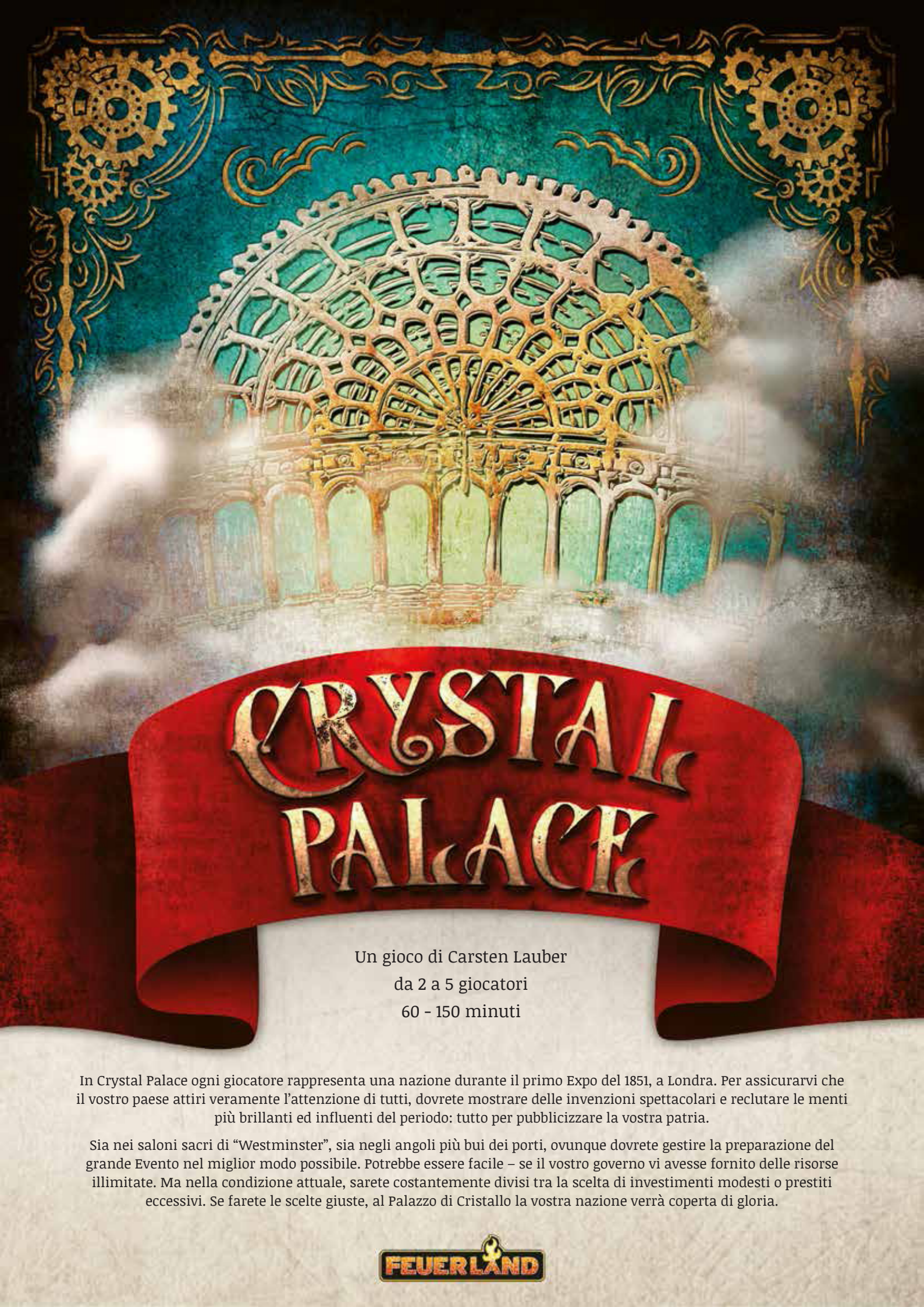


An artistic illustration of the Crystal Palace, a massive glass and iron structure, depicted as if it were a mechanical clockwork or steampunk creation. The building is shown from a low angle, emphasizing its scale, and is partially shrouded in mist or smoke. The top of the image features ornate, golden mechanical gears and decorative flourishes against a dark teal background. The title 'CRYSTAL PALACE' is prominently displayed on a red, ribbon-like banner in the center.

CRYSTAL PALACE

Un gioco di Carsten Lauber

da 2 a 5 giocatori

60 - 150 minuti

In Crystal Palace ogni giocatore rappresenta una nazione durante il primo Expo del 1851, a Londra. Per assicurarvi che il vostro paese attiri veramente l'attenzione di tutti, dovrete mostrare delle invenzioni spettacolari e reclutare le menti più brillanti ed influenti del periodo: tutto per pubblicizzare la vostra patria.

Sia nei saloni sacri di "Westminster", sia negli angoli più bui dei porti, ovunque dovrete gestire la preparazione del grande Evento nel miglior modo possibile. Potrebbe essere facile – se il vostro governo vi avesse fornito delle risorse illimitate. Ma nella condizione attuale, sarete costantemente divisi tra la scelta di investimenti modesti o prestiti eccessivi. Se farete le scelte giuste, al Palazzo di Cristallo la vostra nazione verrà coperta di gloria.

COMPONENTI



COMPONENTI GENERALI

12 Plance Luogo a doppia faccia

(1 per: Patent Office, Reform Club, London Times, Port of London, Waterloo Station e Black Market; 2 per: British Museum, Bank of England e "Westminster")



1 Plancia Amministrativa



5 Plance dei Giocatori a doppia faccia



30 carte Brevetto / Prototipo



30 carte Personaggio



15 Certificati Azionari



11 tessere Volantino



4 tessere Casa Editrice a doppia faccia



1 Orologio da Taschino



45 tessere Ricerca

(32 con il retro verde e 13 con il retro viola)



Fronte

Retro

Retro

30 tessere Prestito
(10 per ognuno: -8, -9 e -10)



Fronte

Retro

62 Banconote (32 x 1£, 20 x 5£, 10 x 10£)



1 segnalino Round



3 Biglietti



5 Ceste del Tesoro *



** Vedere a pagina 7 per il loro montaggio*

25 segnalini Ingranaggio



25 segnalini Energia



COMPONENTI NEI 5 COLORI DEI GIOCATORI



6 Dadi



6 Assistenti



5 segnalini Giocatore



2 gettoni Pubblicità



1 segnalino Punti Vittoria 50/100



PREPARAZIONE

PREPARAZIONE



- A** Ogni giocatore sceglie un colore e riceve tutti i componenti illustrati prima.
- B** Per adesso mettete da parte due dadi. All'inizio della partita inizierete con 4 dadi.
- C** Ogni giocatore riceve una Plancia a caso e la piazza di fronte a sé sul tavolo, rivolta verso un qualsiasi lato. Le Plance Giocatori saranno descritte in dettaglio a pagina 7.
- D** Piazzate un segnalino Giocatore sul Giornale che indica il numero "0" sul lato destro della vostra Plancia Giocatore e ponete un Assistente nello spazio più in basso sul vostro Tracciato dell'Obiettivo (a sinistra).

E Ogni giocatore riceve:

- a. 1 Cesta del Tesoro



- b. 40 Sterline



- c. 1 segnalino Ingranaggio



- d. 1 segnalino Energia





PLANCE DEI LUOGHI E COMPONENTI DI GIOCO

A Prendete le Plance Luogo. Guardate nell'angolo in alto a destra di ognuna e trovate quelle numerate da 1 a 8. Delle Plance 2, 3 e 4 ci sono più versioni e due versioni delle altre Plance. Scegliete il lato da utilizzare di ogni Plancia in base al numero dei giocatori (ad esempio). Disponete le Plance dalla 1 alla 8 in ordine ascendente, formando un cerchio sul tavolo. Scegliete il lato della tessera Luogo "Black Market" che corrisponde al numero dei giocatori e piazzatela in mezzo alle Plance Luogo disposte prima. Naturalmente, potete anche scegliere una disposizione diversa, a seconda dello spazio sul tavolo che avete a disposizione.

K Piazzate 1 segnalino Ingranaggio in ogni spazio del "Black Market" (2 o 3, a seconda del numero dei giocatori).

J Piazzate i 3 Biglietti nello spazio "Ticket" sulla Plancia "Port of London" (Luogo 7).

I Sistemate il segnalino Orologio da Tasca, i restanti segnalini Ingranaggio, i segnalini Energia e le Sterline in modo che siano a portata di mano. Mescolate le tessere Prestito e tenendole coperte lasciate anche queste a portata di mano.

B Mescolate le carte Brevetto blu e ponetele vicino al "Patent Office" (Luogo 1), a faccia in su. Poi, piazzate una carta Brevetto sempre a faccia in su in ognuno dei 4 spazi del "Patent Office".



H Piazzate il segnalino Turno nello spazio della Primavera 1849 sulla Plancia "London Time" (Luogo 6).

ESEMPIO DI PREPARAZIONE PER 4 GIOCATORI



- C** Separate le tessere Ricerca in base al loro retro, verde e viola. Mescolate quelle verdi e tenendole a faccia in giù disponetele vicino alla Plancia del “British Museum” (Luogo 2). Poi, piazzate una tessera Ricerca verde scoperta in ogni spazio del “British Museum”. Dividete le tessere Ricerca viola in base al colore del riquadro sul loro retro (rosso o blu). Piazzate quelle con un riquadro blu vicino al “Patent Office” (Luogo 1), in un mazzo coperto e quelle con un riquadro rosso vicino al “Reform Club” (Luogo 5), in un mazzo coperto.

- D** Dividete i Certificati Azionari in base all'anno e alla stagione stampati sul loro retro e mescolate ogni pila. Poi, piazzatele vicino alla “Bank of England” (Luogo 3). Piazzate un Certificato Azionario della Primavera 1849 (qui sotto) in ogni spazio della “Bank of England”. Riportate nella scatola quelle restanti della Primavera 1849.



- E** Ognuno piazza uno dei suoi segnalini Giocatore nello spazio verde I su “Westminster” (Luogo 4) che contiene una stella ✱.

- F** Mescolate le carte Personaggio arancio e piazzate il mazzo scoperto vicino al “Reform Club” (Luogo 5). Poi, piazzate una carta Personaggio scoperta in ogni spazio sul “Reform Club”.

- G** Scegliete a caso una tessera Casa Editrice e piazzatela rivolta verso un lato a caso nel suo spazio sulla plancia “London Times” (Luogo 6). Riportate nella scatola le tessere rimaste.



PLANCIA AMMINISTRATIVA

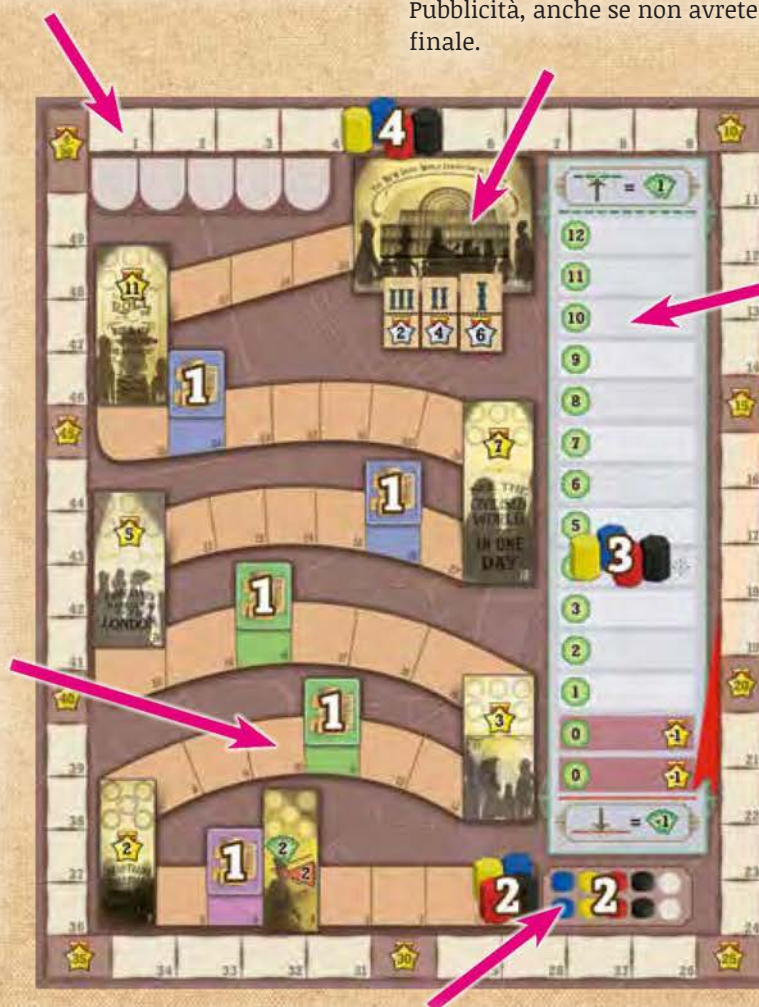
Piazzate la Plancia Amministrativa vicino alle Plance dei Luoghi.

1. Separate le tessere Volantino in base al colore e mescolatele tenendole coperte. Poi, piazzate una tessera a caso in ogni spazio corrispondente sul Tracciato della Pubblicità, quindi rivelatele. Riportate nella scatola le tessere restanti.
2. Piazzate uno dei vostri segnalini Giocatore sullo spazio iniziale con il megafono e i due gettoni Pubblicità negli spazi rotondi alla destra di quello iniziale.
3. Piazzate uno dei vostri segnalini Giocatore nello spazio iniziale * sul Tracciato delle Entrate.
4. Piazzate l'ultimo dei vostri segnalini Giocatore nello spazio 5 * sul Tracciato dei Punti Vittoria.

Il Tracciato dei Punti Vittoria circonda la Plancia Amministrativa. Iniziate la partita con 5 Punti Vittoria. Nell'angolo in alto a sinistra ci sono degli spazi vuoti, nei quali piazzerete le vostre tessere 50/100 quando supererete i 50 o i 100 Punti Vittoria.

Il Poster del Palazzo di Cristallo è lo spazio finale del Tracciato della Pubblicità. Il primo di voi che lo raggiungerà piazzerà il proprio segnalino Giocatore sul Biglietto di Entrata "1". A fine partita potrete guadagnare altri Punti Vittoria per la posizione del vostro segnalino Pubblicità, anche se non avrete raggiunto lo spazio finale.

Nella parte sinistra della Plancia si trova il Tracciato della Pubblicità. Questo indica quanto avrete pubblicizzato la vostra nazione e quanto l'opinione pubblica sta parlando di voi (*naturalmente, solo in modo positivo*). I Volantini vi offriranno un bonus quando li raggiungerete. Se raggiungete il Poster, potete piazzarci uno dei vostri gettoni Pubblicità. Per ognuno di questi gettoni otterrete un bonus durante ogni Round nella Fase 6.



Nella parte destra della Plancia si trova il Tracciato delle Entrate. A seconda della posizione del vostro segnalino, durante ogni Round della Fase 6 riceverete delle Entrate in Sterline. Poi, dovrete pagare le spese speciali spostando il vostro segnalino Giocatore di tre spazi verso il basso. Fate attenzione: quando il vostro segnalino supera la linea rossa dovrete pagare delle Sterline ...

All'inizio della partita, dovete sistemare i vostri gettoni Pubblicità sotto il Tracciato delle Entrate. Quando avanzerete sul Tracciato della Pubblicità, potrete spostarli sui Poster. Sfortunatamente, avete solo 2 gettoni Pubblicità, quindi dovrete decidere se piazzarli direttamente sul primo Poster oppure se volete tentare di raggiunger i bonus migliori.

PANORAMICA E PREPARAZIONE DELLE PLANCE DEI GIOCATORI



A indica la bandiera della vostra nazione. **B** raffigura una panoramica del vostro paese. Durante la Fase 2 piazzerete i vostri dadi non utilizzati sulla bandiera, per avere un miglior quadro d'insieme.

C questi sono i vostri spazi Ricerca. Ci piazzerete le tessere Ricerca e le tessere Prestito. A fine partita perderete 2 Punti Vittoria per ogni spazio Ricerca rimasto vuoto.

D indica l'Obiettivo che dovrete soddisfare durante la partita. Guagnerete dei Punti Vittoria in base al livello dell'obiettivo che avrete raggiunto.

Il Tracciato dell'Obiettivo è formato da 3 livelli e da uno spazio iniziale sui quali si sposterà il vostro Assistente.

F indica la come fare per prendere o restituire un Prestito, in qualunque momento (vedere a pagina 22).



Sul lato destro di **E** di trova il Tracciato dei Giornali, dove registrerete i vostri Giornali. A sinistra di **E** è indicato come potrete usare i vostri Giornali.

G indica i costi per comprare e vendere i segnalini Ingranaggio ed Energia.

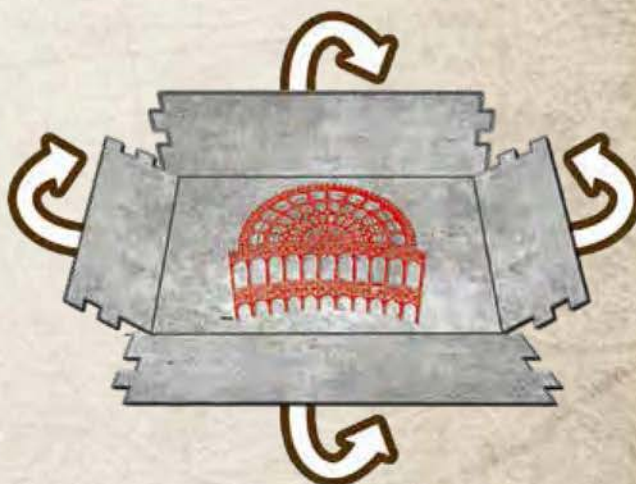
H rappresenta una panoramica delle diverse Fasi della partita.

ASSEMBLAGGIO DELLE CESTE DEL TESORO



La prima volta che aprite la scatola del gioco, dovete assemblare le Ceste del Tesoro, come segue:

1. Staccate le Ceste del Tesoro dal loro supporto.
2. Piazzatele sul tavolo in modo che il lato con la decorazione sia rivolto verso l'alto.
3. Piegate delicatamente tutti e quattro i lati verso l'alto fino a quando gli incastri non combaciano.
4. Fatto. Lasciate queste ceste così come le avete assemblate. Potrete riporle nella scatola del gioco ponendoci all'interno i vari componenti dei giocatori.





OBIETTIVO DELLA PARTITA

A fine partita, il giocatore che ha guadagnato più Punti Vittoria sarà il vincitore. Principalmente, potrete guadagnare delle Medaglie d'Oro ★ come segue:

Costruendo i Brevetti e reclutando i Personaggi. Molte carte vi permetteranno di guadagnare più Punti Vittoria.



Progredendo sul Tracciato della Pubblicità. Più progredirete su questo tracciato, maggiori saranno i Punti Vittoria che guadagnerete durante ogni Round.

A fine partita, guadagnerete delle Medaglie d'Argento ★ come segue:

Raggiungendo il Livello 1, 2 e 3 del vostro obiettivo.



Coprendo i vostri spazi Ricerca, così da non perdere dei Punti Vittoria.

Essere più avanti sul Tracciato della Pubblicità.



Essere più avanti sul "Black Market".



Questo marchio significa che Uwe Rosenberg consiglia questo gioco. Lo stesso Uwe ha studiato il gioco e ha contribuito nel suo processo di sviluppo.

Volete restare sempre aggiornati su tutte le novità importati della Feuerland ?

 facebook.com/feuerlandgames

Cercate maggiori informazioni oppure vi manca qualche componente ?

www.feuerland-spile.de

© 2019 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Str. 37

65817 Eppstein-Bremthal

Germany

www.feuerland-spiele.de

RICONOSCIMENTI

Autore: Carsten Lauber

Grafica: Andrea Alemanno | www.andreaalemanno.com

Grafica della scatola e impaginazione del regolamento: Steffen Bieker | www.bieker.de

Disegno grafico: Christof Tisch

Editing: Andreas "Ode" Odendahl, Gernot Köpke, Frank Heeren, Inga Keutmann

Correttori: Travis D. Hill, Bastian Winkelhaus

Traduzione del Regolamento in Italiano (*non ufficiale*): Maurizio Bignoli (*Gylas*)

L'autore e l'editore vogliono ringraziare Uwe Rosenberg per il suo aiuto durante i primi passi di creazione del gioco e Kay-Viktor Stegemann per il suo contributo delle carte Personaggio e Brevetto.

Un ringraziamento speciale dagli autori va alle seguenti persone: Holger Herrmann, Ode, Inga Keutmann, Frank Heeren, Hagen Dorgathen, Thorsten Hanson, David Stennet, Gernot Köpke, Nicole + Andre Müller, Ingo Hackenberg, Ulf Glinka.

Un doveroso ringraziamento va agli autori del concorso di Hippodice, Spielkult, a tutti i playtester dell'Herner Spielwahnsinn, al Rateringer Spieletagen, alla settimana di gioco Tringestein e alla squadra della Lookout Games HernerSpielehsinn.

L'autore e l'editore vogliono ringraziare tutti i playtester. Ognuno di loro ha contribuito a migliorare questo gioco. Grazie a tutti, anche a quelli che non abbiamo nominato.

Michael Naujokat, Ralf Rudolph, Javier Ribes, Esad Sehic, Tu-binh Hong, Thomas Smolinski, Dietmar Gropp, Daniel Andreas, Daniel Eickhoff, Marcus Reimann, Andreas Stork, Michael Steinbach, Nicole + Eric Seelen, Michaela Blume, Die Meusels, Tobias Franken, Tatsiana Filipovich, Andreas Molter, Tanja + Christian Müller, Thomas Spitzer, Ralf Seifert, Claudia + Roland Hülsmann, Hartmut Thordsen, Sabine + Torben Knochenhauer, Klaus Haarmann, Thorsten Felske, Lutz Stratmann, Rolf Raupach, Melanie Heinemann, Frank Steinberg, Rocky Bogdanski, Matthias Kronfeld, Dän Jurack, Martin Schlegel, Alexander (Sascha) Ommmer, Mike Keller, Claudia + Ralf Partenheimer, Birgit Bär, Jürgen Kudritzky, Sivester Grzegorzek, Michael Kapik, Ingo Kasprzak, Dietmar Gottschick, Gabriele Goldschmidt, Lasse Goldschmidt, Thyra Puls, Martina Weidener, Elmar Grubert, Dirk Schröder, Martina + Carsten Laßmann, Volker Nattermann, Christian Tööörner, Marcel Plum, Björn Reinartz, Bodo Merz, Claudia Odendahl, Sascha Klein, Hardy Jackson, Stefan Molz, Robert Oestreich, Peter Raschdorf, Andrea Plötz, Florian Schmid, Florian Schlusnus, Kevin Alexander Schmitz, Christoph Sander, Johannes Grimm, Sascha Huning, Christof Tisch, Bastian Winkelhaus, Helge Ostertag, Robin Maier, Frederik Häfker, Andy Martel, Marius Wiese, Jens Will, Peter Nies, Felix Hild, Christian Brinker, Martin Neumann, Krister Haas, Lisa Hofmann, Witold Kliszczynski, Karola Köhler, Michael + Joshua + Andrea Müller, Christin Pfaff + Dirk Lau, Mario + Daniel Götzmann, Syndia Thiere, Rüdiger Klings, Monika Hofmann, Michael Below e Norbert Ahrends.

COME GIOCARE

Una partita è divisa in 5 Round (*Primavera e Autunno del 1849, Primavera e Autunno del 1850 e Primavera del 1851*). La fine della partita scandisce l'inizio della World Exhibition del 1851.

Ogni Round è a sua volta diviso in 7 Fasi:

1. Decidere il valore dei propri dadi e pagarli
2. Piazzare i propri dadi
3. Eseguire le Azioni
4. Pagare i salari e le abilità dei Personaggi
5. Convertire i Brevetti in Prototipi
6. Ricevere le Entrate, gli Eventi Attuali e aggiornare il Tracciato della Pubblicità
7. Preparare il prossimo Round

Nota: come riferimento, in basso sulla Plancia del Giocatore trovate questa sequenza delle Fasi. Alle Fasi è stato assegnato un colore diverso. I relativi colori sugli stendardi indica che cosa succederà in quella Fase della partita oppure quando è possibile eseguire una determinata azione.

L'elemento centrale del gioco sono i dadi. Ogni dado permette di eseguire una determinata azione. Nella Fase 2 piazzerete i vostri dadi sulle Plance dei Luoghi in cui vorrete eseguire un'azione. E' possibile che in un Luogo vengano piazzati più dadi rispetto alle azioni disponibili. I dadi di valore alto vi aiuteranno a pianificare meglio le vostre azioni. Durante la Fase 3 potrete poi eseguire le azioni relative ai dadi che avete piazzato.



FASE I DECIDERE IL VALORE DEI PROPRI DADI E PAGARLI

Simultaneamente, decidete in segreto il valore dei vostri dadi, da 1 a 6, come volete. Usate la Cesta del Tesoro per nascondere i dadi mentre prenderete la vostra decisione. Quando tutti i giocatori hanno deciso, rivelateno i loro dadi e ne sommano tutti i valori.

Poi, risolvete le prossime azioni:

- Ogni giocatore paga alla banca il valore totale dei suoi dadi. Se non avete soldi a sufficienza, dovreste prendere uno o più Prestiti. Come prendere un prestito è descritto nella sezione relativa a pagina 22.

Nota: il valore minimo di un dado è 1. Non potrà mai essere minore e dovrà sempre essere pagato. Scegliete quindi accuratamente i vostri dadi: i valori maggiori sono più potenti ma se li scegliete troppo alti, anche in più Round, capirete presto quanto siano scarse le Sterline in questo gioco; così potreste facilmente cadere nella trappola dei prestiti. L'influenza sui valori dei dadi è descritta nelle Fasi 2 e 3.

- Il giocatore con la somma dei dadi più alta sarà il primo ad agire nel Round. Se più giocatori sono alla pari sulla somma maggiore, chi avrà scelto il dado con il risultato più alto sarà il primo. Se anche in questo caso c'è una parità, comparate il secondo valore dei dadi maggiore, e così via. Nel rarissimo caso in cui tutti i valori dei dadi sono gli stessi, il giocatore che era primo nell'ultimo Round inizierà per primo anche in questo. Se tale situazione di parità dovesse esserci nel primo Round della partita, allora scegliete a caso chi inizierà per primo.

ESEMPIO

I giocatori **rosso** e **blu** hanno la stessa somma dei dadi (14) e anche il loro dado maggiore è un 6. Dato che il secondo dado maggiore del **blu** è un 5, sarà lui ad iniziare il Round.



- Il giocatore con la somma dei dadi più bassa riceve 1 Giornale, che registrerà sul suo Tracciato dei Giornali. Questo si potrebbe applicare anche a più giocatori contemporaneamente, e in questo caso tutti riceveranno il Giornale. Se tutti i giocatori hanno la stessa somma dei dadi, allora tutti tranne il primo riceveranno il Giornale.



I GIORNALI

In Crystal Palace i Giornali sono una valuta flessibile. Ogni volta che ricevete o pagate un Giornale dovete aggiornare il vostro segnalino Giocatore sul Tracciato dei Giornali. Non potete mai avere più di 7 o meno di 0 Giornali.

Potete pagare dei Giornali **in qualunque momento** per ottenere quanto segue:

- con 4 Giornali guadagnate un dado aggiuntivo che potete usare immediatamente durante la Fase 1 (se non avete già rivelato i vostri dadi). Se avete già rivelato i vostri dadi nella Fase 1, oppure se avete guadagnato il nuovo dado durante una delle Fasi dalla 2 alla 6, allora potrete usarlo soltanto a partire dal prossimo Round.
- con 4 Giornali, guadagnate 1 Entrata sul Tracciato delle Entrate.
- con 2 Giornali, guadagnate 1 segnalino Ingranaggio.
- con 1 Giornale, guadagnate 1 Sterlina.



FASE 2 PIAZZARE I PROPRI DADI

Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, piazzate 1 dado alla volta in qualsiasi spazio vuoto su qualunque Plancia dei Luoghi. Il valore del dado piazzato deve essere **almeno uguale** (quindi, anche superiore) al numero indicato nello spazio.

Sopra alcuni spazi di piazzamento dei dadi potrebbe essere presente l'icona di un Assistente oppure delle Banconote. Se piazzate un dado in uno spazio sotto l'icona di un Assistente, potete eseguire immediatamente un'azione degli Assistenti (vedere le Azioni degli Assistenti a partire dalla pagina 12). Se lo piazzate in uno spazio sotto l'icona delle Banconote, dovete pagare il quantitativo in Sterline indicato, come tassa. Ci può essere solo 1 dado in ogni spazio. Quando tutti i giocatori hanno piazzato il loro primo dado, ripetete questo processo fino a quando non saranno stati piazzati tutti i dadi. Potete anche piazzare più dadi sulla stessa Plancia Luogo.

Nota: è possibile che nei Round seguenti i giocatori abbiano a disposizione un numero diverso di dadi. Se è il vostro turno di piazzare un dado e non ve ne rimangono, allora saltate semplicemente il turno fino alla conclusione della Fase.

Potete anche rinunciare a piazzare un dado nel vostro turno. Ad esempio, se dovete pagare un costo aggiuntivo per piazzare un dado, potete passare per evitare quel costo extra. Se passate il vostro turno è terminato e in questo Round non potrete più piazzare altri dadi. Non riceverete alcuna Sterlina per i dadi che non avete piazzato.

ESEMPIO

Il giocatore **rosso** piazza il suo dado 5 nello spazio "3". Dato che sopra questo spazio c'è un'icona dell'Assistente, potrà eseguire subito un'Azione degli Assistenti.



Se anche il giocatore **blu** volesse piazzare un dado in quel Luogo, dovrebbe usare lo spazio più a destra. Dato che sopra questo spazio c'è l'icona delle Banconote, dovrà anche pagare subito 2 Sterline.





LE AZIONI DEGLI ASSISTENTI

Quando eseguite un'Azione degli Assistenti bonus, potete fare una delle seguenti, che dovranno essere eseguite immediatamente e non potranno essere conservate.

a) Aumentare il Tracciato dell'Obiettivo

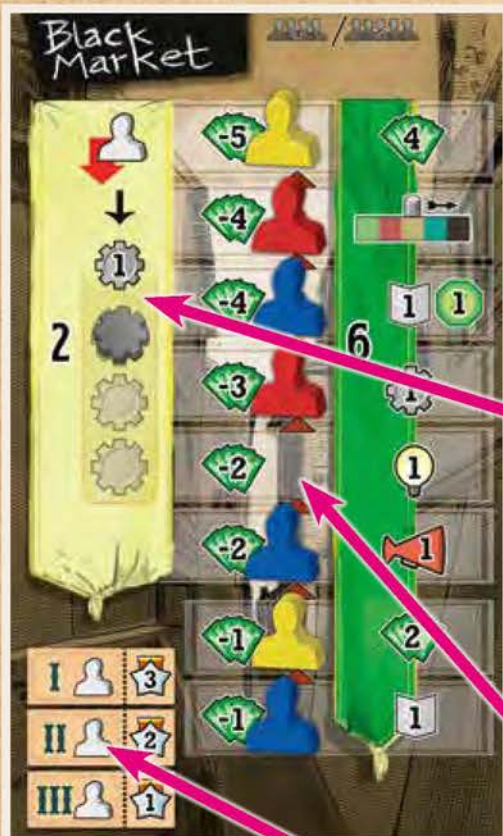
Potete far avanzare di un livello il vostro Assistente sul Tracciato dell'Obiettivo, sempre che soddisfiate le condizioni richieste per il prossimo livello (in questo esempio, il giocatore rosso dovrebbe avere almeno due carte Personaggio). Non dovrete pagare nulla per questo avanzamento. A fine partita guadagnerete i Punti Vittoria indicati sulla destra.



b) Azione nel "Black Market"

Potete piazzare un nuovo Assistente nello spazio vuoto più in basso del "Black Market", pagando subito il costo indicato nella parte sinistra dello spazio, in questo 1 Sterlina (A), oppure spostare un Assistenza già piazzato, nel prossimo spazio vuoto verso l'alto pagando il costo indicato, in questo caso 3 Sterline (B).

DETTAGLI DEL "BLACK MARKET"



Il "Black Market" è un brutto luogo. Ma se diventerà troppo affollato, appariranno i Bobby* e faranno una retata.

- Durante la **Fase 6** riceverete il beneficio indicato a destra di ognuno dei vostri Assistenti. Poi, nella **Fase 7**, tutti gli Assistenti verranno spostati di uno spazio verso il basso. Se il vostro Assistente si trova già nell'ultimo spazio allora ritornerà nella vostra riserva.
- Ogni volta che piazzate un dado in uno spazio durante la **Fase 2**, potete spostare uno dei vostri Assistenti nel "Black Market" – se ne avete uno – di uno spazio verso il basso. Questo significa prendere uno dei vostri Assistenti e sposterlo verso il basso nel prossimo spazio vuoto sul "Black Market". Se sotto l'Assistente non c'è uno spazio vuoto, allora dovrà essere rimosso dal "Black Market". Quest'azione è possibile anche con l'Assistente che è appena stato piazzato durante lo stesso turno (facendo sempre prima l'Azione dell'Assistente). Se l'Assistente spostato era almeno al Livello 3 o più, potete prendere un segnalino Ingranaggio dallo standard giallo sul "Black Market" – se ce n'è ancora almeno uno.

Lo standard giallo indica da quale livello in poi lo spostamento verso il basso di un Assistente vi farà ricevere un segnalino Ingranaggio; se l'Assistente del giocatore **blu** al Livello 6 viene spostato al Livello 4, il giocatore prende 1 segnalino Ingranaggio dal "Black Market". Se l'Assistente del giocatore **giallo** venisse spostato verso il basso dal Livello 2 (e in questo modo andrebbe rimosso dal "Black Market"), il giocatore **giallo** non riceverebbe nessuna ricompensa.

- Se uno dei vostri Assistenti viene spostato verso il basso a causa di una carta Evento, **non** guadagnerete il segnalino Ingranaggio.
- Non appena l'ultimo spazio vuoto è occupato, il "Black Market" diventa **affollato**. Ciò significa che tutti gli Assistenti tranne quello posto nell'ultimo spazio vuoto sono rimossi. Questo rimarrà in quello spazio. In questa situazione, un nuovo Assistente affollerebbe il "Black Market" e gli altri sarebbero rimossi.
- Prendete ogni Assistente rimosso e riportatelo nella sua riserva.
- A fine partita, gli Assistenti che si trovano negli spazi più in alto del Black Market frutteranno dei Punti Vittoria.

* Bobby è il soprannome dei poliziotti Inglesi.

FASE 3 ESEGUIRE LE AZIONI



Iniziando dal Luogo 1 e procedendo verso l'alto, i giocatori risolvono le azioni nei Luoghi dove hanno piazzato i dadi. Ogni Luogo permette un'azione diversa, ma il numero delle azioni eseguibile è limitato dagli spazi azione marroni nella riga sotto quelli di piazzamento dei dadi. Normalmente, ci sono meno azioni disponibili rispetto agli spazi per i dadi. Seguendo questa sequenza e iniziando dal "Patent Office" (Luogo 1):

- Il giocatore con il valore del dado maggiore nel Luogo lo sposta nello spazio vuoto marrone più a sinistra ed esegue l'azione del Luogo.
- Poi, il giocatore con il secondo valore del dado maggiore nel Luogo lo sposterà ed eseguirà l'azione del Luogo. In questo modo un giocatore potrebbe anche fare più azioni una dopo l'altra. Se due dadi hanno lo stesso valore, iniziate con quello piazzato più a sinistra.
- Se nello spazio azione marrone è indicato un bonus, lo ricevete immediatamente, prima di eseguire l'azione del Luogo.
- Se nello spazio azione è indicato un numero negativo di Sterline, dovete pagarle immediatamente, prima di eseguire quell'azione.
- Nella "Waterloo Station" (Luogo 7) e nel "Port of London" (Luogo 8) le diverse azioni possibili potranno essere eseguite soltanto una volta ognuna.
- Invece di fare un'azione potete decidere di passare. Lo spazio azione rimarrà vuoto e di conseguenza non avrete la possibilità di guadagnare l'eventuale bonus indicato nello spazio marrone. Per questo dado non riceverete nulla. Un altro giocatore avrà l'opportunità di piazzare il suo dado in questo spazio marrone ed eseguire la relativa azione del Luogo.
- Se non potete eseguire l'azione del Luogo con il vostro dado perché tutti gli spazi azione marrone sono già occupati, come risarcimento guadagnerete 1 Sterlina.

ESEMPIO

I giocatori **blu** e **giallo** hanno un dado dello stesso valore.

Dato che il dado blu è stato piazzato più a sinistra, il giocatore **blu** eseguirà per primo la sua azione. Quindi, sposta il suo dado nello spazio vuoto marrone più a sinistra, riceve 1 Sterlina ed esegue l'azione. Con questa, può fare avanzare di uno spazio il suo segnalino Giocatore in "Westminster" guadagnando il bonus di 2 Sterline.

Poi, è il turno del giocatore **giallo**, che esegue anche lui l'azione del Luogo e sposta il suo dado nel prossimo spazio azione marrone. In questo caso, deve pagare 2 Sterline. Poi, risolve l'azione; fa avanzare di uno spazio il suo segnalino Giocatore e riceve subito 1 segnalino Energia come bonus.

Il giocatore **rosso** non esegue l'azione perché adesso entrambi gli spazi marroni sono occupati, così ottiene 1 Sterlina come risarcimento.



UNA TESSERA LUOGO

Azione
dell'Assistente

Spazi Azione
marroni



Costo per
piazzare il dado

Spazi per il
piazzamento dei
dadi

Azioni possibili

I LUOGHI E LE LORO AZIONI

Nota: l'uso delle carte degli esempi è solo un suggerimento per avere una migliore panoramica delle regole. Potete piazzare le vostre carte anche in spazi diversi della vostra area.

1) PATENT OFFICE

Numero giocatori	Spazi Azione
2 - 3	3
4 - 5	4

Nell'Ufficio Brevetti prendete dei Brevetti che vi permettono di costruire dei Prototipi durante la Fase 5 e guadagnare così dei Punti Vittoria ed altri possibili bonus. La descrizione delle icone sulle carte Brevetto si trovano nell'Appendice.

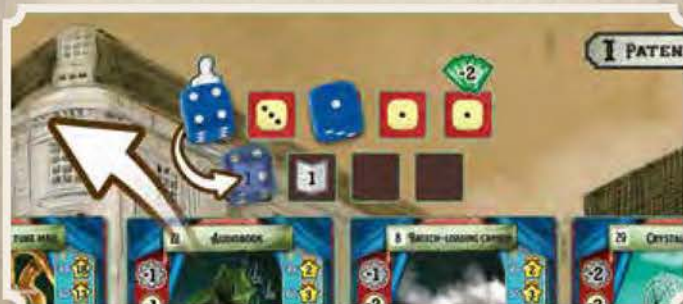
AZIONE: scegliete una delle carte Brevetto scoperte. Piazzatela con il suo lato **blu rivolto verso l'alto** e a sinistra della vostra Plancia Giocatore. Per ora non dovete pagare alcun costo. Lo pagherete quando costruirete il relativo Prototipo. Non c'è limite al numero delle carte Brevetto che potete avere.

BONUS: i primi due giocatori che eseguono quest'azione ricevono un Giornale a testa.

Gli spazi rimasti vuoti delle carte dovranno essere riempiti soltanto durante la Fase 7. La prima carta del mazzo non può essere scelta.

ESEMPIO

Il giocatore **blu** sposta il suo dado nel primo spazio dell'azione e riceve 1 Giornale. Poi, decide di prendere una seconda carta (Audiobook) e la pone scoperta vicino alla sua Plancia Giocatore. In questo modo si è assicurato questo Brevetto e potrà convertirlo in un Prototipo durante la Fase 5 di questo o di un Round seguente. Dato che è l'unico in questo Luogo, può subito eseguire un'altra azione con il suo secondo dado.



2) BRITISH MUSEUM

Numero giocatori	Spazi Azione
2 - 4	2
5	3

Nel British Museum ottenete nuovi risultati dalla ricerca. Durante la Fase 6 vi potrebbero offrire un bonus permanente oppure un bonus immediato una-tantum. La descrizione di tutte le icone sulle tessere Ricerca si trova nell'Appendice.

AZIONE: scegliete una delle tessere Ricerca disponibili. Piazzatela in uno spazio vuoto della ricerca sulla vostra Plancia del Giocatore. Se tutti gli spazi della ricerca sono già occupati, dovrete piazzare la nuova tessera Ricerca nello spazio di un'altra Ricerca, scartando quella presente. Non potete mai sostituire un Prestito (anche se già rimborsato) con una tessera Ricerca.

COSTO: il secondo giocatore (nelle partite con 2 o 3 giocatori) e il terzo giocatore (nelle partite con 5 giocatori) che piazza un dado in questo Luogo, deve pagare 2 Sterline.

ESEMPIO

Il giocatore **blu** sposta il suo dado nel primo spazio dell'azione e prende la tessera Ricerca di sinistra, che pone in uno spazio Ricerca vuoto sulla sua Plancia del Giocatore. Da questo momento, potrà incrementare di 1 le sue Entrate in ogni Round della Fase 6. Quindi, il giocatore **giallo** può scegliere una tessera Ricerca e ricevere subito il bonus (2 Giornali e 4 Punti Pubblicità oppure 1 segnalino Ingranaggio e 2 Sterline).



UNA CARTA BREVETTO



3) BANK OF ENGLAND

Numero giocatori	Spazi Azione
2	1
3 - 4	2
5	3

Nella Bank of England potete comprare i Certificati Azionari. Questi avranno sempre un effetto positivo sulle vostre Entrate (contrariamente alla vita reale) e sui vostri Punti Vittoria.

AZIONE: scegliete uno dei Certificati Azionari disponibili. Incrementate le vostre Entrate e i Punti Vittoria in base ai numeri indicati su quel Certificato Azionario e ponetelo nella vostra riserva.

COSTI: il secondo giocatore (in 3 giocatori) o il terzo (in 5 giocatori) che piazza un dado in questo Luogo deve pagare 2 Sterline.

4) "WESTMINSTER"

Numero giocatori	Spazi Azione
2 - 4	2
5	3

In "Westminster" potete guadagnare dell'Influenza. Questa vi permetterà di ottenere un bonus una-tantum e impatterà sul salario dei vostri Personaggi (vedere la Fase 4 a pagina 18).

AZIONE: fate avanzare di uno spazio il vostro segnalino Giocatore in "Westminster". Immediatamente e solo una volta ottenete il bonus

I  Guadagnate 2 Sterline.

II  Usate subito uno dei vostri bonus permanenti (una volta) con uno stendardo verde. Questo potrebbe essere una tessera Ricerca sulla vostra Plancia del Giocatore oppure un bonus nello spazio del "Black Market" dove avete un Assistente (durante la Fase 6 guadagnerete ancora il bonus).

III  Guadagnate 1 segnalino Energia.

IV  Guadagnate 2 Punti Pubblicità, facendo avanzare il vostro segnalino Giocatore sul Tracciato della Pubblicità di conseguenza (vedere a pagina 22).

ESEMPIO

Il giocatore **giallo** sposta il suo dado sul primo spazio azione, sceglie il Certificato Azionario di sinistra che pone nella sua riserva. Poi, sposta i suoi segnalini Giocatore per registrare 1 Punto Vittoria e 5 Entrate. Quindi, il giocatore **blu** prende il secondo Certificato Azionario.



indicato nello spazio raggiunto. Se il vostro segnalino Giocatore ha già raggiunto lo spazio "V" sul tracciato e dovete spostarlo ancora, rimarrà in questo spazio e voi riceverete uno dei bonus indicati nel riquadro bianco più sotto (1 segnalino Energia o 2 Punti Pubblicità. Per il Tracciato della Pubblicità vedere a pagina 22).

BONUS: il primo giocatore che piazza un dado nello spazio marrone di sinistra guadagna 1 Sterlina.

COSTI: il secondo giocatore (in 2-4 giocatori) o il terzo giocatore (in 5 giocatori) che piazza un dado nello spazio azione marrone di destra deve pagare 2 Sterline.

ESEMPIO

Il giocatore **rosso** sposta il suo dado sul primo spazio azione e riceve 1 Sterlina. Dato che è già nello spazio V, il suo segnalino Giocatore colpisce la linea tratteggiata verde e rimane in quello spazio. Per questo motivo, il giocatore **rosso** sceglie uno dei due bonus indicati sotto (1 segnalino Energia o 2 Punti Pubblicità. Vedere il Tracciato della Pubblicità a pagina 22).



5) REFORM CLUB

Numero giocatori	Spazi Azione
2 - 3	3
4 - 5	4

In questo club di elite potete sempre trovare dei Personaggi interessanti che vi potranno aiutare a preparare la World Exhibition. La descrizione di tutte le icone sulle carte Personaggio si trova nell'Appendice.

AZIONE: scegliete una delle carte Personaggio disponibili. Diversamente dai Brevetti, in questo caso avrete bisogno di pagare subito il costo indicato sullo standardo rosso in alto a sinistra sulla carta. Dopo aver pagato, potete ricevere qualunque bonus immediato indicato in basso a sinistra sulla carta (lo standardo grigio).

Nota: Durante il vostro turno potete scambiare 4 Sterline con 1 segnalino Energia e 5 Sterline o 2 Giornali con 1 segnalino Ingranaggio. Inoltre, potete sempre prendere un Prestito.

Nota: alcuni Personaggi contengono un effetto aggiuntivo in basso a destra, che si attiverà in un'altra Fase.

Guadagnate i Punti Vittoria (standardo blu nell'angolo in alto a destra) a seconda dell'anno attuale indicato sul Tracciato dei Turni. Controllate se uno o due dei vostri Prototipi ha un collegamento con il Personaggio e se è così guadagnate 4 Punti Vittoria aggiuntivi per Prototipo. Poi, voltate la carta Personaggio **sul retro** e ponetela alla destra della vostra Plancia del Giocatore. Quando piazzarete altre carte Personaggio, dovrete disporle in modo che si sovrappongano alla metà destra della carta precedente. Potete avere un numero illimitato di carte Personaggio.

BONUS: i primi due giocatori che hanno piazzato il dado, avanzano di 1 spazio sul Tracciato della Pubblicità.

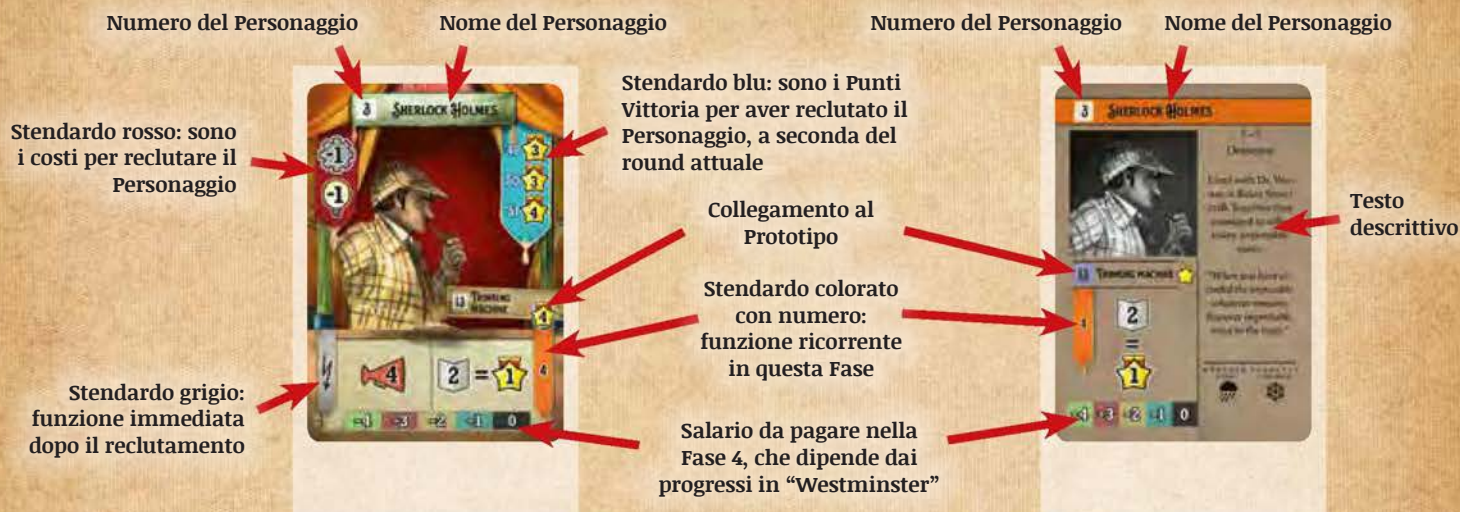
Gli spazi rimasti vuoti delle carte Personaggio dovranno essere riempiti soltanto durante la Fase 7. La prima carta del mazzo non può essere scelta.

ESEMPIO

Il giocatore **blu** sposta il suo dado nel primo spazio azione marrone e avanza di 1 spazio sul Tracciato della Pubblicità. Poi, sceglie la carta di destra (Brontë) e ne paga subito il costo di 2 segnalini Ingranaggio e 1 segnalino Energia. Quindi, esegue un'azione dell'Assistente, come indicato dal bonus istantaneo e decide di piazzare un Assistente nel "Black Market" gratuitamente. Inoltre, guadagna i Punti Vittoria per questa carta. Dato che siamo nella Primavera del 1850, il giocatore **blu** guadagna 10 Punti Vittoria. Avendo già costruito l'Audiobook come Prototipo, ottiene 4 Punti Vittoria aggiuntivi per il collegamento. Infine, volta la carta sul retro e la pone vicino alla sua Plancia del Giocatore in modo che si sovrapponga all'ultima carta Personaggio.



UNA CARTA PERSONAGGIO



6) LONDON TIME

Numero giocatori	Spazi Azione
2 - 3	3
4 - 5	4

Usate il London Time per fare Pubblicità al vostro gruppo nella World Exhibition. Tuttavia, solo alcune saranno più ambite. La descrizione di tutte le icone sulle tessere Editore si trova nell'Appendice.

AZIONE: controllate quanto siete riusciti a soddisfare le condizioni del Round attuale indicate sulla tessera Editore e avanzate sul Tracciato della Pubblicità del numero rispettivo di spazi.

BONUS: la prima persona che ha piazzato il dado nello spazio azione di sinistra riceve 1 Giornale.

COSTI: il secondo giocatore (in 2 e 3 giocatori) o il terzo giocatore (in 4 e 5 giocatori) che ha piazzato il dado nello spazio azione più a destra deve pagare 2 Sterline.

7) PORT OF LONDON

Numero giocatori	Spazi Azione
2 - 3	2
4 - 5	3

Il Porto di Londra vi offre numerose possibilità. Potete reclutare nuovi lavoratori oppure mandarli in viaggio attorno al mondo. Rifornitevi con il materiale oppure mandate i vostri assistenti.

Come per gli altri Luoghi, spostate il vostro dado nello spazio azione marrone più a sinistra e, se applicabile, guadagnate il bonus oppure pagate la tassa.

AZIONE: spostate il vostro dado un uno spazio vuoto più sotto. Ogni azione può essere usata **solo una volta ogni Round**. Lo spazio azione marrone dal quale avete spostato il vostro dado è comunque considerato usato.

COSTI: il secondo giocatore (in 2 e 3 giocatori) o il terzo giocatore (in 4 e 5 giocatori) che ha piazzato il dado nello spazio azione più a destra deve pagare 2 Sterline.

Sono disponibili le seguenti azioni:



Con lo spazio Assistente potete eseguire esattamente 2 Azioni degli Assistenti (pagina 12). Se piazzate il vostro Assistente sul "Black Market" usando la prima di queste due azioni, allora la potete fare gratuitamente. Se piazzate l'Assistente sul "Black Market" con la vostra seconda azione, allora dovrete pagare il costo normale.



Ricevete 2 segnalini Ingranaggio dalla riserva.



Ricevete un nuovo dado del vostro colore, preso dalla riserva (se ne rimangono). Potete usarlo proprio come gli altri **all'inizio della Fase 1 nel prossimo Round**.

ESEMPIO

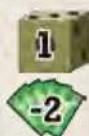
Il giocatore **giallo** sposta il suo dado nel primo spazio azione e riceve 1 Giornale. Dato che possiede 2 carte Personaggio e 1 carta Prototipo, soddisfa le condizioni del Round attuale (da 1 a 3 carte Personaggio e/o carte Prototipo) sulla terza

riga dell'anno attuale e avanza di 4 spazi sul Tracciato della Pubblicità.



ESEMPIO

Il giocatore **blu** sposta il suo dado nel primo spazio azione e da qui nello spazio dei Ticket. Poi, sposta il dado nello spazio centrale più sotto, dato che quello più a sinistra è già occupato. Il Round attuale è l'Autunno 1850. Quindi, guadagna 4 Punti Vittoria per l'anno e altri 6 Punti Vittoria per il valore del suo dado. Infine, piazza un Biglietto sopra il dado ad indicare che questo è bloccato e non potrà più essere usato per il resto della partita.



Quest'azione è disponibile soltanto nelle partite con 4 o 5 giocatori. Potete prendere un nuovo dado nel vostro colore, preso dalla riserva (se ne rimangono), al costo di 2 Sterline. Potete usarlo come gli altri dadi, **all'inizio della Fase 1 nel prossimo Round**.



Scambiare 1 dado per dei Punti Vittoria. Spostate il vostro dado dallo spazio del Biglietto in quello più a sinistra vuoto nella riga sotto. Guadagnate tanti Punti Vittoria quanto è indicato nell'anno attuale più il valore del dado. Questo dado rimane nello spazio fino al termine della partita e non potrà più essere usato. Prendete un Biglietto dallo spazio dei Ticket e piazzatelo sopra il dado. Tutti gli spazi dei dadi che dopo i Round 3 o 4 sono occupati non potranno più essere usati.

8) WATERLOO STATION

Numero giocatori	Spazi Azione
2 - 3	3
4 - 5	4

La Stazione garantisce un flusso costante di risorse e può diffondere rapidamente le informazioni sulla vostra causa.

Come per gli altri Luoghi, spostate il vostro dado nello spazio azione marrone più a sinistra e, se applicabile, guadagnate il bonus o pagate la tassa.

AZIONE: spostate il vostro dado in uno degli spazi disponibili più sotto. Ogni azione può essere usata **soltanto una volta per Round**. Lo spazio azione marrone dal quale avete spostato il vostro dado è comunque considerato usato.

Sono disponibili le seguenti azioni:

-  Guadagnate 2 segnalini Energia dalla riserva.
-  Guadagnate 1 segnalino Energia e usate uno dei vostri bonus permanenti (una volta) della Fase 6. Questo può essere una tessera Ricerca sulla vostra Plancia del Giocatore oppure uno spazio bonus sul "Black Market" dove avete piazzato un Assistente.
-  Guadagnate 1 segnalino Energia e avanzate di 2 spazi sul Tracciato della Pubblicità.

ESEMPIO

Il giocatore **blu** sposta il suo dado nel primo spazio azione e da qui nell'azione di sinistra, quindi guadagna 2 segnalini Energia.



Quest'azione è disponibile soltanto nelle partite con 4 o 5 giocatori, per usare uno dei vostri bonus permanenti (una volta) oppure per avanzare di due spazi sul Tracciato della Pubblicità (vedere a pagina 22).



FASE 4 PAGARE I SALARI E USARE LE ABILITÀ' DEI PERSONAGGI

Pagate i salari per le vostre carte Personaggio, a seconda dei vostri progressi in "Westminster". Il costo è indicato in basso su ogni carta Personaggio. Comparate il colore sulla vostra carta Personaggio con quello della posizione del vostro segnalino Giocatore in "Westminster" e pagate l'importo alla riserva. **Dovete** pagare per tutti i vostri Personaggi. Se non avete Sterline a sufficienza,

sarete obbligati a prendere un Prestito (vedere a pagina 22). Dopo aver pagato i salari, potete usare le abilità di questi Personaggi, che sono indicate a lato dello standard arancio della Fase 4. Di solito, tutti i giocatori useranno queste abilità simultaneamente, ma in caso di dubbi agite in ordine di turno.

ESEMPIO

Data che la sua posizione in "Westminster" è nello spazio II (A), il giocatore **blu** deve pagare un salario di 6 Sterline per i suoi Personaggi (3 per Holmes e 3 per Brontë). Paga con le sue ultime 5 Sterline (B) e scambia 1 segnalino Giornale con 1 Sterlina (C) per evitare di prendere un Prestito. Poi, può usare l'abilità della Fase 4 delle sue carte Personaggio. Per quella di Holmes (1 Punto Vittoria ogni 2 Giornali), il giocatore **blu** guadagna 2 Punti Vittoria per i suoi 4 Giornali.



FASE 5 CONVERTIRE I BREVETTI IN PROTOTIPI



Iniziando dal primo giocatore e continuando in ordine del turno, ognuno può convertire i suoi Brevetti in Prototipi. Per costruire un Prototipo dovreste pagare il costo indicato nell'angolo in alto a sinistra nello standard rosso.

Nota: in qualunque momento nel vostro turno potete scambiare 4 Sterline in 1 segnalino Energia oppure 5 Sterline o 2 Giornali in un segnalino Ingranaggio. In questo momento potete anche prendere un Prestito.

Ogni giocatore può convertire soltanto 2 Prototipi per Round. Dovete dichiarare che volete costruire 2 Prototipi prima che il giocatore successivo inizi il suo turno.

Nota: in questa Fase l'ordine del turno ha un significato speciale perché gli effetti di una carta si attivano subito dopo la costruzione del Prototipo e potrebbero influenzare gli avversari.

Durante il vostro turno in questa Fase potete usare le abilità del vostro Personaggio che sono indicate vicino allo standard blu della Fase 5. Poi, guadagnate i Punti Vittoria indicati sullo standard blu nell'angolo in alto a destra.

Questi Punti Vittoria saranno diversi a seconda dell'anno attuale. Controllate se uno o due dei vostri Personaggi ha un collegamento con un Prototipo costruito e se è così guadagnerete 4 Punti Vittoria aggiuntivi.

Quindi, si attiva l'effetto in basso sulla carta. Questo potete giocarlo **per intero** contro un giocatore a vostra scelta (anche voi stessi), che se possibile **dovrà** applicarlo su sé stesso, positivo e negativo che sia. Se non può pagare completamente un importo negativo in Sterline, dovrà prendere un Prestito (vedere a pagina 22).

Infine, voltate la carta sul retro e piazzatela in basso a destra vicino alla vostra Plancia del Giocatore (conservate sempre la carta Prototipo, anche se avete applicato i suoi effetti su un altro giocatore). Sistematelo ogni carta Prototipo aggiuntiva in modo che si sovrapponga alla metà destra della carta precedente. Non c'è limite al numero delle carte Prototipo che potete avere.

Quando ogni giocatore ha concluso il proprio turno di costruzione dei Prototipi, inizia la prossima Fase.

ESEMPIO

Il giocatore **blu** costruisce il Prototipo degli Audiobook e ne paga il costo di 1 segnalino Ingranaggio e 1 segnalino Energia (A). Dato che il Round attuale è la Primavera del 1850, guadagna 3 Punti Vittoria. Il giocatore possiede già Charlotte Brontë, che è collegata a questo Prototipo, quindi il giocatore guadagna altri 4 Punti Vittoria. Ora, attiva l'effetto indicato in basso sulla carta Prototipo e lo applica a sé stesso oppure ad un avversario. Essendo positivo, decide di usarlo per sé stesso e ottiene 8 Sterline (B). Quindi, volta la carta sul retro e la pone alla destra della sua Plancia del Giocatore, sovrapponendola all'ultima che possiede. Come seconda carta Prototipo, il giocatore **blu** vuole costruire la Gru Idraulica e per farlo scambia 4 Sterline per 1 segnalino Energia (C) così da poter pagare il costo di quel Prototipo. Dopo la costruzione, guadagna 4 Punti Vittoria. Dato che non vuole pagare le 2 Sterline necessarie per l'effetto immediato, applicherà la carta al giocatore **rosso**, che ha costruito solo un Prototipo e quindi guadagna 1 Punto Vittoria, però dovrà pagare 2 Sterline.



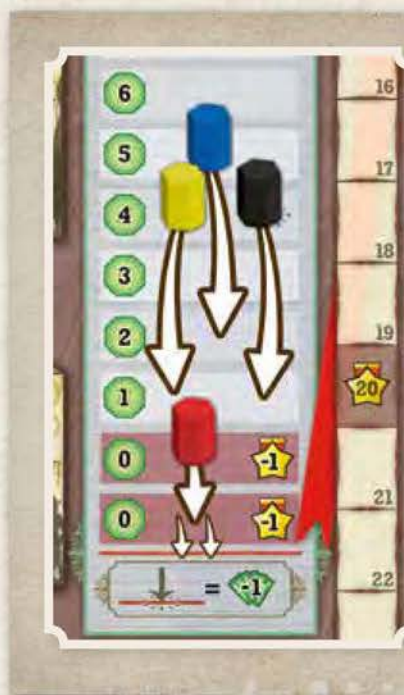


FASE 6

ENTRATE, EFFETTI PERMANENTI E IL TRACCIATO DELLA PUBBLICITA'

Le azioni principali in questa Fase sono amministrative. Risolvetele tutti insieme, passo dopo passo; se serve, seguite l'ordine del turno.

1. Ricevere le Entrate: guadagnate un numero di Sterline dalla riserva in base alla posizione del vostro segnalino Giocatore sul Tracciato delle Entrate. Se il segnalino si trova nello spazio con -1 Punti Vittoria mostrato a destra, dovreste perdere quel Punto Vittoria.
2. Spese Speciali: spostate il vostro segnalino Giocatore sul Tracciato delle Entrate di 3 spazi verso il basso. Per ogni spazio che non potete raggiungere (*perché il segnalino ha già raggiunto lo spazio più in basso*), dovreste pagare 1 Sterlina alla banca. Per questo potreste aver bisogno di prendere un Prestito.
3. **Effetti permanenti con lo stendardo verde:** ora, usate tutti i vostri effetti permanenti che hanno lo stendardo verde della Fase 6. Potete trovare tali effetti sulle tessere Ricerca nella vostra Plancia del Giocatore e a destra dei vostri Assistenti nel "Black Market", oltre e possibilmente sull'Orologio da Taschino.
4. Tracciato della Pubblicità: prendete i bonus che avete ricevuto grazie ai vostri gettoni Pubblicità che avete posto sopra i Poster.



ESEMPIO [1. E 2.]

I giocatori **nero** e **giallo** guadagnano 4 Sterline mentre il giocatore **blu** ne guadagna 5. Il giocatore **rosso** non ne guadagna, ma perde 1 Punto Vittoria. Poi, tutti i segnalini Giocatore sono spostati verso il basso di 3 spazi, come spesa speciale. Quello del giocatore **rosso** arriva nell'ultimo spazio e dovrebbe continuare per due volte, quindi dovrà pagare 2 Sterline (per farlo può chiedere un Prestito).

ESEMPIO [3.]

Per il suo Assistente nel "Black Market" il giocatore **blu** riceve 1 Giornale e 1 Entrata. Riceve ulteriori Entrate per la sua tessera Ricerca.

Il giocatore **rosso** sposta il suo segnalino di uno spazio verso destra nel "Westminster" e riceve subito il bonus indicato.





⚙️ ESEMPIO [4.]

Il giocatore **blu** guadagna 2 Punti Vittoria per il suo gettone Pubblicità. Il giocatore **rosso** deve scegliere se spostarsi di 2 spazi sul Tracciato della Pubblicità oppure se ricevere 2 Sterline. Se dovesse decidere di spostarsi sul Tracciato della Pubblicità, potrebbe piazzare il suo secondo gettone Pubblicità sul Poster successivo e guadagnare altri 2 Punti Vittoria.

FASE 7 PREPARARE IL PROSSIMO ROUND



Al termine di ogni Round seguite i prossimi passi. Tuttavia, alla fine del Round 5 (*Primavera 1851*), la partita terminerà dopo la Fase 6.

Black Market

Riempite il "Black Market" con nuovi segnalini Ingranaggio. Poi, spostate ogni Assistente di uno spazio verso il basso. Se un Assistente era già nell'ultimo spazio, riportatelo nella riserva del giocatore proprietario.

Luoghi 1-8

Riprendete tutti i vostri dadi, tranne quelli che hanno sopra un Biglietto e sono nel "Port of London".

Patent Office (1)

Rimuovete dal gioco le carte Brevetto che sono rimaste nel "Patent Office". Ponetele sotto il mazzo dei Brevetti e riempiate quegli spazi con nuove carte.

British Museum (2)

Rimuovete dal gioco le tessere Ricerca rimaste nel "British Museum". Riempite quegli spazi con nuove carte Ricerca prese dalla riserva.

Bank of England (3)

Rimuovete le tessere Certificato Azionario rimaste nella "Bank of England". Riempite quegli spazi con nuovi Certificati Azionari presi a caso tra quelli del Round successivo (*vedere il Tracciato dei Round nel "London Time"*). Riportate nella scatola ogni Certificato Azionario rimasto di quell'anno, perché non saranno più necessari.

Reform Club (5)

Rimuovete le carte Personaggio rimaste nel "Reform Club", ponendole sotto al loro mazzo e riempiate quegli spazi con nuove carte pescate dal mazzo.

⚙️ ESEMPIO ["BLACK MARKET"]

Tutti gli Assistenti nel Black Market sono spostati di uno spazio verso il basso. Un Assistente che era nell'ultimo spazio ritornerà nella riserva del giocatore che lo controlla.





PRESTITI

PRENDERE UN PRESTITO



Potete prendere un Prestito in qualsiasi momento. Quando lo fate, prendete una tessera Prestito a caso e ponetela a faccia in su in uno spazio Ricerca vuoto sulla vostra Plancia del Giocatore. Quando tutti gli spazi sono pieni, dovrete sostituire una tessera Ricerca con la nuova tessera Prestito, scartando la tessera Ricerca. Poi, prendete 10 Sterline dalla riserva.

Caso speciale: se tutti gli spazi della Ricerca sono già occupati da altre tessere Prestito, piazzate quella nuova vicino alla vostra Plancia del Giocatore. In questo caso, non potrete più prendere altre tessere Ricerca.



RESTITUIRE UN PRESTITO



Durante il vostro turno oppure a fine partita potete restituire i Prestiti. Pagate 10 Sterline alla riserva e voltate la tessera Prestito sull'altro lato. Vi consigliamo di restituire i Prestiti solo a fine partita. In questo modo potrete evitare di aver bisogno ancora di soldi ed essere obbligati a prendere un nuovo Prestito.



PRESTITI A FINE PARTITA

A fine partita i Prestiti vi faranno perdere dei Punti Vittoria. Perderete sempre 5 Punti Vittoria per ogni Prestito restituito e da 8 a 10 Punti Vittoria per ogni Prestito che non avete restituito.



LA PLANCIA AMMINISTRATIVA

La Plancia Amministrativa contiene le seguenti aree:

IL TRACCIATO DELLA PUBBLICITÀ

Il Tracciato della Pubblicità si trova sul lato sinistro della Plancia Amministrativa. Qui farete avanzare il vostro segnalino Giocatore per ogni Punto Pubblicità guadagnato. Se spostate il segnalino sopra oppure oltre un spazio con un segnalino Volantino (A), allora ricevete subito e solo una volta il bonus indicato. Se spostate il segnalino sopra oppure oltre uno spazio Poster (B), allora dovete subito decidere se piazzarci sopra uno dei vostri due gettoni Pubblicità. Non potete rimandare questa decisione e non potete prendere un gettone Pubblicità che avete già piazzato.



ESEMPIO

Il giocatore **rosso** guadagna 3 Punti Pubblicità e si sposta dallo spazio 3 allo spazio 6. Quando arriva sul Poster (spazio 4) può piazzare un gettone Pubblicità e guadagnare il bonus durante la Fase 6. Per essere arrivato nello spazio 5 il giocatore **rosso** guadagna subito e una sola volta 1 segnalino Ingranaggio.



Durante ogni Round della Fase 6 ricevete i bonus su ogni spazio Poster sul quale avete un gettone Pubblicità. I bonus degli spazi Poster 7, 14, 21, 28 e 36 sono dei Punti Vittoria. Sul Poster nello spazio 4 dovete decidere ogni volta se guadagnare 2 Sterline oppure se spostarvi di 2 spazi sul Tracciato della Pubblicità (se vi spostate di 2 spazi durante la Fase 6 e spostate il vostro segnalino Giocatore sopra un altro spazio Poster, potete piazzare subito l'altro gettone Pubblicità, sempre che non l'abbiate già usato). Guadagnate subito il bonus di questo nuovo spazio.

Il primo giocatore che arriva sullo spazio 40, cioè la fine del Tracciato della Pubblicità (C), piazzerà il suo segnalino Giocatore nello spazio I, il secondo giocatore lo piazzerà nello spazio II e il terzo nello spazio III (a fine partita guadagnerete i Punti Vittoria indicati nello spazio 40. Non dovete necessariamente raggiungere la fine del Tracciato della Pubblicità per guadagnare i Punti Vittoria dello spazio 40. Quello che importa sarà la posizione raggiunta sul Tracciato della Pubblicità). Tutti i Punti Pubblicità aggiuntivi saranno ignorati.

IL TRACCIATO DELLE ENTRATE

Il Tracciato delle Entrate si trova sul lato destro della Plancia Amministrativa. Indica quante Entrate otterrete durante la Fase 6 di ogni Round. Se durante la Fase 6 il vostro segnalino si trova in uno degli spazi rossi in basso (Entrate 0), allora non riceverete nessuna Sterlina e dovete perdere 1 Punto Vittoria (perderete i Punti Vittoria solo durante la Fase 6 e non nel momento in cui Entrate nello spazio rosso).

Se durante la partita dovete guadagnare delle Entrate e il vostro segnalino si trova già nello spazio più in alto (12) sul Tracciato delle Entrate, allora riceverete 1 Sterlina dalla banca per ogni spazio che dovete superare oltre il "12".

Se durante la partita dovete perdere delle Entrate e il vostro segnalino si trova già alla fine del Tracciato delle Entrate, allora per ogni spazio in cui dovrete scendere dovete pagare 1 Sterlina alla banca. Se non potete pagare dovete chiedere un prestito.

IL TRACCIATO DEL PUNTEGGIO

Attorno alla Plancia Amministrativa scorre il Tracciato del Punteggio. Iniziate la partita con 5 Punti Vittoria, dato che potreste perderne costruendo dei Prototipi. Se raggiungete i 50 Punti Vittoria, piazzate il vostro segnalino Punti Vittoria rivolto sul lato "50" in uno degli spazi nell'angolo in alto a sinistra della Plancia Amministrativa. Se raggiungete i 100 Punti Vittoria, voltate quel segnalino sull'altro lato. Se scendete ancora sotto i 50 Punti Vittoria, allora riprendere il vostro segnalino Punti Vittoria. Se scendete sotto i 100 Punti Vittoria allora dovete voltare il segnalino ancora sul lato "50".

ESEMPIO

Il giocatore **giallo** riceve 2 Punti Pubblicità e quindi arriva alla fine del Tracciato della Pubblicità conquistando la prima posizione. A fine partita guadagnerà 6 Punti Vittoria. Per la sua posizione attuale a fine partita il giocatore **blu** guadagnerà comunque 4 Punti Vittoria.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo la Fase 6 del Round 5 (Primavera 1851), con la World Exhibition. Ora, dovete restituire i vostri prestiti e scambiare l'Energia, gli Ingranaggi e i Giornali che vi sono rimasti. Ogni 10 Sterline che avete potete scambiarle con una Banconota da 10 Sterline, che piazzate in uno spazio Ricerca vuoto (se l'avete) sulla vostra Plancia del Giocatore.

Poi, guadagnate o perdete dei Punti Vittoria per le seguenti aree:

IL TRACCIATO DELLA PUBBLICITA'

Guadagnate dei Punti Vittoria in base alla vostra posizione sul Tracciato della Pubblicità. Chi ha il proprio segnalino più avanti su questo tracciato guadagna 6 Punti Vittoria, il secondo ne guadagna 4 e il terzo ne guadagna 2. Gli altri giocatori non guadagneranno nulla. Nota: i giocatori non devono raggiungere lo spazio "40" sul Tracciato della Pubblicità per guadagnare questi punti. Quello che conta è la vostra posizione su questo tracciato e guadagnerete comunque i punti in base alla vostra posizione rispetto agli avversari. In caso di pareggio, dividete equamente i Punti Vittoria tra i giocatori coinvolti nel pareggio (arrotondando per difetto).

IL "BLACK MARKET"

Gli Assistenti dei giocatori che si trovano più in alto sul "Black Market" guadagnano dei Punti Vittoria. Chi è più in alto guadagnerà 3 Punti Vittoria, il secondo ne guadagnerà 2 e il terzo 1 solo.

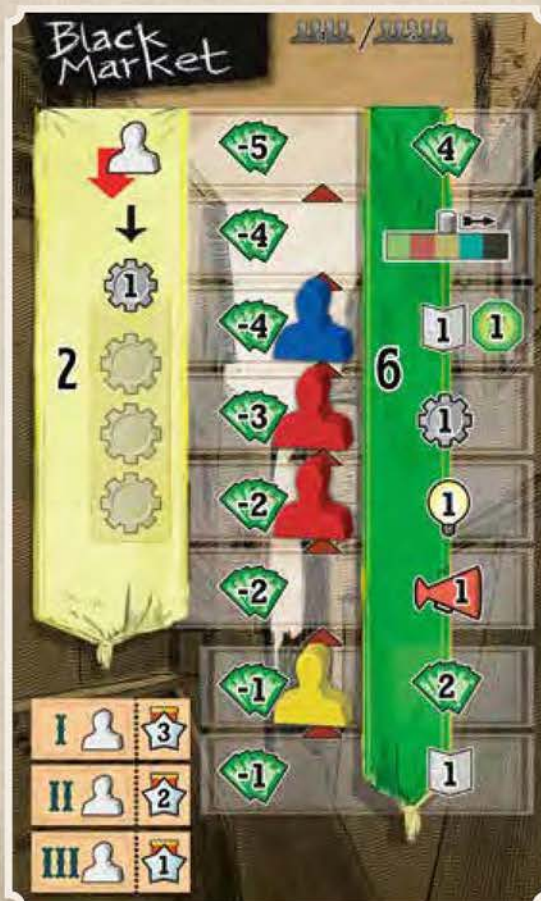
LA PLANCIA DEL GIOCATORE

- Guadagnate i Punti Vittoria per il livello del vostro Tracciato dell'Obiettivo che avete raggiunto (solo il livello attuale ha importanza. Non guadagnerete altri Punti Vittoria per i livelli più in basso).
- Per ogni Prestito dovete perdere il numero di Punti Vittoria indicato sulla tessera Prestito.
- Per ogni spazio Ricerca vuoto (cioè, senza una tessera Ricerca, Prestito o Banconota da 10 Sterline) sulla vostra Plancia del Giocatore, dovete perdere 2 Punti Vittoria.

Il giocatore che ha più Punti Vittoria dopo il calcolo finale diventerà la stella della World Exhibition e vincerà la partita. In caso di pareggio, tutti i giocatori alla pari condivideranno la vittoria.

ESEMPIO

L'Assistente del giocatore **blu** è sulla posizione più in alto nel "Black Market", quindi il giocatore guadagna 3 Punti Vittoria. Anche il giocatore rosso guadagna 3 Punti Vittoria, due per il suo Assistente al secondo posto e 1 per un altro suo Assistente al terzo posto.



ESEMPIO

Per il suo Obiettivo, a fine partita il giocatore **blu** guadagna 4 Punti Vittoria. Per il suo Prestito restituito perde 5 Punti Vittoria e altri 8 Punti Vittoria per gli spazi Ricerca vuoti. Con le sue 10 Sterline ha potuto coprire almeno uno spazio Ricerca vuoto per evitare di perdere ulteriori 2 Punti Vittoria.

