

<p>Age of Industry</p> <p>Expansion 1 rules – Japan and Minnesota</p>	<p>Age of Industry</p> <p>Regolamento dell'Espansione 1 – Giappone e Minnesota</p>
<p>These maps are designed to be used in conjunction with the second edition rules. If you do not have a copy then you can download them from the Treefrog website, www.treefroggames.com. The second edition rules contain a few modifications and clarifications to the first edition rules. In short they are:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. You now start the game with six cards each, irrelevant of the number of players 2. Please use the sea lane rules described in the Japan section 3. The game ends when the deck has been exhausted, even if there are still cards on display 	<p>Queste mappe sono state pensate per essere utilizzate con le regole della seconda edizione. Se non ne avete una copia, le potete scaricare dal sito della Treefrog, www.treefroggames.com. Le regole della seconda edizione contengono modifiche e chiarimenti rispetto a quelle della prima edizione. Ecco in breve i cambiamenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tutti iniziano il gioco con sei carte in mano, indipendentemente dal numero di giocatori 2. Per i collegamenti marittimi utilizzate le regole come descritte nella sezione Mappa del Giappone 3. Il gioco finisce non appena si esaurisce il mazzo di carte, anche se ci sono ancora carte sul display
<p>Japan map</p>	<p>Mappa del Giappone</p>
<p>Card Display – At the start of the game place six cards face up in the spaces indicated on the card display. Do not place another two by the side of the board as you would do in the standard game. You can choose to take cards from here if you choose the Take Cards action, at no cost. Alternatively, you can pay the amount marked under the space to take a card and use it immediately (it can be used for any action requiring a card). Do not refill the display until the end of the turn. At the end of the turn remove any coal</p>	<p>Display delle Carte – All'inizio del gioco mettere sei carte scoperte negli spazi indicati sul display. Non piazzatene due al lato del tabellone come fareste per le mappe standard. Se un giocatore sceglie l'azione Prendere Carte, può scegliere e prenderne una dal display, senza alcun costo. In alternativa, può pagare la somma indicata sotto lo spazio in cui si trova la carta per prenderla e usarla immediatamente (può essere utilizzata per eseguire una qualsiasi azione che richieda una carta). Il display non viene riempito fino alla fine del turno. Alla fine del turno, rimuovere dal display tutte le carte carbone e fonderia, mettendole negli scarti. Muovere tutte le carte verso gli spazi di valore inferiore, mantenendo le posizioni relative. Infine, riempire il display fino a sei carte, se possibile.</p>

<p>or ironworks cards and place in the discard pile. Then move all of the remaining cards to the lower value spaces, retaining their relative positions.</p> <p>Then refill the display to six cards, if possible.</p>	
<p>Sea Lanes – You can use a sea lane to move coal/iron or sell cotton/ manufactured goods in the same way as a rail connection IF there is a constructed port at each end of the sea lane and a constructed ship in between. It does not matter if the counters are flipped or not. A sea lane counts as a rail link that belongs to all players for the purposes of building with industry cards, e.g. one of you ship counters would allow you to use an industry card to build in any connected location, but only if there is a port there or you intend to build a port with your action.</p>	<p>Collegamenti Marittimi – Un giocatore può utilizzare un collegamento marittimo per muovere carbone/ferro o vendere cotone/beni manufatti come farebbe con una tratta ferroviaria, SE è stato costruito un porto su ciascuna estremità del collegamento marittimo ed è stata costruita una nave fra i due porti. Non importa se i relativi segnalini sono stati o meno capovolti. Ai fini della costruzione di edifici usando le carte fabbrica, i collegamenti marittimi contano come tratte ferroviarie possedute da tutti i giocatori; ad esempio, un proprio segnalino nave permette di usare una carta fabbrica per costruire in un qualsiasi luogo ad esso connesso, ma solo se in quel luogo è già stato costruito un porto, oppure si intende usare l'azione per costruire un porto.</p>
<p>Ironworks – You can only build an ironworks in the space containing an ironworks symbol. You cannot build an ironworks in a clear space.</p>	<p>Fonderie – Si possono costruire fonderie solo negli spazi che contengono un simbolo fonderia. Non si può costruire una fonderia in uno spazio senza simbolo.</p>
<p>Ships – When you build a ship place coal and iron cubes in the connected spaces. Flip the ship when all of the coal and iron have been taken and the market (if there is one) has been sold to. You can overbuild a ship but doing so will not refill the coal/iron spaces or replace the market counter with a new one.</p>	<p>Navi – Quando una nave viene costruita, mettere i cubi carbone e ferro negli spazi ad essa connessi. Girate a faccia in giù il segnalino nave quando tutto il carbone e tutto il ferro sono stati prelevati e la richiesta di mercato (se presente) è stata soddisfatta. Si può ricostruire sopra una nave, ma questo non comporta né il ripristino del carbone/ferro negli spazi, né la sostituzione del segnalino mercato con uno nuovo.</p>
<p>Rail link values – At the end of the game each rail link is worth \$3 plus</p>	<p>Valore delle tratte ferroviarie – Alla fine del gioco ogni tratta ferroviaria</p>

<p>the number of counters at either end.</p>	<p>vale \$3 più un dollaro per ogni segnalino presente ai suoi estremi.</p>
<p>Minnesota map</p>	<p>Mappa del Minnesota</p>
<p>This map takes place during the turn of the 19th century. Duluth was the leading port in the United States, Hibbing was the iron capital of the world, and the Mississippi River provided the mills of St. Anthony Falls with hydropower, an alternative to dirty Chicago coal.</p>	<p>Questa mappa è storicamente ambientata all'inizio del XIX secolo. Duluth era il porto principale degli Stati Uniti, Hibbing era la capitale mondiale del ferro, e il fiume Mississippi forniva energia idraulica, un'alternativa allo sporco carbone di Chicago, ai cotonifici di St. Anthony Falls.</p>
<p>Chicago and coal – Very important! Whenever you want to build an industry or rail that requires a coal cube, you must take the cube from the Coal Demand Display. You can never take cubes directly from a coal mine. In order to have access to coal, the location must be connected to a constructed port or distant port, such as Chicago. The Chicago area includes Braidwood, Coal City, and Wilmington. Treat as individual locations for the purposes of building coal mines. You can have a maximum of one coal mine per location. All coal mines are connected to Chicago and also to each other. If you have at least one coal mine, you may build a rail link from any of the three 'Chicago' name boxes. You may also build to a 'Chicago' name box from an adjacent Minnesota location.</p>	<p>Chicago e il carbone – Importantissimo! La costruzione di una tratta ferroviaria o di un'industria che richiede il carbone deve utilizzare il carbone presente sul Coal Demand Display. Non si può mai prelevare un cubo direttamente da una miniera di carbone. Per poter accedere al carbone, il luogo deve essere connesso a un porto costruito, o ad un porto distante, come Chicago. L'area di Chicago include Braidwood, Coal City e Wilmington. Questi luoghi sono da considerarsi separati ai fini della costruzione di miniere di carbone. Ogni giocatore può avere al più una miniera per sito. Tutte le miniere sono da considerarsi collegate fra loro e a Chicago. Se un giocatore possiede almeno una miniera, può costruire una tratta ferroviaria che parta da uno qualsiasi dei tre riquadri denominati 'Chicago'. Un giocatore può costruire verso un riquadro 'Chicago' da un qualsiasi sito confinante del Minnesota. Un giocatore può usare una carta fabbrica miniera solo se possiede già una miniera o se è connesso ad un riquadro 'Chicago' attraverso una tratta ferroviaria.</p>

<p>You can only use a coal mine industry card if you already have a coal mine or if you are connected to a 'Chicago' name box by rail link.</p>	
<p>Sell Goods – The 'sell' action has been expanded to include coal and iron. You may sell any number of cubes to the demand displays and/or iron market spaces, so long as you are connected to a constructed port or distant port. You may also use the same sell action to sell goods from your factories or mills. You may only sell cubes to the demand displays from your own coal mines or ironworks. You earn money equal to the amount shown for each space filled. You may also sell cubes to iron market spaces as part of a sell action. The iron cube can be taken from any source, including another player's ironworks and the Iron Demand Display (although this would cost you money). You do not have to take iron from the closest source. You can only take iron from the Iron Demand Display if there is none available on the main map. Each iron market space requires two iron cubes to satisfy demand. If one cube is sold to such a space then it remains there. Once a second cube is sold to such a space then both cubes are placed back in the</p>	<p>Vendita dei Beni - l'azione 'vendita' è stata modificata per includere anche carbone e ferro. Un giocatore può vendere un qualsiasi numero di cubi ai Demand Display e/o agli spazi Iron Market, se è connesso a un porto costruito o a un porto lontano. La stessa azione può essere utilizzata anche per vendere beni dalle fabbriche o dai cotonifici. I giocatori possono vendere ai Demand Display solo i cubi provenienti dalle proprie miniere o fonderie, guadagnando la somma indicata per ciascuno degli spazi riempiti. Nella stessa azione è anche possibile vendere cubi agli spazi iron market. I cubi ferro possono essere presi da qualsiasi posto, incluse le fonderie di altri giocatori e l'Iron Demand Display (anche se questo comporterebbe un costo in denaro). Non c'è quindi l'obbligo di approvvigionarsi dalla fonte più vicina. Il ferro può essere preso dall'Iron Demand Display solo se non c'è ferro disponibile sulla mappa principale. Ogni spazio iron market necessita di due cubi per soddisfare la richiesta. On cubo messo in tale spazio vi resta finché non ne viene venduto un secondo. In tal caso entrambi i cubi vengono rimessi nella riserva e un segnalino mercato non utilizzato viene messo a faccia in giù a coprire quello spazio.</p>

<p>stock and an unused market counter is placed in the space, face down.</p>	
<p>Ships – Building a ship makes the connected iron market space available.</p> <p>A ship counter is flipped when two cubes have been sold to the iron market.</p> <p>A flipped ship can be overbuilt by the owning player, as long as it has a higher technology value. If a ship is overbuilt then the market counter on the iron market is removed, allowing a further two cubes to be sold to the iron market. The three ship spaces connected to St. Paul, Red Wing, and Winona are located on the Mississippi River (not shown).</p>	<p>Navi – Costruire una nave rende disponibile lo spazio iron market ad essa connesso. Il segnalino nave viene capovolto non appena due cubi sono stati venduti allo spazio iron market. Una nave capovolta può essere sostituita da una nave dello stesso giocatore, purché sia di livello tecnologico superiore. Se la nave viene sostituita, allora il segnalino mercato viene rimosso dallo spazio iron market, permettendo la vendita di altri due cubi ferro. I tre spazi nave connessi a St. Paul, Red Wing e Winona sono posti sul fiume Mississippi (non disegnato sulla mappa).</p>
<p>Iron Range – All brown locations are part of the Iron Range. Add one extra iron cube if you build an ironworks here. Earn an extra \$2 when you flip an ironworks here.</p>	<p>Iron Range – Tutti i luoghi marroni fanno parte dell'Iron Range. Ogni fonderia costruita in questi luoghi riceve un cubo ferro addizionale. Capovolgere una fonderia costruita in questi luoghi fa guadagnare \$2 in più.</p>
<p>Hydro-power – You do not require coal when you build a cotton mill or manufactured goods factory in Bemidji, Fergus Falls, or St. Anthony Falls.</p>	<p>Energia Idraulica – La costruzione di cotonifici e fabbriche di beni manufatti non richiede carbone se tali edifici vengono costruiti in Bemidji, Fergus Fall e St. Anthony Falls.</p>
<p>Twin Cities – St. Paul, St. Anthony Falls, and Downtown Minneapolis are all connected to each other. You can have a maximum of one industry counter in each individual location.</p>	<p>Città Gemelle – St. Paul, St. Anthony Falls e Downtown Minneapolis sono connesse tra loro. Ogni giocatore può avere al massimo un segnalino industria in ognuno dei tre luoghi.</p>
<p>Rail link values – At the end of the game an iron market only adds to the monetary value of a rail link if the space has a face down market counter.</p>	<p>Valore delle tratte ferroviarie – Alla fine del gioco un iron market aumenta il valore economico di una tratta ferroviaria solo se è coperto da un segnalino mercato capovolto. Il valore monetario delle tratte connesse</p>

<p>The monetary value of a rail link connected to a ‘Chicago’ name box is equal to the total number of counters in the entire Chicago area. Treat St. Paul, St. Anthony Falls, and Downtown Minneapolis as individual locations when calculating the value of rail links.</p>	<p>a un riquadro ‘Chicago’ è pari al numero totale dei segnalini presenti nell'intera area di Chicago. Le aree St. Paul, St. Anthony Falls e Downtown Minneapolis sono trattate come luoghi separati ai fini della valutazione delle tratte ferroviarie.</p>
<p>Maps designed by Lawrence Whalen Jr. and Kevin Beckey</p> <p>Developed by Martin Wallace</p> <p>Italian translation by Mauro “MdM” Di Marco and Andrea “Liga” Ligabue</p>	<p>Mappe ideate da Lawrence Whalen Jr. e Kevin Beckey</p> <p>Sviluppate da Martin Wallace</p> <p>Traduzione in italiano a cura di Mauro "MdM" Di Marco e Andrea "Liga" Ligabue</p>