

The background of the entire page is a detailed illustration of a 19th-century industrial city. In the foreground, several men in top hats and coats are gathered, looking towards the center. In the background, a dense cityscape features numerous factory chimneys emitting thick smoke, a bridge, and a prominent domed building. The sky is filled with birds. The title 'Arkwright' is written in a large, stylized, brown font at the top center. Below it, 'the card game' is written in a smaller, black, serif font. To the right of 'the card game' is a signature that reads 'Rich Arkwright'. In the top right corner, there is a small Italian flag.

Arkwright

the card game

Rich Arkwright

Nel 18° secolo, la Rivoluzione Industriale ebbe inizio. Uomini d'affari come Richard Wright fondarono le prime fabbriche che dipendevano prevalentemente dalla produzione meccanizzata delle merci, rappresentando un'importante passo in avanti rispetto alla produzione manuale di beni.

In Arkwright: The Card Game, tu sei un imprenditore che costruirà fabbriche ed assumerà lavoratori per produrre e vendere merci. Più lavoratori assumerai, più prodotti potrai vendere. Ma sii preparato ad affrontare crisi e rivali...

Materiali di Gioco



1 plancia Mercato



4 indicatori Domanda



1 indicatore Salari



1 indicatore Round



1 indicatore Decade




24 carte Sviluppo



1 carta Primo Giocatore

In ciascuno dei 4 colori dei giocatori:



1 plancia Giocatore
(rimuovi tutti i pezzi contenenti una  ma TIENI gli altri al loro posto)



4 Fabbriche



9 segnalini Spedizione



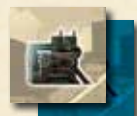
9 segnalini Prestito



4 segnalini Fabbrica




1 segnalino +100/+200£




1 segnalino Macchina



8 carte Lavoratore 




4 carte Ufficio 




2 carte Piccolo
Magazzino 




3 carte Qualità 



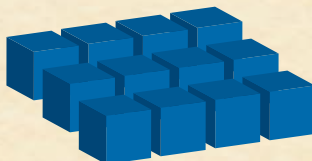
2 carte Distribuzione 



1 carta Spedizione 



1 carta riassuntiva



12 segnalini
per indicare Attrattiva, Sviluppi, Azioni
e Valore delle Azioni



1 disco Denaro

Setup

1 Scegliete il primo giocatore e dategli la carta Primo Giocatore.

2 Ogni giocatore riceve nel colore che preferisce:

A 1 plancia giocatore

B 4 Fabbriche

C 4 segnalini Fabbrica





D 9 segnalini Spedizione





E 9 segnalini Prestito

F 1 segnalino Macchina

G 1 segnalino +100/+200£

H Un set di 21 carte:

2 8 **carte Lavoratore** (4 per posizione    

e 4 per posizione    

2 4 **carte Ufficio**

2 3 **carte Qualità**

2 2 **carte Distribuzione**

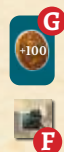
2 2 **carte Piccolo Magazzino**

2 1 **carta Spedizione**

2 1 **carta riassuntiva**

I 12 **segnalini** per indicare Attrattiva, Sviluppi, Azioni e Valore delle Azioni.

J 1 disco Denaro

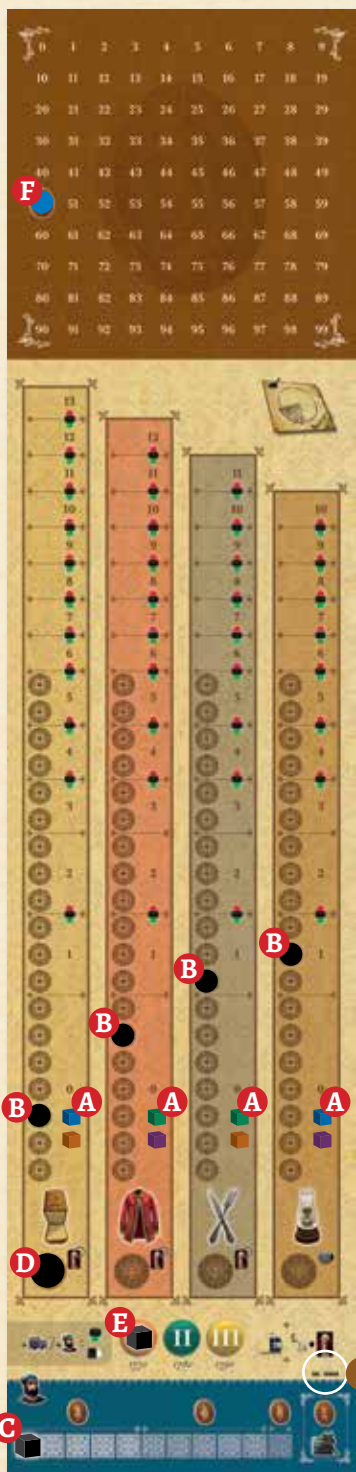


- 3** Piazza la **plancia Mercato** al centro del tavolo. Assicurati di piazzare la plancia sul lato corretto, in base al numero di giocatori (▲▲ / ▲▲▲ / ▲▲▲▲)
- A** Il mercato mostra **Attrattiva** e **Domanda** per Cibo , Vestiti , Posate , e Lampade . Ogni giocatore piazza 2 **segnalini Attrattiva**, uno per ogni tracciato Attrattiva che corrisponde alle loro Fabbriche aperte. La posizione del **segnalino Attrattiva** dipende dal valore di Attrattiva totale della fabbrica corrispondente. Quindi, i segnalini Attrattiva partono dallo spazio di valore 0. I giocatori tengono nella loro riserva i rimanenti 2 segnalini Attrattiva per usarli in seguito.
- B** Piazza un **segnalino Domanda** nella posizione iniziale di ogni tracciato Domanda, come mostrato nella plancia.
- C** Piazza il **segnalino Salari** nello spazio iniziale indicato.
- Nota: Il segnalino salari muove verso l'alto ogni volta che un giocatore aggiunge nuovi lavoratori nelle loro fabbriche, sia costruendo una nuova fabbrica o assumendo nuovi lavoratori.*
- D** Piazza il **segnalino Round** nello spazio appropriato sotto il tracciato Attrattiva del cibo. Quella è la merce attiva per questo round.
- E** Piazza il **segnalino Decade** nel primo spazio del tracciato Decade.
- F** Ogni giocatore piazza il suo segnalino Denaro sul £50 nel tracciato Denaro.

In 2 giocatori, aggiungi 4 segnalini attrattiva di un colore non utilizzato nel mercato:

- 2 Segnalini Attrattiva sul valore 3 dei tracciati cibo e vestiti
- 2 Segnalini Attrattiva sul valore 2 dei tracciati posate e lampade.

Questi segnalini Attrattiva rappresentano un terzo giocatore neutrale. Alla fine di ogni decade, l'Attrattiva del giocatore neutrale migliora di 1 step su ogni tracciato Attrattiva.



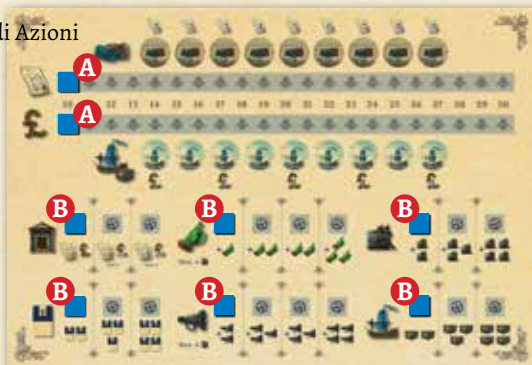
- 4 Piazza le **carte Sviluppo** vicino la **plancia Mercato**, come riserva generale, a seconda del numero di giocatori, come indicato sulle carte:

2 giocatori o più 	3 giocatori o più Aggiungi: 	4 giocatori o più Aggiungi: 
 2x Brevetto (n°11)	 1x Brevetto (n°11)	 1x Patrono Lampade / Posate (n°7)
 2x Ingegnere (n°12)	 1x Ingegnere (n°12)	 1x Patrono Posate / Vestiti (n°7)
 1x Grande Magazzino (n°13)	 1x Grande Magazzino (n°13)	 1x Patrono Lampade / Cibo (n°7)
 1x Imprenditore (n°1)	 1x Turno Extra (n°3)	 2x Inventore (n°8)
 1x Turno Extra (n°3)	 1x Patrono Vestiti / Cibo (n°7)	
 2x Laboratorio (n°4)	 1x Patrono Posate / Cibo (n°7)	
 2x Caposquadra (n°5)		

5 Ogni giocatore piazza la propria plancia giocatore di fronte a loro e piazza 8 segnalini sui tracciati appropriati:

A 1 segnalino **Azioni** per indicare il numero di Azioni in tuo possesso ed 1 segnalino **Valore delle Azioni** per indicarne il valore

B 6 segnalini **Sviluppo** per indicare lo stato dei tuoi Sviluppi







6 Ogni giocatore piazza 2 **Fabbriche** iniziali di fronte a sé a seconda del numero di giocatori. Queste sono le Fabbriche aperte che producono merci. Usa il lato Decade 1 (1). Inoltre, ogni giocatore inizia con 1 carta Sviluppo o 1 Sviluppo sulla sua plancia Giocatore.

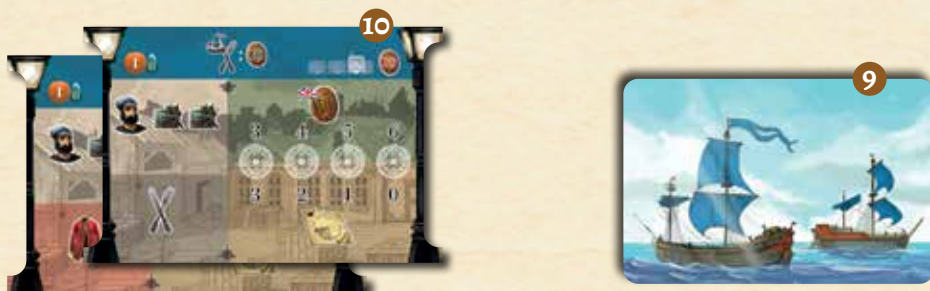
	Giocatore 1	Giocatore 2	Giocatore 3	Giocatore 4
	+	+	-	-
	(n°5)	(n°4)	-	-
	+	+	+	-
	+	(n°4)	(n°5)	-
	+	+	+	+
	+	(n°5)	+	(n°4)

Quindi, piazza un **segnalino Fabbrica** sul 4° spazio (valore Attrattiva 0) di ogni **Fabbrica** aperta. Tieni i 2 segnalini rimanenti nella tua riserva per usarli in seguito.




- 7 Aggiungi la **carta Lavoratore** giusta (posiz. ) a sinistra di ogni **Fabbrica** aperta. Assicurati di usare il lato Decade I (1). Metti la metà destra delle carte (con la Macchina ) sotto alle Fabbriche.
- 8 Aggiungi la carta Ufficio appropriata a destra di ogni tua **Fabbrica** aperta. Usa il lato Prezzo  per iniziare e metti il lato Attrattiva  sotto la Fabbrica.
- 9 Ogni giocatore piazza la sua **carta Spedizione** di fronte con le 2 navi a faccia in sù.
- 10 Lascia le 2 **Fabbriche** rimanenti e le altre carte nella tua riserva per usarle in futuro:
 - ❗ Le tue **carte Ufficio** rimanenti possono entrare in gioco quando costruisci una nuova fabbrica.
 - ❗ Le tue **carte Lavoratore** rimanenti possono entrare in gioco ogni volta che usi l'azione Lavoro.
 - ❗ Puoi usare i tuoi **Magazzini** ogni volta che non puoi vendere tutte le tue merci nel mercato domestico.
 - ❗ Le tue **carte Qualità e Distribuzione** possono essere usate per migliorare il valore e l'Attrattiva delle tue merci nella fase Produzione.




Adesso siete pronti a giocare ad **Arkwright: The Card Game!**





Dopo aver giocato qualche partita ad Arkwright: The Card Game, potrete usare alcune o tutte le Varianti  Esperto. Puoi scegliere quale implementare e quale no. I passaggi del setup qui di seguito possono essere modificati:

4 Piazza queste carte Sviluppo vicino alla plancia Mercato come riserva generale:

-  Imprenditore (1x)
-  Ingegnere (1 in meno rispetto ai giocatori; es. 2 Ingegneri con 3 giocatori)
-  Brevetto (1 in meno rispetto ai giocatori)

Rimetti le carte **Ingegnere** e **Brevetto** rimanenti nella scatola.


Mescola le rimanenti carte Sviluppo, senza tener conto del numero dei giocatori. Mentre mescoli, gira alcune carte di tanto in tanto sul lato opposto in modo da avere un giusto mix.



Aggiungi 4 **carte Sviluppo** per giocatore nella riserva generale delle carte che sono già sul tavolo. (es. Con 3 giocatori, ci sono già 5 carte sul tavolo, e tu ne aggiungi 12.)






Per ogni tipo di **carta Sviluppo**, deve essere disponibile al massimo il numero di giocatori meno 1 per ogni tipo. Semplicemente, gira una carta se ce ne sono troppe di quel tipo. Se anche girando la carta si supera il limite di giocatori meno 1, rimpiazza la carta con una nuova. Ripeti fino a che non è presente la giusta quantità di tipi di carte.

***Nota:** Le carte Patrono di tipo differente non contano come carte Sviluppo dello stesso tipo.*

Rimetti le rimanenti carte Sviluppo nella scatola.

5 Usa i **segnalini Restrizione** () sulla tua **plancia Giocatore** per giocare con una restrizione della Decade. Alcuni sviluppi diventano disponibili solo quando sei nella giusta Decade o più avanti, quando la conoscenza tecnologica ha raggiunto un livello più alto. Puoi segnare il successivo livello di Sviluppo solo se la Decade indicata è stata raggiunta o sorpassata.

Alcune carte sviluppo permettono di ignorare la restrizione di Decade () di specifici sviluppi. Quando acquisti queste **carte Sviluppo**, gira il **segnalino Restrizione** appropriato sul suo lato  ed ignora la restrizione della Decade per il resto della partita, o fino a quando non scarti la carta Sviluppo. Questi Sviluppi offrono queste caratteristiche:

-  **Ufficio Commerciale** per Sviluppo Spedizione
-  **Laboratorio** per Sviluppo Macchina
-  **Broker** per Sviluppo Mercato Azionario
-  **Brevetto** per Sviluppo Distribuzione
-  **Ingegnere** per Sviluppo Qualità

Guarda pag. 23 per una spiegazione delle **carte Sviluppo**.

6 Invece del setup di default, i giocatori possono scegliere le loro Fabbriche e Sviluppi iniziali:

Partendo dal primo giocatore e poi in senso orario, **ogni giocatore sceglie una Fabbrica** dalla propria riserva e la piazza di fronte a sé (aggiungi la **carta Ufficio** e la **carta Lavoratore** appropriata come nel setup di default). Poi, in ordine di turno inverso, **ogni giocatore sceglie una seconda Fabbrica** dalla sua riserva e la piazza di fronte a sé.

Quindi, sempre in ordine di turno inverso, **ogni giocatore pu scegliere uno Sviluppo** sulla sua **plancia Giocatore** oppure una **carta Sviluppo** prima di iniziare il gioco.

9 Tieni la tua carta Spedizione nella tua riserva. **Iniziate il gioco senza alcuna Nave.**

11 Prima che il gioco inizi, **ogni giocatore decide quante Azioni** vuole comprare e muove il suo **disco Denaro** e **segnalino Azioni** di conseguenza. I giocatori iniziano con £50 ed il prezzo di ogni Azione è £10. Per altro sulla modalità Esperto, vedi pag. 15.

***Nota:** Il gioco durerà circa 30 minuti in più con tutte le regole aggiuntive.*

Il gioco ha la durata di 3 Decadi (I = 1770, II = 1780, III = 1790) composte da 4 Round ciascuna. Ogni Round è composto da 3 fasi:

- 1 Fase Azione
- 2 Fase Produzione
- 3 Preparativi per il Nuovo Round

1 Fase Azione

In ordine di turno, ogni giocatore esegue 3 passaggi durante il suo turno:

- a Esegui 1 Azione
- b Determina il Prezzo e Attrattiva della Merce Attiva
- c Prendi 1 Sviluppo

Dopo aver completato i 3 passaggi, il giocatore successivo in ordine di turno esegue la sua Fase Azione. Quando l'ultimo giocatore esegua la sua Fase Azione, inizia la Fase Produzione.



a Esegui 1 Azione

Nel tuo turno, puoi scegliere **una** di queste azioni:

- 1 Costruisci e/o Migliora Fabbriche
- 2 Assumi Lavoratori
- 3 Automatizza la Produzione
- 4 Aggiungi Qualità o Distribuzione
- 5 Mercato Azionario
- 6 Produzione Extra (var. Esperto)
- 7 Spedizione Anticipata (var. Esperto)

1 COSTRUISCI E/O MIGLIORA FABBRICHE



Costruire Fabbriche ti fa produrre nuovi tipi di beni. Migliorarle ti permette di aumentare il volume di produzione dei tuoi beni.




Ti permette di **costruire**  qualsiasi numero E/O migliorare  qualsiasi numero di tue Fabbriche.



Nota: Nella Decade III, è consentito costruire nuove Fabbriche solo se produrranno in uno dei Round rimanenti.

Per ogni Fabbrica che costruisci:





- 1 Piazza una **Fabbrica** dalla tua riserva nella tua area di gioco. Assicurati che sia sul lato con la giusta Decade:  se è la Decade ,



 se si è nella Decade  o .

- 2 Aggiungi la **carta Ufficio** appropriata a destra della Fabbrica. Usa il lato Prezzo  per iniziare e metti il lato Attrattiva  sotto la fabbrica. **Importante:** NON aggiungere una carta *Lavoratore su una Fabbrica nuova, poiché si aggiungono solo durante il setup o usando l'azione Lavoro.*




- 2 Piazza uno dei tuoi **segnalini Fabbrica** sul 4° posto (valore Attrattiva 0) della **Fabbrica** e piazza un **segnalino Attrattiva** sullo 0 del tracciato Attrattiva appropriato sulla plancia Mercato.
- 2 Se costruisci (non migliori) almeno una nuova Fabbrica:

 **Muovi i segnalini Domanda** di tutte le 4 merci di uno spazio in basso  (Costruendo una fabbrica ci sono più lavoratori con un salario. Ciò aumenta il potere d'acquisto, e quindi la domanda di tutte le merci.)



 **Muovi i segnalini Salari** di 1 posizione a destra 




Per ogni Fabbrica che Migliori:

🔧 Gira la tua **Fabbrica** sul lato  Decade (se ci si trova nella Decade Piazza di nuovo il disco sullo stesso valore Attrattiva su cui si trovava prima).

🔧 Se la Fabbrica ha delle **carte Lavoratore**:


🔧 Decade  : Gira solo la carta Lavoratore nello spazio 

🔧 Decade  : Gira automaticamente tutte le carte Lavoratore della Fabbrica

Nota: *NON ruotare la carta Lavoratore. Il numero di Macchine deve rimanere lo stesso prima e dopo il miglioramento.*

2 ASSUMI LAVORATORI

Fai fare ad altri il lavoro. Aggiungendo Lavoratori puoi aumentare il tuo volume di Produzione.

Puoi **aggiungere un qualsiasi numero di carte Lavoratore** +  dalla tua riserva alle **Fabbriche**. Aggiungi 1 o 2 carte Lavoratore a sinistra di ogni fabbrica su cui vuoi impiegare altri lavoratori.


Le carte Lavoratore devono essere piazzate nel corretto ordine, come indicato sulla carta. Ogni Fabbrica può avere fino a 2 carte Lavoratore.




Assicurati di usare il lato Decade corretto, corrispondente alla Decade corrente (o la precedente se la Decade corrente non è sulla carta). Metti la metà destra delle carte (con le Macchine) sotto la Fabbrica.

Nota: *Nella Decade III, aggiungere nuovi Lavoratori è concesso solo in Fabbriche che produrranno in uno dei Round rimanenti.*

Dopo aver aggiunto una o più carte Lavoratore:

🔧 Muovi i segnalini Domanda delle 4 merci 1 spazio in basso . *Essendoci più lavoratori con un salario, il potere d'acquisto aumenta, e quindi la domanda per tutti i prodotti.*

🔧 Muovi l'indicatore Salari 1 spazio a destra  (senza contare quanti lavoratori hai aggiunto alle Fabbriche).


Nota: *Non puoi costruire nuove Fabbriche con questa azione*

Nota: *Le carte Lavoratori non possono essere rimosse. Non sottovalutare l'impatto dei Salari.*

3 AUTOMATIZZA LA PRODUZIONE

Non puoi fermare l'evoluzione del tuo business.

Rimpiazzando Lavoratori con Macchine puoi ridurre il costo della tua produzione.

Con questa azione puoi **rimpiazzare Lavoratori con Macchine** +  ruotando  una o più carte Lavoratori.



Il mantenimento di una **Macchina** ti costa solo £1 invece dei normali Salari.

Si applicano queste regole:

🔧 Puoi aggiungere **Macchine** a differenti Fabbriche allo stesso tempo. Il livello di Sviluppo per le Macchine sulla tua plancia determina il numero massimo di macchine che puoi aggiungere nelle tue Fabbriche durante un turno.



🔧 Quando una carta mostra **2 Macchine**, ma ti rimane solo 1 Macchina da aggiungere, non ruotare la carta, ma mettilci sopra **segналini Macchina**. La prossima volta che farai questa azione, **devi** prima

rimuovere il segnalino Macchina e ruotare la carta prima di rimpiazzare altri Lavoratori con Macchine.



4 AGGIUNGI QUALITÀ O DISTRIBUZIONE

Aggiungendo Qualità o Distribuzione puoi aumentare la tua Attrattiva o i tuoi guadagni.

Qualità +  o Distribuzione +  salgono eseguendo 1 o **entrambe** le seguenti azioni:

- Prendi 1 o più **carte Qualità o Distribuzione** dalla tua riserva e aggiungile alla destra di 1 o più **Fabbriche** che possiedi.



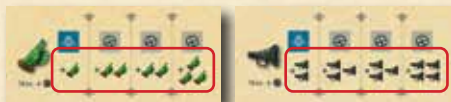
- Ruota, gira o rimpiazza una carta Qualità o Distribuzione vicino alle tue Fabbriche per aumentare il suo valore.

Aggiungendo Distribuzione, l'Attrattiva delle tue merci aumenta. Aggiungendo Qualità, puoi decidere come ruotare la carta, aggiungendo Attrattiva o Prezzo.

Aggiungere Qualità o Distribuzione è limitato dalle carte che hai in riserva. Le carte Sviluppo Brevetto o Ingegnere ti permettono di aggiungere più carte Distribuzione e Qualità alla tua riserva.

Queste regole si applicano quando aggiungi Qualità o Distribuzione:

- Non** puoi aggiungere Qualità e Distribuzione nello stesso turno.
- Il livello di Sviluppo di Qualità o Distribuzione sulla tua **plancia** determina la quantità massima di Qualità o Distribuzione che puoi aggiungere alle tue Fabbriche durante un turno.



- Il valore di Distribuzione massimo che puoi allocare in ogni Fabbrica è 4. Visto che ogni carta Distribuzione ha un valore fino a 4, non dovrai mai aggiungere più di una carta Distribuzione ad ogni fabbrica.

Il valore di Qualità massimo che puoi allocare in ogni fabbrica è 4. Questo può essere la somma di 2 carte Qualità aggiunte alla stessa Fabbrica.

Note: Se possiedi la carta *Sviluppo Ingegnere*, il limite massimo di Qualità si alza a 6 in **TUTTE** le tue Fabbriche.



- Puoi rimuovere una carta Qualità o Distribuzione da una Fabbrica e aggiungerla di nuovo alla tua riserva, rendendola disponibile per una nuova Fabbrica. Puoi anche scambiare carte Qualità tra Fabbriche o tra una Fabbrica e la tua riserva, tenendo a mente che il valore Qualità o Distribuzione di una Fabbrica non può essere mosso in un'altra Fabbrica. Se fai scendere il valore totale di Qualità o Distribuzione in una Fabbrica, per qualsiasi ragione, quel valore verrà perso.

Nota: Aggiungere Qualità o Distribuzione può modificare l'Attrattiva della tua merce, ma determinerai l'Attrattiva finale della tua merce e sposterai il tuo segnalino Attrattiva durante il passaggio B (vedi 'Determina Prezzo e Attrattiva' a pag. 15). Non devi muovere il segnalino Attrattiva immediatamente.

Inoltre, può sembrare che aggiungere Distribuzione sia più conveniente che aggiungere Qualità, ma devi ricordare che il valore Distribuzione delle tue merci scende di 1 ogni volta che quella merce viene prodotta. (Vedi la fine della fase Produzione a pag. 21.)

Esempio 1: Rafael ha una Fabbrica di Cibo con una carta Distribuzione di valore 1. Per migliorarla fino al valore 3, gira la carta Distribuzione sul valore 3.



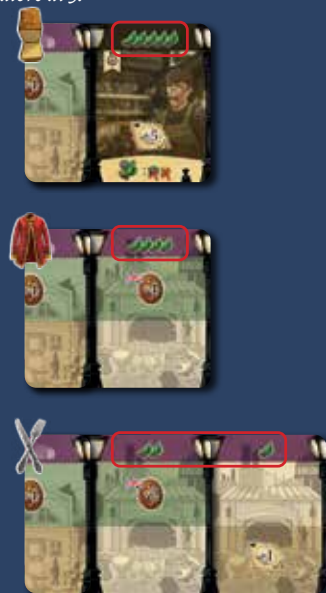
Esempio 2: Sebastian ha una Fabbrica di Vestiti con una carta Qualità di valore 1 e vuole migliorarla a 3, ma ha usato la sua carta Qualità di valore 3 per la sua Fabbrica di Lampade in precedenza. Decide di ruotare la carta Qualità di valore 1 per farla diventare di valore 2, quindi aggiunge una carta Qualità di valore 1 alla stessa Fabbrica, arrivando a 3.



Esempio 3: Eva ha una Fabbrica di Vestiti e Cibo, entrambe con valore di Qualità 2. Vuole migliorare il valore di entrambe a 3. Rimuove la carta Qualità della sua Fabbrica di Cibo e la rimpiazza con una carta di valore 3. Poi aggiunge una carta di valore 1 (che ha appena rimosso dalla Fabbrica di Cibo ed è di nuovo disponibile) alla sua Fabbrica di Vestiti, portando il suo valore di Qualità a 3.



Esempio 4: Wim ha ottenuto la carta Sviluppo Ingegnere e l'ha aggiunta alla sua Fabbrica di Cibo in un turno precedente. La sua Fabbrica di Cibo ha un valore di Qualità di 5. La sua Fabbrica di Vestiti ha un valore di 4, e le sue 2 carte Qualità rimanenti sono usate nella sua Fabbrica di Posate per ottenere un valore di 3.



Lui può aggiungere fino a 2 Qualità durante questa azione, e vorrebbe portare il valore della Fabbrica di Vestiti a 5 e quello della Fabbrica di Posate a 4. Per la Fabbrica di Posate può semplicemente girare una delle sue carte Qualità.



Per aumentare il valore di Qualità della sua Fabbrica di Vestiti deve invece scambiare alcune carte, visto che non ha carte Qualità rimanenti nella sua riserva. Scambia la carta Ingegnere nella sua Fabbrica di Cibo con la carta Qualità della sua Fabbrica di Vestiti. Questo diminuisce il valore della Fabbrica di Cibo di 1 (arrivando a 4) e aumenta il valore della Fabbrica di Vestiti da 4 a 5. Non si può utilizzare il valore perduto dalla Fabbrica di Cibo per portare il valore della carta Ingegnere a 6.



5 MERCATO AZIONARIO



Alla fine, si tratta solo della tua fede nel tuo business.

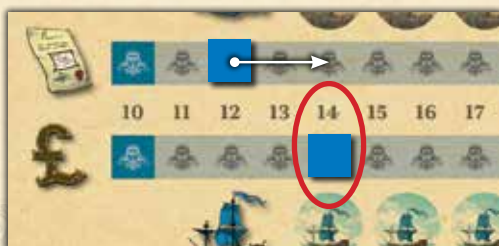
Con questa azione puoi eseguire uno o più di questi passaggi, nell'ordine indicato:

1. Compra Azioni



Compra un qualsiasi numero di **Azioni**.

Il **Valore delle Azioni** £ corrente sulla tua **plancia** è il prezzo base di ogni Azione che compri. Aggiungi Azioni al tuo tracciato Azioni sulla tua plancia e paga muovendo il tuo **disco Denaro** sul tuo tracciato Denaro.



Non puoi prendere un Prestito dalla Banca in questa fase, e non puoi comprare più Azioni di quelle che puoi permetterti.

Se hai migliorato quest'azione sulla tua plancia, **puoi comprare Azioni con uno sconto** (vedi Prendi 1 Sviluppo, pag. 17). Questo Sviluppo si applica **1 volta per turno**, ma puoi sempre comprare altre Azioni al valore corrente.



***Nota:** Usare l'azione Spedizione (vedi Spedizione, pag. 20) non diminuisce il prezzo d'acquisto delle tue Azioni durante il gioco, ma solo alla sua fine (durante il calcolo del punteggio).*

2. Prendi Prestiti



Puoi prendere tutti i Prestiti che vuoi, fino ad un massimo di 9 per tutto il gioco. Per ogni Prestito che prendi:

❏ Aggiungi un segnalino Prestito sulla plancia nello spazio appropriato.



❏ Aggiungi Denaro sul tuo tracciato Denaro per un valore uguale al valore corrente di 1 Azione.

***Nota:** Per il punteggio finale, ogni Prestito preso riduce il numero di Azioni che possiedi di 1.*

3. Riattiva Navi




Se hai usato delle tue Navi (vedi Spedizione, pag. 20), adesso le puoi riattivare. Piazza la tua carta Spedizione con le 2 navi a faccia in su.





Dopo aver giocato qualche partita ad **Arkwright: The Card Game**, sei pronto ad usare le azioni extra **Produzione Extra** e **Spedizione Anticipata**.

6 PRODUZIONE EXTRA



Con quest'azione puoi produrre  Merci in 1 o più Fabbriche. In ogni Fabbrica puoi:


- ❏ Far produrre solo dalla Fabbrica, **senza nessuna delle sue carte Lavoratore**
- ❏ OPPURE far produrre dalla Fabbrica e la sua **prima carta Lavoratore**
- ❏ OPPURE far produrre dalla Fabbrica ed **entrambe le sue carte Lavoratore**




Ogni **Merce**  che produci in quest'azione deve essere messa in 1 o più **Magazzini**  della Fabbrica che le produce. Le Merci che non si possono immagazzinare sono perdute.

Tutte le regole normali della Produzione si applicano, ma devi pagare il Costo di Produzione (Costi Fissi, Salari, Manutenzione) solo per le Fabbriche e carte Lavoratore che hai usato per produrre.

7 SPEDIZIONE ANTICIPATA

Con quest'azione puoi **spedire qualsiasi numero di merci**  che sono in 1 o più dei tuoi **Magazzini** .

Usa le **Navi** disponibili  che possiedi come faresti durante la sottofase Spedizione della fase Produzione (vedi pag. 19), con la differenza che puoi ora spedire Merci immagazzinate in tutte le tue Fabbriche. Si applicano tutte le regole normali:

- ❏ Riduci il numero di Merci  nei tuoi Magazzini per ogni Merce che spedisce. Prendi un Magazzino e rimettilo nella riserva se hai spedito tutte le sue Merci
- ❏ Guadagna  Reddito per ogni Merce spedita come scritto sulla Fabbrica dov'era immagazzinata
- ❏ Aggiungi un segnalino  Spedizione sulla tua plancia per ogni Nave che hai usato


b Determina il Prezzo e Attrattiva della Merce Attiva

Scegli la tua strategia di vendita attentamente, poiché i tuoi rivali determinano la loro dopo aver studiato la tua.



Salta questo passaggio se non hai una Fabbrica aperta che produce la Merce Attiva di questo Round.

Se hai una Fabbrica Aperta che produce la Merce Attiva, tu **devi** produrla, e ne determini il Prezzo e l'Attrattiva in questa sottofase, immediatamente dopo aver eseguito la tua unica azione.

In questa sottofase, tu puoi:

- ❏ Muovere il **segnalino Fabbrica** sulla tua Fabbrica che produce su qualsiasi dei tuoi 4 spazi disponibili 



- ❏ Ruotare le **carte**  **Ufficio** e  **Qualità** della tua **Fabbrica** che produce per cambiare Attrattiva in Prezzo e viceversa.



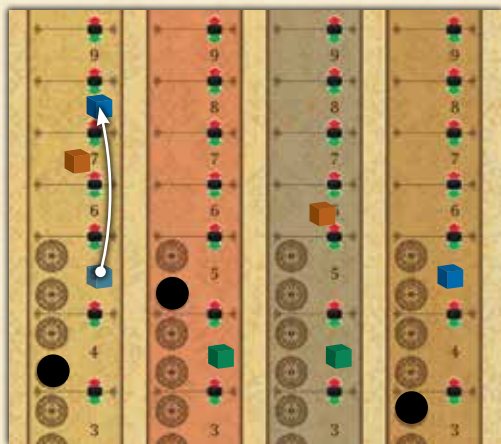
***Nota:** Ruotare le carte Ufficio o Qualità oppure muovere il tuo segnalino Fabbrica non cambia la somma totale di Prezzo e Attrattiva della tua fabbrica.*

Quindi, **determina l'Attrattiva totale della Merce che stai producendo aggiungendo tutto il valore di Attrattiva sulla tua Fabbrica e le sue carte.**

Muovi il tuo **segnalino Attrattiva** sul tracciato appropriato sulla **plancia Mercato** segnando il valore totale di Attrattiva corretto.



= 8

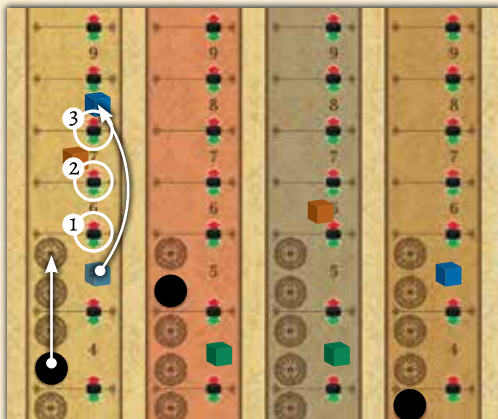


Il **Prezzo della tua Merce** è la somma di tutte le Monete sulla tua Fabbrica e le sue carte.



= 5

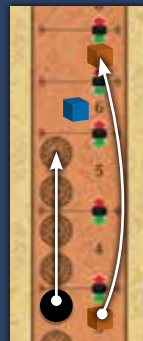
Per ogni freccia verde o rossa che il tuo indicatore Attrattiva sorpassa, muovi il segnalino Domanda della Merce Attiva 1 spazio nella stessa direzione.



Esempio: La Merce Attiva sono i Vestiti. Evamuove il segnalino Fabbrica sulla sua Fabbrica diVestiti dalla 1° alla 3° posizione (nella Decade Iquesto le dà un Prezzo di 4 e 1 Attrattiva). Ruota lasua carta Ufficio su Attrattiva 4 e non ha carteQualità da ruotare, ma ha una carta Distribuzionecon 2 Attrattiva extra che ha aggiunto in precedenza come sua unica azione. In totale ha quindi 7 diAttrattiva ed un Prezzo di 4 per Merce venduta.



Il suo segnalino Attrattiva era sul valore 3. Eva lo muove sul valore 7, passando 4 frecce rosse sul tracciato Attrattiva dei Vestiti. Muove il segnalino Domanda dei vestiti di 4 spazi sul tracciato Domanda nella stessa direzione.



C Prendi 1 Sviluppo

Per far crescere il tuo business, è essenziale fare le giuste scelte di sviluppo.

Dopo aver svolto 1 azione e determinato il tuo Prezzo e Attrattiva della Merce Attiva, puoi:

🔗 Prendere 1 Sviluppo sulla tua plancia

muovendo il suo indicatore di 1 spazio

🔗 OPPURE prendere 1 carta Sviluppo

dalla riserva generale

SVILUPPI

1. Qualità

All'inizio puoi aggiungere un massimo di 1 Qualità durante 1 azione. Puoi migliorare questo Sviluppo per poter aggiungere 2 o 3 Qualità per azione.



2. Distribuzione

All'inizio puoi aggiungere un massimo di 2 Distribuzione durante 1 azione. Puoi migliorare questo Sviluppo per poter aggiungere 3 o 4 Distribuzione per azione.



3. Carte Sviluppo

Il numero massimo di carte Sviluppo che puoi avere all'inizio nella tua riserva e nelle tue Fabbriche è 2. Puoi migliorare questo limite a 3 o 4 carte.



4. Macchina

Quando usi quest'azione, inizialmente puoi rimpiazzare fino a 2 Lavoratori con delle Macchine durante 1 azione. Puoi migliorare questo Sviluppo per rimpiazzare fino a 3 o 4 Lavoratori con Macchine per azione.



5. Spedizione

Le tue Navi inizialmente portano fino a 2 Merci per Nave. Puoi migliorare la loro capienza a 3 o 4 Merci per Nave.



6. Mercato

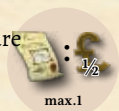


Azionario

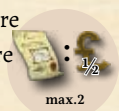
Inizialmente puoi comprare Azioni solo al loro valore corrente.

Migliorando questo Sviluppo, puoi comprare Azioni con uno sconto:

🔗 Con 1 miglioramento puoi comprare 1 Azione alla metà del loro valore corrente, arrotondato per eccesso.



🔗 Con 2 miglioramenti puoi comprare fino a 2 Azioni alla metà del loro valore corrente ciascuna.



Questo Sviluppo si applica solo **1 volta per turno**, ma puoi sempre comprare altre Azioni al loro valore corrente.





Per una panoramica delle carte Sviluppo, vedi pag. 23.

Il numero di carte Sviluppo che puoi tenere nella riserva e delle tue Fabbriche è limitato dallo Sviluppo **Carte Sviluppo** sulla tua **plancia**. Puoi scartare una carta Sviluppo dalla tua riserva o dalle Fabbriche e rimetterla nella riserva generale per rimanere nel limite di carte.

Non puoi prendere una carta Sviluppo dello stesso tipo che già possiedi, ma puoi riprendere una carta che hai scartato in precedenza (ma non nello stesso turno.) I Patroni di merci diverse sono considerati come carte Sviluppo di tipo diverso.

Alcune carte Sviluppo possono essere usate solo svolgendo l'azione appropriata dopo che le hai aggiunte alla tua riserva. (es. per usare la carta *Ingegnere*, prima la prendi e la metti nella tua riserva, poi l'attivi in seguito scegliendo l'azione **Aggiungere Qualità**.)

2 Fase Produzione



I giocatori che hanno una Fabbrica che produce la Merce Attiva eseguono simultaneamente tutti i seguenti passaggi:

- a **Vendi Merci nel Mercato Domestico e Ricevi Reddito**
- b **Immagazzina o Spedisci Merci e Ricevi Reddito**
- c **Paga i Costi di Produzione**
- d **Aumenta il tuo Valore delle Azioni**
- e **Riduci la Distribuzione**

a **Vendi Merci nel Mercato Domestico e Ricevi Reddito**

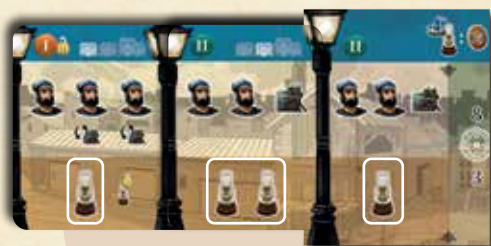
Il modo più comune per fare business è per prima cosa vendere nel tuo mercato domestico.

Per vendere merci nel Mercato Domestico e ricevere Reddito, segui questi passaggi:

a. **Determina la Quantità di Vendita**

Tu **devi** produrre Merci se hai una Fabbrica aperta che produce la Merce Attiva in questo round. **Determina il numero totale di Merci prodotte sommando tutte le icone Merci sulla tua Fabbrica e le sue carte Lavoratore.**

Tu produci sempre la capacità massima della tua Fabbrica nel suo complesso.





= 4




Devi vendere tutte le Merci che puoi nel mercato domestico . La quantità massima delle Merci che puoi vendere nel Mercato Domestico è determinata dall'Attrattiva e dalla Domanda della Merce Attiva, come indicato sulla plancia Mercato. **Sottrai il valore Domanda dal tuo valore Attrattiva per determinare quante Merci puoi vendere nel Mercato Domestico.**



= 2

Se produci **almeno** la quantità di Merci che puoi vendere nel Mercato Domestico, la tua Quantità di Vendita è uguale alla massima Quantità di Vendita permessa. Puoi immagazzinare  oppure  spedire ogni Merce rimanente (vedi il prossimo passaggio).

Se produci **meno** Merci di quelle che puoi vendere nel Mercato Domestico, puoi vendere Merci addizionali prese dal tuo  Magazzino vicino alla Fabbrica che produce, fino a raggiungere il limite di quello che puoi vendere. **La tua Quantità di Vendita totale è la somma delle Merci prodotte ed immagazzinate che tu vendi.**

Nota: La tua Quantità di Vendita nel Mercato Domestico non può mai essere maggiore della tua Attrattiva.

Nota: Non puoi vendere alcuna merce nel Mercato Domestico se la tua Attrattiva è uguale o inferiore al valore del segnalino Domanda. Vuol dire che il prezzo della tua merce è così alto che nessuno la vuole comprare.

b. Determina il Tuo Reddito

Moltiplica il numero di Merci vendute per il Prezzo delle tue merci. Il Prezzo è la somma di tutte le Monete sulla tua Fabbrica e sulle sue carte. Muovi il tuo disco Denaro di conseguenza.



$$\Rightarrow 14 \times 2 = 28$$



b Immagazzina o Spedisce Merci e Ricevi Reddito

Se la competizione nel mercato domestico è intensa, potrebbe essere una buona idea quella di cercare opportunità altrove. Fai attenzione: spedire via nave è rischioso e la paura dei tuoi azionisti può far diminuire il valore delle tue azioni.

Se hai Merci in eccesso che non puoi vendere nel Mercato Domestico, sia dalla Produzione che nei tuoi Magazzini, puoi fare 1 o entrambe le seguenti azioni:

- 🔗 Immagazzina le Merci in eccesso nel Magazzino. Immagazzinare Merci in eccesso non dà Reddito.
- 🔗 Vendi le Merci in eccesso nei Mercati Esteri usando una Nave disponibile.



Il tuo Reddito è il numero di Merci spedite moltiplicato per il Prezzo. Il Prezzo delle merci spedite è scritto sulla Fabbrica.



Per **ogni Nave** che hai usato, aggiungi un segnalino Spedizione sulla tua plancia. Puoi usare fino a 9 Navi durante tutto il gioco.



Nota: Puoi ridurre intenzionalmente il tuo valore di Attrattiva per spedire tutte le merci possibili. Questa strategia però non fa aumentare il Valore delle Azioni.

Merci che non puoi né vendere nel Mercato Domestico, né immagazzinare, né spedire, sono perdute.

Magazzini



Tutti i giocatori hanno due carte Piccolo Magazzino disponibili nella loro riserva. Essi possono acquisire un extra Grande Magazzino su una delle carte Sviluppo.



Per indicare l'immagazzinamento di Merci, aggiungi una carta Magazzino al lato sinistro di una Fabbrica selezionabile. Un Piccolo Magazzino contiene 1 o 2 Merci, un Grande Magazzino 4 Merci.

Magazzini multipli possono essere combinati vicino alla stessa Fabbrica o possono essere usati in Fabbriche differenti. Un Magazzino non può mai contenere più di 1 tipo di Merce.

Vendute tutte le Merci nel Magazzino, rimetti la carta nella tua riserva per usarla in futuro. Ruota (o rimpiazza) la carta se invece non le hai venduto tutte.

Se rimuovi un Magazzino con Merci Non Attive dentro (es. ti serve la carta per immagazzinare Merci Attive), quelle Merci sono perdute.

Spedizione



Nel setup base, i giocatori iniziano con una carta Spedizione con 2 Navi disponibili.



Se hai 2 Navi disponibili e ne usi 1, gira la carta sul lato con 1 Nave. Se usi tutte le tue Navi disponibili, metti la carta nella tua riserva fino a quando non la riattivi. Le Navi possono essere (ri) attivate durante la Fase Azione, con l'azione Mercato Azionario (vedi pag. 14).



Lo Sviluppo Nave sulla tua plancia indica il numero di Merci che ogni tua Nave può trasportare. Le Navi non devono essere caricate completamente per poterle utilizzare, e puoi spedire solo Merci Attive.



Usare la Spedizione riduce il Valore delle tue Azioni nel punteggio finale, come indicato dai segnalini Spedizione che aggiungi sulla tua plancia.



C Paga i Costi di Produzione

Fare business non è semplice. Sottratti tutti i costi, ogni piccolo ricavo è un successo. Per una nuova fabbrica, anche fare perdite non è inusuale.

I giocatori che producono la Merce Attiva devono pagare la sua Produzione:



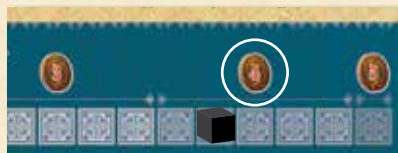
2 Paga i Costi Fissi

indicati sulla Fabbrica che produce.



2 Paga Salari per ogni Lavoratore nella tua

Fabbrica che produce, come indicato sul tracciato Salari nella plancia Mercato.



2 Paga il Mantenimento per

ogni Macchina nella tua Fabbrica che produce. Il costo è di £1 per Macchina.



Fondi di Emergenza

NON puoi pagare la Produzione prendendo Prestiti. I Prestiti si prendono solo con un'azione (vedi pag. 14).

Se non hai abbastanza soldi per pagare la Produzione, devi usare i Fondi di Emergenza.

I Fondi di Emergenza funzionano come i Prestiti, ma ricevi solo la metà del Valore delle Azioni corrente per ogni segnalino Prestito che aggiungi sulla tua plancia, arrotondata per eccesso.

Se hai usato tutti i 9 spazi per i segnalini Prestito e non hai ancora abbastanza soldi per pagare la Produzione, vai in bancarotta e sei eliminato dal gioco.

d Aumenta il Valore delle Azioni

Se hai venduto abbastanza merci, il valore della tua fabbrica aumenta.

Se hai venduto almeno 2 Merci **nel Mercato**

Domestico in questa Fase Produzione, aumenta il tuo Valore delle Azioni di 1. *Le Merci spedite non aumentano questo valore.*

Poi, il giocatore con la **maggiore Attrattiva**



della Merce Attiva può aggiungere 1 al suo Valore delle Azioni. In caso di pareggio, nessuno riceve il Valore extra (*a meno che un giocatore che pareggia usi la propria carta Imprenditore*).

e Riduci la Distribuzione

La distribuzione è un effetto che si deteriora lentamente.

I giocatori riducono la Distribuzione della loro Fabbrica che produce di 1, ruotando, girando o rimuovendo la carta Distribuzione della loro Fabbrica.



Le Fabbriche che non hanno prodotto nulla durante la Fase Produzione non sono considerate.

3 Preparativi Per il Round Successivo

Alla fine dei Round 1, 2, o 3, esegui i seguenti passaggi:

a Muovi il segnalino Round nello spazio seguente



b Passa la carta Primo Giocatore al giocatore successivo in senso orario



Alla fine del 4° Round della Decade I o II, esegui i seguenti passaggi:

a Muovi il segnalino Round indietro sul primo spazio del Round sul tracciato Attrattiva Cibo.



b Muovi il segnalino Decade sullo spazio Decade successivo



c Riattiva tutte le carte Sviluppo usate con l'icona.



d Determina il nuovo Primo Giocatore

Ogni giocatore moltiplica il suo Valore delle Azioni per il numero di Azioni acquistate, senza considerare Prestiti e Spedizioni. Il giocatore col risultato minore **sceglie** il nuovo Primo Giocatore, dandogli la carta. Se dei giocatori pareggiano, chi tra loro ha meno Denaro sceglie. Se c'è ancora pareggio, il giocatore tra loro più vicino al Primo Giocatore precedente, in senso orario, sceglie.



In 2 giocatori, alla fine della Decade I e II, muovi ogni segnalino Attrattiva del Giocatore Neutrale in avanti di 1 spazio. Se qualche segnalino passa una freccia rossa, muovi il segnalino Domanda sullo stesso tracciato di 1 spazio nella stessa direzione.

Quindi, inizia la nuova Decade come hai fatto con la precedente. Se questo era il 4° Round della Decade III, il gioco termina.



Punteggio Finale

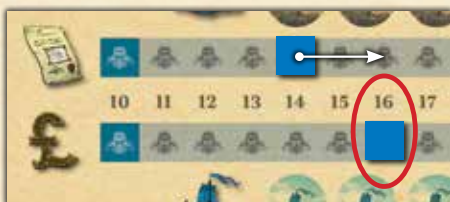
Dopo il 4° round della Decade III, il gioco finisce.

Tutti i giocatori calcolano il punteggio finale:

- a** **Vendi le Merci rimanenti nei tuoi Magazzini**, al seguente Prezzo fisso:



- b** **Compra tutte le Azioni che puoi** con il tuo Denaro rimanente, al regolare Prezzo uguale al Valore delle Azioni, **non** tenendo conto degli Sviluppi del Mercato Azionario.



- c** **Riduci il numero delle tue Azioni** muovendo il tuo segnalino Azioni di una posizione indietro per ogni Prestito (o Fondo di Emergenza) che hai preso durante il gioco, come indicato dai segnalini Prestito sulla tua plancia.



- d** **Riduci il valore delle tue Azioni** muovendo il tuo segnalino Azioni indietro del numero di posizioni indicato dai segnalini Spedizione sulla tua plancia.



- e** **Moltiplica il tuo Valore delle Azioni finale per il totale delle Azioni che hai.** Questo è il tuo punteggio.

Il giocatore con il punteggio finale più alto è il miglior imprenditore e vince!

In caso di pareggio, il giocatore con più Denaro rimanente vince. Se c'è ancora pareggio, i giocatori condividono la vittoria e dovrebbero avviare un business insieme nella vita reale!

Crediti

GAME DESIGN: Stefan Risthaus • **ARTWORK:** Mehdi Merrouche • **PROJECT MANAGER:** Rudy Seuntjens • **ART DIRECTION:** Rafaël Theunis • **EDITOR & QUALITY CONTROL:** Eefje Gelis • **PROOFREADERS:** Ori Avtalion, Dave Moser, Amanda Erven, Christine Gijbels

L'autore ringrazia tutti i playtester, in particolare sua moglie Heike Risthaus, e Volker Wichert, Christian Heider, Robert Rudolph, Karsten Becker, Thomas Gartner, Tim Kühn, André Müller, Jörg Berg, ed i gruppi di gioco di Letter e Wolfsburg.

Se ci sono problemi con questo prodotto, contatta il venditore da cui hai comprato il gioco, o contatta il nostro Servizio Clienti su gamebrewer.com/customer-service



Carte Sviluppo

Alcune regole generali si applicano a queste carte:

❗ **Non puoi mai avere più carte Sviluppo di quanto indicato dallo Sviluppo relativo sulla tua plancia** (vedi pag. 17). Puoi però scartare una carta Sviluppo per prenderne un'altra.

❗ **Non puoi mai avere 2 carte Sviluppo dello stesso tipo.** Puoi però riprendere una carta Sviluppo che hai scartato **in precedenza**, ma non nello stesso turno. Ogni carta Patrono è considerata come tipo diverso di carta.

❗ Le carte Sviluppo scartate sono rimesse nella riserva generale e diventano disponibili di nuovo per tutti i giocatori.

***Nota:** Le carte Sviluppo hanno una doppia faccia. Tu utilizzi solo una faccia, e queste carte non vengono mai girate durante il gioco. Le carte Ingegnere, Brevetto e Grande Magazzino sono le uniche eccezioni.*

Variante Esperto: Alcune carte Sviluppo ti permettono di ignorare la Restrizione di Decadi di specifici Sviluppi. Questo significa che puoi prendere questi Sviluppi prima che la Decade indicata sia iniziata.



Per indicarlo, gira il segnalino Sviluppo appropriato quando acquisisci una di queste carte Sviluppo. Dopo aver scartato la carta Sviluppo, questo vantaggio scompare (gira il segnalino Sviluppo appropriato se necessario), ma non devi muovere nessun segnalino Sviluppo indietro.

Iconografia generale delle carte Sviluppo



Ruota questa carta 90° a sinistra per attivare il suo effetto. L'effetto è valido 1 volta per Decade.



Scarta questa carta e rimettila nella riserva generale per attivare il suo effetto.

1. IMPRENDITORE

La carta Imprenditore ha 2 funzioni, una che puoi usare 1 volta per Decade ed una che puoi usare solo 1 volta.

Quando acquisita, piazzala di fronte a te.

Quando pareggi per l'Attrattiva più alta nella fase Produzione, ruota questa carta di 90° per vincere lo spareggio. Può essere fatto 1 volta per Decade.



Quando la scarti (attivata per lo spareggio o no) alla fine di un qualsiasi Round, puoi decidere il nuovo Primo Giocatore. Se si è alla fine di una Decade, assicurati di usare questa carta prima che il giocatore con il punteggio più basso annunci il nuovo Primo Giocatore.

2. UFFICIO COMMERCIALE

Quando acquisita, piazzala di fronte a te.

Quando usi almeno 1 Nave, ruota questa carta di 90° per aggiungere 1 segnalino Spedizione in meno sulla tua plancia (1 volta per Decade).



Variante Esperto: Ignora la Restrizione Decade dello Sviluppo Spedizione (gira il suo segnalino Restrizione).



3. TURNO EXTRA

Quando acquisita, piazzala di fronte a te.

Se la scarti durante la Fase Produzione, produci 1 merce in più rispetto a quanto indicato sulla Fabbrica e le sue carte Lavoratore.



Variante Esperto: Se scartata durante un'Azione Produzione, produci 1 merce aggiuntiva.



6. BROKER

Quando acquisita, piazzala di fronte a te.

Alla fine della tua Fase Azione, **invece** di prendere 1 Sviluppo sulla tua plancia o 1 carta Sviluppo, scarta questa carta per comprare fino a 2 Azioni alla metà del loro Valore corrente ciascuna (arrotondata per eccesso), non considerando il tuo livello di Sviluppo del Mercato Azionario.



Non puoi comprare più Azioni con questa carta.

4. LABORATORIO

Quando acquisita, piazzala di fronte a te.

Quando paghi il Mantenimento delle Macchine per le tue Fabbriche, ignora fino a 2 Macchine.



Variante Esperto: Ignora la Restrizione di Decade dello Sviluppo Macchina (gira il suo segnalino Restrizione).



7. PATRONO

Quando acquisita, piazzala di fronte a te.

Quando vendi Merci presenti sulla carta nel Mercato Domestico, ruota di 90° questa carta per aumentare la quantità di Merci che puoi vendere nel Mercato Domestico di 1 (**senza muovere il tuo segnalino Attrattiva o Domanda**). Utilizzabile 1 volta per Decade.



5. CAPOSQUADRA

Quando acquisita, piazzala immediatamente a sinistra di 1 tua Fabbrica.

Quando devi pagare Salari per questa Fabbrica, paga **£2 in meno per Lavoratore**, per un massimo di 4 Lavoratori.



8. INVENTORE

Quando acquisita, piazzala di fronte a te.

Quando esegui l'azione Migliora Fabbriche, scarta questa carta per migliorare fino a 2 Fabbriche differenti e le sue carte Lavoratore dalla Decade I alla Decade II (nella Decade I), o dalla Decade II alla Decade III (nella Decade II), ignorando la Decade corrente.




Variante Esperto: Alla fine della tua Fase Azioni, **invece** di prendere 1 Sviluppo sulla tua plancia o 1 carta Sviluppo, scarta questa carta per prendere 2 Sviluppi sulla tua plancia, ignorando le Restrizioni di Decade.

9. SVILUPPATORE

Quando acquisita, piazzala di fronte a te.

Quando paghi i Costi di Produzione, diminuisci i Costi Fissi di tutte le tue fabbriche di £2.

E

Nel tuo turno, puoi ruotare questa carta di 90° per riattivare 1 altra carta Sviluppo con un'icona .

Utilizzabile 1 volta per Decade.



10. CONTRATTO

Quando acquisita, piazzala di fronte a te.

Ogni volta che spedisce una qualsiasi Merce, guadagna Reddito extra come indicato sulla tabella Contratto.



11. BREVETTO

Quando acquisita, aggiungila alla tua riserva.

Quando esegui l'azione Aggiungi Distribuzione, questa è un'extra carta Distribuzione disponibile.



Variante Esperto:

Ignora la restrizione Decade dello sviluppo Distribuzione (gira il suo segnalino Restrizione).



12. INGEGNERE

Quando acquisita, aggiungila alla tua riserva.

Da adesso, la Qualità massima in ogni tua Fabbrica è 6 (invece di 4). Gira il segnalino Ingegnere sulla tua plancia sul suo lato "max. 6" per il resto del gioco.



Quando usi l'azione Aggiungi Qualità, questa è una Carta Qualità extra disponibile.

Quando viene rimossa da una Fabbrica, puoi rimpiazzarla con altre carte Qualità fino a raggiungere lo stesso valore, se disponibili nella tua riserva.



Variante Esperto: Ignora la Restrizione di Decade dello Sviluppo Qualità (gira il suo segnalino Restrizione).

13. GRANDE MAGAZZINO

Quando acquisita, aggiungila alla tua riserva.

Quando immagazzini Merci, questo è un Magazzino extra che contiene fino a 4 Merci.

Guarda pag. 19 per maggiori informazioni sui Magazzini.



