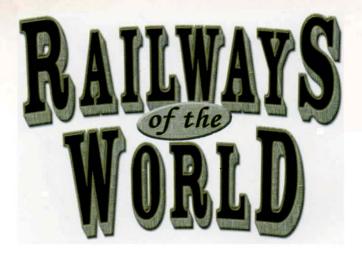


Regolamento in Italiano



Creato da Martin Wallace e Glenn Drover

© Fred Distribution 2008

Introduzione

Benvenuto nell'era delle ferrovie! Sei un imprenditore che cercherà di trarre profitti trasportando i passeggeri e consegnando le merci! I guadagni si prospettano alti, ma chi avrà il maggior successo?

Dovrai decidere i percorsi migliori e costruire la ferrovia, consegnare le merci e aggiudicarti il mercato con la tua efficienza. Man mano che la tua rete ferroviaria si espanderà, potrai investire in nuove e più efficienti locomotive, per viaggiare più rapidamente e raggiungere posti sempre più lontani.

Sarai in grado di riscrivere la storia e lasciare il tuo nome affianco ai più grandi Magnati delle Ferrovie?

Componenti







Tessere Binario (rettilinei, curve, attraversamenti) Tessere esagonali con un binario disegnato, necessarie per il collegamento di due città tra loro (tale collegamento viene detto "tratta ferroviaria").



Locomotive di Controllo (25 nei colori rosso, giallo, verde, blu, viola e grigio) Le locomotive colorate sono posizionate sulle nuove tratte ferroviarie per indicare il giocatore che le controlla.









Segnalini Città senza Merci Quando l'ultimo cubetto merce di una città viene consegnato, si posiziona sulla stessa un segnalino mostrato in figura (non importa quale). Quando viene posizionato un numero determinato di segnalini, il gioco termina alla fine del turno successivo in cui viene posizionato l'ultimo segnalino.



Tessere Nuova Città (12 tessere esagonali)

Il posizionamento di una di queste tessere su un esagono città grigio ne rappresenta lo sviluppo industriale, con una nuova richiesta di merci. Questo sviluppo significa che la città cambia colore, da grigio ad un nuovo colore, e da quel momento in quella città possono essere consegnate merci aventi il colore appena cambiato.



Cubetti Merci (25 nei colori rosso, giallo, blu, nero e viola) I cubetti di legno colorati vengono posizionati sulle città all'inizio del gioco e vengono trasportati sulle tratte ferroviarie per generare Punti Vittoria e guadagni per le ferrovie. Queste "merci" rappresentano una parte del mercato. Una volta "consegnate", la ferrovia che le ha trasportate si assicura una fetta di mercato e riceve un incasso, incrementando così i propri guadagni.



Banconote (tagli da \$1.000, \$5.000 e \$10.000)



Bond (1 Bond, 5 Bonds, 10 Bonds)

I Bond vengono emessi dalle compagnie ferroviarie per incrementare il proprio capitale.

Una volta emesso, il bond viene collocato di fronte al giocatore che lo possiede ed il suo valore viene corrisposto dalla banca.



Carte Locomotiva Rappresentano gli investimenti necessari per poter sostituire una vecchia locomotiva con un modello più nuovo ed efficiente. Tutte le compagnie iniziano il gioco con locomotive di livello "1". Il livello segnato sulla carta indica il numero massimo di tratte che una merce può percorrere per essere consegnata.



Segnalino Primo Giocatore



Tessere Tratte Speciali (2 Tessere Esagonali)

Sacchetto Porta-merci

Questo Regolamento

Preparazione del Gioco

Mettere i cubetti merce nell'apposito sacchetto. Pescare a caso i cubetti merce e posizionarli sulle città, rispettando la quantità segnata su ogni città. In una partita in 2 o 3 giocatori ridurre di 1 il numero di cubetti presenti in ogni città che abbia un valore maggiore di 1. Nessuna città può cominciare il gioco senza alcun cubetto merce.

Posizionare le tessere Nuova Città al lato del tabellone, in una pila, a faccia in su. Raggruppare per valore i Bond e posizionarli in pile, a faccia in su. Posizionare le banconote da un lato per formare la banca. Posizionare le tessere binario al lato del tabellone.

Il giocatore più giovane comincia l'asta del primo Round per stabilire chi sarà il Primo Giocatore. Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutte le locomotive di controllo di quel colore. Ogni giocatore prende una carta locomotiva di livello "1" e la posiziona davanti a sè. Posizionare un segnalino "Città Senza Merci" sulla prima casella "Round".

Banconote e Bond

I giocatori cominciano la partita senza soldi. In ogni momento, durante il proprio turno, i giocatori possono prendere uno o più bond, posizionandoli di fronte a sè per segnalare quali sono stati "emessi" da quel giocatore. Per ogni bond emesso, il giocatore riceve \$5.000 dalla banca. Non c'è alcun limite ai bond che possono essere emessi ma possono essere emessi solo per effettuare un acquisto o un'asta. Una volta emessi, i bond non possono essere più restituiti: rimangono al giocatore per tutta la durata della partita, penalizzandolo, a fine partita, di 1 punto vittoria per ogni bond emesso. (Nota: l'emissione di uno o più bond non conta come un'azione. Nota: i bond con valore 5 e 10 possono essere cambiati con bond di valore inferiore per una questione di spazio).

Colori

I colori dei cubetti merce e delle città sono in relazione. Un cubetto merce, infatti, può essere consegnato solo in una città che ne abbia lo stesso colore. I colori delle locomotive, invece, non hanno alcuna relazione con i cubetti merce e con le città. Queste, infatti, hanno il solo scopo di indicare quale giocatore controlla le tratte.

Svolgimento del Gioco

Ogni turno è diviso in tre fasi:

- 1. Asta per stabilire il Primo Giocatore del turno
- 2. Azioni dei Giocatori
- 3. Incassi e Dividendi

Il gioco termina nel turno successivo a quello in cui viene posizionato l'ultimo segnalino "Città Senza Merci" sul tabellone. Il numero di questi segnalini varia in base all'espansione che si sta giocando. Per maggiori dettagli consultare il regolamento relativo all'espansione.

1. Asta per il Primo Giocatore

L'asta ha lo scopo di stabilire quale giocatore sarà il "Primo Giocatore" per quel turno e viene cominciata dal giocatore che era il Primo Giocatore nel turno precedente. L'ordine dei giocatori, per le offerte, è in senso orario. I giocatori possono superare l'offerta corrente oppure ritirarsi. L'offerta minima iniziale è di \$1.000. Se un giocatore decide di ritirarsi non può più partecipare all'asta per quel turno. L'asta prosegue, in senso orario, finchè tutti i giocatori non passano. Il giocatore che ha effettuato l'offerta più alta diventa il "Primo Giocatore" (e posiziona il relativo segnalino davanti a sè) e ne paga la somma alla banca. E' possibile emettere Bond per pagare l'offerta. Se tutti i giocatori passano e nessuno partecipa all'asta, il Primo Giocatore diventa chi, nel turno precedente, si trovava alla sinistra del Primo Giocatore.

2. Azioni dei Giocatori

Vengono effettuati 3 round di azioni. Durante ogni round, ogni giocatore esegue un'azione, a partire dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario. Al termine di ogni round, il segnalino per marcare i round avanza ed inizia un nuovo round di azioni. Durante il proprio turno, un giocatore può eseguire una delle seguenti azioni:

Costruire una Ferrovia
Espandere una Città
Acquistare una Locomotiva
Consegnare un Cubetto Merce
Prendere una Carta Operazione
(Solo per l'espansione, venduta separatamente.)

COSTRUIRE UNA FERROVIA - I giocatori posizionano le tessere binario per collegare le città. Una tessera o una serie di tessere che collegano due città formano una "Tratta".

Le tessere binario devono essere posizionate in modo che i binari formino un percorso continuo. La prima tessera deve essere posizionata in modo che sia collegata ad una città o ad un tratto incompleto di una ferrovia che appartenga allo stesso giocatore. Tutte le successive tessere, posizionate durante questa azione, devono continuare la tratta della prima tessera. La costruzione termina quando il giocatore ha posizionato 4 tessere OPPURE collegato due città. Questo significa che un giocatore non può costruire più di una tratta nella stessa azione. Se un giocatore posiziona le tessere senza collegare due città, crea una "tratta incompleta". Tutte le tratte incomplete vengono rimosse alla fine del terzo round di azioni di ogni turno.



Tratta Completa!

Tutte le tessere binario sono collegate correttamentre tra loro e la ferrovia collega due città.



Tratta Incompleta

Tutte le tessere binario sono collegate correttamente tra loro ma la ferrovia non collega le due città. Sebbene la costruzione sia corretta, la tratta non risulta completa.



Tratta Errata

Tutte le tessere binario sono collegate a due città ma non formano una ferrovia continua; questa non è un'azione consentita.



Nota!

Tutte le tessere binario devono essere posizionate sugli esagoni chiusi della mappa. Non sono ammessi i posizionamenti su esagoni parzialmente aperti come, ad esempio, le porzioni adiacenti alle zone di acqua.

Ogni tessera binario costa, al giocatore, una quantità di denaro in base al tipo di terreno sul quale viene posizionata.

Costruire un binario (dritto o una curva) su un esagono di "aperta campagna" (verde) costa \$2.000; costruire su un esagono che contiene "acqua" (che sia mare o fiume) costa \$3.000; costruire su un esagono di "montagna" (marrone chiaro con un punto) costa \$4.000. Se un esagono è posizionato in modo che attraversi una "cresta" (linea marrone scuro al lato dell'esagono) il costo della costruzione è aumentato di \$4.000.

Dopo che le tessere binario sono state posizionate, il giocatore che ha costruito la ferrovia vi posiziona sopra un suo Segnalino Locomotiva per indicarne la proprietà.

Una volta costruita, una ferrovia non può più essere rimossa dai giocatori.

Se necessario, i giocatori possono costruire degli attraversamenti ma non possono modificare le ferrovie degli altri giocatori. La costruzione dell'attraversamento non ha alcun costo aggiuntivo.

ESPANDERE UNA CITTA' - Il giocatore attivo prende una tessera Nuova Città dalla pila al lato del tabellone e la posiziona sopra un esagono città grigio. Di seguito, due cubetti merce vengono pescati a caso dal sacchetto e vengono aggiunti a quelli già presenti sulla città che si sta espandendo. Se la città è vuota, rimuovere il segnalino "Città Senza Merci" e posizionarvi sopra i due nuovi cubetti. Il costo per ogni espansione è di \$10.000.

ACQUISTARE UNA LOCOMOTIVA - Il giocatore attivo può sostituire la propria carta Locomotiva con una nuova. Questo rappresenta un investimento, in quanto le locomotive vengono sostituite da modelli più nuovi ed efficienti. Tutte le ferrovie partono con locomotive di livello "1".

Il "livello della locomotiva" (il numero segnato sulla carta) indica il numero massimo di tratte su cui è possibile muovere un cubetto merce quando un giocatore gioca l'azione "Consegnare un Cubetto Merce".

(Esempio: un giocatore che una locomotiva di livello "2" può consegnare merci da una città ad un'altra che sia distante una o due tratte ma non di più.)

Il costo della locomotiva è segnato nell'angolo in basso a destra nuova Carta Locomotiva. Un giocatore può aumentare di 1 solo livello per azione. Il livello massimo è pari ad 8.

CONSEGNARE UN CUBETTO MERCE - Il giocatore attivo può spostare un cubetto merce, da una città all'altra, per consegnarlo a destinazione. Il cubetto merce può essere spostato solamente su una tratta completa e solo in una città che ne abbia il suo stesso colore (ad esempio, un cubetto rosso può essere consegnato solo in una città di colore rosso, ecc.). (Nota: i cubetti merce non possono mai essere spostati senza che vengano consegnati in una città). Il cubetto può essere spostato per un numero di tratte pari all'attuale livello della carta locomotiva del giocatore attivo. Durante lo spostamento, un cubetto non può mai attraversare due volte la stessa tratta o la stessa città. Quando il cubetto si trova su una città dello stesso colore, DEVE terminare il movimento ed essere consegnato. Una volta consegnato, viene rimosso dal gioco e rimesso nel sacchetto.

Dopo aver consegnato il cubetto merce, il giocatore procede con l'assegnazione dell'incasso derivato dalla consegna. Ogni giocatore guadagna 1 punto sul "tracciato reddito" per ogni tratta di sua proprietà su cui è stato spostato il cubetto. E' possibile spostare un cubetto sulle tratte degli altri giocatori, facendo guadagnare loro i punti derivati dallo spostamento. La tratta di partenza del cubetto (la prima), però, deve appartenere al giocatore attivo. Un giocatore non può mai iniziare il movimento dalla tratta di un altro giocatore.

I giocatori segnano il loro punteggio sull'apposito tracciato. Quando l'ultimo cubetto merce presente su una città viene spostato, su di essa deve essere posizionato un segnalino "Città Senza Merci". (Nota: Il tipo di segnalino che viene posizionato è indifferente. La sua forma è puramente decorativa.)

SCEGLIERE UNA CARTA OPERAZIONE

(solo per l'espansione; venduta separatamente)
Prima di cominciare il gioco, ognuna delle tre carte "avvio"
(segnate con una "S" nell'angolo in basso a sinistra) viene
rimossa dal mazzo e messa a faccia in su, al lato del tabellone.
Di seguito mescolare il mazzo e posizionare, a faccia in su al
lato del tabellone, un numero di carte pari al doppio del numero
dei giocatori. Queste carte sono ora "disponibili". Alla fine di
ogni turno (dopo la fase "Incassi e Dividendi"), una carta
aggiuntiva viene pescata dal mazzo e posizionata a faccia in su.
Anche questa diventa immediatamente "disponibile".

Tutte le carte Operazione hanno un simbolo nell'angolo in basso a destra. Ogni simbolo è associato ad una o più regole speciali per quella carta.

Pallino Verde: Questa carta non può essere scelta ma fornisce un bonus al primo giocatore che raggiunge l'obiettivo segnato sulla carta (dopo che questa sia disponibile). Una volta raggiunto l'obiettivo, la carta viene rimossa dal gioco e messa in una pila degli scarti.

Diamante Viola: Una volta scelta, questa carta può essere usata una volta per turno, dal giocatore che la possiede. L'uso di questa carta non conta come un'azione.



"X" Rossa: Una volta scelta, questa carta deve essere immediatamente utilizzata e poi scartata.

Mano di Carte: Questa carta può essere tenuta nella mano del giocatore, finchè non decide di utilizzarla. Una volta utilizzata, la carta viene scartata. L'uso di questa carta non conta come un'azione.

Nessun Simbolo: La carta rimane davanti al giocatore che ne gode i benefici per tutta la durata della partita.

3. Incassi e Dividendi

Tutti i giocatori guadagnano un incasso pari al valore segnato (in dollari) sulla casella reddito occupata dalla propria locomotiva.

Una volta ottenuti gli incassi, i giocatori devono pagare i dividendi dei propri "bond". Ogni giocatore deve pagare \$1.000 per ogni bond che ha emesso. Se il giocatore non è in grado di pagare i dividendi, deve emettere altri bond per coprire il debito. Questi bond emessi non vengono pagati subito ma durante la fase "Incassi e Dividendi" del turno successivo.

A questo punto, ogni tratta incompleta (ad esempio che non collega due città tra loro) viene rimossa.

Riportare il segnalino segna-round sulla casella "1" ed iniziare un nuovo turno.

Fine del Gioco

Quando rimane un determinato numero di segnalini Città Senza Merci sul tabellone, il gioco prosegue per un altro turno (completo) e poi termina. Il numero dei segnalini Città Senza Merci che determinano la fine del gioco varia in base al numero dei giocatori ed all'espansione con cui si sta giocando. Fare riferimento al regolamento dell'espansione per maggiori dettagli.

Alla fine del gioco, i giocatori totalizzano punti vittoria. Ogni bond emesso da un giocatore gli fa retrocedere di 1 casella il proprio segnalino locomotiva sulle caselle reddito. Ogni punto segnato sulle caselle reddito conta come punto vittoria.

Vince chi ha totalizzato più punti vittoria. In caso di parità vince il giocatore che ha collegato tra loro più città. In caso di ulteriore parità vince il giocatore con il maggior numero di soldi.

Le Locomotive: Un Pò di Storia



2-4-0 John Bull

Questa locomotiva Inglese, costruita nel 1831, servì una delle prime ferrovie Statunitensi, tra Camden e Amboy. La John Bull venne trasportata smontata e fu completamente rimontata senza l'ausilio di alcun foglio di istruzioni. Fu modificata parecchie volte durante i suoi 30 anni e passa di servizio.

Questa locomotiva fu la prima a prendere servizio nello stato del New Jersey. Nel 1981 la piccola patriarca tornò in vita nella vecchia Georgetown Branch, in Washington D.C. per il 150° anniversario della sua prima corsa in America. E' la più vecchia locomotiva, ancora funzionante, del mondo.



0-4-0 DeWitt Clinton

Questa locomotiva fu la terza costruita dalla West Point Foundry Association di New York, per la Mohawk and Hudson River Railroad nel 1831. Pesava circa 3,5 tonnellate a vuoto ed era in grado di percorrere 30 miglia in un'ora con 5 vagoni, era alimentata ad antracite e fu la prima locomotiva a percorrere una ferrovia nello stato di New York.

II DeWitt Clinton della Mohawk & Hudson Railorad fu il primo treno in New Yowk.

Varianti

Variante per l'Asta per il Primo Giocatore - Nel primo turno, il giocatore con la minore esperienza inizia per primo. Il gioco procede così in senso orario ed il secondo giocatore riceve \$1.000, il terzo riceve \$2.000 e così via. Dopo aver completato il primo turno, si applicano le normali regole del gioco e l'asta inizia con chi ha iniziato il gioco.

Seconda Variante per l'Asta per il Primo Giocatore - L'asta ha le normali regole del gioco, ma il primo giocatore che passa diventa ultimo e paga metà della sua offerta, arrotondata per eccesso. Ogni volta che un giocatore passa, deve pagare metà della sua offerta, arrotondata per eccesso; in questo modo si determina anche l'ordine di gioco, in base all'ordine (inverso) dei giocatori che hanno abbandonato l'asta. Il giocatore che si aggiudica l'asta paga per intero la cifra offerta e diventa il primo giocatore.

Per maggiori informazioni su Railways of the World, opinioni, aggiornamenti, varianti, ecc. visitate il nostro sito all'indirizzo www.eaglesgames.net.



4-4-0 American

La locomotiva a vapore 4-4-0 American fu la più diffusa tra la fine del 19° secolo e l'inizio del 20° secolo. Fu talmente diffusa da essere chiamata "American Standard" o più semplicemente "American". Tra il 1850 ed il 1860 questa locomotiva non fu utilizzata solo per il trasporto dei passeggeri, ma anche per il trasporto delle merci. Fu la prima locomotiva a vapore ad essere prodotta in gran quantitativi, e fu la prima ad aprire le vie verso l'Ovest. Tuttora ci sono circa 39 esemplari di 4-4-0 American negli Stati Uniti.

La 4-4-0 numero 119 della Union Pacific si incontrò con la Central Pacific Jupiter al completamento della ferrovia transcontinentale.



4-4-0 8-Ruote

Nel 1836, Henry R. Campbell, Ingegnere Capo della Philadelphia Germantown and Norristown Railroad, brevettò una locomotiva con una combinazione di ruote ordinarie e due assi di ruote di azionamento, uno anteriore ed uno dietro la caldaia, sistema utilizzato ancora oggi. La sua costruzione cominciò il 16 Maggio del 1836 e finì l'8 Maggio del 1837.

Le locomotive Americane standard di oggi hanno preso origine da quella che fu la prima locomotiva ad 8 ruote.



2-6-0 Mogul

Nonostante locomotive di questo tipo furono costruite intorno al 1852, la vera 2-6-0 fu costruita intorno al 1860, per la ferrovia tra Louisville e Nashville.

La 2-6-0 aveva un'alta forza motrice, non supportata però dalle sospensioni troppo rigide, che ne causarono molti più deragliamenti di qualsiasi 4-4-0 in circolazione all'epoca. Molti meccanici di quell'epoca attribuirono i deragliamenti al poco peso distribuito nella parte anteriore della locomotiva. Nel 1864, William S. Hudson brevettò un sistema di sospensioni livellate per risolvere il problema. Risolti i problemi di deragliamento, nel giro di 50 anni furono costruite più di 11.000 locomotive di tipo Mogul.

Le locomotive Mogul probabilmente presero questo nome da una locomotiva avente lo stesso nome e costruita dalla Taunton Locomotive and Manufacturing Company nel 1866 per la Central Railroad of New Jersey.



4-6-0 Dieci Ruote

La prima 4-6-0 costruita in America fu la Cheasepeake, della Norris Locomotive Works, nel Marzo del 1847, per la Philadelphia and Reading Railroad. Appena qualche giorno dopo il completamento della Cheasepeake, la Hinkley Locomotive Works completò la sua 4-6-0 chiamata New Hampshire, per la Boston and Maine Railroad.

Tra il 1860 ed il 1870, molte ferrovie decisero di cambiare l'acquisto della locomotiva ad uso generale (a quell'epoca la 4-4-0) per una locomotiva ad uso specifico, facendo aumentare la richiesta di questo tipo di mezzo. Sia la Pennsylvania Railroad che la Baltimore and Ohio furono le prime ad adottare la 4-6-0 per il trasporto rapido sia di merci che di passeggeri.

Questo sistema a dieci ruote divenne il secondo mezzo più popolare tra le nuove locomotive a vapore in America, durante il 19° secolo.



2-8-0 Consolidation

La prima locomotiva di questo tipo fu costruita per la Pennsylvania Railroad, ma come le prime 2-6-0, anche le prime 2-8-0 ebbero il problema della rigidità delle assi.

La Consolidation, costruita nel 1865, è considerata la prima vera 2-8-0 costruita negli Stati Uniti. Da questa locomotiva prende origine il nome 2-8-0. Solo poche ferrovie comprarono questo mezzo quando fu prodotta da Baldwin finchè tutto non cambiò nella metà del 1870. Nel 1875 la Pennsylvania Railroad adottò la 2-8-0 come configurazione standard per le locomotive per il trasporto delle merci. Il 1875 fu anche l'anno in cui la Erie Railroad sostituì il servizio delle sue 4-4-0 per il trasporto merci con le 2-8-0. Rispetto alle locomotive precedenti, la 2-8-0 era in grado di trainare il doppio del carico alla metà del costo. Dal punto di vista finanziario questo significò una vera e propria svolta.

Crediti

Progetto e Design: ... Martin Wallace e Glenn Drover

Regolamento: ... Sean Brown e Keith Blume

Progetto Grafico: ... Paul Niemeyer e David Oram

Grafica Tabellone: ... Paul Niemeyer

Design Grafico: ... Jacoby O'Connor; Fast Forward Design

Associates

Traduzione in Italiano: ... Giuseppe Ferrara (g.ferrara74@gmail.com)

Playtesting: ... Keith Blume, Jack Provenzale, Theodore Kuhn, Maggie Schmidt, Kati Samuel, Brian Blume, Tom Wham, Larry Harris, Lary con una R, Rick Lorgus, James "Choo Choo" Provenzale, Jacoby O'Connor, Martin Wallace, John Bohrer, il gruppo di playtesting della Warfrog, Winsome Games.



AZIONI

- Costruire una Ferrovia (fino a 4 tessere binario, vedi costi sotto)
- Espandere una Città (per un costo di \$10.000)
- Acquistare una Locomotiva (un livello per volta prezzi sulla carta Locomotiva)
- Consegnare un Cubetto Merce
- Scegliere una carta Operazione

COSTI DI COSTRUZIONE PER LA FERROVIA

Aperta Campagna (esagono verde)	\$2.000
Acqua (se un tratto di acqua appare nell'esagono)	\$3.000
Montagna (un punto bianco sull'esagono)	\$4.000
Cresta (linea marrone scuro a lato dell'esagono)	\$4.000 aggiuntivi

