



OIL ROCK

REGOLAMENTO

Per decenni il carbone aveva alimentato industrie, locomotive e città in continua espansione. Ma sotto la superficie del continente, una nuova risorsa stava cambiando gli equilibri economici delle grandi potenze: il petrolio.

Quelli che un tempo erano semplici pozzi isolati ora si trasformano rapidamente in cantieri, raffinerie e reti commerciali sempre più estese. Investitori e magnati si contendono il controllo dei giacimenti, consapevoli che l'oro nero alimenterà il futuro delle loro industrie.

E così, la domanda cresce senza sosta, e con essa la necessità di costruire nuove trivelle, sviluppare tecnologie più efficienti e ampliare gli impianti di raffinazione. Nel fragile equilibrio della nuova industria petrolifera, ogni scelta può rafforzare una compagnia... ma un passo falso potrebbe vanificare in un attimo il suo operato.

Nel cuore della rivoluzione industriale, le compagnie petrolifere si sfidavano per espandere la propria influenza, trasformando produzione, infrastrutture e commercio in strumenti di potere.

Il mercato dell'oro nero sa essere spietato: solo le compagnie capaci di adattarsi, innovare e imporsi sui concorrenti riusciranno a prosperare.

COMPONENTI COMUNI

2-3 giocatori

1 tabellone (da assemblare)

4 giocatori



2 Ingranaggi
(uno per 2-3 giocatori,
uno per 4 giocatori)

45 carte Miglioramento
(15 per ciascun colore)

12 tessere Regione
(4 per ciascun colore)

17 tessere Azione

12 gettoni Bonus Ferrovia
(4 per ciascun colore)

25* Brevetti

25* Monete

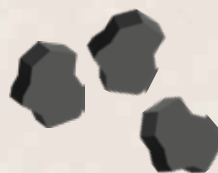


48* Barili di Petrolio
(16 per ciascun colore)

14 tessere Traguardo



25* Attrezzi



25* Carbone

2 riepiloghi
dei round

39 gettoni Risorsa
(13 per ciascuna Risorsa)

* queste risorse sono da ritenersi illimitate.

COMPONENTI GIOCATORE



12 Dirigenti
(3 per ogni giocatore)



12 Segretari
(3 per ogni giocatore)

4 plance personali



4 Ingegneri
(1 per ogni giocatore)



4 Treni
(1 per ogni giocatore)

24 tessere Raffineria
numerate da 1 a 6
(6 per ogni giocatore)



24 Uffici
(6 per ogni giocatore)



36 tessere Trivella
(9 per ogni giocatore)



24 tessere Azione Extra
(6 per ogni giocatore)



12 contatori
(3 per ogni giocatore)

8 gettoni Punteggio
(4 "50/100 PV" e 4 "150/200 PV")

24 tessere Turbina
(6 per ogni giocatore)



6 Taccuini Personaggio

24 tessere Valigetta
(6 per ogni giocatore)

1 promemoria
dell'Energia

PREPARAZIONE

1 Assemblate il **tabellone** e mettetelo al centro dell'area di gioco.

2 Assemblate l'**Ingragnaggio**: prendete la ghiera esterna e la ruota interna con 5 spazi vuoti triangolari ciascuna (in 2 o 3 giocatori) o quelle con 6 spazi ciascuna (in 4 giocatori). Incastrate la ruota interna sul perno presente sul tabellone, poi piazzate la ghiera esterna intorno alla ruota.

Le caselle triangolari sulla ruota interna devono essere in posizione sfalsata rispetto a quelle sulla ghiera esterna.

La ghiera esterna e la ruota interna inutilizzate sono riposte nella scatola.

3 Mescolate le **tessere Azione** che riportano sul retro il numero di giocatori presenti (ad es. tutte quelle con il numero "3" per una partita con 3 giocatori), e disponete casualmente una tessera a faccia in su dentro ciascun spazio vuoto triangolare dell'Ingragnaggio.

Le tessere Azione inutilizzate sono riposte nella scatola.

4 Mescolate le 12 **tessere Regione** (a faccia in giù) e piazzatele casualmente a faccia in su negli spazi appositi del tabellone.

5 Mescolate i 12 **gettoni Bonus Ferrovia** (a faccia in giù) e piazzateli casualmente a faccia in su negli spazi appositi delle Regioni, in modo che il colore del gettone corrisponda a quello della Regione in cui è piazzato.

6 Mescolate tutte le **tessere Traguardo** (a faccia in giù) e pescatene 4 a caso; piazzate una tessera a faccia in su in ciascuno spazio a forma di medaglia sul tabellone. Le tessere Traguardo inutilizzate sono riposte nella scatola.

7 Mischiate tutte le **carte Miglioramento** (a faccia in giù) per formare un mazzo da tenere accanto al tabellone, poi pescate 6/7/8 Miglioramenti (in 2/3/4 giocatori) e piazzateli (a faccia in su) vicino al mazzo, ben visibili a tutti i giocatori.

Nota: Ordinate i Miglioramenti disponibili in ordine di numero identificativo (nell'angolo in basso a sinistra di ciascuna carta) crescente.

8 Tenete tutti i segnalini Attrezzo, Monete, Carbone, i gettoni Risorsa, i Brevetti, i Barili, i Segretari, i Dirigenti e i gettoni Punteggio in una **riserva generale** comodamente accessibile.



Nell'esempio qui sopra, la preparazione di una partita a 4 giocatori. Usate tutte le tessere azione che mostrano il numero 4 sul retro.





Ogni giocatore sceglie un colore.

- 9** Prendete una **plancia** e piazzatela davanti a voi.
- 10** Prendete un gruppo di 9 **tessere Trivella** e disponetele negli spazi appositi della plancia, a faccia in su, facendo coincidere il colore della tessera con quello del pozzo e assicurandovi di avere il numero minore più in alto, quello intermedio in mezzo e il maggiore più in basso (in ciascun pozzo).
- 11** Mettete i 6 **Uffici** del vostro colore sulla plancia, uno sopra ciascuna tessera Trivella della riga in basso e di quella intermedia dei tre pozzi estrattivi.
- 12** Prendete un gruppo di 6 **tessere Raffineria** e piazzatele nello spazio apposito sulla plancia (impilate in ordine di numero con la 1 in cima e la 6 in fondo).
- 13** Prendete un gruppo di 6 **tessere Valigetta** e disponetele negli appositi spazi della plancia, a faccia in su in modo che il colore della Valigetta corrisponda a quello dello spazio su cui è piazzata.
- 14** Prendete un gruppo di 6 **tessere Azione Extra** e tenetele accanto alla plancia, a faccia in su.
- 15** Prendete un gruppo di 6 **tessere Turbina** e tenetele accanto alla plancia (con il lato che ne mostra il costo visibile).
- 16** Determinate casualmente l'Ordine di Turno iniziale e indicatelo disponendo uno dei vostri **contatori** sull'apposito spazio del tabellone. Disponete il secondo contatore di ogni giocatore sulla casella di partenza del **Tracciato dei Punti Vittoria** (a forma di stella), e l'ultimo contatore di ogni giocatore sulla casella evidenziata da un colore più scuro del **Tracciato del Progresso**, impilati in ordine inverso di turno (il primo giocatore in cima e l'ultimo giocatore in fondo alla pila).
- 17** Il giocatore all'ultimo posto nell'Ordine di Turno seleziona casualmente un numero di **Taccuini** pari al numero di giocatori +1. Tra quelli, ne sceglie uno e lo mette accanto alla sua plancia, assicurandosi che la pagina del Livello di Progresso I (quella subito dopo la copertina) sia visibile.

Il giocatore al penultimo posto nell'Ordine di Turno prende i Taccuini rimanenti e ne sceglie uno (mettendolo accanto alla propria plancia, con la pagina del Livello di Progresso I visibile).

Continuate così finché ogni giocatore non avrà scelto un Taccuino (Personaggio).

I Taccuini inutilizzati sono riposti nella scatola.

Nota: Se un giocatore ha scelto il Personaggio Ignacy Lukasiewicz, prende il promemoria dell'Energia e lo tiene (a faccia in giù, per ora) a lato della propria plancia.

- 18** Infine, ogni giocatore riceve **1 Attrezzo**, **1 Carbone** e **1 Moneta**. Il secondo giocatore (nell'Ordine di Turno) riceve 1 Moneta aggiuntiva; il terzo giocatore (se presente) riceve 1 Attrezzo aggiuntivo; il quarto giocatore (se presente) riceve 1 Brevetto.

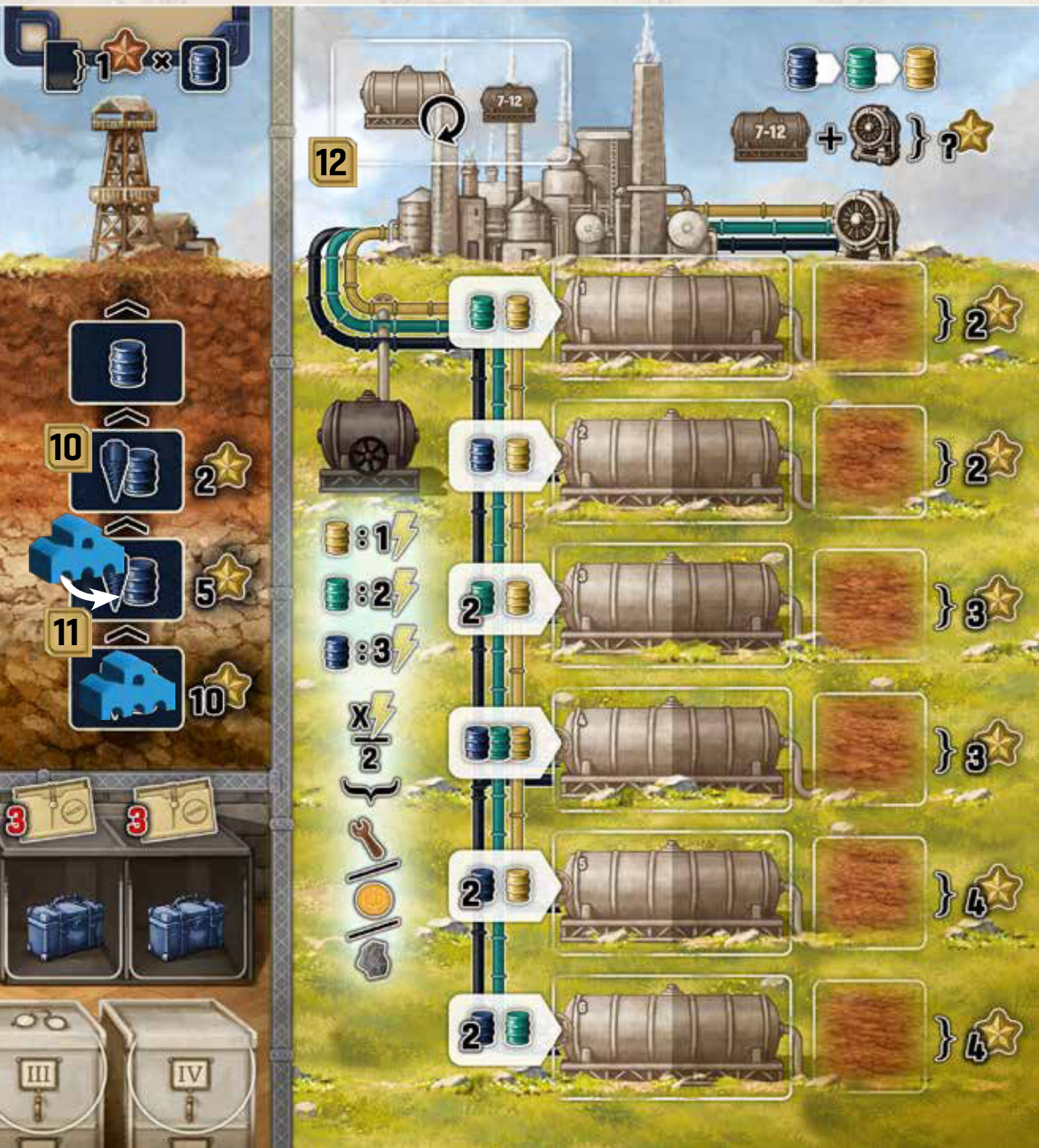
Ogni giocatore riceve inoltre il **Treno** e l'**Ingegnere** del proprio colore.



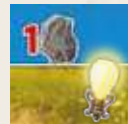
14

18





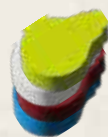
15



16



17



7

Oil Rock è un gioco di piazzamento Lavoratori, in cui interpretate un diverso Personaggio, rappresentato da un Taccuino che può essere sfogliato avanzando sul Tracciato del Progresso, sbloccando così versioni sempre più potenti (Lavoratori migliori, generazione di risorse, abilità speciali diverse per ciascuno).

Le caselle su cui schierate i Lavoratori (a ciascuna corrisponde un'Azione diversa) si trovano sull'Ingranaggio al centro del tabellone, che ruota alla fine di ogni Round modificando la disposizione delle caselle.

Potrete muovere il vostro Treno sulla mappa per ottenere i bonus Ferrovia presenti in ciascun esagono; potrete spostare il vostro Ingegnere per costruire Uffici e ottenere i bonus Filiale; potrete costruire Trivelle per aumentare la produttività dei vostri pozzi; potrete costruire

Raffinerie e Turbine per trasformare i Barili prodotti in molteplici bonus; potrete ottenere Miglioramenti per diversificare le vostre abilità; potrete infine aumentare il vostro livello di Progresso per ottenere versioni migliori del vostro Personaggio.

Migliorando il vostro Personaggio (tramite Progresso) e scegliendo un'adeguata combinazione di azioni ad ogni round, tenterete di ottenere più Punti Vittoria dei vostri avversari. Il gioco premia diverse possibili strategie e approcci a questa sfida, quindi non esitate a sperimentare... Buon divertimento!

Fate riferimento all'Appendice alla fine di questo regolamento per una spiegazione delle icone e degli effetti dei diversi elementi del gioco.

SVOLGIMENTO

Prima di iniziare il primo round, il giocatore all'ultimo posto nell'Ordine di Turno sceglie una delle Regioni di Pianura (gialle), vi posiziona il proprio **Treno** e il proprio **Ingegnere**, e riceve il bonus indicato sul gettone **Bonus Ferrovia** di quella Regione (senza rimuovere il gettone).

Il giocatore al penultimo posto sceglie una delle altre Regioni di Pianura, vi posiziona Treno e Ingegnere, e riceve il bonus indicato sul gettone Bonus Ferrovia di quella Regione (senza rimuovere il gettone).

Continuate così finché ogni giocatore non ha schierato il suo Treno e il suo Ingegnere in una Regione diversa e ne ha ricevuto il bonus indicato. (Nel corso della partita, Treni e Ingegneri dei vari giocatori potranno coesistere nella stessa Regione, ma inizialmente devono trovarsi in Regioni differenti.)

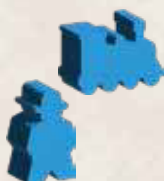
Nota: La dotazione iniziale di risorse di ciascun giocatore è quella indicata al punto 18 della Preparazione, più il Bonus Ferrovia della Regione in cui ha posizionato il Treno, più la Rendita che riceverà nella Fase 1.

Una partita dura **4 Round**.

Ogni Round è suddiviso in **6 Fasi**, da eseguire in quest'ordine:

- 1) Rendita** – Ogni giocatore riceve quanto indicato sulla fascia blu della propria scheda Personaggio.
- 2) Azioni** – Seguendo l'Ordine di Turno, i giocatori effettuano tre turni piazzando un Lavoratore alla volta sulla ruota delle azioni per eseguire 1 azione (con il Segretario) o 2 azioni (con il Dirigente).
- 3) Estrazione** – Ogni giocatore riceve i Barili di petrolio prodotti dai propri pozzi.
- 4) Raffinazione** – Ogni giocatore attiva le proprie Raffinerie con i barili a propria disposizione.
- 5) Traguardi** – Vengono assegnati Punti Vittoria a seconda di quanto viene soddisfatto il Traguardo del round in corso.
- 6) Fine Round** – Vengono ritirati i lavoratori dalla Ruota e questa effettua uno scatto; viene ripristinata la vetrina delle carte Miglioramento; viene aggiornato l'Ordine di Turno, in ordine inverso rispetto alle posizioni sul Tracciato del Progresso.

Alla fine del quarto Round, si assegnano i Punti Vittoria bonus (vedi pag. 15) e si determina il vincitore.



Esempio: Simone (blu) è l'ultimo giocatore nell'Ordine di Turno, quindi piazza per primo il suo Treno e il suo Ingegnere. Sceglie la Regione gialla a sinistra, e ne ottiene il Bonus Ferrovia di 2 Monete. Emma (bianco) è terza in Ordine di Turno, quindi piazza per seconda, scegliendo un'altra Regione gialla e ottenendo il Bonus Ferrovia di 1 Brevetto.

1 RENDITA



Ogni giocatore riceve quanto indicato (risorse, Segretari, Dirigenti, Punti Vittoria, bonus) nella **fascia blu** della scheda del Personaggio attualmente visibile sul suo Tacuino (in base al Livello di Progresso raggiunto).



Esempio: Simone (blu) riceve 2 Monete, 1 Carbone, 2 Segretari e 1 Dirigente.



rio che occupa tessera Azione scelta **guadagna 1 Progresso**. La casella "Copia" ha capienza illimitata (può ospitare anche molteplici Lavoratori dello stesso giocatore).

Se un giocatore si trova sulla casella 0 del Tracciato del Progresso, non può eseguire l'azione Copia (poiché non potrebbe pagare Progresso).



2 AZIONI



Seguendo l'Ordine di Turno, **ogni giocatore schiera un suo Lavoratore su una casella dell'Ingranaggio** ed esegue immediatamente l'Azione indicata (o possibilmente due Azioni per i Dirigenti).

Poi, nello stesso ordine, tutti schierano un secondo Lavoratore (eseguendo le varie Azioni), e infine il terzo (eseguendo le varie Azioni).

Nota: si definiscono "Lavoratori" sia i Segretari sia i Dirigenti. Ogni giocatore riceve 3 Lavoratori in ogni Fase 1, "Rendita" (l'esatta composizione dei tre dipende dal Livello di Progresso raggiunto).

Esempio: Giorgio (rosso) ha già effettuato l'azione  in questo Round, ma la vuole effettuare nuovamente. Siccome entrambe le caselle con quell'Azione sono occupate (una da un suo Segretario e l'altra da un Segretario del giocatore blu), paga 1 Progresso per schierare il suo secondo Segretario sulla casella "Copia". Non potendo scegliere di copiare una casella contenente un suo Lavoratore, deve optare per quella occupata dal Segretario blu.

Il giocatore blu guadagna immediatamente 1 Progresso.



REGOLE DI PIAZZAMENTO

- Dovete piazzare i **Segretari** direttamente **sopra la tessera Azione** che mostra le azioni che potete eseguire. Tale tessera deve essere libera.
- Potete schierare un **Dirigente solo se non avete più Segretari** a disposizione.
- I Dirigenti possono essere schierati (come se fossero Segretari) su una tessera Azione libera.
- Potete piazzare i **Dirigenti sulle caselle circolari** ed eseguire tutte le **Azioni raffigurate sulle due tessere Azione connesse** (deve risolvere interamente una tessera prima di passare alla successiva). Tale casella circolare deve essere libera. Per ogni tessera Azione connessa occupata da un Lavoratore di un altro giocatore, quel giocatore guadagna **1 Progresso**.
- In alternativa, potete **pagare 1 Progresso** (spostando il vostro contatore sul Tracciato del Progresso indietro di una casella) per schierare un qualsiasi Lavoratore (Segretario o Dirigente) sulla casella "**Copia**" (vicino all'Ingranaggio, nell'angolo del tabellone) e risolvere una qualsiasi tessera Azione dell'Ingranaggio, tranne quelle occupate da un vostro Lavoratore. **Il giocatore avversa-**



In seguito, Simone (blu) schiera il suo ultimo Lavoratore (un Dirigente) sulla casella circolare illustrata. Può quindi eseguire sia l'Azione  sia l'Azione  (nell'ordine che vuole). Siccome l'Azione  è occupata da un Segretario di Emma (bianco), quest'ultima guadagna immediatamente 1 Progresso (mentre  è occupata dal Segretario blu, quindi non fa guadagnare Progresso).

LE AZIONI

Su ogni tessera Azione possono essere presenti una o due icone Azione (alcune tessere Azione usate solo nelle partite con 2 giocatori non mostrano nessuna Azione e non hanno effetto).

Alcune tessere Azione mostrano due Azioni separate da /. Il giocatore deve scegliere quale fra le due alternative vuole eseguire.

Alcune tessere Azione mostrano due Azioni affiancate. Il giocatore può decidere l'ordine in cui svolgere le due Azioni oppure può decidere di svolgerne solo una, rinunciando all'altra.



Puoi spostare il tuo Treno di una o due Regioni (pagando il costo totale in Carbone).



Il costo in Carbone per entrare in ciascuna Regione è indicato sul tabellone (1 per le Pianure, 2 per le Colline,

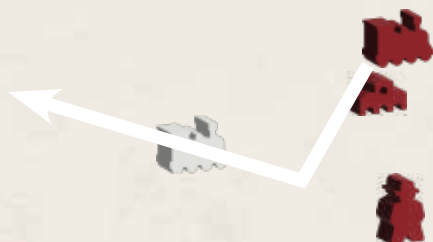
3 per le Montagne). Devi pagare il costo di tutto il movimento in anticipo.

Per ogni Regione raggiunta dal Treno (quella di partenza non conta), il giocatore **riceve il Bonus Ferrovia** presente in quella Regione.

È proibito muovere il Treno nella stessa Regione da cui parte (transitando per una Regione adiacente) usando un'unica Azione (mentre è possibile tornare in Regioni già visitate durante le Azioni precedenti).

Al termine del movimento, il giocatore può prendere il proprio **Ingegnere** (ovunque sia sulla mappa) e spostarlo in una delle Regioni attraversate dal Treno (incluse quella di partenza e quella di arrivo).

È possibile che più Treni (e Ingegneri) si trovino sulla stessa Regione.



Esempio: Giorgio (rosso) sposta il suo Treno come indicato (di due Regioni). Essendo transitato per una Regione verde e una blu deve pagare un totale di 5 Carbone. Ottiene il Bonus Ferrovia di entrambe le Regioni (2 Progresso e 4 Punti Vittoria) e può scegliere se spostare il suo Ingegnere nella Regione gialla (di partenza), nella Regione verde (appena attraversata), nella Regione blu (di arrivo) o lasciarlo dove si trova.



Puoi spostare il tuo Treno dove vuoi (pagando il costo in Carbone della sola Regione di arrivo).

Il giocatore riceve il Bonus Ferrovia solo della Regione di arrivo (e può spostare l'Ingegnere solo nella Regione di partenza o in quella di arrivo).



Costruisci 1 Ufficio (pagandone il costo in Attrezzi).



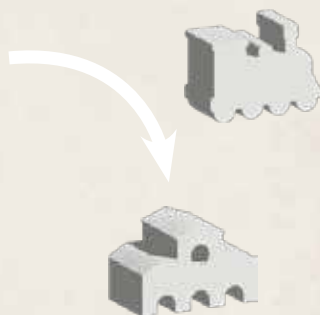
Il costo in Attrezzi per costruire in ciascuna Regione è indicato sul tabellone (2 per le Pianure, 3 per le Colline, 4 per le Montagne).

L'Ufficio può essere costruito **solo** nella Regione contenente il proprio Treno o in quella dove si trova il proprio Ingegnere.

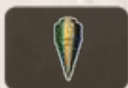
Ogni giocatore può avere solo 1 Ufficio in ciascuna Regione (e un massimo di 6 Uffici sul tabellone).

Ogni Regione può contenere al massimo 3 Uffici (di giocatori diversi).

Il giocatore prende l'Ufficio più in alto da una colonna a scelta della propria plancia (non è necessario prenderlo dal pozzo dello stesso colore della Regione dove viene costruito) e lo posiziona sulla casella libera con il numero maggiore (saranno Punti Vittoria bonus a fine partita) della Regione, ottenendo immediatamente il **Bonus Filiale** (il Bonus è disponibile per chiunque costruisca un Ufficio in quella Regione nel corso della partita).



Esempio: Emma (bianco) vuole costruire un Ufficio e può farlo negli esagoni dove si trovano il suo Treno o il suo Ingegnere. Decide di costruirlo dove si trova il suo Treno. Paga 3 Attrezzi (costo per costruire negli esagoni verdi), prende l'Ufficio più in alto dal pozzo giallo e lo piazza nello spazio libero dal valore più alto (4 PV) e ottiene immediatamente il Bonus Filiale di quell'esagono (3 Progresso).



Costruisci 1 Trivella (pagandone il costo in Attrezzi).

Il costo (in Attrezzi) è indicato sulla plancia e dipende sia dal pozzo sia dalla profondità raggiunta.

Il giocatore può scegliere il pozzo che preferisce, ma deve costruire la prima Trivella disponibile (quella più in alto) di quel pozzo. Se una tessera Trivella è occupata da un Ufficio, quella Trivella non può essere costruita.

La tessera Trivella corrispondente va scartata, mostrando così la nuova produttività del pozzo. Ogni Trivella aumenta di un livello la profondità raggiunta da un pozzo estrattivo.

Ogni giocatore può costruire al massimo nove Trivelle (tre in ogni pozzo estrattivo).



Esempio: Emma (bianco) effettua l'azione che le permette di costruire una Raffineria gratis e comprarne fino ad altre due. Poiché non ha abbastanza Monete, decide di comprarne solo una, spendendo 3 Monete. Poiché ha già costruito la Raffineria 1, piazza in ordine dall'alto verso il basso le Raffinerie 2 e 3.



Costruisci 1 Turbina (pagandone il costo in Carbone).

Il costo (in Carbone) per costruire ciascuna Turbina è indicato sul retro della stessa (0/1/2).

Puoi costruire una **qualsiasi Turbina** dalla tua riserva personale e piazzarla in uno qualsiasi degli appositi spazi sulla plancia. Ogni spazio può contenere una sola Turbina (non c'è modo di spostarle o smantellarle in seguito). È possibile costruire una Turbina accanto a uno spazio Raffineria ancora vuoto (in previsione della Raffineria futura).

Ogni Turbina incrementa la produttività della Raffineria adiacente (quando questa è attivata, nella Fase 3 "Raffinazione") e può valere Punti Vittoria bonus a fine partita (vedi pag. 15).

Ogni giocatore può costruire al massimo sei Turbine (quelle che ha ricevuto in dotazione durante la Preparazione della partita).



Esempio: Simone (blu) costruisce una Trivella. Non può costruire un'altra Trivella gialla poiché al momento è bloccata da un Ufficio. Decide quindi di costruire una Trivella blu: paga 4 Attrezzi e rimuove la tessera.



Costruisci 1 Raffineria (gratis).



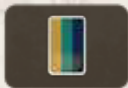
Costruisci 1 Raffineria (gratis) e puoi **comprare fino ad altre 2 Raffinerie (pagandole 3 Monete ciascuna)**. Quindi, per sfruttare al massimo questa azione, si possono spendere

6 Monete per costruire 3 Raffinerie.

Le Raffinerie sono costruite (da ciascun giocatore) in ordine numerico crescente (da 1 a 12). Le prime sei vanno poste negli appositi spazi della plancia, in ordine dall'alto verso il basso. Le successive sono sul retro delle tessere (ad es. la n° 7 è sul retro della n° 1): quando costruite una Raffineria e possedete già le prime sei, semplicemente girate la tessera n°1 per rivelare la n°7, e così via.

Ogni giocatore può costruire al massimo dodici Raffinerie, finendo per avere le sei più moderne (dalla n° 7 alla n° 12).

Esempio: Emma (bianco) costruisce una Turbina, decide di pagare 1 Carbone per costruire quella che fornisce 1 Attrezzo e la piazza accanto alla Raffineria 1.



Compra 1 Miglioramento (pagandone il costo).

Il giocatore può comprare un qualsiasi Miglioramento fra quelli disponibili. (Il Miglioramento acquistato non è rimpiazzato subito, ma nella Fase 6, "Fine del Round".)

Il costo è indicato nell'angolo in alto a sinistra sulla carta Miglioramento.

Gli **Equipaggiamenti** (gialli) **costano sempre Monete e forniscono dei bonus permanenti** ☺ ogni qual volta si verificano le condizioni indicate sulla loro carta.

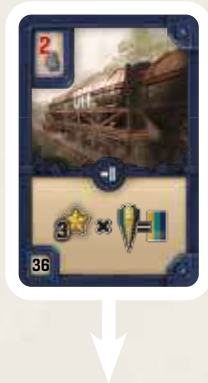
Le **Tecnologie** (verdi) **costano sempre Attrezzi e forniscono bonus immediati** ⚡, solo nel momento in cui sono acquisite.

Le **Strutture** (blu) **costano sempre Carbone e forniscono Punti Vittoria a fine partita** 🏆 (in base alle condizioni indicate sulla carta).



Dopo aver acquisito la carta (e, nel caso fosse una Tecnologia, aver attivato il suo bonus immediato), **piazza la carta sopra il pozzo** dello stesso colore sulla propria plancia, e ricevi immediatamente un numero di **Punti Vittoria pari al numero di Barili che il pozzo corrispondente produce** (le icone Barile visibili su quel pozzo): giallo (per gli Equipaggiamenti), verde (per le Tecnologie) o blu (per le Strutture).

Non c'è limite a quanti Miglioramenti possono essere ottenuti da ciascun giocatore.



Ottieni 1 Progresso (gratis) e **puoi comprarne fino ad altri 4 (pagandoli 2 Monete ciascuno)**. Quindi, per sfruttare al massimo questa azione, si possono spendere 8 Monete per guadagnare 5 Progresso.

MIGLIORARE IL PERSONAGGIO

Quando il contatore sul Tracciato del Progresso raggiunge il Livello successivo, il giocatore deve immediatamente **aggiornare il proprio Taccuino** (con il raggiungimento di ogni nuovo Livello di Progresso, i Personaggi garantiscono una Rendita migliore e, dal Livello III, ottengono un'Abilità unica che diventa progressivamente più potente; vedi l'Appendice).

Se l'aggiornamento del livello di Progresso avviene durante una catena di effetti, concludete tutti gli effetti prima di aggiornarlo.

Se un contatore raggiunge l'ultima casella del Tracciato del Progresso, ogni ulteriore Progresso ricevuto fa guadagnare 1 Punto Vittoria (il contatore rimane sull'ultima casella). Quando spostate il vostro contatore sul Tracciato del Progresso, se finite esattamente su una casella già occupata da un altro contatore (o più di uno), ponete il vostro sopra a tutti gli altri (qualora servisse determinare chi ha più, o meno, Progresso, il contatore più in basso fra quelli sulla stessa casella è considerato essere più avanti).

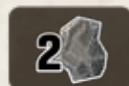
I giocatori non possono scendere a un Livello di Progresso inferiore a quello raggiunto, neanche se perdono abbastanza Progresso da attraversare (all'indietro) la soglia sul Tracciato. Se un contatore retrocede a un Livello di Progresso inferiore (sul Tracciato), il giocatore non aggiorna negativamente il suo Taccuino; resta invece al migliore Livello raggiunto.

Nota: Non confondete "1 Progresso" (o "3 Progresso", ecc.), che indica l'avanzamento di una casella (o tre, ecc.) sul Tracciato del Progresso, e il "Livello di Progresso" (indicato con un numero romano dall'ultima lampadina superata dal vostro contatore sul Tracciato). Iniziate il gioco con 3 Progresso (terza casella), ma siete ancora al Livello di Progresso "I".

Esempio: Simone (blu) effettua l'azione . Decide di spendere 2 Carbone per acquistare la carta blu n°36. La piazza sopra la sua plancia in corrispondenza del pozzo blu e guadagna immediatamente 2 PV (il numero di Barili prodotti da quel pozzo).



Ottieni 1 Progresso (gratis).



Ottieni 2 Carbone dalla riserva generale.



Esempio: Simone (blu) ottiene 3 Progresso e supera così la casella Livello di Progresso II. Quindi, il suo personaggio progredisce al livello II (sfoglia la pagina).



Ottieni 3 risorse a scelta dalla riserva generale (fra Attrezzi, Monete e Carbone, in qualsiasi combinazione).

Non c'è limite a quante risorse possono essere accumulate da ciascun giocatore.



Ottieni 1 Brevetto dalla riserva generale.

Non c'è limite a quanti Brevetti possono essere accumulati da ciascun giocatore.

BREVETTI

I giocatori possono usare i Brevetti nelle Fasi 2 "Azioni", 3 "Estrazione", 4 "Raffinazione" e 5 "Traguardi". Nella Fase 2 "Azioni", sono utilizzabili solo durante il proprio turno (prima o dopo aver concluso tutti gli effetti generati da un'Azione). Se molteplici giocatori desiderano eseguire un'Azione Extra nella Fase 3, 4 o 5, procedono secondo l'Ordine di Turno.

Ogni giocatore può **aprire una Valigetta** presente sulla propria plancia spendendo il numero di Brevetti indicato accanto alla Valigetta stessa (1/2/3). Ottiene quanto riportato sul gettone della Valigetta e lo scarta. Se il giocatore lo desidera (e ha abbastanza Brevetti), può aprire molteplici Valigette nello stesso turno.

Alternativamente, pagando 3 Brevetti, un giocatore può scegliere una delle sue tessere **Azione Extra** ancora disponibili, metterlo nello spazio della propria plancia corrispondente al Round in corso, ed eseguire l'Azione indicata sul gettone (con i costi ed effetti spiegati nella Fase 2, "Azioni").

Ogni giocatore può eseguire al massimo un'Azione Extra per Round.

Se ricevi Brevetti durante una catena di effetti, finisci di risolvere tutti gli effetti prima di poterli usare.

Ogni Brevetto avanzato a fine partita vale 1 PV.

3

ESTRAZIONE



In questa Fase, **ogni giocatore riceve Barili** (di ciascun colore) **pari alla profondità raggiunta dal suo pozzo corrispondente.**

Sulla plancia di ogni giocatore sono presenti tre pozzi estrattivi, uno per ciascuna categoria di Petrolio presente nel gioco (identificati per semplicità da colori diversi):

- giallo (bassa qualità),
- verde (buona qualità),
- blu (ottima qualità).

Ogni pozzo può raggiungere una profondità da 1 a 4 (il primo livello è sbloccato fin dall'inizio del gioco, mentre gli altri sono raggiungibili costruendo nuove Trivelle).



Esempio: Simone (blu) ha costruito per ora solo una Trivella verde (raggiungendo profondità 2 nel pozzo centrale). Ottiene 1 Barile giallo, 2 Barili verdi e 1 Barile blu.

4

RAFFINAZIONE



Ogni giocatore può usare i propri Barili a disposizione per attivare tutte o alcune delle Raffinerie che ha costruito.

Ciascuna Raffineria richiede una combinazione specifica di Barili, come indicato sulla plancia, e produce quanto mostrato sulla sua tessera (risorse, Brevetti, Progresso e Punti Vittoria, in varie combinazioni).

Ogni Turbina adiacente a una Raffineria attivata aggiunge la propria produzione a quanto ottenuto.



È sempre possibile usare un Barile come se fosse di qualità inferiore (cioè, un Barile blu può essere usato come fosse verde o giallo, mentre un Barile verde può rimpiazzarne uno giallo).

Ogni Raffineria può essere attivata **una sola volta** per Fase.

Nota: ogni giocatore mette i Barili da raffinare sulla propria plancia, a fianco delle Raffinerie che intende attivare, poi prende tutti i ricavi corrispondenti, rimuovendo via via i Barili.

Siamo nel secondo round e Simone (blu) ha 4 Brevetti. Nella fase Azioni, decide di spenderne 1 per aprire la Valigetta gialla che dà 2 Monete. Scarta la tessera e guadagna 2 Monete. Prima della fase Estrazione, decide di spendere 3 Brevetti per effettuare l'Azione Extra per questo round. Decide di utilizzare l'Azione per costruire una Trivella verde, pagandone il costo di 4 Attrezzi. Piazza quindi il gettone Azione Extra a faccia in giù sul secondo spazio apposito sulla sua plancia (anche se il primo spazio è ancora vuoto, questo era predisposto per l'azione Extra del primo round, che però Simone non ha effettuato).



I giocatori hanno anche accesso a una **Raffineria di Base** (presente sulla plancia): a differenza della altre, qualsiasi combinazione (per quantità e colori) di Barili può essere usata per attivarla.

Il valore dei Barili così usati (1 per i gialli, 2 per i verdi, 3 per i blu) è sommato e infine dimezzato (arrotondando per difetto): il giocatore ottiene quel numero di risorse a scelta (fra Attrezzi, Monete e Carbone, in qualsiasi combinazione, fino a raggiungere il totale dovuto).

Alla fine di questa Fase, ogni giocatore può **conservare al massimo 1 Barile per colore**. I Barili in eccesso sono rimessi nella riserva generale, senza compensazione.

Nota: evitate di sprecare Barili; se non avete alternative, usateli nella Raffineria di Base!



Esempio: Simone (blu) ha 1 Barile giallo, 2 Barili verdi e 1 Barile blu e ha (per ora) costruito le prime due Raffinerie. Può attivarle entrambe (usando il secondo Barile verde come giallo) oppure solo una o anche nessuna. Decide di attivare solo la seconda Raffineria (pagando 1 Barile giallo e 1 Barile blu), ottenendo 3 Monete e 1 Progresso. Siccome si può conservare un solo Barile per colore, usa uno dei due Barili verdi nella Raffineria di Base, ricavandone una risorsa a sua scelta. Opta per 1 Attrezzo e conserva l'altro Barile verde.

5 TRAGUARDI

Ogni giocatore riceve Punti Vittoria come indicato dal Traguardo visibile più in alto (cioè lontano dall'Ordine di Turno), poi girate il segnalino Traguardo appena conteggiato a faccia in giù.

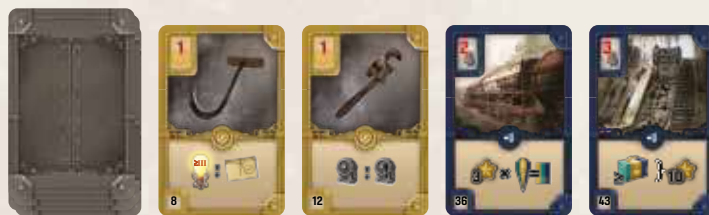
6 FINE ROUND

Effettuate i seguenti passi in ordine:

- **Scartate i due Miglioramenti con i numeri più bassi disponibili.** Se solo due Miglioramenti (o meno) rimangono disponibili, scartateli tutti (le carte scartate non verranno più utilizzate).
- **Pescate nuovi Miglioramenti dalla cima del mazzo,** mettendoli (a faccia in su) fra quelli disponibili, fino

a che non ci sono nuovamente 6/7/8 Miglioramenti a disposizione (rispettivamente in 2/3/4 giocatori).

Nota: Ordinate i Miglioramenti disponibili in ordine di numero identificativo (nell'angolo in basso a sinistra di ciascuna carta) crescente.



Esempio: In una partita a 4 giocatori, sono rimasti 4 Miglioramenti nella vetrina. Quindi le due carte con il numero più basso (la n° 8 e la n° 12) vanno scartate. Poi pescate 6 nuove carte dal mazzo per ripristinare la vetrina.

- **Tutti i Segretari e i Dirigenti** sull'Ingranaggio (e sulla casella "Copia") **torneranno nella riserva generale.**
- **La ghiera esterna dell'Ingranaggio deve essere ruotata di uno scatto** (in senso orario) fino a che gli spazi per i Dirigenti sulla ghiera esterna si allineano nuovamente con le tessere Azione della parte interna (un quinto di giro in 2 o 3 giocatori, un sesto in 4 giocatori).



- **L'Ordine di Turno per il Round successivo è determinato** dalla posizione dei giocatori sul Tracciato del Progresso: chi è attualmente ultimo (più indietro) sul tracciato giocherà per primo, il penultimo per secondo e così via (chi ha più Progresso giocherà per ultimo). Modificate di conseguenza i contatori sull'Ordine di Turno.

Nota: Qualora due giocatori avessero lo stesso Progresso, chi ha il proprio contatore più in basso è considerato essere più avanti.



Esempio: Emma (bianco) è ultima sul Tracciato del Progresso, per cui diventa prima in Ordine di Turno; Giorgio (rosso) è penultimo sul Tracciato del Progresso, per cui diventa secondo in Ordine di Turno; Simone (blu) è secondo sul Tracciato del Progresso (perché il suo segnalino è sopra a quello verde), per cui diventa terzo in Ordine di Turno.

FINE PARTITA

Alla fine del quarto Round, ogni giocatore riceve Punti Vittoria per:

- la profondità raggiunta da ciascuno dei suoi **pozzi estrattivi** (0/2/5/10 Punti Vittoria rispettivamente per ogni pozzo a profondità 1/2/3/4);
- **le Raffinerie dalla n° 7 in poi, SOLO SE affiancate da una Turbina** (2/3/4 Punti Vittoria ciascuna, come indicato sulla plancia);
- **ogni Ufficio costruito** (da 1 a 5 Punti Vittoria, come indicato sul tabellone accanto all'Ufficio stesso);
- **la casella raggiunta sul Tracciato del Progresso** (come indicato sul tabellone sotto alla casella stessa). Se il contatore non ha raggiunto una delle ultime caselle, non genera Punti Vittoria bonus;
- **le proprie Strutture** (carte Miglioramento con la cornice blu), in base a quanto indicato da ciascuna;

- **ogni Brevetto avanzato** (1 Punto ciascuno);
- **la quantità di risorse avanzate** (sommando Attrezzi, Monete e Carbone) diviso 3 (arrotondando per difetto).

Se superate la fine del Tracciato dei Punti Vittoria, riportate il contatore sulla casella "1" e prendete il gettone "50" Punti Vittoria dalla riserva. Quando necessario, potete girare il gettone per indicare "100" Punti Vittoria. Allo stesso modo, potete usare anche il gettone "150/200" PV.

Il giocatore con più Punti Vittoria è il vincitore! In caso di parità, vince chi ha più Progresso (se due giocatori hanno lo stesso Progresso, chi ha il contatore più in basso è considerato essere più avanti e vince).

CREDITI

Autore: Marco Piola Caselli

Illustrazioni: Giovanni Calore, Klemens Franz (atelier198)

Grafica: Klemens Franz (atelier198), Arianna Santini

Sviluppo: Simone Luciani, Andrea Chiarvesio, Luca Iennaco e Paolo Ruffo, Leo Colovini, Federico Colovini, Piero Modolo

Direzione artistica: Arianna Santini

Impaginazione: Giada Lo Duca

Revisione testi: Giulia Rasente

Edizione a cura di: Giuliano Acquati

premio
ARCHIMEDE
dedicato ad Alex Randolph

studiogiochi



Cranio Creations srl

Vai Ettore Romagnoli 1,
20146 Milano MI - Italia

www.craniocreations.it

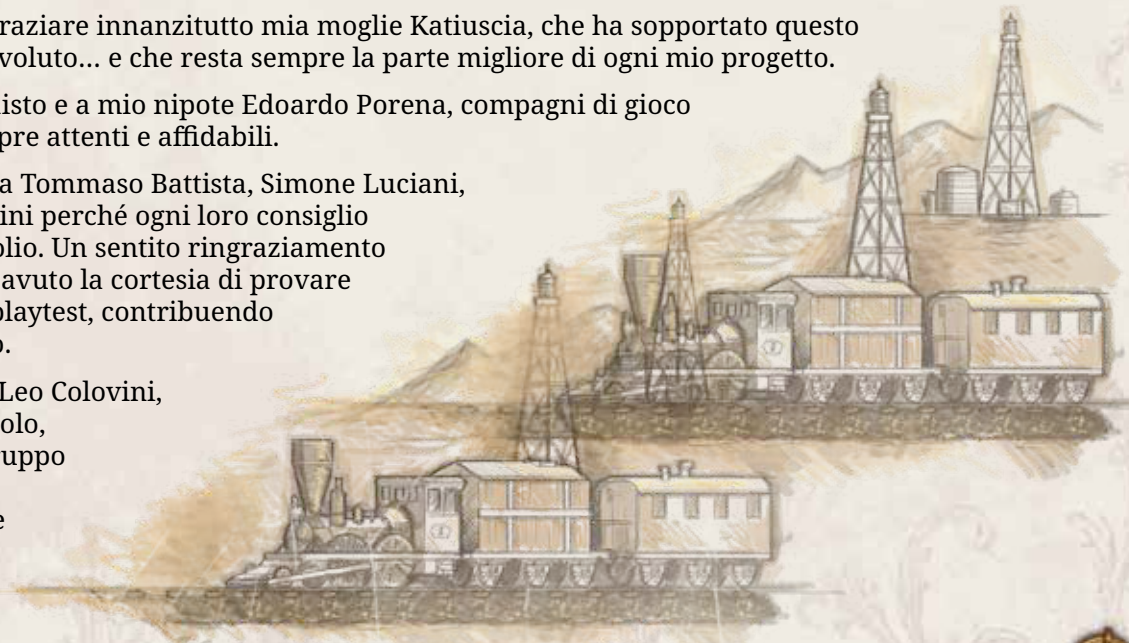
© 2026, Cranio Creations s.r.l.
Tutti i diritti riservati.

Ringraziamenti: Vorrei ringraziare innanzitutto mia moglie Katiuscia, che ha sopportato questo gioco più di quanto avrebbe voluto... e che resta sempre la parte migliore di ogni mio progetto.

Un grazie speciale a Luca Maisto e a mio nipote Edoardo Porena, compagni di gioco instancabili e playtester sempre attenti e affidabili.

La mia gratitudine va anche a Tommaso Battista, Simone Luciani, Virgilio Gigli e Flaminia Brasini perché ogni loro consiglio è stato prezioso come il petrolio. Un sentito ringraziamento a tutte le persone che hanno avuto la cortesia di provare il gioco e si sono prestate ai playtest, contribuendo a raffinarlo passo dopo passo.

Desidero inoltre ringraziare Leo Colovini, Federico Colovini, Piero Modolo, Andrea Chiarvesio e il suo gruppo di playtester per il supporto e il contributo offerto in tutte le fasi di sviluppo.



Esempio: Simone (blu) ha guadagnato 31 PV nel corso della partita. Alla fine della partita guadagna inoltre:

- 17 PV per la profondità raggiunta dai suoi pozzi estrattivi (5 PV dal pozzo giallo, 10 PV dal pozzo verde e 2 PV dal pozzo blu);
- 4 PV per le Raffinerie n° 7 e 8 perché affiancate da una Turbina;
- 20 PV per gli Uffici costruiti;
- 5 PV per il suo piazzamento sul Tracciato del Progresso;
- 22 PV per le proprie Strutture (12 PV per la carta n° 36 e 10 PV per la carta n° 43 poiché è il giocatore che ha utilizzato più Valigette);
- 1 PV per il Brevetto avanzato;
- 4 PV per le 13 risorse avanzate.

