



PLUTOCRACY

SPACE IS TIME IS MONEY IS POWER

A GAME BY CLAUDIO BIERIG - DEVELOPED BY DOPPELDENKSPIELE

BENVENUTA PLUTOCRAZIA



L'umanità è finalmente riuscita a devastare la maggior parte della Terra. Solamente l'esodo verso gli altri pianeti del Sistema Solare le ha assicurato la sopravvivenza. Le grandi corporazioni (non gli stati in fallimento) hanno organizzato la colonizzazione e hanno preso il controllo del commercio interplanetario. Dopo due secoli di feroce concorrenza e guerra le quattro corporazioni sopravvissute stabilirono l'autorità ultima del Sistema Solare: il Consiglio Plutocratico.

LO SPAZIO È TEMPO

Il Consiglio Plutocratico iniziò immediatamente a regolamentare il commercio interplanetario, concedendo le licenze solamente alle quattro grandi corporazioni. Poiché tutti avevano accesso alla stessa tecnologia si trattava di trovare le rotte commerciali ottimali per consegnare le risorse ai pianeti il più rapidamente possibile allo scopo di ottenere un margine di guadagno maggiore.



IL TEMPO È DENARO

La fame di risorse dei pianeti recentemente colonizzati fu tale che i parlamenti locali decisero di illuminare i loro pianeti del colore della risorsa richiesta. Pagando le risorse con la valuta più forte: l'Euro Spaziale (S€)



IL DENARO È POTERE

Il denaro è la vera chiave del potere, come lo sono i seggi comprati nei parlamenti planetari. Attraverso elezioni ricorrenti l'influenza delle società commerciali nei parlamenti planetari si traduce in influenza nel Consiglio Plutocratico. E avere influenza nel Consiglio Plutocratico significa avere potere sul Sistema Solare, che si traduce in maggiori profitti... l'eterno cerchio di una plutocrazia.

Il lavoro svolto sulla Terra è importante quasi quanto il controllo dei parlamenti planetari. Come le quattro società siano riuscite ad ottenere spazio per influenzare anche da qui il Consiglio Plutocratico è un mistero per le persone che non appartengono a questa ristretta élite.



SOMMARIO

Benvenuta plutocrazia	02
Panoramica di gioco	02
Contenuto della scatola	03
Plancia giocatore	03
Setup	04
Sequenza di gioco	06
Turno del giocatore & azioni	06
(1) Vendere risorse su un pianeta	06
(2) Acquistare risorse su un pianeta	06
(3) Comprare un seggio nel parlamento planetario ...	07
(4) Salvare un alieno dall'asteroide	07
(5) Unirsi alle società della Terra	07
(6a) Viaggiare	08
(6b) Ritirarsi	08
Eventi	08
Rotate (Rotazione)	08
Elect (Elezione)	09
Prices (Prezzi)	09
The End (Fine)	09
Varianti	10
Pressione del tempo	10
Asta iniziale	10
Chiarimenti regole	11
Ringraziamenti	11

PANORAMICA DI GIOCO

In Plutocracy da 2 a 4 giocatori guideranno una delle corporazioni, facendole viaggiare da un pianeta all'altro per acquistare e vendere risorse. Vendendole ad un prezzo superiore a quello di acquisto i giocatori guadagneranno denaro (S€), necessario per comprare seggi nei parlamenti planetari. In ciascuna delle 3 elezioni che si svolgono durante il gioco i giocatori che detengono la maggioranza nei parlamenti planetari invieranno i loro consiglieri al Consiglio Plutocratico. Sono altrettanto importanti le società sulla Terra: i giocatori che soddisfano i loro requisiti possono inviare consiglieri al Consiglio Plutocratico anche in questo modo.

L'obiettivo finale è avere il maggior numero di consiglieri all'interno del Consiglio Plutocratico.

Organizzazione del regolamento:

Le meccaniche di gioco sono spiegate su sfondo bianco.

Importante: spiegazione di una regola importante.

Note: chiarimenti.

Gli esempi sono in caratteri bianchi e vicini ad un'immagine.



La storia di fondo è in carattere bianco e corsivo

"È vietato chiamare Plutone un pianeta 'nano'. Plutone sarà indicato come 'L'ultimo corpo celeste'." [Legge approvata dal Consiglio Plutocratico nel 2 a.P.C]

CONTENUTO DELLA SCATOLA

Regolamento (inglese e tedesco)



1 disco Terra e 5 dischi Pianeta



10 segnalini prezzo (2 Ossigeno, 2 Carbonio, 2 Uranio, 2 Piante, 2 Acqua)



4 segnalini evento: ROTATE (ROTAZIONE), PRICES (PREZZI), ELECT (ELEZIONE), THE END (FINE)



1 segnalino Asteroide, 4 segnalini Alieno, 1 Dado



Cubi rappresentanti 10, 5 o 1 unità indicanti risorse e euro spaziali (S€)

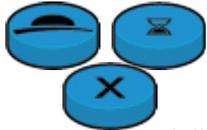


4 segnalini Asta (per la variante ASTA INIZIALE, p.10)



Per ogni giocatore, nel proprio colore:

- 1 Plancia Giocatore (vedi paragrafo successivo)
- 1 disco Nave Spaziale, 1 disco Tempo, 1 disco Ritiro e 3 adesivi



Applicare gli adesivi sui dischi Nave Spaziale, Tempo e Ritiro.

Per la Nave Spaziale scegliere il simbolo corrispondente alla plancia giocatore dello stesso colore!

- 4 dischi Società
- 18 Ottagoni piccoli che rappresentano un Consigliere oppure un Parlamentare
- 5 Ottagoni grandi che rappresentano 5 Consiglieri cadauno
- 1 segnalino personale THE END (vedi VARIANTI, p.10)



PLANCIA GIOCATORE

La plancia giocatore mostra il simbolo ed il nome della corporazione (1), le azioni possibili durante il turno di gioco (2), 5 aree di stoccaggio per le risorse (3) ed una per gli Euro Spaziali (S€) (4).

Per tenere traccia dei propri S€ e delle proprie risorse i giocatori posizionano 1, 5 o 10 unità nell'area corrispondente. Per esempio: un cubo argentato rappresenta 5 unità di una risorsa o 5 S€ in base alla sua collocazione.

Importante: La stiva di carico è limitata a 5 unità per ogni risorsa. Gli Euro Spaziali non contano come risorsa per cui la quantità trasportabile è illimitata.



Horizon ha caricato 5 unità di Uranio e 2 di Carbonio. Inoltre ha 17 S€

“Comandante”, chiese Carl, “perché non carichiamo più Uranio mettendolo all’interno del magazzino dell’acqua?” Il comandante, inorridito, guardò Carl. Ai cadetti non insegnano l’importanza dello stoccaggio separato per limitare contaminazione e problemi di sovraccarico?

SETUP

1) Posizionare la plancia principale al centro del tavolo. La plancia principale mostra le orbite della Terra e dei Pianeti (1) la traiettoria dell'Asteroide (2), il Consiglio Plutocratico (3) e il tracciato Tempo (4).

Nota: in questo gioco il termine Pianeta non include la Terra.

2) Posizionare i segnalini Evento nel tracciato Tempo, secondo la seguente tabella:

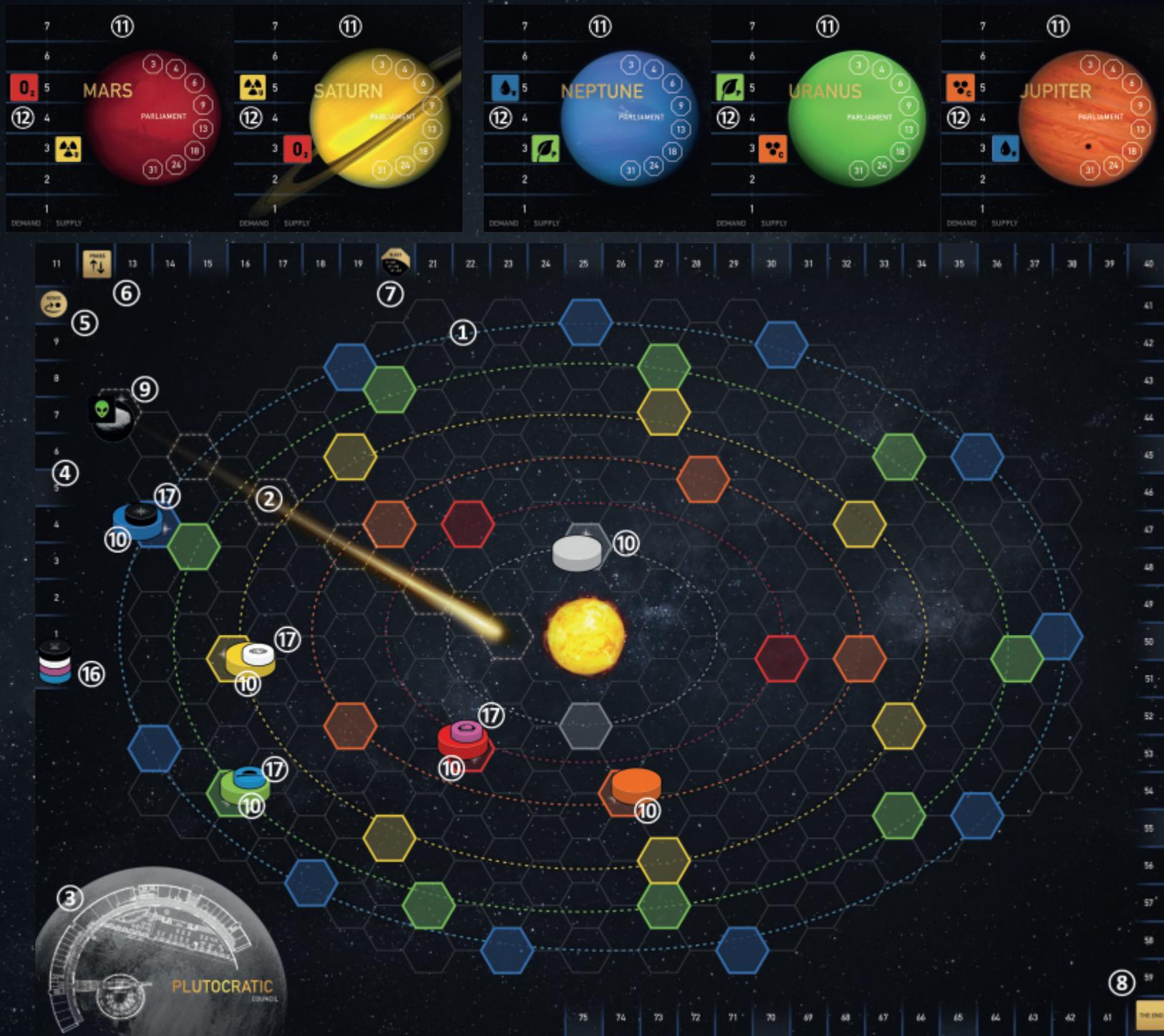
# Players	11	12	13
ROTATE (5)	10	10	10
PRICES (6)	20	15	12
ELECT (7)	25	25	20
THE END (8)	75	75	60

Nota: la posizione iniziale dei segnalini Evento è indicata anche nel retro degli stessi segnalini.

3) Posizionare l'Asteroide nell'esagono più esterno della sua traiettoria (rappresentata da una cometa) con un segnalino Alieno per ogni giocatore (9).

4) Posizionare i dischi pianeta ed il disco Terra nelle posizioni iniziali (riconoscibili per la presenza di una stella luminosa all'interno dell'esagono) (10).

5) Posizionare le plance Pianeta e la plancia Terra accanto alla plancia principale come illustrato in figura (11). Lasciare un piccolo spazio fra Saturno e Nettuno



Se questa è la vostra prima partita continuate con il SETUP BASE (A). Nelle partite successive potete scegliere il SETUP CASUALE (B)

A) SETUP BASE

6) Posizionare i segnalini Prezzo nelle posizioni 5 e 3 delle colonne DEMAND e SUPPLY dei pianeti (12) come mostrato in figura

7) Ogni giocatore sceglie un colore fra quelli disponibili in base al loro numero (2 giocatori: bianco/nero, 3 giocatori: bianco/nero/rosa, 4 giocatori: bianco/nero/rosa/blu) e posiziona di fronte a sé la rispettiva Plancia Giocatore (13). Ottagoni e dischi del proprio colore devono essere a portata di mano (14)

8) Ogni giocatore riceve 12 S€ da posizionare nell'apposita area (in basso a sinistra) della propria Plancia Giocatore (15). Lasciare i rimanenti cubi a portata di mano di tutti i giocatori.

9) Impilare i segnalini Tempo nell'ordine illustrato (16) e le navi spaziali (17) come da figura. Ora la partita può cominciare. Continuate con SEQUENZA DI GIOCO. (pag. 6)

B) SETUP CASUALE

6) Impilare i segnalini Tempo nell'ordine illustrato (16) e le navi spaziali (17) come da figura. Ora la partita può cominciare. Continuate con SEQUENZA DI GIOCO. (pag. 6)

7) Distribuire casualmente i segnalini Prezzo sulla casella 3 della colonna SUPPLY. Nel caso in cui i segnalini Prezzo delle colonne DEMAND e SUPPLY dello stesso pianeta siano dello stesso tipo, scambiare casualmente i segnalini della colonna SUPPLY fra i pianeti.

8) Per una visuale migliore spostare le plance dei pianeti accomunandole per tipologia di risorsa domandata ed offerta. Esempio: nel setup base Marte e Saturno soddisfano fra di loro le rispettive richieste, Urano richiede le risorse di Nettuno, Giove quelle di Urano e Nettuno quelle di Giove (11)

9) Utilizzare il dado per determinare la posizione iniziale dei Pianeti e della Terra (partendo dal più esterno, Nettuno) e per determinare i prezzi iniziali

a) Muovere i dischi Pianeta e Terra in senso orario nell'orbita di un valore pari al risultato del dado

b) Se il risultato del lancio del dado è 1-3 posizionare il segnalino DEMAND sul valore 4 ed il segnalino SUPPLY sul 2. Se il risultato è 4-9 posizionare i segnalini DEMAND sul 5 e SUPPLY sul 3. Se il risultato è 10-12 posizionare i segnalini DEMAND sul 6 e SUPPLY sul 4.

10) Ogni giocatore sceglie un colore, preleva la rispettiva Plancia Personale (13) e la posiziona davanti a sé, tenendo a portata di mano gli indicatori ottagonali dello stesso colore (14)

11) Ogni giocatore riceve 12 S€ da posizionare nell'apposita area (in basso a sinistra) della plancia personale (15). Lasciare i rimanenti cubi a portata di mano di tutti i giocatori.

12) Determinare casualmente il primo giocatore. Questo giocatore sceglie uno dei 5 Pianeti di partenza per la propria nave spaziale e posiziona il proprio disco Tempo sullo 0 del tracciato Tempo. I giocatori successivi in senso orario eseguono la stessa operazione, posizionando il proprio disco Tempo al di sopra di quello del/dei giocatore/i precedente/i.

Nota: più giocatori possono scegliere lo stesso pianeta di partenza per la propria nave spaziale

Nota: il giocatore che sceglie per ultimo la posizione di partenza è il primo a cominciare perché il suo disco Tempo è al di sopra di quello degli altri

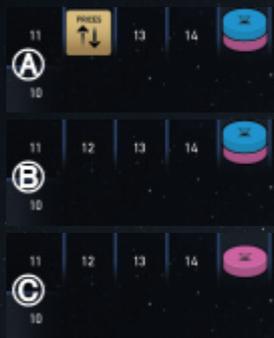
Ora la partita può cominciare. Continuate con SEQUENZA DI GIOCO. (pag. 6)



SEQUENZA DI GIOCO

È sempre il turno del giocatore che ha utilizzato meno tempo: l'utilizzo del tempo è determinato dalla posizione del disco Tempo sul relativo tracciato. Il giocatore che ha utilizzato meno tempo è quello più arretrato nel tracciato Tempo. In caso di parità (più dischi Tempo nella stessa posizione del tracciato, per esempio dopo il setup) gioca per primo il giocatore col disco Tempo al di sopra degli altri.

La stessa logica va applicata ai segnalini Evento: gli eventi (ROTATE, PRICES, ELECTION e THE END) avranno luogo solamente dopo essere stati superati dai segnalini Tempo dei giocatori attivi (vedere EVENTI, pag. 8).



È il turno dell'Evento PRICES (PREZZI), dopodiché il giocherà Horizon (blu) e infine Cosmos (rosa)

"Capisco che gli adeguamenti dei prezzi e le elezioni sono eventi singolari. Ma i pianeti non dovrebbero ruotare continuamente e non solo ogni 10 unità di tempo?"

"L'unico senso del tempo, giovane Carl, è che non accade tutto contemporaneamente", filosofò il comandante.

TURNO DEL GIOCATORE & AZIONI

"Ne ho abbastanza delle tue domande. Ora è il momento di agire, Carl!"

Durante il proprio turno i giocatori possono eseguire le seguenti azioni, in base alla posizione della propria nave, nell'ordine indicato:

- (1) Vendere risorse su un Pianeta
- (2) Acquistare risorse su un Pianeta
- (3) Comprare seggi nel Parlamento Planetario
- (4) Salvare un Alieno dall'Asteroide
- (5) Entrare a far parte delle Società sulla Terra
- (6) (a) Viaggiare oppure (b) Ritirarsi

Importante: le azioni da 1 a 5 sono opzionali ma un giocatore deve sempre viaggiare o ritirarsi alla fine del proprio turno

Nota: Dopo che un giocatore ha viaggiato o si è ritirato il turno passa al giocatore/ evento più indietro nel tracciato Tempo (vedere SEQUENZA DI GIOCO, pag. 6)

Nota: È possibile che un giocatore svolga più turni consecutivamente.

(1) VENDERE RISORSE SU UN PIANETA

Quest'azione è possibile solamente se la nave spaziale del giocatore è su un pianeta. Il giocatore può vendere risorse del tipo indicato nella colonna DEMAND, rimuovendole dalla plancia personale e guadagnando gli S€ corrispondenti indicati dal segnalino Risorsa per ogni unità venduta. Al termine dell'azione di vendita il prezzo della risorsa scende di un livello (se possibile).



Horizon vende 2 risorse acqua su Nettuno per 5 S€ ognuna e riceve 10 S€. Dopo l'azione il prezzo dell'acqua su Nettuno scende a 4.

(2) ACQUISTARE RISORSE SU UN PIANETA

"Lo spazio è infinito ma il tuo cargo no!" [da un biscotto della fortuna in un ristorante marziano per trasportatori spaziali]

Quest'azione è possibile solamente se la nave spaziale del giocatore è su un pianeta. Il giocatore può acquistare risorse del tipo indicato nella colonna SUPPLY. Per ogni unità acquistata paga i S€ corrispondenti all'attuale prezzo di vendita indicato dal segnalino Risorsa della colonna SUPPLY. Al termine dell'azione di acquisto il prezzo della risorsa aumenta di un livello (se possibile).

Importante: La quantità di risorse immagazzinabili è limitata ad un massimo di 5 unità per tipologia. Si ricorda che il denaro non è considerato una risorsa per cui la capacità è illimitata.



Horizon compra 2 piante per 3 S€ ciascuna. Poiché ne ha già 3 immagazzinate non può comprarne altre. Dopo l'azione il prezzo delle piante su Nettuno sale a 4.

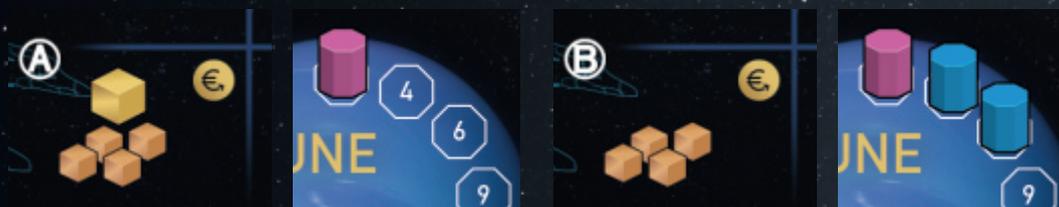
(3) COMPRARE UN SEGGIO NEL PARLAMENTO PLANETARIO

Questa azione è possibile solamente se la nave spaziale del giocatore è su un pianeta.

Il giocatore può acquistare 1 o più seggi nel parlamento planetario di quel Pianeta. Per ogni posto, il giocatore paga il prezzo indicato sul seggio in parlamento e colloca un ottagono del suo colore sullo spazio relativo.

Importante: i giocatori devono occupare per primi i seggi più economici.

"Annuncio 329: I prossimi due seggi vanno a... Horizon Holding! La popolazione di Nettuno ringrazia per il generoso contributo!"



Horizon compra 2 seggi nel parlamento di Nettuno pagando 10 S€

(4) SALVARE UN ALIENO DALL'ASTEROIDE

Questa azione è possibile solamente se la nave spaziale è sull'asteroide e se il giocatore non ha ancora salvato alcun alieno (l'azione è possibile una sola volta per giocatore per tutto lo svolgimento della partita). Il giocatore sposta un segnalino Alieno sulla plancia giocatore.

Nota: è necessario aver salvato un alieno per accedere alla Società degli Scienziati sulla Terra (vedi UNIRSI ALLE SOCIETÀ DELLA TERRA a pag. 7)



La nave di Cosmos è sull'Asteroide e quindi sposta un segnalino Alieno sulla Plancia Personale

"Cosmos Cooperation, diario del comandante: N232, UT 28: Non siamo ancora in grado di comunicare con la forma di vita aliena che abbiamo salvato 5 UT fa sull'asteroide. La loro nave ci si è schiantata sopra oppure è una sorta di suicidio religioso di massa? Domanda filosofica che la Società degli Scienziati potrà risolvere... Che se ne occupino loro. La cosa più importante è che la società ci farà entrare nel Consiglio Plutocratico."

(5) UNIRSI ALLE SOCIETÀ DELLA TERRA

Questa azione è possibile solamente se la nave spaziale del giocatore è sulla Terra. Se il giocatore soddisfa i requisiti necessari ad entrare a far parte di una società posiziona 3 Consiglieri (se è il primo ad entrare a fare parte di quella società) oppure 2 Consiglieri (se è il secondo) direttamente nel Consiglio Plutocratico. Per indicare l'appartenenza alla società il giocatore posiziona un disco del proprio colore nello spazio corrispondente alla società stessa.

Importante: - Se più condizioni sono soddisfatte un giocatore può entrare a far parte di più società differenti.

- Non è possibile posizionare più di due dischi per società.

- Non possono essere presenti due dischi dello stesso giocatore nella stessa società.

Condizioni per accedere alle società:

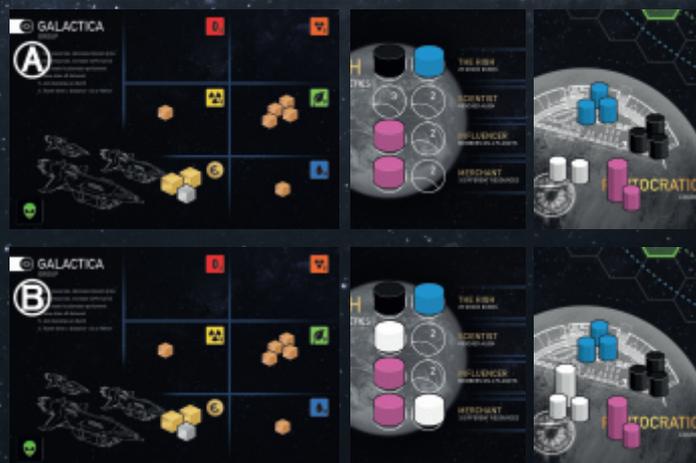
Alta società: Almeno 25 S€ sulla plancia giocatore

Società degli Scienziati: Segnalino alieno sulla plancia giocatore

Società degli Influencer: Presenza di propri Consiglieri in almeno 4 Parlamenti Planetari

Società dei Mercanti: Almeno 3 risorse differenti sulla plancia giocatore

Nota: Dopo essere entrati a far parte di una o più società i giocatori mantengono le risorse necessarie a soddisfarne i requisiti (S€ / Alieni / Parlamentari / risorse).



Galactica (bianco) è sulla Terra e soddisfa i requisiti dell'Alta Società, della Società degli Scienziati e quella dei Mercanti. Poiché ogni Società può ospitare solo 2 giocatori, Galactica posiziona 2 dischi nelle Società dei Mercanti e degli Scienziati ma non nell'Alta Società. Come risultato posiziona 5 Consiglieri nel Consiglio Plutocratico. L'Alieno e le risorse restano nella sua plancia personale.

"Alcuni dicono che i fondatori del Consiglio Plutocratico furono gli stessi a fondare le Società, per garantire la loro influenza in eterno. Altri affermano che le Società esistevano già molto prima della colonizzazione dei pianeti. L'unica cosa certa è che la vita sulla Terra al di fuori di esse è un inferno" [da "Il denaro fa la storia"]

(6a) VIAGGIARE

"Se lo spazio è tempo, perché il tempo è spazio+2? Cosa c'è di sbagliato nell'universo?" "L'universo", replicò il comandante, "non è sbagliato, sono gli umani ad esserlo. Hanno bisogno di tempo extra per raggiungere la velocità giusta."

Il giocatore sposta la sua nave spaziale su un esagono differente da quello di partenza e che deve essere una delle possibili posizioni di un Pianeta, della Terra o dell'Asteroide (un esagono colorato o col bordo tratteggiato). Per ogni spostamento da un esagono ad uno adiacente viene utilizzata un'unità di tempo; al totale del viaggio vengono aggiunte altre due unità di tempo necessarie alla partenza/decollo e all'arrivo/atterraggio. Non è possibile muoversi attraverso il Sole.

Il giocatore sposta il suo disco Tempo in avanti del valore corrispondente al suo viaggio (n° di esagoni + 2). Se la casella del tracciato Tempo è già occupata da altri dischi e/o da un segnalino Evento il giocatore che sta eseguendo il viaggio posiziona il suo disco in cima.

Importante: un giocatore può decidere volontariamente di dedicare più tempo del minimo richiesto per effettuare un viaggio.

Importante: il disco Tempo non può mai superare il segnalino evento THE END. Se per questo motivo il giocatore non può scegliere una nuova destinazione è costretto ad annullare l'azione di viaggio e deve ritirarsi.

Nota: È consentita la presenza di più navi spaziali nello stesso esagono



Horizon (blu) viaggia fino alla posizione che occuperà Urano dopo la prossima rotazione, la distanza è un esagono. Horizon utilizza quindi 3 unità di tempo ma decide di spenderne altre 3 (6 in totale) per "aspettare" l'arrivo di Urano per la rotazione.

(6b) RITIRARSI

Il comandante era stanco. Dopo tutto questo viaggiare... "Mi ritiro" pensò, "ma prima farò un ultimo viaggio su Plutone per apprezzare il gusto del potere"

Se un giocatore non può viaggiare o non vuole effettuare altre azioni deve ritirarsi rimuovendo la propria nave spaziale dalla plancia e sostituendo il proprio disco Tempo col disco Ritiro. Il giocatore non potrà più effettuare altre azioni per il resto della partita ma è ancora considerato in gioco per le rimanenti elezioni

EVENTI ROTATE (ROTAZIONE)

"Ma lo sciocco sulla collina vede il sole tramontare. E i suoi occhi nella testa vedono il mondo che gira" [Gruppo rock terrestre di un'epoca dimenticata da tempo]

Quando è il turno dell'evento ROTATE tutti i Pianeti e la Terra si muovono in senso orario di una posizione, sul successivo esagono colorato corrispondente, seguendo la propria orbita. Muovere l'Asteroide di una posizione verso il Sole, seguendo la scia della cometa.

Le navi spaziali posizionate su Pianeti/Terra/Asteroide si muovono insieme ad essi. Se il disco di un Pianeta/Terra/Asteroide raggiunge un esagono occupato da una nave spaziale questa viene posizionata sopra ad esso.

Spostare il segnalino ROTATE in avanti di 10 posizioni sul tracciato Tempo: se ciò non è possibile il segnalino deve essere rimosso.

Importante: Con la sesta rotazione l'Asteroide e gli Alieni ancora lì presenti precipitano nel Sole e vengono rimossi definitivamente dal gioco. Eventuali navi spaziali presenti sull'Asteroide subiscono la stessa sorte.



Tutti i Pianeti e la Terra si spostano di una posizione sulla loro orbita, l'Asteroide si muove di una posizione verso il Sole. Galactica (bianco) ruota insieme alla Terra e Cosmos (rosa) si muove con l'Asteroide. Horizon (blu) ora è su Urano. Il segnalino ROTATE viene spostato sul numero 30 del tracciato Tempo, sopra il disco Tempo di Imperial (nero).

La prossima rotazione avverrà prima del turno del giocatore nero che quindi inizierà il suo prossimo turno su Giove.

ELECT (ELEZIONE)

"Perché le elezioni sono considerate libere, uguali e giuste?" chiese Carl al comandante. "Libere perché sono libere dalla guerra, uguali perché le regole sono chiare e conosciute da tutti e giuste perché giustamente se hai più S€ hai più possibilità di vincere. Ecco cos'è una plutocrazia" rispose il comandante.

Durante l'evento ELECT viene determinata la maggioranza in ognuno dei 5 Parlamenti Planetari. I giocatori collocano i Consiglieri nel Consiglio Plutocratico come indicato di seguito:

1a e 2a elezione: il giocatore con la maggioranza di seggi in ognuno dei Parlamenti Planetari posiziona un consigliere sulla plancia del Consiglio Plutocratico.

3a elezione: il giocatore con la maggioranza di seggi in ognuno dei Parlamenti Planetari posiziona 2 consiglieri sulla plancia del Consiglio Plutocratico, il secondo giocatore ne posiziona 1.

In caso di pareggio nel conteggio del numero dei seggi la maggioranza viene assegnata al giocatore che occupa il seggio più costoso.

Dopo l'evento spostare il segnalino ELECTION in avanti di 25/25/20 posizioni in base al numero di giocatori (rispettivamente 2/3/4) sul tracciato Tempo: se ciò non è possibile il segnalino deve essere rimosso.

Nota: La terza elezione viene eseguita anche se tutti i giocatori si sono precedentemente ritirati dal gioco.



PRICES (PREZZI)

"Il Consiglio Plutocratico fa rispettare le leggi della domanda e dell'offerta dettando i prezzi. Il nostro sistema economico è pianificato, non è un libero mercato" [dalla attualmente proibita 5a edizione di "Il denaro fa la storia"]

Durante l'evento PRICES in ogni Pianeta:
 Aumentare di 1 il valore del segnalino risorsa nella colonna DEMAND (se possibile)
 Abbassare di 1 il valore del segnalino risorsa nella colonna SUPPLY (se possibile)
 Spostare il segnalino PRICES in avanti di 20/15/12 posizioni in base al numero di giocatori (rispettivamente 2/3/4) sul tracciato Tempo: se ciò non è possibile il segnalino deve essere rimosso.



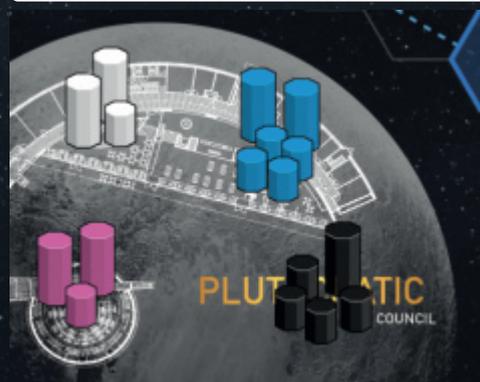
Su Marte il prezzo dell'ossigeno cresce di 1. Il prezzo dell'Uranio non può scendere perché è già ad 1.

THE END (FINE)

"Il denaro non conta! Le risorse non servono. Vogliamo solo il potere!" [dal discorso del comandante della Galactica al terzo Consiglio Plutocratico - SolarLeaks]

Il gioco termina col sopraggiungere dell'evento THE END, collocato nella posizione 75/75/60 del tracciato Tempo in base al numero di giocatori (rispettivamente 2/3/4).

Il giocatore col maggior numero di consiglieri nel Consiglio Plutocratico è il vincitore. In caso di pareggio vince il giocatore che ha "utilizzato meno tempo" (posizione più arretrata del disco Ritiro)



Dopo la terza ed ultima elezione Horizon (blu) vince la partita con 14 consiglieri. Il secondo è Cosmos (rosa) ed il terzo è Galactica (bianco): hanno entrambi 11 consiglieri ma Cosmos ha utilizzato meno tempo. Imperial (nero) è quarto con 9 consiglieri.

VARIANTI

Il tempo è uguale per tutti. Ma per alcuni è più uguale che per altri

PRESSIONE DEL TEMPO

Panoramica: Nella variante “Pressione del tempo” il numero di unità di tempo a disposizione dei giocatori varia, a seconda del tempo effettivo di cui i giocatori hanno bisogno per pianificare le loro azioni.

Materiali: In questa variante vengono utilizzati i segnalini personali THE END. È inoltre necessario utilizzare un dispositivo per misurare il tempo (cronometro, clessidra...) non fornito nella scatola del gioco.

Variante al setup: Collocare il segnalino personale THE END al di sopra del segnalino evento THE END. L'ordine di posizionamento non ha importanza.

Regole supplementari:

- Ogni giocatore ha 90 secondi di tempo per eseguire le sue azioni del suo turno. In caso di sfioramento del tempo il segnalino personale THE END del giocatore indietreggia di una posizione nel tracciato Tempo: questo garantisce al giocatore altri 90 secondi per terminare il turno. Ripetere fino a che il giocatore non ha utilizzato l'azione VIAGGIARE o RITIRARSI.
- I giocatori non possono spostare il proprio disco Tempo oltre il segnalino personale THE END. Se in questa situazione non riesce a scegliere una nuova destinazione è costretto all'azione RITIRARSI anziché VIAGGIARE.
- Se il segnalino personale THE END finisce sopra il disco Tempo dello stesso giocatore, il giocatore viene rimosso dal gioco.

Nuove condizioni di spareggio a fine partita: se due o più giocatori possiedono lo stesso numero di Consiglieri all'interno del Consiglio Plutocratico, viene misurata la distanza fra il loro disco Ritiro e il segnalino personale THE END. Il giocatore con la distanza maggiore è il vincitore. In caso di ulteriore parità vince il giocatore col disco Tempo in posizione più arretrata.

Al termine della partita tutti e tre i giocatori hanno lo stesso numero di Consiglieri nel Consiglio Plutocratico. Galactica (bianco) vince lo spareggio perché la distanza fra il suo disco Ritiro ed il segnalino personale THE END è la maggiore. Cosmos (rosa) è secondo e Imperial (nero) è terzo.



ASTA INIZIALE

*“Perché dobbiamo sempre scegliere per primi?” piagnucolò Carl.
“La vita è ingiusta.” rispose il Comandante.*

Panoramica: Utilizzando il SETUP CASUALE è possibile che alcune posizioni di partenza risultino migliori di altre. Nella variante ad asta iniziale i giocatori possono fare offerte per determinare l'ordine del turno iniziale, pagando in unità di tempo. Si consiglia questa variante per i giocatori esperti in cui vince sempre il giocatore che si lamenta di più.

Materiali: In questa variante vengono utilizzati i segnalini personali THE END ed un numero di segnalini d'asta pari al numero dei giocatori.

Variante al setup: Dopo il passo 11 del SETUP CASUALE (vedi pag. 5) i giocatori collocano il segnalino personale THE END sopra il segnalino evento THE END. L'ordine di posizionamento non ha importanza.

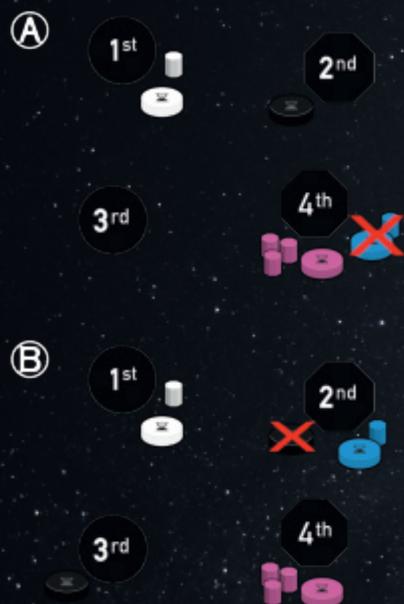
Anziché il passo 12 utilizzare i passi seguenti per determinare l'ordine di partenza:

- Posizionare un numero di gettoni d'asta pari al numero di giocatori accanto alla plancia principale
- Determinare in modo casuale il giocatore che dà inizio all'asta.
- Questo giocatore sposta il suo disco Tempo accanto al segnalino d'asta (per esempio sul 2° se intende iniziare per secondo nella scelta del pianeta iniziale) ed un numero di pedine ottagonali del proprio colore che intende puntare (è consentita anche una puntata pari a 0 pedine ottagonali).
- L'asta prosegue in senso orario ai giocatori ancora in possesso del disco Tempo. Durante il loro turno d'asta possono:
 - Scegliere un segnalino d'asta ancora disponibile (vedere punto c)
 - Scegliere un segnalino d'asta occupato scambiando il proprio disco Tempo con quello già presente ponendovi accanto un numero di pedine ottagonali maggiori di quelle già presenti. Il disco Tempo e le pedine ottagonali precedentemente presenti vengono restituite al giocatore di appartenenza.
- Quando tutti i dischi Tempo sono stati posizionati accanto ai segnalini d'asta i giocatori ritirano i dischi Tempo, le pedine ottagonali del proprio colore ed il segnalino d'asta relativo. Il segnalino personale THE END viene spostato indietro coerentemente col numero di pedine ottagonali investite (per esempio spostandolo da 60 a 57 nel caso di una puntata di 3 pedine ottagonali).
- Il giocatore col 1° segnalino d'asta sceglie per primo il Pianeta di partenza posizionandoci sopra la propria nave spaziale e posiziona il proprio disco Tempo sullo zero del tracciato Tempo. Segue il giocatore col 2° segnalino d'asta eccetera...

Regole supplementari:

- a) I giocatori non possono spostare il proprio disco Tempo oltre il segnalino personale THE END. Se un giocatore non riesce a scegliere una nuova destinazione è costretto all'azione RITIRARSI anziché VIAGGIARE.
- b) Se il segnalino personale THE END finisce sopra il disco Tempo dello stesso giocatore, il giocatore viene rimosso dal gioco.

Nuove condizioni di spareggio a fine partita: se due o più giocatori possiedono lo stesso numero di Consiglieri all'interno del Consiglio Plutocratico, viene misurata la distanza fra il loro disco Ritiro e il segnalino personale THE END. Il giocatore con la distanza maggiore è il vincitore. In caso di ulteriore parità vince il giocatore col disco Tempo in posizione più arretrata.



Horizon (blu) punta sulla 4a posizione di partenza, con un ottagono. In senso orario Galactica (bianco) punta un ottagono sulla 1a posizione. Cosmos (rosa) rilancia con 3 ottagoni sulla 4a posizione (ciò significa che Horizon riprende il suo disco Tempo ed il suo ottagono). Imperial (nero) punta 0 ottagoni sulla 2a posizione.

È nuovamente il turno di Horizon, che punta un ottagono sulla 2a posizione (Imperial riprende indietro il suo disco Tempo). Galactica e Cosmos non possono puntare su nulla perché il loro disco Tempo è già stato utilizzato. Infine Imperial punta sulla 3a posizione con 0 ottagoni. L'asta si conclude perché tutti i dischi Tempo sono stati utilizzati.

I giocatori muovono i loro segnalini personali THE END sul tracciato Tempo come illustrato in figura. Galactica come primo giocatore può scegliere il Pianeta di Partenza e posiziona il suo disco Tempo sullo 0 del tracciato Tempo, seguito in ordine da Horizon, Imperial e infine Cosmos



CHIARIMENTI REGOLE

Cosa succede ad un giocatore che viene "rimosso dal gioco"? – Quel giocatore toglie tutto il suo materiale dalle plance, non prende parte al conteggio finale e sarebbe molto gentile da parte sua se servisse da bere agli altri giocatori durante il resto della partita (nota del traduttore: attenzione a non versare da bere sul gioco)

Ci sono altre domande, Carl? – Sì, comandante

Cosa devo fare se ho altre domande? – Controlla la pagina di Plutocracy su BoardGameGeek!

RINGRAZIAMENTI GRAFICA

Un sentito ringraziamento a Shaahin! Senza di lui e la sua pazienza questo gioco sarebbe funzionale ma decisamente brutto.

La rappresentazione del Consiglio Plutocratico è il copyright del "Parlamento per il popolo sami" di Stein Halvorsen Arkitekter, Oslo, Norvegia.

Le astronavi sulle plance dei giocatori sono di Fryewerk

PLAYTEST

Dopo che Claudio ci ha presentato il gioco per la prima volta, ci è piaciuto subito. Grazie ai consigli dei nostri tester, è probabile che piaccia anche ad altre persone:

Christoph H., Julian S., Jonathan S., Florian D., Wolfgang K., Sabine L., Oliver K., Miriam K., Sarah H., Philipp T., Ahmad S., Peter B., Eva S., Volker D., Thomas M., Gregor R., Arne K.

STESURA DEL REGOLAMENTO

Senza il prezioso feedback e le correzioni delle seguenti persone il regolamento sarebbe stato chiaro solamente se fossi stato uno dei suoi game designer:

Christoph H., Florian D., Ahmad S., Peter B., Thomas M., Doris S.-E.

traduzione in italiano: Corrado Frittella

