

BARRAGE

THE LEEGWATER PROJECT

REGOLAMENTO

Mare del Nord, 25 Maggio 1923.

Ellen Vos scruta l'orizzonte dal ponte della "Hope", l'enorme nave da carico della sua famiglia. Osserva le gelide, a lei poco familiari coste dell'Europa. La nave, salpata due settimane prima da Cape Town, si appresta a sbarcare nel porto di Amburgo.

Ellen si fa strada tra la marea di enormi Mech sulla banchina, intenti a prelevare il prezioso carico della sua nave, ed entra nel piccolo, maleodorante bar del porto, pieno di marinai ubriachi. Chiede al barista alcuni gettoni e un telegrafo portatile Meucci-Bell. Inserisce i gettoni, attende che si accenda la spia verde. Poi inizia a scrivere un messaggio con dita veloci e curate:

"Hope in porto - pronti per lo scaricamento - aggiunti due container - maggior dettagli al mio arrivo".

Restituisce quindi la macchina al barista, che le porge prontamente un Martini e un telefono cordless in bachelite. "Una chiamata per lei, miss. Internazionale".

Ellen afferra il drink con una mano, beve un rapido sorso, poi agguanta il telefono con la mano libera e inizia a parlare, senza lasciar parlare il suo interlocutore: "Dovete fare tutto il necessario per riconvertire tutti i materiali che mi sono portata in Europa. Saremo anche gli ultimi arrivati a questa festa, ma non faremo tappezzeria, se non combinate casini".

Ellen lancia un'occhiata cupa al porto di Amburgo e alla sua distesa infinita di capannoni. "E non dimenticatevi i maledetti permessi per costruire. Non sono per nulla soddisfatta dalla struttura diga-condotta-centrale da cavernicoli di cui i nostri patetici concorrenti vanno così fieri. Voglio il mio Campo di Ripetitore, voglio la mia Stazione di Controllo, voglio la mia Fabbrica Robotica. Voglio tutto pronto e funzionante al più presto. Li spazzeremo via con la nostra tecnologia".

Finisce il suo Martini con un ultimo sorso improvviso, come se stesse bevendo acqua fresca. "Ora tornate al lavoro e dimostratemi che non sto sprecando i miei soldi con voi, teste d'uovo. Ah, e mettetemi in contatto con Leslie Spencer". Chiude la comunicazione.

Ellen lascia il bar. Una limousine a 12 Bobine Junker-Renault la aspetta con la portiera posteriore aperta. "Ecco, questa è la civiltà che voglio. Finalmente." pensa miss Vos.



COMPONENTI

COMPONENTI GENERALI



1 Plancia Azioni
Aggiuntive



4 Tessere Ufficiale
Esecutivo
+ 1 Tessera Tecnologia
Speciale di Leslie Spencer
+ 1 Architetto di Tommaso
Battista



15 tessere Lavoro
Esterno



2 tessere
Bonus



10 tessere Edificio
Privato



3 tessere Tecnologia
Avanzata

COMPONENTI AGGIUNTIVI PER LE COMPAGNIE BASE



4 Estensioni della Plancia



4 tessere
Tecnologia
Base



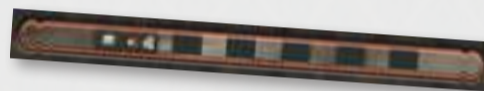
5 Edifici

Per ognuna delle 4 compagnie

COMPONENTI PER LA NUOVA COMPAGNIA OLANDA



1 Plancia Compagnia
+ 1 Riassunto



1 Estensione per la Plancia



5 tessere Tecnologia
Base



5 Basi



5 Elevazioni



5 Condotte



5 Edifici



4 Centrali



1 Indicatore
Ordine di Turno



1 Indicatore
Energia



12 Ingegneri



1 Indicatore
Punti Vittoria

The Leeghy
Avete bisogno
Questa esperienza
gioco: i Lavori Es
I Lavori Es
Macchinari
straniere e
bisogna far
saranno più
Gli Edifici
su cui pote
non vengono
costruzione
costruiti, gli
nuove e inte
Troverete in
tessere Bon
tessere Uffi
incredibile
nuove. La q
giocare par
Per giocare
dovete usar
e le modifi
Questa esp
una partita
avanzate e

Usate tutte
insieme alle

- 1 Piazz
Mapp
- 2 Divide
sul re
Piazz
della
3 tess
negli
- 3 Mesc
casua
negli
tesser
- 4 Aggi
gioco
che u
scato
- 5 Aggi
Avanz

INTRODUZIONE

The Leeghwater Project è un'espansione per Barrage. Avete bisogno della scatola base per poter giocare. Questa espansione aggiunge due nuovi elementi di gioco: i Lavori Esterni e gli Edifici Privati.

I Lavori Esterni vi permettono di utilizzare i vostri Macchinari per intraprendere progetti in nazioni straniere e così ottenere ricompense redditizie. Tuttavia bisogna fare attenzione: i Macchinari che userete non saranno più disponibili per il resto della partita!

Gli Edifici Privati rappresentano un nuovo elemento su cui potete costruire una nuova struttura. Gli Edifici non vengono infatti costruiti sulla Mappa, ma su spazi costruzione sulla plancia Azioni Aggiuntive. Una volta costruiti, gli Edifici Privati forniscono ai vostri Ingegneri nuove e interessanti azioni da eseguire.

Troverete inoltre una nuova plancia Compagnia, nuove tessere Bonus e Tecnologia Avanzata e quattro nuove tessere Ufficiale Esecutivo: tutto ciò fornisce un numero incredibile di combinazioni diverse per partite sempre nuove. La quinta Compagnia, tuttavia, non permette di giocare partite a 5 giocatori.

Per giocare a **Barrage** con **The Leeghwater Project** dovete usare le regole del gioco base con le regole extra e le modifiche che trovate in questo regolamento.

Questa espansione non è pensata per essere usata in una partita introduttiva; dovete usare tutte le regole avanzate e giocare una partita completa.

PREPARAZIONE

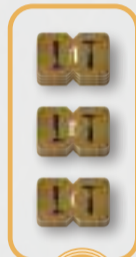
Usate tutte le regole di preparazione del gioco base insieme alle seguenti.

- 1 Piazzate la **plancia Azioni Aggiuntive** di fianco alla Mappa, sotto la plancia Patent Office.
- 2 Dividete le **tessere Lavoro Esterno** secondo la lettera sul retro. Mescolate le tre pile separatamente. Piazzate le tre pile negli spazi designati a sinistra della plancia Azioni Aggiuntive. Prendete le prime 3 tessere dalla pila 'A' e piazzatele a faccia in su negli spazi designati a destra della plancia.
- 3 Mescolate le **tessere Edificio Privato**. Prendete casualmente 5 tessere e piazzatele a faccia in su negli spazi designati della plancia. Rimettete le tessere rimanenti nella scatola.
- 4 Aggiungete le 2 **nuove tessere Bonus** a quelle del gioco base e poi prendete casualmente le 5 tessere che userete. Rimettete le tessere rimanenti nella scatola.
- 5 Aggiungete le 3 **nuove tessere Tecnologia Avanzata** a quelle del gioco base. Dividete le

tessere secondo il simbolo sul retro e mescolate le tre pile separatamente. Prendete casualmente una tessera per ogni pila e rimettetela nella scatola (*in questo modo avrete una selezione di tessere diversa ad ogni partita*). Piazzate le pile negli spazi designati della plancia Patent Office e poi prendete le prime tre tessere dalla pila "I" secondo le regole del gioco base.



5



2



3



1



Se state giocando una partita a 3 giocatori, dovete piazzare Edifici di una Compagnia non utilizzata in tutti gli spazi costruzione con il simbolo "4".

Se state giocando una partita a 2 giocatori, dovete piazzare Edifici di una Compagnia non utilizzata in tutti gli spazi costruzione con il simbolo "3+" e "4".

SCEGLIERE LE COMPAGNIE

- 1 Prima di scegliere le Compagnie da usare nella partita, aggiungete la **nuova plancia Compagnia** a quelle del gioco base. Come nel gioco base completo, prendete casualmente un numero di plance uguale al numero dei giocatori. Se scegliete l'Olanda, prendete tutti i componenti arancioni.
- 2 Prima di scegliere gli Ufficiali Esecutivi da usare nel gioco, aggiungete le **nuove tessere Ufficiale Esecutivo** a quelle del gioco base.
- 3 Prendete l'**estensione** per la plancia associata alla vostra Compagnia e piazzatela sotto la vostra plancia Compagnia.
- 4 Piazzate i **5 Edifici** del vostro colore negli spazi designati della vostra estensione.
- 5 Prendete la **nuova tessera Tecnologia base** del vostro colore (*quella con il simbolo edificio*).

NUOVE REGOLE

La Fase Rendite e Sorgenti si svolge come nel gioco base. Durante la Fase Azioni, avete a disposizione tre nuovi tipi di azione che potete eseguire. Potete soddisfare un Lavoro Esterno, costruire un Edificio e eseguire una azione speciale di un Edificio Privato che avete attivato.

Lavori Esterni



Questa sezione permette di soddisfare Lavori Esterni.

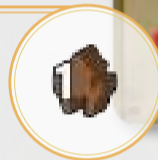
Ci sono tre spazi azione qui, ognuno connesso ad una tessera Lavoro Esterno che può essere soddisfatta. I Lavori Esterni sono simili ai Contratti, con la differenza che non richiedono una produzione di Unità Energia per essere soddisfatti: al contrario, bisogna spendere Macchinari.

Quando è il tuo turno, puoi soddisfare una tessera Lavoro Esterno disponibile.

Piazza 2 Ingegneri in uno spazio azione connesso a una tessera Lavoro Esterno disponibile. Scarta i Macchinari illustrati sulla sinistra della tessera e ricevi immediatamente la ricompensa illustrata sulla destra della tessera.

Devi prendere i Macchinari dalla tua riserva personale e rimetterli nella riserva generale. Non puoi prendere i Macchinari dalla tua Ruota di Costruzione. Prendi la tessera Lavoro Esterno e piazzala a faccia in giù nella tua riserva personale vicino alla plancia Compagnia. Come nel gioco base, se non puoi soddisfare il Lavoro Esterno (*poiché non possiedi i Macchinari richiesti*), non puoi piazzare Ingegneri nello spazio azione connesso.








Macchinari Richiesti



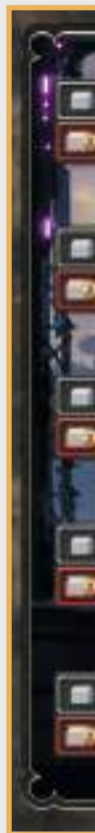
Ricompensa Immediata



Ricompense speciali dei Lavori Esterni

-  Soddisfa un Contratto nella tua riserva personale. Non devi produrre energia per ricevere la ricompensa.
-  Soddisfa un Contratto nella tua riserva personale che richiede 4 Unità Energia (o meno). Non devi produrre energia per ricevere la ricompensa.
-  Prendi una tessera Tecnologia Avanzata disponibile. Non devi piazzare Ingegneri, né pagare i Crediti per prenderla.
-  Costruisci una Centrale. Non devi piazzare Ingegneri, né inserire tessere Tecnologia e Macchinari nella tua Ruota di Costruzione. Se decidi di costruirla in uno spazio costruzione che mostra l'icona con il bordo rosso, devi sempre pagare 3 Crediti.
-  Costruisci una Base in uno spazio costruzione in Pianura. Non devi piazzare Ingegneri, né inserire tessere Tecnologia e Macchinari nella tua Ruota di Costruzione. Se decidi di costruirla in uno spazio costruzione che mostra l'icona con il bordo rosso, devi sempre pagare 3 Crediti.
-  Costruisci una Condotta con un valore di produzione di 4 (o meno). Non devi piazzare Ingegneri, né inserire tessere Tecnologia e Macchinari nella tua Ruota di Costruzione.
-  Costruisci due Elevazioni sopra una o due tue Dighe. Non devi piazzare Ingegneri, né inserire tessere Tecnologia e Macchinari nella tua Ruota di Costruzione.

Edifici P



Questa sez
azioni spec

Puoi costrir
Queste stru
ma su spaz
Aggiuntive.
Edificio Pri
Le regole p
del gioco ba

1 Piazza
spaz
da sin

2 Inser
Edifi
aperto

3 Inser
cost
della

Il costo di
sinistra del

4 Attiva

5 Piazza
ester
disponi
Privato.

Edifici Privati



Questa sezione permette di costruire Edifici e di eseguire azioni speciali sulle tessere Edificio Privato.

Puoi costruire un nuovo tipo di struttura: gli Edifici. Queste strutture non vengono costruite sulla Mappa, ma su spazi costruzione designati sulla plancia Azioni Aggiuntive. **Quando piazza un Edificio attivi la tessera Edificio Privato connessa.**

Le regole per la costruzione degli Edifici sono le stesse del gioco base, con alcune differenze.

- ① **Piazza gli Ingegneri richiesti nel primo spazio azione disponibile sulla tua plancia, da sinistra verso destra.**
- ② **Inserisci la tessera Tecnologia relativa agli Edifici che vuoi costruire nel segmento aperto della tua Ruota di Costruzione.**
- ③ **Inserisci i Macchinari richiesti per costruire l'Edificio nel segmento aperto della tua Ruota di Costruzione.**

Il costo di un Edificio è illustrato nella parte in alto a sinistra della tessera Edificio Privato connessa.

- ④ **Attiva la tua Ruota di Costruzione.**
- ⑤ **Piazza il primo Edificio a sinistra della tua estensione in uno spazio costruzione disponibile connesso alla tessera Edificio Privato.**

Se lo spazio costruzione mostra l'icona con il bordo rosso, devi pagare 3 Crediti aggiuntivi. **Puoi piazzare un solo Edificio connesso ad una tessera Edificio Privato.** Ogni giocatore può costruire fino a 5 Edifici, quindi può attivare tutte le tessere Edificio Privato in gioco. Gli Edifici non garantiscono nessuna Rendita.



Le azioni speciali sulle tessere Edificio Privato possono essere eseguite solo dai giocatori che hanno attivato quelle tessere (cioè quei giocatori che hanno costruito un Edificio in uno spazio costruzione connesso).

Quando è il tuo turno, puoi eseguire l'azione speciale di una tessera Edificio Privato che hai attivato.

Piazza il numero richiesto di Ingegneri in uno spazio azione disponibile sulla tessera Edificio Privato per eseguire l'azione corrispondente.

Le tessere Edificio Privato hanno sempre quattro spazi azione: uno sulla sinistra (più economico) e tre sulla destra (più costosi). **Il primo giocatore che in un round piazza i suoi Ingegneri su una tessera Edificio Privato, li piazza nello spazio azione di sinistra.** Tutti gli altri giocatori devono piazzare gli Ingegneri negli spazi azione a destra. Per una descrizione dettagliata delle tessere Edificio Privato, vedi Appendice 3 a pag. 7.

Puoi eseguire l'azione speciale di una tessera Edificio Privato solo una volta nello stesso round.

Non puoi piazzare Ingegneri su una tessera Edificio Privato su cui siano già presenti tuoi Ingegneri.



Paul (rosso) e Viktor (verde) possono eseguire l'azione di questo Edificio Privato. Viktor la esegue per primo, quindi piazza i suoi Ingegneri nello spazio azione di sinistra. Paul deve piazzarli nello spazio azione di destra, pagando 3 Crediti aggiuntivi.

Alla fine della partita, gli Edifici Privati forniscono il numero di Punti Vittoria illustrato nell'angolo in basso a sinistra della tessera, ma solo a quei giocatori che li hanno attivati (vedi Fine del Gioco, a pag. 6).

La Fase Punteggio e la Fase Fine del Round vengono svolte come nel gioco base, con la seguente regola aggiuntiva.

Se ci sono tessere Lavoro Esterno rimaste a faccia in su sulla plancia Azioni Aggiuntive, rimuovetele dal gioco.

Prendete 3 nuove tessere Lavoro Esterno e piazzatele negli spazi designati a faccia in su. Prima, prendete le tessere dalla pila "A"; quando questa è esaurita, prendete le tessere dalla pila "B" e infine dalla pila "C".

FINE DEL GIOCO

Il punteggio finale viene calcolato come nel gioco base, con la seguente regola aggiuntiva.

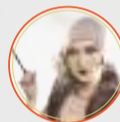
Guadagna Punti Vittoria per le tessere Edificio Privato che hai attivato.

APPENDICI

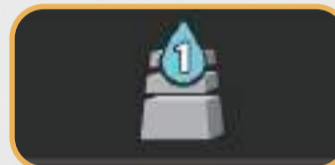
Appendice 1: Nuova Compagnia OLANDA



La nuova plancia Compagnia Olanda fornisce una nuova abilità speciale.



Olanda
Ellen
Vos
Arancione



Dopo che hai eseguito una azione di produzione, puoi immediatamente aggiungere una Goccia in una tua Diga. Non puoi aggiungerla nella Diga che hai appena utilizzato per la produzione. Prendi la Goccia direttamente dalla riserva generale (la Goccia non scorre dalle Sorgenti).

Appendice 2: Nuove Tecnologie Avanzate



Immagine	Struttura Costruita	Effetto Speciale
	Edificio	<i>Puoi immediatamente eseguire l'azione speciale dell'Edificio Privato che hai appena attivato. Non devi piazzare Ingegneri nello spazio azione della tessera Edificio Privato. Devi comunque pagare gli eventuali costi illustrati nel simbolo azione.</i>
	Edificio	<i>Quando usi questa tessera, non inserire nella tua Ruota di Costruzione una delle due tipologie di Macchinario richieste dal costo dell'Edificio Privato che vuoi attivare. Se il costo è di una solo tipologia, non inserirla (costruisci l'Edificio senza costi).</i>
	Edificio	<i>Guadagna immediatamente i Punti Vittoria dell'Edificio Privato che hai appena attivato. Ovviamente, guadagnerai quei Punti Vittoria anche alla fine della partita, come al solito.</i>

Appendice 3: Edifici Privati

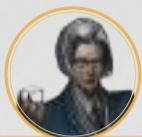
Ogni tessera Edificio Privato ha un costo in Macchinari che devi investire quando costruisci l'Edificio connesso. Fornisce una azione speciale che

può essere eseguita dai giocatori che lo hanno attivato. Inoltre dà ai giocatori che lo hanno attivato Punti Vittoria alla fine della partita.

Nome	Costo di Costruzione	PV	Simbolo	Azione Speciale
Cofferdam	2 1	3		Prendi 1 Goccia dalla riserva generale e piazzala direttamente in una Diga del tuo colore o in una Diga Neutrale a tua scelta.
Development Office	1 2	3		Riprendi una tessera Tecnologia investita nella tua Ruota di Costruzione e piazzala nella tua riserva personale. Non puoi riprendere i Macchinari investiti insieme alla tessera.
Research Lab	2 2	4		Riprendi metà dei Macchinari investiti in un segmento della tua Ruota di Costruzione e piazzali nella tua riserva personale, arrotondati per difetto. Puoi decidere quali Macchinari riprendere.
Loan Agency	1 3	4		Soddisfa una tessera Lavoro Esterno disponibile. Invece di scartare i Macchinari richiesti, devi pagare un numero di Crediti uguale al numero totale di Macchinari richiesti moltiplicato per 2.
Energy Relay Field	4 1	4		Paga 1 Credito per muovere il tuo indicatore Energia sul Tracciato Energia di 4 spazi. Come al solito, non puoi usare queste Unità Energia per soddisfare un Contratto.
Robot Factory	1 5	5		Paga 1 Credito per ricevere 2 Macchinari a tua scelta.
Financial Division	3 4	6		Ricevi 5 Crediti.
Control Station	4 3	5		Esegui una azione di produzione con un bonus di +3. Puoi sempre applicare i bonus e l'abilità speciale della tua Compagnia.
Wind Farm	6 2	5		Paga 2 Crediti per produrre 5 Unità Energia. Muovi il tuo indicatore sul Tracciato Energia di 5 spazi. Puoi usare questa energia per soddisfare un Contratto.
Customer Office	3 5	7		Paga 3 Crediti per soddisfare un Contratto nella tua riserva personale. Non devi produrre energia per ottenere la ricompensa.



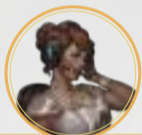
Appendice 4: Nuovi Ufficiali Esecutivi



LESLIE SPENCER



Prendi questa tessera Tecnologia Speciale all'inizio della partita. Quando esegui un'azione Lavoro Esterno, puoi soddisfare un Lavoro Esterno disponibile inserendo i Macchinari richiesti nella tua Ruota di Costruzione insieme a questa tessera, come se stessi eseguendo un'azione di costruzione. La tessera e i Macchinari torneranno disponibili dopo un giro completo della Ruota, come al solito. Non devi piazzare Ingegneri in uno spazio azione costruzione sulla tua plancia, ma devi comunque piazzarli nello spazio azione connesso al Lavoro Esterno. Non puoi usare questa abilità se la tessera speciale è già investita nella tua Ruota di Costruzione.



MARGOT FOUCHÉ



Hai uno spazio azione personale illustrato su questa tessera Ufficiale Esecutivo. Quando è il tuo turno durante la Fase Azioni, puoi piazzare 1 Ingegnere in questo spazio azione per eseguire un'azione speciale di un Edificio Privato che hai attivato. Puoi sempre eseguire la stessa azione speciale piazzando Ingegneri in uno spazio azione sulla tessera Edificio Privato. Quindi, questa abilità speciale ti permette di eseguire l'azione speciale di un Edificio Privato due volte nello stesso turno.



SIMONE LUCIANI



Puoi avere fino a 4 tessere Contratto a faccia in su nella tua riserva personale. Puoi soddisfare due o più Contratti con un'unica azione di produzione, se il totale di Unità Energia prodotte è uguale o superiore alla somma totale di Unità Energia richieste dai singoli Contratti.



TOMMASO BATTISTA



Rimpiazza uno dei tuoi Ingegneri iniziali con l'Architetto all'inizio della partita. L'Architetto è un Ingegnere speciale. Quando piazzare l'Architetto in uno spazio azione che richiede un solo Ingegnere, puoi svolgere immediatamente un altro turno. Se piazzare l'Architetto insieme ad altri Ingegneri in uno spazio azione che richiede 2 o 3 Ingegneri, questa abilità speciale non viene attivata.



Effetto dell'abilità speciale di Mahiri Sekibo con i nuovi Ufficiali Esecutivi:

Leslie Spencer: Puoi copiare l'abilità di Leslie Spencer senza usare la tessera Tecnologia. Semplicemente, inserisci nella tua Ruota di Costruzione solo i Macchinari richiesti dal Lavoro Esterno. Poi, muovi la Ruota di un segmento.

Tommaso Battista: Puoi usare uno dei tuoi Ingegneri come se fosse l'Architetto.

Margot Fouché: Puoi eseguire l'azione speciale di un Edificio Privato che hai attivato piazzando 1 Ingegnere in Banca. Non ricevi nessun Credito per aver piazzato l'Ingegnere in Banca.

Simone Luciani: Se stai eseguendo un'azione nell'Ufficio Contratti, sarai in grado di avere nella tua riserva personale fino a 4 Contratti a faccia in su. Non appena soddisfi uno di questi 4 Contratti, il limite di Contratti ritorna a 3.

Se stai eseguendo un'azione di produzione, sarai in grado di soddisfare più Contratti con questa azione.

CREDITI



Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milano - Italia
www.craniocreations.it

Autori: Tommaso Battista e Simone Luciani

Illustrazioni: Antonio De Luca, Roman Kuteynikov, Mauro Alocci

Grafica: Ruslan Audia

Regolamento: Elisabetta Micucci

Edizione a cura di: Riccardo Rodolfi, Giuliano Acquati

Campagna KS a cura di: Luigi 'Bove' De Feo, Riccardo Rodolfi, Andrea De Feo