

Armando Canales

THE COST



Regolamento



Traduzione
amatoriale
di Giuseppe
Vigliarolo
@dylan600

THE COST

Un gioco di Armando Canales
per 2 - 4 giocatori

CONTENUTO

1. Introduzione	2
2. Componenti di gioco	3
3. Set Up	6
4. Sequenza di gioco e concetti generali	8
5. Fine partita e punteggio	18

1. INTRODUZIONE

L'amianto e il suo utilizzo hanno una lunga storia. L'amianto, un minerale naturale, un tempo era celebrato per le sue proprietà apparentemente meravigliose di resistenza e rafforzamento fino a quando è stato dichiarato cancerogeno per l'uomo dall'Agenzia internazionale per la ricerca sul cancro dell'Organizzazione mondiale della sanità nel 1987.

Tuttavia, fino al 2011 l'amianto era ancora estratto e utilizzato in Canada. L'importazione di materiali contenenti amianto è continuata per diversi anni e nel 2016 il governo federale canadese ha annunciato un piano per vietare l'amianto e i prodotti contenenti amianto entro il 2018. Solo il 30 dicembre è entrato in vigore un divieto generale (che contiene eccezioni). Dal 2018 il Canada ha effettivamente eliminato l'importazione, l'uso, la vendita o il commercio del minerale o dei prodotti realizzati con il minerale.

Questa strana dicotomia tra il riconoscimento degli effetti dannosi del minerale e l'allettante potenziale per realizzare un profitto su di esso non è affatto nuova per l'industria o unica per l'amianto. Come game designer e giocatori, tuttavia, questo è stimolante. Ciò che ci ha particolarmente aperto gli occhi è stato il fatto che quando la progettazione di questo gioco è iniziata nel 2017, il divieto canadese non era ancora entrato in vigore e negli Stati Uniti non esisteva ancora un divieto sull'amianto (né a partire da 2019). Questa non è storia "antica", come il divieto di PCB o DDT, ma piuttosto un processo di regolamentazione, lobbying e legislazione ancora in corso oggi.

The Cost è un gioco da tavolo economico stimolante che mette i giocatori nel ruolo di un'azienda il cui interesse è nell'industria dell'amianto in tutto il mondo.

I giocatori competono per fare fortuna concentrandosi o diversificandosi nei vari aspetti del settore come l'estrazione mineraria, la raffinazione e la spedizione. Il giocatore che termina la partita con più soldi vince.

Definizione

Tecnicamente parlando, l'amianto non è un minerale in sé, ma piuttosto è il termine dato a un gruppo di minerali i cui cristalli si presentano in forme fibrose. Deriva dalla roccia metamorfica e si trova naturalmente in tutti i continenti del mondo. È resistente al calore, al fuoco e all'elettricità.

Esistono sei tipi di amianto:

- Crisotilo "amianto bianco"
- Amosite "amianto marrone"
- Crocidolite "amianto blu" – il più pericoloso per l'uomo
- Antofillite
- Tremolite
- Actinolite

Alcuni fatti storici:

- Tra il 3000 e il 2000 aC, i faraoni egizi furono avvolti in un panno di amianto.
- I vasi di argilla finlandesi risalenti al 2500 aC contenevano fibre di amianto, probabilmente utilizzate per rafforzarli e fornire resistenza al fuoco.
- Nel 456 aC lo storico greco Erodoto fa riferimento all'uso di teli di amianto nelle pire funerarie..
- Nel 1095, i cavalieri della Prima Crociata lanciarono materiali in fiamme avvolti in sacchi di amianto sopra le mura delle città assediate.
- Nel 1280 Marco Polo scrisse di un panno mongolo che non poteva bruciare e in seguito visitò una miniera di amianto cinese.
- Nel 1725 Benjamin Franklin portò in Inghilterra una borsa di amianto ignifugo. La borsa è ora nella collezione del Natural History Museum di Londra.

Prodotti comuni che contenevano o contengono amianto: cemento, isolamento dei cavi, tegole per tetti e pavimenti, isolamento termico, frizioni per auto e aerei, pastiglie e guarnizioni dei freni, materiale fonoassorbente, guanti ignifughi, tessuti ignifughi (come tende e coperte), ceneri artificiali e braccia utilizzate nei caminetti a gas.

Effetti dell'esposizione all'amianto sulla salute:

C'è un lungo ritardo tra l'esposizione e la diagnosi, di solito tra 10-40 anni. Alcuni degli effetti sulla salute sono:

- Asbestosi, che provoca danni permanenti ai polmoni (una cicatrice del tessuto polmonare)
- Cancro ai polmoni
- Mesotelioma, un cancro del torace e delle pareti addominali
- Altri tumori, compresi quelli della laringe, dell'orofaringe, del tratto gastrointestinale e dei reni
- Placche pleuriche che provocano cicatrici del rivestimento del polmone
- Piccoli versamenti pleurici (raccolte di liquido intorno il polmone)

The Cost si sviluppa su quattro turni di gioco, ma è possibile che il gioco termini in anticipo a causa delle norme sulla salute e sulla sicurezza che chiudono l'industria e alla fine eliminano tutte le aree in cui agire.

In ogni round, ogni giocatore inizia il proprio turno selezionando un paese in cui eseguire le proprie azioni. La selezione di un paese innesca un evento al suo interno e ha un effetto sull'economia del paese. I giocatori utilizzeranno quindi un sistema unico per elaborare tre azioni contemporaneamente per round. Le azioni possono essere un mix di costruzione di miniere, costruzione di raffinerie, ottenimento di sussidi governativi, creazione di ferrovie e creazione di porti.

Quando tutti i giocatori hanno eseguito le loro azioni, i giocatori possono convertire i loro soldi in risorse nazionali specifiche con ogni paese che ha il proprio tasso di conversione. Le industrie dei giocatori quindi si mettono in movimento, con miniere che producono amianto grezzo, raffinerie che macinano l'amianto e ferrovie e porti che trasportano queste merci in tutto il mondo. I giocatori possono anche avere la possibilità di investire nelle proprie società per ottenere un vantaggio.

Quando i giocatori estraggono o macinano l'amianto, devono scegliere di massimizzare i profitti per guadagni a breve termine o sacrificare i loro soldi guadagnati duramente per ridurre al minimo le morti, sostenendo così l'industria. Una volta che tutto l'amianto è stato venduto durante il round, i giocatori resettano e impostano il nuovo ordine di turno in base ai giocatori che hanno scelto i guadagni a breve termine.

The Cost è un gioco serio che ti fa pensare.

2. COMPONENTI DI GIOCO

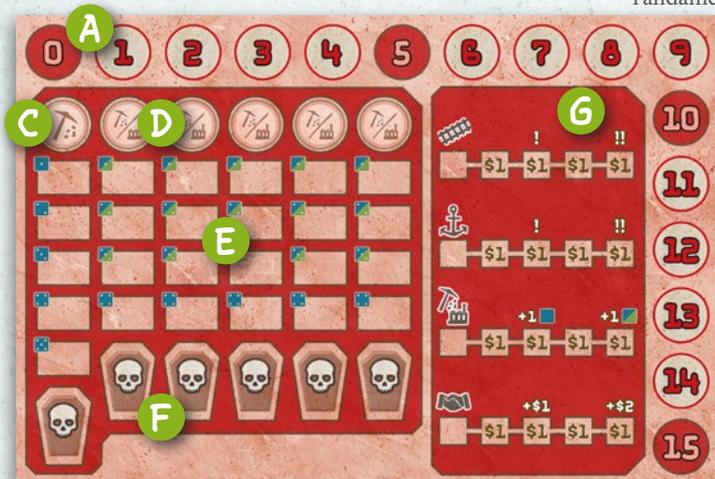
Ogni copia di *The Cost* contiene:

- 4 plance giocatore
- 4 schede paese
- 1 plancia azione
- 12 dadi blu (amianto "grezzo")
- 12 dadi verdi (amianto "raffinato")
- 60 monete in 4 tagli (1, 5, 10, 20)
- 50 lavoratori arancioni
- 4 gettoni giocatore (1 per ognuno dei 4 colori giocatore)
- 16 segnalini clima politico rossi
- 16 segnalini clima politico blu
- 4 segnalini clima politico grigio
- 16 segnalini investimento (4 per ognuno dei 4 colori dei giocatori)
- 1 segnalino grigio dei mercati emergenti
- 4 segnalini grigi della domanda
- 32 marcatori nazionali (8 porti, 24 binari)
- 6 segnalini azione (2 azioni miniera, 2 azioni ferrovia, 1 azione raffineria, 1 azione porto)
- 4 "set per giocatore", ciascuno con 32 segnalini (4 segnalini risorse, 12 binari, 6 miniere, 5 raffinerie, 5 porti)
- 4 "set nazione", ciascuno con 13 segnalini (7 miniere/raffinerie, 6 eventi: 3 binari, 2 porte, 1 supporto)
- 8 aiuti al gioco (inglese e tedesco)
- 2 regolamenti (inglese e tedesco)



LA PLANCIA GIOCATORE

Ogni giocatore ha la propria **plancia giocatore** in *The Cost*. In alto a destra c'è il tracciato delle risorse (A) per tenere traccia del numero di risorse che un giocatore ha per ciascuno delle nazioni in gioco. Il numero di risorse è segnato sulla plancia giocatore dagli indicatori di risorse (B) delle nazioni (mostrando le rispettive iniziali). Se un giocatore ha più di 15 risorse di un paese, il suo segnalino delle risorse viene capovolto mostrando un "+" .



Il lato sinistro raffigura l'area miniera/raffineria (C). Ogni giocatore può gestire fino a sei miniere, cinque raffinerie o una combinazione di miniere e raffinerie durante la partita. In alto sono poste le miniere e le raffinerie delle nazioni (D), in basso sono posti gli operai che lavorano nelle raffinerie o nelle miniere (E), e se muoiono sono sepolti (F).

A destra della miniera/raffineria si trova l'area investimento (G). Ogni giocatore può migliorare quattro settori: ferrovie, porti, miniere/raffinerie e mercato emergente. In ciascuno dei quattro tracciati l'indicatore investimento (H) mostra l'andamento degli investimenti del giocatore.

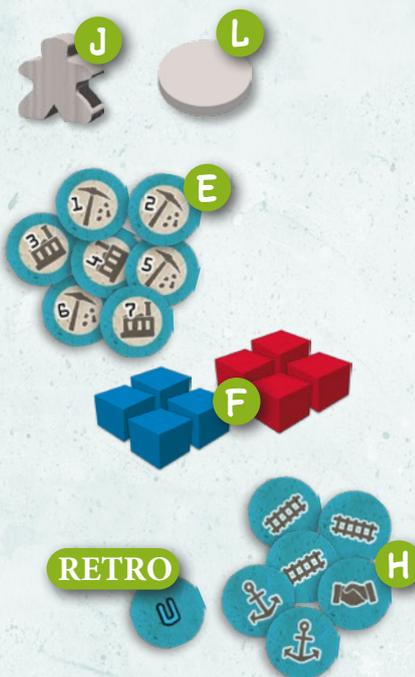


LA PLANCIA NAZIONI

Ci sono quattro **plance nazioni** in *The Cost*. Ognuno rappresenta una nazione diversa. Per ogni giocatore è in gioco una nazione; cioè, in una partita a 4 giocatori vengono utilizzate tutte e quattro le plance, in una partita a 3 giocatori 3 e in una partita a 2 giocatori 2. La parte inferiore mostra gli "spazi" della nazione con i suoi triangoli portuali (A), i triangoli ferroviari (B), i triangoli industriali (C) e lo spazio mercato amianto (D). All'inizio del gioco i sette segnalini raffineria/miniera (E) di ogni nazione sono posti sugli spazi con il numero corrispondente, insieme ai segnalini clima politico blu e rosso (F).

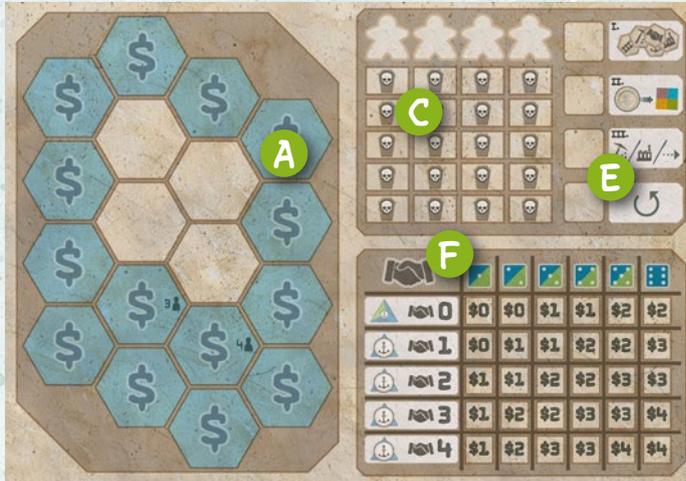
La parte superiore ha il tracciato del tasso di cambio (G), dove sono posizionati i sei indicatori evento (H), e il tracciato della domanda (I), dove è posizionato il segnalino della domanda (J).

La carta clima politico (K) della nazione è sul lato destro. Qui l'indicatore del clima politico (L) contrassegna gli effetti attivi e i segnalini del clima politico sono posizionati nell'area sotto le due colonne (quando vengono rimossi dai siti industriali).



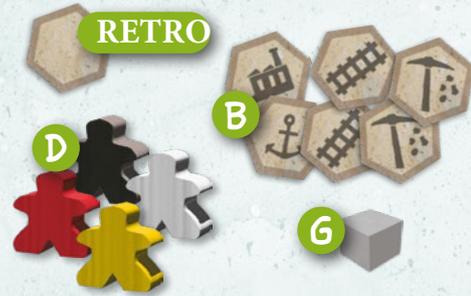
La Plancia Azioni

La **Plancia Azioni** è composto da tre diverse aree. A sinistra c'è l'area delle azioni (A). Qui i giocatori selezionano le loro azioni da svolgere nel turno. I **segnalini azione** (B) sono posizionati sopra i quattro esagoni interni e anche sopra gli esagoni contrassegnati con un piccolo **3A** (in un gioco a 3 giocatori) e **4A** (in una partita a 4 giocatori).



In alto a destra del tabellone si trova il tracciato ordine di turno (C). I giocatori determinano qui il loro ordine di turno con i loro **segnalini giocatore** (D) e si tiene traccia della fase di gioco in corso sul tracciato delle fasi (E) con uno dei dadi.

Sotto è riportato il mercato emergente (F). Qui, a tutti i giocatori, è possibile vendere amianto grezzo e raffinato. Il **segnalino dei mercati emergenti** (G) segna l'attuale stato economico del mercato emergente.



Dotazione Giocatore & Aiuto

Oltre ai segnalini delle risorse, ogni giocatore riceve una serie di 28 **segnalini giocatore**: 12 binari (A), sei miniere (B), cinque raffinerie (C) e cinque segnalini porto (D) del colore del giocatore. Solo le miniere hanno un retro (E) diverso. Inoltre, ogni giocatore riceve un **aiuto al gioco** (F) che elenca la sequenza di gioco e vari promemoria importanti.



Il Dado

The Cost include 24 dadi amianto: blu amianto grezzo e verde amianto raffinato.



I Soldi

Nel gioco ci sono 60 **monete** di quattro tagli (1, 5, 10, 20). Il denaro guadagnato proviene dalla banca (l'offerta), mentre il denaro speso viene restituito alla banca. Il denaro può essere speso in tutte le nazioni per le rispettive risorse e determina anche il vincitore del gioco.

I giocatori non si pagano mai a vicenda e non possono scambiare denaro o risorse durante il gioco.



I Lavoratori

I **lavoratori** lavorano nelle miniere e nelle raffinerie dei giocatori e sono posizionati sulle loro plance giocatore. Ci sono 50 lavoratori in *The Cost*.



Segnalini Nazionali

Se è necessario posizionare **porti nazionali** (A) e **rotaie nazionali** (B) di un non giocatore, vengono utilizzati questi segnalini.



ESEMPIO PER 3 GIOCATORI

PECORA

Player board with a track from 0 to 5 and a resource bar with icons for wood, stone, and metal. A purple backpack icon is shown. A green cube is placed on the board.

Resource bar: 3 wood, 4 stone, 3 metal, 2 wood, 1 stone, 0 metal.

Scoreboard: 4 wood, 4 stone, 3 wood, 3 stone, 2 wood, 2 stone, 1 wood, 1 stone, 0 metal.

Game board: A hexagonal grid with various icons and resource cubes (red, blue, green).

RUTLAND

Player board with a track from 0 to 5 and a resource bar with icons for wood, stone, and metal. A brown backpack icon is shown. A blue cube is placed on the board.

Resource bar: 3 wood, 4 stone, 3 metal, 2 wood, 1 stone, 0 metal.

Scoreboard: 4 wood, 4 stone, 3 wood, 3 stone, 2 wood, 2 stone, 1 wood, 1 stone, 0 metal.

Game board: A hexagonal grid with various icons and resource cubes (red, blue, green).

Resource pieces:

- Yellow wooden figures (K)
- Wooden resource tokens (K)
- Grey resource tokens (K)
- Yellow resource tokens (K)
- Blue and green resource cubes (E)

UGL

Player board with a track from 0 to 5 and a resource bar with icons for wood, stone, and metal. A blue backpack icon is shown. A blue cube is placed on the board.

Resource bar: 3 wood, 4 stone, 3 metal, 2 wood, 1 stone, 0 metal.

Scoreboard: 4 wood, 4 stone, 3 wood, 3 stone, 2 wood, 2 stone, 1 wood, 1 stone, 0 metal.

Game board: A hexagonal grid with various icons and resource cubes (red, blue, green).

Scoreboard for player 1 (red):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15					

Scoreboard for player 2 (grey):

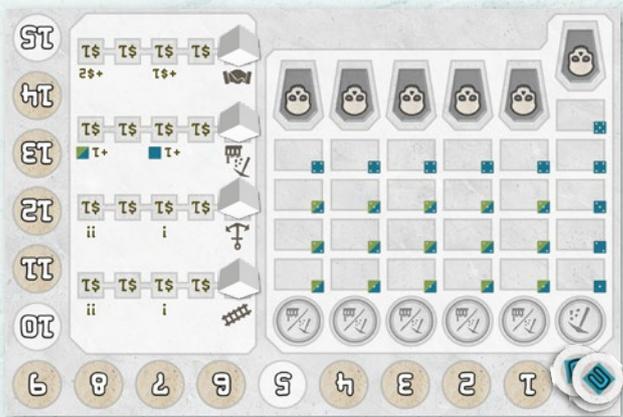
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15					

Resource pieces for player 1 (I):

- Red resource tokens (I)
- Grey resource tokens (I)

Resource pieces for player 2 (I):

- Grey resource tokens (I)



3. SET UP

- A** Posiziona la **plancia azioni** sul tavolo. Posiziona un **dado** di qualsiasi colore nello spazio in alto del tracciato delle fasi che mostra "1" per indicare che la partita è al primo turno. *Imposta sempre il valore del dado sul round di gioco corrente.*
- B** Mescola i **segnalini azione** a faccia in giù e posizionali casualmente e a faccia in su negli esagoni azione come segue:
- In una partita a 2 giocatori, rimuovi un segnalino azione **miniera** e un segnalino azione **ferrovia**. I segnalini azione sono posizionati solo sui quattro esagoni vuoti.
 - In una partita a 3 giocatori, rimuovi un segnalino azione **ferrovia** prima del posizionamento. I segnalini azione sono posizionati sui quattro esagoni vuoti e sullo spazio \$ segnato **3**.
 - In una partita a 4 giocatori, i segnalini azione sono posizionati sui quattro esagoni vuoti, sullo spazio \$ contrassegnato **3** e sullo spazio \$ contrassegnato da **4**. I segnalini azione non utilizzati vengono rimessi nella scatola.
- C** Il numero di giocatori determina quante **plance nazioni** sono in gioco. In una partita a 4 giocatori, vengono utilizzate tutte e quattro le plance nazioni. In una partita a 3 giocatori, vengono utilizzate solo tre plance; in una partita a 2 giocatori solo due. I giocatori scelgono casualmente le nazioni da giocare o li selezionano. Le nazioni non in gioco vengono rimesse nella scatola del gioco.
- D** Ogni nazione ha il proprio colore designato. Per ogni nazione in gioco, un giocatore prende i sette segnalini **miniera/raffineria** con i colori corrispondenti. Vengono posizionati sui rispettivi numeri (1-7) sulla loro nazione. Non importa il lato della faccia.
- E** Prendi i sei **segnalini evento** della nazione. I segnalini di ciascuna nazione vengono mischiati separatamente a faccia in giù. A caso un segnalino viene messo sugli spazi del tracciato tasso di cambio del paese, a faccia in su da destra a sinistra. Il numero più a sinistra di ogni paese rimane scoperto e visibile dopo il posizionamento.
- F** Per ogni nazione in gioco, prendi quattro **segnalini politici** rossi e quattro blu e mischiali. Un cubo viene posizionato casualmente sopra ogni segnalino miniera/raffineria sulla mappa della nazione. L'ultimo cubo rimanente viene posizionato nell'area di attesa nella parte inferiore del clima politico. Il **segnalino clima politico** viene posizionato nello spazio inferiore del tracciato clima politico corrispondente allo stesso colore del cubo nella sua area di attesa. L'effetto clima politico segnato rappresenterà il clima politico per ogni nazione.
- G** Posiziona il **segnalino della domanda** nello spazio più a sinistra del tracciato di ciascuna nazione.
- H** Il **segnalino dei mercati emergenti** viene posizionato sullo spazio "0" nella plancia dei mercati emergenti.
- I** Ogni giocatore sceglie un colore giocatore e prende la **plancia giocatore** e tutti i pezzi in quel rispettivo colore. Posizionano tutti i segnalini **ferrovia, miniera, raffineria e porto** accanto alla propria plancia giocatore. Ciascun giocatore piazza i **segnalini delle risorse** dei paesi in gioco sul proprio spazio tracciato delle risorse contrassegnato con "0". I segnalini delle risorse dei paesi non in gioco vengono rimessi nella scatola del gioco. Quindi i giocatori posizionano ciascuno uno dei propri **segnalini investimento** sulla propria area di investimento negli spazi più a sinistra dei quattro binari. Infine, ogni giocatore riceve \$2 in denaro.
- J** Prendi **tutti i gettoni** giocatore e mescolali. Dopo di che vengono posizionati casualmente sul tracciato dell'ordine di turno, stabilendo l'ordine di turno per il primo round di gioco. L'ordine di turno è da sinistra a destra.
- K** I giocatori mettono i **dadi rimanenti, le monete, gli operai, segnalini ferroviari e portuali nazionali** in pile separate come scorta sul tavolo. Tutti i componenti non sono limitati ad eccezione delle miniere e delle raffinerie dei giocatori. Il numero di miniere e raffinerie forniti ai giocatori è limitato. Per tutti gli altri componenti, se si esauriscono, utilizzare qualsiasi sostituto applicabile.
- L** Ora sei pronto per iniziare **The Cost**.

4. SEQUENZA DI GIOCO E CONCETTI GENERALI

Una partita a **The Cost** si sviluppa in quattro round di gioco. Ogni round di gioco è composto da quattro fasi:



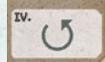
Fase 1: Selezione azioni



Fase 2: Convertire denaro in risorse



Fase 3: Estrarre, raffinare o spostare l'amianto / Fare un investimento o passare



Fase 4: Pulizia

Nell'ordine di turno i giocatori svolgono ogni fase e poi passano a quella successiva.

Al termine della **pulizia**, inizia un nuovo round di gioco. Dopo quattro turni di gioco, il gioco termina e viene determinato il vincitore. In rari casi, il gioco può finire in anticipo, se tutte le nazioni regolano il commercio di amianto all'interno dei loro confini, vedi sotto per Il tracciato della Domanda.

*Innanzitutto, devono essere spiegati due importanti concetti generali di **The Cost**: il clima politico e il Tracciato della domanda delle nazioni.*

Clima Politico



Costruire miniere e raffinerie attraverso le azioni ha effetti sul clima politico di una nazione. Eventuali cambiamenti nel clima politico hanno effetto o perdono il loro effetto immediatamente dopo il completamento della valutazione del clima politico. Il clima politico di ogni nazione è segnato nella tabella del clima politico. Effetti dalla colonna di sinistra o della colonna di destra

possono essere attivi ma mai entrambe le colonne possono essere attive contemporaneamente. Tutti gli effetti del clima politico sono attivi nella colonna dove sta il segnalino clima politico dallo spazio in cui risiede e tutti gli spazi sotto cumulativamente. È possibile che nessun effetto sia attivo in una nazione. Tutte le nazioni inizieranno il gioco con un effetto attivo, vedi setup.

I diversi effetti sul clima politico sono spiegati nei capitoli interessati delle azioni dei giocatori.

Esempio: Come indicato dal segnalino clima, i giocatori possono utilizzare gli effetti attivi Risorse in eccesso 1 e Alta domanda per l'estrazione di amianto 2 della colonna rossa.



Il Tracciato della domanda



Il tracciato della domanda per ogni nazione ha alcune funzioni.

Una funzione è quella di monitorare la domanda di dadi verdi di amianto raffinato all'interno di quella nazione. La domanda totale è il numero direttamente a destra del segnalino della domanda. Quando i dadi verdi di amianto raffinato vengono venduti a quella nazione, vengono piazzati sugli spazi numerati del tracciato della domanda a partire dallo spazio contrassegnato con "1" e proseguendo con il dado successivo posizionato su "2", poi "3" ecc. Se lo spazio direttamente a destra del tracciato della domanda è pieno, questa nazione non comprerà più amianto raffinato in questo round di gioco.

I dadi di amianto venduti e posizionati su questo tracciato vengono rimossi durante la pulizia nella fase 4 in modo che altri dadi di amianto possano essere venduti nel round successivo.

Ogni volta che un lavoratore muore in questa nazione, il segnalino della domanda viene spostato di uno spazio a destra. Ciò riduce immediatamente e permanentemente la domanda in quella nazione. Se il segnalino della domanda raggiunge uno spazio con un dado di amianto consegnato, questo non ha alcun effetto sulla precedente vendita.



Con l'aumento del numero delle vittime, tuttavia, ci saranno ulteriori conseguenze. Quando la domanda è a 0 (il segnalino risiede nello spazio contrassegnato con "1"), questa nazione non acquisterà più amianto raffinato e non verranno più pagati sussidi da questa nazione (risorse o denaro). Se un giocatore riceve un'azione di sovvenzione in questa nazione, le opzioni sono di pagare \$ 3 per cambiare l'azione in qualsiasi altra azione o rinunciare a questa azione.

Quando il segnalino della domanda si sposta nello spazio contrassegnato con "0" del tracciato, la nazione ha realizzato **The Cost** e regola immediatamente il commercio di amianto all'interno dei suoi confini.

La plancia nazione e tutti i segnalini nella nazione vengono rimessi nella scatola o nella riserva per le ferrovie e i porti nazionali. I segnalini miniera e raffineria dei giocatori in questa nazione vengono rimessi nella scatola del gioco e non sono più disponibili. Tutti i segnalini ferrovia e porto dei giocatori vengono restituiti ai rispettivi giocatori. Infine, i giocatori rimettono nella scatola tutti i segnalini miniera/raffineria numerati di quel paese dalle loro plance giocatore, e rimettono tutti i lavoratori vivi da queste colonne nella riserva, ma tengono i lavoratori morti vicino alla loro plancia giocatore fino alla fine del gioco. Questa nazione e tutte le località al suo interno ora non sono più in gioco, ma se necessario i giocatori possono utilizzare le colonne svuotate sulla propria plancia giocatore per nuove miniere o raffinerie.

Pertanto, se ci sono molte morti nelle miniere e negli stabilimenti dei giocatori il risultato sarà che tutte le nazioni interrompono il commercio di amianto e il gioco può finire prima.

Esempio: A Pecora, i giocatori hanno già fatto morire due operai (A) durante l'estrazione e la raffinazione dell'amianto. Un giocatore ha già consegnato un dado verde di amianto raffinato al mercato (B) di Pecora, quindi se nessun lavoratore muore durante questo round, i giocatori possono consegnare altri due dadi verdi.



Fase 1: Selezione Azioni



In questa fase, nell'ordine di turno, i giocatori eseguiranno ciascuno un evento e poi potranno compiere fino a tre azioni in una delle nazioni a loro scelta.

Per prima cosa il giocatore seleziona uno delle nazioni in gioco. Quindi prende il segnalino evento più a sinistra dal tracciato del tasso di cambio del paese selezionato.

Nota: se tutti i segnalini evento di un paese sono già stati presi, il giocatore può ancora selezionare questo Paese. In questo caso, viene utilizzato qualsiasi segnalino dalla riserva. In questo caso non ci sarà nessun evento da risolvere.

A) SELEZIONARE TRE AZIONI

La nazione il cui segnalino evento è stato scelto viene ora indicato come la nazione attiva. Il giocatore piazza questo segnalino su un angolo vuoto dei tre esagoni azione collegati sulla plancia azione, coprendo parzialmente tre icone azione. I segnalini Evento non possono mai essere giocati sopra un altro segnalino Evento. I segnalini evento giocati rimarranno sul tabellone azioni fino alla fine del gioco, bloccando quel punto. Nelle partite con 2 o 3 giocatori ci saranno angoli con tre azioni di sovvenzione. Questi angoli non sono selezionabili.

Esempio: Marion sceglie Rutland e prende il segnalino Ferrovia Nazionale (A). Lo posiziona su un angolo della plancia azioni, così otterrà le azioni per costruire una miniera, per costruire binari e per ottenere sussidi (B). Marion, Angelika e Nicole giocando una partita a 3 giocatori non possono scegliere gli angoli con tre azioni di sovvenzione (C).



Triangoli liberi e costruiti: in tutti e quattro le nazioni, i giocatori costruiranno ferrovie e porti nazionali e le loro rotaie personali, porti, miniere e raffinerie. Per costruire i segnalini, i giocatori di solito devono scegliere aree libere. Un'area libera è qualsiasi triangolo in una nazione che non contiene un indicatore del giocatore (miniera, raffineria, ferrovia o porto) o un indicatore nazionale (ferrovia o porto) e non è considerato mai libero il triangolo del mercato dell'amianto della nazione. Gli indicatori di miniera/raffineria della nazione numerati da 1 a 7, che sono posizionati sui siti industriali durante il setup del gioco, sono solo segnaposto e non sono considerati miniere o raffinerie costruite! Una volta che il segnalino di un giocatore o di una nazione è stato posizionato in un triangolo, è considerato costruito.

Esempio: in UGL ci sono già due segnalini ferroviari nazionali (A) e il segnalino della miniera di Nicole (B). Tutti gli altri triangoli sono ancora liberi, compresi i siti industriali numerati con i marcatori raffineria/miniera di UGL (C).



B) SVOLGIMENTO DELL'EVENTO

Il giocatore esegue l'evento raffigurato sul segnalino evento scelto nella nazione attiva. Se l'Evento non può essere eseguito a causa di spazio insufficiente nella nazione posiziona semplicemente il maggior numero possibile di segnalini. Questo può significare che non vengono piazzati segnalini.

● COSTRUISCI FERROVIE NAZIONALI

(questo segnalino è disponibile tre volte per nazione): Il giocatore piazza due segnalini ferrovia nazionale grigi su triangoli ferroviari liberi nella nazione attiva. In alternativa, il giocatore può scegliere di posizionare un segnalino ferroviario nazionale su un triangolo industriale libero nella nazione. Se vengono posizionati dei binari in un triangolo industriale libero, il giocatore rimette nella scatola sia il segnalino miniera/raffineria che il segnalino clima politico. Questi segnalini non verranno più utilizzati in questa partita.

Effetto sul clima politico:

Quando è attivo, il giocatore ha la seguente opzione:



Infrastruttura efficace: quando il giocatore costruisce una ferrovia nazionale in uno dei triangoli industriali liberi della nazione attiva, può posizionare un altro segnalino ferroviario nazionale su una ferrovia libera o un triangolo industriale nella nazione.

Esempio: Quando si esegue l'evento (A), Marion costruisce due segnalini ferroviari nazionali a Rutland (B).



● **COSTRUIRE UN PORTO NAZIONALE** (questo segnalino è disponibile due volte per nazione): il giocatore piazza un singolo segnalino porto nazionale grigio su un triangolo di porto libero nella nazione attiva.

● **SUPPORTA IL MERCATO EMERGENTE** (questo indicatore è disponibile una volta per nazione): Il giocatore sposta il segnalino mercati emergenti in basso sulla riga successiva nel tracciato dei mercati emergenti. Ciò aumenterà i pagamenti quando l'amianto viene venduto sul mercato emergente.

Esempio: Nicole ha scelto Pecora e ha posizionato il segnalino mercato emergente sulla plancia delle azioni. Sposta il segnalino nella seconda fila del mercato emergente.

	0	\$0	\$0	\$1	\$1	\$2	\$2
	1	\$0	\$1	\$1	\$2	\$2	\$3
	2	\$1	\$1	\$2	\$2	\$3	\$3
	3	\$1	\$2	\$2	\$3	\$3	\$4
	4	\$1	\$2	\$3	\$3	\$4	\$4

C) ESEGUIRE LE AZIONI

Una volta che l'evento è stato completato, il giocatore è libero di eseguire qualsiasi, tutte o nessuna delle azioni rappresentate dalle tre icone azione negli esagoni in cui è stato posizionato il segnalino evento. Ogni azione può essere eseguita solo una volta per ogni icona azione coperta. Le azioni possono essere ripetute solo se vengono coperte o acquistate più icone della stessa azione (vedi sotto). **Le azioni possono essere eseguite in qualsiasi ordine.** Qualsiasi effetto di azioni ha luogo immediatamente e può influenzare le azioni successive nel turno di un giocatore.

Nota: un giocatore può pagare \$ 3 per eseguire qualsiasi azione desidera al posto dell'azione che potrebbe essere stata eseguita da una delle icone azione sotto il segnalino evento giocato. L'azione scelta verrà comunque eseguita nella nazione attiva. Questo può essere fatto per ciascuna delle possibili azioni, se lo si desidera (ogni volta al costo di \$ 3).

È possibile eseguire le seguenti cinque azioni.

\$ SUSSIDIO: Il giocatore può prendere \$ 1 dalla riserva o può ricevere risorse dalla nazione attiva. Il numero di risorse ricevute è pari al tasso di cambio corrente della nazione attiva. Il tasso di cambio per un paese è il primo numero visualizzato a sinistra dell'indicatore evento disponibile più a sinistra o il numero finale se non sono più disponibili indicatori. Il giocatore segna le risorse ricevute sulla propria plancia giocatore con l'indicatore delle risorse della nazione attiva.

Nota: come indicato sopra per il tracciato della domanda, anche i paesi che non pagano più sussidi non pagheranno sussidi anche se un giocatore ha pagato \$ 3 per cambiare un'icona azione in un'icona azione di sussidio.

Effetto sul clima politico:

Quando è attivo, il giocatore ha la seguente opzione:



Risorse in eccesso: quando prendi risorse da un'azione di sussidio nella nazione attiva raddoppi il numero di risorse guadagnate.

Esempio: Come sua azione sussidio, Marion sceglie di prendere risorse a Rutland (A). Purtroppo per lei, l'effetto risorse in eccesso non è attivo (B), quindi riceve 3 risorse da Rutland (C). Muove il suo contarisorse Rutland nello spazio 3 (D).



Estrazione e raffinazione

Dopo aver estratto dai giacimenti minerali, solitamente tramite miniere a cielo aperto, le fibre di amianto devono essere estratte dal minerale. L'amianto di solito comprende solo il 10% circa del minerale estratto. Il processo di separazione ed estrazione o raffinazione è chiamato macinazione a secco e prevede diverse fasi in cui il minerale viene accuratamente frantumato e le fibre di amianto vengono liberate.

In The Cost, le miniere vengono utilizzate per creare amianto grezzo (dadi blu) per venderlo per denaro o farlo raffinare in una raffineria. Ogni miniera può essere utilizzata solo una volta per round di gioco. Le raffinerie sono usate per convertire l'amianto grezzo (dadi blu) in amianto raffinato (dadi verdi) per venderlo per denaro. Una raffineria può essere utilizzata un numero illimitato di volte per turno di gioco.

🏠 COSTRUIRE UNA MINIERA: Questa azione consente al giocatore di costruire un'unica miniera nella nazione attiva.

1. Il giocatore deve prima pagare per la sua nuova miniera. Una miniera costa 2 risorse della nazione attiva. Questo costo è ridotto a 1 risorsa se questa è la prima miniera costruita dal giocatore nella partita.
2. Una volta che questo prezzo è stato pagato e l'indicatore delle risorse sulla plancia del giocatore è regolato di conseguenza, il giocatore sceglie dove costruire la miniera scegliendo un triangolo industriale libero nella nazione attiva. Il giocatore prende il segnalino miniera/raffineria della nazione dal triangolo e lo posiziona in uno spazio miniera/raffineria sulla plancia giocatore, con il lato miniera rivolto verso l'alto. Se questa è la sua prima miniera nel gioco, viene utilizzata la prima colonna, altrimenti qualsiasi colonna vuota. La prima colonna viene utilizzata solo per la prima miniera del gioco di un giocatore.
3. L'indicatore del clima politico che era sulla miniera/raffineria è posizionato nell'area di attesa nella parte inferiore del tracciato clima politico di questa nazione. Il clima politico è immediatamente valutato come segue:

- a) Se ci sono sia segnalini clima politico rossi che blu nell'area di attesa, si "elimineranno" l'un l'altro con un rapporto 1:1.

Il giocatore rimette nella scatola la coppia di cubi rosso/blu. Pertanto, rimane un solo colore.

b) Ora viene conteggiato il numero di cubi rimanenti e il loro colore. Il segnalino clima politico viene posizionato nella colonna che corrisponde al colore del cubo o dei cubi rimanenti di un numero di spazi dal basso pari al numero di cubi rimasti nell'area di attesa. Se non ci sono più cubi nell'area di attesa a causa dell'"eliminazione", per ora il segnalino clima politico è posizionato nell'area di attesa.

c) Tutti gli effetti del clima politico sono ora attivi e in vigore nel paese associato alla colonna con il segnalino clima politico dallo spazio in cui risiede e cumulativamente tutti gli spazi sotto. Se il segnalino è stato posizionato nell'area di attesa a causa della mancanza di cubi, al momento non sono attivi effetti sul clima politico per questa nazione.

4. In ogni miniera può lavorare solo un certo numero di lavoratori. All'inizio del gioco, la capacità di occupazione per ciascuna miniera è di tre lavoratori. La capacità occupazionale può aumentare fino a quattro lavoratori, se è attivo l'effetto clima politico corrispondente (vedi sotto).

I lavoratori possono essere assunti e piazzati nei loro spazi sotto il segnalino miniera sulla plancia giocatore. Il giocatore deve assumere almeno un lavoratore, ma può assumere fino alla capacità lavorativa consentita di tre lavoratori. Non c'è mai alcun costo per assumere lavoratori.

Eccezione: la prima miniera di ogni giocatore costruita nel gioco ha una capacità di occupazione di quattro lavoratori fintanto che è operativa (che aumenta a cinque lavoratori quando è attivo l'effetto del clima politico corrispondente). C'è uno slot lavoratore aggiuntivo nella prima colonna della plancia giocatore. Se quella miniera viene rimossa durante il gioco perché quel paese ha bandito il commercio dell'amianto, il giocatore può usare la colonna per un'altra miniera. Tuttavia, la nuova miniera costa ancora 2 risorse e ha la stessa capacità occupazionale inferiore di tre lavoratori di tutte le altre miniere.

Nota: tutte le miniere devono sempre avere almeno un lavoratore in vita dopo ogni azione per assumere lavoratori.

Effetto sul clima politico:

Quando è attivo il giocatore ha la seguente opzione:



Elevata domanda per l'estrazione di amianto: la capacità di occupazione per le miniere nella nazione attiva è aumentata a quattro lavoratori (o a cinque lavoratori per la prima miniera di qualsiasi giocatore).

Nota: a parte un lavoratore che muore, non c'è modo di rimuovere i lavoratori una volta che sono in una miniera. Ciò significa che con l'aumento del limite di occupazione il giocatore può assumere quattro lavoratori e non perde il lavoratore in eccesso, se il limite di occupazione torna a tre lavoratori (quattro lavoratori possono stare ancora nella miniera).

5. Il giocatore ora mette uno dei suoi segnalini miniera sul triangolo industriale libero scelto, con il lato attivo rivolto verso l'alto. Questo triangolo ora contiene una miniera di un giocatore.

Esempio: 1. Marion costruisce una miniera a Rutland (A). Poiché è la sua primissima miniera del gioco, paga solo 1 delle sue risorse Rutland (B). 2. Marion sceglie il sito industriale "5" e piazza il segnalino di miniera/raffineria della nazione "5" con il lato della miniera a faccia in su nel suo primo slot (C). 3. Marion piazza il segnalino clima politico blu sull'area di attesa (D) e muove il segnalino clima politico di uno spazio in alto (E), quindi entrambi gli effetti "1" e "2" sono ora attivi. 4. Assume 3 lavoratori (anche se la capacità occupazionale per la prima miniera è di quattro lavoratori), e li piazza sugli spazi della sua miniera (F). 5. Infine, Marion piazza uno dei suoi segnalini miniera rossa sul sito industriale (G).



COSTRUISCI UNA RAFFINERIA: Questa azione consente al giocatore di costruire una singola raffineria nella nazione attiva.

1. Il giocatore deve prima pagare per la sua nuova raffineria. Una raffineria costa 4 risorse della nazione attiva.

2. Una volta che il prezzo è stato pagato e l'indicatore delle risorse sulla plancia del giocatore regolato di conseguenza, il giocatore sceglie dove costruire la raffineria selezionando un triangolo industriale libero nella nazione attiva. Il giocatore prende il segnalino miniera/raffineria della nazione dal triangolo e lo posiziona in uno slot miniera/raffineria sulla plancia giocatore, con il lato raffineria rivolto verso l'alto.

3. L'indicatore del clima politico che era sulla miniera/raffineria viene posizionato nell'area di attesa nella parte inferiore del tracciato clima politico della nazione. Il clima politico viene immediatamente valutato (vedi il passaggio 3 di Costruisci una miniera sopra).

4. Come nelle miniere, nelle raffinerie è ammesso solo un certo numero di lavoratori. All'inizio del gioco, la capacità di occupazione per ogni raffineria è di due lavoratori. I lavoratori possono essere assunti e piazzati nei loro spazi sotto il segnalino raffineria sulla plancia giocatore. Il giocatore deve assumere almeno un lavoratore, ma può assumere fino alla capacità lavorativa consentita di due lavoratori. Non c'è mai alcun costo per assumere lavoratori.

Nota: tutte le raffinerie devono sempre avere almeno un lavoratore in vita dopo ogni azione per assumere lavoratori.

Effetto sul clima politico:

Quando è attivo, il giocatore ha la seguente opzione:



Elevata domanda per la macinazione dell'amianto: la capacità occupazionale per le fabbriche nella nazione attiva è aumentata a tre lavoratori.

Nota: Seguendo le stesse regole delle miniere, con il limite di occupazione aumentato il giocatore può assumere tre lavoratori per la propria raffineria e non perde il lavoratore in eccesso, se il limite di occupazione torna a due lavoratori.

5. Il giocatore ora mette uno dei suoi segnalini raffineria sul triangolo industriale libero scelto. Questo triangolo ora contiene una raffineria del giocatore.

CONSTRUISCI UNA FERROVIA: Il giocatore piazza due dei suoi segnalini ferrovia su triangoli ferroviari liberi nella nazione attiva. In alternativa, il giocatore può scegliere di posizionare uno dei suoi segnalini ferrovia su un triangolo industriale libero nel paese. Se vengono posizionati dei binari in un triangolo industriale libero, il giocatore rimette nella scatola sia il segnalino miniera/raffineria che il segnalino clima politico. Questi segnalini non verranno più utilizzati in questa partita.

Effetto sul clima politico:

Quando è attivo, il giocatore ha le seguenti opzioni:



Infrastruttura efficace: quando il giocatore costruisce uno dei suoi binari in uno dei triangoli industriali liberi della nazione attiva, può posizionare un altro segnalino binario su un binario libero o in un triangolo industriale nella nazione.



Privatizzazione: il giocatore può sostituire le ferrovie nazionali nella nazione attiva. Rimuovono i binari grigi dal tabellone e li sostituisce con i suoi segnalini.

Esempio: Marion costruisce binari a Rutland. Pone due dei suoi segnalini binario rosso sui triangoli liberi. Se l'effetto della privatizzazione fosse stato attivo, Marion avrebbe potuto scambiare uno o entrambi i segnalini ferroviari nazionali con i propri segnalini.



CONSTRUISCI UN PORTO: il giocatore piazza uno dei suoi segnalini porto su un triangolo di porto libero nella nazione attiva.

Effetto sul clima politico:

Quando è attivo, il giocatore ha la seguente opzione:



Privatizzazione: il giocatore può sostituire un porto nazionale nella nazione attiva. Rimuove il porto grigio dal tabellone e lo rimpiazza con uno dei loro segnalini giocatore.

Una volta che il giocatore di turno ha completato le sue tre azioni, gira il segnalino evento sul tabellone delle azioni a faccia in giù. Dopo che tutti i giocatori hanno agito in questa fase, sposta il dado della fase di gioco alla fase successiva.

Esempio: Dopo aver usato le sue tre azioni, Marion finalmente gira il segnalino evento a faccia in giù sulla plancia azione.



Fase 2: convertire denaro in risorse



In ordine di turno ogni giocatore ha la possibilità di convertire i soldi in risorse.

Il giocatore può scambiare denaro con una quantità di risorse in qualsiasi nazione che desidera. Ogni \$ 1 scambiato dà al giocatore una quantità di risorse specifiche per nazione pari al tasso di cambio corrente (vedi Sussidi in Azioni) di una nazione scelta.

Non c'è limite al numero di scambi che un giocatore può effettuare. I giocatori sono liberi di scambiare risorse in qualsiasi nazione e il numero di volte che desiderano o fino a quando non finiscono i soldi. I giocatori non sono obbligati a convertire i loro soldi se non lo desiderano.

Una volta che il primo giocatore nell'ordine di turno ha terminato gli scambi, è il turno del giocatore successivo di effettuare gli scambi che desidera. Dopo che tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di convertire i propri soldi, sposta il dado della fase di gioco alla fase successiva.

Nota: i giocatori non possono mai convertire le risorse in denaro.

Esempio: Marion paga un totale di \$3 (A) per acquistare 4 risorse UGL per \$2 (B) e 3 risorse Pecora per \$1 (C).



Fase 3: estrarre, raffinare o spostare l'amianto / fare un investimento o passare



Questa fase si sviluppa in cicli di azione. Un ciclo d'azione è un intero ordine di turno dei giocatori.

Quando è il turno di un giocatore questo deve eseguire una singola azione di estrazione, raffinazione o spostamento dell'amianto.

Se un giocatore non può estrarre, raffinare o spostare amianto, può effettuare un'azione di investimento o passare. In seguito, un giocatore che passa o investe potrebbe eseguire un'azione di raffinazione o movimento come risultato dell'azione di un altro giocatore.

La Fase 3 termina all'inizio di un ciclo d'azione, quando nessun giocatore può eseguire ancora un'azione di estrazione, raffinazione o movimento. In poche parole, se tutti i giocatori, a partire dal primo giocatore, possono solo effettuare un investimento, nessun giocatore può effettuare un investimento perché la Fase termina.



FAI UN INVESTIMENTO O PASSA

Durante un ciclo di azione, un giocatore che non deve eseguire operazioni di estrazione, raffinazione o spostamento di amianto può passare o effettuare un'azione di investimento.

Nota: il giocatore deve eseguire un'azione di estrazione, raffinazione o spostamento dell'amianto se dispone di tali azioni.

Passare consente a un giocatore di rigiocare in un ciclo di azioni futuro.

Per eseguire un'azione di investimento, il giocatore sceglie una delle quattro righe nella propria area di investimento sulla propria plancia giocatore. Può spendere \$1 o \$2 per spostare il segnalino corrispondente rispettivamente di 1 o 2 spazi a destra.

Ogni volta che un indicatore si sposta sul secondo spazio da \$1 di qualsiasi riga, il giocatore ottiene un effetto di investimento permanente. Se il segnalino si sposta sul quarto spazio da \$1, il giocatore ottiene invece il secondo (migliore) effetto di investimento. Per ogni riga di investimento i due effetti non sono mai cumulativi.

Questi effetti di investimento sono spiegati nei capitoli delle azioni interessate.

Esempio: Marion non può eseguire un'azione di estrazione, raffinazione o movimento, quindi investe \$1 in permesso ferroviario. Muove il suo segnalino investimento nel secondo spazio e ottiene il permesso ferroviario 1 (A).



Gradi e qualità

Il metodo di classificazione più comune dell'amianto è il metodo di classificazione a secco Quebec Standard. Questo standard identifica nove gradi di fibre dal Grado 1 al Grado 9, principalmente in base alla lunghezza delle fibre ininterrotte. La lunghezza della fibra determina in definitiva le applicazioni in cui possono essere utilizzate che è direttamente correlata al loro valore commerciale.



ESTRAI AMIANTO: Il giocatore estrae amianto grezzo per venderlo o raffinarlo in un secondo momento.

1. Il giocatore sceglie una delle sue miniere che non ha ancora attivato in questa fase (sul suo lato attivo).
2. Seguendo le stesse regole che seguivano durante la costruzione della miniera, il giocatore ora può assumere lavoratori aggiuntivi. Il numero minimo richiesto di lavoratori vivi per estrarre l'amianto è uno. Ogni volta che il giocatore è autorizzato ad assumere, non può assumere più lavoratori all'attuale capacità lavorativa. I lavoratori morti non contano per quel limite.
3. Il giocatore deve ora decidere se desidera estrarre l'amianto in modo pericoloso o sicuro. Ciò potrebbe avere un effetto sulla tracciata della domanda del paese in cui si trova la miniera.

Per estrarre l'amianto in modo non sicuro:

- Il costo per estrarre l'amianto in modo non sicuro è la morte di un lavoratore. Il giocatore posiziona uno dei lavoratori di questa miniera nella bara in fondo alla plancia giocatore sotto gli slot dei lavoratori (impilali

uno sopra l'altro). I lavoratori morti rimarranno nella bara finché la miniera sarà operativa.

- Muovi il segnalino giocatore di un livello in basso sul tracciato dell'ordine di turno. Questo influenzerà l'ordine di turno di quel giocatore durante il turno successivo, vedi sotto.
- Il segnalino della domanda sulla nazione in cui si trova questa miniera viene quindi spostato di uno spazio a destra. Tutti gli effetti che ciò può causare vengono risolti (vedi Tracciato della Domanda sopra).

Nota: i lavoratori morti non contano ai fini del limite dei lavoratori assunti o dei valori dei dadi di amianto durante l'estrazione.

Per estrarre l'amianto in sicurezza:

- Il costo per estrarre l'amianto in sicurezza è di 2 risorse della nazione in cui si trova la miniera per ogni lavoratore, sia vivo che morto, in questa miniera. Il segnalino delle risorse del paese sulla plancia giocatore viene modificato di conseguenza.

Il giocatore piazza un dado di amianto grezzo blu sulla miniera che si trova sulla mappa della nazione (non il corrispondente segnalino miniera sulla plancia giocatore) che mostra un numero pari al numero di lavoratori viventi in questa miniera all'inizio dell'azione (prima di pagare il costo per l'estrazione non sicura) più qualsiasi valore di dado bonus che può essere ottenuto dal clima politico e dagli investimenti (vedi sotto) fino a un massimo di 6 (la faccia di dado più alta). In **The Cost**, il numero del valore del dado rappresenta il grado di amianto estratto.

Effetto sul clima politico:

Quando è attivo, il giocatore ha la seguente opzione:



Estrazione efficace: il giocatore ottiene un valore di +1 dado a qualsiasi dado blu di amianto grezzo estratto nella nazione attiva.

Effetto investimento:

Quando è attivo, il giocatore ha la seguente opzione:



Estrazione migliorata: una volta raggiunto lo spazio **+1** il giocatore ottiene un valore permanente di +1 dado a qualsiasi dado blu di amianto grezzo estratto. Una volta raggiunto lo spazio **+1**, il giocatore ottiene invece un valore permanente di +1 a qualsiasi dado

amianto grezzo blu estratto e dado di amianto raffinato verde macinato.

Nota: se sono attivi sia l'effetto del clima politico che l'effetto dell'investimento, il giocatore guadagna un valore di +2 dado su qualsiasi amianto grezzo blu estratto nella nazione attiva.

4. Poiché ogni miniera può essere attivata solo una volta per round il giocatore gira il proprio segnalino miniera dalla parte usata (☹️). Il dado blu di amianto grezzo rimane sopra al segnalino.

Questo completa un'azione di estrazione di amianto ed è il turno del giocatore successivo in questo ciclo di azioni.

RAFFINARE L'AMIANTO: Il giocatore raffina l'amianto grezzo in amianto raffinato.

1. Il giocatore sceglie una delle sue raffinerie che ha sopra un dado blu di amianto grezzo (è stato spostato lì da un'azione di movimento precedente, vedi sotto).

ESEMPIO:

1. Marion sceglie la sua miniera a Rutland per estrarre l'amianto grezzo (A).
2. Assume altri due operai per lavorare nella miniera (B).
3. Questa miniera ha già subito due morti nei turni precedenti (C). Poiché Marion ha solo 5 risorse a Rutland (D), non può permettersi i costi di 10 risorse per estrarre amianto in sicurezza (per un totale di cinque lavoratori, tre vivi e due morti). Così, ancora una volta Marion deve estrarre l'amianto in modo pericoloso. Uno degli operai muore, e lo mette sullo spazio della bara sotto la miniera (E). Muove il suo segnalino giocatore di un passo in basso sul tracciato dell'ordine di turno (F), e sposta anche il contatore della domanda per Rutland di uno spazio a destra (riducendo la domanda di amianto raffinato) (G). Marion piazza un dado di amianto grezzo blu sul segnalino della miniera in Rutland (H). Il valore del dado è "4", poiché tre lavoratori hanno estratto l'amianto e Marion ha attivo l'effetto investimento minerario migliorato (I).
5. Infine, Marion gira il suo segnalino miniera sulla plancia nazione sul lato usato (☹️) poiché può usare quella miniera solo una volta per round.



Seguendo le stesse regole della costruzione della miniera, il giocatore ora può assumere lavoratori aggiuntivi. Il numero minimo richiesto di lavoratori per raffinare l'amianto è uno. Ogni volta che il giocatore è autorizzato ad assumere, non potrà assumere più lavoratori rispetto all'attuale capacità di occupazione. I lavoratori morti non contano per quel limite.

Nota: tutte le raffinerie devono sempre avere almeno un lavoratore in vita dopo ogni azione per assumere lavoratori.

2. Il giocatore deve ora decidere se desidera raffinare l'amianto in modo non sicuro o sicuro. Ciò potrebbe avere un effetto sulla tracciato della domanda della nazione in cui si trova lo stabilimento.

Per raffinare l'amianto in modo non sicuro o sicuro, il giocatore segue le stesse regole spiegate sopra per l'estrazione dell'amianto.

3. Il giocatore rimuove il dado blu di amianto grezzo dalla raffineria e lo sostituisce con un dado verde di amianto raffinato che mostra un numero sul dado pari al numero di lavoratori vivi nella raffineria all'inizio dell'azione (prima di pagare il costo per la raffinazione pericolosa) più qualsiasi valore di dado bonus che può essere ottenuto dal clima politico e dagli investimenti (vedi Clima politico ed effetti degli investimenti).

Effetto sul clima politico:

Quando è attivo, il giocatore ha la seguente opzione:



Macinazione efficace: il giocatore guadagna un valore di +1 dado a qualsiasi dado verde di amianto grezzo raffinato.

Effetto investimento:

Quando è attivo, il giocatore ha la seguente opzione:



Macinazione migliorata: una volta raggiunto lo spazio **+1**, il giocatore ottiene un valore permanente di +1 dado a qualsiasi dado verde di amianto raffinato (e dado blu di amianto grezzo estratto).

Nota: i giocatori noteranno che durante la raffinazione da amianto grezzo a raffinato, molto probabilmente il numero del valore del dado sarà diverso. I due tipi (colori) non devono essere equiparati allo stesso bene o prodotto. Piuttosto, ognuno è una rappresentazione di due diversi tipi di prodotto. Ogni prodotto viene valutato (colore) sulla propria scala.

Nota: a differenza delle miniere, le raffinerie possono essere usati più di una volta per round.

Questo completa l'azione di raffinazione ed è il turno del giocatore successivo in questo ciclo di azioni.

MUOVI L'AMIANTO: Il giocatore trasporta l'amianto da un luogo all'altro per guadagnare denaro. La quantità dipende dal colore dell'amianto spostato e dalla sua destinazione. Anche i possessori di eventuali binari e/o porti utilizzati nel trasporto possono guadagnare denaro.

Il giocatore segue queste regole per il movimento e i

pagamenti: Ogni dado di amianto è di proprietà del giocatore sulla cui miniera o raffineria si trova il dado. La proprietà di un dado di amianto grezzo blu può cambiare alla fine del movimento, se la raffineria di destinazione appartiene a un altro giocatore.

Il giocatore sceglie un dado di amianto che possiede e dove vuole spostarlo.

Nota: un giocatore non può spostare un dado blu di amianto grezzo sulla propria raffineria finché non è stato raffinato un dado verde di amianto raffinato (vedi macinazione dell'amianto sopra).

Per le spedizioni domestiche, il giocatore può scegliere di muovere tra:

- I dadi blu di amianto grezzo vengono consegnati alla raffineria nazionale di qualsiasi giocatore che non ha alcun tipo di dado su di esso.
- I dadi verdi di amianto raffinato vengono consegnati al triangolo del mercato interno.

Per le spedizioni estere, il giocatore può scegliere di muovere tra:

- I dadi blu di amianto grezzo vengono spostati in un porto nazionale, quindi vengono consegnati a un porto estero, quindi alla raffineria estera di qualsiasi giocatore che non abbia già alcun tipo di dado su di esso.
- I dadi verdi di amianto raffinato vengono spostati in un porto nazionale, quindi vengono consegnati in un porto estero e quindi in un triangolo di mercato estero.
- I dadi blu di amianto grezzo o verde raffinato vengono spostati in un porto nazionale, quindi vengono consegnati al mercato emergente.

Nota: l'amianto raffinato può essere spostato nel triangolo di mercato di un paese se quel paese ha una domanda inutilizzata di uno o più amianto raffinato nel suo tracciato della domanda (vedi tracciato della domanda sopra).

In ogni paese, il giocatore sposta l'amianto da un triangolo a qualsiasi triangolo adiacente collegato lungo i tracciati ferroviari stampati e i siti industriali fino a raggiungere la sua destinazione nazionale o un porto per una destinazione estera, sia per continuare il movimento su un porto in un altro paese o per consegnare al mercato emergente. Nota che non tutti i triangoli adiacenti sono collegati con percorsi ferroviari stampati. Non ci sono limiti di lunghezza per una tratta purché un **dato triangolo non venga scelto più di una volta per azione di movimento.**

Eventuali segnalini costruiti, ferrovia, porti o miniere/raffinerie (sia nazionali che di qualsiasi giocatore) non impediscono il movimento. Invece, questi segnalini possono dettare la direzione del movimento come segue:

- Ogni volta che il dado amianto viene spostato, il giocatore che possiede il dado amianto decide la destinazione. Quindi sposta il dado da un triangolo all'altro lungo i percorsi prestampati, le priorità di movimento devono essere valutate come segue. I giocatori devono sempre rispettare le priorità di movimento per viaggiare verso un triangolo adiacente, fino a quando non li costringerà a un triangolo che non potrebbe più portare legalmente alla destinazione prescelta. La priorità è l'Autorità ferroviaria più alta > Autorità ferroviaria inferiore > binari costruiti > triangoli liberi. I triangoli in cui normalmente verrebbero spostati possono essere ignorati quando vieterebbero il movimento verso la destinazione scelta.
- Fino a raggiungere la sua destinazione o un porto per viaggiare verso una destinazione estera, il giocatore deve spostare l'amianto in triangoli adiacenti con indicatori di binario costruiti anziché triangoli senza indicatori di binario se esiste un'opzione e può passare attraverso qualsiasi miniera aperta e costruita /raffinerie siti industriali e porti trattandoli proprio come se fossero triangoli liberi. Se c'è una scelta tra più di un triangolo con un binario costruito, il giocatore sposta l'amianto sul binario costruito con la più alta autorità ferroviaria (vedi Effetto investimento di seguito) che consente comunque al giocatore un percorso legale verso la destinazione scelta. Se c'è un pareggio nell'autorità ferroviaria, o solo una scelta di triangoli liberi, il giocatore che muove può scegliere tra i triangoli in parità.

Note: Le ferrovie nazionali sono considerate costruite ma non hanno autorità ferroviaria. Poiché i siti industriali con qualcosa di diverso da una ferrovia e porti costruiti sono trattati come triangoli liberi per il movimento, questo potrebbe significare che un giocatore scopre che l'amianto in movimento adiacente alla sua destinazione dovrà percorrere un percorso più lungo per dover seguire il percorso dei binari costruiti e rotaie con autorità ferroviaria.

Effetto investimento:

Quando è attivo, il giocatore ha la seguente opzione:



Autorità ferroviaria: al raggiungimento dello spazio **1**, il giocatore ottiene l'autorità ferroviaria 1. Al raggiungimento dello spazio **11**, il giocatore ottiene invece l'autorità ferroviaria 2.

Nota: per l'autorità ferroviaria, quando un giocatore sposta i dadi di amianto lungo triangoli collegati, deve seguire questo ordine in ordine di priorità decrescente: autorità ferroviaria 2 > autorità ferroviaria 1 > ferrovia costruita > triangolo libero.

- Per consegnare dadi di amianto a destinazioni estere o al mercato emergente, il giocatore sceglie un porto nazionale per poter lasciare la nazione di origine. Quindi, consegna l'amianto al mercato emergente o sceglie un porto nella nazione estera per continuare il movimento verso la destinazione prescelta. Quando si esce o si entra in una nazione, il giocatore deve scegliere il porto con la più alta autorità portuale, quindi un porto costruito su un porto libero. Sui binari verso il porto o dal porto estero alla destinazione prescelta, il giocatore segue tutte le regole di movimento per i binari, tranne quando è costretto a utilizzare una specifica rete di binari per raggiungere il porto corretto. Quando si viaggia sul porto, nessuna nazione può essere lasciata e poi risolta come parte della stessa azione di movimento. Inoltre, viaggiare verso destinazioni estere comporterà sempre e solo viaggi in due paesi, la nazione di origine e la nazione di destinazione. Non è possibile entrare, attraversare e poi lasciare nessun'altra nazione.

Effetto investimento:

Quando è attivo, il giocatore ha la seguente opzione:



Autorità Portuale: Al raggiungimento dello spazio **1**, il giocatore ottiene l'autorità portuale 1. Al raggiungimento dello spazio **11**, il giocatore ottiene invece l'autorità portuale 2.

Nota: l'autorità portuale determina quale porto deve essere utilizzato per le uscite e gli ingressi nelle nazioni quando si sposta l'amianto tra di loro. Il giocatore deve seguire questo ordine in ordine di priorità decrescente: autorità portuale 2 > autorità portuale 1 > porto costruito > triangolo porto libero.

Per lo spostamento dell'amianto, i giocatori proprietari di binari e porti possono essere pagati dalla banca come segue:

- \$ 1 viene pagato dalla banca al proprietario di ogni segnalino ferroviario costruito che l'amianto ha attraversato.

Effetto sul clima politico:

Quando è attivo, il giocatore ha la seguente opzione:



Pagamenti ferroviari redditizi: tutti i pagamenti ferroviari in questa nazione ora sono \$ 2 invece di \$ 1.

- \$ 1 viene pagato dalla banca al proprietario di qualsiasi porto utilizzato come uscita da una nazione e/o ingresso verso una nazione di destinazione.

Nota: i porti costruiti attraversati, ma non utilizzati come destinazione di ingresso o uscita, non fanno guadagnare niente.

Effetto sul clima politico:

Quando è attivo, il giocatore ha la seguente opzione:



Pagamenti portuali lucrativi: tutti i pagamenti portuali in questo paese sono ora di \$2 invece di \$1.

Una volta che l'amianto ha raggiunto la sua destinazione finale, il giocatore che ha effettuato il movimento viene pagato dalla banca per l'amianto.

- Quando un dado blu di amianto grezzo viene spostato in qualsiasi raffineria, dalla banca viene pagato \$ 1 al giocatore in movimento per il valore nominale del dado. Quindi, il giocatore lascia il dado di amianto grezzo blu sulla raffineria con lo stesso valore che aveva.

Esempio: un dado blu di amianto grezzo che mostra un valore di 3 fa ottenere \$3 a Marion che lo ha spostato in una raffineria.

- Quando un dado verde di amianto raffinato viene spostato in qualsiasi triangolo di mercato, vengono pagati \$ 2 dalla banca al giocatore che ha spostato il dado per valore nominale del dado. Il giocatore sposta il dado verde di amianto raffinato sul tracciato della domanda (vedi il tracciato della domanda sopra).

Esempio: un dado verde di amianto raffinato ha un valore di 2 fa ottenere \$ 4 a Nicole che lo ha spostato in un triangolo di mercato. Quindi, lo posiziona su uno spazio vuoto del tracciato della domanda della nazione.

- Quando un dado di amianto blu grezzo o verde raffinato viene spostato nel mercato emergente accade:
 - ❖ Se l'amianto ha lasciato la nazione attraverso un porto libero (nessun segnalino è presente), il pagamento per il giocatore che ha spostato il dado si basa sempre sulla riga superiore della tabella del mercato emergente. Il denaro viene pagato in base al valore del dado elencato nella tabella.
 - ❖ Se l'amianto ha lasciato il paese tramite un porto costruito, il giocatore che ha mosso il dado incrocia la tabella del mercato emergente trovando la colonna che corrisponde al valore sul dado dell'amianto e la riga che contiene attualmente il segnalino del mercato emergente. Viene pagata dalla banca la somma di denaro indicata nell'intersezione corrispondente della riga e della colonna.

Effetto investimento:

Quando è attivo, il giocatore ha la seguente opzione:



Mercato emergente migliorato: una volta raggiunto lo spazio **+\$1**, il giocatore guadagna +1\$ ogni volta che sposta l'amianto nel mercato emergente. Una volta raggiunto lo spazio **+\$2**, il giocatore guadagna invece un +\$2 ogni volta che sposta l'amianto nel mercato emergente.

Al termine della fase 3, il segnalino fase di gioco viene spostato alla fase successiva.

Esempio: Angelika ha costruito tre binari neri e una raffineria nera a Rutland, ha raffinato un dado verde di amianto raffinato di valore nominale "3" (A). Ora vorrebbe trasferire quell'amianto raffinato dalla sua raffineria al mercato interno di Rutland. Anche se vorrebbe spostare l'amianto sui suoi binari, Angelika, deve fare diversamente: Marion è l'unico giocatore con autorità ferroviaria 2 (B), quindi invece di usare i suoi binari in alto a destra della sua raffineria, Angelika deve usare i binari di Marion sotto alla sua raffineria (C), e può usare solo uno dei suoi binari (D) prima di arrivare a destinazione (E). Marion riceve \$ 2 per i suoi binari e Angelika riceve un totale di \$ 7, per la sua singola rotaia \$ 1 e per il dado verde di amianto raffinato \$ 6. Angelika mette il dado verde di amianto raffinato sul tracciato della domanda di Rutland (F).



Oltre ad essere costretta a seguire l'autorità ferroviaria, Angelika può utilizzare questa strada molto lunga per consegnare l'amianto; non è costretta a utilizzare l'opzione più breve disponibile per raggiungere la destinazione (G).



Esempio: Nicole sposta un dado blu di amianto grezzo con valore nominale "3" dalla sua miniera in UGL (A) alla sua raffineria a Pecora (B). Poiché sia Angelika che Nicole non hanno autorità ferroviarie o portuali, Nicole può scegliere qualsiasi strada lungo i triangoli costruiti. L'effetto sul clima politico di Pecora per i pagamenti lucrosi portuali è attivo (C), quindi Nicole riceve un totale di \$ 7 per la consegna (2 \$ per i suoi binari (D), \$ 2 per l'ingresso a Pecora attraverso il suo porto (E) e \$ 3 per la consegna dell'amianto grezzo

alla sua raffineria). Angelika riceve un totale di \$ 3, poiché Nicole utilizza il porto di Angelika per lasciare UGL (F) e i due binari in Pecora (G). In alternativa, Nicole avrebbe potuto consegnare l'amianto grezzo alla raffineria di Angelika utilizzando il porto nazionale e le proprie rotaie a Pecora, ottenendo in totale \$ 6 a Nicole e \$ 1 a Angelika, ma poi la proprietà del dado blu di amianto grezzo sarebbe cambiata in Angelika, dandole più reddito macinando quell'amianto e vendendolo a un mercato nazionale o estero, o al mercato emergente (H).



Esempio: Marion sposta il suo dado blu di amianto grezzo con valore nominale "4" dalla sua miniera a Rutland al mercato emergente (A). Poiché ha l'autorità ferroviaria più alta e Angelika ha l'autorità portuale 1, Marion si sposta lungo i propri binari e le rotaie nazionali fino al porto (C) di Angelika. Marion riceve un totale di \$ 5 (2 \$ per i suoi binari e \$ 3 per il mercato emergente, poiché ha utilizzato un porto (C) costruito), mentre Angelika riceve \$ 2 per il suo porto.

A causa dell'autorità portuale di Angelika, Marion deve utilizzare il porto di Angelika e non il porto nazionale (D) (quindi, non ottiene \$ 1 per il suo terzo binario rosso).

0	\$0	\$0	\$1	\$1	\$2
1	\$0	\$1	\$1	\$2	\$3
2	\$1	\$1	\$2	\$2	\$3
3	\$1	\$2	\$2	\$3	\$4
4	\$1	\$2	\$3	\$3	\$4



FASE 4: PULIZIA

IV.



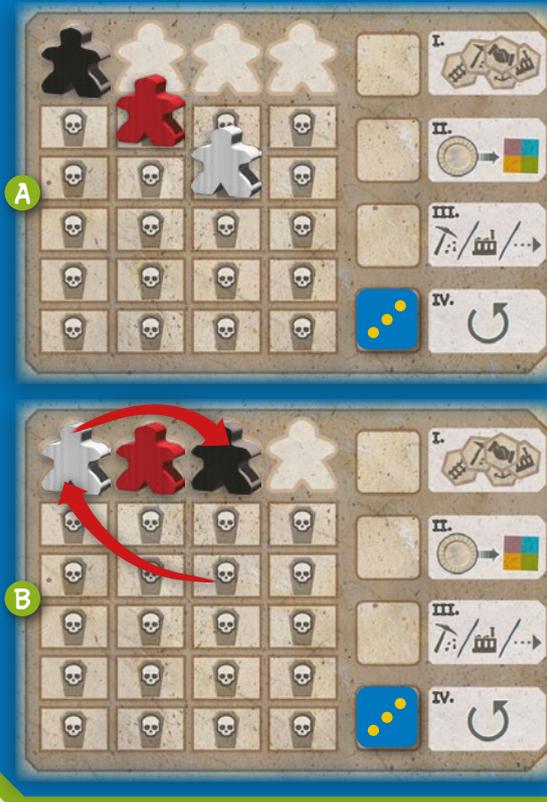
Se questo era il round 4, il gioco termina e i giocatori vanno direttamente alla sezione Fine del gioco di seguito. Alla fine dei turni di gioco 1-3 i giocatori eseguono questi passaggi in ordine:

1. Il giocatore che ha ucciso il maggior numero di lavoratori in questo round è indicato dal segnalino più avanti sulle colonne sotto il tracciato dell'ordine di turno. Quel giocatore sceglie il suo posto nel nuovo ordine di turno. Quindi il giocatore che ha ucciso il secondo maggior numero di lavoratori sceglie uno dei posti liberi rimanenti, ecc.
Se i giocatori sono in parità sul numero di lavoratori uccisi il giocatore precedente nell'ordine di turno corrente può scegliere per primo il nuovo posto nell'ordine di turno. I giocatori che non hanno ucciso nessun lavoratore non scelgono il loro posto nel nuovo ordine di turno. Rimangono nelle loro posizioni relative (rispetto a qualsiasi altro giocatore che potrebbe non aver ucciso alcun lavoratore) con tutti gli spazi che potrebbero essere ancora a loro disposizione.
2. Tutte le miniere usate nei paesi vengono girate sui loro lati attivi  in modo che possano essere utilizzate di nuovo nel round successivo.
3. Tutti i dadi verdi di amianto raffinato vengono rimossi dai tracciati della domanda delle nazioni.
4. Il dado della fase di gioco viene modificato per mostrare il turno di gioco successivo (passalo da "1" a "2" e così via) e The Cost continua con la fase 1 del turno di gioco successivo.

Note finali:

Paesi degni di nota che consentono ancora l'uso dell'amianto (al 2019): Brasile / Cina / India / Russia / Stati Uniti d'America

Esempio: durante questo round, Angelika non ha ucciso nessun lavoratore, Marion ha ucciso un lavoratore e Nicole ha ucciso due lavoratori (A). Così, Nicole ha ucciso di più e sceglie di essere la prima nell'ordine di turno per il round successivo. Marion sceglie per seconda e vuole essere il seconda. Infine, Angelika ottiene il terzo posto nell'ordine di turno (B).



FINE PARTITA E PUNTEGGIO

Alla fine del quarto round di gioco il gioco termina. In rari casi, il gioco finisce in anticipo, se tutti i paesi regolano il commercio di amianto a causa dei troppi morti all'interno dei loro confini (vedi Il Tracciato della Domanda a pagina 8).

Il giocatore con più soldi vince. Nel raro caso di pareggio, i giocatori in parità condividono la vittoria.

Tuttavia, i giocatori dovrebbero ora dare un'occhiata ai paesi e alle loro schede giocatore. Cosa è successo? Esiste davvero un "vincitore"? Qualcuno non ha prodotto morti durante l'estrazione e la macinazione? Qualcuno si è preso cura della miniera e della raffinazione in sicurezza?

ERRATA CORRIGE

Sfortunatamente, i numeri sulla parte anteriore e posteriore delle miniere/raffinerie delle nazioni non sono corretti e non corrispondono. Si prega di utilizzare solo il lato miniera durante la configurazione.

Armando Canales

THE COST

Author: Armando H. Canales

Co-Authors: Lyndon M. Martin, Brian A. Willcutt

Development: Uli Blennemann, Henning Kröpke

Graphics: Harald Lieske

Layout: Vladimir Krist

© 2020 Spielworxx • Nielände 12 • D-48727 Billerbeck

www.spielworxx.de

**TRADUZIONE AMATORIALE SENZA SCOPO DI LUCRO MA A SOLO SCOPO DI AIUTO PER I GIOCATORI ITALIANI
OGNI PARTE DEL REGOLAMENTO (IMMAGINE O TESTO)
SONO E RIMANGONO DI PROPRIETA' DELLA SPIELWORXX
E' VIETATO OGNI USO AL DI FUORI DELLA
CONSULTAZIONE PER PURO SCOPO "DIDATTICO".**



© 2020 Spielworxx