

YOKOHAMA

AMBIENTAZIONE

Siamo all'alba del Periodo Meiji. Il Giappone ha riallacciato i rapporti commerciali con l'Occidente e Yokohama, un placido villaggio di pescatori, è diventato il fulcro commerciale del Paese. Da Yokohama escono merci come il rame e la seta grezza ed entrano la tecnologia e la cultura degli stranieri. La modernizzazione comincia a imporsi in Giappone e i mercanti di Yokohama sono in prima fila.

PANORAMICA

I giocatori vestono i panni di mercanti in lizza per accrescere la propria fama tramite iniziative commerciali lucrose come raccogliere mercanzie, apprendere nuove tecnologie e fondare negozi e uffici commerciali nella città. Per procacciarsi nuovi affari i giocatori dovranno aggirarsi per le strade di Yokohama in cerca delle occasioni migliori.

COMPONENTI

PEDINE DEI GIOCATORI (BLU, ROSA, VIOLA, GIALLO)



4 Presidenti
(1 per ciascun colore)



92 Assistenti
(23 per ciascun colore)



32 Negozi
(8 per ciascun colore)

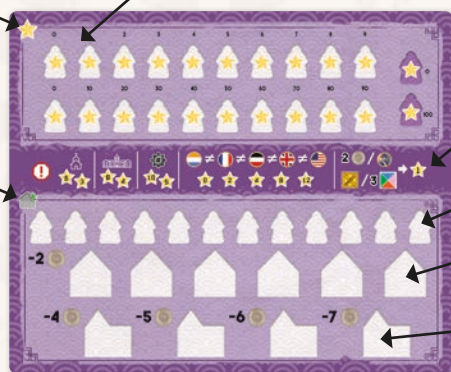


16 Uffici Commerciali
(4 per ciascun colore)

Icona dei punti vittoria

Tracciato del punteggio

Icona del Magazzino



Promemoria del punteggio finale

Spazi degli Assistenti

Spazi dei Negozi

Spazi degli Uffici Commerciali

4 pance Magazzino
(1 per ciascun colore)

PRODOTTI



31 segnalini Rame



31 segnalini Seta



41 segnalini Tè



41 segnalini Pesce

20 SEGNALINI "5 POTERE"



1 SEGNALINO STAZIONE



10 SEGNALINI AGENTE STRANIERO



2 Americani



1 Olandese



3 Britannici

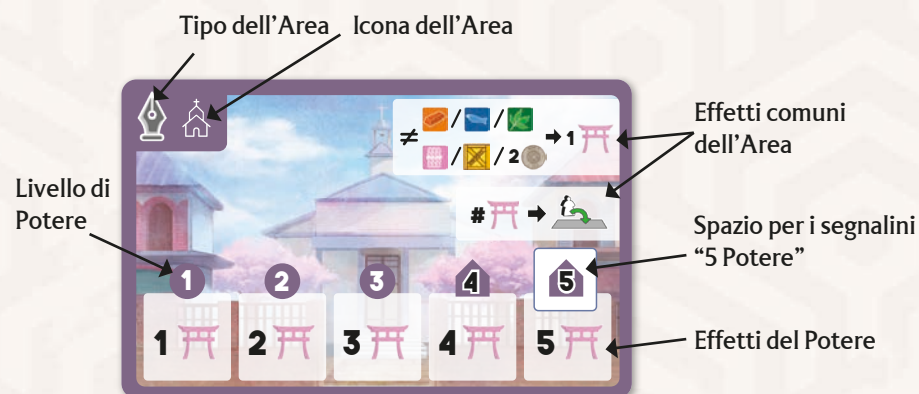


2 Francesi



2 Tedeschi

18 PLANCE AREA



(14 Aree diverse)

Ci sono 2 tipi di Area:

Produzione

Commerciale

MERCI D'IMPORTAZIONE



23 segnalini Merce d'Importazione

DENARO



52 segnalini da 1 ¥



16 segnalini da 3 ¥

INDICATORE DEL PRIMO GIOCATORE



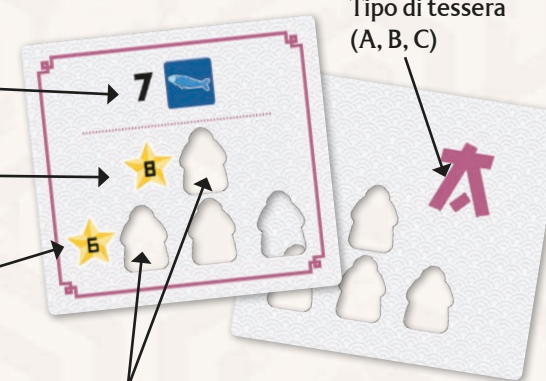
12 TESSERE OBIETTIVO

(4 TESSERE PER CIASCUN TIPO: A, B, C)

Obiettivo comune dei giocatori

Ricompensa per il 1° posto

Ricompensa per il 2° posto e seguenti



Tipo di tessera (A, B, C)

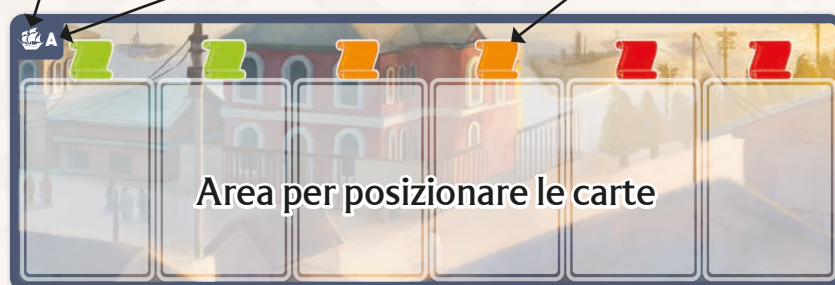
Spazio per l'Assistente

6 PIANE DI GESTIONE

2 PORTI (A E B)

Icona dell'Area A o B

Icone del livello (, ,)



Area per posizionare le carte

2 LABORATORI (A E B)

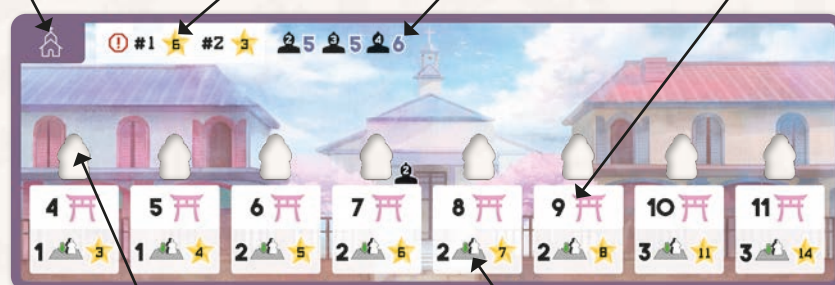
Icona dell'Area A o B Bonus di fine partita Valore di Produzione



Area per posizionare le carte

1 CHIESA

Icona dell'Area Bonus di fine partita Condizione di fine partita Valore di Fede



Spazio per l'Assistente

Ricompense in base al valore di Fede

1 DOGANA

Icona dell'Area Bonus di fine partita Condizione di fine partita Numero di Mercì d'Importazione



Spazio per l'Assistente

Ricompense per le Mercì d'Importazione

24 TESSERE DEGLI EDIFICI



4 spazi Negozio e relative ricompense. Quando lo costruisci, piazza qui uno dei tuoi Negozi.

1 spazio Ufficio Commerciale e relativa ricompensa. Quando lo costruisci, piazza qui uno dei tuoi Uffici Commerciali.

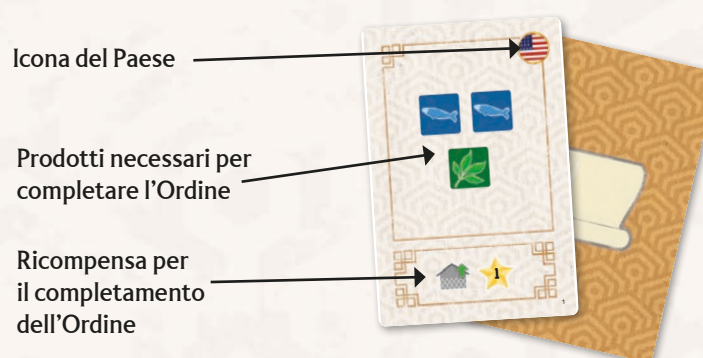
4 PROMEMORIA PER I GIOCATORI



30 CARTE TECNOLOGIA



36 CARTE ORDINE



3

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

A seconda del numero di giocatori, alcune plance non verranno usate. Rimettete nella scatola le plance indicate di seguito:

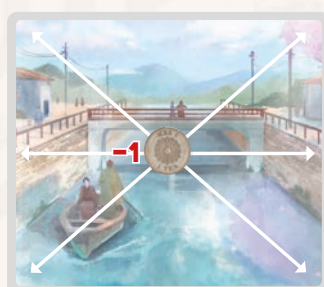
N° DI GIOCATORI	PLANCE AREA	PLANCE DI GESTIONE
2 GIOCATORI	Laboratorio B, Porto B, Quartiere Cinese, Canale, Miniera di Rame × 1, Filanda × 1, Tè × 1, Pesca × 1	Laboratorio B, Porto B
3 GIOCATORI	Laboratorio B, Miniera di Rame × 1, Filanda × 1, Tè × 1	Laboratorio B
4 GIOCATORI	Nessuna	Nessuna

Ogni plancia Area è chiamata anche semplicemente “Area”.

- Mescolate le plance Area a faccia in giù (incluso il Canale in una partita a 3 o 4 giocatori), poi giratene una a faccia in su. Mescolate le tessere degli Edifici, poi collocatene una a faccia in su vicino al bordo inferiore della plancia Area.



Plancia Area



Canale

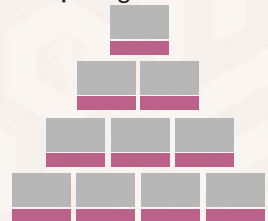


Tessera degli Edifici

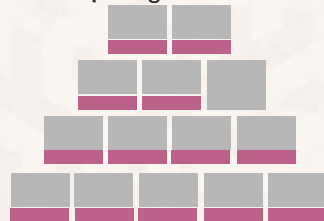
Ripetete questo processo in modo da creare la disposizione indicata in base al numero di giocatori. Non collocate una tessera degli Edifici in corrispondenza del Canale.

ATTENZIONE: Le plance Area e il Canale sono disposte in ordine casuale.

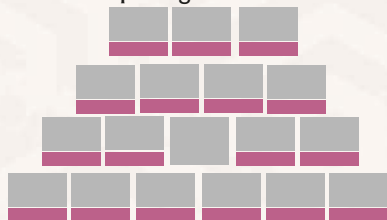
Esempio di preparazione per 2 giocatori:



Esempio di preparazione per 3 giocatori:



Esempio di preparazione per 4 giocatori:



Rimettete nella scatola le eventuali tessere degli Edifici rimanenti.

Collocate ciascuna plancia di Gestione vicino alla plancia Area corrispondente.

- Mescolate i segnalini “5 Potere” a faccia in giù, poi mettetene 1 sullo spazio indicato di ciascuna plancia Area e giratelo a faccia in su. Rimettete nella scatola i segnalini rimanenti.



- Mettete i materiali indicati di seguito a portata di mano di tutti i giocatori, in modo da formare una riserva comune:

- Denaro
- Segnalini Prodotti
- Segnalini Merci d'Importazione
- Segnalini Agente Straniero (a faccia in su)
- Segnalino Stazione

- Ciascun giocatore sceglie un colore e riceve i seguenti componenti del colore scelto:

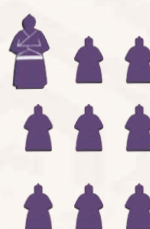
- 1 plancia Magazzino
 - 1 Presidente (nella mano)
 - 23 Assistenti (8 nella mano, 15 sulla plancia Magazzino). Mettete 1 Assistente su ciascuno spazio “0” del tracciato del punteggio, che si trova sulla parte superiore della plancia Magazzino.
 - 8 Negozi (2 nella mano, 6 nel Magazzino)
 - 4 Uffici Commerciali (nel Magazzino)
 - 1 Promemoria per il giocatore
- E inoltre:
- 1 segnalino Rame
 - 1 segnalino Seta
 - 1 segnalino Tè
 - 1 segnalino Pesce
 - Denaro (3 ¥ per il primo giocatore, 4 ¥ per tutti gli altri)

ATTENZIONE: La mano e il Magazzino sono due riserve separate. Per evitare confusione, fai in modo di tenere gli oggetti nel tuo Magazzino e quelli nella tua mano separati gli uni dagli altri.

4

La prima fila indica le unità

La seconda fila indica le decine



100 punti vittoria



4

5 Il giocatore che più di recente ha visitato un porto riceve l'indicatore Primo Giocatore e giocherà il primo turno di gioco. L'indicatore resterà a quel giocatore fino alla fine della partita.



6 Dividete le tessere Obiettivo in pile (A, B e C) in base alla lettera indicata. Mescolate ciascuna pila separatamente, a faccia in giù. Pescate 1 tessera da ciascuna pila e disponetela a faccia in su nell'area di gioco. Rimettete nella scatola tutte le altre tessere.



7 Mescolate le carte Tecnologia in modo da formare un mazzo a faccia in giù, poi disponetelo vicino all'area di gioco. Riempite ciascuno spazio vuoto sulle plance di Gestione dei Laboratori con una carta a faccia in su pescata dal mazzo della Tecnologia.

8 Mescolate le carte Ordine in modo da formare un mazzo a faccia in giù, poi disponetelo vicino all'area di gioco. A seconda del numero di giocatori, rimettete nella scatola il numero di carte Ordine indicate dalla tabella seguente, senza guardarle:

GIOCATORI	N° DI CARTE ELIMINATE DAL GIOCO
2 GIOCATORI	16
3 GIOCATORI	5
4 GIOCATORI	0

Riempite ciascuno spazio vuoto sulle plance di Gestione dei Porti con una carta a faccia in su pescata dal mazzo degli Ordini.

Ciascun Giocatore pesca e guarda 2 carte dal mazzo Ordine, ne sceglie 1 e la aggiunge alla sua mano senza rivelarla, poi rimette nella scatola l'altra carta.

ESEMPIO DI PREPARAZIONE (4 GIOCATORI)



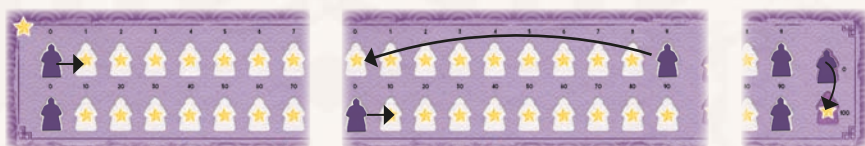
Se si gioca con 2 giocatori, mettete un Assistente di un colore inutilizzato su ciascuno spazio delle plance di Gestione della Chiesa e della Dogana indicato da questa icona, in modo da bloccare quegli spazi.



REGOLE GENERALI

Le regole seguenti si applicano per tutta la partita:

- I Prodotti, i Beni d'Importazione e il Denaro sono risorse illimitate. Nel caso doveste esaurire i segnalini per questi componenti, sostituiteli con qualunque oggetto adeguato.
- Tutte le informazioni sono pubbliche, tranne le carte Ordine nella mano di un giocatore.
- Ciascun giocatore può avere nella sua mano un massimo di 3 carte Ordine. Non è consentito scartare una carta Ordine per fare spazio a una nuova carta.
- Non c'è limite al numero di carte Tecnologia che potete avere, ma un giocatore non può avere 2 carte Tecnologia con lo stesso titolo.
- I Punti Vittoria vengono segnati sulla plancia Magazzino di ciascun giocatore. La prima riga rappresenta le unità e la seconda riga rappresenta le decine. Se il tuo punteggio supera i 100 punti, sposta il tuo Assistente sullo spazio "100".



ORDINE DI GIOCO

Yokohama si gioca su una serie di Round successivi. In ogni Round, il Primo Giocatore esegue il suo Turno individuale, seguito dagli altri giocatori in senso orario. I Round si susseguono fino a quando non viene soddisfatta una delle condizioni di fine partita. Quando questo accade, i giocatori completano il Round in corso e poi giocano un ultimo Round, seguito dal calcolo del punteggio finale. Per maggiori informazioni sulle condizioni di fine partita, leggete pagina 9.

SEQUENZA DEL TURNO

Il Turno individuale di un giocatore è diviso nelle 3 fasi seguenti, eseguite in questo ordine:

A. PRIMA FASE AZIONI SUPPLEMENTARI

B. FASE AZIONE PRINCIPALE

1. **Piazzamento**
2. **Movimento**
3. **Azione dell'Area**
4. **Bonus "5 Potere" (se applicabile)**
5. **Costruzione del Negozio e dell'Ufficio Commerciale (opzionale)**
6. **Recupero**

C. SECONDA FASE AZIONI SUPPLEMENTARI

Quando un giocatore termina il suo Turno, il gioco passa alla persona seguente in senso orario.

FASE AZIONE PRINCIPALE

La Fase Azione Principale è divisa nei seguenti passaggi:

1. **Piazzamento**
2. **Movimento**
3. **Azione dell'Area**
4. **Bonus "5 Potere" (se applicabile)**
5. **Costruzione del Negozio e dell'Ufficio Commerciale (opzionale)**
6. **Recupero**

Le fasi 1, 2, 3 e 6 sono obbligatorie.

ECCEZIONE: Se un giocatore esegue il passaggio 2 B), quel giocatore salta i passaggi da 3 a 6 e passa direttamente alla Fase C.

1. **Piazzamento**

Scegli una tra le 2 opzioni seguenti:

A) Piazzare fino a 3 Assistenti dalla tua mano su Aree diverse,

OPPURE

B) Piazzare 2 Assistenti dalla tua mano su un'unica Area.

Indipendentemente dalla scelta (A o B), devi rispettare le regole di piazzamento riportate di seguito:

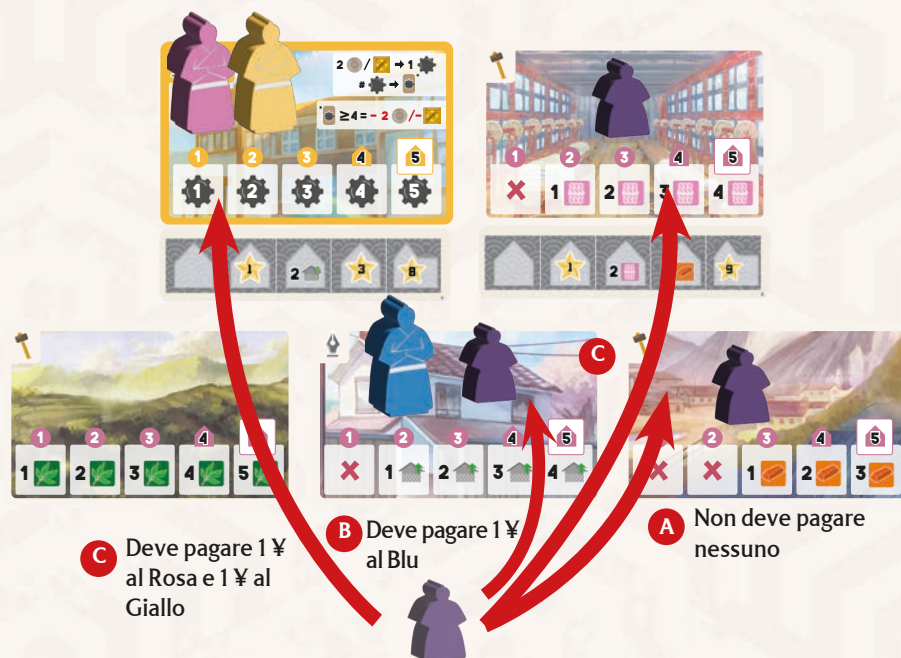
REGOLE DI PIAZZAMENTO

- Non puoi piazzare un Assistente preso dal tuo Magazzino o da una plancia di Gestione.
- Se vuoi piazzare degli Assistenti su un'Area che contiene un Presidente avversario, devi pagare a quell'avversario 1 ¥ per ciascun Assistente che vuoi piazzare. Se non puoi pagare questo costo, non puoi piazzare Assistenti in quell'Area.
- Non puoi mai piazzare un Assistente nel Canale.

Esempio: Luca (viola) decide di piazzare 3 Assistenti in 3 Aree diverse. Sceglie la Miniera di Rame, l'Agenzia di Collocamento e il Laboratorio. Succedono le seguenti cose:

- A** Siccome non ci sono Presidenti avversari sulla Miniera di Rame, Luca può piazzare un Assistente su di essa senza pagare.
- B** Il Presidente blu si trova sull'Agenzia di Collocamento. Per piazzare qui un Assistente, Luca deve pagare 1 ¥ al giocatore blu. Lo fa e piazza il suo Assistente su quell'Area.

- C** I Presidenti rosa e giallo si trovano sul Laboratorio. Per piazzare un Assistente qui, Luca dovrebbe pagare 1 ¥ a ciascuno dei due giocatori (Rosa e Giallo). Luca non è in grado di pagare questo costo, quindi non può piazzare un Assistente sul Laboratorio. Luca decide dunque di piazzare gratuitamente l'Assistente sulla Filanda.



2. Movimento

Scegli 1 tra le 2 azioni seguenti:

A) Muovere il Presidente,

OPPURE

B) Riprendere in mano il Presidente.

A) Muovere il Presidente

Il Presidente si può muovere in 2 modi diversi. Se il tuo Presidente si trova:

Nella tua mano: Puoi piazzare il tuo Presidente su qualsiasi destinazione consentita.

In gioco: Se il tuo Presidente si trova già su un'Area, devi muoverlo fino a una nuova destinazione consentita a tua scelta, in base alle regole seguenti.

Una destinazione consentita è un'Area che contenga **almeno 1 dei tuoi Assistenti e nessun Presidente avversario**.

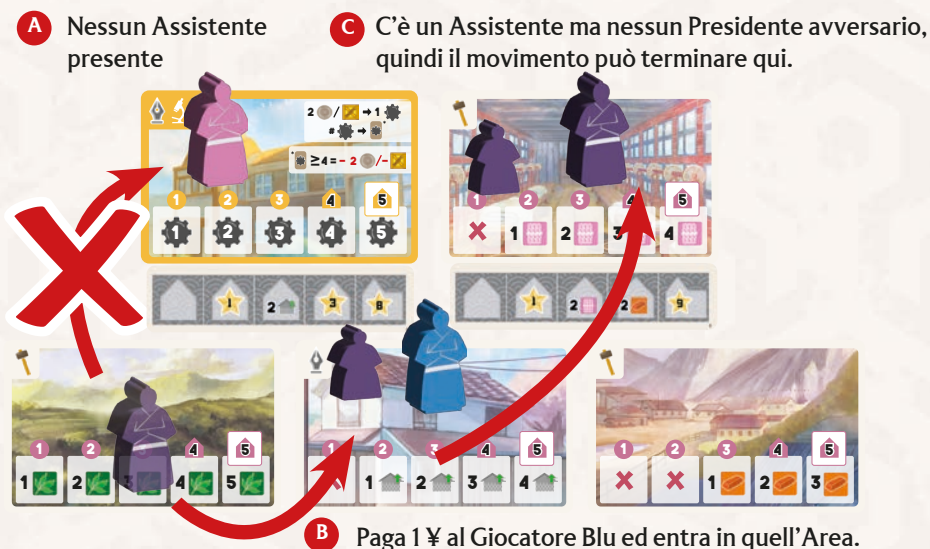
REGOLE DI MOVIMENTO DEL PRESIDENTE

Il Presidente si muove di 1 passo alla volta, dall'Area in cui si trova a un'altra Area adiacente. Per muovere il Presidente, devi avere **almeno 1 Assistente** su ciascuna Area in cui entra. Puoi continuare a muoverlo tutte le volte che vuoi, fino a quando non decidi di terminare il movimento, a patto di seguire queste regole:

- Se entri in un'Area che contiene un Presidente avversario, **DEVI** pagare 1 ¥ a quell'avversario. Se non puoi pagare, **NON PUOI** attraversare quell'Area.
- Il Presidente **NON PUÒ** tornare alla stessa Area da cui è partito.

Esempio: Luca (viola) vuole muovere il suo Presidente fino alla Filanda.

- A** Non può passare dal Laboratorio, perché non ha Assistenti su quell'Area.
- B** Ha un Assistente sull'Agenzia di Collocamento, quindi può attraversarla. Tuttavia, anche il Presidente blu si trova su quell'Area, quindi Luca deve pagare 1 ¥ al Giocatore Blu per entrare.
- C** Dall'Agenzia di Collocamento decide poi di muoversi verso la Filanda, dove si trova uno dei suoi Assistenti. Luca decide di terminare qui il suo movimento.



ATTENZIONE: Se il tuo Presidente non può muoversi legalmente fino a un'Area diversa da quella di partenza, devi scegliere l'opzione "B".

B) Riprendere in mano il Presidente

Riprendi in mano il tuo Presidente, insieme a un qualsiasi numero di tuoi Assistenti, presi da una o più Aree a tua scelta. **Non puoi riprendere in mano gli Assistenti piazzati sulle Plance di Gestione**. Se scegli questa azione, salta i passaggi da 3 a 6 della Fase B e passa direttamente alla Fase C.

3. Azione dell'Area

In questo passaggio devi eseguire l'Azione corrispondente all'Area su cui si trova il tuo Presidente. Per prima cosa, calcola il tuo Potere in base al numero di pedine o segnalini che hai in quell'Area (fino a un massimo di 5 Potere):

TIPO	POTERE RICEVUTO
Assistente	1 Potere ciascuno
Presidente	1 Potere
Negozio	1 Potere
Segnalino Stazione	1 Potere
Ufficio Commerciale	1 Potere

Il tuo Potere determina l'azione che puoi eseguire nell'Area su cui si trova il tuo Presidente. Per maggiori informazioni sulle singole Aree e sulle loro caratteristiche, leggi pagina 11.

Esempio: In questo momento il Presidente di Luca si trova nella Filanda,

insieme a 3 Assistenti e 1 Negozio. Questo gli dà 5 Potere, calcolato come segue:

Presidente: 1 Potere
3 Assistenti: 3 Potere
Negozio: 1 Potere
Totale: 5 Potere



Consultando la plancia Filanda, vediamo che Luca ottiene 4 Seta da questa azione.



Qualsiasi **altro** giocatore che possieda un Ufficio Commerciale nell'Area dell'azione riceve 1 ¥ dalla riserva comune. Puoi ottenere denaro in questo modo dal tuo Ufficio Commerciale solo durante il turno di un avversario.



4. Bonus "5 Potere" (se applicabile)

Se hai eseguito un'azione da 5 Potere nel Passaggio 3, puoi eseguire l'azione seguente:

PRENDERE UN SEGNALINO "5 POTERE"

Se c'è un segnalino "5 Potere" nell'Area in cui si trova il tuo Presidente, prendi quel segnalino e mettilo a faccia in giù davanti a te. Ottieni la ricompensa indicata.



5. Costruzione del Negozio e dell'Ufficio Commerciale (opzionale)

Se hai eseguito un'azione con Potere 4 o più, puoi scegliere una tra le 2 azioni seguenti:

- A) Costruire un Negozio
- B) Costruire un Ufficio Commerciale

A) Costruire un Negozio

Ciascun Giocatore può avere solo 1 Negozio su ciascuna tessera degli Edifici di un'Area. Se non hai già un Negozio su quest'Area, prendi un Negozio dalla tua **mano** (non dal Magazzino) e piazzalo su uno spazio Negozio vuoto di quest'Area, poi ottieni la ricompensa indicata.



B) Costruire un Ufficio Commerciale

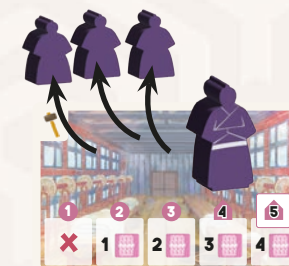
Ciascuna tessera degli Edifici può ospitare solo 1 Ufficio Commerciale. Se lo spazio Ufficio Commerciale di questa tessera è vuoto, prendi un Ufficio Commerciale dalla tua **mano** (non dal Magazzino) e piazzalo su questo spazio, poi ottieni la ricompensa indicata.



6. Recupero

Riprendi in mano tutti i tuoi Assistenti dall'Area in cui ha eseguito la Fase 3 (Azione dell'Area).

Esempio: Luca aveva 3 Assistenti sulla Filanda. Tutti e 3 vengono recuperati e tornano nella sua mano.



FASE AZIONI SUPPLEMENTARI

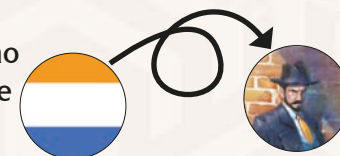
In ciascuna delle due Fasi di Azioni Supplementari puoi eseguire le seguenti azioni, in qualunque ordine:

- A) Usare un Agente Straniero (una volta per Turno)
- B) Completare un qualsiasi numero di tessere Obiettivo
- C) Completare un qualsiasi numero di carte Ordine

A) Usare un Agente Straniero (una volta per Turno)

Puoi usare un Agente Straniero solo una volta per ciascuno dei tuoi Turni. Se usi questa azione in "A. Prima Fase Azioni Supplementari", non puoi usarla nuovamente in "C. Seconda Fase Azioni Supplementari".

Per usare un Agente Straniero, gira il suo segnalino a faccia in giù. Scegli 1 Area, che deve soddisfare le condizioni seguenti:



- L'Area deve contenere almeno 1 dei tuoi Assistenti, **INOLTRE**
- Il tuo Presidente **non può** trovarsi sull'Area.

ATTENZIONE: Puoi scegliere un'Area che contenga il Presidente di un altro giocatore. Non devi pagare quel giocatore per farlo.

Quando usi un Agente Straniero, esegui i seguenti passaggi nell'ordine indicato, come faresti durante la Fase di Azione Principale:

- 3. Azione dell'Area
- 4. Bonus "5 Potere" (se applicabile)
- 5. Costruzione del Negozio e dell'Ufficio Commerciale (opzionale)
- 6. Recupero

Per maggiori informazioni, consulta i rispettivi passaggi della Fase di Azione Principale a pagina 6.

Esempio: Luca esegue l'azione "Usa un Agente Straniero". Sceglie di eseguire questa azione sulla Miniera di Rame, perché contiene 2 dei suoi Assistenti e un Ufficio Commerciale. Avendo Potere 3 durante il passaggio di Azione dell'Area, Luca ottiene 1 Rame, ma non è in grado di effettuare il passaggio del Bonus "5 Potere" o quello di Costruzione del Negozio e dell'Ufficio Commerciale. Durante il passaggio di Recupero, Luca riprende in mano i suoi 2 Assistenti dalla Miniera di Rame.



B) Completare gli Obiettivi

Se hai soddisfatto i requisiti indicati su una tessera Obiettivo, puoi piazzare un Assistente **dalla tua mano** su quella tessera e ottenere i punti indicati. Il giocatore che per primo soddisfa i requisiti di un determinato Obiettivo ottiene i punti indicati nella riga superiore, mentre tutti i giocatori seguenti che completano lo stesso Obiettivo ottengono i punti indicati nella riga inferiore. L'Assistente rimarrà sulla tessera fino alla fine della partita. Per maggiori informazioni leggi il paragrafo "Tessere Obiettivo" a pagina 14.



ATTENZIONE: Puoi completare tutti e 3 gli Obiettivi, ma solo una volta ciascuno.

Esempio: Luca ha 5 Rame e una delle tessere Obiettivo richiede 5 Rame per essere completata. Luca può completare questo Obiettivo, quindi prende un Assistente dalla sua **mano** e lo piazza su uno spazio della tessera Obiettivo. Dato che Eva e Giulio hanno già piazzato degli Assistenti su questo Obiettivo, Luca piazza il suo Assistente sul primo spazio libero della tessera. Luca ottiene 6 punti per avere completato questo Obiettivo.



C) Completare gli Ordini

Rivela una carta Ordine dalla tua mano, mettendola a faccia in su davanti a te. Paga i Prodotti indicati su quella carta, poi ottieni la ricompensa indicata. Dopo aver completato un Ordine, verifica se hai diritto a ricevere un segnalino Agente Straniero. Per maggiori informazioni leggi il paragrafo "Coppie di Icone Paese".




COPPIE DI ICONE PAESE

Ciascuna carta Tecnologia e Ordine presenta una delle seguenti icone Paese:



Ogni volta che ottieni una carta Tecnologia o completi un Ordine, se formi una coppia di icone di uno specifico Paese su **qualsiasi combinazione di carte Tecnologia e/o carte Ordine completate**, ricevi un segnalino Agente Straniero di quel Paese. Il numero di segnalini Agente Straniero è limitato.

Esempio: Luca, che ha davanti a sé una carta Ordine completata con l'icona britannica , riesce a completare un altro Ordine con l'icona britannica. Avendo 2 icone britanniche davanti a sé, Luca può prendere un segnalino Agente Straniero britannico dalla riserva (se ce n'è ancora uno).



CONDIZIONI DI FINE PARTITA

La fine della partita si determina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- Un giocatore ha costruito tutti e 4 i suoi Uffici Commerciali.
- Un giocatore ha costruito tutti e 8 i suoi Negozi.
- Al momento di rimpiazzare le carte Ordine, non ci sono abbastanza carte per riempire tutti gli spazi vuoti su una plancia di Gestione del Porto.
- In una partita con 2/3/4 giocatori, ci sono 5*/5/6 Assistenti sulla plancia di Gestione della Chiesa.
- In una partita con 2/3/4 giocatori, ci sono 5*/5/6 Assistenti sulla plancia di Gestione della Dogana.
- * In una partita con 2 giocatori, contate anche gli Assistenti appartenenti al colore inutilizzato.

Finite di giocare il Round in corso, fino a completare il turno del giocatore a destra del Primo Giocatore. Poi, giocate un ulteriore Round completo. A questo punto, la partita termina con il calcolo del punteggio finale.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO FINALE

Calcolate i punteggi finali dei giocatori in questo ordine:

1. Bonus della Chiesa
2. Bonus della Dogana
3. Bonus della Tecnologia
4. Bonus dei Paesi
5. Altri punti

1. Bonus della Chiesa

Il giocatore che ha il maggior numero di Assistenti sulla plancia di Gestione della Chiesa riceve 6 punti vittoria; il giocatore con il secondo numero più alto di Assistenti riceve 3 punti vittoria. I pareggi sono risolti a favore di chi ha l'Assistente più a destra tra i giocatori coinvolti nel pareggio. Se soltanto un giocatore ha uno o più Assistenti sulla plancia di Gestione della Chiesa, quel giocatore riceve 6 punti vittoria e gli altri ricevono 0 punti vittoria.

Esempio: Alla fine della partita, sulla plancia ci sono 1 Assistente giallo, 2 viola e 2 blu. Il Blu ha l'Assistente più a destra e quindi vince il pareggio. Il Blu riceve 6 punti vittoria, il Viola ne riceve 3 e il Giallo ne riceve 0.



2. Bonus della Dogana

Il giocatore che ha il maggior numero di Assistenti sulla plancia di Gestione della Dogana riceve 8 punti vittoria; il giocatore con il secondo numero più alto di Assistenti riceve 4 punti vittoria. I pareggi sono risolti a favore di chi ha l'Assistente più a destra tra i giocatori coinvolti nel pareggio. Se soltanto un giocatore ha uno o più Assistenti sulla plancia di Gestione della Dogana, quel giocatore riceve 8 punti vittoria e gli altri ricevono 0 punti vittoria.

Esempio: Alla fine della partita, sulla plancia ci sono 1 Assistente giallo, 1 viola e 3 blu. Il Blu, che ha il numero più alto di Assistenti, riceve 8 punti vittoria. Giallo e Viola sono in parità, ma il Giallo ha l'Assistente più a destra e quindi riceve 4 punti vittoria. Il Viola riceve 0 punti vittoria.



3. Bonus della Tecnologia

Il giocatore che sommando le sue carte Tecnologia ha il valore totale di Produzione più alto riceve 10 punti vittoria; il giocatore con il secondo totale più alto riceve 5 punti vittoria. I pareggi sono risolti a favore del giocatore che viene per primo nell'ordine del Round tra quelli coinvolti nel pareggio (se il Primo Giocatore è coinvolto nel pareggio, vince il pareggio). Se soltanto un giocatore possiede carte Tecnologia, quel giocatore riceve 10 punti vittoria e gli altri ricevono 0 punti vittoria.

Esempio: L'ordine dei Turni nel Round è: Luca -> Eva -> Giulio -> Maria.

I valori totali di Produzione dei giocatori sono:

Luca: 12
Eva: 20
Giulio: 12
Maria: 10



Eva ha il valore di Produzione totale più alto, quindi riceve 10 punti vittoria. Luca e Giulio sono a pari merito con 12 punti di Produzione a testa, ma Luca è il Primo Giocatore e quindi riceve 5 punti vittoria. Gli altri giocatori non ricevono punti vittoria.

4. Bonus dei Paesi

Rimettete nella scatola tutte le carte Ordine non completate. Ogni giocatore controlla le icone dei Paesi sulle sue carte Ordine completate e sulle sue carte Tecnologia, poi le divide in set; ciascuna carta può essere usata in un solo set e ciascun set deve essere formato da icone di Paese diverse tra loro. La tabella seguente indica quanti punti vittoria si ricevono per ciascun set, in base al numero di icone di Paesi diversi da cui è formato:

ICONE PAESE DIVERSE	PUNTI VITTORIA
5	12 punti vittoria
4	8 punti vittoria
3	4 punti vittoria
2	2 punti vittoria

Esempio: Alla fine della partita, le carte Tecnologia e le carte Ordine completate di Luca hanno le seguenti icone:



Dopo averle divise in set, Luca ha:

12 Punti
 4 Punti
 0 Punti

Luca riceve 16 punti per il Bonus dei Paesi.

5. Altri punti

Infine, ciascun giocatore converte i suoi segnalini rimanenti in punti vittoria:

Ogni segnalino Agente Straniero inutilizzato: **1 punto vittoria**

Ogni segnalino Merce d'Importazione: **1 punto vittoria**

Ogni 2 Yen (¥2): **1 punto vittoria**

Ogni 3 Prodotti: **1 punto vittoria**

Esempio: Alla fine della partita, Luca possiede:

1 Merce d'Importazione: **1 punto vittoria**

¥3: **1 punto vittoria**

7 Merci (2 Rame, 1 Seta, 1 Tè, 3 Pesce = $7/3 = 2$): **2 punti vittoria**

Totale: **4 punti vittoria**

VINCERE LA PARTITA

Il giocatore con il totale più alto di punti vittoria vince la partita. In caso di pareggio, vince il giocatore che viene per primo nell'ordine del Round tra quelli coinvolti nel pareggio.

DESCRIZIONE DELLE ICONE



Denaro: Ottieni o paga Yen (¥) pari al numero indicato.



Punti vittoria: Ricevi punti vittoria pari al numero indicato.



Prodotto specifico: Ottieni segnalini Prodotto in base al tipo e al numero indicato.



Qualsiasi Prodotto: Ottieni 1 Prodotto a tua scelta.



Merce d'Importazione: Ottieni 1 Merce d'Importazione.



Magazzino: Prendi una pedina dalla tua plancia Magazzino e aggiungila alla tua mano. Paga l'eventuale costo aggiuntivo, in base alle stesse regole dell'azione Agenzia di Collocamento (vedi pagina 13).



Movimento: Muovi un Assistente dall'Area in cui si trova fino a un'altra Area a tua scelta, oppure prendi un Assistente dalla tua mano e piazzalo su un'Area a tua scelta. Per questo movimento non devi pagare alcun costo per i Presidenti avversari. Se ottieni più di un movimento di questo tipo, puoi eseguire ciascun movimento separatamente.

SPIEGAZIONE DETTAGLIATA DELLE AREE

MINIERA DI RAME



Ottieni Rame (🔨)

1 Potere : Nessun effetto

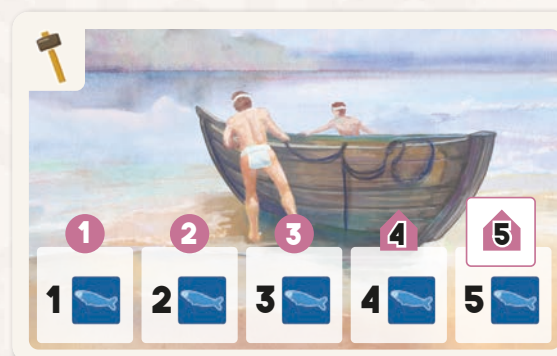
2 Potere : Nessun effetto

3 Potere : Ottieni 1 🔨

4 Potere : Ottieni 2 🔨

5 Potere : Ottieni 3 🔨

PESCA



Ottieni Pesce (🐟)

1 Potere : Ottieni 1 🐟

2 Potere : Ottieni 2 🐟

3 Potere : Ottieni 3 🐟

4 Potere : Ottieni 4 🐟

5 Potere : Ottieni 5 🐟

FILANDA



Ottieni Seta (🧶)

1 Potere : Nessun effetto

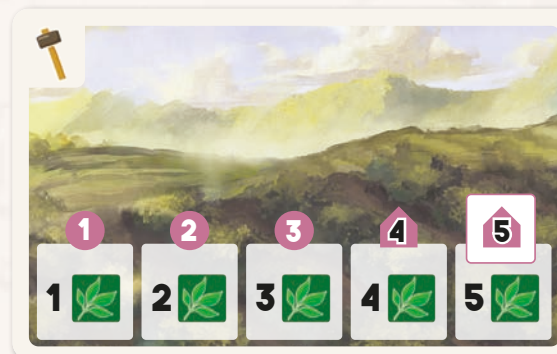
2 Potere : Ottieni 1 🧶

3 Potere : Ottieni 2 🧶

4 Potere : Ottieni 3 🧶

5 Potere : Ottieni 4 🧶

TÈ



Ottieni Tè (🍵)

1 Potere : Ottieni 1 🍵

2 Potere : Ottieni 2 🍵

3 Potere : Ottieni 3 🍵

4 Potere : Ottieni 4 🍵

5 Potere : Ottieni 5 🍵

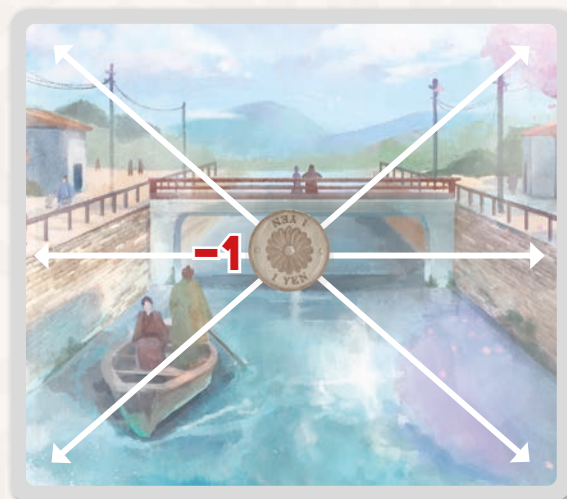
BANCA



Ottieni Yen (¥)

- 1 Potere: Ottieni ¥1
- 2 Potere: Ottieni ¥2
- 3 Potere: Ottieni ¥3
- 4 Potere: Ottieni ¥4
- 5 Potere: Ottieni ¥5

CANALE



Su quest'Area non può essere piazzato nulla. Durante il Movimento, puoi pagare 1 ¥ per muoverti attraverso il Canale.

QUARTIERE CINESE



Scambia Denaro, Prodotti e Merci d'Importazione.

- 1 Potere: 1 Scambio
- 2 Potere: 2 Scambi
- 3 Potere: 3 Scambi
- 4 Potere: 4 Scambi
- 5 Potere: 5 Scambi

Puoi scambiare:

- ¥2 ↔ 1 [Icona]
- ¥2 ↔ 1 [Icona]
- ¥1 ↔ 1 [Icona]
- ¥1 ↔ 1 [Icona]

Puoi scambiare anche:

- ¥4 → 1 [Icona]

ATTENZIONE: Non puoi scambiare Merci d'Importazione per ottenere Yen (¥).

CHIESA

Puoi ottenere punti di Fede attraverso il Potere dell'azione oppure pagando Prodotti, Yen (¥) e Merci d'Importazione:



- 1 Potere: 1 Fede
- 2 Potere: 2 Fede
- 3 Potere: 3 Fede
- 4 Potere: 4 Fede
- 5 Potere: 5 Fede

- 1 [Icona]: 1 Fede
- 1 [Icona]: 1 Fede
- 1 [Icona]: 1 Fede
- 1 [Icona]: 1 Fede
- 1 [Icona]: 1 Fede
- ¥2: 1 Fede

ATTENZIONE: Puoi pagare un massimo di 1 di ciascun tipo di oggetto per ottenere punti di Fede.

Prendi 1 Assistente dall'Area della Chiesa o dalla tua mano e piazzalo su uno spazio della plancia di Gestione della Chiesa che abbia un valore pari o inferiore ai punti di Fede ottenuti. Poi, ottieni la ricompensa indicata. Non puoi piazzare un Assistente su uno spazio già occupato. Gli eventuali punti di Fede inutilizzati sono perduti.

ATTENZIONE: Gli Assistenti piazzati sulla plancia di Gestione della Chiesa non possono essere mossi fino alla fine della partita.

Esempio: Luca esegue l'azione della Chiesa. Il suo Presidente e i suoi 2 Assistenti gli forniscono 3 Potere, che si traducono in 3 Fede. Paga inoltre 1 Rame, 1 Seta e 2 ¥ per portare la sua Fede a 6.

Luca prende un Assistente dalla sua mano e lo piazza sul terzo spazio della plancia di Gestione della Chiesa. Ottiene una ricompensa di 5 punti vittoria e la possibilità di muovere 2 Assistenti (che deve essere utilizzata immediatamente).



DOGANA



Paga Merci d'Importazione (☒) per ottenere delle ricompense.

- 1 Potere: nessun effetto
- 2 Potere: Paga 1 ☒
- 3 Potere: Paga 2 ☒
- 4 Potere: Paga 3 ☒
- 5 Potere: Paga 4 ☒

Prendi 1 Assistente dall'Area della Dogana o dalla tua mano e piazzalo su uno spazio della plancia di Gestione della Dogana che corrisponda al numero di Merci d'Importazione che hai pagato, poi ottieni la ricompensa indicata. Non puoi piazzare un Assistente su uno spazio già occupato.

ATTENZIONE: Gli Assistenti piazzati sulla plancia di Gestione della Dogana non possono essere mossi fino alla fine della partita.

Esempio: Luca esegue l'azione Dogana. Il suo Presidente e 1 Assistente gli forniscono 2 Potere, permettendogli di pagare 1 Merce d'Importazione. Luca paga, poi piazza un Assistente sul secondo spazio della plancia di Gestione della Dogana per ottenere 4 punti vittoria e 2 ¥.



AGENZIA DI COLLOCAMENTO



Prendi Assistenti, Negozi e Uffici Commerciali dal tuo Magazzino e aggiungili alla tua mano.

- 1 Potere: nessun effetto
- 2 Potere: 1 pedina
- 3 Potere: 2 pedine
- 4 Potere: 3 pedine
- 5 Potere: 4 pedine

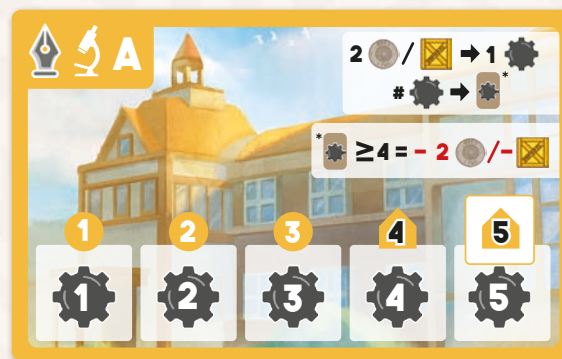
Alcune pedine hanno un costo aggiuntivo:

Assistente: Nessun costo aggiuntivo

Negozio: ¥2 ciascuno

Ufficio Commerciale: 1°: ¥4, 2°: ¥5, 3°: ¥6, 4°: ¥7

LABORATORIO



Ottieni una carta Tecnologia.

ATTENZIONE: I Laboratori A e B corrispondono alle plance di Gestione del Laboratorio A e B, rispettivamente.

Paga il valore di Produzione di una carta con qualsiasi combinazione di Potere, Yen (¥) e/o Merci d'Importazione.

- 1 Potere: 1 Valore di Produzione
- 2 Potere: 2 Valore di Produzione
- 3 Potere: 3 Valore di Produzione
- 4 Potere: 4 Valore di Produzione
- 5 Potere: 5 Valore di Produzione

¥2: 1 Valore di Produzione

1 ☒: 1 Valore di Produzione

ATTENZIONE: Il Potere da solo non può permetterti di ottenere più di 5 punti di valore di Produzione.

Per prendere una carta Tecnologia devi pagare il valore di Produzione indicato nell'angolo in alto a sinistra di quella carta. Nota che gli ultimi 4 spazi delle plance di Gestione del Laboratorio aumentano il valore di Produzione delle carte che si trovano su queglii spazi.

Non puoi avere più di una carta Tecnologia con lo stesso titolo.

Esempio: Luca vuole la carta Tecnologia Tram, che si trova sul 3° spazio da sinistra sulla plancia di Gestione del Laboratorio. Il costo in valore di Produzione di questa carta è di 5, più 1 per la plancia di Gestione, per un totale di 6. Il Negozio, il Presidente e i 3 Assistenti di Luca gli danno 5 Potere, che si traducono in 5 di valore di Produzione. Luca paga 2 ¥ per avere +1 valore di Produzione, raggiungendo così il valore di Produzione 6 necessario per acquistare il Tram.



Metti la carta Tecnologia acquistata a faccia in su davanti a te; l'eventuale valore di Produzione in eccesso viene perso.

Dopo aver preso una carta Tecnologia, controlla se ottieni anche un segnalino Agente Straniero.

ATTENZIONE: Puoi avere qualsiasi numero di carte Tecnologia, ma la quarta carta Tecnologia e ciascuna carta ulteriore costa 2 ¥ in più o 1 Merce d'Importazione in più. Se non puoi pagare questo costo aggiuntivo, non puoi prendere una carta Tecnologia.

Rimpiazzare le carte:

Dopo aver preso una carta Tecnologia, riempi lo spazio vuoto sulla plancia di Gestione del Laboratorio facendo scorrere le carte verso sinistra, se necessario. Poi pesca una nuova carta Tecnologia e mettila nello spazio vuoto (quello più a destra). Se il mazzo è esaurito, lascia vuoto lo spazio.

PORTO



Ottieni 1 o 2 carte Ordine.

Puoi prendere 1 carta Ordine gratuitamente, oppure pagare 2 ¥ o 1 [Import icon] per prendere 2 carte Ordine, scelte in base al tuo Potere. Queste carte devono provenire dalla

plancia di Gestione del Porto corrispondente all'Area del Porto ("A" o "B").

Ricorda: Puoi avere un massimo di 3 carte Ordine nella tua mano. Non puoi prendere carte se, così facendo, ti troveresti ad avere 4 o più carte Ordine. **Non puoi mai scartare le carte Ordine.**

Prendi le carte Ordine dalla plancia di Gestione del Porto appropriata e aggiungile alla tua mano. A seconda del Potere dell'azione, hai a disposizione le seguenti opzioni:

1 Potere: Nessun effetto

2 Potere: Puoi prendere una carta Ordine [Green chair icon]

3 Potere: Puoi prendere una carta Ordine [Green chair icon] o [Orange chair icon]

4 Potere: Puoi prendere una carta Ordine [Green chair icon], [Orange chair icon], o [Red chair icon]

5 Potere: Puoi prendere una carta Ordine [Green chair icon], [Orange chair icon], o [Red chair icon]. Ottieni 3 punti vittoria.

Esempio: Luca esegue l'azione del Porto e paga 2 ¥ per prendere 2 carte Ordine. Sul Porto si trovano il Presidente di Luca e 2 dei suoi Assistenti, che gli danno 3 Potere. Luca prende 1 carta Ordine [Green chair icon] e 1 carta Ordine [Orange chair icon] dalla plancia di Gestione del Porto "A" (che corrisponde all'Area del Porto A).



Rimpiazzare le carte:

Dopo aver preso delle carte Ordine, riempi gli spazi vuoti sulla plancia di Gestione del Porto facendo scorrere le carte verso sinistra, se necessario. Poi pesca dal mazzo Ordine le carte necessarie per riempire gli spazi rimasti vuoti. Se il mazzo Ordine è esaurito, riempi gli spazi che è possibile riempire e lascia vuoti quelli rimanenti.

Se non ci sono abbastanza carte Ordine per riempire la plancia di Gestione, si verifica una delle condizioni di fine partita: completate il Round in corso e poi giocate un ultimo Round.

TESSERE OBIETTIVO

Tessere Obiettivo A

Per completare questi Obiettivi devi avere nella tua mano i Prodotti indicati. **Non è necessario pagare o scartare questi Prodotti.**



Avere 7 [Blue chair icon]



Avere 7 [Green chair icon]



Avere 6 [Pink chair icon]



Avere 5 [Orange chair icon]

Tessere Obiettivo B

Per completare questi Obiettivi devi avere nella tua mano gli oggetti richiesti. **Non è necessario pagare o scartare questi oggetti.**



Avere 4 carte Tecnologia



Avere ¥10



Avere un totale di 5 segnalini Agenti Stranieri e/o "5 Potere".



Avere completato 5 carte Ordine

Tessere Obiettivo C

Le Aree di Produzione [Hammer icon] e le Aree Commerciali [Gavel icon] hanno icone diverse. Per completare questi Obiettivi, devi avere costruito Negozi e/o Uffici Commerciali in un certo numero di aree del tipo richiesto. Ciascuna Area può essere conteggiata una sola volta, anche se hai sia un Negozio che un Ufficio Commerciale nella stessa Area.



4 Aree Commerciali



2 Aree di Produzione e 3 Aree Commerciali



3 Aree di Produzione e 2 Aree Commerciali



4 Aree di Produzione

CARTE TECNOLOGIA



BALLO

Ottieni +2 punti vittoria ogni volta che completi una carta Ordine.



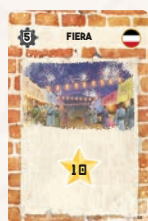
FABBRICA DI MATTONI

Ottieni +4 punti vittoria ogni volta che piazzhi un Assistente durante un'azione Dogana.



ILLUMINAZIONE ELETTRICA

Ottieni +3 punti vittoria ogni volta che costruisci un Ufficio Commerciale.



FIERA

Ottieni immediatamente 10 punti vittoria.



ILLUMINAZIONE A GAS

Ottieni +2 punti vittoria ogni volta che costruisci un Negozio.



SCUOLA DI LINGUE

Ottieni +1 Yen (¥) ogni volta che completi una carta Ordine.



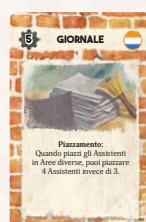
STAMPA TIPOGRAFICA

Ottieni +1 Yen (¥) per ciascuna carta Tecnologia che ottieni dopo questa.



TECNOLOGIA MINERARIA

Ogni volta che ottieni del Rame, ottieni 1 Rame aggiuntivo. Si applica alla Miniera di Rame, al Quartiere Cinese, ai segnalini "5 Potere" e agli effetti delle plance Edifici delle Aree.



GIORNALE

Durante il passaggio di Piazzamento, quando piazzhi gli Assistenti in Aree diverse, puoi piazzare fino a 4 Assistenti invece di 3. Paga normalmente tutti i costi causati dai Presidenti avversari.



SISTEMA DEI BREVETTI

Ottieni +2 punti vittoria per ciascuna carta Tecnologia che ottieni dopo questa.



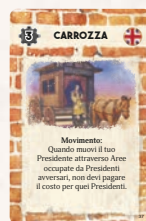
SISTEMA POSTALE

Puoi piazzare il tuo Presidente o far terminare il suo movimento su un'Area occupata da un altro Presidente ed eseguire l'azione di quell'Area. Devi comunque pagare il costo per i Presidenti avversari, a meno che tu non abbia anche la Carrozza.



FILATOIO MECCANICO

Una volta per turno, puoi scartare 1 Seta per ottenere 2 ¥. Puoi scartare una Seta nello stesso turno in cui l'hai ottenuta.



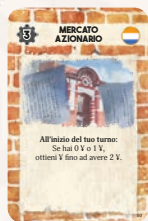
CARROZZA

Durante la fase di Movimento, non devi pagare il costo per i Presidenti avversari che occupano le Aree che attraversi. Tuttavia, non puoi terminare il movimento su un'Area occupata da un Presidente avversario, a meno che tu non abbia anche il Sistema Postale.



STAZIONE

Quando ottieni questa carta, piazza il segnalino Stazione su un'Area a tua scelta. Questo segnalino conta come +1 Potere per tutti i giocatori in quell'Area. Durante il tuo passaggio di Movimento, puoi muovere il tuo Presidente direttamente fino all'Area della Stazione, anche se è occupata da altri Presidenti; in questo caso non devi pagare il costo per i Presidenti avversari. Quando il tuo Presidente si muove direttamente fino all'Area della Stazione, il suo movimento termina immediatamente.



MERCATO AZIONARIO

Se all'inizio del tuo turno hai 0 ¥ o 1 ¥, ottieni ¥ fino ad avere ¥2.



TELEGRAMMA

Durante la fase di Piazzamento, quando piazzati 2 Assistenti sulla stessa Area, puoi piazzare 1 Assistente aggiuntivo su un'Area adiacente. Paga normalmente tutti i costi dovuti ai Presidenti avversari.



TELEFONO

Durante il passaggio di Recupero, puoi lasciare 1 Assistente su un'Area.



TRAM

Durante la fase di Movimento, puoi muovere il tuo Presidente direttamente fino a un'Area a tua scelta che non contenga un Presidente avversario. Se il tuo Presidente si muove con il Tram, non può effettuare altri movimenti nello stesso turno.



UNIVERSITÀ

Una volta per turno, puoi pagare 1 ¥ per prendere un Assistente dal tuo Magazzino e aggiungerlo alla tua mano.



CANTINA

Ottieni +3 punti vittoria ogni volta che piazzati un Assistente durante un'azione Chiesa.

RICONOSCIMENTI

Ideazione gioco: Hisashi Hayashi Illustrazioni: The Creation Studio
Direzione artistica e progetto grafico: Marie-Elaine Bérubé
Revisione: Michael Schemaille per The Geeky Pen
Editore: Jeux Synapses Games Inc. Agenzia: Forgenext
Mini-espansioni: Seth Jaffee
Regole per 2 giocatori ispirate dall'utente di BoardGameGeek: gameraf

Traduzione italiana: Adriano Bompani
Revisione: Alex Grisafi Impaginazione: Zhuang Huachong

MINI-ESPANSIONE 1: SEGNALINI RICOMPENSA PER GLI OBIETTIVI

COMPONENTI



6 segnalini Ricompensa per gli Obiettivi

PREPARAZIONE

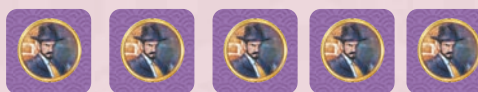
Scegliete casualmente 4 segnalini Ricompensa per gli Obiettivi e posizionatele vicino alle tessere Obiettivo. Rimettete nella scatola i segnalini rimanenti.

REGOLE

Quando completi tutti e 3 gli Obiettivi, scegli una delle Ricompense per gli Obiettivi e mettila a faccia in su davanti a te. Le Ricompense per gli Obiettivi con un'icona bandiera possono essere usate per ottenere Agenti Stranieri e per il Bonus dei Paesi alla fine della partita. La Ricompensa per gli Obiettivi con un Agente Indipendente può essere usata come se fosse un normale Agente Straniero durante la tua Fase di Azioni Supplementari.

MINI-ESPANSIONE 2: SEGNALINI "5 POTERE" CON AGENTI INDIPENDENTI

COMPONENTI



5 segnalini "5 Potere"

PREPARAZIONE

Mescolate questi segnalini Agente Indipendente insieme alla riserva di segnalini "5 Potere" e preparate il gioco come di consueto.

REGOLE

Quando prendi un segnalino Agente Indipendente, mettilo a faccia in su davanti a te. Puoi usarlo come se fosse un normale Agente Straniero durante la tua Fase di Azioni Supplementari.



© 2024 Jeux Synapses Games Inc.
Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza il consenso scritto di:
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
QC J0P 1M0, Canada
www.jeuxsynapsesgames.com
f @jeuxsynapsesgames



Edizione italiana a cura di:
Pendragon Game Studio srl
Via Curtatone 6,
20122 Milano (MI)
www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com

PG111