

# EXPO 1906



# REGOLAMENTO

# CREDITI

Autori: Remo Conzadori, Nestore Mangone  
Grafica: Erebus (Giorgio De Michele)  
Versione italiana del regolamento: Lucio Abbate  
Gli autori desiderano ringraziare Stefania Aggazio, Valentina Bria, Luigi Maiolino, Battista Aversa and Giuseppe Zaccaro per il loro sostegno durante lo sviluppo e il playtest.

Se avete commenti, domande o suggerimenti, si prega di scriverci a:

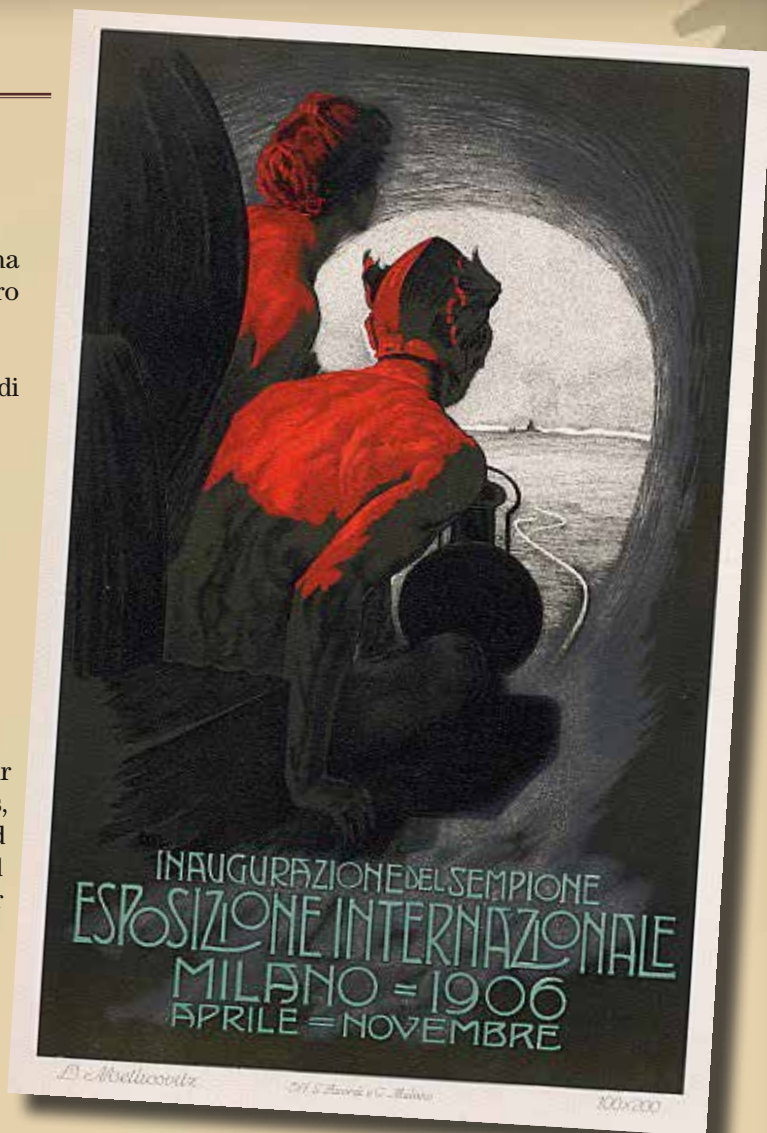
Gotha Games Ltd  
Unit 201  
Room2Spare  
Great Weston Trade Park  
Weston Super Mare  
BS22 8NA  
UNITED KINGDOM  
o contattateci via mail a [info@gothagames.co.uk](mailto:info@gothagames.co.uk)

## TRADEMARKS

Unless otherwise specified, all materials appearing on our games, including the text, game design, graphics, logos, icons and images, as well as the selection, assembly and arrangement thereof, are the property of Gotha Games and are protected by international copyright laws. All other copyrighted materials are the property of their respective owners.

Trademarks and brands are property of their respective owners.

Any reference to third party trademarks or brands (whether direct or indirect) is for educational purposes only and no proprietary interest is implied.



# EXPO 1906

## UN GIOCO SPACCACERVELLO DI INVENZIONI E INNOVAZIONI TECNOLOGICHE

Numero di giocatori: 1-4

Tempo di gioco: 60-90 minuti

Età: 14+

Milano, inizio del ventesimo secolo. La città è in fermento mentre più di 200 nuovi edifici devono essere precipitosamente completati in tempo per accogliere le migliori menti del pianeta. L'Esposizione Universale del 1906 si avvicina e, come una delle 40 nazioni espositrici, siete certi che i vostri ingegneri e scienziati impressioneranno il mondo. Chi esporrà i più impressionanti progressi tecnologici? Quale fonte di energia prevarrà: la maestosa potenza del vapore o la più elegante ed efficiente energia elettrica? Potete prevalere in prestigio e gloria contro le altre nazioni in gara?

### COMPONENTI

1 Plancia di gioco

4 Plance Laboratorio personale

20 Gettoni giocatore (in 4 colori)

13 Tessere Tecnologia

30 Tessere Progetti

96 Tessere Risorse

20 Tessere Rottami (Scrap)

16 Tessere Giuria (Jury)

4 tessere ordine di gioco / +30 VP

24 Carte d'Azione (in 4 mazzetti)

5 Carte d'Azione migliorata (Improved)

6 Talloncini Punti Vittoria (VP) Bonus



### PLANCIA DI GIOCO

La plancia presenta le seguenti aree:

#### 1. Percorso del Finanziamento

La posizione del vostro gettone su questo percorso indica quanti fondi avete a disposizione da spendere. I soldi sono utilizzati per ottenere risorse, comprare tecnologie e progetti.

#### 2. Percorso del Prestigio

La posizione del vostro gettone su questo percorso indica quanti punti vittoria (VP - Victory Point, detti anche punti Prestigio) avete al momento. Il vincitore è colui che ha il maggior numero di punti vittoria alla fine del gioco.



#### 3. Academy (Accademia)

Le tessere Progetto e Tecnologia disponibili sono piazzate in quest'area. Durante il gioco acquisirete i Progetti che intendete mostrare all'Expo e le Tecnologie che accelereranno il completamento di questi Progetti.

#### 4. Train Station (Stazione Ferroviaria)

Le tessere Risorsa sono piazzate in quest'area. Ciascun riquadro può ospitare una tessera Risorsa e il numero totale di tessere piazzate dipende dal numero di giocatori, così come indicato sulla plancia. Le risorse sono necessarie per completare i Progetti.

#### 5. Jury (Giuria)






La commissione giudicante (Jury) valuterà le invenzioni esibite durante l'Esposizione Universale. Alla fine del gioco indicherà una preferenza tra i progetti fatti funzionare a Vapore  oppure a Elettricità .

La tavola della Giuria ha 12 riquadri: 2 sono occupati all'inizio del gioco. I giocatori possono influenzare la giuria mettendo le tessere in questi spazi.

*Nota: il termine Vapore è utilizzato per indicare sia l'energia del vapore sia qualsiasi sistema che converta calore o energia termica in energia meccanica, la quale può poi essere utilizzata per espletare lavoro meccanico.*

#### 6. Percorso Patents Office (Ufficio Brevetti)

Il "Patents Office" è utilizzato per tenere traccia del progresso dei giocatori nel pubblicare le invenzioni ed è diviso in sei linee di avanzamento chiave:

INGEGNERIA DEI MATERIALI:	<b>ACCIAIO</b>  o <b>RAME</b> 
PROCESSO LAVORATIVO:	<b>MANUALE</b>  o <b>AUTOMATIZZATO</b> 
METODOLOGIA SCIENTIFICA:	<b>SCIENTIFICA</b>  o <b>EMPIRICA</b> 

Durante la partita i giocatori competeranno per essere riconosciuti capofila nella linea di risorse scelta con il doppio fine di ottenere più VP con i progetti completati e di realizzare VP alla fine del gioco.

### PLANCIA LABORATORIO

Ciascun giocatore è dotato di una plancia laboratorio (Lab). Qui i giocatori piazzeranno le tessere Progetto, Tecnologia e Risorsa nel tentativo di completare Progetti in maggiore quantità e migliore qualità rispetto a quelli degli avversari. Inizialmente ciascun laboratorio è occupato da tessere Rottame che rappresentano resti di precedenti progetti falliti e i giocatori dovranno rimuovere tali tessere oppure

costruire i propri Progetti attorno a loro.

## TESSERE

Ci sono cinque differenti tipi di tessere nel gioco: Risorsa, Progetto, Tecnologia, Rottame e Giuria.

				
<p><b>RISORSA</b></p> <p>Le risorse nel gioco sono barre di Acciaio, barre di Rame, Lavoro Manuale, Lavoro Automatizzato, Ricerca Empirica, Ricerca Scientifica, energia del Vapore e Elettrica. Ciascuna tessera riporta due tipi di risorsa con due lati della tessera che offrono 2 risorse di quel tipo e due lati che offrono 1 risorsa dell'altro tipo.</p>	<p><b>PROGETTO</b></p> <p>I Progetti sono in cinque forme differenti: a L, a T, a S, a I e a quadrato. Per essere completato, ciascun Progetto richiede sempre quattro tipi differenti di risorse, in quantità e combinazioni variabili. Quando completato, un Progetto fornisce i VP segnati sulla tessera.</p>	<p><b>TECNOLOGIA</b></p> <p>Ci sono due differenti tipi di tessere Tecnologia: Tecnologie Risorsa, che offrono uno sconto sul numero di risorse dei tipi indicati per completare un progetto e Tecnologie Miglioramento che potenziano l'effetto delle azioni di un giocatore durante il gioco.</p>	<p><b>ROTTAME</b></p> <p>Le tessere Rottame sono piazzate sulla plancia laboratorio dei giocatori all'inizio del gioco e possono essere rimosse solo con un'azione Laboratory.</p>	<p><b>GIURIA</b></p> <p>Le tessere Giuria sono pescate a caso oppure scelte dal giocatore attivo alla fine del round di gioco. Una tessera Giuria può essere di Vapore oppure di Elettricità.</p>

## SCOPO DEL GIOCO

I giocatori vinceranno totalizzando più VP dei loro avversari alla fine del gioco. I VP si guadagnano completando Progetti e avanzando nel "Patents Office". Per completare un Progetto, un giocatore deve spendere soldi per comprare le tessere Risorse e Progetto e piazzarli in una combinazione appropriata nel proprio Laboratorio. Per accelerare il completamento di un Progetto, i giocatori possono acquisire tessere Tecnologia, ma ciò richiederà una gestione attenta dello spazio disponibile nel proprio laboratorio. I VP possono anche essere ottenuti avanzando verso la fine del percorso del "Patents Office", realizzando certe combinazioni bonus.

## PREPARAZIONE

1. Mettere la plancia di gioco al centro del tavolo.

2. Mescolare e organizzare le tessere Risorsa e le tessere Giuria a faccia in giù in pile in modo da rendere più agevole pescare queste tessere durante il gioco. Piazzare il numero richiesto di tessere Risorsa (3 in una partita in solitario, 6 in una partita a 2 giocatori, 9 in una partita a 3 e 12 in una a 4 giocatori), una tessera a faccia in su in ciascun riquadro nell'area "Train Station" della plancia.

3. Suddividere le tessere Progetto per forma, mescolarle e organizzarle in pile separate vicino all'area "Academy" e piazzare una tessera Progetto in ciascuno spazio dell'area "Academy" della plancia di gioco. Nella stessa area piazzare tutte le tessere Tecnologia.

4. Scegliere l'ordine di gioco casualmente e poi procedere in senso orario.

5. Iniziando con il primo giocatore, ciascuno prende una plancia Laboratorio con un mazzetto di sei carte azione e di cinque gettoni del colore scelto. Tre gettoni devono essere piazzati nell'area più a sinistra del "Patents Office" (colonna

1), un gettone deve essere piazzato all'inizio del percorso del Prestigio nella posizione corrispondente al valore zero e l'ultimo gettone deve essere piazzato sul percorso del Finanziamento: il primo giocatore piazza il gettone nella posizione \$3, il secondo giocatore nella posizione \$4, il terzo nella posizione \$5 e il quarto giocatore nella posizione \$6.

6. Ciascun giocatore prende 5 tessere Rottame e le piazza dove indicato sulla propria plancia laboratorio.

7. Pescare due tessere Giuria e piazzarle a faccia in su nei primi due riquadri della tavola della Giuria (Jury).

Ora la partita può iniziare e il primo giocatore può effettuare il suo primo turno nel primo round di gioco.



**EXPO  
1906**



### TRAIN STATION (STAZIONE FERROVIARIA)

Potete comprare fino a 3 tessere Risorsa dall'area "Train Station" della plancia di gioco, pagando \$1 per la prima tessera, \$2 per la seconda e \$3 per la terza tessera. Le tessere Risorsa acquisite vanno piazzate di fronte a voi, visibili a tutti.



### ACADEMY (ACCADEMIA)

Potete comprare o una delle tessere Progetto oppure una delle tessere Tecnologia disponibili nell'area "Academy", spendendo \$2. La tessera acquisita va piazzata di fronte a voi, visibile a tutti.



### LABORATORY (LABORATORIO)

Potete piazzare fino a 3 tessere disponibili di fronte a voi (Progetto, Risorsa, Tecnologia) nel proprio laboratorio oppure rimuovere fino a 3 tessere dal proprio laboratorio. Sono consentite combinazioni, per esempio potete rimuovere una tessera dal laboratorio e trasferire 2 tessere dalla propria area di gioco al laboratorio. Le tessere rimosse sono scartate. Le tessere Rottame possono solo essere rimosse.

**Una tessera non può essere rimossa se ciò comportasse che un Progetto completo diventi incompleto.**



### JOURNAL (RIVISTA)

Potete far avanzare i vostri gettoni sul percorso del "Patents Office" di 3 spazi in totale. Sono consentite combinazioni, per esempio potete spostare uno dei vostri gettoni di uno spazio sulla riga del Lavoro Automatizzato e un altro vostro gettone di 2 spazi sulla riga dell'Acciaio.



### SKYSCRAPER (GRATTACIELO)

Potete incrementare il vostro finanziamento di \$4 sul percorso del Finanziamento.



### MEETING ROOM (SALA RIUNIONI)

Provocate la fine dell'attuale round di gioco e potete scegliere due differenti azioni da effettuare tra le seguenti:

- Riposizionare (muovere e/o ruotare) nel vostro laboratorio fino a tre tessere (Progetto, Risorsa, Tecnologia). **Una tessera non può essere mossa o ruotata se ciò comportasse che un Progetto completo diventi incompleto. Inoltre le tessere Rottame non possono essere spostate.**

- Incrementare il vostro finanziamento di \$1.  
- Far avanzare un vostro gettone nel "Patents Office" di uno spazio.  
- Scegliere una tessera Giuria e piazzarla a faccia in su in un riquadro del tavolo della Giuria (Jury). Dopo aver completato le due azioni scelte ha luogo una fase di riorganizzazione.

## COME SI SVOLGE UN ROUND DI GIOCO

La partita dura dieci round. Ciascun giocatore può effettuare più turni nello stesso round. I giocatori si alternano in ordine orario con ciascuno che effettua un turno sino a che il round si conclude. Il round finisce quando un giocatore utilizza la carta azione "Meeting Room" (Sala Riunioni).

### TURNO DI UN GIOCATORE

Durante il proprio turno, il giocatore deve scegliere una delle sue carte azione dalla propria mano e piazzarle faccia in su di fronte a lui. Deve completare l'azione indicata (consultare la lista delle azioni nella barra a destra) e poi passare il turno al giocatore alla sua sinistra.

### IMPORTANTE!

**Un giocatore non può scegliere la stessa carta che il giocatore immediatamente alla sua destra ha appena scelto nel suo turno!**

**Non è consentito scegliere la "Meeting Room" nel primo turno del round di qualsiasi giocatore!**

## PROGETTI E RISORSE

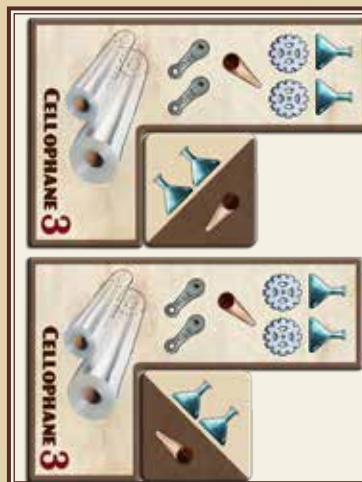
Acquisite una tessera Progetto scegliendo l'azione **Academy** e decrementando di \$2 il vostro finanziamento.

Acquisite tessere Risorsa scegliendo l'azione **Train Station**. Il costo varia in funzione di quante tessere vengono comprate.

Quando si sceglie l'azione **Laboratory** potete piazzare tessere Progetto e Risorse in spazi vuoti del proprio laboratorio.

Le tessere Progetto occupano sempre 4 spazi ma sono di forme differenti e devono essere accomodate efficientemente nel laboratorio.

Le tessere Risorsa occupano solo uno spazio nel laboratorio. Ciascuna tessera Risorsa è divisa diagonalmente offrendo due differenti tipi di risorsa, ciascuna lungo due lati della tessera. Quando in contatto con una tessera Progetto, una tessera Risorsa fornisce il tipo di risorsa adiacente al Progetto. Una tessera Risorsa appropriatamente ruotata può fornire due diversi tipi di risorsa a un Progetto o anche lo stesso tipo di risorsa a due Progetti differenti.



La tessera Risorsa in figura fornisce 2 risorse di Ricerca Empirica al progetto Cellophane ma non il Rame. La risorsa Rame infatti non è adiacente al progetto.

Dopo la rotazione, la tessera Risorsa ora fornisce le 2 risorse di Ricerca Empirica al progetto Cellophane come pure la risorsa Rame.

Un Progetto è considerato completo quando c'è un numero sufficiente di risorse adiacenti del tipo richiesto. Conta solo l'adiacenza laterale. Le connessioni diagonali non sono valide.



### ESEMPIO

Per inventare il Cellophane dovete piazzare in contatto al Progetto 2 risorse di Ricerca Empirica, 2 di Lavoro Automatizzato, 1 di Rame e 2 energie Vapore. Ruotando opportunamente la tessera A il giocatore riesce a fornire al progetto 1 risorsa Rame e 2 di Ricerca Empirica. La tessera B fornisce le 2 risorse di Lavoro Automatizzato richieste mentre la restante risorsa di Elettricità serve il progetto Telephone che è appena iniziato. La tessera C fornisce le due risorse di energia Vapore necessarie. Quindi il Cellophane è stato inventato e sarà in mostra all'Expo. La restante Ricerca Scientifica al momento non è utilizzata. Il progetto Telephone necessita di ulteriori risorse da piazzare nel laboratorio prima di poter essere completato.

## TECNOLOGIE

Acquisite una Tecnologia scegliendo l'azione **Academy** e decrementando di \$2 il vostro finanziamento.

Potete scegliere una qualsiasi delle Tecnologie ancora disponibili nell'area "Academy".

Quando si sceglie l'azione **Laboratory** potete piazzare tessere Tecnologia in spazi vuoti del proprio laboratorio. La Tecnologia vi garantirà i suoi benefici solo dopo essere stata piazzata nel laboratorio. Le tessere Tecnologia occupano 4 spazi nel laboratorio.

Ci sono due differenti tipi di tessere Tecnologia:

- Tecnologie Risorsa, che offrono due risorse di due tipi differenti a tutti i Progetti a loro connessi oppure, nel caso di "Combustion Engines" e di "Batteries", quattro risorse di un tipo a tutti i Progetti a loro connessi.

- Tecnologie di Miglioramento (Improvement), che potenziano gli effetti delle azioni dei giocatori durante il gioco. Quando tali Tecnologie sono piazzate nel laboratorio, consentono di rimpiazzare immediatamente la carta azione corrispondente con la sua versione migliorata. Se la carta azione è nella propria mano, si sostituisce nella mano altrimenti, se la carta azione è stata già giocata, si rimpiazza con la carta corrispondente sul tavolo. La vecchia carta è scartata.



### IMPROVED TRAIN STATION

Potete comprare fino a 3 tessere Risorsa dall'area "Train Station" della plancia di gioco, pagando \$1 per la prima tessera, \$1 per la seconda e \$2 per la terza tessera.



### IMPROVED ACADEMY

Potete comprare o una delle tessere Progetto oppure una delle tessere Tecnologia disponibili nell'area "Academy", spendendo \$2. Quando viene scelta questa azione si riceve una tessera Risorsa gratis dalla "Train Station".



### IMPROVED LABORATORY

Potete piazzare/rimuovere fino a 4 tessere nel proprio laboratorio.



### IMPROVED JOURNAL

Potete far avanzare i vostri gettoni nel "Patents Office" di 4 spazi in totale. Si paga \$1 in meno quando si salta tra le tecnologie.



### IMPROVED SKYSCRAPER

Potete incrementare il vostro finanziamento di \$6.

### ESEMPIO

La tecnologia Combustion Engines fornisce 4 risorse Vapore a qualsiasi Progetto in contatto con lei - in questo caso ai progetti Cellophane e Laparoscopy, che ora sono pienamente soddisfatti in termini di risorse Vapore. La tecnologia Train Station Migliorata fornisce la carta corrispondente.



E' irrilevante se questa tecnologia è a contatto con un Progetto oppure no. Il progetto Cellophane è quasi completo - necessita solo di 2 risorse di Lavoro Automatizzato. Il progetto Laparoscopy invece richiede più tempo - necessita ancora di 1 risorsa di Ricerca Empirica, 2 di Lavoro Automatizzato e 2 di Rame prima di essere completato.

Si noti che al momento nessun progetto richiede 4 risorse di un singolo tipo, ma ciò è giustificato da una futura espansione che richiederà il pieno utilizzo di questa tecnologia.



# PATENTS OFFICE (UFFICIO BREVETTI)

Il tracciato del "Patents Office" rappresenta il progresso nel pubblicare articoli e brevetti sulla gazzetta ufficiale!

Ci sono 6 delle 8 risorse del gioco rappresentate sul percorso:  
Ingegneria dei Materiali: **Acciaio** o **Rame**  
Processo Lavorativo: **Manuale** o **Automatizzato**  
Metodologia Scientifica: **Empirica** o **Scientifica**

All'inizio del gioco i gettoni sono nel riquadro comune alla sinistra del "Patents Office" (colonna 1). Da qui i gettoni sono mossi lungo il percorso per mezzo delle azioni Journal o Meeting Room.

## REGOLE DI MOVIMENTO

Ciascuno spostamento verso destra di un gettone costa 1 punto di movimento. L'azione Journal fornisce 3 punti di movimento (4 con l'azione migliorata) e la Meeting Room (opzionalmente) fornisce 1 punto di movimento. Quando si avanza lungo una riga dell'albero e si raggiunge uno spazio dove è già presente un gettone, il gettone appena arrivato si posiziona in fondo alla pila. Non sono permessi movimenti all'indietro. Sono possibili movimenti tra righe tecnologiche adiacenti ma solo a partire da alcune posizioni evidenziate sulla plancia e solitamente questi spostamenti richiedono un punto di movimento e anche la spesa della quantità di soldi indicata. Questo è l'unico modo in cui i giocatori possono spostarsi da una diramazione ad un'altra. I giocatori possono effettuare salti multipli tra le righe tecnologiche se possiedono soldi e punti di movimento sufficienti per coprire i costi.

Il giocatore con il gettone che si trova più a destra in ciascuna riga (diramazione) del tracciato è riconosciuto capofila di quel tipo di risorsa. Nel caso più gettoni si trovino nello stesso spazio, il capofila è il giocatore il cui gettone si trova in cima alla pila.

Essere il capofila in una risorsa fornisce VP aggiuntivi. Ogni volta che un giocatore completa un Progetto, ottiene un VP aggiuntivo per ciascun tipo di risorsa di quel progetto dove egli è il capofila.



## ESEMPIO

Il giocatore Verde ha completato il progetto Cellophane usando le risorse Ricerca Empirica, Lavoro Automatizzato, Rame e Vapore. Nel "Patents Office" il giocatore è capofila in Lavoro Automatizzato e Rame. Quindi ottiene 3 VP per il progetto più 1 VP per essere il capofila in Lavoro Automatizzato e 1 VP per esserlo nel Rame. Un totale di 5 VP.

Il primo giocatore che riesce a portare un proprio gettone nell'ultimo spazio di una riga del percorso (colonna 10) può selezionare un talloncino di VP Bonus da piazzare in quello spazio.

Alla fine del gioco, I giocatori ottengono VP aggiuntivi in funzione della posizione finale dei propri gettoni nel "Patents Office". I gettoni nella colonna 8 e 9 forniscono 1 VP ciascuno. I gettoni nell'ultimo spazio del percorso forniscono i VP specificati sul talloncino di VP Bonus.



## ESEMPIO

Alla fine di una partita a quattro giocatori la situazione è quella mostrata nell'immagine. Il giocatore Verde otterrà i punti bonus per il talloncino "Paris 1900" e "Liege 1905". Si noti che il giocatore verde ha scelto di non spostare uno dei suoi gettoni dalla sua posizione iniziale nella colonna 1.

Il giocatore Blu otterrà i punti per il talloncino "Milan 1906". Sfortunatamente i suoi altri gettoni non gli fanno guadagnare altri punti. Il giocatore Rosso otterrà i punti per il talloncino "Milan 1906" e un punto supplementare per il suo gettone nella colonna 8 del tracciato. Si noti che il gettone blu nello spazio "Milan 1906" non impedisce che il giocatore Rosso guadagni i punti bonus. Il giocatore Giallo, invece, otterrà solo un punto bonus grazie al suo gettone nella colonna 9 del tracciato. E' evidente che ha scelto di non concentrarsi sul "Patents Office"

## FASE DI RIORGANIZZAZIONE

Si svolge alla fine del round, dopo che un giocatore ha scelto l'azione Meeting Room.

Se il giocatore che ha usato la Meeting Room non ha scelto una tessera Giuria, pescarne una a caso e piazzarla a faccia in su nell'area "Jury" della plancia di gioco.

Qualsiasi tessera Progetto lasciata nell'area "Academy" che NON utilizza il sistema energetico indicato sulla tessera Giuria appena piazzata (o appena scelta dal giocatore che ha usato la carta azione Meeting Room) viene spostato in fondo alla pila corrispondente al di fuori della plancia di gioco. Dopo, tutti gli spazi vuoti nell'area "Academy" sono riempiti di nuovo con tessere Progetto della forma corrispondente prese dalla cima delle relative pile. Se non ci sono più Progetti di un tipo, lo spazio corrispondente nell'area "Academy" rimane vuoto.

Ora si scartano tutte le tessere Risorsa ancora nell'area "Train Station" della plancia di gioco, e poi si pescano e si piazzano nell'area il numero di tessere richiesto in funzione del numero di giocatori, una tessera a faccia in su per riquadro. Se non vi sono più tessere Risorsa, si rimescolano gli scarti e si forma una nuova pila.

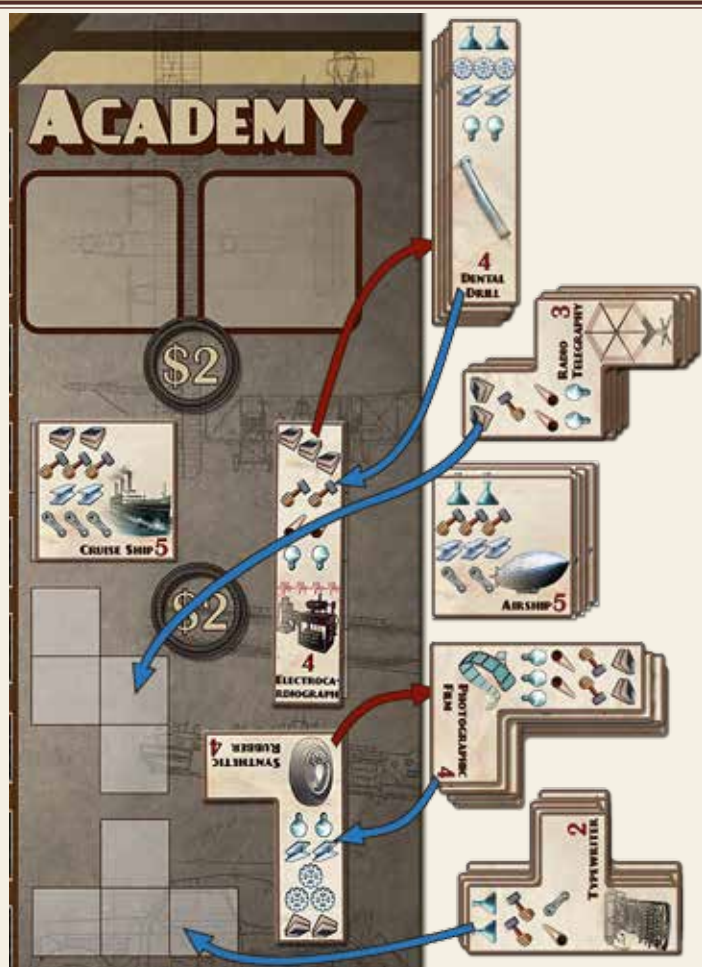
Ciascun giocatore riprende in mano tutte le sue carte Azione.

Dopo che la riorganizzazione è completata, inizia un nuovo round e il prossimo giocatore effettua il proprio turno.



### ESEMPIO

Il giocatore Rosso ha appena giocato la carta azione Meeting Room scegliendo di prendere \$1 di finanziamento e di muovere uno dei suoi gettoni nel "Patents Office". Poiché non ha selezionato una tessera Giuria, ne viene estratta una a caso adesso. Viene presa una tessera "Vapore" piazzandola in un riquadro libero dell'area "Jury" della plancia. Ci sono ancora tre tessere Progetto in "Academy". La tessera quadrata "Cruise Ship" (basata sul Vapore), quella a I "Electrocardiograph" (basata sull'Elettricità) e la tessera a L "Synthetic Rubber" (basata sull'Elettricità). Poiché la tessera Giuria appena selezionata è Vapore, i Progetti "Electrocardiograph" e "Synthetic Rubber" sono spostati in fondo alle pile corrispondenti (linee rosse nell'immagine). Il Progetto "Cruise Ship", essendo basato sul Vapore, rimane al suo posto. Poi gli spazi vuoti nell'area "Academy" (tutti eccetto quello a quadrato) sono riempiti nuovamente con una tessera Progetto della forma corrispondente (linee blu). Se ci sono ancora tessere Risorsa nell'area "Train Station, vengono scartate e poi i riquadri dell'area riempiti ancora con nuove tessere Risorsa. Infine, tutti i giocatori recuperano le loro carte Azione. Adesso inizia un nuovo round: è il turno del giocatore che segue quello Rosso.





# FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

## DURANTE IL GIOCO

Quando si completa un Progetto, il giocatore ottiene immediatamente i punti vittoria (VP) indicati sul Progetto più 1 VP per ciascun tipo di risorsa inclusa nella tessera Progetto dove egli è il capofila. I VP ottenuti sono aggiunti a quelli già indicati sul percorso del Prestigio della plancia di gioco.

## FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO FINALE

Il gioco finisce in uno dei casi seguenti:

- Dopo 10 round, quando tutti i riquadri nell'area "Jury" sono occupati.
- Quando tutte le diramazioni del percorso del "Patents Office" sono state completate (ovvero c'è almeno un gettone piazzato nell'ultima colonna - 10 - di tutte le righe).
- Quando un giocatore completa il quinto progetto.

Ciascun giocatore, eccetto quello che ha finito il gioco, possono ora effettuare un'ultima azione utilizzando una delle carte ancora in mano, con l'eccezione della Meeting Room. Per questo turno finale è rimossa la restrizione di non poter scegliere la stessa carta che il giocatore immediatamente alla propria destra ha appena scelto.

Dopo che tutti i giocatori hanno completato, si ottengono i seguenti punti:

2 VP per ciascun Progetto completato che utilizza la fonte energetica con il maggior numero di tessere nell'area "Jury" della plancia. Se la tavola della Giuria presenta lo stesso numero di tessere Vapore e Elettricità, allora nessuno ottiene punti.

1 VP per ciascun gettone nelle colonne 8 e 9 del percorso "Patents Office".

I VP indicati da ciascun talloncino di VP Bonus se si è riusciti a portare un gettone nello spazio corrispondente del percorso "Patents Office".

Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti Prestigio (VP).

In caso di pareggio il giocatore che ha il maggior finanziamento è il vincitore, altrimenti la partita è patta.

## RICAPITOLIAMO. COME SI VINCE?

Si vince totalizzando più VP degli avversari.

Durante il gioco accumulate VP completando Progetti e essendo il capofila nelle diramazioni corrispondenti del percorso "Patents Office" nel momento in cui i vostri Progetti sono completati.

## ESEMPIO

*Il gioco è finito e l'area "Jury" della plancia presenta 7 tessere Vapore e 5 Elettricità. La situazione finale del percorso "Patents Office" è quella illustrata nell'esempio a pag. 7. Prima della distribuzione dei punti bonus la classifica è: Verde 17 punti, Blu 24 punti, Rosso 21 punti e Giallo 21 punti.*

*Il Verde e il Rosso ottengono 4 punti ciascuno in quanto hanno completato due Progetti basati sul Vapore. Il Blu ha completato solo un Progetto a Vapore per cui ottiene 2 punti mentre il Giallo ottiene ben 8 punti per i suoi 4 Progetti basati sul Vapore*

*Poi sono valutate le posizioni dei gettoni nel "Patents Office".*

*Il giocatore Verde ottiene 4 punti per il suo gettone sul talloncino bonus "Paris 1900" (avendo due tessere tecnologie nel suo laboratorio) e 3 punti aggiuntivi per il suo gettone sul talloncino "Liege 1905". Il suo punteggio finale è di 28 punti Prestigio.*

*Il giocatore Blu ottiene 3 punti per il suo gettone sul talloncino "Milan 1906" (avendo tre differenti forme di tessere Progetto nel suo laboratorio). Il suo punteggio finale è di 29 punti Prestigio.*

*Il giocatore Rosso ottiene 5 punti per il suo gettone sul talloncino "Milan 1906" (avendo tutte e cinque le differenti forme di tessere Progetto nel suo laboratorio) e 1 punto aggiuntivo per il suo gettone nella colonna 8 sulla diramazione Rame del "Patents Office". Il suo punteggio finale è di 31 punti Prestigio.*

*Infine, il giocatore Giallo ottiene solo un punto per il suo gettone nella colonna 9 sulla diramazione Acciaio del "Patents Office". Il suo punteggio finale è di 30 punti Prestigio.*

*Quindi il vincitore di questa equilibrata partita è il giocatore Rosso con 31 punti.*

	PUNTEGGIO ATTUALE	VP GIURIA	UFFICIO BREVETTI	PUNTEGGIO FINALE
VERDE	17 VP	+4	+4 +3	28 VP
BLU	24 VP	+2	+3	29 VP
ROSSO	21 VP	+4	+5 +1	31 VP
GIALLO	21 VP	+8	+1	30 VP

Alla fine del gioco ottenete VP aggiuntivi avendo completato Progetti che utilizzano la fonte energetica selezionata dalla Giuria e avendo i propri gettoni piazzati nelle posizioni più a destra del percorso del "Patents Office".

## MISCELLANEA

Le tessere non possono essere piazzate sopra altre tessere e, una volta piazzate nel laboratorio, non possono essere mosse liberamente. Bisogna usare l'azione Laboratory per rimuovere le tessere dal proprio laboratorio o, alternativamente, l'azione Meeting Room per spostare o ruotare le tessere (ma non le tessere Rottame).

Le tessere Risorsa rimosse sono scartate e potrebbero rientrare in gioco nel caso non ci siano abbastanza tessere per riempire l'area "Train Station" all'inizio di un round di gioco. Le tessere Progetto rimosse sono messe in fondo alla pila corrispondente, di fianco l'area "Academy". Le tessere Tecnologia rimosse ritornano nell'area "Academy" e potrebbero essere acquisite di nuovo.

Se scegliete un'azione Laboratory e scartate una Tecnologia di miglioramento, rimpiazzate immediatamente la carta azione corrispondente con la sua versione base. Se la carta azione è nella propria mano, si sostituisce nella mano, altrimenti, se la carta azione è stata già giocata, si rimpiazza con la carta corrispondente sul tavolo. La tessera Tecnologia rimossa ritorna nell'area "Academy".

Il piazzare, spostare, rimuovere o ruotare le tessere si effettua in sequenza, tessera per tessera. Se alla fine di uno spostamento, rimozione o rotazione di una tessera un Progetto precedentemente completato diventa incompleto, non è possibile effettuare quello spostamento, rimozione o rotazione.

Non è obbligatorio effettuare l'azione scelta se questo non è nell'interesse del giocatore (p.e.: se giocate l'azione Academy non siete obbligati a comprare una tessera Progetto o Tecnologia).

Non potete esaminare le carte azione messe di fronte a altri giocatori.

Il percorso del Prestigio deve essere considerato illimitato. Se realizzate più VP di quanti indicati, i VP supplementari non sono perduti. Utilizzare la tessera +30VP sul retro della tessera di ordine di gioco come promemoria di aver raggiunto la fine del percorso e quindi tracciare i punti aggiuntivi.

Il percorso del Finanziamento invece è limitato. Non potete avere più di \$12 di finanziamento. Tutti i soldi supplementari sono perduti.

## PARTITA A DUE GIOCATORI

In una partita a due giocatori piazzate sei gettoni nei colori non scelti dai giocatori nella parte più a sinistra del "Patents Office" (colonna 1), un gettone in corrispondenza di ciascuna diramazione. Questi sono chiamati Gettoni Fantasma.

Quando l'azione Journal viene scelta, prima che il giocatore possa muovere i propri gettoni sul percorso, avviene quanto segue:

- pescate a caso due tessere Risorsa dalla pila delle tessere

Risorsa;

- fate avanzare sul percorso i gettoni Fantasma corrispondenti alle Risorse indicate di tanti spazi quante risorse ci sono sulle tessere (i Gettoni Fantasma ignorano le risorse Vapore o Elettricità sulle tessere);

- scartate le tessere Risorsa appena pescate.

Se un Gettone Fantasma è il primo a raggiungere lo spazio più a destra del percorso del "Patents Office" (colonna 10), pescate a caso un talloncino VP bonus e piazzatelo in quello spazio.

*Esempio*

*Bob ha scelto l'azione Journal. Immediatamente pesca due tessere Risorsa. La prima indica 2 Lavoro Manuale e 1 Elettricità; la seconda 2 Vapore e 1 Acciaio. Bob quindi sposta verso destra il Gettone Fantasma sulla diramazione Lavoro Manuale di due spazi e quello sulla diramazione Acciaio di uno spazio.*

## GIOCO IN SOLITARIO

In una partita in solitario utilizzate le stesse regole per i Gettoni Fantasma della partita a due giocatori, con l'unica differenza di pescare tre tessere Risorsa quando viene scelta l'azione Journal.

In una partita in solitario, inoltre, all'inizio di ciascun round formate un Mazzo Fantasma mescolando due mazzetti di carte azione di colori differenti dal proprio e rimuovendo una delle due carte Meeting Room. Il Mazzo Fantasma perciò avrà 11 carte in totale: due ciascuna di Academy, Journal, Train Station, Laboratory e Skyscraper e una Meeting Room.

Il giocatore parte con \$4 di finanziamento e la partita inizia con il giocatore che pesca una carta dal Mazzo Fantasma. Poi si procede con il giocatore, alternando la scelta di una delle proprie carte azione con la pesca di una carta dal Mazzo Fantasma.

In conformità alle regole, il giocatore non può scegliere la stessa carta azione appena pescata dal Mazzo Fantasma. In modo simile, se pescate la stessa carta azione appena scelta dal giocatore, pescate un'altra carta.

Se pescate la carta Meeting Room come prima carta del round, rimischiate il Mazzo Fantasma e pescate nuovamente.

Nel momento in cui si pesca la carta Meeting Room dal Mazzo Fantasma, il round di gioco corrente termina e si svolge una fase di riorganizzazione (in tal caso si pesca a caso una tessera Giuria).

In una partita in solitario un risultato soddisfacente è superare 30 VP.

## GIOCATORI INESPERTI

Per aiutare i giocatori inesperti, procedete in questo modo:  
Matricola: all'inizio del gioco mettete due tessere Risorsa pescate a caso al posto di due tessere Rottame a scelta (solo tre tessere Rottame sono utilizzate da questo giocatore);  
Neolaureato: all'inizio del gioco mettete una tessera Risorsa pescata a caso al posto di una tessera Rottame a scelta (solo quattro tessere Rottame sono utilizzate da questo giocatore);  
Scienziato: gioco normale.





### TOUR EIFFEL - PARIS 1889

Dopo aver calcolato tutti gli altri punteggi, ottenete 1 VP aggiuntivo per ogni 8 punti Prestigio accumulati, arrotondando per eccesso (p.e.: avete 22 VP, quindi ottenete 3 VP aggiuntivi)



### FERRIS WHEEL - CHICAGO 1893

Ottenete 1 VP aggiuntivo per ogni \$2 di finanziamento che avete, arrotondando per eccesso (p.e.: avete \$5, quindi ottenete 3 VP aggiuntivi)



### PALEIS DER KOLONIËN - BRUSSELS 1897

Ottenete 1 VP aggiuntivo per ciascuna tessera Rottame rimossa e il cui corrispondente spazio nel laboratorio è stato coperto da un'altra tessera



### PARIS METRO - PARIS 1900

Ottenete 2 VP aggiuntivi per ciascuna tessera Tecnologia nel vostro laboratorio. Non si possono ottenere più di 6 punti con questo bonus



### PALAIS DE BEAUX ARTS - LIEGE 1905

Ottenete 3 VP a fine partita



### SIMPLON TUNNEL - MILAN 1906

Ottenete 1 VP aggiuntivo per ciascuna forma differente di tessera Progetto nel proprio laboratorio. I Progetti non devono essere necessariamente completati (p.e.: avete 1 Progetto a T incompleto, 2 Progetti a S, uno completo e l'altro no e 1 Progetto a quadrato, per cui ottenete 3 VP)

