

HIGH FRONTIER 4 ALL – MODULO 5

ECONOMY

By Phil Eklund, Geoff Speare, Rogério Nogueira da Costa

High Frontier 4 Modulo 5 - Economy - da 1 a 6 giocatori.



[Visualizza e Commenta le Living Rule](#)



[Scarica e Stampa le Living Rule](#)

Policy per le Living Rule in Sierra Madre Games (dal 1992).

Se trovate un errore o una imprecisione nelle regole o nell'ambientazione, lasciate un commento nelle living rule.

Se una definizione o un termine non è abbastanza preciso, proponetene uno migliore.

Modulo 5 Sommario dei Contenuti

| | |
|---|-----------|
| 5A. Modulo 5 per il sistema di gioco High Frontier..... | 7 |
| <i>5A1. Componenti del Modulo 5.....</i> | <i>8</i> |
| <i>5A2. Anatomia delle Pedine Azienda.....</i> | <i>9</i> |
| <i>5A3. Preparazione del Modulo (per il solitario vedere in fondo al regolamento)</i> | <i>9</i> |
| <i>5A4. Regole Modificate nel Base/Moduli 0-4.....</i> | <i>10</i> |
| <i>5A5. Malf (nuovi Rischi per il Modulo 5)</i> | <i>13</i> |
| 5B. Aziende e Mercato Azionario | 14 |
| <i>5B1. Il Presidente</i> | <i>15</i> |
| <i>5B2. Prezzi e Clienti.....</i> | <i>16</i> |
| <i>5B3. Le Aziende e i Servizi alla Clientela.....</i> | <i>17</i> |
| <i>5B4. Il Mercato Azionario</i> | <i>21</i> |
| <i>5B5. Movimento della Pedina Azienda</i> | <i>23</i> |
| <i>5B6. Insolvenza</i> | <i>25</i> |
| <i>5B7. Contenzioso (In aggiunta all'Azione Gratuita di Lobby, Modulo 0).....</i> | <i>26</i> |

| | |
|---|-----------|
| <i>5B8. Aziende Toro e Fondi Speculativi</i> | 28 |
| 5C. Transazioni e Svendite di Azioni | 29 |
| <i>5C1. Acquistare un'Azione e Rendere Flottante un'Azienda (transazione)</i> | 29 |
| <i>5C2. Frammentare un'Azienda (transazione)</i> | 30 |
| <i>5C3. Battaglia di Deleghe (transazione, solo Modulo 0)</i> | 31 |
| <i>5C4. Servizi al Cliente (transazione)</i> | 33 |
| <i>5C5. Svendere (Nuova Azione Gratuita)</i> | 33 |
| 5D. Riunione del Consiglio (nuovo evento dopo il Tiro Evento) | 34 |
| <i>5D1. Pagamenti dei Dividendi (Decisione del Consiglio per una azienda)</i> | 34 |
| <i>5D2. Reinvestimenti (Decisione del Consiglio per una azienda)</i> | 35 |
| 5E. Ribaltare il Mercato Azionario (Moduli 1, 2) | 36 |
| <i>5E1. Isotopo Standard e Propulsori GW (aggiunta alla regola 4D1 nel Modulo 4)</i> | 37 |
| <i>5E2. Monetizzazione degli Isotopi (modifica delle regole 4D1a nel Modulo 4 e 3B5 nel Modulo 3)</i> | 38 |
| <i>5E3. Creazione della Banca degli Isotopi (aggiunta alle regole 4D1 e 4D2 nel Modulo 4)</i> | 39 |
| 5F. La Banca degli Isotopi (Moduli 1,2) | 40 |

| | |
|---|-----------|
| <i>5F1. Banchiere degli Isotopi e Plancia delle Aziende (nessuna modifica dal Modulo 4 (4D2))</i> | 41 |
| <i>5F2. Isotopi</i> | 42 |
| <i>5F3. Casseforti degli Isotopi dei Giocatori</i> | 43 |
| <i>5F4. La Cassaforte degli Isotopi degli Speculatori</i> | 44 |
| <i>5F5. Mezzi Fiduciari</i> | 45 |
| <i>5F6. Banca degli Isotopi Selvaggia (Moduli 2 e 4)</i> | 46 |
| 5G. Regole della Post-Monetizzazione (Moduli 1, 2) | 48 |
| <i>5G1. Pagamenti e Bonus Post-Monetizzazione</i> | 50 |
| <i>5G2. Movimento delle Pedine Azienda in Post-Monetizzazione</i> | 50 |
| <i>5G3. Panico Bancario in Post-Monetizzazione (nuovo evento per il Modulo 5)</i> | 51 |
| 5H. Punteggio a Fine Partita | 53 |
| 5I. Consigli Utili per gli Investitori di Geoff Speare | 54 |
| 5J. L’Alba degli Isotopi (Scenario Post-Monetizzazione) | 54 |
| 5K. Partenza Accelerata (Alternativa di Roger alla partenza rapida V1) | 57 |
| 5L. Il Toro di Roger (Variante in Solitario per il Modulo 5) | 59 |

5A. Modulo 5 per il sistema di gioco High Frontier

Il *Modulo 5 Economy*¹ vi permette di comprare e vendere azioni di **aziende** aerospaziali il cui valore viene tracciato in una matrice chiamata **mercato azionario**². Voi potete essere un **azionista** o un **cliente** di una azienda, o entrambe le cose. Migliorando il flusso di cassa o il capitale di un'azienda aumenterete il suo **valore per azione**³. Se voi possedete il maggior numero di azioni di un'azienda siete il suo **presidente**. Il presidente controlla i **dividendi** e il **reinvestimento** dei capitali, consentendo rispettivamente la retribuzione degli azionisti o servizi a prezzi ribassati. Conviene acquistare le azioni di aziende che avranno buone probabilità di aumentare di valore e venderle quando il loro corrispettivo in liquidità conviene che venga investito altrove. Dato che è semplice comprare e vendere azioni, e che le azioni conservano il loro valore dopo un crollo del valore dell'Aqua, conservare azioni è generalmente preferibile al conservare Aqua.

a. Numero di Giocatori: da 1 a 6. La variante per il solitario è in fondo a questo regolamento.

b. Le Forme delle 4 Aziende. Quadrati (2), triangoli (2), cerchi (2) ed esagoni (2).

c. Il Modulo 5 Economy è un modulo di *High Frontier 4 All* che può essere utilizzato con qualunque modulo precedente (0-4).

d. Nel punto in cui viene definito un **Termine** questo viene indicato in **grassetto**. Se viene definito in un altro punto, viene indicato in *italico* seguito da un riferimento. I termini in maiuscolo sono definiti nel glossario nel regolamento base⁴. Le regole in un **font arancione** diventano valide solo dopo che il mercato si ribalta passando nella modalità post-monetizzazione.

¹ L'ECONOMIA è la scienza che studia l'utilizzo produttivo di risorse scarse in un sistema di suddivisione del lavoro. Queste risorse sono beni e servizi creati dagli esseri umani per la loro salute e il loro benessere, per la sopravvivenza dell'umanità. Dato che l'Economia è una scienza reale esistono leggi oggettive dell'Economia, che possono essere simulate da regole di gioco. L'Economia funziona come una scienza dato che, in aggregato, le persone sono esseri razionali. Il merito universale della ricchezza rende possibile tenere traccia del valore degli sforzi collettivi nel mercato azionario.

² MERCATO AZIONARIO. Comprare delle azioni permette di investire nelle aziende gestite da altri, vendere delle azioni permette di utilizzare fondi per le proprie iniziative, come acquistare Aqua per un viaggio spaziale. Quindi il mercato azionario aumenta la disponibilità di capitali nello stesso modo in cui il commercio aumenta la disponibilità di merci. Il prezzo delle azioni (il valore azionario) di un'azienda è influenzato profondamente da cambiamenti nella sua capacità produttiva dovuti al cambiamento tecnologico.

³ IL CAPITALE è la ricchezza impiegata per creare ricchezza (nella forma di prodotti o servizi). Un esempio di equipaggiamento come capitale (un bene strumentale) è il Cappio Lofstrom illustrato sulla scatola. Spostare una pedina di un'azienda verso destra indica un aumento di capitale, inteso come aumento di equipaggiamento, dipendenti ed idee.

⁴ GLOSSARIO E DEFINIZIONI. Sia i giochi che la scienza dipendono dalle definizioni e dai termini. In effetti, le regole sono al 100% definizioni. Non avere una definizione condivisa rende impossibile dare un senso alle comunicazioni. Le definizioni devono essere **oggettive** – indipendenti dalla cultura, dalla politica e dai sondaggi di opinione. Alcune persone, tipicamente i praticanti del post-umanesimo, cancel culture e relativismo culturale, tendono ad evitare le definizioni e attaccare il loro utilizzo per promulgare fallacie, incluse le fallacie economiche. *"A volte ciò che manca in una fallacia è semplicemente una definizione. Le parole indefinite hanno un potere speciale in politica, in particolare quando invocano un principio che coinvolge le emozioni delle persone. ...Mentre il fatto che la parola è indefinita è un handicap intellettuale, è un enorme vantaggio politico. Persone con opinioni molto diverse su questioni sostanziali possono essere unite e mobilitate dietro una parola che maschera le loro idee diverse e talvolta persino reciprocamente contraddittorie".* – Thomas Sowell, *Economic Facts and Fallacies*, 2011.

e. **Riferimenti.** Il prefisso numerico di un riferimento (es. 1A3) indica il numero del Modulo.

5A1. Componenti del Modulo 5

- a. **1 Scatola a Cassetto.**
- b. **1 Regolamento.** Quello che state leggendo.
- c. **Plancia del Mercato Azionario.** Questa matrice indica il valore delle azioni in Aqua/Isotopi⁵. I fondi aziendali sono mostrati sull'asse verticale, l'equipaggiamento capitale sull'asse orizzontale e il prezzo dei prodotti nei rombi sulla riga in basso.
- d. La **Plancia delle Aziende** contiene gli Isotopi immagazzinati nella banca degli isotopi di ogni giocatore e degli speculatori. L'altro lato contiene l'assemblea politica per la *partita al solitario alternativo*, vedere (4G3) o (5L).
- e. **24 Cubetti** (2 per ogni colore dei giocatori più 2 per ogni tipo spettrale). Iniziano come un *fondo speculativo* (5B8) che aumenta il vostro *limite dei cubetti* (17f) a 9. In una partita potete scegliere se usare i cubetti normali o la versione con i tipi spettrali.
- f. **42 Azioni** (7 per ogni colore dei giocatori). Pedine a forma di fungo. Ogni giocatore ha il limite di 5 azioni ma potete guadagnarne una sesta o una settimana come *fondo speculativo* (5B8).
- g. **1 Pedina del Giocatore Corrente.** Indica il giocatore che sta svolgendo il Turno corrente. Giratela con il lato indentato verso il basso dopo aver eseguito la vostra *transazione* secondo 5Ca. Una volta che il giocatore completa il suo Turno va passata al giocatore successivo.
- h. **10 Perle d'Oro di Plastica.** per i serbatoi di carburante a isotopi.
- i. **1 Foglio di Pedine**, contenente le seguenti pedine:
 - **8 Pedine Azienda.** In 4 forme: 2 quadrati, 2 triangoli, 2 cerchi e 2 esagoni.
 - **4 Pedine Malf.** Ballerina, aerei a razzo, passaggio ravvicinato, e strada per i rover.
 - **Pedina Inadempiente (Default).** Il gioco ne usa solo una, la stessa che trovate a doppia faccia nel Modulo 4 (4B6). Vedere 5A4j.
 - **1 Pedina Inflazione 2X.** Piazzatela nel mercato quando viene Ancorata una *Colonia Bernal di monetizzazione*; vedere 5A4e.
 - **Pedina Astronave Interstellare.** Questa pedina si trova nel Modulo 4 (4A2l) per indicare la posizione della banca degli isotopi. L'immagine dell'astronave interstellare *Exodus* serve a ricordare che la banca degli isotopi può essere convertita in un'astronave della disperazione quando è presente sufficiente carburante a isotopi.
 - **14 Pedine Aqua/Isotopi.** Utilizzate queste pedine per indicare 10 Aqua (a faccia in su) o 10 Isotopi (a faccia in giù).

⁵ Le AZIONI ORDINARIE sono il tipo di azione che assegna agli azionisti il diritto di voto sulle decisioni gestionali, ma che non garantisce dei dividendi. Questo è il tipo di azione rappresentato nel gioco. L'altro tipo principale di azione è quello delle azioni di risparmio, che non danno diritto di voto ma assicurano un dividendo stabile. Queste ultime assicurano anche una protezione minima dato che in caso di liquidazione dell'azienda vengono rimborsate per prime.

- **Asteroide Jormungandr (Opzionale, Modulo 4).** Durante la preparazione piazzate questa pedina in un punto qualsiasi della zona eliocentrica di Marte (σ). Una prospezione con successo di questo asteroide da parte di un Colono vi permette di impiantare un *potenziamento* (4C4) di vostra scelta⁶.

5A2. Anatomia delle Pedine Azienda

Ogni azienda ha una pedina con queste caratteristiche:

a. Forma e Nome delle Aziende:⁷

- Quadrato = Brevetti/Unicorno ET,
- Triangolo = Lancio in Orbita/Alchimia ET,
- Cerchio = FINAO/Cometa ET,
- Esagono = Prestiti/Express ET.

b. Finestrella delle Azioni. Il foro centrale serve per vedere il *valore dell'azione* (5B4b).

c. Foro delle Azioni. Ogni pedina ha tre fori per piazzare le azioni. Quella superiore è riservata al presidente (5B1).

5A3. Preparazione del Modulo (per il solitario vedere in fondo al regolamento)

La preparazione avviene come per il Base (C), (considerate anche i Moduli 0, 1, 2, 3, e 4 se utilizzati), con le seguenti modifiche:

a. Pedine Azienda. Piazzate le 8 *pedine azienda* (5A2) nella Riserva Comune.

b. Mercato Azionario. Piazzate la plancia in un'area comune sul lato "STOCK MARKET".

c. Aziende e Malf. Piazzate le plancia delle aziende in un'area comune, e piazzate le 4 pedine Malf nei quattro spazi indicati sulla plancia delle aziende.

⁶ L'OSSERVAZIONE BONILLA è stato un evento astronomico avvenuto nel 1883, nel quale centinaia di oggetti volanti non identificati sono stati osservati e fotografati dall'astronomo messicano José Bonilla. Nel 2011 le fotografie sono state interpretate come frammenti derivanti dall'esplosione di una cometa. Vedere la nota a piè pagina numero 11.

⁷ SUDDIVISIONE DEL LAVORO. L'economia è la scienza che ottimizza i valori prodotti da una suddivisione del lavoro. La suddivisione del lavoro come forma dominante di organizzazione produttiva di una società è un fenomeno recente nella storia, che non risale a prima del XVIII secolo in Gran Bretagna. La rivoluzione industriale e l'Illuminismo continuano a trasformare un mondo di famiglie di agricoltori pienamente autosufficienti in specialisti e mestieri molto necessari per le iniziative cooperative chiamate aziende. La suddivisione del lavoro consente agli individui di concentrarsi sul tipo di lavoro per cui sono più adatti. Questo permette alle menti geniali di prosperare, altrimenti questi trascorrerebbero il loro tempo a produrre il proprio cibo, i propri vestiti e il proprio riparo. "Ciò che una società di suddivisione del lavoro rappresenta è l'organizzazione della stessa somma totale della potenza cerebrale umana in un modo che le consenta di immagazzinare e utilizzare una conoscenza molto più ampia di quanto sarebbe altrimenti possibile". - George Reisman, Capitalism, 1990.

d. Fondi Speculativi. Ogni giocatore piazza due azioni e due cubetti nell'angolo in alto a destra del mercato azionario nello spazio indicato come FONDI SPECULATIVI (HEDGE FUNDS), e aggiunge le 5 azioni rimanenti nella propria Riserva.

e. Dischetti Anzianità (C1). La presenza delle aziende aumenta sia il ritmo del gioco che il tempo impiegato per ogni turno, per cui si consiglia di usare il *Modulo 5 Economy* con un numero di dischetti anzianità da 1 a 4: 1 ciclo = durata breve, circa 3 ore per una partita a 4 giocatori, 2 cicli = durata media, 3 cicli = durata lunga o 4 cicli = Futuri, vedere **4A1**. Nelle partite con 2-4 cicli si consiglia di usare la *Partenza Rapida* (High Frontier 4: All Tools 1 Pack) per velocizzare la partita.

MODULO 4: Si può aggiungere l'asteroide Jormungandr, vedere 5A1i. [5A3]

CONFRONTO TRA I MODULI 4 e 5: L'uso delle pedine Inadempiente e Astronave Interstellare è lo stesso. La monetizzazione degli isotopi è simile: i costi FINAO rimangono gli stessi (ma nel Modulo 5 è necessaria l'esistenza di una azienda FINAO) e l'Aqua diventa meno importante. Nel modulo 5 i metodi tradizionali per acquistare carte e lanciare in orbita sono svolti dai servizi delle aziende (vedere la tabella Operazione e Transazioni [5G]. Dopo che il mercato si ribalta i giocatori saranno incentivati a consegnare isotopi nella banca degli isotopi per pagare questi servizi. [5A4]

FACILE DIMENTICARE: Le uscite in Aqua raddoppiate dall'inflazione comprendono i prezzi al cliente, i valori delle azioni, i costi di Lobby, i fondi per la ricerca, le armi costose, i Futuri e il valore di ogni cubetto di debito. Le entrate in Aqua raddoppiate dall'inflazione comprendono la raccolta fondi, le operazioni sul mercato libero, le assicurazioni, i profitti delle Colonie Bernal, le direttive paleo-conservative, le abilità di fazione, l'atto di libero scambio e i dividendi. [5A4e]

5A4. Regole Modificate nel Base/Moduli 0-4

a. Riunione del Consiglio (nuovo evento). Dopo il *Tiro Evento* e al sua risoluzione (K2), avviene un nuovo evento, chiamato **riunione del consiglio**, nel quale il presidente di ogni compagnia prende una *decisione del consiglio*, vedere 5D1, 5D2.

b. Panico Bancario (5G3) è un evento che avviene durante un evento *Anarchia* (K2e), *Guerra* (3C) e *balzo disperato verso le stelle* (4D3).

c. Banca (chiarimento). Questo termine si riferisce allo Spazio sulla Mappa dove avete immagazzinato la vostra Aqua e/o le perle oro. La vostra Banca si trova nella LEO, in una *Colonia Bernal Base* (2B3), o in una *Colonia Bernal Base ET* (3F1), qualunque sia più lontana dalla Terra. Potete avere una sola Banca in un determinato momento. *La banca degli isotopi non è necessariamente la Banca per il banchiere degli isotopi* (5F1). Se il mercato azionario si *ribalta* (5E), la vostra Banca conterrà sempre Aqua, ma tutti i pagamenti e gli incassi dei dividendi, i servizi ai clienti e l'acquisto e la vendita delle azioni verranno effettuati nella banca degli isotopi, non nella vostra Banca.

d. FINAO (modifica). Non potete pagare per evitare un Tiro Rischio o un Tiro Rischio Epico con "Il Fallimento non è contemplato " (FINAO), a meno che una azienda FINAO sia *fluttuante* e voi diventiate un cliente pagante nel vostro Turno (5B3e). Questo è permesso durante una Guerra. Utilizzate il *prezzo (5B2b)* dell'azienda al posto delle 4 Aqua. Le abilità che dimezzano i prezzi FINAO vengono gestite secondo 5B3e.

e. Colonia Bernal Base Monetizzata (Module 2). Una Colonia Bernal Monetizzata si può applicare al "*Cappio Lofstrom*" (2B4f) o all' "Ascensore Spaziale nella *GEO*" (2B4i), quando vengono Ancorate come Colonia Bernal Base. Quest'ultima deve trovarsi nella GEO per essere considerata una colonia Bernal di monetizzazione, altrimenti si tratta di una normale Colonia Bernal. Come gli Ascensori Spaziali, vengono Ancorate da una *operazione con rischio epico (1A6c)* al posto di una normale Operazione di Ancoraggio. Questo pone a rischio i supporti della Colonia Bernal.

- **Inflazione.** Questo Ancoraggio causa istantaneamente una **inflazione** (piazzate la pedina inflazione), raddoppiando tutti i pagamenti (incluse le *transazioni*) e le entrate in Aqua. Tuttavia, non c'è inflazione sulle operazioni di Lancio in Orbita (il costo è uguale alla massa, o due volte la massa per lanciare in orbita verso una Colonia Bernal non di monetizzazione), gli anticipi in contanti e le penalità per i ritardi dei contratti, o spendendo i Serbatoi di Carburante in un Sito (operazione di consegna, i costi della seconda Colonia Bernal, i decolli con gli aerei a razzo ad acetilene, etc.). *L'inflazione termina dopo il ribaltamento (5E) del mercato.*

f. Scambio Blu/Oro Exchange (modifica alla regola 4D1d). Se il mercato azionario si ribalta (5E3c), gli Isotopi non possono essere acquistati pagandoli con Aqua.

g. Banchiere degli Isotopi (modifica alla regola 4D2a). La banca degli isotopi e il banchiere degli isotopi vengono assegnati alla Colonia Bernal con il totale degli isotopi più alto, secondo 4E2f o 5F6, oppure quando una astronave interstellare della dispersione esce dal Sistema Solare. Il nuovo banchiere degli isotopi riceve il *distintivo del banchiere*.

h. Banca degli Isotopi (modifica alla regola 4D2e). Le perle possono essere trasferite verso o dalla banca degli isotopi dello speculatore secondo 5F4a,b, e possono essere *ritirati* dalla banca degli isotopi secondo 5F3c.

i. Anticipo in Contanti dei Contratti Lato Oro (modifica alla regola 4B3h,i, Post-monetizzazione). L'anticipo in contanti di un contratto sul lato oro è sia nell'Aqua indicata che in uno o due Isotopi aggiuntivi:

- **Aqua.** Piazzate l'ammontare indicato in una delle vostre Pile.

- **Aqua "Al completamento".** Quando completata, questa Abilità vi permette di piazzare l'ammontare indicato in una delle vostre Pile.

- **Isotopi.** Il numero di Isotopi ricevuto è 1 Isotopo per un anticipo in contanti fino a 10 Aqua, e 2 Isotopi for più di 10 Aqua. Non viene applicata la *tariffa del cercatore (4B3i)*. Piazzate tutti gli Isotopi "in anticipo" e "al completamento" nella vostra cassaforte degli isotopi prelevandoli dalla Riserva Comune.

ESEMPIO [5A4i]: Il giocatore giallo vince l'asta per la "Collina Più Alta". Piazza 2 Isotopi dalla Riserva Comune nella sua banca degli

isotopi e in più riceve 15 Aqua che decide di piazzare nel suo avamposto su Igea.

- j. Pedina Inadempiente (4B6).** Questa pedina, attribuita ad un solo giocatore alla volta, viene assegnata per *rinnovo del debito (5B3g)* e *insolvenza (2B4i)*, così come quando non si riescono a pagare le *penalità per il ritardo di un contratto (4B5d, 5A4k)* e gli *ammutinamenti a fine partita (4D3h)*.
- **Trasferimenti.** Se un altro giocatore subisce le penalità di cui sopra, verrà attribuito a lui la pedina Inadempiente. Viene anche assegnata a chi perde un *contenzioso (5B7)*. *Se viene trasferita dopo che il mercato si ribalta, giratela sul lato oro.* Vedere anche **4B6** e **5B8c**.
 - **Effetti.** Se non siete un *presidente (5B1)*, avere questa pedina permette ad un presidente di rifiutare di fornirvi servizi al cliente (**5B2a**). Inoltre (Modulo 4) non potrete partecipare ad un'asta per contratti con personale (**4B6c**).
- k. Penalità per i Ritardi sui Contratti (modifica alle regole 4B5b,c,d,e).** In ogni Turno in cui siete in ritardo su un contratto (sia lato blu che lato oro) durante la post-monetizzazione, dovete scegliere una opzione tra le seguenti:
- **Pagare la Penalità.** Pagate 1 perla allo speculatore dalla vostra banca degli isotopi. In alternativa potete svendere una azione, posto che lo speculatore abbia una perla da darvi.
 - **Scartare il Contratto Inadempiente.** Scartate il contratto con il suo pagamento, pagate una perla o svendete una azione (se ne avete) e rimuovete la vostra pedina tempo dal Ciclo delle Macchie Solari. Ottenete la *pedina inadempiente (4B6)* ovunque essa sia.

ESEMPIO [5A4k]: Vincete l'asta per il contratto lato blu "Ricerca della Vita", con un anticipo di 20 Aqua. Sfortunatamente la destinazione (Echeclus) è nella Zona Eliocentrica di Saturno e la vostra Astronave ad energia solare può arrivare lì con l'Oberth Solare, ma ha una propulsione insufficiente per il ritorno. Inoltre, il mercato azionario si ribalta prima della data di scadenza. Il primo anno dopo la data di scadenza pagate 1 isotopo agli speculatori come penalità dalla vostra banca degli isotopi. Il secondo anno pagate nuovamente la penalità, svendendo una azione per riuscire a pagare. Il terzo anno decidete di Scartare il contratto. Ricevete la pedina inadempiente, cosa che vi vieterà di partecipare alle aste sui contratti con personale e penalizzerà le vostre transazioni.

FACILE DIMENTICARE: prima del ribaltamento del mercato vanno piazzate perle su un contratto in ritardo (4B5b), cosa che può portare a Scartarlo. Dopo che il mercato si ribalta le perle non vanno piazzate su un contratto in ritardo, e non viene Scartato fino a quando vengono pagate le penalità per il ritardo. [5A4k]

l. **Astronave Interstellare della Disperazione (chiarimento regola 4D2)**. Se la Banca degli Isotopi diventa un'astronave interstellare, disponete predisponete la sua Pila (4D3d) accanto alla *plancia delle aziende* (5A1d). Se esce dalla mappa, Scartate il suo *mezzo fiduciario* (5F5) e consultate 5F6e per la nuova Banca degli Isotopi.

m. **PV per Contratti Non Completati (modifica alla regola 4E2c)**. Dopo che il mercato si *ribalta* (5E), ogni contratto non completato vale -3 PV.

n. **Limite al Rifornimento di Aqua e Isotopi (modifica alla regola base e del Modulo 4 (4A8))**. Una singola *operazione di rifornimento in sito* (sia da fabbrica che ISRU, vedere I5) è limitata a 14 Serbatoi di Carburante Aqua o 4 Serbatoi di Carburante a Isotopi indipendentemente dalle abilità, specialità, potenziamenti e abilità di fazione.

ESEMPIO [5A4n]: (Lo stesso esempio visto in 4A8) Eseguite un rifornimento in sito usando la raffineria "Femtochimica" (rifornimento in sito raddoppiato) e l'abilità di fazione Rifornimento Dharma (rifornimento in sito raddoppiato con pedina gloria). La combinazione delle due vi dà 4 Isotopi. Se avete un Colono minatore (vi permette due rifornimenti con una operazione di rifornimento in sito) ogni rifornimento vi dà 4 Isotopi, per un totale di 8. Tuttavia, il limite lo riduce a 4 Isotopi. Se state facendo un rifornimento di acqua, verrebbe limitato a 14 Serbatoi di Carburante.

5A5. Malf (nuovi Rischi per il Modulo 5)

Il *Modulo 5* aggiunge al gioco quattro nuovi Rischi, chiamati **malf**⁸, che costringono a fare un Tiro Rischio ogni volta che una Pila usa un bonus ballerina per una Pivot Bonus (H4c)⁹, fa un decollo con *aereo a razzo ad acetilene* (H6c), entra in un *passaggio ravvicinato* (H8) o usa una *strada per rover* (B7f). Se siete un cliente pagante della azienda FINAO (5B3e)¹⁰, il vostro pagamento non vi evita il Tiro Rischio, ma invece vi fa ottenere la *pedina malf* (5A1i), corrispondente, indipendentemente dal sopravvivere o meno al tiro. Conservate la pedina malf sulla vostra plancia nello spazio "Gloria", dove varrà 4 PV alla fine della partita. Una pedina malf non va considerata una pedina gloria.

⁸ MALF è l'abbreviazione di "malf funzionamento" in gergo aerospaziale. Concettualmente, i malf sono problemi nuovi, inaspettati, in stile Apollo 13. Per questo le missioni successive hanno il vantaggio del senno di poi, di conoscere già il problema che i pionieri hanno dovuto affrontare.

⁹ BALLERINA. Questa icona indica il funzionamento continuato di una propulsione ad elevato impulso specifico, come le vele solari. Queste enormi superfici di alluminio sono spesse solo alcuni atomi, ed effettuare manovre con esse, o superare le oscillazioni, richiede la scrittura di programmi ad elevata complessità.

¹⁰ I MASCON (o CONCENTRAZIONI DI MASSA) sono concentrazioni di materiali più densi al di sotto della superficie, che causano un aumento locale dell'attrazione gravitazionale. I mascon indicano il luogo in cui sono sepolti degli asteroidi metallici, e creano un rischio significativo durante i passaggi ravvicinati. A oggi (agosto 2023) la sonda lunare russa Luna 25 si è schiantata al polo sud lunare durante un passaggio ravvicinato di routine, possibile vittima di un mascon. Una programmazione più robusta avrebbe potuto salvare la missione. Alcuni giorni dopo la sonda ISRO Chandrayaan 3 è atterrata con successo nella stessa regione. Per un altro esempio di rischio da passaggio ravvicinato vedere "La Scommessa da un Miliardo di Euro" (la nota a piè pagina numero 36 nel regolamento base di *High Frontier*).

SPECIALE: Se fallite il Tiro Rischio malf per aver usato una strada per rover, Dismettete solo la carta rover e i suoi supporti. [5A5]

MODULO 4: I Rischi malf non contano come "Destinazioni Spaziali Rischiose" indicate su alcuni contratti. [5A5]

a. Cliente FINAO. Una pedina malf può essere ottenuta solo da un cliente FINAO che sta effettivamente affrontando il Rischio.

Esempio [5A5a]: Il vostro contratto vi richiede di entrare nel passaggio ravvicinato dell'Oberth Solare¹¹, ma ha una icona Rischio e il malf per il passaggio ravvicinato è ancora disponibile. Quindi la vostra Astronave dovrà effettuare due Tiri Rischio per entrarvi. Pagate all'Azienda FINAO il suo prezzo (4 Aqua) per ottenere il malf del passaggio ravvicinato per 4 PV. La vostra Astronave sopravvive al primo ma esplose al secondo Tiro Rischio, ma conservate il malf e i suoi PV.

b. Disattivare i Rischi Malf. Una volta che una particolare pedina malf è stata ottenuta da un cliente FINAO, il Rischio corrispondente viene disattivato per tutti i giocatori.

Esempio [5A5b]: La vostra Fabbrica su Marte costruisce un aereo a razzo ad acetilene (H6c) per trasportare la produzione locale nella LEO. Questo decollo richiede l'Assistenza da Fabbrica, che richiede un Tiro Rischio (dato che non avete una centrale solare satellitare e la vostra Fabbrica non è colonizzata). Il malf dell'aereo a razzo ad acetilene è ancora disponibile, per cui questo comporta un secondo Tiro Rischio. Tirate con successo per il Rischio dell'Assistenza da Fabbrica e quindi tirate ancora con successo per il secondo Rischio (il malf dell'aereo a razzo ad acetilene). Dato che FINAO non è stata pagata, il malf dell'aereo a razzo ad acetilene può ancora verificarsi.

5B. Aziende e Mercato Azionario

Otto **aziende** sono rappresentate da pedine che iniziano non flottanti nella Riserva Comune. Potete rendere flottante una pedina nella Riserva Comune acquistando la sua prima azione e spostandola nello spazio FLOTTANTE (FLOAT) sul mercato azionario. Dopodiché la pedina si sposterà

¹¹ JORMUNGANDR. A settembre 2023 l'azienda in cui lavoro – Ion Game Design a Stoccolma – è stata scelta come luogo in cui posizionare il modello dell'asteroide Jormungandr nel Sistema Solare svedese, il modello in scala del Sistema Solare più grande del mondo. Il suo centro è la Globen Arena, un edificio semisferico del diametro di 110 metri. È a 2 km di distanza da dove mi trovo, e in una scala 1:12 milioni, mi pone più o meno nella posizione dell'Oberth Solare sulla mappa. L'asteroide Jormungandr, circa 1km di diametro e un rischio effettivo per la Terra, si trova in questa posizione vicino al suo perielio (al suo afelio è molto oltre l'orbita di Marte). Per cui se siete nelle vicinanze venite a vedere il modello di Jormungandr a Stoccolma, all'indirizzo Allhelgonatan 5.

secondo 5B5, quindi aumentando o diminuendo il suo **valore azionario** (il costo di acquisto di una azione)¹².

5B1. Il Presidente

Il **presidente** di una azienda è il giocatore la cui azione si trova nel punto più alto (nell'**apice** del triangolo) della pedina di un'azienda. Se voi rendete *flottante* un'azienda, la vostra pedina azione viene posta nell'apice facendovi diventare il presidente. Durante la *riunione del consiglio*, dopo ogni evento (5D), il presidente di ogni azienda decide come spendere le risorse aziendali prendendo una decisione tra distribuire i *dividendi* (5D1), *reinvestire* (5D2) o passare¹³. Ci sono diversi modi per cui un presidente può cambiare:

- a. Cambio di Maggioranza.** Se avete più azioni in una azienda di quelle che possiede il presidente, voi diventate il presidente. Scambiate la posizione della vostra pedina azione con quella che si trova nell'apice della pedina azienda.
- b. Cambio per Parata.** Se voi e il presidente siete in parità avendo entrambi una azione ed eseguite una *parata con i coriandoli* (La), potete scegliere di diventare il presidente di tutte le aziende in cui siete in parità.
- c. Fiduciario o Battaglia di Deleghe.** Se voi e il presidente siete in parità avendo entrambi una azione, potete diventare presidente vincendo un *contenzioso d'onore* (5B7) o vincendo una *battaglia di deleghe* (5C3).
- d. Negoziati.** Se il presidente non ha una maggioranza, può cedere la presidenza ad un altro azionista attraverso un Negoziato (N).

SUGGERIMENTO: Essere il presidente è utile per abbassare i prezzi o ricevere dividendi quando ne avete bisogno. Ma questo aiuta anche gli altri giocatori. Il presidente può ottenere fondi speculativi e può aumentare il valore delle azioni con, ad esempio, la gloria. [5B1]

¹² IL RUOLO DELL'ECONOMIA. "Tra i malintesi dell'economia c'è quello secondo cui è qualcosa che ti dice come fare soldi o gestire un'attività o prevedere gli alti e bassi del mercato azionario. ...Quando gli economisti analizzano prezzi, salari, profitti o la bilancia commerciale internazionale, ad esempio, lo fanno dal punto di vista di come le decisioni in varie parti dell'economia influenzano l'utilizzo di risorse scarse in una modalità che aumenti o diminuisca lo standard di vita materiale delle persone nel loro insieme. L'economia non è semplicemente un argomento su cui esprimere opinioni o sfogare emozioni. È uno studio sistematico di cause ed effetti, che mostra cosa succede quando fai cose specifiche in modi specifici". – Thomas Sowell, *Basic Economics*, 2015.

¹³ DECISIONI MANAGERIALI. Un presidente prende queste decisioni con gli stessi scopi di un direttore di banca. "Un'attività bancaria sana e sicura si basa in ultima analisi sulla perspicacia, la prudenza e l'onestà dei direttori di banca. Nessuna quantità di analisi finanziaria o di controllo normativo può immunizzare una banca o un sistema bancario dai danni causati da dirigenti bancari incompetenti o fraudolenti". – Richard Salsman, *Breaking the Banks*, 1990.

5B2. Prezzi e Clienti

Qualunque giocatore può acquistare i servizi di una azienda. Questo giocatore, chiamato **cliente**¹⁴, paga il **prezzo**¹⁵ indicato, che mostra la quantità, non negoziabile, di Aqua che deve essere pagata per avere quello che l'azienda fornisce.

FACILE DIMENTICARE. Un cliente non deve essere un azionista. Il presidente è solo un altro cliente. [5B2]

- a. Politica di Non-Rifiuto.** Un presidente non può rifiutare un servizio ad un cliente pagante (il consiglio d'azienda lo licenzerebbe)¹⁶. Ci sono 2 eccezioni:
- **Stigma per Inadempienza (vedere anche 4B6c).** Il presidente di un'azienda può rifiutare il servizio ad un giocatore con la *pedina inadempiente* (5A4j).
 - **Eccezione nel Modulo 3.** Durante la *Guerra* o l'*Anarchia* (3D), il presidente di un'azienda può rifiutare il servizio ad un giocatore nella coalizione avversaria. Come eccezione a 3D5e, i clienti dell'Azienda FINAO possono usare FINAO durante la Guerra.
- b. Prezzo.** Il prezzo per i *servizi* (5B3) dell'azienda è indicato all'interno di rombi blu in fondo al mercato azionario in base alla colonna in cui si trova la pedina azienda¹⁷. Il prezzo viene sempre pagato immediatamente dopo che il servizio è stato fornito. Viene pagato dal cliente in Aqua da rimettere nella Riserva Comune, cosa che fa *aumentare* il valore della pedina azienda secondo 5B5a.

¹⁴ CLIENTI. Una grande differenza tra il **Modulo 5** e i giochi sugli investimenti azionari, come **18XX**, è il ruolo dei clienti e dei servizi ai clienti. L'obiettivo di un gruppo di persone che collabora, chiamato azienda, è di fornire agli altri un valore compensativo. Ogni cliente è normalmente anche un produttore, specialmente nello spazio dove non è sostenibile il lusso dei parassiti e dei consumatori puri.

¹⁵ I PREZZI "non sono solo modi di trasferire denaro. Il loro ruolo primario è quello di fornire incentivi finanziari per influenzare il comportamento nell'uso delle risorse e dei prodotti risultanti. I prezzi non guidano solo i consumatori, ma anche i produttori... Sebbene i produttori stiano solo pensando a loro stessi e ai profitti delle loro aziende, dal punto di vista dell'economia nel suo complesso la società sta usando le sue scarse risorse in modo più efficiente perché le decisioni sono guidate dai prezzi". – Thomas Sowell, **Basic Economics**, 2015.

¹⁶ La LIBERA IMPRESA è un sistema economico in cui nessuno è obbligato per legge ad acquistare o vendere, e in cui i prezzi sono regolati da domanda e offerta piuttosto che dall'intervento del governo. Classicamente, l'**offerta** è la quantità complessiva di un bene o servizio offerto in vendita, mentre la **domanda** è la corrispondente quantità di denaro speso. Di conseguenza il prezzo è la domanda diviso l'offerta. Ad esempio, raddoppiando l'offerta di prodotti si dimezzano i prezzi complessivi, e raddoppiando la quantità di denaro raddoppiano i prezzi complessivi. In termini di gioco, se in presidente aumenta l'offerta attraverso i reinvestimenti, questo abbassa i prezzi e fa aumentare il numero di giocatori disposti a pagare tali prezzi.

¹⁷ PREZZI E TECNOLOGIA. I prezzi per beni o servizi sono limitati dallo stato attuale della tecnologia, e diminuiscono rapidamente man mano che la tecnologia si sviluppa e le aziende si rinnovano per utilizzare le nuove tecnologie. Ad esempio, l'innovazione nell'industria dei semiconduttori raddoppia il numero dei transistor nei circuiti integrati ogni due anni, seguendo la legge di Moore, un'osservazione fatta da Gordon Moore (cofondatore di Intel). La crescita esponenziale della potenza computazionale permette di conseguenza la fornitura commerciale di più potenza computazionale a costi più bassi.

- **Prezzo standard.** Il prezzo al cliente è raddoppiato se una *Colonia Bernal di Monetizzazione* viene Ancorata come Colonia Bernal Base (5A4e).
- **Prezzo Post-Monetizzazione.** Dopo che il mercato azionario si *ribalta* (5E) il prezzo diventa 1, 2 or 3 Isotopi/mezzi fiduciari pagati agli *speculatori* (5F4a).

ESEMPIO [5B2b]: L'Azienda Boost è stata appena messa nel flottante per cui ha un valore azionario = 1 e un prezzo = 7. Nel suo turno un giocatore paga 7 Aqua alla Riserva Comune per usare i servizi di Boost per lanciare nella LEO la sua carta di Massa 5. Questo fa muovere la pedina di Boost dalla RIGA 1 alla RIGA 2.

FACILE CONFONDERE: Il prezzo è il costo del servizio, mentre il valore azionario è il costo di una azione (5B4b). [5B2b]

5B3. Le Aziende e i Servizi alla Clientela

Ci sono 4 tipologie di aziende, ognuna rappresentata da 2 pedine identiche. Ognuna dispone di un **servizio**, fornito come *transazione* se un cliente paga nella Riserva Comune il *prezzo* (5B4c) dell'azienda. Una azienda nasce rendendola flottante sul suo Lato Bianco o Lato Nero¹⁸. Il servizio di un Lato Nero è disponibile solo dopo che il mercato si *ribalta* (5E).

- Azienda di Brevetti (Quadrati sul Lato Bianco).** È una azienda che possiede dei brevetti. Un cliente pagante prima esegue (opzionalmente) una *intuizione* (4B2f) (ovvero esegue una *ispirazione* (K2a) su ogni singolo mazzo dei brevetti) dopodiché riceve la carta in cima a un mazzo dei brevetti, assieme alle carte in cima a ogni mazzo dei suoi *supporti diretti* (J) (se ne ha).
 - **Vantaggi.** Questo vi permette di saltare l'asta e superare il limite accademico di mano. Ha il costo di una *transazione* invece di quello di una Operazione.
- Azienda Unicornio ET (Quadrati sul Lato Nero)¹⁹.** È una azienda di raffinazione e manifattura a gravità zero. Un cliente pagante può eseguire una *operazione di rifornimento in sito* (I5) o una *operazione di produzione ET* (I8) in una sua fabbrica come *transazione*²⁰.

¹⁸ Una AZIENDA è un gruppo di individui che cooperano, che operano verso un obiettivo produttivo. Ogni individuo è individualmente responsabile delle proprie azioni e decisioni; infatti, è una fantasia collettivista che un'azienda sia un'unità di realtà in grado di prendere decisioni come una sorta di superorganismo. Per esempio, un'azienda o una corporazione è incapace di avere responsabilità o di commettere un crimine. Solo le singole persone hanno tali capacità. "Azienda. Un ingegnoso dispositivo per ottenere profitto senza responsabilità individuale". – Ambrose Bierce, circa 1900. "Tutte le azioni razionali sono in primo luogo azioni individuali. Solo l'individuo pensa. Solo l'individuo ragiona. Solo l'individuo agisce". – Ludwig von Mises, *Socialism: An Economic and Sociological Analysis*, 1922.

¹⁹ Un UNICORNO è qualcosa di altamente desiderabile ma difficile da ottenere, appropriato per prodotti di nanotecnologie realizzati nello spazio in condizioni di microgravità.

²⁰ FABBRICHE SPAZIALI. Nel giugno del 2023 un esperimento di successo realizzato sulla ISS nella LEO ha prodotto quantità da laboratorio del medicinale antitumorale Keytruda, sviluppato dall'azienda farmaceutica Merck. Gli esperimenti hanno dimostrato che "la versione di questo farmaco prodotta nello spazio era sufficientemente stabile da essere somministrata tramite iniezione anziché tramite infusione endovenosa. Questo perché le particelle cristallizzano in modo diverso a gravità zero". – Paul Reichert, *Pembrolizumab*

• **Ingegneri e Minatori.** Il risultato può essere migliorato da *ingegneri o minatori* come da **2C1**.

c. Azienda di Lanciatori in Orbita (Triangoli sul Lato Bianco). È una azienda che esegue lanci di razzi in orbita. Un cliente pagante può lanciare in orbita nella LEO/Banca fino a Massa 9. Per un carico leggero è più costoso della *operazione di lancio in orbita (I4)* ma fa risparmiare una Operazione. Il prezzo è raddoppiato per lanciare in orbita verso una Colonia Bernal Base non di monetizzazione, *anche dopo che il mercato si ribalta*. Vedere **I4** e **2B3e**.

d. Azienda di Alchimie ET (Triangoli sul Lato Nero). Girate sul Lato Nero una carta con il Lato Bianco che si trovi in una Colonia Bernal Ancorata BEO (Beyond Earth Orbit: oltre l'orbita terrestre) ovvero che non sia una Colonia Bernal Base. Si può fare questo anche in una Colonia Bernal Ancorata BEO di un avversario.

ESEMPIO [5B3D]: Il vostro Razzo trasporta un propulsore GW (Zubrin ad acqua salata) e un radiatore leggero da 2 Therm (un radiatore acciaio/piombo con pompa a doppio ciclo chiuso) nella banca degli isotopi, ovvero in una Colonia Bernal Ancorata BEO. Per completare la transazione e acquistare il servizio Alchimia ET pagate 1 isotopo dalla vostra Cassaforte degli Isotopi alla Cassaforte degli Isotopi dello speculatore. Questo fa aumentare la quotazione dell'azienda, e gira il vostro radiatore per farlo diventare un radiatore pesante da 4 Therm (conduzione di calore pulsato). Con il raffreddamento a ciclo aperto (1C2b) il vostro propulsore GW diventa Operativo. Come azione gratuita prelevate 4 isotopi dalla vostra Cassaforte degli Isotopi e mettete 4 Serbatoi di Carburante a Isotopi nel vostro propulsore GW.

e. **Azienda FINAO (Cerchi sul Lato Bianco).** È un consorzio di programmatori (sta per "Failure Is Not An Option/Il Fallimento non è Contemplato"). Un cliente pagante ottiene FINAO (evitare un Tiro di Rischio o Rischio Epico, cosa che gli può fare ottenere un *mal* secondo **5A5**). Questo servizio al cliente può essere applicato in qualunque momento durante il movimento di ogni vostra Astronave mentre il servizio deluxe può essere usato per tutte le vostre Astronavi. Un *multimiliardario (4B2e)* utilizza i suoi esperti, non l'Azienda FINAO.

• **Prezzi FINAO.** Se questa azienda non è nel flottante, i pagamenti FINAO non sono permessi (**5A4d**), eccettuato il giocatore con l'abilità di fazione Open Source (**B6a**), che può pagare 4 Aqua (raddoppiati durante l'inflazione) come pagamento FINAO senza utilizzare l'azienda FINAO. *Questa abilità viene persa quando il mercato si ribalta (5E)*.

• **Prezzi FINAO Deluxe.** Se pagate il doppio del prezzo dell'azienda, il servizio dell'azienda migliora fino a permettere di evitare fino a quattro Tiri Rischio nel vostro Turno. Vedere l'**Esempio 5B3e**.

- I Prezzi FINAO vengono dimezzati usando determinate Abilità (esempio **4G3f**, alcune Abilità su Coloni e Futuri). Queste abilità fanno pagare il prezzo al cliente standard per i servizi deluxe.

FACILE DIMENTICARE: Un'Abilità che dimezza il prezzo FINAO vi permette di pagare il prezzo normale per i servizi FINAO deluxe. [5B3e]

f. Azienda Cometa ET (Cerchi sul Lato Nero). Una azienda di raffinazione a livello nano-molecolare. Se si trova in un Sito Sinodico (nella Stagione corretta), un cliente pagante automaticamente ottiene un '1' sul suo Tiro Grandezza (secondo **16**, senza utilizzare una Operazione).

- **Rischio da Anomalia.** Questa *transazione* di prospezione è un Rischio da Anomalia.
- **Bloccato.** Si può fare una prospezione con successo anche in un Sito Sinodico bloccato, rimuovendo il disco di blocco.

g. Azienda Creditizia (Esagoni sul Lato Bianco). Una azienda che presta denaro. Un cliente pagante può usare cubetti appositi come **cubetti di debito**, che vengono piazzati 8 Anni nel futuro sul Ciclo delle Macchie Solari. Ogni cubetto di debito vale 4 Aqua (8 durante l'inflazione), o (dopo che il mercato si ribalta (**5E**)) vale 1 Mezzo Fiduciario (vedere **5F5**). Questo ammontare viene ricevuto dal giocatore in anticipo dalla Riserva Comune, come **prestito**. Dopodiché il giocatore paga il prezzo del servizio (che rappresenta gli interessi sul prestito), cosa che fa aumentare il valore delle azioni dell'azienda²¹.

- **Sequenza.** Prima si ricevono gli incassi, poi si fanno i pagamenti (tariffe dei contratti / prestiti), questi ultimi in un ordine a vostra scelta.
- **Mezzi Fiduciari.** L'ammontare del prestito viene pagato dalla Riserva Comune nella vostra cassaforte degli isotopi in Mezzi Fiduciari (perle blu, vedere **5F5b**).
- **Numero di cubetti debito.** Il cliente può piazzare tanti cubetti quanti ne ha a disposizione nel proprio colore (da 2 a 7). Questi cubetti non saranno più disponibili fino a quando non verranno riottenuti attraverso il rimborso del prestito.
- **Periodo di Rimborso.** I cubetti vengono piazzati 8 Anni nel futuro, o nell'ultimo Anno della partita, se questo avviene prima, e devono essere rimborsati all'inizio del vostro Turno in cui il Cubetto delle Macchie Solari li raggiunge. La somma rimborsata è di 4 Aqua per ogni cubetto (raddoppiati durante l'inflazione), o 1 perla per ogni cubetto se il mercato si ribalta prima del rimborso. Di cubetti di debito non possono essere rimborsati prima dell'Anno che segue l'Anno in cui sono stati assunti.

²¹ TASSI DI INTERESSE. "Secondo Ludwig von Mises e la Scuola austriaca di economia, i tassi di interesse sono determinati dalle preferenze temporali degli individui, non dai tassi stabiliti da una banca centrale. Di norma, le persone attribuiscono una valutazione più elevata ai beni presenti rispetto a quelli futuri. La fonte del valore economico è la mente individuale, non gli input di lavoro impiegati per realizzarli." – Carl Menger, *Principles of Economics*, 1871.

SUGGERIMENTO (MODULO 4): Sia i prestiti che i contratti forniscono liquidità. Tuttavia, i prestiti vincolano le fabbriche, fanno pagare interessi in anticipo e devono essere rimborsati, mentre i contratti non vincolano le fabbriche e possono essere rimborsati completandoli. Ma i prestiti potenzialmente forniscono più denaro dei contratti. [5B3g]

- **Limite di un Prestito.** Un cliente con cubetti debito non può ottenere un secondo prestito (ma può rinnovarlo).
- **Rimborso del Prestito (azione gratuita).** Se il Cubetto delle Macchie Solari si è mosso sull'Anno con i vostri cubetti di debito, potete rimborsare il prestito nella sua completezza (svendendo azioni se necessario) o rinnovarlo (prossimo punto). Potete rimborsare in anticipo qualunque cubetto debito. Tutti i pagamenti vanno dalla vostra Banca alla Riserva Comune, o dalla vostra Cassaforte degli Isotopi nella Cassaforte degli Isotopi dello Speculatore.
- **Rinnovo del Debito.** Come debitore, se non rimborsate i cubetti debito dovuti, dovete posporre il prestito. Come prima cosa dovete pagare all'azienda il prezzo come penalità per il ritardo (se l'azienda creditizia non esiste più, pagate il suo prezzo flottante), svendendo azioni se necessario. Se non potete pagare (ovvero non avete azioni o denaro nella vostra Banca/Cassaforte) tutte le aziende creditizie si abbassano di una riga (5B5b). Dopodiché potete rimborsare tutti i cubetti debito che volete rimettendoli nella vostra Riserva. Infine, prendete la *pedina inadempiente* (5A4) f, ovunque essa si trovi, e piazzate tutti i cubetti debito non rimborsati 4 Anni nel futuro.
- **Ristrutturazione del Debito.** Quando avviene l'*inflazione* (5A4e) rimuovete metà dei vostri cubetti debito (arrotondati verso l'alto). Quando il mercato si ribalta, vedere 5Ec.

ESEMPIO [5B3g]: Siamo nel terzo anno della stagione gialla. Usate la vostra transazione per ottenere 12 Aqua dall'azienda creditizia attualmente ad un prezzo di 3. Piazzate 3 cubetti debito 8 anni nel futuro. Ricevete il prestito di 12 Aqua dopodiché pagate gli interessi (3 Aqua).

h. Azienda Express ET (Esagoni sul Lato Nero). Una azienda di trasporti interplanetaria. Un cliente pagante sposta un carico di massa minore o uguale a 4 tra due Colonie Bernal Ancorate (anche nemiche). Questo è un movimento di una Astronave, per cui non è permesso fare un *doppio movimento* (H1b). Il carico può essere composto da pile, carte (contratti inclusi) o Serbatoi di Carburante.

TABELLA DEI SERVIZI ALLA CLIENTELA [5B3]

| Pedina Azienda | Servizio sul Lato Bianco (transazione) | Servizio sul Lato Nero (transazione post-monetizzazione) |
|-----------------------|--|--|
| Quadrato | Brevetti – Ispirazione su un mazzo brevetti (opzionale), dopodiché prendete la carta in cima a un mazzo brevetti e quella in cima ai suoi supporti. | Unicorno ET – Eseguite una <i>operazione di rifornimento in sito (I5)</i> o una <i>operazione di produzione ET (I8)</i> come transazione. |

| | | |
|------------------|--|--|
| Triangolo | Lanci in Orbita – Lanciate una massa minore o uguale a 9 nella LEO/Banca. Raddoppiate il costo per una Bernal non di monetizzazione anche dopo che il mercato si ribalta. | Alchimia ET – Girate una carta Lato Bianco sul suo Lato Nero in una qualunque Colonia Bernal Ancorata BEO. Può essere anche una Colonia Bernal BEO avversaria. |
| Cerchio | FINAO – Un FINAO (per evitare un Tiro Rischio o Rischio Epico). Potete ottenere un <i>malf</i> . Pagate il prezzo x2 (deluxe) per evitare fino a 4 Tiri Rischio o Rischio Epico nel Turno. | Cometa ET – Quando fate una prospezione in un Sito Sinodico (inclusi quelli bloccati) automaticamente ottenete un '1' nel Tiro Grandezza. Questo è un Rischio da Anomalia. |
| Esagono | Prestiti – Ottenete un prestito dalla Riserva Comune usando i vostri cubetti debito piazzati sul Ciclo delle Macchie Solari 8 Anni nel futuro. Ogni cubetto debito vale 4 Aqua (8 Aqua se c'è inflazione) o 1 Mezzo Fiduciario dalla Riserva Comune. | Express ET – Spostate un carico di Massa minore o uguale a 4 tra due Colonie Bernal Ancorate qualsiasi. Il carico può essere formato da pile di carte o Serbatoi di Carburante. |

FACILE DIMENTICARE: La NASA (il Giocatore Bianco) non ottiene tariffe di lancio in orbita se un cliente usa i servizi di un'azienda di lanciatori in orbita. [5B3]

SUGGERIMENTO: Dato che il prezzo di una azienda viene pagato immediatamente dopo aver reso il servizio (5B2b) potete usare la Express ET per spostare Isotopi nella vostra cassaforte degli isotopi e pagare con questi fondi, presumendo che la banca degli isotopi sia una Colonia Bernal. [5B3h]

5B4. Il Mercato Azionario

Quando una azienda viene resa per la prima volta *flottante* (5C1a), la sua pedina viene piazzata nello spazio della riga più un basso, indicato dalle linee punteggiate. Quando una pedina azienda si muove, si può impilare con le altre.

- a. Le **Azioni** sono le pedine a forma di fungo²². Ogni giocatore alla partenza ne ha 5 del proprio colore e le può investire acquistandole e piazzandole in uno spazio vuoto in una pedina azienda.

²² AZIONI ET. Il numero di consumatori nello spazio è infinitesimale rispetto ai miliardi sulla Terra. Secondo una comune tesi consumistica, ciò significa che i viaggiatori spaziali hanno una domanda di beni insufficiente rispetto alla necessità e al desiderio di consumare, e che una fonte di prosperità porterebbe ad un baby boom nello spazio. Le persone in più aumenterebbero la domanda come consumatori puri, aumentando la domanda e quindi l'economia. Il buon senso ci dice che le persone in più aumentano l'economia nel loro ruolo di produttori, non di parassiti. Come tutte le economie, l'economia spaziale è guidata da beni importati e non da beni esportati. Sia sulla Terra che nello spazio, sono

b. Valore delle Azioni. Il numero "1", visibile attraverso la finestrella della pedina, indica che le azioni possono essere *acquistate* (5C1) o *vendute* (5C5) per 1 Aqua. Il valore delle azioni cambia attraverso il *movimento della pedina azienda* (5B5).

- **Inflazione.** Il valore delle azioni viene raddoppiato se una *Colonia Bernal di monetizzazione* viene Ancorata come Colonia Bernal Base (5A4e).

- **Post-monetizzazione (5E).** L'inflazione (se presente) termina e il valore delle azioni diventa in *perle* (Isotopi/Mezzi Fiduciari).

c. Prezzi. Il numero in fondo alla colonna indica quanta Aqua devono pagare i clienti per ottenere i servizi che fornisce l'azienda secondo 5B2b. Il prezzo cambia a seconda del *movimento della pedina azienda* (5B5). Il prezzo viene pagato appena dopo che il servizio è stato fornito²³. Così come il valore delle azioni, anche i prezzi vengono raddoppiati durante l'inflazione.

d. Scambio di Azioni. Potete acquistare, vendere o scambiare azioni con un altro giocatore in qualunque momento sia valido eseguire un *negoziato per il trasferimento di carte della mano* (N2). Questo negoziato scambia il colore delle azioni senza creare o riempire buchi nella pedina dell'azienda e senza muoverla.

e. Assunzione di Debito. Sempre attraverso il negoziato potete assumervi il *prestito* (5B3g) odi un altro giocatore scambiando uno dei suoi cubetti debito con uno del vostro colore. Vedere l'**Esempio 5B6**.

FACILE DIMENTICARE: La pedina azienda quadrata può essere una tra due aziende: Brevetti (Lato Bianco) o Unicornio ET (Lato Nero). Entrambe posso flottare ad un prezzo di 6 Aqua e un valore azionario di 1 Aqua. [5B4]

SUGGERIMENTO: Il prezzo diminuisce man mano che la pedina si muove verso destra simulando il fatto che una azienda che investe in beni strumentali può mantenere i profitti mentre offre i suoi servizi ad un prezzo sempre più basso. [5B4c]

i beni a essere scarsi, e non la domanda di beni, che è essenzialmente infinita. "...il desiderio di cibo è limitato in ogni uomo dalla ristretta capacità dello stomaco umano; ma il desiderio delle comodità e degli ornamenti di costruzioni, abbigliamento, equipaggiamento e mobili per la casa sembra non avere limiti o confini certi". – Adam Smith, *The Wealth of Nations*, 1776.

²³ LA DIMINUIZIONE DEI PREZZI NON È RECESSIONE. Il progresso tecnologico è indispensabile per la crescente offerta di beni capitali. Le aziende che producono tale capitale prima dei loro concorrenti possono aumentare la loro offerta e quindi abbassare i loro prezzi. Forse il più grande errore nella scienza dell'economia è confondere i prezzi in calo dovuti al progresso tecnologico con i prezzi in calo dovuti ai default sui prestiti basati sulla riserva frazionaria e i conseguenti fallimenti bancari e la contrazione dell'offerta di moneta poiché i loro mezzi fiduciari vengono rimossi dalla circolazione. Il primo è caratterizzato da prosperità economica, mentre il secondo è una **recessione** (o depressione come veniva chiamata prima della Seconda Guerra Mondiale) caratterizzata dalla riduzione improvvisa della redditività aziendale e dalla maggiore difficoltà di rimborsare i debiti. *"Impegnandosi in una politica inflazionistica o deflazionistica, un governo non promuove il benessere pubblico, il bene comune o gli interessi dell'intera nazione. Favorisce semplicemente uno o più gruppi della popolazione a spese di altri gruppi"*. – Ludwig von Mises, *Human Action: A Treatise on Economics*, 1949.

5B5. Movimento della Pedina Azienda

La pedina di un'azienda nel flottante si muove in cinque modi e si può impilare su altre pedine durante questo movimento²⁴:

a. Movimento Verso l'Alto di 1 Riga (elevazione) per i casi seguenti (che tematicamente aumentano la reputazione o la tesoreria)²⁵:

- **Cliente pagante.** Il prezzo dell'azienda viene pagato da un cliente nel proprio Turno, il quale può pagare solo per un servizio attualmente svolto (es. lanciare in orbita, ottenere carte o FINAO). Un *multimiliardario (4B2e)* usa i propri esperti, non l'azienda FINAO.
- **Ogni Azione dell'Azienda Acquistata (5C1)** che riempie un buco. In altre parole, le azioni che cambiano di mano senza lasciare un buco non fanno muovere la pedina.
- **Gloria**, se il presidente gira una pedina gloria in una *parata di coriandoli (La)*²⁶.
- **Il Presidente che Usurpa una Rivendicazione (G4).**
- **Il Presidente che Ancora una Colonia Bernal.**
- **Il Risultato di "1" in un Tiro Rischio (ogni azienda FINAO).** Inclusi i Tiri Rischio Epici. Tuttavia, va ignorato se il presidente di una azienda FINAO ottiene un risultato di "1".

FACILE DIMENTICARE: La pedina di una azienda può terminare il movimento in cima alla pedina di un'altra azienda. [5B5]

²⁴ MOVIMENTO DELLA PEDINA. Questo meccanismo di gioco deve omaggio a giochi come la serie 18XX di giochi sui treni, iniziata da **1829** di Francis Tresham (1974). L'ho migliorato enfatizzando standard oggettivi di aumento del patrimonio netto, con aumenti di capitale sulla scala orizzontale e aumenti di fondi sulla scala verticale. Ci sono elementi soggettivi come la gloria ed eventi casuali come le esplosioni sulla rampa di lancio. A differenza di **18XX**, in cui i dividendi aumentano il valore delle azioni (spostandosi verso destra), qui i dividendi abbassano i fondi della società e quindi si spostano di 1 verso il basso. Ciò riflette il dilemma manageriale di base tra mantenere felici gli azionisti e migliorare la società. Le ferrovie transcontinentali americane del XIX secolo furono finanziate in due modi molto diversi: sussidi pubblici o profitti privati. Quelle pubbliche (Central Pacific, Union Pacific e Northern Pacific) furono **di fatto** nazionalizzate, gestite da politici per accaparrarsi la terra (i proprietari furono sfrattati sotto la minaccia delle armi, scatenando guerre indiane e per i pascoli), subirono scandali di corruzione e operarono costantemente in rosso, sostenute dai sussidi dei contribuenti (solo la Central Pacific non andò rapidamente in bancarotta). Al contrario, la transcontinentale privata (The Great Northern Railway gestita da James J. Hill) pagò per la sua terra, trattò coloni e indiani come clienti, non accettò mai un centesimo dei soldi dei contribuenti e si dimostrò efficiente, duratura e redditizia.

²⁵ Il REDDITO "è una retribuzione derivante dalla fornitura di servizi ad altri. Le persone guadagnano un reddito aiutando gli altri." – James Gwartney e Richard Stroup, *What Everyone Should Know About Economics And Prosperity*, 1996.

²⁶ Uno SCHEMA PONZI è una strategia di investimento in cui la fonte dei fondi proviene da investitori successivi piuttosto che da un'attività commerciale sostenibile. È fraudolenta nella misura in cui i potenziali investitori sono portati a credere che l'impresa offra beni o servizi di valore ai clienti e non viene detto loro che altri investitori sono la principale fonte di finanziamento dell'azienda. Nel **Modulo 5**, gli acquisti di azioni, la gloria e usurpare le rivendicazioni sono esempi di come aumentare il valore percepito delle azioni attraverso la notorietà, il clamore e il denaro degli investitori, piuttosto che dal valore oggettivo.

FACILE DIMENTICARE: Il presidente di diverse aziende le fa muovere tutte verso l'altro quando gira una pedina gloria o Ancora una Colonia Bernal, o le fa muovere tutte verso il basso in caso di Inadempienza o quando Disancora una Colonia Bernal. [5B5a]

ESEMPIO [5B5a]: Nel vostro movimento portate nella LEO la pedina gloria della Zona Eliocentrica di Ceres. Come presidente dell'azienda di lanciatori in orbita questo fa spostare verso l'alto la pedina dell'azienda. Nella vostra transazione pagate il prezzo dell'azienda per lanciare in orbita alcune Carte dalla Mano, spostando ancora verso l'alto la pedina dell'azienda.

b. Movimento verso il Basso di 1 Riga per i casi seguenti (che tematicamente diminuiscono la reputazione o la tesoreria)²⁷:

- Ogni Azione dell'Azienda Venduta o Svenduta (5C5) che lascia un buco. In altre parole, le azioni che cambiano di mano senza lasciare un buco non fanno muovere la pedina.
- Transazioni sui Dividendi (5D1). Movimento verso il basso di 1 riga per ogni punto di dividendo scelto dal presidente per un pagamento.
- Inadempienza, se il presidente riceve la *pedina inadempiente* (5A4j).
- Tagli di Bilancio (evento, vedere K2f).
- Il Presidente che Disancora una Colonia Bernal.
- Ogni Carta Persa in una Esplosione sulla Rampa di Lancio/Detriti Spaziali (evento, vedere K2c). Ogni azienda di lancio in orbita si sposta in basso di una riga per carta persa, non contando le carte ricompensate dall'*assicurazione* (O5g).
- Non riuscire a pagare le penalità sul ritardo sul pagamento dei debiti. Il pagamento dei debiti si sposta nel futuro di 5 anni e ogni azienda creditizia si sposta in basso, vedere 5B3g.
- Dichiarazione di Guerra (Modulo 3, vedere 3C1). *Post-monetizzazione: si attiva anche un panico bancario (5G3).*

ESEMPIO [5B5b]: Ci sono tre giocatori con carte nella LEO, e l'azienda di lanciatori in orbita è nella Riga 3. Dopodiché una singola esplosione sulla rampa di lancio fa diventare insolvente l'azienda. Un azionista preoccupato esegue una operazione di raccolta fondi per spostare la Legge su centrista, per salvaguardare l'azienda.

FACILE DIMENTICARE: Un'azienda non è mai immune ai tagli di bilancio, al contrario del suo presidente. [5B5b]

FACILE DIMENTICARE: Un futuro casus belli non è una Dichiarazione di Guerra, per cui la pedina dell'azienda non ne viene influenzata. [5B5b]

²⁷ DEPRESSIONE INFLAZIONARIA. L'inflazione dovuta all'espansione del credito causa sempre (*ceteris paribus – a parità di altri fattori*) l'effetto di far scendere il valore delle azioni (e i salari) al di sotto dell'aumento dei prezzi dei beni di consumo. Questo perché la domanda di azioni ordinarie dipende dalla disponibilità di risparmi, che cala se i risparmi non riescono a tenere il passo con la domanda di beni di consumo. In effetti, l'inflazione può eliminare del tutto i risparmi. – George Reisman, *Capitalism*, 1990.

- c. Movimento verso il Basso di 1 Riga e Verso Destra di 1 Spazio** se durante una riunione del consiglio il presidente decide di *reinvestire* nell'azienda secondo 5D2²⁸. (Tematicamente, la liquidità dell'azienda viene impiegata per acquisire personale o macchinari).
- **Limite a Destra.** Se lo spazio in cui deve muovere la pedina non esiste dato che si trova già nel limite a destra, si muove verso il basso ma non verso destra. Il presidente ottiene un *fondo speculativo* (5B8b), se ne rimangono ancora.
 - **Insolvenza.** I reinvestimenti non possono rendere *insolvente* (5B8b) l'azienda. Vedere l'Esempio 5D2.

ESEMPIO [5B5c]: L'azienda dei brevetti è un'azienda di valore azionario = 5 (nella zona toro). Durante la riunione del consiglio il suo presidente (il Giocatore Verde) sceglie di reinvestire. Questo sposta la pedina dell'azienda in basso di una riga ma non verso destra dato che si trova nell'ultima colonna. L'azienda è limitata a destra, permettendo al presidente di ottenere la sesta azione come fondo speculativo.

- d. Limite in alto.** Una pedina nella riga più in alto non può muoversi ancora in quella direzione. Se deve farlo non si muove, ma invece il presidente ottiene un *fondo speculativo* (5B8b), se ne rimangono ancora. Vedere l'Esempio 5B8. L'azienda creditizia
- e. Recessione.** L'azienda creditizia (solo quella) viene mossa di due colonne verso sinistra durante una *recessione* dopo un panico bancario (5G3c).

5B6. Insolvenza

Se una pedina dell'azienda si sposta in basso nella zona orso²⁹, o perde la sua ultima azione, diventa **insolvente**:

- a. Pedina Inadempiente.** A meno che non la salvi nei panni di un *angelo* (vedi sotto), il presidente di un'azienda che diventa insolvente riceve la *pedina inadempiente* (5A4j) ovunque essa si trovi. La pedina è sul suo lato blu, o sul lato oro se ci si trova in post-monetizzazione.
- b. Capitolo 7.** Tutte le azioni esistenti vanno Scartate³⁰.

²⁸ REINVESTIMENTI. "Non tutti i progetti di investimento creeranno ricchezza. (Per aumentare la ricchezza) il valore della produzione aggiuntiva derivante dall'investimento deve superare il costo dell'investimento ... per realizzare il suo potenziale, deve avere un meccanismo capace di attrarre risparmi e incanalarli in progetti di investimento che creano ricchezza. In un'economia di mercato, il mercato dei capitali svolge questa funzione". – James Gwartney e Richard Stroup, *What Everyone Should Know About Economics And Prosperity*, 1996.

²⁹ IL TORO E L'ORSO DEL MERCATO AZIONARIO fanno riferimento rispettivamente alle tendenze al rialzo e al ribasso nei valori azionari complessivi del mercato azionario. I termini provengono dall'Exchange Alley di Londra all'inizio del XVIII secolo. Anche i colori rosso e nero sono storici. Le frasi "in rosso" descrivono l'essere in debito o perdere denaro, mentre la frase "in nero" descrive l'essere solventi o accumulare denaro.

³⁰ IL CAPITOLINO 7 fa parte del codice fallimentare USA. I beni di un debitore che non siano stati esentati vengono raccolti e liquidati (ridotti a denaro), e i proventi vengono distribuiti ai creditori. Ciò libera il creditore dal debito.

- c. Angelo.** Qualunque giocatore (anche al di fuori del proprio Turno) può pagare il doppio del prezzo minimo di un'azione per acquistarne una. Questo rimette l'azienda nel flottante e la pedina viene piazzata nella riga più in basso della stessa colonna con una azione.
- **Arcangelo.** Ci può essere solo un angelo. Se più di un giocatore vuole esserlo, decide il presidente.
 - **Uomo di paglia.** Non potete diventare un angelo per una azienda che avete fatto diventare insolvente *svendendo (5C5c)* le sue azioni.
- d. Effetti dell'Insolvenza.** Se non si è presentato un angelo, l'azienda insolvente esce dal flottante per cui ogni giocatore nel proprio Turno può usare una *transazione* per rimetterla nel flottante acquistando una delle sue azioni³¹.

ESEMPIO [5B6]: L'azienda dei brevetti è nell'ultima riga e nell'ultima colonna, con un valore azionario di 3 Aqua. Nel suo turno il Giocatore Rosso svende la sua azione, ricevendo 3 Aqua ma mettendo l'azienda nel Capitolo 7. Questo costringe voi e un altro azionista a Scartare le vostre azioni. Avete 5 Aqua, ovvero vi manca 1 Aqua per diventare un angelo, per cui convincete il Giocatore Bianco a darvi l'ultima Aqua. Egli accetta alla condizione che vi facciate carico del suo debito sul suo prestito, scambiando il suo cubetto debito con uno del vostro colore. Salvata da voi come angelo, la pedina dell'azienda dei brevetti ritorna nello stesso posto sul mercato azionario, con voi che possedete l'unica azione, inoltre evitate la pedina inadempiente.

5B7. Contenzioso (In aggiunta all'Azione Gratuita di Lobby, Modulo 0)

Come da **O4**, come azione gratuita limitata ad una volta per turno, potete pagare 1 Aqua (**si rinuncia al pagamento dopo che il mercato si ribalta**) e Scartare uno dei vostri delegati in una Ideologia non attiva per utilizzare (opzionalmente) la sua *Legge (O5)*. Nel **Modulo 5**, una azione di lobby effettuata in una Ideologia attiva o non attiva può permettervi di eseguire anche un **contenzioso** come da **Tabella 5B7**, a seconda dell'Ideologia su cui si è eseguita l'azione di lobby³².

³¹ LA GRANDE DEPRESSIONE. "Ben S. Bernanke e Milton Friedman sono entrambi economisti che hanno studiato attentamente la Grande Depressione. In effetti, Bernanke ammette che il suo intenso interesse per quell'evento è stato ispirato dalla lettura di *Monetary History of the United States, 1867-1960* di Milton Friedman e Anna Jacobson Schwartz. Bernanke concorda con Friedman sul fatto che ciò che ha reso la Grande Depressione davvero grande, piuttosto che una semplice depressione da giardino, è stata la serie di panici bancari iniziati quasi un anno dopo il crollo della borsa dell'ottobre 1929. Ed entrambi concordano sul fatto che la Federal Reserve è stata la principale colpevole per non essere riuscita a compensare, se non addirittura essere riuscita a dare inizio, a quel cataclisma economico negli Stati Uniti. Come Bernanke ... ha detto in un discorso alla festa per il novantesimo compleanno di Friedman: "Vorrei dire a Milton e Anna: per quanto riguarda la Grande Depressione. Avete ragione, ce l'abbiamo fatta. Ci dispiace molto. Ma grazie a voi, non lo faremo di nuovo". Questa apparente somiglianza, tuttavia, nasconde differenze significative negli approcci di Friedman e Bernanke alle crisi finanziarie, differenze che hanno avuto un ruolo enorme ma raramente notato nella recente crisi finanziaria. Non solo queste differenze hanno portato a un altro fallimento della Fed ... ma hanno anche portato a una trasformazione drammatica del ruolo della Fed nell'economia. Bernanke ha così ampliato le azioni discrezionali della Fed oltre il mero controllo della massa monetaria che è diventata un gigantesco pianificatore finanziario. In breve, nonostante la promessa di Bernanke, la Fed lo ha fatto di nuovo." – Jeffrey Rogers Hummel, **Ben Bernanke Versus Milton Friedman, Boom and Bust Banking**, 2012.

³² Il SOCIALISMO sta sostituendo il libero mercato, incluso il mercato azionario, con prezzi e servizi regolamentati sotto il controllo di un governo centrale. "Un sistema in cui i

- a. **Impero Spaziale (3F4c).** Questo rende impossibili in contenziosi (*Modulo 3*)³³.
- b. **In Disgrazia.** Se avete la Pedina Inadempiente non potete usare Fiduciari, Corruzione o Antitrust.
- c. **Diritto.** Il banchiere degli isotopi è immune dai fiduciari, e non può usare la corruzione.

| TABELLA 5B7 – CONTENZIOSO | |
|---------------------------|---|
| Legge | Effetti aggiunti di un azione di lobby |
| Individualismo | Causa. Spostate qualunque delegato in qualunque Ideologia. |
| Libertà | Costituzione. Nessun contenzioso per il resto dell'Anno. |
| Onore | Fiduciario. Se siete in parità per la carica di presidente in un'azienda, diventate presidente. |
| Unità | Torto. Date la vostra pedina inadempiente ad un altro giocatore. |
| Autorità | Corruzione: Scambiate 2 azioni. |
| Uguaglianza | Antitrust: Spostate la pedina azienda di una colonna verso sinistra. |

ESEMPIO [5B7]: Nel vostro Turno pagate un Aqua e Scartate un vostro delegato nell'Individualismo per fare azione di lobby. Producete ET utilizzando la Fabbrica di un avversario (libera circolazione) dopodiché usate il Contenzioso Causa per spostare il suo delegato fuori dalla vostra Ideologia. Come transazione Scartate uno dei vostri delegati (offerta pubblica di acquisto) in una battaglia di deleghe per la presidenza della sua Compagnia Creditizia (vedere 5C3). Il vostro avversario non è stato in grado di difendersi.

ESEMPIO [5B3e]: Nel vostro movimento, vi muovete per inerzia dalla LMO nello spazio di aerofreno di Marte. Usate la vostra transazione con l'azienda FINAO, pagando il prezzo della compagnia (attualmente 4 Aqua). L'azienda FINAO si sposta di una riga verso l'alto. Il vostro Razzo Operativo si ferma nello spazio di aerofreno con due carte: un reattore con l'icona pac-man e un propulsore. Usate la vostra Operazione per un *riifornimento con aspirazione atmosferica* (I5c). Il vostro consumo di carburante è 2, per cui guadagnate 5 Serbatoi di Carburante di acqua. Decidete di pagare altre 4 Aqua (quindi pagate il prezzo deluxe per il

diritti di proprietà in agricoltura, commercio e industria possono essere assegnati o riassegnati solo dalle autorità politiche, piuttosto che dalle transazioni nel mercato". – Thomas Sowell, *Knowledge and Decisions*, 1996.

³³ LEGGE MARZIALE. "Dal 1935 al 1940, con Roosevelt e gli ardenti sostenitori del New Deal che lo circondavano a gran voce, gli investitori privati non osavano rischiare i loro fondi nelle quantità tipiche della fine degli anni '20. ... la maggior parte dei dirigenti aziendali si aspettava sostanziali attenuazioni dei diritti di proprietà, che arrivavano fino alla 'totale dittatura economica'. ... Nel 1945 e nel 1946, con Roosevelt morto, il New Deal in ritirata e la maggior parte dei controlli bellici rimossi, gli investitori scesero in campo in massa". – Robert Higgs, *Depression, War, and Cold War*, 2006.

5B8. Aziende Toro e Fondi Speculativi

Un'azienda che si muove nell'area nera del mercato azionario è un'azienda toro³⁴. Questo ha due vantaggi:

a. Impunità. Un'azienda toro è immune alle *battaglie di deleghe* (5C3).

b. Fondi Speculativi. Se la pedina di un'azienda non si può muovere verso l'alto perché si trova in cima a una colonna, è *limitata* verso l'alto e non si muove. Se non si può muovere verso destra e verso il basso perché è troppo a destra, è *limitata* a destra e si muove verso il basso di una riga. Se è limitata verso l'alto o verso destra, il *presidente* (5B1) sceglie tra un'azione o un cubetto tra i suoi componenti ancora disponibili nell'area dei FONDI SPECULATIVI e lo mette nella propria Riserva (5A3d). Questi componenti sono rigorosamente non disponibili fino a quando non vengono ottenuti attraverso il raggiungimento di questi limiti, dopodiché il presidente potrà aumentare il suo *limite dei cubetti* (17b)³⁵ o il suo *limite delle azioni* (5A1f)³⁶.

³⁴ AFFARI DURANTE L'ERA DEL SISTEMA BANCARIO LIBERO AMERICANO. "Prima del 1913, non c'era un'inflazione diffusa. I cicli economici erano contenuti e non c'erano crolli diffusi nel sistema bancario o depressioni prolungate, come è accaduto con le banche centrali. Le pratiche bancarie erano prudenti a causa della disciplina delle forze di mercato, come il potenziale di prelievi di depositi o perdite sui prestiti. Quando ciò si verificava, venivano sostenuti direttamente dalle singole banche che adeguavano le loro politiche di conseguenza, invece di essere imposti a parti non correlate. Di conseguenza, il coefficiente patrimoniale del sistema bancario libero era del 40% e non è mai diminuito; mentre è sceso continuamente con le banche centrali, oggi sotto il 5%. I coefficienti di liquidità delle banche erano superiori al 40%, quattro volte la cifra nel sistema bancario centrale odierno. I coefficienti erano così alti perché le riserve erano decentralizzate, controllate dai banchieri, non dai politici". – Richard Salsman, *Breaking the Banks*, 1990.

³⁵ LIMITI ALLA CRESCITA. Uno dei grandi economisti non celebrati è stato Julian Simon, che ha dimostrato statisticamente che le risorse vengono create piuttosto che consumate. Nel suo libro, ha fatto un'offerta pubblica per *"scommettere 10.000 \$ che le risorse minerarie (o cibo o altre materie prime) non aumenteranno negli anni futuri, al netto dell'inflazione. Si poteva scegliere qualsiasi minerale o materia prima (inclusi cereali e combustibili fossili) che non sia controllato dal governo, e la data di liquidazione"*. Gli ambientalisti malthusiani Paul Ehrlich e John Holden avevano accettato questa scommessa su un periodo di 10 anni, scegliendo i metalli rame, cromo, nichel, stagno e tungsteno, ma hanno perso quando nel 1990 i prezzi di tutti e cinque sono scesi, non aumentati. – Julian Simon, *The Ultimate Resource 2*, 1996.

³⁶ FONDI SPECULATIVI. Questi investimenti sono esenti dal pesante fardello normativo imposto dalla maggior parte dei governi, ma sono legalmente limitati a coloro che hanno un elevato patrimonio netto. Poiché i regolatori sono autorizzati *"ad adeguare gli standard di patrimonio netto e reddito per gli individui nel modo in cui ritengono opportuno"*, gli addetti ai lavori politici sono favoriti. *"Il mondo trae vantaggio dalle innovazioni portate sul mercato dalle aziende che sviluppano nuovi trattamenti medici, caratteristiche di sicurezza, tecnologie di comunicazione e altri prodotti e servizi che rendono la vita moderna sicura e confortevole. Queste aziende, sia negli Stati Uniti che all'estero, si affidano ai mercati dei capitali statunitensi per finanziare il loro lavoro. I mercati dei capitali esistono per incanalare le risorse al loro miglior utilizzo. Quando funzionano correttamente, i mercati assicurano che le aziende con le migliori idee e i migliori modelli di business attirino la maggior parte delle risorse. La regolamentazione, tuttavia, può ostacolare questi processi, portando le aziende a sprecare risorse nel conformarsi a regole inefficienti o addirittura controproducenti. Durante i circa 100 anni trascorsi dall'introduzione della regolamentazione dei titoli diretta dal governo, le leggi sui titoli e le norme attuative hanno inutilmente ostacolato e spesso profondamente distorto il corretto funzionamento dei mercati dei capitali. Coloro che sostengono una maggiore regolamentazione in genere invocano la necessità di una migliore "protezione degli investitori" o, dalla crisi finanziaria del 2008, di "stabilità finanziaria". Ma molte delle norme esistenti, nella migliore delle ipotesi, non hanno alcuna incidenza sulla tutela degli investitori e, nella peggiore, danneggiano gli investitori limitando la quantità di rischio (che include l'opportunità di guadagno) che possono assumersi"*. – Jennifer J. Schulp, *Cato Handbook for Policymakers*, 2022.

c. Perdono. Invece di prendere un fondo speculativo un presidente può scartare la *pedina inadempiente* (5A4j) ovunque essa sia.

ESEMPIO [5B8]: Un giocatore paga per essere un cliente di un'azienda nella riga più in alto. Voi siete il presidente, e questo attiva il limite dell'azienda. La pedina azienda rimane dove si trova ma vi permette di ottenere un cubetto dall'area FONDI SPECULATIVI, da mettere nella vostra Riserva.

5C. Transazioni e Svendite di Azioni

Nel vostro Turno avete a disposizione una **transazione** aziendale, che potete usare per *acquistare un'azione* (includendo rendere *flottante* una nuova azienda), *frammentare un'azienda*, ottenere un'azione in una *battaglia di deleghe*, diventare un cliente pagante o liquidare delle azioni³⁷.

a. Sequenza. Una *transazione* può essere eseguita in aggiunta alla vostra Operazione e al movimento dell'Astronave, in qualunque ordine.

- **Pedina Giocatore Corrente.** Ottenete questa pedina (5A1g) quando è il vostro Turno. Aper ricordarlo, girate il lato indentato verso il basso quando (e se) eseguite la vostra *transazione*. Passatela al giocatore successivo quando avete concluso il vostro Turno.

FACILE DIMENTICARE: Nel vostro Turno avete sia una singola Operazione che una singola Transazione. Avete anche la possibilità di eseguire azioni gratuite ed un movimento con la vostra Astronave. [5C]

5C1. Acquistare un'Azione e Rendere Flottante un'Azienda (transazione)

Con una *transazione*, potete acquistare una singola azione. Le 8 **pedine azienda** (5A3a) iniziano senza alcun possessore nella *Riserva Comune*. Ognuna ha buchi per tre azioni. Per acquistare un buco vacante pagate il *valore azionario* (5B4b). Dopodiché piazzate una delle vostre azioni nel buco acquistato. Questo rende **flottante** l'azienda, o la **eleva** se è già flottante:

³⁷ FALLACIA DELLE TRANSAZIONI A SOMMA ZERO. "Molte fallacie individuali in economia si fondano sul presupposto fallace più ampio e solitamente implicito che le transazioni economiche siano un processo a somma zero, in cui ciò che viene guadagnato da qualcuno viene perso da qualcun altro. Ma le transazioni economiche volontarie, che siano tra datore di lavoro e dipendente, inquilino e proprietario o nel commercio internazionale, non continuerebbero a verificarsi se entrambe le parti non ottenessero un vantaggio ad effettuare queste transazioni piuttosto che a non effettuarle. Per quanto ovvio possa sembrare, le sue implicazioni non sono sempre ovvie per coloro che promuovono politiche per una parte di queste transazioni". – Thomas Sowell, **Economic Facts and Fallacies**, 2011.

a. Rendere Flottante un'Azienda. Se l'azienda non è ancora flottante, come prima cosa pagate per la sua prima azione, dopodiché rendete flottante l'azienda piazzando la sua pedina nella riga in basso del mercato azionario, nella casella tratteggiata della forma appropriata (triangolo, cerchio, quadrato o esagono). Vedere l'**Esempio 5D2**.

- **Rendere Flottante la seconda Azienda di una forma.** Se un'azienda è già flottante sul mercato ed è disponibile la sua seconda copia, rendete flottante questa seconda compagnia secondo **5C1a** (il paragrafo precedente) o per *frammentazione* secondo **5C2**.
- **Lato Bianco o Lato Nero a faccia in su.** Quando rendete flottante un'azienda, scegliete quale lato della pedina azione sarà a faccia in su, il suo Lato Bianco (una azienda sulla Terra) o il suo Lato Nero (una azienda ET).

ESEMPIO [5C1a]: È il secondo ciclo e voi e un vostro avversario siete pronti per lanciare in orbita. Durante il vostro Turno rendete flottante l'azienda di lanciatori in orbita pagando un Aqua. Il vostro avversario nel suo Turno paga anche lui un Aqua per comprare un'azione, cosa che fa spostare la pedina dell'azienda nella seconda Riga³⁸.

ATTENZIONE: Nonostante una azienda sul Lato Nero possa essere resa flottante sia nel periodo pre- che post-monetizzazione, non fornirà servizi fino alla post-monetizzazione. [5C1a]

b. Elevare un'Azienda. Come prima cosa pagate il *valore azionario* visibile attraverso la finestrella (raddoppiato se c'è inflazione), dopodiché muovete la pedina in alto di una riga secondo **5B5a**.

- **Vendere Alto, Comprare Basso.** Non potete svendere e comprare azioni della stessa Azienda nello stesso Turno.

c. Acquisto Negoziato. Vedere **5B4d**.

d. Post-monetizzazione (5E). Dopo che il mercato si ribalta, i numeri sul mercato azionario riflettono il valore azionario in Isotopi (vedere il glossario del Regolamento Base). Per acquistare un'azione spostate il numeri di perle dalla vostra cassaforte degli isotopi verso gli speculatori (**5F4a**). Le nuove azienda quando vengono rese flottanti iniziano nelle caselle tratteggiate della loro forma.

5C2. Frammentare un'Azienda (transazione)

Un **frammento** è una nuova azienda che comprende i dipendenti scontenti della vecchia azienda³⁹. Con una *transazione* potete frammentare

³⁸ Il BLITZSCALING è l'enfasi sulla crescita delle vendite piuttosto che sui profitti alla nascita di un'azienda. Il motivo per cui un'azienda non fallisce anche se continua a perdere denaro è perché ha accesso al denaro degli investitori, che si aspettano crescita e redditività future. – Reid Hoffman e Chris Yeh, *Blitzscaling: The Lightning-Fast Path to Building Massively Valuable Companies*, 2018.

³⁹ FRAMMENTAZIONI. Nei decenni in cui ho lavorato nell'industria aerospaziale, ho avuto a che fare con molte frammentazioni. I problemi di frammentazione nascono quando i manager diventano conservatori man mano che le loro startup maturano, cavalcando il successo delle loro idee giovanili in cui hanno investito così tanto. Anche le decisioni manageriali diventano più avverse al rischio e di conseguenza meno agili man mano che aumentano la loro forza lavoro, con l'assunzione di responsabilità di dover provvedere

un'azienda di cui possedete un'azione, fintanto che la seconda copia di quell'azienda non sia ancora stata resa flottante.

La procedura consiste in:

- a. Rimuovere la vostra azione.** Questo lascia un buco, e quindi secondo **5C1b** si muove la pedina dell'azienda in basso di una Riga. Se si muove nella zona rossa, o se ora tutte le sue azioni sono non possedute, diventa *insolvente* secondo **5B6**.
- b. Terrestre o ET.** Prendete la pedina azienda della stessa *forma* (quadrata, circolare, triangolare o esagonale) della vecchia azienda. Può essere resa flottante sul suo Lato Bianco o Lato Nero. Aggiungete la vostra azione della posizione del *presidente* (buco più in alto).
- c. Reputazione Iniziale.** La nuova azienda inizia nella stessa colonna della vecchia azienda (dato che i dipendenti scontenti hanno riprodotto il capitale in equipaggiamento originale) ma nella riga più in basso (dato che la nuova azienda inizia con una bassa reputazione).

ESEMPIO [5C2]: Durante il vostro Turno decidete di frammentare la vostra azione nell'Azienda dei Brevetti, attualmente in Riga 2 al prezzo di 4. L'altra pedina quadrata è disponibile. La vostra azione viene spostata dalla vecchia azienda lasciando un buco, nella posizione del presidente (all'apice) della pedina della nuova azienda. Entrambe le azienda finiscono nell'ultima riga, nella colonna di prezzo 4. **Notare che, se avete frammentato l'azienda sul Lato Nero, i suoi servizi non saranno disponibili finché il mercato non si ribalterà.**

5C3. Battaglia di Deleghe (transazione, solo Modulo 0)

Con una *transazione* potete tentare una **battaglia di deleghe**, ovvero tentare di cambiare l'azione posseduta da un avversario in una azienda in un'azione del vostro colore⁴⁰. Per tentare una battaglia di deleghe dovete avere una azione disponibile. Le battaglie di deleghe sono permesse

a loro. Questa stagnazione quando la tecnologia è in così rapida evoluzione motiva i dipendenti e gli azionisti talentuosi ma scontenti ad avviare opportunisticamente una nuova azienda, portando con sé la loro conoscenza, la loro esperienza e le loro idee. Contrariamente all'opinione popolare, le grandi aziende non diventano monopoli, semplicemente falliscono (a meno che non siano sostenute dal governo in quanto "troppo grandi per fallire"). Ai miei tempi (immaturi), mi era stato detto che tutte le grandi aziende allora dominanti sarebbero diventate monopoli che avrebbero inghiottito quelle più piccole. Quelle aziende sono scomparse da tempo, sostituite da un numero record di nuove aziende molto più sfacciate.

⁴⁰ La BATTAGLIA DI DELEGHE è un tentativo da parte degli azionisti attivisti di raccogliere abbastanza deleghe dagli altri azionisti per vincere un voto aziendale, spesso per sostituire la direzione aziendale o il Consiglio di amministrazione. Potrebbero essere scontenti dell'uso dei fondi aziendali da parte del presidente, che causa la svalutazione delle azioni. "L'effetto di una cattiva gestione o dell'abuso degli azionisti è un ribasso del prezzo delle azioni dell'azienda rispetto al valore dei beni dell'azienda. Questa situazione invita a un'acquisizione esterna dell'azienda, al licenziamento dell'attuale gestione e, molto spesso, alla vendita di alcuni o di tutti i suoi beni ad altre aziende che sono in grado di utilizzarli meglio". - George Reisman, *Capitalism*, 1990.

durante la *Guerra* o l'*Anarchia*. Seguite questa procedura:

- a. Battaglia di Deleghe.** Indicate l'azione e l'azionista sotto attacco.
- b. Offerta Pubblica di Acquisto.** Scartate un numero di delegati del vostro colore pari al valore azionario stampato (non raddoppiatelo se è presente l'inflazione). I Delegati nell'Ideologia della vostra fazione valgono doppio⁴¹.
- c. Il difensore contrattacca o cede.** Se il difensore Scarta un singolo delegato nella vostra Ideologia, conserva l'azione, e sia voi che lui perdetevi il delegato (o i delegati. Se non lo fa, deve Scartare la sua azione nella sua Riserva Personale, e questa viene rimpiazzata da una vostra azione.
- d. Conta dei Voti.** Eseguitela secondo **O3a** dopo la battaglia di deleghe per vedere se cambia la Legge Attiva. Se state giocando con il Modulo 3, la conta dei voti non viene eseguita durante la *Guerra* o l'*Anarchia* (**3C**).
- e. Immunità delle Aziende Toro.** Non è permesso fare una battaglia di deleghe contro un'azienda nell'area toro del mercato azionario.
- f. Modulo 3.** Siete liberi di utilizzare o Scartare delegati del vostro colore in una battaglia di deleghe, inclusi quelli corrotti, nella coalizione nemica o estremisti. Un *impero spaziale* (**3F4c**) disattiva il Modulo 0, tuttavia le battaglie di deroghe sono permesse con l'*Era della Pirateria*.
 - **Variante Era della Pirateria.** Utilizzate la regola **3D9c**, ma invece di prendere prigionieri potete scambiare una azione dell'avversario con una delle vostre, se disponibile.

ESEMPIO [5C5]: Come Giocatore Bianco possedete un'azione di un'azienda, il presidente (Giocatore Viola) possiede le altre due. Per diventare presidente usate la vostra transazione per iniziare una battaglia di deleghe. Dato che il valore corrente dell'azione è 1 Isotopo, scartate 1 delegato dai centristi. Il Giocatore Viola non può contrattaccare e quindi l'azione viola in cima viene rimpiazzata da un'azione bianca. Dato che ora siete l'azionista di maggioranza diventate il presidente. La Legge Attiva è quella centrista ma il voto successivo alla battaglia sposta la Legge Attiva in quella autoritaria. Nel suo turno per ritorsione il Giocatore Viola può fare una battaglia di deleghe come transazione. Oppure può Scartare un delegato viola in autorità, attivare la Corruzione come Contenzioso e scambiare la sua azione nell'azienda di lanciatori in orbita con la vostra posizione di presidente nell'azienda FINAO.

FACILE DIMENTICARE: Vincere una battaglia di deroghe vi fa diventare il nuovo presidente se siete in parità con le azioni, vedere 5B1c. [5C3]

⁴¹ TANGENTI POLITICHE. I regolatori governativi nei regimi non liberisti hanno il potere assoluto di strangolare o smantellare qualsiasi attività commerciale usando una varietà di scuse politiche, economiche, antitrust o ambientali. Questi regolatori sono costantemente sotto la tentazione di usare questo potere per chiedere favori o tangenti. Possono anche mostrare la loro forza in battaglie di deleghe. Nel 2009, il segretario per gli affari del Regno Unito, Lord Mandelson, ha minacciato l'intervento del governo nell'acquisizione ostile della famosa azienda dolciaria britannica Cadbury PLC da parte del CEO di Kraft Foods Inc..

5C4. Servizi al Cliente (transazione)

Diventate un cliente pagante utilizzando la vostra *transazione* e pagando il prezzo dell'azienda per i servizi che offre. Questa transazione *eleva* (5B5a) l'azienda utilizzata, ovvero l'*Azienda dei Brevetti* (5B3a), *Unicorno ET* (5B3b), l'*Azienda dei Lanciatori in orbita* (5B3c), *Alchimia ET* (5B3d), l'*Azienda FINAO* (5B3e), *Cometa ET* (5B3f), l'*Azienda Creditizia* (5B3g) o *Express ET* (5B3h).

a. Condizioni. L'azienda deve essere *flottante* (5C1) e il servizio deve essere effettivamente svolto.

b. Post-monetizzazione (5E). Il prezzo elencato dell'azienda viene spostato dalla vostra banca degli isotopi alla *banca degli isotopi* dello speculatore (5F4b).

ESEMPIO [5C4]: Un reattore esotico si trova in cima al mazzo dei brevetti. Per ottenerlo potete iniziare una asta di ricerca o pagare all'*Azienda dei Brevetti* il suo prezzo di 4 Aqua. Il presidente dell'*Azienda dei Brevetti* vi offre uno sconto di 1 Aqua e voi accettate. Pagate 3 Aqua e lui paga 1 Acqua per vostro conto per farvi avere il reattore. Questo vi permette di usare la vostra *Operazione* per lanciare in orbita il reattore nel vostro *Razzo* nella LEO, e muoverlo nello stesso Turno (risparmiando un Anno).

PAGAMENTO FINAO: Dovete prendere la decisione se pagare o meno l'*Azienda FINAO* prima di entrare nel Sito con il Rischio. [5C4a]

5C5. Svendere (Nuova Azione Gratuita)

Come *azione gratuita* (G), potete vendere qualunque numero di azioni di una o tutte le aziende al loro valore azionario⁴². Riceverete immediatamente il *valore azionario* (5B4b) per ogni azione venduta.

a. Tempistica. Questa azione di *Svendita* può avvenire in qualunque momento voi abbiate bisogno di spendere Aqua o *Serbatoi di Carburante di Isotopi*, ad esempio quando vincete un asta, dovete rimborsare dei contratti (**Modulo 4**) o fare pagamenti durante una negoziazione. Tuttavia, non potete *Svendere* e comprare azioni della stessa azienda nello stesso Turno.

b. Svendita Multipla. Se svendete più di una azione di una azienda, ricevete il valore azionario per la prima vendita, abbassate la pedina azienda di una riga, quindi ricevete il nuovo valore azionario per la seconda vendita. Il valore azionario nella zona rossa è zero.

⁴² VENDERE AZIONI. "...la capacità degli azionisti di vendere le proprie azioni fornisce in primo luogo un incentivo importante all'acquisto di tali azioni. Se non fosse per l'esistenza del mercato azionario e il suo continuo scambio di azioni già emesse, qualsiasi acquirente di azioni di nuova emissione si troverebbe di fronte alla prospettiva di non essere in grado di vendere... scoraggerebbe l'acquisto iniziale di azioni dalle società emittenti e ridurrebbe notevolmente la disponibilità di capitale per tali società". – George Reisman, *Capitalism*, 1990.

c. Discesa della Pedina Azienda. Ogni buco creato abbassa la pedina azienda di 1 Riga. Se arriva nell'area *insolvenza*, tutte le sue azioni vengono svendute secondo **5B6b** e il giocatore che era presidente prima della svendita riceve la *pedina inadempiente*.

d. Post-Monetizzazione (5E). Svendere un'azione non è permesso a meno che lo speculatore non abbia abbastanza perle per acquistarla. Gli speculatori pagano preferibilmente con Serbatoi di Carburante, se ne hanno. Vedere **5F4d**.

ESEMPIO [5C5]: Durante il vostro Turno, svendete entrambe le vostre azioni nell'azienda FINAO, ricevendo 2 Acqua per la prima vendita e 1 Acqua per la seconda. L'azienda diventa insolvente, ma un angelo la salva pagando il doppio della sua azione più economica. Tuttavia, per riuscire a pagare l'angelo svende la sua azione nell'azienda di lanciatori in orbita, che diventa insolvente. Non arriva alcun angelo e voi siete obbligati a svendere le vostre azioni. Il Giocatore Verde (l'angelo) essendo stato l'ultimo ad aver posseduto azioni di un'azienda insolvente, riceve la pedina inadempiente.

5D. Riunione del Consiglio (nuovo evento dopo il Tiro Evento)

Immediatamente dopo ogni *Tiro Evento* (K2) viene risolto, si svolge un nuovo evento, la **riunione del consiglio**. In questo evento il presidente di ogni azienda decide se passare o prendere una **decisione del consiglio** tra emettere *dividendi* (5D1) o *reinvestire* (5D2).

- a. Ordine.** Viene presa una decisione per ogni azienda, dalla riga più in basso a quella più in alto, da destra a sinistra. Il primo giocatore decide in caso di una posizione condivisa.

FACILE DIMENTICARE: Non vengono prese decisioni durante la riunione del consiglio Per le aziende nella Riga più in basso. [5Da]

5D1. Pagamenti dei Dividendi (Decisione del Consiglio per una azienda)

Se il presidente decide di pagare i **dividendi**, ogni azione fa ricevere un certo numero di Aqua dalla Riserva Comune al suo possessore⁴³. Questo numero dipende dalla riga in cui si trova la pedina azienda, e non è attuabile dalle aziende che si trovano nella prima Riga.

- a. Punti di Dividendo.** Il massimo numero di Aqua pagate per azione è pari al numero di punti (•) indicato dopo la parola DIVIDENDO in quella Riga (raddoppiato se c'è *inflazione* (5A4e)). Il presidente può scegliere qualunque numero inferiore o uguale al massimo.

⁴³ I DIVIDENDI sono la distribuzione degli utili di una società ai suoi azionisti e sono determinati dal presidente della società. Secondo la teoria del "meglio un uovo oggi che una gallina domani", gli investitori preferiscono i dividendi ai potenziali guadagni in conto capitale dal reinvestimento a causa dell'incertezza associata a questi ultimi.

- b. Discesa della Pedina Azienda.** Dopo il pagamento spostate la pedina azienda un numero di righe in bassi pari al numero di punti scelto. In questo caso il numero di righe non viene raddoppiato per l'inflazione. (Questo simula la riduzione dei fondi operativi nella tesoreria aziendale.
- c. Post-monetizzazione (5E).** Il pagamento dei dividendi è in perle per azione, prese dalla *cassaforte di isotopi dello speculatore (5F4b)*. Se contiene sia perle oro che blu, vengono utilizzati per primi i Serbatoi di Carburante. Se vengono utilizzati sia Serbatoi di Carburante che Isotopi, il presidente decide come distribuirli. Se non ci sono abbastanza perle, devono essere aggiunti dalla Riserva Comune un numero di *mezzi fiduciari (perle blu secondo 5F5)* per la differenza. In questo modo i dividendi per ogni zione devono essere completamente pagati in perle.

ESEMPIO [5D1]: Fai compiere al tuo equipaggio un viaggio andata e ritorno fino a Nyx, ottenendo gloria in una parata di coriandoli. Possiedi un'azione nell'azienda dei lanciatori in orbita e la parata la fa muovere dalla Riga 4 alla Riga 5. Come presidente durante la riunione del consiglio dichiarai dividendi di 4 Aqua per azione, meno del massimo (DIVIDENDI ●●●●) di questa riga. Voi e l'altro azionista ricevete 3 Aqua a testa. L'azienda scende nella Riga 2 a causa della perdita di tesoreria. Nel suo Turno, anche il Giocatore Viola riporta nella LEO una pedina gloria. Questo fa accadere uno Scambio per Parata (5B1b) e la sua azione si scambia di posizione con la vostra. Come nuovo presidente, la parata fa elevare la pedina compagnia alla Riga 3.

5D2. Reinvestimenti (Decisione del Consiglio per una azienda)

Se il presidente sceglie come decisione del consiglio il **reinvestimento**, spostate la pedina dell'azienda una riga verso il basso (che rappresenta una diminuzione nella tesoreria) e una colonna verso destra (che rappresenta l'aumento di capitale) secondo **5B5c**⁴⁴. Non è possibile scegliere il reinvestimento se questo fa finire la pedina nella zona rossa (**5B6**).

- a. Modernizzazione (post-monetizzazione).** Dopo che il mercato si *ribalta (5E)*, il presidente può decidere, immediatamente dopo aver eseguito un reinvestimento, di girare una pedina azienda dal Lato Bianco al Lato Nero.

ESEMPIO [5D2]: Come Giocatore Verde, spendendo 1 Aqua acquistate la prima azione dell'azienda FINAO e la rendete flottante

⁴⁴ CALO DEI PREZZI. In qualsiasi economia liberista, l'offerta aumenta e i prezzi diminuiscono a causa dei miglioramenti nella tecnologia e nell'organizzazione aziendale. Tuttavia, i prezzi possono aumentare a causa dell'inflazione della massa monetaria. La variazione netta dell'indice dei prezzi al consumo (CPI) è la differenza tra questi due effetti (la massa monetaria e la massa dei prodotti). Negli USA dal 1960, il tasso di variazione annuale dell'indice dei prezzi al consumo è del 3,8%, mentre il tasso di variazione annuale medio della massa monetaria (M2) è del 7,1%. Se la Federal Reserve non avesse gonfiato la massa monetaria, i prezzi sarebbero diminuiti, non aumentati.

piazzando la sua pedina nella Riga 1.

Nel suo turno, il Giocatore Rosso acquista un'azione spendendo 1 Aqua, elevando la pedina dell'azienda nella Riga 2.

Durante la riunione del consiglio, in qualità di presidente dell'azienda scegliete di reinvestire. La pedina dell'azienda si sposta in basso nella Riga 1 e di una colonna verso destra.

Nel suo turno, il Giocatore Rosso spende 4 Aqua per diventare un cliente pagante e ottenere un malf sulla sua Pila Razzo. Questo eleva la pedina dell'azienda nella Riga 2.

Durante la successiva riunione del consiglio eseguite un reinvestimento. La pedina dell'azienda si sposta in basso nella Riga 1 e di una colonna verso destra.

In questo momento non è possibile un nuovo reinvestimento, dato che la pedina dell'azienda si trova nella Riga 1 e questo la farebbe scendere nell'area rossa.

SUGGERIMENTO: Quando il mercato si ribalta viene conservata solo la riga della pedina azienda. Non è consigliabile reinvestire quando si è vicini al ribaltamento del mercato. [5D2]

5E. Ribaltare il Mercato Azionario (Moduli 1, 2)

Se si verifica la *monetizzazione degli isotopi (5E2)*, il mercato azionario si ribalta sul suo lato post-monetizzazione. Questo avvenimento è permanente.

a. Spostate le pedine azienda nella stessa riga in cui si trovavano, ma mettetele nella prima colonna. Le pedine conservano le loro azioni.

• **Azienda Creditizia.** Ogni pedina esagonale viene messa nella quarta colonna al posso della prima, come indicato dall'icona esagonale.

b. Spostate i fondi speculativi (azioni e cubetti) nella stessa area del nuovo lato.

c. Rimborso/Trasferimento dei Debiti. I giocatori possono rimborsare ogni cubetto debito (4 Aqua per cubetto, raddoppiati se c'è inflazione). Rl cubetti debito rimanenti rimangono nel Ciclo delle Macchie Solari, ma ognuno ora è diventato un debito di 1 perla (oro o blu) piuttosto che 4 Aqua.

d. Durata dell'Inflazione. L'inflazione – il raddoppio delle spese e dei guadagni (**5A4e**) – continua fino a quando il mercato non si ribalta, e non termina mai prima, nemmeno se la Colonia Bernal di monetizzazione che la ha causata viene disancorata o Dismessa⁴⁵.

e. Creazione della banca degli isotopi. La banca degli isotopi con le sue 7 casseforti degli isotopi viene creata secondo **5E3**. Questo fa aggiungere i mezzi fiduciari nella cassaforte degli isotopi degli speculatori secondo **5E3b** e i mezzi fiduciari nelle casseforti degli isotopi dei giocatori secondo **5E3c**.

f. Crollo dell'Aqua. Ogni giocatore scarta tutta l' Aqua rimasta nella propria Banca (perde di valore a causa di un eccesso di Aqua nella LEO causata dagli ascensori spaziali e dai cannoni elettromagnetici a rotaia terrestri).

FACILE DIMENTICARE: La quantità di Aqua prodotta dal rifornimento in sito rimane inalterata durante la post-monetizzazione. [5Ef]

g. La Pedina Inadempiente (5A4j) rimane sul suo lato blu ma si girerà sul lato oro la prossima volta che verrà trasferita.

h. I contratti attivi rimangono al loro posto ma le penalità per i ritardi ora sono di Isotopo/Mezzo Fiduciario secondo **5A4k**.

5E1. Isotopo Standard e Propulsori GW (aggiunta alla regola 4D1 nel Modulo 4)

Se avete prodotto ET un propulsore GW/TW (**1C**), potete eseguire un *rifornimento da fabbrica (1C1a)* con perle oro (Carburante di Isotopi) nelle Fabbriche con lo stesso Tipo Spettrale di questo propulsore. Questo fa arrivare nel gioco le perle oro dalla Riserva Comune. Questo Tipo Spettrale viene chiamato il vostro **isotopo standard**. Una volta che lo avete stabilito può essere cambiato solo se produce ET un nuovo propulsore GW dopo aver venduto il primo (**1Cb**). Potete aggiungere carburante al vostro propulsore GW/TW solo del tipo isotopo standard.

SUGGERIMENTO: La post-monetizzazione è una economia basata sugli Isotopi e voi potete produrre Isotopi solo in una Fabbrica di un Tipo Spettrale uguale a quello del propulsore GW. Quindi la scelta del propulsore GW è spesso decisiva. Ci sono singoli esempi di propulsori a fusione D, M e V. Ci sono 2 tipi di propulsori GW a fissione S, dato che spesso nei mondi S non c'è acqua avete bisogno di un robonauta con ISRU 2 o meno per riuscire. Infine, ci sono 2 tipi di propulsori GW a fusione H, e queste

⁴⁵ INFLAZIONE. I politici trovano regolarmente capri espiatori per l'inflazione causata dai loro massicci stimoli all'offerta di moneta. "Da gennaio 2020 a gennaio 2022, il debito pubblico federale degli Stati Uniti è aumentato di 7.200 miliardi di USD. I titoli del Tesoro risultanti sono stati acquistati dalla Federal Reserve, aggiungendo 3.300 miliardi di USD in circolazione. Durante questo periodo di tempo, la base monetaria è aumentata da 3.440 miliardi a 6.100 miliardi (+77%). L'indice dei prezzi al consumo (CPI) è aumentato dell'8,98% in quei due anni. Il presidente americano Joseph Biden ha attribuito questa inflazione a problemi della catena di fornitura e all'avidità delle aziende". – Matthew Rozanski, 2023.

Fabbriche sono realizzabili solo sulla Luna o nelle atmosfere dei giganti gassosi. Tuttavia, se il mercato si ribalta, le aziende Cometa ET danno accesso alle comete H come quella di Halley, Bee Zed, o le comete radenti di Kreutz. [5e1a]

NON DIMENTICARE (MODULO 4): Il Miglioramento di un propulsore GW a propulsore TW (4C7e) necessita in aggiunta di Coloni con almeno 4 differenti potenziamenti, oltre un contratto completato – sia sul lato oro (4B1b) o Exodus (4B1c). Questi requisiti sono simili ai Miglioramenti dei Coloni, Cargo e Colonie Bernal. [5E1]

5E2. Monetizzazione degli Isotopi (modifica delle regole 4D1a nel Modulo 4 e 3B5 nel Modulo 3)

La monetizzazione degli isotopi ribalta il mercato azionario sul suo lato post-monetizzazione⁴⁶. Questo avviene quando viene prodotta la prima perla oro di Carburante a Isotopi (1C1a)⁴⁷. Questo richiede che il giocatore (che diventa il banchiere degli isotopi) abbia prodotto un propulsore GW/TW (non necessariamente Operativo)⁴⁸. La monetizzazione degli isotopi attiva le regole della post-monetizzazione (5G).

ESEMPPIO [5E2]: Per lanciare in orbita la vostra Colonia Bernal "Cappio Lofstrom" e un generatore, come prima cosa svendete la vostra azione nell'Azienda dei lanciatori in orbita (guadagnando 4 Aqua e abbassando la pedina azienda di una riga), poi spendete 14 Aqua per eseguire l'operazione di lancio in orbita. Infine, caricate la Colonia Bernal con 3 Aqua e la muovete assieme al generatore nell'Orbita Base del Cyclor. Nel vostro prossimo Turno usate una operazione con Rischio Epico per Ancorarla. Dato che

⁴⁶ La MONETIZZAZIONE è il processo di conversione di qualcosa in denaro. Il governo può essere coinvolto o meno. Il denaro è una delle più grandi invenzioni della storia umana, non solo come strumento di scambio, ma anche per tenere traccia di risparmi e debiti. Non ha bisogno di ulteriore utilità (come essere un propellente per razzi). Ma per essere apprezzato e accettato, dovrebbe essere durevole, raro, fungibile, facilmente conservabile e non soggetto ad ampie fluttuazioni di valore. Un esempio si è verificato nei primi giorni della Rivoluzione industriale, quando la Royal Mint non è riuscita a produrre abbastanza monete di piccolo taglio per i proprietari delle fabbriche. Mentre la carenza di valuta minacciava di far deragliare il progresso industriale, i produttori privati hanno iniziato a coniare monete personalizzate, chiamate "gettoni del commerciante". Dalle monete di rame emesse dalla Parys Mines Company di Anglesey in Galles nel 1787 (soprannominate "Druidi") alle monete d'argento emesse dalla Birmingham Workhouse (una istituzione per i poveri) nel 1811, la valuta non ufficiale si è rivelata vincente e ha messo in dubbio l'affermazione secondo cui si può e si deve fare affidamento sui governi per fornire monete e valuta. – George Selgin, *Good Money*, 2011.

⁴⁷ PRODUZIONE DI ISOTOPI. Gli isotopi sono ovunque, ma normalmente in concentrazioni troppo basse per essere utili. Anche in base a ipotesi ottimali, raffinarli fino alla purezza è un processo lungo e costoso. La produzione di isotopi è di gran lunga il più grande collo di bottiglia per qualsiasi programma spaziale.

⁴⁸ La CORSA AGLI ISOTOPI DI HIGH FRONTIER può essere paragonata alla corsa all'oro in California del 1849. Jastram (1977) ha analizzato più di quattro secoli di dati sull'oro e sui prezzi provenienti dalla Gran Bretagna e dagli Stati Uniti e ha scoperto che il valore d'acquisto dell'oro è rimasto relativamente costante nel tempo. Il requisito fondamentale è che un dollaro o qualsiasi altra unità di conto mantenga sempre il suo peso in oro e sia convertibile. Tuttavia, quando gli Stati Uniti e il Regno Unito sono andati in default sul gold standard, a partire dalle prime iniezioni forzate di denaro governativo nel 1900 e culminando in sfacciatissimi sequestri negli anni '30, le conseguenti depressioni e inflazioni hanno dimostrato che il ricorso a una moneta cartacea non convertibile era poco sensato. Qualsiasi standard è meglio di nessun standard e il denaro sostenuto solo dalla forza di volontà dei burocrati equivale a nessuno standard. La prosperità non può essere stampata. – Richard Salsman, *Gold and Liberty*, 1990.

non avete più Aqua per pagare l'azienda FINAO, dovete fare il Tiro Rischio Epico. Fortunatamente non tirate un "1" (che avrebbe fatto precipitare nell'oceano il supporto per il coppia di 2.000 km mostrato sulla scatola del gioco). Questo successo causa inflazione, raddoppiando tutti i costi e i guadagni (5A4e). Poco dopo produce il Propulsore GW a Plasma Denso H-B Focalizzato nella vostra Fabbrica sull'asteroide Badenia. Quando/se estrarrete qui un Isotopo, il mercato si ribalterà e il mercato dell'acqua crollerà (5E). Questa monetizzazione farà terminare l'inflazione (dato che l'Aqua non sarà più una valuta).

SUGGERIMENTO (MODULO 4): Ribaltare il mercato vi fa accedere ai contratti Exodus e ai loro Isotopi bonus. Questo vi aiuta con i Futuri. [5E2]

FACILE DIMENTICARE: Dopo il crollo del mercato dell'acqua gli Isotopi sono utili come: carburante per i propulsori GW/TW, pagamento per i servizi delle aziende, valuta per le aste di ricerca, lanciare in orbita carichi di Massa 10 o superiore. [5Gf]

5E3. Creazione della Banca degli Isotopi (aggiunta alle regole 4D1 e 4D2 nel Modulo 4)

Ribaltare il mercato crea la **banca degli isotopi**, un deposito centralizzato che accumula tutti gli Isotopi estratti nel Sistema Solare con lo scopo di rifornire di carburante un'astronave per un futuro viaggio interstellare. La banca degli isotopi è la Fabbrica dove è stata prodotta la prima perla oro. Il possessore della Fabbrica viene chiamato il **banchiere degli isotopi**. Può essere creata solo una banca degli isotopi (o due se si sta giocando con il *Modulo 4*). La banca degli isotopi è suddivisa in 7 *casseforti degli isotopi* per conservare la valuta.

a. Posizione della banca degli isotopi. Piazzate la *pedina astronave* sotto il cubetto Fabbrica che ha causato la *monetizzazione degli isotopi* (5E2a,b).

b. Mezzi Fiduciari che partono nella Cassaforte degli Isotopi degli Speculatori. L'area a forma di esagono nella plancia delle aziende è divisa in 7 depositi chiamati *casseforti degli isotopi*⁴⁹. The Quella centrale è la *cassaforte degli isotopi degli speculatori* (5F4). Inizia con un numero di mezzi fiduciari (perle blu) pari al numero di aziende nel gioco.

⁴⁹ CASSEFORTI DEGLI ISOTOPI. La valuta in *High Frontier* è una valuta digitale sostenuta dal possesso di una merce utile e scarsa: acqua all'inizio del gioco e combustibili per fusione dopo la monetizzazione degli isotopi. Gli isotopi nelle casseforti degli isotopi della banca degli isotopi non vengono spostati fisicamente quando cambiano proprietario, tutto viene gestito elettronicamente verso il giorno in cui la banca degli isotopi viene convertita in un'astronave interstellare. I registri di una banca mostrano depositi a vista sul lato delle **passività** e prestiti sul lato delle **attività**, con la differenza che è il suo **patrimonio netto** (proporzionale alla scala verticale del gioco che rappresenta la tesoreria della società). Ogni perla oro nelle casseforti degli isotopi rappresenta un deposito a vista di 40 tonnellate di isotopi di combustibile per fusione. Ogni perla blu nelle casseforti degli isotopi rappresenta un prestito commerciale di 40 tonnellate di isotopi. Nei registri della banca degli isotopi i prestiti compaiono come attività, ma poiché si tratta fisicamente di supporti fiduciari e non di veri e propri isotopi, hanno scarsa **liquidità** (la capacità di trasformarli in denaro contante in tempi brevi).

c. Isotopi/Mezzi Fiduciari che partono nella Cassaforte degli Isotopi dei Giocatori. Le altre sei casseforti degli isotopi sono le *casseforti degli isotopi dei giocatori (5F3)*, dove i giocatori possono conservare la valuta oltre alla loro Banca. La cassaforte degli isotopi di ogni giocatore inizia con un numero di mezzi fiduciari pari al numero di cupole del loro colore sulla mappa (Colonie e Colonie Bernal Ancorate). Inoltre, l'isotopo estratto per creare la banca degli isotopi viene piazzato nella cassaforte degli isotopi del banchiere degli isotopi.

ESEMPIO [5E3c]: Avete 10 Aqua nella vostra Banca e 6 Aqua in un Avamposto quando il mercato si ribalta. Ci sono 2 aziende flottanti per cui gli speculatori ricevono 2 Mezzi Fiduciari. Scartate le 10 Aqua ma conservate le Aqua nell'avamposto. Sia voi che il banchiere degli isotopi avete una cupola Colonia nella vostra Colonia Bernal Base per cui entrambi ricevete una perla blu (mezzi fiduciari) dalla Riserva Comune. Infine, il banchiere degli isotopi riceve una perla oro (Isotopo) nella sua cassaforte degli isotopi – quello che è stato estratto per creare la banca degli isotopi.

d. Totale degli Isotopi. La somma degli Isotopi (ma non dei Mezzi Fiduciari) in tutte e 7 le casseforti degli isotopi della banca degli isotopi viene chiamata **totale degli isotopi (4E3a)**. Se ci sono due banche degli isotopi (**5F6**) a, ognuna ha il suo totale degli isotopi⁵⁰.

5F. La Banca degli Isotopi (Moduli 1,2)

La **banca degli isotopi**⁵¹ è un deposito centralizzato che accumula tutti gli Isotopi che vengono raffinati nel Sistema Solare (lo scopo prefissato è per un eventuale utilizzo come carburante per un'astronave per un viaggio interstellare)⁵². Ogni giocatore ha un deposito all'interno della

⁵⁰ TOTALE DEGLI ISOTOPI. Nella banca degli isotopi qui modellata, la fornitura di isotopi può essere aumentata solo tramite estrazione e raffinazione e ridotta solo tramite l'uso come combustibile per i razzi. Ciò differisce dalla banca centrale della maggior parte delle nazioni moderne, il cui presidente può gonfiare la massa monetaria con una semplice telefonata. Dall'inizio del 2020 a oggi (metà del 2023), la Federal Reserve statunitense ha aggiunto direttamente 3.900 miliardi di USD alla massa monetaria (ulteriori mezzi fiduciari hanno aggiunto altri 1.600 miliardi di USD). Le attività liquide bancarie sono passate da 1.700 a 3.300 miliardi di USD e la massa monetaria totale M2 è passata da 15.400 a 20.900 miliardi di USD.

⁵¹ LA BANCA DEGLI ISOTOPI è una banca centrale privata di partecipazioni private, come la Bank of the United States (BUS, 1791-1811). La sua premessa è che enormi quantità di carburante di isotopi siano un bene prezioso per un'astronave interstellare. La sua posizione centrale è determinata dalla spesa per spostare migliaia di tonnellate di carburante di isotopi per razzi.

⁵² INTERSTELLAR. Un viaggio con equipaggio umano verso un'altra stella, ipotizzando un'astronave TW e un piccolo equipaggio con un piccolo carico utile di Massa = 10, avrà bisogno di carburante di isotopi di Massa tra 65 e 190 a causa della tirannia dell'equazione del razzo. Tutto questo carburante di isotopi richiederebbe almeno diverse generazioni per essere raffinato. Dovrà bruciare in modo molto pulito per ridurre la massa del radiatore, il che implica che sia una miscela di elio-3 e deuterio. Le difficoltà di un simile viaggio, che dura anche diverse generazioni, sono simulate in *Interstellar*, un gioco autonomo cooperativo-competitivo ideale per 1, 2, 3 o 6 giocatori. Le sue meccaniche sono il

banca degli isotopi chiamato **cassaforte degli isotopi**, che può contenere solo *Isotopi* (perle oro) e *Mezzi Fiduciari* (perle blu). La banca degli isotopi viene creata quando il mercato si *ribalta* secondo **5E**. Solo una banca degli isotopi può essere creata (o due, vedere **5F6**) in una partita⁵³.

BALZO VERSO LE STELLE: Se il Modulo 5 termina con la partenza verso le stelle, la partita può continuare in una campagna con *Interstellar*, la saga dell'equipaggio di un'astronave interstellare alla ricerca di un nuovo luogo in cui vivere. **[5F]**

5F1. Banchiere degli Isotopi e Plancia delle Aziende (nessuna modifica dal Modulo 4 (4D2))

Il giocatore che possiede banca degli isotopi, ovvero la Fabbrica o Colonia Bernal che ha ribaltato il mercato viene denominato il **banchiere degli isotopi**⁵⁴.

- a. **Banca degli Isotopi Colonia Bernal.** se la banca degli isotopi è una Fabbrica, e la Colonia Bernal viene Ancorata (o è già Ancorata) usando la Fabbrica come Fabbrica di Superficie, la Colonia Bernal diventa la nuova banca degli isotopi e il possessore di quella Colonia Bernal diventa il nuovo banchiere degli isotopi.
 - **Distintivo del Banchiere (Modulo 4).** Viene assegnato al banchiere degli isotopi di una banca degli isotopi Colonia Bernal, dato che questa Colonia Bernal è una proto-astronave, vedere **4A2o**. Un banchiere selvaggio con un totale degli isotopi più elevato può portargli via il distintivo (**5F6e**).
- b. **Dismissione/Disancoraggio.** La banca (o le banche) degli isotopi non può essere volontariamente o involontariamente Dismessa. Può essere disancorata solo come *balzo disperato verso le stelle* (**4D3**), o se vengono perse tutte le sue Fabbriche di Superficie. Questo

piazzamento lavoratori, la costruzione di tableau e una buona dose di gestione del rischio. Può essere giocato come gioco successore di High Frontier in combinazione con il **Modulo 4 – Exodus**. Può anche essere la quinta parte della nostra serie di giochi sull'evoluzione della vita (**Bios: Genesis, Bios: Megafauna/Mesofauna, Bios: Origins, High Frontier 4 All e Interstellar**).

⁵³ L'ISOTOPO STANDARD è modellato sul "periodo classico del gold standard (1880-1914), quando le banche centrali erano meno numerose e quelle esistenti avevano poteri limitati, sessanta nazioni avevano monete basate sull'oro e il valore del denaro, ovvero i beni e i servizi che il denaro poteva acquistare, si conservava nel tempo. ...Mentre i rendimenti dei titoli del Tesoro degli Stati Uniti erano in media del 4% circa senza grandi variazioni, dal 1913 sono stati in media del 5%; e dal 1971 sono stati in media del 7%... La produzione industriale degli Stati Uniti è aumentata in media del 5% all'anno, ma è aumentata solo del 3% all'anno dalla fondazione della Fed nel 1913 e solo del 2,3% all'anno con il sistema monetario cartaceo fiat in vigore dal 1971. Anche il ciclo economico ha oscillato di più nel secolo scorso..." – Richard Salsman, **The End of Central Banking**, 2013. – Selgin, Lastrapes e White, **Has the Fed Been a Failure?**, Journal of Macroeconomics, 2012.

⁵⁴ BANCA CENTRALE VS. LIBERALIZZAZIONE BANCARIA "Il sistema bancario statunitense è formalmente sotto la gestione di una banca centrale da oltre 75 anni, dalla formazione del Federal Reserve System nel 1913. ...negli Stati Uniti c'è stata una transizione cronologica da un sistema di liberalizzazione bancaria (1838-1863) a un sistema bancario nazionale (1864-1912) e poi a un sistema bancario centrale (1913-oggi). ...Nonostante gli attacchi alla liberalizzazione bancaria del XIX secolo all'inizio del secolo, la vera fonte di agitazione per la Federal Reserve era il desiderio di controllo politico". – Richard Salsman, **Breaking the Banks**, 1990.

causa un *panico bancario* (5G3). Le sue casseforti degli isotopi continuano le *transazioni* ma se non sono presenti umani i suoi isotopi possono essere rubati da un Umano capace di Azioni Criminali utilizzando un trasferimento di carico.

BANCA DEGLI ISOTOPHI SENZA DIMORA: Una banca degli isotopi Fabbrica o la Fabbrica di Superficie di una banca degli isotopi può essere distrutta da un combattimento, dal Futuro Nuova Venere, dalle comete radenti o dal contratto di Terraformazione Lunare Riccioli d'Oro. Questo causa un panico bancario (5G3) e le sue casseforti degli isotopi possono essere derubate (F1b) ma continua le sue transazioni fino a quando un'altra banca degli isotopi viene creata secondo 5F6. Questo fa automaticamente decadere (5F6e) la banca degli isotopi senza dimora. [F1b]

5F2. Isotopi

La riserva di *Isotopi* (perle oro) nel gioco⁵⁵ parte da quelli piazzati nella cassaforte degli isotopi quando viene creata la banca degli isotopi secondo 5E3. Le restanti perle oro si trovano nella Riserva Comune e sono fuori dalla circolazione. Questo **carburante di isotopi** può tornare nella Riserva Comune solo con la Dismissione oppure quando viene consumato come carburante in un razzo GW/TW.

a. Creare gli Isotopi. Ci sono 4 modi per spostare gli Isotopi dalla Riserva Comune alla vostra Cassaforte degli Isotopi (aumentando il suo totale degli isotopi)⁵⁶:

- **Rifornimento di Isotopi in Sito e Trasporto nella Banca degli Isotopi.** L'*operazione di rifornimento in sito* (1C1a) deve essere eseguita in una Fabbrica con un Tipo Spettrale uguale al Tipo Spettrale del propulsore GW che avete prodotto ET (1Cb). Il Trasporto è possibile secondo 5F3a o con l'azienda *Express ET* (5B3h).
- **Anticipo in Contanti su un Contratto Lato Oro.** 1 o 2 Isotopi in più provenienti dalla Riserva Comune e aggiunti alla vostra cassaforte degli isotopi secondo 5A4i.
- **Futuri** (Operazioni con Rischio Epico 1A6). Tutti gli Isotopi addizionali spesi per un Futuro vanno nella *cassaforte degli isotopi degli speculatori* (5F4).

⁵⁵ Il CROLLO DELL'ACQUA è modellato sull'iperinflazione del *papiermark* tedesco. Allo scoppio della Prima guerra mondiale nel 1914, il governo tedesco abbandonò il gold standard e finanzia la guerra con ingenti prestiti. Per ripagare questo, nel 1923 ogni tipografia in Germania fu requisita per stampare complessivamente svariati miliardi di miliardi di *papiermark*. Questa moneta divenne meno preziosa della carta su cui era stampata e la gente la bruciava per scaldarsi. La miseria finì e l'economia fu stabilizzata emettendo una nuova valuta, il *rentenmark*, sostenuta da obbligazioni in oro.

⁵⁶ L'ESTRAZIONE e la RAFFINAZIONE sono l'unico modo per aumentare la disponibilità reale di isotopi, quelli che possono alimentare un'astronave interstellare. La valuta cartacea o digitale ha valore oggettivo nel trading solo se supportata da tale sostanza. Anche l'acquisto o la vendita di azioni ha valore solo con prodotti e servizi reali.

- **Vendita di Carte Lato Nero** (Operazione sul Mercato Libero **I3a,b**). Questa operazione vende (Dismette) una vostra carta sul Lato Nero per un Isotopo preso dalla Riserva comune e aggiunto alla vostra cassaforte degli isotopi (**5F4**).

RICORDATE: I Futuri Ad Astra richiedono che un'Astronave Interstellare esca dalla mappa da uno di questi spazi: uscita Giove-Sole-Giove, uscita Sole-Nettuno o uscita Sole-Oort. Dopodiché l'intera Pila (che deve essere Operativa) va Dismessa. **[5F2a]**

b. Aumentare il Rapporto di Cassa nella Banca degli Isotopi. Per ogni Isotopo dalla Riserva Comune che qualcuno aggiunge alla Banca degli Isotopi (vedi i quattro metodi precedenti), il banchiere degli isotopi può Scartare un *mezzo fiduciario* (**1C1a**) dalla cassaforte degli isotopi degli speculatori (se presente)⁵⁷.

ESEMPIO [5F2b]: Accettate il contratto *""*. Secondo **5A4i**, l'anticipo di 15 Aqua viene aggiunto ad una Pila e 2 Isotopi dalla Riserva Comune vengono aggiunti alla vostra cassaforte degli isotopi. Dato che avete aggiunto 2 Isotopi, il banchiere degli isotopi decide di scartare 2 Mezzi Fiduciari dalla cassaforte degli isotopi degli speculatori.

5F3. Casseforti degli Isotopi dei Giocatori

Gli *Isotopi* (perle oro) e i *Mezzi Fiduciari* (perle blu) vengono trasferite tra le casseforti degli isotopi dei 6 giocatori attraverso i *Negoziati (N)*, e da/verso le casseforti degli isotopi degli speculatori secondo **4D2e** e **5F4a,b**. Gli Isotopi vengono rimossi dalla Banca degli Isotopi solo per rifornire un razzo GW/TW. I Mezzi Fiduciari vengono rimossi dal banchiere degli isotopi attraverso il *rapporto di cassa* (**5F2b**), *panico bancario* (**5G3**), o *rimozioni* (**5F6e**)⁵⁸.

⁵⁷ Il SISTEMA BANCARIO A RISERVA FRAZIONARIA è un sistema in cui una banca è legalmente tenuta a detenere una quota delle proprie passività di deposito in contanti come riserva. Se una banca segue un requisito di riserva del 10%, mantiene il 10% di tutti i depositi in riserva, ma può creare denaro prestando l'altro 90%. Quindi, se qualcuno deposita \$100, la banca manterrà \$10 in riserva ma potrà prestare \$90. Se questi \$90 vengono depositati, la banca può prestare \$81, ecc. Questi prestiti, sotto forma di mezzi fiduciari, moltiplicano l'offerta di denaro nel sistema economico e il credito ("denaro facile") è più economico. A partire dal 2020, le banche negli Stati Uniti non hanno più un requisito di riserva, ma sono comunque garantite dal denaro dei contribuenti per non fallire.

⁵⁸ BANCA CENTRALE. Oggi tutti i paesi hanno una banca centralizzata (e nazionalizzata), ma solo un secolo fa, paesi come gli Stati Uniti, il Canada e la Svizzera avevano solo banche private. Oggi le banche centrali godono di un potere smisurato e di monopoli sponsorizzati dal governo. La banca degli isotopi è concepita come una banca centrale di proprietà privata di partecipazioni private, creata attorno alla premessa che un'astronave, che richiede enormi quantità di carburante a isotopi, è un bene prezioso. La sua posizione centrale è determinata dalla spesa per spostare migliaia di tonnellate di carburante a isotopi per razzi. Tuttavia, qualsiasi concentrazione di ricchezza comporta il pericolo di sequestro da parte del governo e i "prestiti" reali forzati e la nazionalizzazione totale sono un destino comune delle banche sin dalla creazione delle banche private durante il Rinascimento. *"Le quattro caratteristiche di base che compongono la banca centrale sono 1) un monopolio governativo del denaro, solitamente costituito dalla valuta nazionale e dalle riserve bancarie, 2) una banca centrale come "prestatore di ultima istanza" del denaro del monopolio, 3) un'assicurazione sui depositi governativa e una regolamentazione governativa delle pratiche bancarie private, tra cui entrata, uscita, portafogli di prestiti, servizi alla clientela e ambito geografico. Queste caratteristiche sono fondamentali per la banca centrale perché un tale sistema non potrebbe esistere (o sarebbe impotente) se una di queste fosse assente"*. – Richard Salsman, **Breaking the Banks**,

- a. Trasportare gli Isotopi verso la vostra Cassaforte degli Isotopi.** Se trasportate Isotopi (come Carico)⁵⁹ nella Banca degli Isotopi (ad esempio in una traccia di carburante in un razzo GW o Cargo, o fate un rifornimento in sito in una Fabbrica di Superficie)⁶⁰, immagazzinateli nella cassaforte degli isotopi del vostro colore. Voi possedete anche gli Isotopi nelle vostre Pile, ma questi non possono essere utilizzati nelle *transazioni* (5C) fino a quando non li trasportate nella cassaforte degli isotopi.
- b. Deprezzamento (Regola Modificata dai Moduli 3 e 4).** Non potete convertire Isotopi in Aqua o viceversa. Secondo F4c, gli Isotopi possono essere usati come Aqua per attivare un Propulsore ad Acqua.
- c. Ritirare (Regola Uguale alla 4D2e, Modulo 4).** Potete ritirare gli Isotopi solo allo scopo di rifornire un propulsore GW/TW dello stesso tipo del vostro *isotopo standard* (5E1), che si trovi nella posizione della banca degli isotopi. Spostare gli Isotopi tra una Pila e la cassaforte degli isotopi e viceversa (secondo 5F3a,c) è un *trasferimento di carico* (azione gratuita, vedere G1).
- d. Isotopo standard.** Tutti gli Isotopi nella vostra Cassaforte degli Isotopi vengono automaticamente considerati il vostro *isotopo standard* (1Cb).

SUGGERIMENTO: Cosa accade se siete impreparati al Crollo dell'Acqua? Se non avete né un propulsore GW né un isotopo standard non avete Isotopi con i quali acquistare i servizi delle aziende! Tuttavia, le Operazioni standard sono ancora possibili. Nelle vostre aste le vostre offerte saranno sempre zero ma potrete comunque vincerle se nessun altro farà un'offerta, e guadagnerete gli Isotopi altrui se perderete. I vostri lanci in orbita saranno limitati a Massa 9. Potrete usare le operazioni sul mercato libero o svendere le azioni per guadagnare gli Isotopi degli speculatori. Se siete un presidente potete anche ottenere gli Isotopi degli speculatori attraverso i dividendi. [5F3]

5F4. La Cassaforte degli Isotopi degli Speculatori

La cassaforte degli isotopi centrale nella plancia delle aziende viene chiamata la **cassaforte degli isotopi degli speculatori**. Gli Isotopi che

1990.

⁵⁹ CARICO. Tecnicamente, gli isotopi trasportati come carico fanno parte della Massa Complessiva e A Secco di un razzo, mentre gli isotopi trasportati come carburante fanno parte solo della Massa Complessiva.

⁶⁰ CARGO. Il trasporto di isotopi potrebbe essere effettuato tramite un "poodle", un propulsore a getto radioattivo di isotopi alimentato dal decadimento di radioisotopi (che non ha quindi nulla a che fare con il fittizio razzo "RE-L10 poodle" di Kerbal Space Program). Il carico di questo cargo sarebbe lo stesso del suo carburante: isotopi. Il decadimento radioattivo degli isotopi riscalda il propellente, che viene esaurito attraverso un ugello. Con un impulso specifico inferiore a 1 ks, consumerebbe oltre cento tonnellate di propellente a idrogeno per ogni combustione. La sua bassa potenza e l'elevata massa complessiva gli conferiscono un'accelerazione che persino un razzo elettrico lascerebbe nella polvere. I suoi livelli di radiazione sono estremi, limitando il suo carico alla sua fonte di energia isotopica. Inoltre, un poodle non può essere limitato o spento; quindi, la sua potenza deve essere respinta in modo sicuro dai radiatori quando non viene utilizzata per riscaldare il propellente. Nonostante tutti i suoi svantaggi, un poodle è un razzo economico, robusto e a prova di errore non avendo parti mobili. – Viventi, Neiman, & Zimmerman, *Simulated Radioisotope Thrust System and Component Development*, NASA, 1968.

si trovano qui vengono chiamati gli **Isotopi degli speculatori** e rappresentano Isotopi (perle oro) e mezzi fiduciari (perle blu) in circolazione che non sono posseduti dai giocatori. Inizia con perle secondo **5E3b** e può guadagnare o perdere perle in base ai punti seguenti:

- a. Pagamenti agli Speculatori.** Se acquistate i *servizi* delle aziende (**5B3, 5C4a**) o delle azioni (**5C1**), spostate le perle dalla vostra cassaforte degli isotopi alla cassaforte degli isotopi degli speculatori.
- b. Pagamenti dagli Speculatori.** Se dovete avere perle dagli speculatori (ad esempio vendite di Carte dalla Mano sul *mercato libero* (**5Gd**)), *svendita* di azioni (**5C5, 5G2b**), o *dividendi* (**5G2b**), spostatele dalla *cassaforte degli isotopi degli speculatori* verso la vostra cassaforte degli isotopi (**5F4b**). Gli speculatori pagheranno con Mezzi Fiduciari (**5F5c**) se ne hanno, altrimenti con Isotopi.
- c. Pareggi.** Se due giocatori reclamano in contemporanea l'ultimo Isotopo dagli speculatori, vince chi ha l'*influenza* (**C8**) più elevata.
- d. Fondi Insufficienti.** I pagamenti sono limitati alla disponibilità di perle da parte degli speculatori (sia Isotopi che Mezzi Fiduciari), con l'eccezione che le *transazioni di dividendi* (**5D1a**) possono far emettere *mezzi fiduciari* (**5F5**) per compensare la scarsità. In ogni caso l'Operazione o la *transazione* si esaurisce, anche in caso di fondi insufficienti.

FACILE DIMENTICARE: Se gli speculatori non hanno perle, non ottenete pagamenti dalla vendita di Carte dalla Mano o dalla svendita di azioni. [5F4d]

Esempio [5F4]: Con la vostra transazione pagate gli speculatori per i servizi forniti da un'azienda. Con la vostra Operazione eseguite una vendita di una carta Lato Bianco sul mercato libero e ottenete indietro quell'Isotopo dagli speculatori.

5F5. Mezzi Fiduciari

Le casseforti degli isotopi possono contenere perle blu che rappresentano **mezzi fiduciari** (ovvero "Moneta Finta" dato che è solo elettronica e non è basata su veri isotopi)⁶¹. Un Mezzo Fiduciario viene considerato 1 Isotopo sotto tutti gli aspetti, eccetto che non può essere spostato al di fuori della banca degli isotopi (e quindi non può essere utilizzato per rifornire un Razzo GW/TW) e può essere Scartato durante un panico bancario. I Mezzi Fiduciari vengono creati durante la *creazione della banca degli isotopi* (**5E3b**) e in altre tre occasioni (**5F5a,b, 5Ge**):

⁶¹ I MEDIA FIDUCIARI consistono nella quota di sostituti monetari perfetti che una banca emette ma non garantisce completamente con unità monetarie fisiche (ad esempio oro o cartamoneta) nei propri caveau. I media fiduciari possono esistere in molte forme, tra cui elettronici, note di credito, assegni o tratte. Quando una banca aumenta la quantità di media fiduciari in un'economia, *ceteris paribus* (a parità di altre condizioni), il potere d'acquisto del denaro diminuirà. – Jesus Huerta de Soto, **Money, Bank Credit, and Economic Cycles**, 2006. "(I banchieri) soggetti all'obbligo di pagamento immediato e incondizionato delle banconote non appena presentate, il loro commercio può, con sicurezza per il pubblico, essere reso sotto tutti gli aspetti perfettamente libero". – Adam Smith, **The Wealth of Nations**, 1776

- a. Pagamento dei Dividendi in Mezzi Fiduciari.** Durante la decisione sui *dividendi* (5D1b), se non ci sono abbastanza perle degli speculatori per pagare ad ogni azionista il numero di punti scelti, il presidente deve prendere Mezzi Fiduciari (perle blu) dalla Riserva Comune.
- b. Pagamenti e Rimborsi dei Prestiti Bancari.** Se ottenete un prestito dall'Azienda Creditizia (5B3g), l'ammontare del prestito (il numero dei cubetti debito) viene aggiunto come Mezzi Fiduciari alla vostra cassaforte degli isotopi prelevati dalla Riserva Comune. I Rimborsi possono essere in Isotopi o Mezzi Fiduciari.
- c. Pagamenti degli Speculatori con Mezzi Fiduciari.** Se vendete qualcosa (5F4b) e ricevete perle dagli speculatori, gli speculatori vi pagano preferibilmente con Mezzi Fiduciari se hanno sia Isotopi che Mezzi Fiduciari⁶².
- d. Aumentare le Riserve della Banca degli Isotopi.** Il Banchiere degli Isotopi può rimuovere Mezzi Fiduciari dalla Banca degli Isotopi se vengono aggiunti Isotopi secondo 5F2b.

ESEMPIO [5F5]: Il presidente FINAO dichiara dividendi e la cassaforte degli isotopi ha 1 Isotopo. Il presidente dà questo isotopo a sé stesso e paga gli altri 2 azionisti con Mezzi Fiduciari dalla Riserva Comune. La pedina azienda scende dalla Riga 3 alla Riga 2.

FACILE DIMENTICARE: I Mezzi Fiduciari possono essere creati solo durante un prestito dall'Azienda Creditizia o da un presidente quando emette dividendi. Possono essere rimossi da un banchiere degli isotopi se vengono aggiunti Isotopi dalla Riserva Comune (5F2b) o durante un panico bancario (5G3) o durante una rimozione (5F6e). [5F5a]

5F6. Banca degli Isotopi Selvaggia (Moduli 2 e 4)

Se state giocando con i Moduli 2 e 4, avete una seconda plancia astronave interstellare a disposizione e quindi una seconda Banca degli Isotopi, chiamata **banca degli isotopi selvaggia**, che può essere creata o Ancorata⁶³. La banca degli isotopi selvaggia può essere una

⁶² La LEGGE DI GRESHAM afferma che "la moneta cattiva scaccia quella buona". Da bambino, ricordo di aver accumulato 25 cent d'argento dopo che l'USA Coinage Act aveva svalutato le monete d'argento al 40% nel 1965, e poi allo 0% nel 1971. Ero attento a pagare solo con denaro svalutato. Legalmente, il governo mi ha costretto ad accettare "tramezzini di rame" svalutati allo stesso valore nominale delle vere monete d'argento. Se fosse stata consentita la libertà di concorrenza nella monetazione, l'inverso della legge di Gresham avrebbe invece scacciato la moneta cattiva, perché razionalmente le persone vogliono accettare denaro vero, non denaro falso.

⁶³ Una BANCA SELVAGGIA è una banca che stampa più mezzi fiduciari di quanti ne sia in grado di riscattare di continuo in contanti. Con le banche centrali e la moneta fiat, tutte le banche moderne sono selvagge, sostenute da garanzie federali per stampare il denaro necessario a mantenerle a galla. *"Per quanto fossero poco raccomandabili le banche selvagge, gli storici hanno scoperto che non erano molto spesso associate ai fallimenti bancari nell'era della liberalizzazione bancaria. I fallimenti bancari stessi erano bassi rispetto a quelli segnalati sotto le banche centrali. Di recente, gli storici hanno scoperto che i fallimenti delle banche liberalizzate, nella misura in cui si sono verificati, erano attribuibili non a comportamenti fraudolenti ma quasi esclusivamente a diminuzioni nei prezzi dei titoli di stato che si sono verificati dopo che le banche li avevano acquistati come garanzia".* –

Fabbrica o una Colonia Bernal BEO che contiene almeno un Isotopo dell'*isotopo standard* (1Cb) del possessore di questa Colonia Bernal.

- a. Banca degli Isotopi Selvaggia.** La banca degli isotopi selvaggia diventa una seconda banca degli isotopi. Il banchiere selvaggio riceve la seconda *plancia astronave interstellare* (4A2h), e se voi portate lì degli isotopi andranno immagazzinati nella vostra cassaforte degli isotopi. I giocatori possono avere depositi in entrambe le banche degli isotopi. Entrambe le banche degli isotopi possono lanciare un *balzo disperato verso le stelle* (4D3), cosa che causa, secondo 5G3, *Anarchia e panico bancario*.
- b. Fondi Iniziali.** Una banca degli isotopi selvaggia inizia con i Mezzi Fiduciari (perle blu) degli speculatori pari al numero delle aziende in gioco. Le casseforti degli isotopi dei giocatori iniziano con tutti gli Isotopi collocati nello stesso luogo in cui si trova la Colonia Bernal o Fabbrica di Superficie (ma senza mezzi fiduciari iniziali, 5E3c). Gli isotopi possono essere trasferiti nella banca degli isotopi anche secondo 5F3a o *Express ET* (5B3h).
- c. Pagamenti agli Speculatori.** Se ci sono due banche degli isotopi e voi acquistate *servizi dalle aziende* (5B3, 5C4a) o *azioni* (5C1), scegliete quale banca degli isotopi utilizzare e spostate perle dalla vostra cassaforte degli isotopi alla *cassaforte degli isotopi degli speculatori* in quella banca degli isotopi.
- d. Pagamenti dagli Speculatori.** Se ci sono due banche degli isotopi e voi vendete carte o azioni (5Gd, 5C5, 5G2b), o se un presidente decide di distribuire *dividendi* (5G2b), scegliete quale banca degli isotopi utilizzare e spostate perle dalla *cassaforte degli isotopi degli speculatori* alla vostra cassaforte degli isotopi in quella banca degli isotopi.
- e. Banche degli Isotopi Selvagge Rivali.** Sono permesse solo 2 banche degli isotopi. Se una Colonia Bernal ha accumulato più Isotopi di tutte le banche degli isotopi esistenti, la Banca con il totale degli isotopi più basso viene **rimossa** (il *primo giocatore* decide in caso di pareggi). Vengono Scartati tutti i Mezzi Fiduciari e trasferiti tutti gli Isotopi in Pile posizionate qui (ovvero nelle Pile delle Colonie Bernal o Avamposti). Spostate la *plancia astronave interstellare* (assieme con le perle oro degli speculatori) e la pedina astronave interstellare nella Colonia Bernal che diventerà la nuova banca degli isotopi.
- f. Fine Partita.** Solo la banca degli isotopi con il totale degli isotopi più elevato ottiene il *punteggio del Progetto Exodus* (4E4). Solo il giocatore che possiede questa Colonia Bernal ottiene il *distintivo del banchiere degli isotopi* (4A2o).

ESEMPIO [5F6]: Dopo che il vostro avversario ha creato una Banca degli Isotopi, costruite la vostra prima Fabbrica sull'asteroide centauro Okyrhoe e la usate per produrre ET un propulsore GW e un Isotopo D. Ricevete una plancia astronave interstellare per aver creato la seconda banca degli isotopi su Okyrhoe. Spostate l'isotopo appena raffinato nella vostra cassaforte degli isotopi e,

dato che si sono 3 aziende nella partita, mettete 3 mezzi fiduciari per gli speculatori.

5G. Regole della Post-Monetizzazione (Moduli 1, 2)

Dato il numero di Fabbriche ET che producono acqua, le riserve di acqua nelle Banche e nella LEO aumentano a dismisura e l'acqua come valuta basata su una merce viene divisa a sua volta fortemente inflazionata (questo è un effetto delle regole del gioco, non una regola di per sé)⁶⁴.

Quando si verifica la *monetizzazione degli isotopi (5E)*, questo "crollo dell'Aqua" fa sì che l'Aqua non abbia più corso legale⁶⁵ e non venga più accettata in pagamento per i servizi aziendali, le azioni, i dividendi, le aste di ricerca, i lanci in orbita o le penalità per i ritardi. Gli Isotopi diventano l'unica valuta⁶⁶, e non possono essere acquistati a nessun prezzo in Aqua (5A4f).

a. Aqua infinita nella LEO/Banca. L'acqua diventa così abbondante che i razzi nella LEO/Banca possono eseguire trasferimenti di carico di qualunque quantità di Serbatoi di Carburante nella loro Traccia del Carburante. Impostate la vostra Massa Complessiva (F3b) al valore desiderato.

ESEMPIO [5Ga]: Il nuovo playmat vi permette di far viaggiare il vostro equipaggio andata e ritorno sulla Luna o Marte! Avete una colonia Bernal nel cyclus e una Fabbrica su Marte, dove produce ET un Cargo (lanciatore rotante di terriccio, Massa = 5). Ora avete il problema di come far decollare questo Cargo dal pianeta rosso. Potete costruire un aereo razzo ad acetilene, ma dato che il mercato si è ribaltato avete una quantità infinita di acqua a disposizione nella vostra Colonia Bernal Base. Caricate la vostra carta

⁶⁴ BOOM E CRISI BANCARIA. "Il boom immobiliare statunitense del 2001-2006 e la successiva crisi non sono stati il risultato del laissez-faire o della deregolamentazione nel sistema monetario e finanziario. Il boom e la crisi sono stati il risultato dell'interazione di un sistema monetario fiat governativo non ancorato con un sistema finanziario regolato in modo perverso. Una politica monetaria eccessivamente espansiva ha alimentato prestiti imprudenti che sono stati incentivati dal concetto "troppo grande per fallire" e altre distorsioni normative". – Lawrence White, **Monetary Policy and the Financial Crisis, Boom and Bust Banking**, 2012.

⁶⁵ La moneta a CORSO LEGALE è denaro che i tribunali sono tenuti a riconoscere come pagamento soddisfacente per qualsiasi debito monetario. Ogni giurisdizione determina cosa sia la moneta a corso legale, ma essenzialmente è qualsiasi cosa che, quando offerta in pagamento di un debito, estingue il debito. Non vi è alcun obbligo da parte del creditore di accettare il pagamento offerto, ma l'atto di offrire il pagamento in moneta a corso legale estingue il debito. – Wikipedia, 2023.

⁶⁶ MONETIZZAZIONE SPONTANEA. Un ascensore spaziale causerebbe un'iperinflazione di Aqua, una seria minaccia per chiunque abbia i propri risparmi in Aqua (simile alla minaccia per chiunque abbia i propri risparmi in moneta fiat). Ciò causerebbe una domanda di isotopi come "copertura dall'inflazione", ovvero come riserva di valore. A differenza dell'acqua, così comune nel Sistema Solare esterno, gli isotopi di fusione sono rari e devono essere raffinati da substrati a parti per milione, o persino parti per miliardo. Una volta che questa domanda raggiunge un certo livello, e abbastanza persone sono disposte ad accettarli per i propri beni e servizi, le condizioni sono mature per una monetizzazione spontanea degli isotopi. Diventano denaro.

Equipaggio con il propulsore 12•8 con il massimo della Massa Complessiva = 32. Volare attraverso due Accensioni più un'Accensione per l'Atterraggio diventa un atterraggio senza bisogno di paracadute. Questo abbassa il vostro Carburante di 24 livelli, più 2 livelli ulteriori per i postbruciatori necessari per una Propulsione effettiva di 11 (dato che Marte ha una Grandezza = 10). Vi rimane una Massa a Secco = 1 e una Massa Complessiva = 6,5. Considerando il Cargo di Massa 5 come Carico fa aumentare la vostra Massa a Secco a 6 e la vostra Massa Complessiva a 11. Questo è abbastanza per decollare verso la LMO nel vostro prossimo Turno, e passare alla propulsione del Cargo per il resto del viaggio.

b. Caricare Solo in Fabbrica. I Cargo con questa restrizione (1B3b) ora possono considerare la LEO/Banca come una Fabbrica⁶⁷.

c. Aste di Ricerca (I2). La carta in cima ad un mazzo brevetti più i suoi supporti primari possono essere ottenuti sia vincendo una asta di ricerca (I2), nella quale tutte le offerte sono fatte in perle dalle casseforti degli isotopi, sia come cliente pagante di una Azienda di Brevetti. (5B3a). Se perdetevi un'asta che avete iniziato, il vincitore vi paga l'offerta dalla sua cassaforte degli isotopi alla vostra.

d. Operazioni sul Mercato Libero (Aggiunte alle Regole I3a,b). Durante la post-monetizzazione, questa Operazione non vi fa guadagnare Acqua ma vi fa vendere una Carta dalla Mano in cambio di perle degli speculatori (se presenti), o una Carta sul Lato Nero per un Isotopo dalla Riserva Comune.

e. Direttiva Paleo-conservatrice (O5b). Durante la vostra operazione di raccolta fondi, prendete dalla Riserva Comune un numero di Mezzi Fiduciari pari al numero di pedine gloria che avete riportato alla vostra Banca.

FACILE DIMENTICARE: Dopo che il mercato si ribalta, l'Abilità della Legge Direttiva Paleo-conservatrice (O5b) fa guadagnare Mezzi Fiduciari al posto dell'Acqua. Influenza anche il punteggio politico (O7b). [5Ge]

f. Operazioni di Lancio in Orbita (I4). Se il mercato azionario si ribalta (5E), il costo diventa zero fino alla Massa 9, 1 perla per una massa da 10 a 19, e 2 perle per una Massa di 20 o superiore. I costi di lancio in orbita sono ora gli stessi sia per le Colonie Bernal di monetizzazione che per quelle non di monetizzazione.

⁶⁷ CARICARE SOLO IN FABBRICA. I cargo sono un tipo di astronave introdotta nel **Modulo 1**. Per ridurre al minimo la complessità sui giocatori, i cargo astraggono il loro movimento a un'Accensione all'anno senza tenere traccia delle spese di propellente e carburante. Supponendo che sia disponibile acqua abbondante ed economica dove vengono caricati con il loro carico, si presume che siano caricati con abbastanza propellente ad acqua per arrivare sani e salvi a destinazione. Poiché l'acqua abbondante è disponibile solo in una Fabbrica, ne consegue che i cargo con l'abilità "Caricare solo in fabbrica" possono essere caricati solo quando il Cargo si trova in una Fabbrica e di conseguenza i cargo dovrebbero essere immaginati come l'astronave più massiccia del gioco. Iniziano con una massa complessiva di centinaia di Serbatoi di Carburante più la massa a secco e arrivano con una massa complessiva uguale alla massa a secco, avendo esaurito il loro carburante di acqua. Naturalmente, se la tecnologia degli ascensori spaziali è in grado di fornire nella LEO abbondante acqua dagli oceani a basso costo, allora la LEO diventa l'equivalente di una Fabbrica ai fini dei cargo con la limitazione "Caricare solo in fabbrica".

g.Sommario. Vedere la **Tabella 5G**.

FACILE DIMENTICARE: La vostra Banca viene creata nella LEO, ma viene trasferita nella vostra Colonia Bernal Base secondo 2B3a. Dopo il crollo dell'Aqua, la vostra Banca conterrà acqua infinita. [5G]

FACILE DIMENTICARE: La vostra Banca si trova nella LEO, nella vostra Colonia Bernal Base (5A4c), o (col Modulo 3) nella vostra Colonia Bernal Base ET (3F1a). Non potete mai depositare Isotopi o Mezzi Fiduciari nella vostra Banca, ma solo nella Banca degli Isotopi. Non potete mai pagare qualunque cosa dalla vostra Banca, ma solo dalla vostra Banca degli Isotopi. [5G]

SUGGERIMENTO: L'Aqua continua ad avere valore come carburante per razzi per i razzi che usano l'acqua come propellente. Per questo l'Acqua può continuare ad essere utilmente accumulata nelle posizioni BEO. [5Ga]

5G1. Pagamenti e Bonus Post-Monetizzazione

Dato che l'Aqua ha perso valore tutti i pagamenti e i bonus che in precedenza venivano fatti in Aqua vengono fatti ora con perle di Isotopi o Mezzi Fiduciari.

- a. Costi in Aqua.** Tutto ciò che aveva un costo di meno di 10 Aqua è ora gratuito (ad esempio azioni di Lobby, Tariffe di Lancio, fondi per la ricerca, subornare, armi costose, Futuri che richiedono una spesa inferiore a 10 Aqua e Tasse). Tutto quello che costava 10-19 Aqua ora costa 1 perla (ad esempio il costo per una *seconda Colonia Bernal* costruita nella posizione della vostra prima Colonia Bernal (2B1c)) e tutto ciò che costava 20 o più Aqua ora costa 2 perle (ad esempio i costi di completamento di un Futuro uplift (1D5n)).
- b. Bonus in Aqua.** Questi non vengono più assegnati (ad esempio *redditi/raccolte fondi (I1, O2b)*, assicurazioni e profitti delle Colonie Bernal)⁶⁸.
- c. I Costi in Serbatoi di Carburante** (operazioni di consegna, decolli con aerei razzo ad acetilene, eccetera) non subiscono cambiamenti.
- d. Anticipi/Penalità dei contratti Lato Oro.** Le penalità per i ritardi sono 1 perla, vedere 5A4k.

5G2. Movimento delle Pedine Azienda in Post-Monetizzazione

Una volta che il mercato azionario si *ribalta (5E)*, il movimento delle pedine azienda nel mercato azionario rimane inalterato. Si muovono

⁶⁸ I PROFITTI sono la differenza tra il costo del capitale (vedi nota 3) e il reddito ricavato dall'uso di quel capitale. Se riesci a produrre valori umani senza spendere in capitale, il tuo tasso di profitto è del 100%. Ma di solito ci vogliono soldi per fare soldi. I profitti promuovono una benefica condizione umana.

allo stesso modo e nelle stesse occasioni in cui si erano mosse prima del ribaltamento, vedere 5B5.

ESEMPIO [5G2]: Dopo che il mercato si è ribaltato, siete il presidente dell'azienda FINAO, che inizia in Riga 3. Durante la riunione del consiglio decidete un reinvestimento, spostando la pedina nella seconda colonna. Durante il vostro turno pagate agli speculatori 2 perle per evitare un Tiro Rischio per la vostra Astronave. Nel suo turno il Giocatore Bianco paga agli speculatori 1 perla per una azione nella azienda FINAO. La pedina FINAO termina in Riga 4.

Durante l'avanzamento nel Ciclo delle Macchie Solari nell'anno successivo, il cubetto delle Macchie Solari sorpassa la vostra pedina tempo per un contratto non completato, girandosi sul lato "suoneria" (4B5a). Durante la riunione del consiglio dopo l'evento, scegliete di distribuire dividendi. Tutti e tre gli azionisti prendono una perla dalla cassaforte degli isotopi degli speculatori e la pedina azienda scende nella Riga 1. Nel vostro Turno pagate 1 perla come penalità per il ritardo utilizzando il dividendo appena ricevuto. Questo per evitare la pedina inadempiente ed evitare di far piombare l'azienda nell'insolvenza. Ma se uno sei vostri azionisti dovesse svendere la sua azione, la vostra azienda diventerebbe insolvente.

a. Recessione⁶⁹. Durante la post-monetizzazione è possibile eseguire un movimento speciale della pedina azienda: l'Azienda Creditizia viene mossa di due colonne verso sinistra per ogni azienda che diventa *insolvente* senza essere salvata da un angelo durante un *panico bancario* (5G3c). Vedere l'Esempio 5G3⁷⁰.

5G3. Panico Bancario in Post-Monetizzazione (nuovo evento per il Modulo 5)

Se il Tiro Evento è *Anarchia (K2e)*, la *Exodus esce (4D3e)*, o *scoppia la Guerra (3C)*, allora tutte le banche degli isotopi subiscono un **panico bancario**⁷¹:

⁶⁹ RECESSIONE ECONOMICA. Le recessioni sono generalmente più lunghe e gravi in un sistema di pianificazione centralizzata sotto una banca centrale che in un sistema di liberalizzazione bancaria. Ciò riflette la differenza tra la pianificazione burocratica basata sulla convenienza politica e la pianificazione privata basata sul profitto economico. Il sistema monetario e bancario è troppo importante per la nostra libertà e prosperità economica per essere lasciato alla manipolazione politica. Il sistema dovrebbe essere posto su una base oggettiva di principi di libero mercato basati sulle leggi e sui contratti. – Richard Salsman, *Breaking the Banks*, 1990.

⁷⁰ La RECESSIONE è un declino persistente dell'attività economica; ciò che un tempo veniva chiamato **depressione**. Nel 1977, il regime degli Stati Uniti creò il Community Reinvestment Act, che cercò di rendere l'acquisto di una casa più accessibile per le persone a basso reddito con una cattiva storia creditizia. Motivando le banche a concedere prestiti a persone sempre più rischiose, fu un fattore nel crollo finanziario globale del 2007 (così come nel crollo di interi istituti bancari e società di Wall Street). Nel 2007, le banche erano sottoposte a più regolamentazioni che in qualsiasi altro momento nella storia bancaria degli Stati Uniti. – Thomas Sowell, *Basic Economics*, 2015.

⁷¹ PANICO BANCARIO. Se una banca fallisce a causa di inadempienze sui prestiti, i Mezzi Fiduciari che ha emesso vengono rimossi dall'economia. Questa riduzione dell'offerta di moneta provoca deflazione, un aumento del potere d'acquisto del denaro, che danneggia coloro che hanno obblighi contrattuali fissi. Le aziende non possono più permettersi i loro stipendi e i debitori non possono più permettersi i loro prestiti e mutui. Ciò può portare a ulteriori fallimenti bancari. Mentre scrivo questo (aprile 2023), tre banche della

- a. Corsa agli Sportelli.** Iniziando dal banchiere degli isotopi, i giocatori a turno scambiano 1 Mezzo Fiduciario dalla loro cassaforte degli isotopi con 1 Isotopo degli speculatori, continuando fino a quando non si esauriscono gli Isotopi nella cassaforte degli isotopi degli speculatori o si esauriscono i Mezzi Fiduciari.
- b. Deflazione.** Scartate tutti i Mezzi Fiduciari dalla Banca degli Isotopi. Dopodiché ogni giocatore deve Scartare una delle sue azioni per ogni Mezzo Fiduciario perso, iniziando dal Primo Giocatore. Possono evitare di Scartare una azione eseguendo una azione di lobby sulla *legge centrista (O5g)* per ogni azione. Ogni azienda che perde una azione deve scendere di una riga⁷². I giocatori si fermano quando esauriscono i Mezzi Fiduciari o le azioni.
- c. Recessione.** Se qualunque azienda diventa *insolvente (5B6)*, Scartate tutte le sue azioni. A meno che non venga salvata da un angelo, spostate tutte le Pedine Azienda Creditizia di due colonne verso *sinistra (5G2a)* per ogni insolvenza.

ESEMPIO [5G3]: In una partita con 3 giocatori, gli speculatori hanno 2 Mezzi Fiduciari e 1 Isotopo. Il Tiro Evento è '6' nella stagione blu, causando un panico bancario. Il banchiere degli isotopi (il Giocatore Bianco) scambia un Mezzo Fiduciario con un Isotopo degli speculatori. Dopodiché i 2 Mezzi Fiduciari nella cassaforte degli isotopi degli speculatori vengono Scartati. Il Primo Giocatore (il Giocatore Rosso) scarta 2 Mezzi Fiduciari e quindi 2 azioni, facendo andare l'azienda Unicornio ET in bancarotta. Il giocatore successivo (il Giocatore Bianco) scarta 1 Mezzo Fiduciario e quindi 1 azione, facendo andare anche l'azienda FINAO in bancarotta. Il terzo giocatore (il Giocatore Giallo) non ha Mezzi Fiduciari e quindi non fa nulla. C'è una recessione, per cui la Azienda Creditizia si muove verso sinistra di 1 colonna (non 2 perché arriva al limite di sinistra della plancia). Il Giocatore Bianco riceve la pedina inadempiente dato che l'azienda FINAO è diventata insolvente per ultima. Sia il Giocatore Bianco che quello

Silicon Valley sono fallite in un rapido domino. Una di queste, SVB, è il terzo più grande fallimento bancario nella storia degli Stati Uniti. Il sistema bancario statunitense si è comportato in modo pessimo sin dalla creazione della Federal Reserve nel 1913, con il rapporto di cassa bancario sceso da 0,17 nel 1913 a 0,135 all'inizio del panico bancario del 1929. Ciò contrasta con nessun panico bancario durante l'era del liberalismo bancario (1838-63) e 5 piccoli panici causati dai National Currency Acts del 1863/64. Una corsa agli sportelli di una banca con denaro insufficiente per coprire i propri clienti, come nel panico del 1929 e del 2023, richiede un'assicurazione sui depositi, salvataggi federali e la capacità del governo di stampare più denaro senza sforzo per "risolvere" il deficit. In questo gioco si presume che il denaro effettivo sia uno standard fisico (isotopi o acqua in orbita). I depositi correnti non garantiti da denaro effettivo sono una passività, un debito, nei confronti della banca degli isotopi. Sono una promessa di pagare gli isotopi a richiesta e circolano come l'equivalente di denaro finché nessuno mette in dubbio la capacità della banca degli isotopi di rispettare tale promessa. Se il 50% delle perle nella banca degli isotopi sono blu, allora metà del denaro è garantito dagli isotopi e l'altra metà dal nulla. La banca degli isotopi diventa un istituto di credito, non un detentore di denaro. Coloro che favoriscono le banche che emettono mezzi fiduciari non supportati includono presidenti di startup che cercano un tasso di interesse più basso, "soldi facili", e keynesiani che favoriscono il controllo governativo di transazioni, banche e denaro.

⁷² Il RAPPORTO DI CASSA è il rapporto tra i depositi di una banca (perle oro) e i suoi prestiti (perle blu o mezzi fiduciari). Nell'esempio 5G3, il denaro standard è di 4 perle oro e i prestiti sono di 6 perle blu, quindi il rapporto di cassa è $4 / 6 = 0,67$. Poiché questa metrica è inferiore a uno, questa banca degli isotopi non ha liquidità sufficiente per mantenersi solvibile in caso di corsa agli sportelli.

Giallo Scartano le loro azioni nelle aziende insolventi senza ricevere compensazioni. Nessun angelo appare per salvare una di quelle aziende.

5H. Punteggio a Fine Partita

Il punteggio viene calcolato secondo M2, con tre aggiunte:

a. PV per le Aziende. Ogni giocatore ottiene 1 PV per ogni azione del proprio colore nel mercato, più un numero di PV pari al *valore azionario* di ognuna delle aziende di cui è presidente (5B4b, non raddoppiato per l'inflazione né moltiplicato per il numero di azioni).

Esempio [5H]: È la fine della partita e avete 4 azioni. Siete anche presidente dell'azienda FINAO e dell'azienda di lanciatori in orbita, entrambe con un valore azionario di 3 Aqua. I vostri punti a fine partita per le aziende sono quindi $4 + 6 = 10$.

b. Inadempienza, Mezzi Fiduciari e penalità per i cubetti debito. Anche se siete un presidente, avere la *pedina inadempiente* (5A4j) vi fa perdere 3 PV se è sul lato blu o vi fa perdere 6 PV sul lato oro. Ogni *cubetto debito* (5B3g) che possedete vi fa perdere 3 PV⁷³. Nel calcolo del punteggio per il *balzo verso le stelle del Progetto Exodus* (4E2f, 5A4l), i mezzi fiduciari non contano, ma aver completato il Futuro *ad astra* vale come 4 Isotopi.

c. Bonus VP (M2b). Aggiungete le pedine malf (4 PV ognuna) alle pedine gloria ed eroismo.

RICORDATE (MODULO 4): La quantità minima di Isotopi in una banca degli isotopi per un balzo disperato verso le stelle è: 6 Isotopi (solitario), 11 Isotopi (2 giocatori), 16 Isotopi (3 giocatori), 21 Isotopi (4 giocatori), 14 Isotopi (5 giocatori), 28 Isotopi (6 giocatori). Vedere 4E2f. [5Hb]

MODULO 4: Ogni contratto non completato vi fa perdere 3 PV (5A4m). [5Hb]

⁷³ La COMPRESSIONE DEL CREDITO è un improvviso inasprimento delle condizioni richieste per ottenere un prestito dalle banche. Spesso segue periodi di misure governative per incoraggiare il credito facile e successivi inadempimenti. È piuttosto indipendente dai tassi di interesse applicati da una banca centrale. Un'espansione dell'offerta di moneta da parte di mezzi fiduciari può causare deflazione, che danneggia i mutuatari tenuti a pagare i propri debiti con denaro che vale più del denaro preso in prestito. "In una depressione gli uomini non possono vendere i propri beni o servizi ai prezzi pre-depressione. Se insistono sui prezzi pre-depressione per i beni, non li vendono. Se insistono sui salari pre-depressione, diventano disoccupati". – Editorialista Walter Lippmann, 1934.

5I. Consigli Utili per gli Investitori di Geoff Speare

Oltre a valere PV a fine partita, le aziende sono utili per queste ragioni:

- a. Quadrato.** L'azienda dei brevetti verrà utilizzato molto se il presidente decide di reinvestire per mantenere basso il prezzo.
 - **Post-monetizzazione.** Se siete il presidente modernizzatela nella Unicornio ET non appena il mercato si sta per ribaltare, dato che la produzione ET è il principale limitatore del passo di gioco una volta che vengono costruite le Fabbriche.
- b. Triangolo.** L'azienda dei lanciatori in orbita verrà usata spesso, per cui consiglio di investirvi il prima possibile, meglio se da presidente.
 - **Post- monetizzazione.** L'azienda dei lanciatori continua a essere molto utile. Senza una Colonia Bernal BEO la Alchimia ET non è utile.
- c. Cerchio.** Le pedine malf rendono l'azienda FINAO indispensabile. Rendetela flottante se viaggiate fin dai primi turni.
 - **Post- monetizzazione.** La Cometa ET viene spesso utilizzata dai giocatori per far combaciare l'isotopo standard for con i propulsori GW/TW.
- d. Esagono.** L'azienda creditizia viaggerà su valori azioni elevati e produrrà dividendi in modo costante. Se perdetevi o svendete le vostre azioni sarà costoso o impossibile riuscire a rientrarne in possesso.
 - **Post- monetizzazione.** L'azienda creditizia diventerà meno utile col passare del tempo. Senza una Colonia Bernal BEO l' Express ET non è utile.

5J. L'Alba degli Isotopi (Scenario Post-Monetizzazione)

Questo scenario è ambientato immediatamente dopo che il mercato si è *ribaltato* (5E). Il valore dell'Acqua è crollato e i viaggiatori spaziali hanno iniziato a usare isotopi rari come valuta. Una nuova banca centrale è diventata il deposito per gli isotopi e per tenere traccia di tutte le transazioni con gli isotopi. Questa nuova alba prelude ad un'età dell'oro per le aziende che aiuteranno a colonizzare comete esotiche, creare prodotti ET, trasportare componenti tra le colonie Bernal ed offrire tanti nuovi prodotti. Ma ci saranno rischi seri se l'avidità e gli speculatori prevarranno sul mercato azionario. *L'Alba degli Isotopi* prepara il terreno per una partita completa a *HF4* nell'era della post-monetizzazione.

a. Numero di Giocatori. 2 or più.

b. Moduli. Deve essere giocato con i Moduli 0, 1 e 2. Può essere giocato con i Moduli 3 e 4.

c. Preparazione. Come da Regolamento Base (C) (più i Moduli utilizzati), con le seguenti eccezioni:

- **Dischetti Anzianità (C1).** Piazzate 2, 3 o 4 Dischetti Anzianità per una partita media, lunga o con i Futuri.
- **Mercato Azionario.** Piazzate questa plancia in un area accessibile ai giocatori, sul lato "Post-Monetizzazione".
- **Aziende e Malf.** Piazzate la *plancia delle aziende* in un'area accessibile ai giocatori, e piazzate le 4 *pedine malf* (5A5) nei 4 spazi appositi su questa plancia.

d. Partenza Rapida/Accelerata (opzionale). Per iniziare con una Mano di Carte, usate la *partenza rapida* (V1) o la *partenza accelerata* (5K), nella quale, dopo aver utilizzato il primo Ciclo delle Macchie Solari per acquisire le carte, vi fa utilizzare il primo Dischetto Anzianità.

- **Preparazione (in aggiunta a V1b, 5Kb).** Tirate 1d6 per stabilire la Posizione della Fabbrica iniziale per ogni colore di Fazione in base alla riga 3 della **tabella 5Jj**. Piazzate una Rivendicazione e una Fabbrica del colore della fazione nel Sito.
 - **Primo Ciclo delle Macchie Solari (modifica a V1c, 5Kc).** Durante il primo ciclo potete solo prendere/mettere all'asta dai 6 mazzi di brevetti del Regolamento Base o prendere/mettere all'asta esclusivamente una carta Equipaggio. Se prendete una carta Equipaggio completate immediatamente la preparazione della vostra Fazione eseguendo **5Jf - 5Jj**.
 - **Secondo Ciclo delle Macchie solari.** Prima di iniziarlo, i giocatori senza una Fazione completano la loro preparazione secondo **5Je - 5Jj**.
- e. Selezione delle Fazioni.** Casualmente, o secondo accordi, assegnate ad ogni giocatore una carta Equipaggio del colore di una Fazione. Se state giocando la *partenza accelerata (5K)*, o ottenete una carta Equipaggio con un'asta, saltate questo punto e continuate con **5Jf**.
- **Agenzia Spaziale.** Ogni giocatore può scegliere in segreto uno dei due lati della propria carta Equipaggio.

Suggerimento: Alcune abilità di fazione sono obsolete nel mondo post-monetizzazione. Ma sono ancora utili Marketing/Risolutori dei Problemi in Mischia (Giocatore Grigio), Skunkworks (Giocatore Rosso), Rifornimento Dharma (Giocatore Bianco), Telescopio a Comparazione (Giocatore Giallo), Azioni Criminali (Giocatore Viola) e Centrale Solare Satellitare (Giocatore Verde). **[5Je]**

- f. Coloni Iniziali.** Casualmente, o secondo accordi, assegnate ad ogni giocatore una Colono terrestre (escludendo i Robot, vedere **4C**).
- g. Delegati Iniziali.** Ogni giocatore inizia con un cubetto del colore della propria Fazione nell'assemblea politica, e un secondo cubetto nell'ideologia indicata dal proprio Colono.
- h. Vote Tally.** Eseguite una *votazione (O3a)* per piazzare la stella della Legge Attiva.
- i. Impianti Iniziali (Modulo 4).** Date ad ogni giocatore due *pedine potenziamento (4C3)* casuali, di forme differenti. Ogni giocatore decide le loro Abilità (lato A o B) e le *impianta* nel loro Colono (**4C3**).
- j. Preparazione della Fazione.** Consultate le righe dalla 1 alla 6 sulla tabella successiva **[5Jj]**, in base al vostro Colore di Fazione (Riga 1):
- **Propulsore GW (Riga 2).** Ricevete la carta indicata nella vostra Mano. Scartate i propulsori GW non utilizzati nel loro mazzo.
 - **Fabbriche Iniziali (Riga 3).** Se state giocando la partenza rapida/accelerata (**5Jd**), questo è stato fatto durante la preparazione. In alternativa tirate 1d6 per la Posizione della vostra Fabbrica iniziale. Piazzate una rivendicazione e una Fabbrica del vostro colore in questo Sito.
 - **Colonia Bernal Base Iniziale (Riga 4).** Prendete plancia Colonia Bernal e piazzate una Colonia Bernal modello Kalpana con una cupola Colonia nell'Orbita Base indicata. La vostra Carta Equipaggio e Colono iniziano in questa colonia Bernal.
 - **Azioni Iniziali (Riga 5).** Iniziate con 2 azioni gratuite nelle *pedine azienda (5A2)* indicate. La prima azione rende flottante l'azienda, e ogni azione aggiuntiva la sposta in alto di una riga (**5C1**). Se più giocatori hanno azioni in un'azienda, chi ha l'*influenza (C8)* più alta è il presidente. Piazzate le pedine azienda inutilizzate nella Riserva Comune.

- **Perle Iniziali dei Giocatori e degli Speculatori (Riga 6).** Iniziate senza Aqua, ma la vostra cassaforte degli isotopi inizia con i Mezzi Fiduciari (perle blu) indicate. La Cassaforte degli Isotopi degli speculatori inizia con un numero di Mezzi Fiduciari (perle blu) pari al numero delle aziende flottanti.
- **Determinate il Banchiere degli Isotopi e la Banca degli Isotopi.** Attribuite casualmente ad un giocatore il ruolo di Banchiere degli Isotopi e piazzate 1 Isotopo (perla oro) nella sua cassaforte degli isotopi. La Banca degli Isotopi si trova nella Fabbrica del Banchiere degli Isotopi. Piazzate qui la *pedina astronave interstellare*.
- **Fondi Speculativi.** Ogni giocatore piazza due azioni e due cubetti nell'angolo in alto a destra della plancia del mercato azionario, nell'area HEDGE FUNDS e aggiunge le rimanenti 3 azione nella Riserva Personale.
- **Pedine Gloria e pulizia.** Scartate le pedine Gloria dalle zone Eliocentriche in cui sono presenti Colonie Bernal e Siti Industrializzati. Rimuovete ogni pedina colorata piazzata durante **5Jd**.

Suggerimento: Solo con il propulsore del vostro Equipaggio potete decollare da ogni Fabbrica iniziale. Utilizzando l'Oberth Solare o il passaggio ravvicinato su Venere nella stazione blu potete proseguire oltre. **[5J]**

Suggerimento: Se la vostra Fabbrica inizia su un mondo distante, costruite qui un propulsore GW e un Cargo, e inviateli alla vostra Colonia Bernal per renderli Operativi. **[5J]**

Facile dimenticare: L'Alba degli Isotopi vi fa iniziare con una Mano con una singola carta propulsore GW. In base a 5E1 questo determina il vostro isotopo standard. **[5J]**

| PREPARAZIONE PER L'ALBA DEGLI ISOTOPI [5Jj] | | | | | | |
|---|--|--|---|--|--|--|
| 1. Fazione | Grigio (individualità) | Rosso (libertà) | Bianco (onore) | Giallo (unità) | Viola (autorità) | Verde (uguaglianza) |
| 2. Propulsore GW Iniziale | Dense Plasma H-B Focus Fusion (D) | Salt-Water Zubrin (S) | Spheromak ³ He-D Magnetic Fusion (H) | Mini-Mag Orion Z-Pinch Fission (M) | Amat-Catalyzed Fission-Fusion (S) | Levitated Dipole ⁶ Li-H Fusion (V) |
| 3. Tiro per il Sito Industrializzato | 1/2 – C. Elst-Pizarro (10:45 ⌚) 3/4 – Cometa Wild 2 (8:30 ⌚) 5/6 – Cometa Borrelly (12:00 ⌚) | 1/2 – Neckar (12:00 ⌚) 3/4 – Gaspra (10:00 ⌚) 5/6 – Eros (12:15 ⌚) | 1/2 – Cometa Halley (10:00 ⌚) 3/4 – Radenti di Kreutz (8:30 ⌚) 5/6 – Cometa Phaethon (8:30 ⌚) | 1/2 – Oijato (12:45 ⌚) 3/4 – Nysa (11:15 ⌚) 5/6 – Lutetia (8:30 ⌚) | 1/2 – Belenus (9:00 ⌚) 3/4 – Karin a (12:00 ⌚) 5/6 – Didymos (12:00 ⌚) | 1/2 – Satellite di Remus (10:00 ⌚) 3/4 – Kollaa (12:45 ⌚) 5/6 – Nyx (3:30 ⌚) |
| 4. Colonia Bernal Base Iniziale | Lofstrom Loop μ gravity (Colonia Bernal di monetizzazione in L3) | Cycler Turistico (in orbita cycler) | Colonia Bernal Ascensore Spaziale (Colonia Bernal di monetizzazione in GEO) | Colonia Diplomatica (in orbita SSO) | Fabbrica antimateria (in L4) | Fabbrica cella Solare (in L5) |
| 5. Azioni Iniziali | 1 azione in Brevetti 1 azione in Lanciatori | 1 azione in Crediti 1 azione in FINAO | 1 azione in Lanciatori 1 azione in Crediti | 1 azione in Lanciatori 1 azione in FINAO | 1 azione in Brevetti 1 azione in Crediti | 1 azione in Brevetti 1 azione in FINAO |
| 6. Isotopi Iniziali | 2 perle blu nella cassaforte degli isotopi grigia | 2 perle blu nella cassaforte degli isotopi rossa | 2 perle blu nella cassaforte degli isotopi bianca | 2 perle blu nella cassaforte degli isotopi gialla | 2 perle blu nella cassaforte degli isotopi viola | 2 perle blu nella cassaforte degli isotopi verde |

5K. Partenza Accelerata (Alternativa di Roger alla partenza rapida V1)

Questa “partenza rapida più rapida” può essere usata in qualunque partita con qualunque Modulo. È **consigliata anche per l'Alba degli Isotopi (5J)**. Come per la *partenza rapida* che trovate nell'appendice del Regolamento Base (V1), il primo ciclo delle macchie solari è usato solo per l'acquisizione di carte in Mano. Tuttavia, invece di 12 Anni di pesca di carte, ci sono **4 round** odi aste con le carte, iniziando e concludendo nella stagione blu. Utilizzate il primo Dischetto Anzianità, piazzato in una Stagione, per tenere traccia di ogni round.

a. Numero di Giocatori e Lunghezza. 2 o più. Potete giocare con un numero di Dischetti Anzianità da 3 a 6.

b. Preparazione. Come per il Regolamento Base (C) (più i Moduli utilizzati), con le seguenti eccezioni:

- **Aqua Iniziale (C5).** PI giocatori iniziano ognuno con Aqua.
- **Modulo 5 & Dischetti Anzianità per L'Alba degli Isotopi.** Aggiungete un altro Dischetto Anzianità durante la preparazione (5A3e, 5Jc).
- **Cubetto del Ciclo delle Macchie Solari (C8b).** Per rappresentarlo, piazzate il primo Dischetto Anzianità da qualche parte nell'area della stagione blu.

c. Sequenza di Gioco (Primo Ciclo Solare). Scegliete casualmente il Primo Giocatore. Iniziando con lui e procedendo in senso orario, ogni giocatore esegue un'asta di ricerca (I2) per una carta brevetto e i suoi Supporti. Non vengono eseguite altre Operazioni, transazioni o eventi. Dopo che tutti i giocatori hanno eseguito un'asta, il primo round è concluso e il primo Dischetto Anzianità viene fatto avanzare alla stagione successiva. La partenza accelerata si conclude dopo il quarto round (stagione blu).

- **Intuito (4B2f).** Nel vostro turno, potete eseguire una ispirazione (K2a) su qualunque singolo mazzo brevetti prima di scegliere la carta da mettere all'asta. Questo nel Modulo 4 viene chiamato intuito (4B2f).
- **Limite di Mano.** *Abilità di Fazione (B6a)* e *limite di mano accademico (I2a)* non sono attivi durante questa procedura. Tuttavia, devono essere rispettati i limiti sulle carte per propulsori GW, Cargo e Colonie Bernal (1A4, 2A7c).
- **Alba degli Isotopi (5J).** Se state giocando questo scenario, le aste includeranno le carte Equipaggio. Dopodiché, al termine del quarto e ultimo round della partenza accelerata, complete la preparazione dalla *selezione della fazione* in poi (5Je-j) per i giocatori che non hanno ottenuto una carta Equipaggio.

INTUITO (MODULO 4): Questa Abilità (4B2f) vi permette di scegliere un mazzo brevetti dopo aver annunciato un'asta di ricerca, e spostato una carta dalla cima al fondo del mazzo. Dopodiché scegliete la carta in cima ad un qualunque mazzo e la mettete all'asta. [5Kc]

ESEMPIO: Preparate la partita con le Posizioni iniziali delle Fabbriche (5Jd) per giocare l'Alba degli Isotopi con la Partenza Accelerata. Dopo aver vinto una buona carta robonauta S nel vostro primo turno, puntate ad iniziare con la Fabbrica sul Sito S di Neckar (determinato casualmente durante la preparazione). Per questo nel vostro secondo turno fate un'offerta e vincete la carta Equipaggio della Fazione rossa. Questo vi permette di completare la preparazione della Fazione per L'Alba degli Isotopi (5Jf – 5Jj) e prendere i coloni, piazzare i delegati, prendere il propulsore GW Salt-Water Zubrin nella vostra mano, ancorare la Colonia Bernal Turismo Cyler nell'orbita cyler, piazzare una azione rossa nell'Azienda Creditizia e un'altra nell'Azienda FINAO e aggiungere due perle blu nella cassaforte degli isotopi rossa.

d. Secondo Ciclo Solare. Dopo il primo ciclo (punto precedente), Scartate il primo Dischetto Anzianità e continuate con le normali regole. Non piazzate questo dischetto nell'assemblea (O6) e non eseguite una *votazione finale* (O6a).

- **Alba degli Isotopi (5J).** Se state giocando questo scenario, aggiungete l'Aqua rimasta al vostro Sito industrializzato.

PARTENZA RAPIDA V1: Se state giocando questa variante (Vedere l'Appendice del Regolamento Base) con l'Alba degli Isotopi (5J), utilizzate anche la regola dell'Alba degli Isotopi che trovate in 5Kd. [5Kd]

5L. Il Toro di Roger (Variante in Solitario per il Modulo 5)

(Playtester: Joe Farrell) Questa variante vi permette di giocare con il **Modulo 5** in qualunque partita di HF4 in solitario (ovvero CEO) e con qualunque Modulo (ma il Modulo 0 è obbligatorio). Il giocatore automatico ("Toro") vuole ottenere fondi speculativo come presidente di ogni azienda. Agisce solo durante le Riunioni dei Consigli, compiendo azioni basate sul Tiro Evento. L'**Inflazione (5A4e)** si attiva una volta che ottiene il suo primo fondo speculativo. La partita termina quando viene scartato l'ultimo Dischetto Anzianità. Il conteggio dei PV per le aziende dipende dal fatto che Toro ottenga tutti i fondi speculativi.

- a. Preparazione come da 5A3.** Dischetti anzianità: 3 (partita media) o 4 (partita con i Futuri). Mettete tutte le carte in ogni mazzo Brevetti.
 - Il **Colore della Fazione Toro** è quello direttamente opposto alla vostra ideologia (se per esempio siete il rosso, lui sarà il viola).
 - **Delegati.** Piazzate 1 cubetto del vostro colore nei centristi e un altro nella vostra ideologia. Piazzate un cubetto del suo colore nella sua ideologia (influenza la votazione e può essere Scartato con la legge marziale). Usate un dischetto rosso per i Siti bloccati per il Cubetto delle Macchie Solari.
 - **Fondi Speculativi di Toro.** Smettete da parte tutte e 7 le sue azioni e piazzate 3 cubetti del suo colore come fondi speculativi.
- b. Lobby (O4).** Pagate 1 Aqua (**gratuitamente dopo che il mercato si ribalta**) per Scartare un delegato in una Ideologia non attiva e usare la sua Legge o il suo contenzioso.
- c. La Vostra Asta di Ricerca (I2).** Pagate 1 Aqua (**o 1 perla dopo che il mercato si ribalta**) per iniziare e vincere un'asta di ricerca.
- d. Battaglie di Deleghe di Toro.** Tirate un dado. Lui vince se il tiro di dado coincide con il valore azionario indicato nella finestrella, a meno che non difendiate le vostre azioni Scartando uno dei vostri delegati nella sua ideologia.
- e. Le Vostre Battaglie di Deleghe.** Come da **5C3a,b**, eccetto che Toro si difende con successo ottenendo un '1' su 1d6.
- f. Contenziosi (5B7).** Potete usarli, ma Toro è limitato a 5 contenziosi *fiduciar* (**5B7**).
- g. Insolvenza.** Se scegliete di non diventare un angelo per un'azienda, allora lo diventerà gratuitamente Toro, se ha azioni a disposizione.
- h. Decisioni del Consiglio di Toro.** A seconda del Tiro Evento, prenderà una decisione per l'azienda in base alla **Tabella 5Lh**.
- i. Le vostre Riunioni del Consiglio.** Per ogni azienda in cui siete presidente (nell'ordine **5Da**), dopo che avete preso o saltato la vostra decisione del consiglio, utilizzate la **Tabella 5Li** per stabilire se Toro *acquista* un'azione (**5C1**), esegue una *battaglia di deleghe* (**5C3**), o un *contenzioso d'onore* (**5B7**).
- j. Conclusione delle Riunioni del Consiglio.** Dopo che tutte le decisioni nelle Riunioni del Consiglio sono state prese, come ultima cosa Toro eseguirà queste azioni:
 - Renderà **Flottante** una azienda sul Lato Bianco (a vostra scelta) che non sia attualmente flottante (ovvero, niente aziende duplicate).
 - **Post-Monetizzazione.** Frammenterà una pedina azienda Lato Nero da una azienda di cui è presidente.

- Se non ci sono azienda da flottare o frammentare, sposterà in alto di una riga l'azienda più in basso di cui è presidente (scegliete voi se le possibilità sono più di una).

k. Inflazione (Modulo 2). Se Toro ottiene il suo primo fondo speculativo, ancorerà una Colonia Bernal di monetizzazione in una Orbita Base (se disponibile quella "Ascensore Spaziale in GEO", altrimenti "Cappio Lofstrom") facendo attivare l'*inflazione* (5A4e).

l. Punteggio. Come da M2, includendo 4 PV per malf e 4 PV extra se siete il banchiere degli isotopi. Inoltre:

- PV per le Aziende come da 5Ha,b. Tuttavia, se Toro ottiene tutti e 3 i fondi speculativi, voi non ottenete PV per le aziende.
- Vittoria. Vincete se il vostro punteggio è 70+ PV (medio), o 100+ PV (Futuri).

| TABELLA DECISIONI DEL CONSIGLIO DI TORO [5Lh] | |
|---|--|
| Tiro evento | La sua decisione del consiglio in una azienda. |
| 1, 2 o 3 | Reinveste la sua azienda più in alto (Scegliete voi se le possibilità sono più di una) |
| 4, 5 o 6 | Fa salire di una riga la sua azienda più in alto. (Scegliete voi se le possibilità sono più di una) |

| LE VOSTRE RIUNIONI DEL CONSIGLIO [5Li] | |
|--|--|
| Toro ha una azione a disposizione? | La sua decisione in ognuna delle vostre aziende. |
| Sì | Lui acquista un'azione (se mancante) altrimenti esegue una battaglia di deleghe. |
| No | Esegue un contenzioso d'onore. |

| TABELLA OPERAZIONI E TRANSAZIONI [5G] | | |
|---|---|--|
| DESCRIZIONE | OPERAZIONE (arancione = post-monetizzazione) | TRANSAZIONE (arancione = post-monetizzazione) |
| a. Guadagnate Aqua e delegati. | Reddito (I1) o Raccolta Fondi (O2b) (Non si ottiene Aqua) | Dividendi (5D1) (Aqua o perle pagate per azione = fino al numero di punti) |
| b. Prendete una carta e i suoi supporti diretti. | Asta di Ricerca (I2) (Tutte le offerte sono in perle dalla Cassaforte degli Isotopi) | Azienda Brevetti |
| c. Vendete una carta. | Libero Mercato (I3a,b) (Vendere una Carta dalla Mano per perle degli speculatori o una Carta Lato Nero per un Isotopo della Riserva, vedere 5Gd) | - |
| d. Lanciate in orbita carte verso LEO/Banca. | Lancio in orbita (I4)* (Costa 1 perla per Massa da 10 a 19, 2 perle per 20 o più) | Azienda Lanciatori in Orbita* (Massa < 10), Express ET (fino a Massa 4 fra due Colonie Bernal qualsiasi) |
| e. Rifornimento in Sito. | Rifornimento in Sito ET (I5) | Unicorno ET. |
| f. Fare prospezioni in un Sito. | Fare una Prospezione (I6) | Cometa ET (solo in un Sito Sinodico). |
| g. Produrre una Carta Lato Nero. | Produzione ET (I8) | Alchimia ET (in una Colonia Bernal BEO), Unicorno ET. |
| h. Costruire Ascensori Spaziali, Futuri o Colonie Bernal di monetizzazione. | Rischio Epico (1A6, 2B4f,i, 3F1g) con un Tiro Rischio Epico. | Azienda FINAO per evitare Tiri Rischio o Tiri Rischio Epico. |
| i. Pagate FINAO per evitare un Tiro Rischio. | - | Esclusiva Azienda FINAO. |
| j. Leggi cambiate in post-monetizzazione. | Atto di Libero Scambio. Come Operazione, vendete 2 Carte dalla Mano per 2 perle degli speculatori, o 2 Carte Lato Nero per 2 Isotopi dalla Riserva Comune. Direttiva Paleo-conservatrice. Le vostre operazioni di raccolta fondi ottengono Mezzi Fiduciari pari al numero di pedine gloria che conservate. | |
| | Post-monetizzazione: Lobby, costi di lancio, armi costose /Futuri, tasse, redditi delle Colonie Bernal e assicurazioni non costano o fanno guadagnare Aqua. | |
| | Industrializzare (I7), Consegnare (I9), Migliorare (1A5, 2A3, 4C7), Nano-fabbricare (1A7) e Ancorare rimangono inalterate. | |

*Prezzi e costi raddoppiati se lanciate in orbita verso una Colonia Bernal non di monetizzazione.

Nota sull'immagine di copertina. Il Coppio di Lancio Lofstom è un sistema per lanciare in orbita veicoli o far raggiungere loro i Punti di Lagrange, realizzato attraverso un cavo a levitazione magnetica. Il coppia viene fatto levitare ad un'altitudine di 80 km attraverso la quantità di moto conservata dal suo cavo interno, allo stesso modo in cui un lazo mantiene la sua forma. Il suo veicolo passeggeri da 5 tonnellate viene mostrato mentre si sgancia dal coppia lungo 2.000 km dopo un'accelerazione a 3g durata 6 minuti.

Questo concetto è stato descritto per la prima volta da Keith Lofstrom nell'agosto 1982 su *L5 News* (nel periodo in cui lavoravo per quella rivista).

Immagine di Axel Kani Nilsson.

Copyright © 2023, Ion Game Design e Sierra Madre Games

Autori: Phil Eklund, Geoff Speare, Rogério Nogueira da Costa.

Autore della Copertina: Axel Kani Nilsson.

Revisione Aspetti Economici: Matthew Rozanski.

Regolamento: Marcin Drzewiecki, Paweł Garycki, Tina Wolff, Vittek Stannisson, Akira Smallwood.

Modulo TableTop Simulator: Sam Williams, Justin Grey.

Componente della serie *High Frontier 4 All – Core*: SMG28-4, Product no: SMG28-4.5

EAN: 7 350142 350253

Per ordini: www.ionsmg.com

