



横濱
神商
伝

よこはま
しんしょう
でん

YOKO
HAMPA

REGOLAMENTO



Benvenuto a Yokohama

È l'inizio dell'era Meiji. L'apertura al mercato estero, e il declino di Edo, ha portato Yokohama, una volta semplice villaggio di pescatori, ad essere il principale hub commerciale del Giappone.

Durante questo periodo, la produzione Giapponese, come il rame e la seta, fu stabilita ad Yokohama per essere esportata nelle nazioni straniere. Inoltre, le tecnologie e la cultura straniera fu incorporata nel Giappone, così la modernizzazione arrivò in tutte le strade della città. Dietro a questo incredibile sviluppo, c'erano gli abili mercanti di Yokohama.

Panoramica del Gioco

Ogni giocatore è un mercante di Yokohama, in cerca di fama attraverso iniziative commerciali di successo. Ci sono diversi modi di guadagnarsi la fama, come completare gli ordini delle potenze straniere, acquisire tecnologie straniere, e sviluppare la città costruendo Negozi e Centri Commerciali. Per raggiungere tali obiettivi, i giocatori dovranno usufruire dei benefici che troveranno muovendosi nelle varie strade di Yokohama. Inoltre potrebbe essere una buona idea cercare la cooperazione dei mercanti stranieri.

Chi sarà il mercante più abile di Yokohama?

Componenti di Gioco

Componenti dei Giocatori (rosso, blu, giallo, verde) •••

4 **Presidenti** (1 in ogni colore)
Devono esservi applicati gli adesivi



80 **Assistenti** (20 in ogni colore)



4 **dischetti Segnapunti** (1 in ogni colore)
Devono esservi applicati gli adesivi



32 **segnalini Negozio** (8 in ogni colore)



16 **segnalini Centro Commerciale**
(4 in ogni colore)



Segnalini Merci Prodotte •••••

32 **Segnalini Rame**



30 **Segnalini Seta**



40 **Segnalini Tè**



40 **Segnalini Pesce**



23 Segnalini Merci Importate •••••



Monete •••••

52 x 1Yen



16 x 3Yen



1 Segnalino Stazione •••••



Segnalini Agente Estero •••••

Retro
Devono esservi applicati gli adesivi



3 **Inghilterra**



2 **Stati Uniti**



2 **Francia**



2 **Germania**



1 **Olanda**



20 Segnalini Bonus Potere •••••

Fronte



Retro



18 Plance Area •••••

Categoria Area → Spazio carta Sito Costruzione



8 **Aree Produzione**



9 **Aree Commerciali**



1 **Area Generica (Canal)**

6 Pance Gestionali

1 Church



Punti Fede

Ricompensa per i Punti Fede

Numeri di Merci Importate scartate

1 Customs



Ricompensa per le Merci Importate scartate

1 Dock



Livello Ordine (LOW, MID, HIGH)

Spazi per le carte Ordine

1 Laboratory



Costo aggiuntivo in Punti Industria

Spazi per le carte Tecnologia

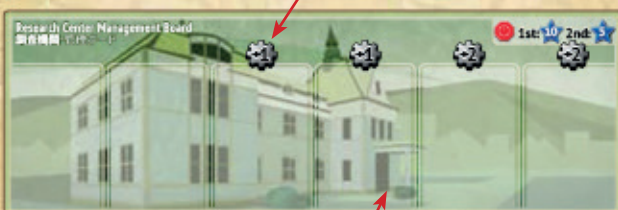
1 Port



Livello Ordine (LOW, MID, HIGH)

Spazi per le carte Ordine

1 Research Center



Costo aggiuntivo in Punti Industria

Spazi per le carte Tecnologia

36 Carte Ordine

Fronte

Retro

Icona Nazione

Merci Prodote Richieste

Ricompensa



30 Carte Tecnologia

Fronte

Retro

Icona Industria

Effetto

Icona Nazione



12 Carte Obiettivo

Fronte

Retro

Richiesta dell'Obiettivo

Ricompensa 1° Posto

Ricompensa 2° Posto



30 Carte Sito di Costruzione

Fronte

Retro

4 spazi per i Negozi e le relative ricompense

spazio per il Centro Commerciale e la relativa ricompensa



1 Segnalino Primo Giocatore



Preparazione

- 1 In base al numero di giocatori, alcune plance Area e Gestionali non saranno usate. Usa solo le plance appropriate per il numero di giocatori. Rimetti le plance non utilizzate nella scatola. Ogni plancia Area viene chiamata anche semplicemente "Area".

Numero Giocatori	Plance delle Aree	Plance Gestionali
2 giocatori <i>usa:</i>	Bank, Church, Copper Mine #1, Customs, Employment Agency, Fishing Grounds #1, Laboratory, Port, Silk Mill #1, Tea Plantation #1	Church Customs Laboratory Port
3 giocatori <i>aggiungi:</i>	Docks, Chinatown, Canal, Fishing Grounds #2	Docks
4 giocatori	Usa tutte le Plance Area	Usa tutte le Plance Gestionali

- 2 Mescola le Plance delle Aree a faccia in giù, poi disponile a faccia in su come indicato sotto:



- 3 Piazza la plancia con il tracciato dei punti vittoria direttamente sopra le plance delle Aree, e le plance gestionali al suo fianco come mostrato nella pagina successiva.

- 4 Mescola le carte Sito Costruzione e piazzane una a faccia in su negli appositi spazi su ogni plancia Area. Rimetti le carte rimaste inutilizzate nella scatola.



- 5 Mescola i 5 segnalini Bonus Potere a faccia in giù e piazzane 1 a faccia in su sopra ogni Plancia Area sul quinto spazio del tracciato. Rimetti nella scatola i segnalini rimasti non utilizzati dato che non saranno usati in questa partita.



- 6 Piazza questi componenti a fianco dell'area di gioco:

- monete da 1 Yen
- monete da 3 Yen
- segnalini Rame
- segnalini Seta
- segnalini Tè
- segnalini Pesce
- segnalini Merci Importate
- segnalini Agente Estero (posti tutti a faccia in su)
- segnalino Stazione
- segnalini 100 Punti Vittoria

- 7 Il giocatore che più recentemente ha visitato Yokohama riceve la carta Primo Giocatore e diviene il giocatore iniziale. Se questo metodo per determinare il primo giocatore non funziona, usa il metodo che preferisci.

NOTA: Il segnalino Primo Giocatore non cambia mai possessore per tutta la durata del gioco.

- 8 Consegna ad ogni giocatore la Plancia Magazzino e i seguenti componenti nel colore scelto:

- 1 Presidente (in mano)
- 1 dischetto segnapunti (che piazzera sul tracciato dei punti vittoria quando riceverà il primo PV)
- 20 Assistenti (8 in mano, 12 in nel Magazzino)
- 8 Negozi (2 in mano, 6 nel Magazzino)
- 4 Centri Commerciali (nel Magazzino)
- 1 segnalino Rame, 1 Seta, 1 Tè ed 1 Pesce
- 4 Yen (il Primo giocatore riceve solo 3 Yen)



Esempio di Preparazione con 4 giocatori



- 9** Mescola le carte Ordine e piazzale in un mazzo a faccia in giù a fianco dell'area di gioco. In base al numero di giocatori, rimetti il seguente numero di carte nella scatola

Numero Giocatori	Numero di carte Ordine rimesse nella scatola
2 giocatori	16
3 giocatori	5
4 giocatori	0

Da questo mazzo, pesca e piazza un carta Ordine a faccia in su sopra ogni spazio delle Plance Gestionali Port e Docks. Poi ogni giocatore pesca 2 carte Ordine dal mazzo. In segreto, ogni giocatore deve scegliere 1 di queste carte da aggiungere alla propria Riserva, e rimettere nella scatola l'altra carta.

- 10** Mescola le carte Tecnologia e piazzale in un mazzo a faccia in giù a fianco dell'area di gioco.

Da questo mazzo, pesca e piazza una carta Tecnologia a faccia in su sopra ogni spazio delle Plance Gestionali Laboratory e Research Center.

- 11** Dividi le carte Obiettivo per tipo A, B e C, quindi mescola ogni mazzo separatamente. Pesca 1 carta da ogni mazzo e piazzala a faccia in su negli appositi spazi sulla Plancia con il tracciato dei Punti Vittoria. Le rimanenti carte Obiettivo non saranno usate nel gioco e devono essere rimesse nella scatola.

- 12** Se giochi con 2 giocatori, blocca gli spazi con raffigurata l'icona mostrata qui a destra, sulle plance Gestionali Church e Customs piazzandoci un assistente di un colore non utilizzato.



Adesso sei pronto per iniziare a giocare!

Regole Generali

Le seguenti regole si applicano durante il gioco:

- In questo gioco, le Merci Prodotte (Rame, Seta, Té e Pesce), le Merci Importate e le Monete non sono limitate alla quantità fornita. In caso fosse necessario usa dei segnalini sostitutivi adeguati.
- Tutte le informazioni sono pubbliche eccetto che per le carte Ordine possedute. Piazza i componenti in modo che tutti possano vederli.
- In qualsiasi momento, puoi avere un massimo di 3 carte Ordine nella tua mano. Non puoi scartare le carte Ordine per poter far posto ad altre carte.
- Non ci sono limiti al numero di carte Tecnologia che puoi avere, ma non puoi averne due uguali (con lo stesso titolo).
- Quando ricevi dei punti, avanza il tuo segnalino sul tracciato dei Punti Vittoria. Se oltrepassi i 100 punti, volta il segnalino sul lato con raffigurato 100 e continua ad avanzare il segnalino sul tracciato dei punti vittoria.

Flusso di Gioco

Il gioco procede in senso orario a partire dal primo giocatore. Ogni giocatore effettua un turno finché non vengono soddisfatte le Condizioni di Fine Gioco (vedi Fine del Gioco, pag. 9). Una volta soddisfatte queste condizioni, viene terminato il round corrente, poi viene giocato un ulteriore round completo.

Una volta terminato il round finale, si effettua il Conteggio Finale per determinare il vincitore.

Flusso di un Turno

Durante il tuo turno, effettua le seguenti 3 Fasi in ordine:

A) Fase Azioni Aggiuntive (prima metà)

B) Fase Azioni Principali

- 1) **Piazzamento**
- 2) **Movimento**
- 3) **Azione Area**
- 4) **Bonus Potere** (opzionale)
- 5) **Costruzione** (opzionale)
- 6) **Recupero Assistenti**

C) Fase Azioni Aggiuntive (seconda metà)

Ci sono certe azioni che puoi effettuare durante la Fase Azioni Aggiuntive all'inizio e alla fine del tuo turno. Queste azioni saranno descritte in seguito, prima descriveremo la Fase Azioni Principali.

B) Fase Azioni Principali

Risolvi questi punti durante la tua Fase Azioni, nell'ordine indicato:

- 1) **Piazzamento**
- 2) **Movimento**
- 3) **Azione Area**
- 4) **Bonus Potere** (opzionale)
- 5) **Costruzione** (opzionale)
- 6) **Recupero Assistenti**

Ad eccezione dei punti 4 e 5 che sono opzionali, ogni altro punto è obbligatorio.

1) **Piazzamento:**

Durante questo punto piizzerai gli Assistenti dalla tua mano sulle plance Area. Hai le seguenti opzioni:

- a) **Piazzare 1 Assistente su ognuna di 3 differenti Aree:**
Scegli 3 differenti Aree e piazza su ognuna di esse un Assistente della tua mano.
- b) **Piazzare 2 Assistenti su una singola Area:**
Scegli 1 Area e piazza su tale Area fino a due Assistenti della tua mano.

Tutti i piazzamenti devono seguire queste regole:

- Gli Assistenti devono essere presi dalla propria mano, non dal Magazzino, da un'Area, o plancia Gestionale.
- **NON PUOI** piazzare gli Assistenti sulla plancia Canal.
- **PUOI** piazzare gli Assistenti nell'Area dove risiede il tuo Presidente.
- Per ogni Presidente avversario presente nell'Area, devi pagare al relativo proprietario 1 Yen per ogni Assistente che vuoi piazzare nell'Area. Se non vuoi o non puoi pagare, allora non puoi piazzare Assistenti in tale Area.



ESEMPIO DI PIAZZAMENTO: Per piazzare un Assistente sulla plancia Laboratory, il **Rosso** deve pagare ai giocatori **Verde** e **Giallo** 1 Yen ognuno. Per piazzare un Assistente sulla plancia Employment Agency, **Rosso** deve pagare 1 Yen al giocatore **Blu**. Egli può piazzare un Assistente sulla plancia Copper Mine (oppure su una delle altre plance non occupate) senza dover pagare Yen ad un altro giocatore.

4) Bonus Potere (opzionale):

Se hai ottenuto 5 Punti Potere durante il passo precedente, puoi adesso ricevere il Bonus Potere.

Durante la preparazione, in ogni Area è presente una tessera Bonus Potere. Dopo aver effettuato una Azione Area con 5 Punti Potere, puoi prendere questa tessera Bonus se ancora presente nell'Area. Quindi solo il primo giocatore che effettua l'Azione dell'Area con 5 Punti Potere otterrà la tessera Bonus Potere presente nell'Area.

Quando ricevi questa tessera Bonus, piazzala a faccia in su di fronte a te e risolvi il relativo effetto. Poi voltala a faccia in giù, e conservala.

Vedi la descrizione delle Icone (pag. 11) degli effetti delle tessere Bonus Potere.



ESEMPIO DI BONUS POTERE: il **Rosso** effettua l'Azione Area della Silk Mill con 5 Punti potere. La tessera Bonus è sempre presente nell'Area, così egli prende questa tessera Bonus e ne risolve l'effetto (guadagnando 1 Merce Importata). Poi volta la tessera a faccia in giù e la conserva nella sua area di gioco.

5) Costruzione (opzionale):

Se (nel Punto 3 - Azione Area) hai effettuato l'Azione Area con 4 o 5 Punti Potere, adesso puoi scegliere di costruire un Negozio o un Centro Commerciale dalla tua mano.

a) Costruire un Negozio:

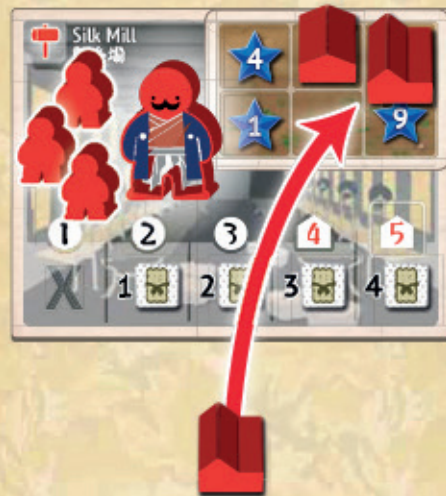
Puoi avere solo 1 Negozio in ogni Area. Se non hai già un Negozio nell'Area, piazza un Negozio dalla tua mano su uno degli spazi Negozio liberi nell'Area e ricevi la ricompensa indicata sullo spazio occupato.



ESEMPIO DI COSTRUZIONE A: Avendo effettuato l'Azione Area con 5 Punti Potere (vedi esempio precedente), il **Rosso** adesso potrebbe costruire un Negozio, tuttavia non può farlo perché ne ha già costruito uno nell'Area Silk Mill.

b) Costruire un Centro Commerciale:

Può essere costruito solo 1 Centro Commerciale in ogni Area. Se lo spazio Centro Commerciale è libero, piazza un tuo Centro Commerciale dalla tua mano su questo spazio e ricevi la ricompensa indicata nello spazio.



ESEMPIO DI COSTRUZIONE B: Dato che il **Rosso** non ha potuto costruire un Negozio (vedi esempio di costruzione A), decide di costruire un Centro Commerciale. Dopo aver piazzato il Centro Commerciale nell'apposito spazio, egli riceve la relativa ricompensa - 9 punti vittoria!

6) Recupero Assistenti:

Alla fine della Fase Azioni Principali, devi riprendere gli Assistenti usati in questo turno. Prendi tutti gli Assistenti dall'Area nella quale hai risolto l'Azione Area e rimettili nella tua mano.



ESEMPIO DI RIPRISTINO: Il **Rosso** riprende tutti e 3 i suoi Assistenti dall'Area Silk Mill, e li rimette nella sua mano.

A) e C) Fase Azioni Addizionali

In ogni Fase Azioni Addizionali (all'inizio e alla fine del tuo turno) puoi risolvere le seguenti azioni tante volte quante desideri, ed in qualsiasi ordine:

- Usare un Agente Estero (una volta per round)
- Completare un Obiettivo
- Completare un Ordine

A) Usare gli Agenti Esteri

Quando usi un Agente Estero voltalo a faccia in giù per mostrare che è stato usato, e scegli un'Area che contiene almeno 1 tuo Assistente e **NON** il tuo Presidente.

Puoi scegliere un'Area che contiene uno o più Presidenti avversari. Se lo fai, non devi pagare alcun Yen agli avversari.

Dopo di ciò, effettua la Fase Azione Principale in quest'Area risolvendo solo i punti da 3 a 6.

NOTA: Puoi usare un solo Agente Estero per round.

ESEMPIO DI USO DI UN AGENTE ESTERO: il **Rosso** decide di usare un Agente Estero. Egli sceglie l'Area Copper Mine, dato in quell'Area ha 2 Assistenti e 1 Centro Commerciale. Il **Rosso** ha 3 Punti Potere per l'azione, quindi prende 1 segnalino Rame. Dato che i suoi Punti Potere non sono sufficienti per prendere la tessera Bonus Potere ne per Costruire, riprende i 2 suoi Assistenti nella propria mano, terminando la sua Fase Azione Principale.

B) Completare un Obiettivo

Se hai assolto i requisiti di una carta Obiettivo, puoi piazzare un Assistente dalla tua mano sulla carta e ricevere i corrispondenti Punti Vittoria. Il primo giocatore che completa un Obiettivo, riceve il quantitativo maggiore di Punti Vittoria, raffigurati a sinistra. Tutti gli altri giocatori quando assolveranno lo stesso Obiettivo riceveranno il quantitativo minore di Punti Vittoria, raffigurato a destra.

NOTA: Puoi completare tutti e tre gli Obiettivi, ma solo uno alla volta.

ESEMPIO DI COMPLETAMENTO DI UN OBIETTIVO: Il **Rosso** ha 5 segnalini Rame. C'è una carta Obiettivo che richiede 5 Rame per essere assolto. Il **Rosso** completa la carta Obiettivo, e piazza un suo Assistente dalla sua mano sulla carta Obiettivo. Dato che il **Blu** ed il **Verde** hanno già un Assistente sulla carta Obiettivo, il **Rosso** riceve la ricompensa minore, raffigurata a destra, che è di 6 Punti Vittoria.

C) Completare un Ordine

Piazza la carta Ordine dalla tua mano di fronte a te e scarta le merci indicate sulla carta. Poi ricevi la ricompensa indicata nella parte inferiore della carta.

Ogni carta Ordine ha raffigurata un'icona Nazione. Dopo aver completato l'Ordine, verifica se hai delle icone Nazione corrispondenti per poter così guadagnare un Agente Estero.

Icone Nazione Corrispondenti

Ogni carta Ordine e Tecnologia ha raffigurata una delle seguenti cinque icone Nazione.



Quando possiedi una coppia (2, 4, 6...) di icone Nazione corrispondenti sulle carte Ordine completati e/o sulle carte tecnologia, ricevi un Agente Estero della Nazione corrispondente.

- Relativamente alle carte Ordine, contano solo le icone presenti sulle carte degli Ordini completati, quella nella propria mano non contano.
- Se non è rimasto alcun Agente Estero della Nazione corrispondente, non ne ricevi alcuno.

ESEMPIO: il **Rosso** ha completato una carta Ordine con l'icona dell'Inghilterra (英) ed una carta Tecnologia con l'icona della Francia (米) di fronte a se. Egli poi completa una carta Ordine ulteriore con l'icona dell'Inghilterra (英). Adesso egli ha 2 icone dell'Inghilterra (英) in totale, quindi può prendere un Agente Estero dell'Inghilterra dalla riserva comune.

Fine del Gioco

Quando si verifica una delle seguenti condizioni, il gioco volge al termine:

- Un giocatore ha costruito i suoi 4 Centri Commerciali.
- Un giocatore ha costruito i suoi 8 Negozi.
- Nel momento in cui deve essere rifornita una plancia gestionale con le carte Ordine, non ve ne sono a sufficienza.
- Sono stati piazzati un certo numero di Assistenti sulla plancia Gestionale Church:
 - 2p: 5 Assistenti (incluso quelli non utilizzati)
 - 3p: 5 Assistenti
 - 4p: 6 Assistenti
- Sono stati piazzati un certo numero di Assistenti sulla plancia Gestionale Customs:
 - 2p: 5 Assistenti (incluso quelli non utilizzati)
 - 3p: 5 Assistenti
 - 4p: 6 Assistenti

Quando una qualsiasi delle sopra indicate condizioni è soddisfatta, viene terminato il round corrente, dopodiché viene giocato un ulteriore round completo finale. In questo modo, ogni giocatore avrà giocato lo stesso numero di turni, e saprai sempre se quello in corso è il tuo ultimo turno.

Conteggio Finale

Adesso vengono calcolati i Punti Vittoria seguendo il seguente ordine (indicato anche sulle place dei giocatori):

- 1) Bonus Chiesa (Church)
- 2) Bonus Dogana (Customs)
- 3) Bonus Tecnologia
- 4) Bonus Nazioni
- 5) Conteggio delle Rimanenze

NOTA: Con 2 giocatori, gli Assistenti del colore non utilizzato che sono stati piazzati durante la preparazione sulle place Gestionali Church e Customs rappresentano un "giocatore virtuale". Gli Assistenti del giocatore virtuale sono presi in considerazione durante il conteggio finale per incrementare la competizione per il Bonus principale.

1) Bonus Chiesa

I giocatori con il maggior numero ed il secondo maggior numero di Assistenti sulla plancia Gestionale Church ricevono i seguenti Punti Vittoria Bonus:

Maggior Numero: 6 Punti Vittoria

Secondo Maggior Numero: 3 Punti Vittoria

- In caso di parità, questa viene spezzata in favore del giocatore con il proprio Assistente posto più a destra.
- Se c'è solo 1 giocatore con degli Assistenti sulla plancia, tale giocatore riceve il Bonus maggiore, e nessuno riceve il bonus per secondo posto.
- Se non ci sono Assistenti sulla plancia, nessuno riceve alcun Punto Vittoria.



ESEMPI DI CONTEGGIO BONUS CHIESA: la plancia Gestionale Church alla fine del gioco si presenta come raffigurato sopra. Gli Assistenti presenti sono:

Rosso 2, Blu 2, e Giallo 1

il **Rosso** ed il **Blu** hanno lo stesso numero di Assistenti, quindi è necessario valutare la loro posizione. Il **Blu** ha l'Assistente più a destra, quindi riceve 6 Punti Vittoria. Il **Rosso** ottiene il secondo posto e riceve 3 Punti Vittoria. Il **Giallo** non riceve alcun Punto Vittoria.

2) Bonus Dogana

I giocatori con il maggior numero ed il secondo maggior numero di Assistenti sulla plancia Gestionale Customs ricevono i seguenti Punti Vittoria Bonus:

Maggior Numero: 8 Punti Vittoria

Secondo Maggior Numero: 4 Punti Vittoria

- In caso di parità, questa viene spezzata in favore del giocatore con il proprio Assistente posto più a destra.

- Se c'è solo 1 giocatore con degli Assistenti sulla plancia, tale giocatore riceve il Bonus maggiore, e nessuno riceve il bonus per il secondo posto.
- Se non ci sono Assistenti sulla plancia, nessuno riceve alcun Punto Vittoria.



ESEMPIO DI CONTEGGIO BONUS DOGANA: la plancia Gestionale Customs alla fine del gioco si presenta come raffigurato sopra. Gli Assistenti presenti sono:

Rosso 1, Verde 3, e Giallo 1

Il **Verde** ottiene il primo posto e riceve 8 Punti Vittoria. Il **Rosso** e il **Giallo** hanno lo stesso numero di Assistenti sulla plancia, quindi è necessario valutare la loro posizione. Il **Giallo** ha l'Assistente più a destra, così egli ottiene il secondo posto e riceve 4 Punti Vittoria. Il **Rosso** non riceve alcun Punto Vittoria.

3) Bonus Tecnologia

Il giocatore con il maggior valore e secondo maggior valore Industria su tutte le proprie carte Tecnologia riceve i seguenti Punti Vittoria Bonus:

Maggior Numero: 10 Punti Vittoria

Secondo Maggior Numero: 5 Punti Vittoria

- In caso di parità, questa viene spezzata in favore del giocatore più vicino in senso orario al Primo Giocatore (il Primo Giocatore stesso è considerato il più vicino).
- Se c'è solo 1 giocatore con delle carte Tecnologia, questo giocatore riceve il bonus maggiore e nessuno riceve il bonus per il secondo posto.
- Se non ci sono giocatori con delle carte Tecnologia, nessuno riceve alcun Punto Vittoria.

NOTA: In 2 giocatori, il giocatore virtuale termina il gioco con un valore Industria di 7,5.

ESEMPIO DI CONTEGGIO BONUS TECNOLOGIA: L'ordine di turno è il seguente:

Rosso > Blu > Verde > Giallo

Il valore Industria totale di ogni giocatore è il seguente:

Rosso 12, Blu 20, Verde 12, Giallo 10

Blu ha il valore Industria maggiore e riceve 10 Punti Vittoria. Il **Rosso** e il **Verde** sono in parità con un valore Industria di 12. Tuttavia, il **Rosso** è il più vicino al Primo Giocatore (se stesso) e riceve 5 Punti Vittoria. Così il **Verde** ed il **Giallo** non ricevono alcun Punto Vittoria.

4) Bonus Dogana

Rimetti nella scatola ogni carta Ordine non completata (rimasta nella mano).

Raggruppa le icone Nazione raffigurate sulle carte Ordine che hai completato, e sulle carte Tecnologia, in differenti set di differenti Nazioni. Ogni set vale i seguenti Punti Vittoria in base al numero di differenti icone che lo compongono:

- 5 differenti icone: 12 punti
- 4 differenti icone: 8 punti
- 3 differenti icone: 4 punti
- 2 differenti icone: 2 punti
- 1 differente icona: 0 punti

BONUS NAZIONI: il **Rosso** ha le seguenti icone sulle proprie carte Tecnologia e carte Ordine completate:



dopo averle divise in set:



Il **Rosso** riceve 16 Punti Vittoria Bonus totali.

5) Conteggio delle Rimanenze

Ricevi i Punti Vittoria per i segnalini rimasti in tuo possesso:

- Ogni **Agente Estero non utilizzato**: 1 punto vittoria
- Ogni **Merce Importata**: 1 punto vittoria
- Ogni **2 Yen**: 1 punto vittoria
- Ogni **3 Merci Prodotte**: 1 punto vittoria

ESEMPIO DI CONTEGGIO DELLE RIMANENZE: al **Rosso**, alla fine del gioco, sono rimasti i seguenti elementi:

1 Merce Importata	1 Punto Vittoria
3 Yen	1 Punto Vittoria
2 Rame	
1 Seta	
1 Tè	
3 Pesce	2 Punti Vittoria (7/3=2)
TOTALE	4 Punti Vittoria

Descrizione delle Icone



Moneta

Ricevi il numero di Yen raffigurati sulla moneta.



Punti Vittoria

Ricevi il numero di Punti Vittoria raffigurati sulla stella.



Merce Prodotta

Ricevi il numero ed il tipo di Merci Prodotte raffigurate.



Qualsiasi Merce Prodotta

Ricevi 1 Merce Prodotta di un tipo a tua scelta. Se ci sono più di una di queste icone, puoi scegliere una Merce differente per ogni icona.



Merci Importate

Ricevi 1 Merce Importata per ogni icona raffigurata.



Magazzino

Paga il costo indicato per prendere un Negozio, Centro Commerciale, o Assistente dal tuo Magazzino e metterlo nella tua mano.



Movimento

Muovi un Assistente dalla tua Mano o da un'Area verso un'altra Area. Ogni movimento è trattato separatamente. Non devi pagare i Presidenti avversari.

Vincere il Gioco

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore! In caso di parità, il vincitore sarà il giocatore fra quelli in parità che si trova più vicino al Primo Giocatore.

Descrizione Aree di Produzione



Copper Mines (Miniere di Rame)

L'Area Copper Mines permette di guadagnare Rame.

- 1 **Punti Potere:** Nessun effetto
- 2 **Punti Potere:** Nessun effetto
- 3 **Punti Potere:** Prendi 1 Rame
- 4 **Punti Potere:** Prendi 2 Rame
- 5 **Punti Potere:** Prendi 3 Rame



Fishing Ground (Zona di Pesca)

L'Area Fishing Ground permette di guadagnare Pesce.

- 1 **Punti Potere:** Prendi 1 Pesce
- 2 **Punti Potere:** Prendi 2 Pesci
- 3 **Punti Potere:** Prendi 3 Pesci
- 4 **Punti Potere:** Prendi 4 Pesci
- 5 **Punti Potere:** Prendi 5 Pesci



Silk Mill (Fabbrica di Seta)

L'Area Silk Mill permette di guadagnare Seta.

- 1 **Punti Potere:** Nessun effetto
- 2 **Punti Potere:** Prendi 1 Seta
- 3 **Punti Potere:** Prendi 2 Seta
- 4 **Punti Potere:** Prendi 3 Seta
- 5 **Punti Potere:** Prendi 4 Seta

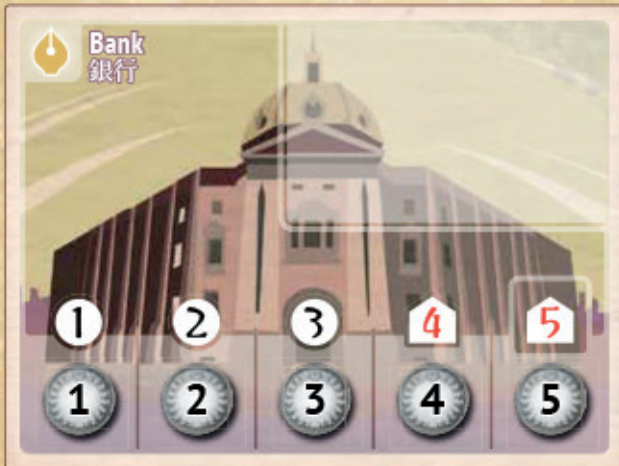


Tea Plantation (Piantagione di Tè)

L'Area Tea Plantation permette di guadagnare Tè.

- 1 **Punti Potere:** Prendi 1 Tè
- 2 **Punti Potere:** Prendi 2 Tè
- 3 **Punti Potere:** Prendi 3 Tè
- 4 **Punti Potere:** Prendi 4 Tè
- 5 **Punti Potere:** Prendi 5 Tè

Descrizione Aree Commerciali



Bank (Banca)

L'Area Bank permette di guadagnare Denaro.

- 1 Punti Potere:** Prendi 1 Yen
- 2 Punti Potere:** Prendi 2 Yen
- 3 Punti Potere:** Prendi 3 Yen
- 4 Punti Potere:** Prendi 4 Yen
- 5 Punti Potere:** Prendi 5 Yen



Chinatown

Nell'Area Chinatown puoi scambiare denaro, merci prodotte ed importate. In base ai Punti Potere con cui risolvi l'Azione Area, puoi effettuare un numero di cambi:

- 1 Punti Potere:** 1 cambio
- 2 Punti Potere:** 2 cambi
- 3 Punti Potere:** 3 cambi
- 4 Punti Potere:** 4 cambi
- 5 Punti Potere:** 5 cambi

Per ogni cambio puoi sfruttare una di queste opzioni:

- Comprare o Vendere 1 Rame per 2 Yen
- Comprare o Vendere 1 Seta per 2 Yen
- Comprare o Vendere 1 Pesce per 1 Yen
- Comprare o Vendere 1 Tè per 1 Yen
- Comprare 1 Merce Importata per 4 Yen

NOTA: Non puoi vendere Merci Importate, ma solo comprarle.



Church (Chiesa)

Una dimostrazione di fede nella chiesa sarà ricompensata. Guadagni Punti Fede in base ai Punti Potere ottenuti:

- 1 Punti Potere:** Ricevi 1 Punto Fede
- 2 Punti Potere:** Ricevi 2 Punti Fede
- 3 Punti Potere:** Ricevi 3 Punti Fede
- 4 Punti Potere:** Ricevi 4 Punti Fede
- 5 Punti Potere:** Ricevi 5 Punti Fede

Puoi guadagnare Punti Fede aggiuntivi donando Merci Prodotte o Importate, e Monete:

- **1 Merce Importata:** 1 Punto Fede
- **1 Rame:** 1 Punto Fede
- **1 Seta:** 1 Punto Fede
- **1 Pesce:** 1 Punto Fede
- **1 Tè:** 1 Punto Fede
- **2 Yen:** 1 Punto Fede

NOTA: puoi donare ogni tipo di oggetto solo una volta. Ad esempio, puoi donare una Seta, un Pesce e 2 Yen, ma non puoi donare 2 Pesci o 4 Yen.

Poi, piazza un Assistente dall'Area Church o dalla tua mano su uno spazio libero qualsiasi della plancia Gestionale Church di valore uguale o inferiore ai Punti Fede guadagnati, quindi ricevi la ricompensa indicata sullo spazio occupato.

Gli Assistenti piazzati sulla plancia Gestionale Church non possono essere più mossi per nessuna ragione per il resto del gioco.

ESEMPIO: il **Rosso** effettua l'Azione Area nell'Area Church dove ha il suo Presidente e 2 Assistenti, quindi ottiene 3 Punti Fede. Inoltre egli paga 1 Rame, 1 Seta e 2 Yen incrementando i suoi Punti Fede di 3, raggiungendo così un totale di 6 Punti Fede. Poi piazza un suo Assistente dall'Area Church sulla plancia Gestionale Church nello spazio con un valore di Fede di 6, e riceve la relativa ricompensa di 5 Punti Vittoria e la possibilità di muovere 2 Assistenti (i quali devono essere mossi immediatamente).



Customs (Dogana)

L'Area Custom permette di convertire Merce Importata in ricompense.

Scarta un numero di Merci Importate dalla tua mano. Poi piazza un Assistente dall'Area Customs o dalla tua mano su uno spazio libero della relativa plancia gestionale Customs. Puoi occupare uno spazio il cui valore massimo sia uguale o inferiore al numero di Merci Importate scartate. Dopo prendi la ricompensa raffigurata sullo spazio occupato.

Il numero di Merci Importate che puoi scartare varia in base al numero di Punti Potere con cui risolvi l'Azione Area:

- 1** **Punti Potere:** Puoi scartare 0 Merci Importate
- 2** **Punti Potere:** Puoi scartare 1 Merce Importata
- 3** **Punti Potere:** Puoi scartare 2 Merci Importate
- 4** **Punti Potere:** Puoi scartare 3 Merci Importate
- 5** **Punti Potere:** Puoi scartare 4 Merci Importate

Gli Assistenti piazzati sulla plancia gestionale Customs non possono essere più mossi per nessuna ragione fino alla fine del gioco.

***ESEMPIO:** il Rosso effettua l'Azione Area sull'Area Custom. In quest'area egli ha il suo Presidente e 2 Assistenti che gli conferiscono 3 Punti Potere, quindi può scartare fino a 2 Merci Importate. Il Rosso ha solo 1 Merce Importata da scartare, così piazza 1 Assistente dall'Area Customs sul 2° spazio della plancia gestionale Customs e riceve 4 Punti e 2 Yen.*



Dock (Banchina)

L'Area Dock permette di ottenere carte Ordine.

Prendi un numero di carte Ordine dalla plancia gestionale Dock in base ai Punti Potere con cui risolvi l'Azione Area:

- 1** **Punti Potere:** Puoi prendere 0 Carte Ordine
- 2** **Punti Potere:** Puoi prendere 1 Carta Ordine dal livello LOW
- 3** **Punti Potere:** Puoi prendere 1 Carta Ordine dal livello LOW o MID
- 4** **Punti Potere:** Puoi prendere 1 Carta Ordine dal livello LOW, o MID, o HIGH
- 5** **Punti Potere:** Puoi prendere 1 Carta Ordine dal livello LOW, o MID, o HIGH - inoltre ricevi 3 PV

Dopo, puoi pagare 2 Yen o 1 Merce Importata per prendere una seconda carta Ordine.

***NOTA:** Puoi avere un massimo di 3 carte Ordine nella tua mano. Se hai già 3 carte Ordine, non puoi effettuare questa azione. Le carte Ordine non possono mai essere scartate.*

***ESEMPIO:** il Rosso effettua l'Azione Area sull'Area Dock, dove ha il suo Presidente e 2 Assistenti, ottenendo così 3 Punti Potere, quindi può prendere 1 carta Ordine dal livello LOW o MID dalla plancia gestionale Dock. Egli sceglie una carta dal livello MID.*

Dopo il Rosso paga 2 Yen per prendere un'altra carta Ordine, e questa volta la prende dal livello LOW, dato che non ci sono più carta di livello MID.

Rifornire le Carte

Dopo aver completato l'azione, compatta verso sinistra tutte le carte Ordine rimaste sul tracciato della plancia gestionale Dock. Poi riempi gli spazi rimasti vuoti sulla destra del tracciato con delle nuove carte Ordine, cominciando dallo spazio vuoto più a sinistra del tracciato.

Se non ci sono carte a sufficienza per riempire di nuovo il tracciato sulla plancia gestionale, allora una condizione di fine gioco è stata soddisfatta. Termina il round in corso, poi viene risolto un ulteriore round completo.



Employment Agency (Ufficio di Collocamento)

L'Area Employment Agency permette di portare degli oggetti dal tuo Magazzino nella tua mano.

In base ai Punti Potere con cui risolvi l'Azione Area in questa Area, puoi mettere nella tua mano un certo numero di Assistenti, Negozi o Centri Commerciali presi dal tuo Magazzino:

- 1** **Punti Potere:** Prendi 0 oggetti
- 2** **Punti Potere:** Prendi 1 oggetto
- 3** **Punti Potere:** Prendi 2 oggetti
- 4** **Punti Potere:** Prendi 3 oggetti
- 5** **Punti Potere:** Prendi 4 oggetti

Alcuni di questi oggetti hanno un costo che deve essere pagato prima che tu possa prenderlo:

- Assistenti: nessun costo
- Negozi: 2 Yen
- Centri Commerciali: 4/5/6/7 Yen

Questo costo è stampato sulla Plancia del Magazzino.



Laboratory (Laboratorio)

L'Area Laboratory permette di ottenere carte Tecnologia.

Le carte Tecnologia disponibili sulla plancia gestionale Laboratory hanno raffigurato un costo in Punti Industria nell'angolo in alto a sinistra. Inoltre, il 3°, 4°, 5° e 6° spazio sulla plancia gestionale costano Punti Industria addizionali.

Effettuare l'Azione Area sull'Area Laboratory fa guadagnare un ammontare di Punti Industria in base ai Punti Potere con cui risolvi l'Azione Area:

- 1** **Punti Potere:** Ricevi 1 Punto Industria
- 2** **Punti Potere:** Ricevi 2 Punti Industria
- 3** **Punti Potere:** Ricevi 3 Punti Industria
- 4** **Punti Potere:** Ricevi 4 Punti Industria
- 5** **Punti Potere:** Ricevi 5 Punti Industria

Puoi guadagnare Punti Industria addizionali scartando Merci Importate e Monete:

- 1 Merce Importata: 1 Punto Industria addizionale
- 2 Yen: 1 Punto Industria addizionale

Paga il costo in Punti Industria per prendere una carta Tecnologia dalla plancia gestionale appropriata e piazzala a faccia in su di fronte a te. I Punti Industria in eccesso sono persi.

Ogni carta Tecnologia ha raffigurata una icona Nazione. Dopo aver preso la carta Tecnologia, verifica se hai delle icone Nazione corrispondenti in modo da guadagnare un Agente Estero. Vedi Icone Nazione Corrispondenti (pag. 9).

NOTA: Il numero massimo di Punti Industria che puoi guadagnare con un'Azione Area sono 5.

NOTA: Puoi avere tante carte Tecnologia quante ne desideri, ma mai due con lo stesso titolo.

NOTA: A partire dalla tua 4ª carta Tecnologia, ogni carta Tecnologia costa 2 Yen o 1 Merce Importata addizionale.

Rifornire le Carte

Dopo aver risolto l'Azione, fai scorrere verso sinistra tutte le carte rimaste sulla plancia gestionale. Poi riempi gli spazi rimasti vuoti sulla destra del tracciato con delle nuove carte Tecnologia. Se non sono rimaste carte a sufficienza, alcuni spazi resteranno vuoti.



Port (Porto)

L'Area Port permette di ottenere carte Ordine. Prendi un numero di carte Ordine dalla plancia gestionale Port in base ai Punti Potere con cui risolvi l'Azione Area:

- 1** **Punti Potere:** Non prendi alcuna carta Ordine
- 2** **Punti Potere:** Puoi prendere una carta Ordine dal livello LOW
- 3** **Punti Potere:** Puoi prendere una carta Ordine dal livello LOW o MID
- 4** **Punti Potere:** Puoi prendere una carta Ordine dal livello LOW, MID o HIGH
- 5** **Punti Potere:** Puoi prendere una carta Ordine dal livello LOW, MID o HIGH. Inoltre ricevi 3 PV.

Dopo, puoi pagare 2 Yen o 1 Merce Importata per prendere una seconda carta Ordine.

NOTA: Puoi avere un massimo di 3 carte Ordine nella tua mano. Se hai già 3 carte Ordine, non puoi effettuare questa azione. Le carte Ordine non possono mai essere scartate.

ESEMPIO: il **Rosso** effettua l'Azione Area sull'Area Port. In quest'area egli ha il suo Presidente e 2 Assistenti che gli conferiscono 3 Punti Potere, quindi egli può prendere carte Ordine dagli spazi dei livelli LOW o MID. Egli sceglie una carta Ordine dal livello MID.

Poi il **Rosso** paga 2 Yen per prendere un'altra carta Ordine, stavolta dal livello LOW, dato che nel livello MID non ci sono più carte.

Rifornire le Carte

Dopo aver completato l'azione, compatta verso sinistra tutte le carte Ordine rimaste sul tracciato della plancia gestionale. Poi riempi gli spazi rimasti vuoti sulla destra del tracciato con delle nuove carte Ordine, cominciando dallo spazio vuoto più a sinistra del tracciato.

Se non ci sono carte a sufficienza per riempire di nuovo il tracciato sulla plancia gestionale, allora una condizione di fine gioco è stata soddisfatta. Termina il round in corso, poi viene risolto un ulteriore round completo.



Research Center (Centro di Ricerca)

L'Area Research Center permette di ottenere delle carte Tecnologia.

Le carte Tecnologia disponibili sulla plancia gestionale Research Center hanno raffigurato un costo in Punti Industria nell'angolo in alto a sinistra. Inoltre, il 3°, 4°, 5° e 6° spazio sulla plancia gestionale costano Punti Industria addizionali.

Effettuare l'Azione Area sull'Area Research Center fa guadagnare un ammontare di Punti Industria in base ai Punti Potere con cui risolvi l'Azione Area:

- 1** **Punti Potere:** 1 Punto Industria
- 2** **Punti Potere:** 2 Punti Industria
- 3** **Punti Potere:** 3 Punti Industria
- 4** **Punti Potere:** 4 Punti Industria
- 5** **Punti Potere:** 5 Punti Industria

Puoi guadagnare Punti Industria addizionali scartando Merci Importate e Monete:

- 1 Merce Importata: 1 Punto Industria addizionale
- 2 Yen: 1 Punto Industria addizionale

Paga il costo in Punti Industria per prendere una carta Tecnologia dalla plancia gestionale appropriata e piazzala a faccia in su di fronte a te. I Punti Industria in eccesso sono persi.

Ogni carta Tecnologia ha raffigurato una icona Nazione. Dopo aver preso la carta Tecnologia, verifica se hai delle icone Nazione corrispondenti in modo da guadagnare un Agente Estero. Vedi Icone Nazione Corrispondenti (pag. 9).

NOTA: Il numero massimo di Punti Industria che puoi guadagnare con un'Azione Area sono 5.

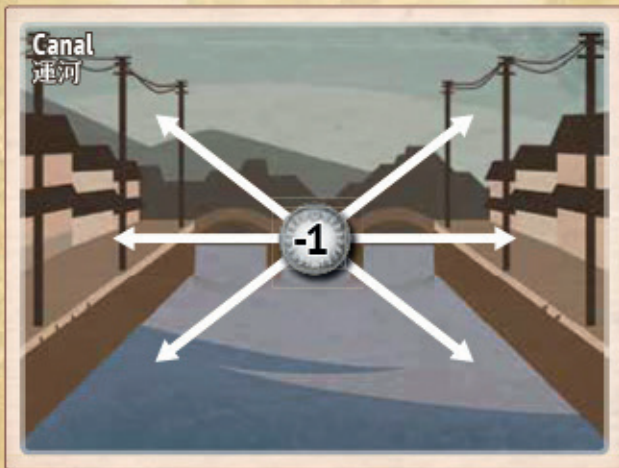
NOTA: Puoi avere tante carte Tecnologia quante ne desideri, ma mai due con lo stesso titolo.

NOTA: A partire dalla tua 4a carta Tecnologia, ogni carta Tecnologia costa 2 Yen o 1 Merce Importata addizionale.

Rifornire le Carte

Dopo aver risolto l'Azione, fai scorrere verso sinistra tutte le carte rimaste sulla plancia gestionale. Poi riempi gli spazi rimasti vuoti sulla destra del tracciato con delle nuove carte Tecnologia. Se non sono rimaste carte a sufficienza, alcuni spazi resteranno vuoti.

Il Canale



Canal (Canale)

Su questa plancia, diversamente dalle altre Aree nessun Assistente vi può essere piazzato.

Durante il movimento puoi pagare 1 Yen per attraversare con il tuo Presidente la plancia Canal.

NOTA: La plancia Canal non è un'Area di destinazione valida, e non puoi terminare il movimento su questa plancia!

Carte Obiettivo

Carte Obiettivo "A"

Le Carte Obiettivo "A" richiedono il possesso di specifiche merci. Se hai nella tua mano queste merci, potrai soddisfare l'Obiettivo durante la tua Fase Azioni Aggiuntive. Non devi scartare le merci, ma solo possederle nella tua mano.



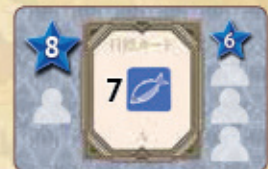
Possedere 5 Rame



Possedere 6 Seta



Possedere 7 Tè



Possedere 7 Pesce

Carte Obiettivo "B"

Le Carte Obiettivo "B" richiedono il possesso di specifici oggetti. Se hai nella mano questi oggetti, potrai soddisfare l'Obiettivo durante la tua Fase Azioni Aggiuntive. Non devi scartare gli oggetti, ma solo possederli nella tua mano.



Possedere 10 Yen



Possedere 4 carte Tecnologia



Possedere un totale di 5 tessere Bonus Potere/Agente Estero in una combinazione qualsiasi



Possedere 5 Ordini Completati

Carte Obiettivo "C"

Le Carte Obiettivo "C" richiedono che tu abbia costruito in specifiche Aree. Se hai costruito (Negozii o Centri Commerciali in queste Aree) potrai soddisfare l'Obiettivo durante la tua Fase Azioni Aggiuntive.



4 Aree Produzione



4 Aree Commerciali

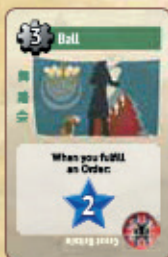


3 Aree Produzione e 2 Aree Commerciali



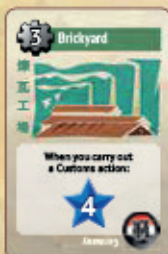
2 Aree Produzione e 3 Aree Commerciali

Carte Tecnologia



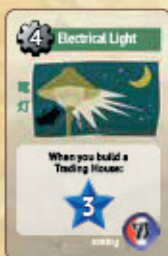
Ball

Ogni volta che completi una carta Ordine, ricevi 2 PV addizionali.



Brickyard

Ogni volta che piazzhi un Assistente sulla plancia gestionale Customs, ricevi 4 PV addizionali.



Electrical Light

Ogni volta che costruisci un Centro Commerciale, ricevi 3 PV addizionali.



Exposition

Ricevi immediatamente 10 PV.



Gaslight

Ogni volta che costruisci un Negozio, ricevi 2 PV addizionali.



Language School

Ogni volta che completi una carta Ordine, ricevi 1 Yen addizionale.



Letterpress Printing

Ogni volta che ottieni una carta Tecnologia (dopo questa), ricevi 1 Yen.



Mining Technology

Quando ottieni 1 o più segnalini Rame, ne prendi 1 addizionale. Questo si applica alle Aree Copper Mine, Chinatown, ai segnalini Bonus Potere, ai bonus raffigurati sugli spazi delle carte Sito di Costruzione.



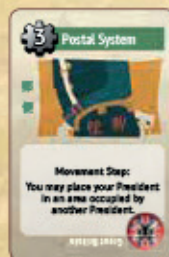
Newspaper

Durante il Piazzamento della tua Fase Azioni Principali, puoi piazzare fino a 4 Assistenti (anziché 3) in differenti Aree.



Patent System

Ogni volta che ottieni una carta Tecnologia (dopo questa), ricevi 2 PV.



Postal System

Puoi terminare il tuo Movimento in un'Area dove sono presenti Presidenti avversari ed effettuare la relativa Azione Area. Devi comunque pagare ai Presidenti avversari 1 Yen ad ognuno (salvo che tu non possieda la carta Tecnologia "Stagecoach").



Spinning Mill

Una volta per round puoi scartare un segnalino Seta per ricevere 2 Yen. Puoi scartare la Seta anche se questa l'hai guadagnata nello stesso round.



Stagecoach

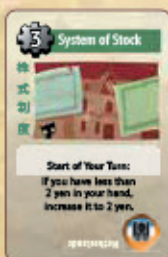
Durante il Movimento nella tua Fase Azioni Principali, puoi muovere attraverso (ma non fermarti) le Aree dove sono presenti Presidenti avversari senza doverli pagare.

Se hai anche la carta Tecnologia "Postal System", puoi anche fermarti in un'Area dove sono presenti Presidenti avversari, senza doverli pagare.



Station

Quando ottieni questa carta Tecnologia, piazza il segnalino Stazione in un'Area di tua scelta. La Stazione aggiunge 1 Punto Potere all'Azione Area svolta in quell'Area (indipendentemente da chi la svolge). Puoi muovere il tuo Presidente direttamente su questa Area durante il Movimento nella tua Fase Azioni Principali, anche se ci fosse un Presidente avversario (non dovrai pagarlo). Se scegli di farlo, questa sarà la tua destinazione finale.



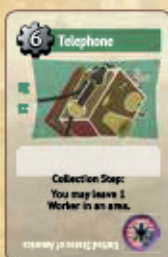
System of Stock

All'inizio del tuo turno, se hai meno di 2 Yen, prendine dalla Banca quanti necessari fino ad avere 2 Yen in mano.



Telegram

Durante il Piazzamento della tua Fase Azioni Principali, quando piazzii 2 Assistenti nella stessa Area, puoi piazzare anche 1 Assistente in un'Area adiacente. Se c'è un Presidente in tale Area, devi pagare al relativo giocatore 1 Yen.



Telephone

Durante il Recupero Assistenti nella tua Fase Azioni Principali, puoi lasciare 1 Assistente nell'Area.



Tram

Durante il Movimento nella tua Fase Azioni Principali, puoi muovere il tuo Presidente direttamente su un'Area qualsiasi dove non è presente un Presidente avversario. Se scegli di farlo, questa sarà la tua destinazione finale.



University

Una volta per round, puoi pagare 1 Yen per prendere 1 Assistente dal tuo Magazzino per metterlo nella tua mano.



Winery

Ogni volta che piazzii un Assistente sulla plancia gestionale Church, ricevi 3 PV aggiuntivi.

Riepilogo del Turno

A) Fase Azioni Aggiuntive (prima metà)

a) Usare un Agente Estero (una volta per round) pag. 9

- *Volta a faccia in giù un segnalino Agente Estero per risolvere i punti da 3 a 6 in un'Area dove hai Assistenti ma non il tuo Presidente.*

b) Completare un Obiettivo pag. 9

- *Se hai assolto i requisiti di una carta Obiettivo, puoi piazzare un Assistente dalla tua mano sulla carta Obiettivo completata e ricevere i corrispondenti Punti Vittoria.*

c) Completare un Ordine pag. 9

- *Piazza a faccia in su di fronte a te un carta Ordine dalla tua mano e scarta le Merci indicate sulla carta. Poi ricevi la ricompensa indicata nella parte inferiore della carta Ordine.*

B) Fase Azioni Principali

1) Piazzamento pag. 6

- *Piazza 1 Assistente su 3 differenti Aree OPPURE piazza 2 Assistenti su una singola Area.*
- *Paga 1 Yen ai Presidenti avversari se presenti nell'Area.*

2) Movimento pag. 7

- *Paga 1 Yen per muovere il tuo Presidente attraverso un'Area che contiene un Presidente avversario.*
- *Non puoi fermarti in un'Area contenente Presidenti avversari.*

3) Azione Area pag. 7

- *Risolvi l'Azione Area relativa all'Area occupata dal tuo Presidente, in base ai Punti Potere ottenuti.*

4) Bonus Potere (opzionale) pag. 8

- *Se hai effettuato l'Azione Area con 5 Punti Potere, ricevi la tessera Bonus Potere dell'Area (se ancora disponibile).*

5) Costruzione (opzionale) pag. 8

- *Se hai effettuato l'Azione Area con 4 o 5 Punti Potere, puoi costruire un Negozio o Centro Commerciale dalla tua mano.*

6) Recupero Assistenti pag. 8

- *Prendi tutti i tuoi Assistenti presenti nell'Area nella quale hai risolto l'Azione Area e rimettili nella tua mano.*

C) Fase Azioni Aggiuntive (seconda metà)

a) Usare un Agente Estero (una volta per round) pag. 9

b) Completare un Obiettivo pag. 9

c) Completare un Ordine pag. 9