubi Punto Caldo sulla carta rimangono su di essa e diventano Shock Futuro.
- Se il lavoro è stato generato da un Servizio Pubblico, i cubi *associazione* di tutti i giocatori vengono Disinvestiti; altrimenti diventano Brevetti del colore della Disciplina scelta.
- Controllare il Cutting Edge e il Regime.
- Controllare se la partita finisce.

Fine della partita

La partita può finire nei seguenti modi:

Punto di Non Ritorno

Se una carta Tipping Point viene *commercializzata*, la partita ha termine. Controllate il **Regime**:

- Se è Globalization, vince chi ha più Aziende e Problemi nella sua Disciplina segreta.
- Se è un regime legato ad una Disciplina, ogni Azienda e ogni Problema in quella disciplina vale 2 PV. Ogni Azienda e ogni Problema nella Disciplina segreta vale 1 PV.
- Se è Paradigm Shift, vedi Singolarità per i PV.

Singolarità

Se nel Display ci sono 5 o più carte consecutive della stessa Disciplina, la partita ha termine per Singolarità. Ogni Shock Futuro vale 1 PV, nessun altro elemento fornisce PV.

Pluralità.

La Pluralità è l'ultima carta del mazzo di pesca. Se viene *ricercata*, la partita ha termine dopo aver applicato i 4 nuclear exchange. Ogni giocatore ottiene 1 PV per ogni problema risolto, più 1 PV addizionale per ogni problema risolto nella sua Disciplina segreta.

Magnate.

Se un giocatore ha già 4 Aziende in gioco e dovrebbe piazzare la quinta, la partita termina e quel giocatore ha vinto.