

INDUSTRIUS

di Bruno Zanotti - b.zanotti83@gmail.com
(2 giocatori – 30 minuti)

INTRODUZIONE

Il gioco si svolge durante la rivoluzione industriale, periodo storico durante il quale l'innovazione tecnologica portò all'uso generalizzato di macchine azionate da energia meccanica, all'utilizzo di nuove fonti energetiche in sostituzione e per il potenziamento della forza lavoro operaia e dalla diffusione della fabbrica come principale luogo di produzione nel quale si concentrarono i mezzi di produzione (forza lavoro e capitale).

MATERIALI

Una scheda "Industrius - Sviluppo Tecnologico"

Una scheda "Industrius - Potere"

3 Dadi "manodopera" standard a 6 facce – Bianchi

3 Dadi "manodopera" standard a 6 facce – Neri (o altro colore rispetto al precedente)

42 monete

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore interpreta il ruolo di un ricco imprenditore dell'epoca, il cui obiettivo è quello di ottenere maggior profitto possibile dai suoi investimenti, sfruttando a pieno l'innovazione e lo sviluppo tecnologico tipico del periodo storico. Tali profitti vengono calcolati a fine partita in base ai moltiplicatori per i dadi "manodopera" e le monete investite presenti sulle schede.

PREPARAZIONE

Posizionate sul tavolo le due schede "Sviluppo Tecnologico" e "Azioni Speciali".

Ogni giocatore posiziona sulla scheda "Sviluppo Tecnologico" i propri tre dadi con la faccia del 6 rivolta verso l'alto, uno per ognuno dei riquadri delle tre caselle iniziali poste alla base della scheda (Agricoltura, Meccanica, Tessile).

Ogni giocatore riceve 20 monete.

Si posiziona una moneta sulla casella n°1 del contaturni presente sulla scheda "Sviluppo Tecnologico".

Si posiziona una moneta sulla casella n°0 del contatore "Disoccupati" presente sulla scheda "Potere".

Si seleziona il primo giocatore tramite il lancio di un dado, chi ottiene il valore più alto inizia il gioco.

SVOLGIMENTO

Il gioco è suddiviso in dieci turni, ogni turno è suddiviso in due azioni. Il primo giocatore esegue il proprio turno eseguendo nell'ordine che vuole le due azioni, poi segue il secondo giocatore, quando entrambi hanno eseguito il proprio turno, il contatore avanza di uno spazio sulla scheda "Sviluppo Tecnologico".

Azione Standard – Sviluppo

I dadi "manodopera" in dotazione ai giocatori rappresentano la forza lavoro a disposizione del giocatore, con questa azione ogni giocatore può scegliere uno dei suoi tre dadi e decidere di spostarlo verso l'alto di una casella sviluppo collegata a quella di partenza dalle frecce.

Se decide di compiere questa azione, il giocatore deve diminuire di 1 il valore del dado "manodopera" che sta spostando (per esempio, se il dado era sulla casella Meccanica con valore 6, se viene messo sulla casella Spoletta Volante, il nuovo valore sarà pari a 5).

Il licenziamento della forza lavoro comporta un aumento della disoccupazione, pertanto il giocatore che compie questa azione deve anche aumentare di uno il numero dei "Disoccupati" sul relativo contatore presente sulla scheda "Azioni Speciali".

Se la casella di destinazione scelta è una casella vuota (cioè non contiene dadi manodopera) il giocatore deve inoltre pagare il costo di investimento per la nuova tecnologia indicato in alto a destra e posizionare le monete sulla stessa.

Azione Speciale - Potere

Durante questa fase un giocatore può selezionare una delle azioni disponibili presenti sulla scheda "Potere", pagare il suo costo posizionando le monete sulla casella scelta ed eseguire l'azione descritta.

Le azioni disponibili variano a seconda del livello di disoccupazione attuale, divisa in quattro step: Calma, Tensione, Crisi, Rivolta. E' possibile utilizzare tutte le caselle azione facenti parte dello stato attuale della disoccupazione, e dello step subito precedente. (Per esempio, se il valore di disoccupazione attuale è pari a 7, lo stato è di Crisi e possono essere usate solo le caselle azione associate allo stato di Crisi e del precedente, Tensione).

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando l'ultimo dei dieci turni di gioco viene completato, oppure, quando il livello di disoccupazione totale raggiunge l'ultima casella (in quest'ultimo caso perde il giocatore che ha causato tale azione).

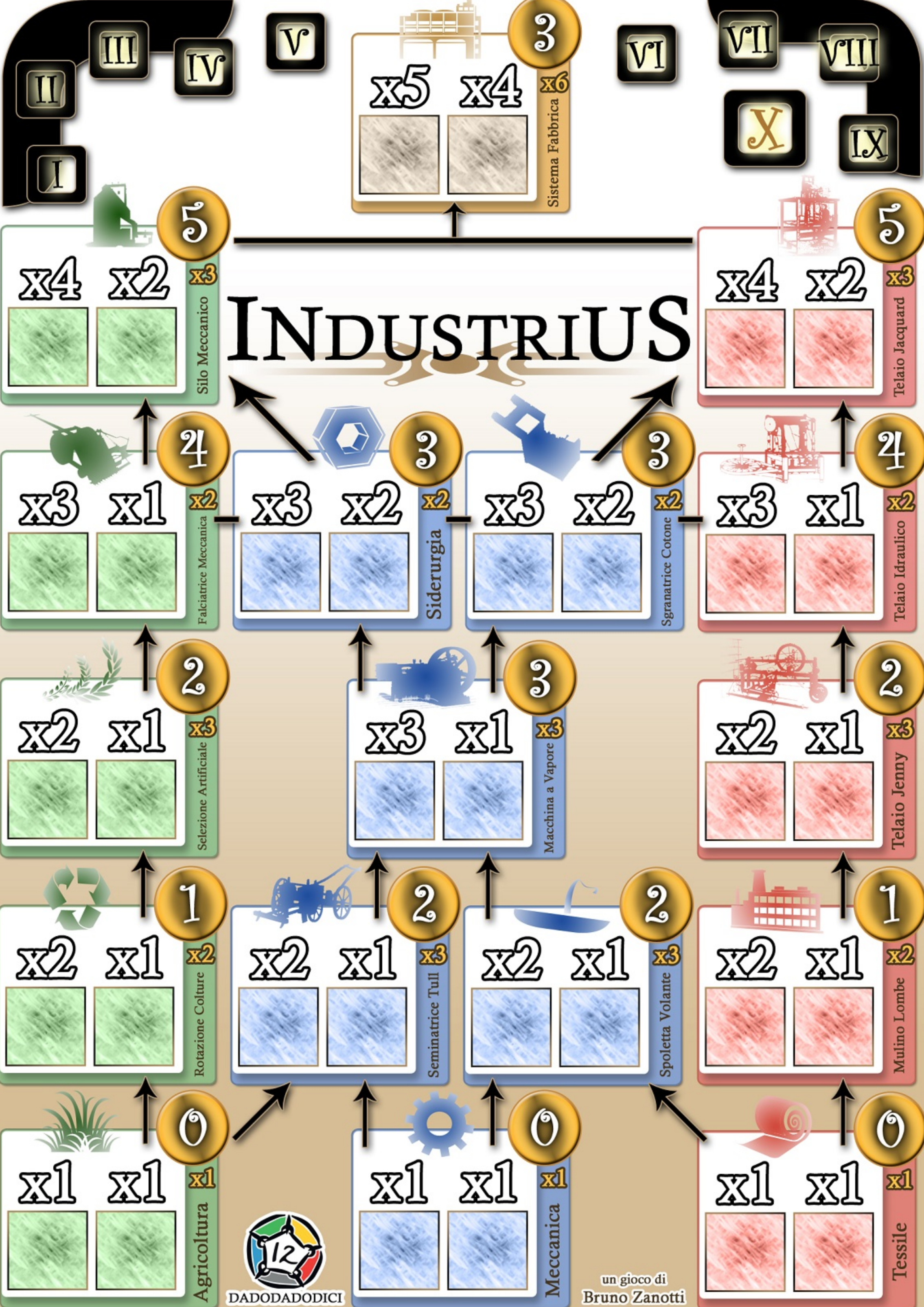
Ogni giocatore riceve punti pari al valore di ognuno dei suoi dadi, moltiplicati per il moltiplicatore ad esso assegnato dalla casella nel quale è posizionato.

Inoltre ogni giocatore riceve tanti punti quante sono le monete posizionate sulle caselle sulle quali ha almeno un dado, moltiplicate per il relativo moltiplicatore speciale posto a lato della casella stessa.

Ogni moneta ancora in possesso del giocatore conta un punto.

In caso di parità vince il giocatore con più monete.

INDUSTRIUS



INDUSTRIUS



2

Abbassa di uno il livello di disoccupazione e alza di uno un dado manodopera

Nuove Assunzioni



1

Sposta un dado manodopera su una casella collegata orizzontalmente

Riconversione



3

Abbassa di due il livello di disoccupazione e alza di uno due dadi manodopera

Nuova Fabbrica



1

Prendi tutte le monete di una casella a tua scelta tranne una

Studio Legale



1

Esegui una nuova azione standard

Tangenti



1

Ridividi equamente le monete dei giocatori

Nuove Leggi



1

Esegui due nuove azioni speciali tranne questa

Manovra di Governo

Disoccupati

Calma

Tensione

Crisi

Rivolta

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



DADODADODICI

un gioco di
Bruno Zanotti