

FIRST TO TRAIN

Nuremberg

All'inizio del 19^o secolo, ci fu un rapido sviluppo del trasporto ferroviario. In tutto il mondo, le reti ferroviarie stavano crescendo e i motori a vapore accelerarono questo progresso. Quasi due secoli fa, esattamente il 7 dicembre 1835, il primo treno tedesco alimentato a vapore operò tra Norimberga e Fürth, trasportando passeggeri e merci. Nella regione Inglese del Wensleydale il trasporto di merci via ferrovia fu avviato solo 13 anni dopo.


The First Train to Nuremberg è un'edizione riveduta di *Last Train to Wensleydale*. Ogni giocatore assume il ruolo di promotori ferroviario, sostenuti dagli investimenti di centinaia di proprietari terrieri locali. Il tuo obiettivo è quello di costruire le linee che possono dare un profitto con il trasporto di passeggeri e merci. Tuttavia, il denaro non è l'unica risorsa necessaria. Molti abitanti si opporranno ai tuoi piani e solo influenzando il governo sarai in grado di costruire sulla loro terra.


La tua società è troppo piccola per essere in grado di avere dei treni di proprietà, così i contatti con i principali operatori ti aiuteranno ad affittare treni di seconda mano e vario altro materiale necessario. Sarà inoltre necessario essere in buoni rapporti con le due compagnie ferroviarie locali. Senza il loro sostegno non sarai in grado di collegarti alle loro reti, né sarai in grado di negoziare la vendita delle linee quando diverranno poco redditizie (che sicuramente accadrà). In *The First Train to Nuremberg* ora è possibile giocare anche con solo 2 giocatori i quali possono godere appieno di questo straordinario gioco ferroviario. Anziché formaggio e pietra, ora saranno trasportati birra e posta, oltre ai passeggeri, naturalmente. C'è una nuova sfida da affrontare nel trasporto di passeggeri: ora essi possono viaggiare in prima classe e quindi otterrai più Punti Vittoria, ma d'altra parte, è necessario affittare anche treni più costosi. Inoltre, potrai beneficiare dalla prima connessione tra Norimberga e Fürth e ricevere Punti Vittoria in più, che potrebbero essere cruciali per vincere la partita.

Inoltre, è possibile giocare al gioco originale, di *Last Train to Wensleydale* usando il retro del tabellone. Alcune lievi modifiche alle regole originarie funzionano sia con questa mappa così come con le regole della prima edizione. Independentemente dal numero di giocatori e dalla mappa scelta per giocare, questo gioco offrirà costantemente nuove e molteplici sfide.

COMPONENTI

 5 dischetti Influenza Bianchi  5 dischetti Influenza Marroni  5 dischetti Influenza Rossi  5 dischetti Influenza Verdi

 12 Treni (nei 4 colori dei giocatori)

 60 Cubetti Investimento (nei 4 colori dei giocatori)

 36 Dischetti (nei 4 colori dei giocatori)


 60 Binari Ferroviari (nei 4 colori dei giocatori)

 35 Binari Rossi

 35 Binari Verdi

 25 Proprietari Terrieri (Bianco)

 25 Passeggeri Rossi

 25 Passeggeri Verdi

 60 cubetti Merce (Pietra/Birra)

 60 cubetti Merce (Formaggio/Posta)

 1 segnalino Round

1 Tabellone Principale (a doppia faccia)



2 Plance a doppia faccia: Influenze e Ordini di Gioco



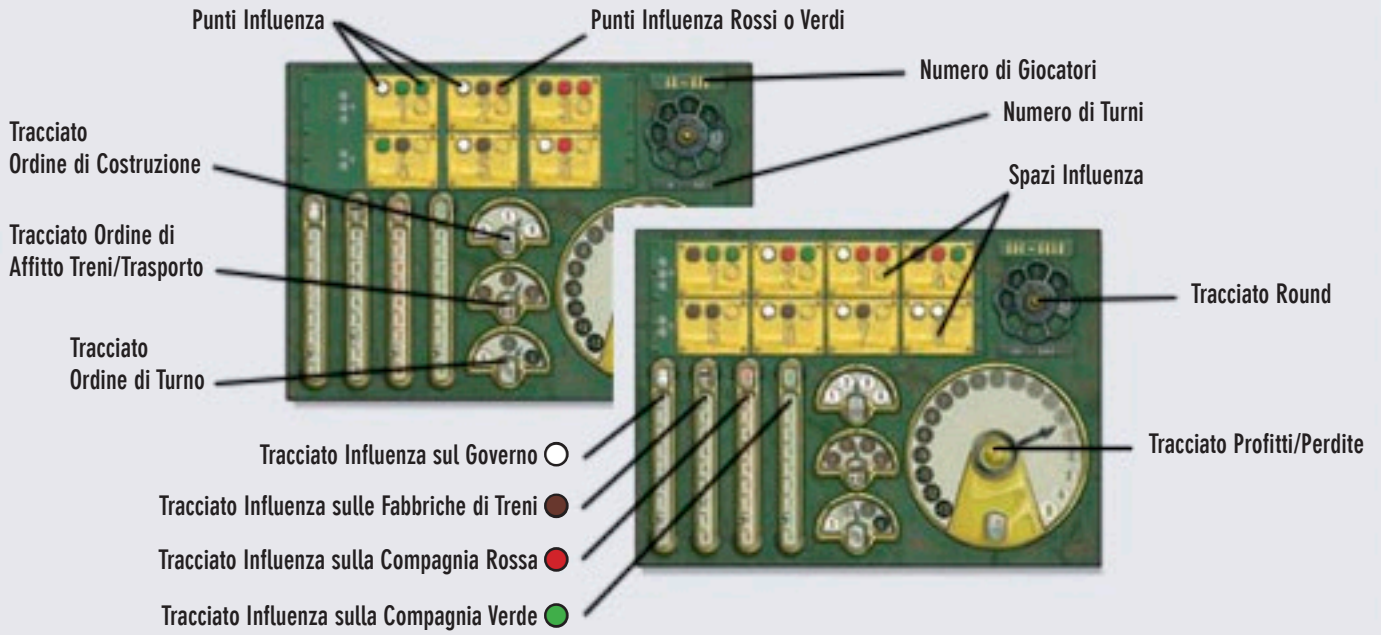
Treni Disponibili



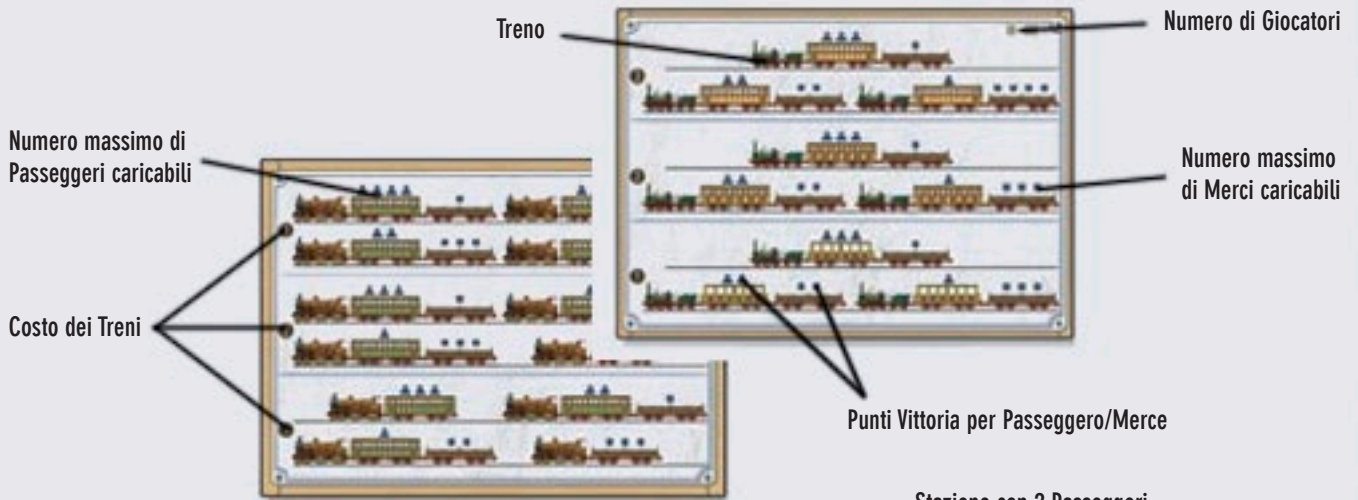
1 Sacchetto di Stoffa



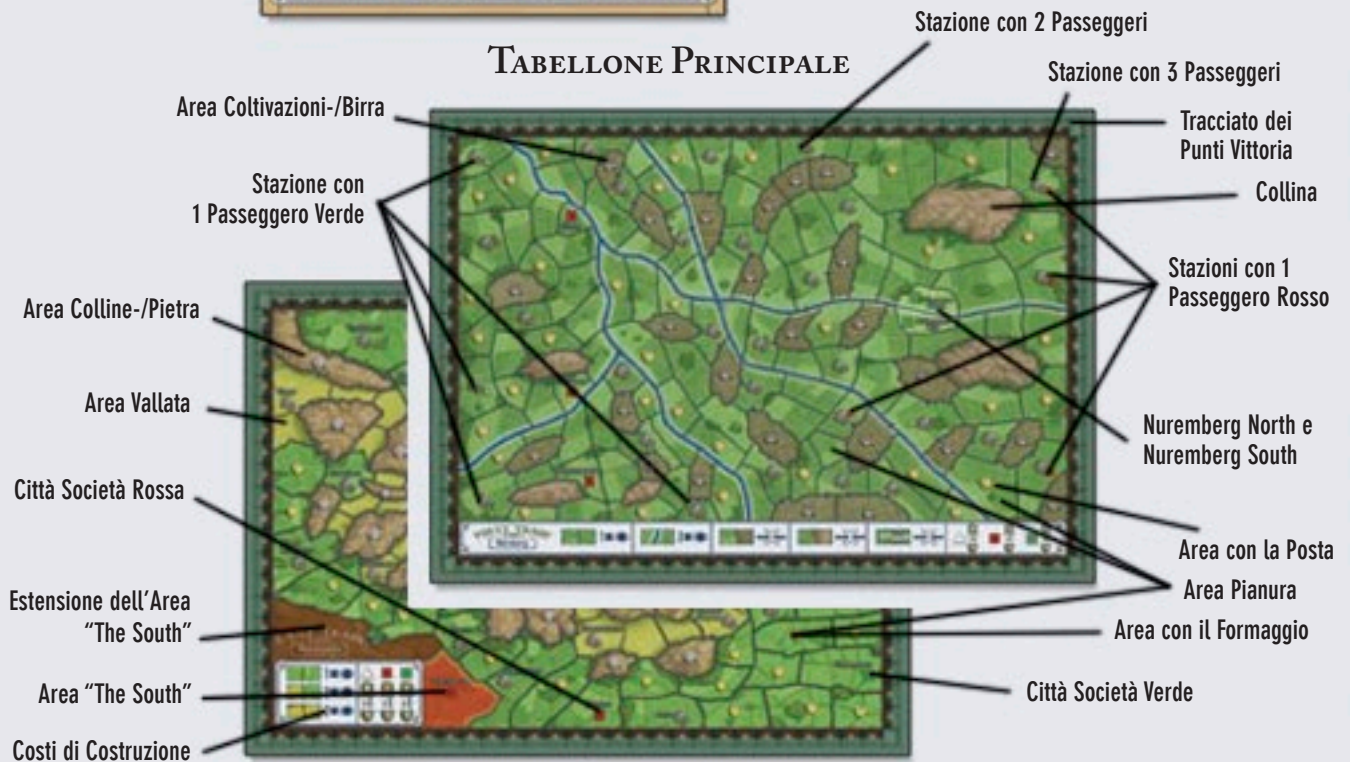
PLANCIA INFLUENZE E ORDINI DI GIOCO



PLANCIA TRENI DISPONIBILI



TABELLONE PRINCIPALE



Questo regolamento spiega in dettaglio come giocare. Troverai le istruzioni per la preparazione e un riepilogo delle regole per iniziare velocemente nel foglio supplementare.

COME SI GIOCA

'First Train to Nuremberg' è giocato in quattro o cinque round, in base al numero di giocatori e al lato della Plancia Influenze & Ordini di Gioco scelto per giocare. Ogni Fase deve essere interamente completata prima di procedere con la Fase successiva. Le Fasi sono:

1. **Cubetti Investimento**
2. **Distribuzione Dischetti Influenza**
3. **Asta per i Punti Influenza**
4. **Ordine di Costruzione Binari, Affitto Treni, Trasporto Merci/Passeggeri**
5. **Costruzione Binari**
6. **Affitto Treni e Trasporto Merci/Passeggeri**
7. **Conteggio Punti Vittoria e Profitti/Perdite**
8. **Impostazione Ordine di Turno**
9. **Cessione Binari**
10. **Fine del Round**

FASE 1: CUBETTI INVESTIMENTO

Un Cubetto Investimento rappresenta una grande quantità di capitali. Questi capitali sono formati da contributi dei proprietari terrieri locali e uomini d'affari, che hanno capito in anticipo il vantaggio di essere connessi alla rete ferroviaria nazionale.

Ogni giocatore prende 12 Cubetti Investimento del suo colore dalla riserva generale. Se un giocatore ha meno di 12 Cubetti del suo colore nella riserva generale, allora prende tutti quelli rimasti. Il numero massimo di Cubetti che un giocatore può avere è di 15. Nota che i giocatori conservano nella loro riserva personale i Cubetti Investimento che non hanno utilizzato nel round precedente.

FASE 2: DISTRIBUZIONE DISCHETTI INFLUENZA

Il successo negli affari con le ferrovie dipende dalle relazioni che crei con le differenti compagnie e funzionari governativi. Userai l'influenza che guadagni su di essi per avere un vantaggio sugli avversari.

Ci sono quattro colori che rappresentano i vari tipi di influenza.

Puoi guadagnare influenza sulle due più grandi compagnie ferroviarie della regione (rossa e verde). Questa influenza ti permetterà di costruire Binari dai luoghi più importanti per queste compagnie e convincere le compagnie a rilevare la gestione delle tratte meno redditizie per te.

Puoi guadagnare influenza sulle varie fabbriche di treni della regione (marrone). Dato che la tua compagnia è troppo piccola per sostenere l'acquisto di nuovi treni, da questa influenza dipenderà la possibilità di affittare treni di seconda mano decenti.

Infine, puoi guadagnare influenza sul governo (bianco), che puoi usare per ignorare l'opposizione dei proprietari terrieri alla tua espansione ferroviaria.

I Punti Influenza si guadagnano con un asta, dove dovrai offrire Cubetti Investimento. In questa Fase dovrai valutare quale tipo di Punti Influenza potrai acquisire. In partite con 3 o 4 giocatori metti tutti i dischetti Influenza nel sacchetto, in partite con 2 o 3 giocatori metti nel sacchetto 4 dischetti Influenza bianchi, 4 marroni, 2 rossi e 2 verdi. Per ogni Spazio Influenza, pesca un dischetto e piazzalo nello Spazio Influenza. I dischetti posti in ogni Spazio Influenza si sommano ai Punti Influenza raffigurati (attraverso i cerchi) nello Spazio Influenza.

Ogni Round è composto da 10 Fasi:

1. **Cubetti Investimento**
2. **Distribuzione Dischetti Influenza**
3. **Asta per i Punti Influenza**
4. **Ordine di Costruzione Binari, Affitto Treni, Trasporto Merci/Passeggeri**
5. **Costruzione Binari**
6. **Affitto Treni e Trasporto Merci/Passeggeri**
7. **Conteggio Punti Vittoria e Profitti/Perdite**
8. **Impostazione Ordine di Turno**
9. **Cessione Binari**
10. **Fine del Round**

Ogni giocatore prende 12 Cubetti Investimento del suo colore dalla riserva generale.

Con 3/4 giocatori:

Metti nel sacchetto tutti i dischetti influenza

Con 2/3 giocatori:

Metti nel sacchetto i seguenti dischetti influenza: 4 bianchi, 4 marroni, 2 rossi e 2 verdi.

Per ogni Spazio Influenza pesca a caso dal sacchetto un dischetto e piazzalo sullo Spazio Influenza.



FASE 3: ASTA PER I PUNTI INFLUENZA

I Giocatori fanno le offerte seguendo l'Ordine di Turno, finché tutti non avranno fatto offerte su due Spazi Influenza o nessun'altra offerta può essere fatta.

L'offerta minima per gli Spazi Influenza superiori è di 3 Cubetti Investimento.

L'offerta minima per gli Spazi Influenza inferiori è di 2 Cubetti Investimento.

Per superare un'offerta di qualcuno, il numero di Cubetti Investimento offerti deve superare il numero di quelli già presenti nello Spazio Influenza.

Registra i Punti Influenza sui tracciati Influenza appropriati seguendo l'ordine di numerazione degli Spazi Influenza.

Speciale: Punti Influenza di due colori presenti nello Spazio 2 della Plancia Influenze e Ordini di Gioco per 2-3 giocatori. Il giocatore che vince l'offerta per quello Spazio Influenza deve scegliere se prendere 1 Punto Influenza della Compagnia Rossa o Verde.

Esempio:

In fig.1 la situazione iniziale. Successivamente, fig.2, il giocatore Arancio supera l'offerta di quello Viola offrendo tre cubetti, mentre il Viola vince l'asta per lo Spazio n.6 con 2 cubetti Investimento, fig.3. Adesso i Tracciati Influenza sono aggiornati appropriatamente, fig.4.

Esempio Calcolo dei Punti Influenza per il Blu: Egli dallo Spazio n.2 guadagna 1 Punto Influenza Bianco e 3 Verdi (decidendo che quelli di due colori siano verdi) e 2 Marroni. Dato che gli Spazi sono valutati in ordine ascendente secondo la loro numerazione, e che l'Arancio guadagnerà il suo secondo Punto Influenza Marrone nello Spazio n.5, il dischetto dell'Arancio sarà posto sopra quello Blu.

I giocatori fanno un'offerta per i Punti Influenza disponibili. L'ordine con cui fanno l'offerta è indicata sul tracciato Ordine di Turno. In tale ordine, ogni giocatore deve fare un'offerta, salvo che non ne abbia già fatte due. Questa procedura è ripetuta fino a che tutti i giocatori non hanno fatto due offerte su due Spazi Influenza OPPURE nessuna ulteriore offerta può essere fatta.

Fare un'offerta significa piazzare alcuni dei tuoi Cubetti Investimento su uno degli Spazi Influenza. Puoi fare un'offerta su uno Spazio che contiene Cubetti Investimento di altri giocatori, ma il numero di Cubetti che offri deve superare il numero di quelli già presenti nello Spazio. Se così superi l'offerta di qualche giocatore, egli deve riprendere i propri Cubetti Investimento. Non puoi superare una tua offerta. L'offerta minima che devi fare è pari al numero di Cubetti Influenza raffigurati a fianco degli Spazi, ad esempio negli Spazi superiori l'offerta minima è di 3 Cubetti, mentre l'offerta minima negli Spazi inferiori è invece di 2 Cubetti.

Se un giocatore ha già due offerte in gioco ed è il suo turno di fare un'offerta allora egli deve passare. Il gioco passa quindi al successivo giocatore che ha in gioco solo un'offerta. Tuttavia, se una delle sue offerte è successivamente rimpiazzata, allora egli deve fare un'offerta durante il suo prossimo turno. Una volta che tutti i giocatori hanno due offerte in gioco, l'asta termina, ed i giocatori registrano i Punti Influenza che essi hanno vinto all'asta sui relativi tracciati Influenza. Se un giocatore ha speso tutti i propri Cubetti in una singola offerta allora egli non potrà fare una offerta per un secondo Spazio Influenza.

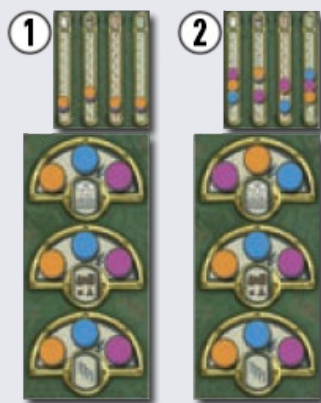
I Punti Influenza adesso vengono registrati sulla Plancia Influenze e Ordini di Gioco. L'ordine con il quale i Punti Influenza sono registrati è importante. Gli Spazi Influenza sono numerati da 1 a 8 (lato per 3/4 giocatori) e da 1 a 6 (lato per 2/3 giocatori). Questo indica l'ordine nel quale i Punti sono registrati, cioè partendo dallo Spazio Influenza con il valore inferiore e proseguendo in ordine di valore ascendente. Così chiunque abbia vinto l'offerta per lo Spazio Influenza 1 adesso registra i Punti Influenza conferiti dallo Spazio (indicati attraverso i cerchi colorati e il dischetto Influenza), seguito poi dal giocatore che ha vinto l'offerta per lo Spazio Influenza 2, e così via fino alla fine degli Spazi.

Avanza i tuoi dischetti sui vari tracciati per registrare il nuovo totale di Punti Influenza posseduti. I dischetti che occuperanno lo stesso spazio su un tracciato devono essere impilati. Se un dischetto arriva su uno spazio già occupato dai dischetti degli altri giocatori, metti il dischetto in cima alla pila. L'ordine con cui sono impilati è importante. Se il dischetto di un giocatore è già sull'ultimo spazio di un tracciato influenza allora quel giocatore non potrà guadagnare altri Punti Influenza di quel tipo, quindi ogni tracciato ha un massimo di Punti raggiungibile. Tuttavia, in questo caso, il dischetto di un giocatore è spostato in cima alla pila se egli guadagnerà altri Punti Influenza di quel tipo. I giocatori rimettono nella riserva generale i Cubetti Investimento offerti.



FASE 4: ORDINE COSTRUZIONE BINARI AFFITTO TRENI E TRASPORTO MERCI/PASSEGGGERI

Adesso viene impostato l'ordine di gioco per la Costruzione dei Binari, il Trasporto delle Merci e Passeggeri. L'ordine di gioco per la Costruzione dei Binari è determinato in base ai Punti Influenza Governo (bianco) posseduti da ogni giocatore. Il giocatore che ha più Punti Influenza in questa categoria si aggiudica la prima posizione sul tracciato Ordine di Costruzione Binari. Il successivo punteggio più alto si aggiudica la seconda posizione, e così via. L'ordine di gioco per Affittare i Treni e Trasportare Merci e Passeggeri è determinato in base ai Punti Influenza Treno (marrone)



posseduti da ogni giocatore. Il giocatore che ha più Punti Influenza in questa categoria si aggiudica la prima posizione sul tracciato dell'Ordine di Affitto Treni/Trasporto. Il successivo giocatore con il punteggio più alto si aggiudica il secondo posto e così via. Se due o più giocatori sono in parità allora il giocatore che si trova più in alto sulla pila dei gettoni sul tracciato Influenza avrà la precedenza.

FASE 5: COSTRUZIONE BINARI

Durante questa Fase ogni giocatore avrà l'opportunità di costruire una serie di Binari collegati detta Tratta Ferroviaria. Una serie significa una catena ininterrotta di Binari che ha una chiara origine e dove nessuna biforcazione origina dalla catena (tuttavia le biforcazioni possono presentarsi in quanto possono essere create unendo tratte create nel turno precedente).

Quando costruisci un Binario, questo deve essere piazzato in modo che attraverso il confine tra due Aree. Può essere costruito solo un Binario attraverso un confine tra due Aree. L'ordine di gioco per questa Fase è indicato sul tracciato Ordine di Costruzione Binari. Durante il tuo turno in questa Fase, puoi costruire una tratta ferroviaria composta da tanti Binari quanti desideri (puoi costruire da 0 a 15 Binari). Quando hai finito di costruire i Binari, il gioco passa al giocatore successivo che costruirà i suoi Binari. Una volta che ogni giocatore ha avuto l'opportunità di costruire una tratta ferroviaria, la Fase termina e il gioco passa alla Fase successiva.

Nel primo turno devi costruire la tua prima tratta partendo da un'Area contenente una Città Rossa oppure una Città/Stazione Verde. Nei turni successivi puoi costruire partendo da un'Area contenente una Città rossa o verde o da un'Area già connessa ad una tua tratta costruita in precedenza. Nota che puoi iniziare la tratta da un'Area dove sono presenti già una o più tratte. Puoi ramificare, congiungere o incrociare una tratta già costruita, quindi le biforcazioni possono presentarsi, ma non puoi creare direttamente delle biforcazioni sulla tratta in costruzione in questo turno.

Dopo che hai finito di costruire i Binari, devi essere in grado di dimostrare che la tratta costruita corre lungo una linea di Binari continui ed ininterrotti. La fine della tua tratta non necessariamente deve connettersi ad una città. Non puoi costruire una tratta che entra o esce da un'Area Collinare o da un'Area Coltivazioni.

L'Area su cui è indicato *The South* può essere usata solo come Area di partenza e non di arrivo. La parte definita in rosso chiaro del *The South* è equivalente a quella della mappa originale. Tuttavia, se desideri che più giocatori abbiano la possibilità di essere attivi in questa parte della mappa, è possibile includere nel *The South* le Aree evidenziate in rosso scuro. Tuttavia le regole di poter usare il *The South* solo come origine di una tratta resta valida. Nuremberg North e Nuremberg South non possono mai essere connesse da una tratta. Puoi costruire attraverso i fiumi in quanto rappresentano anche il confine tra due Aree, tuttavia il costo sarà maggiore.

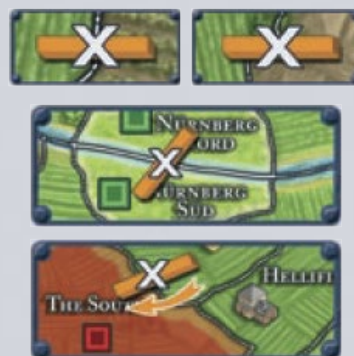
Aggiusta la posizione dei dischetti dei giocatori sul tracciato Ordine di Costruzione Binari e Affitto Treni/Trasporto per rispecchiare la posizione che si sono aggiudicati.

In caso di pareggio ha la precedenza il giocatore il cui dischetto si trova in cima alla pila.

Ogni giocatore può costruire una serie ininterrotta di Binari, detta Tratta Ferroviaria, avente una chiara origine e senza biforcazioni.

Dopo una biforcazione può essere stabilita sfruttando una Tratta Ferroviaria esistente.

Solo un Binario può essere piazzato attraverso un singolo confine tra due Aree.





Durante il corso del gioco, non appena le Stazioni sono collegate alla rete ferroviaria attraverso un Binario rosso o verde, esse divengono parte della relativa Compagnia. Se un giocatore vuole collegarsi a tali Stazioni o vuole far partire una propria tratta ferroviaria da tali aree, deve pagare 1 Punto Influenza del tipo appropriato (rosso o verde).



Esempio:

Il giocatore Arancio paga 1 Punto Influenza verde (dato che inizia una tratta da Nuremberg South, una città verde) e 2 Punti Influenza bianchi (a causa dei due proprietari terrieri presenti nelle Aree attraversate). In un turno successivo, egli potrà creare una biforcazione su questa tratta (ed anche creare dei loop).

Non appena la città di Nuremberg e Fürth sono collegate per la prima volta, tutti i giocatori che hanno contribuito alla costruzione della tratta ferroviaria con dei Binari ricevono 1 Punto Vittoria per ogni loro Binario appartenente alla tratta.

Esempio:

Nuremberg e Fürth sono collegate. I giocatori che hanno partecipato alla costruzione della tratta che ha collegato le due città sono l'Arancio (la tratta più breve è quella che parte da Nuremberg South), il Blu, il Viola (a causa della biforcazione). L'Arancio riceve 5 PV, il Blue riceve 3 PV ed infine il Viola 6 PV; nessun PV viene assegnato per i Binari rossi presenti sulla tratta.

Quando costruisci un Binario che esce o entra in un'Area dove è presente una Città/Stazione rossa o verde, devi spendere 1 Punto Influenza del tipo appropriato, cioè del colore della Città/Stazione, in aggiunta al normale Costo di Costruzione. Se costruisci entrando e poi uscendo da un'Area dove è presente una Città/Stazione rossa o verde, paghi comunque solo 1 Punto Influenza addizionale del tipo appropriato.

Fin dall'inizio del gioco ci sono due grandi Compagnie Ferroviarie - una che serve le città rosse e l'altra che serve le città verdi. Non appena uno o più Binari di un giocatore sono ceduti alla rete ferroviaria di una delle due Compagnie (vedi Fase 9: "Cessione di Binari"), qualsiasi Stazione neutrale collegata alla rete ferroviaria attraverso i Binari ceduti, diviene parte della rete ferroviaria della Compagnia a cui è stato ceduto il Binario. Da questo momento in poi, puoi iniziare la costruzione delle tue tratte da queste aree, o terminare una tua tratta in a queste aree, spendendo 1 Punto Influenza del tipo appropriato (rosso o verde). È possibile, che una Città/Stazione sia connessa alla rete ferroviaria di entrambe le Compagnie. In questo caso, se costruisci una tratta che collega alla rete un'Area dove è presente una tale Città/Stazione, devi spendere 1 Punto Influenza rosso e ANCHE 1 Punto Influenza verde.

Se ci sono uno o più Proprietari Terrieri (segnalini bianchi) all'interno dell'Area sulla quale costruisci in uscita o in entrata un Binario, devi spendere 1 Punto Influenza bianco per ogni Proprietario Terriero presente nell'Area. Poi rimuovi tutti i Proprietari Terrieri presenti in quell'Area e rimettili nella scatola.



Quando usi la mappa di Norimberga, avrai l'opportunità di guadagnare Punti Vittoria extra. Quando, attraverso il piazzamento di uno o più Binari, le due città di Nuremberg e Fürth sono collegate per la prima volta, attraverso una tratta ferroviaria, tutti i giocatori che hanno contribuito alla costruzione di questa tratta ferroviaria, guadagnano immediatamente 1 Punto Vittoria per ogni Binario presente sulla tratta che collega le due città. (Nessun giocatore guadagna alcun Punto Vittoria per eventuali Binari rossi o verdi presenti nella tratta). Usa sempre la tratta ferroviaria più breve tra Nuremberg e Fürth quando calcoli i Punti Vittoria (i loop non si considerano). Nel caso in cui ci siano biforcazioni sulla tratta ferroviaria tutti i giocatori interessati ricevono dei Punti Vittoria, in base al numero di Binari con cui hanno contribuito alla tratta ferroviaria.



Dopo che hai completato la costruzione dei Binari, calcola il costo totale in Punti Costruzione.

Il termine Punti Costruzione sarà usato per quantificare il costo di costruzione delle tratte ferroviarie.

Il costo per costruire un Binario tra due Aree di Pianura è di 1 Punto Costruzione.

Il costo per costruire un Binario tra una Pianura e una Vallata, oppure attraverso due Vallate è di 2 Punti Costruzione *(solo quando usi la mappa del Wenslaydale)*

Il costo per costruire un Binario attraverso un Fiume è di 2 Punti Costruzione *(solo quando usi la mappa di Norimberga - vedi la legenda sulle mappe)*

Devi pagare questo costo usando i Cubetti Investimento e i Punti Influenza. Ogni Cubetto Investimento vale 1 Punto Costruzione. Ogni Punto Influenza vale 1 Punto Costruzione. Devi spendere i Cubetti Investimento della tua riserva personale, rimettendoli nella riserva generale, prima di poter spendere i Punti Influenza. Quando spendi i Punti Influenza decidi da quale tracciato desideri toglierli, poi retrocedi il dischetto corrispondente del numero di spazi appropriato.

FASE 6: AFFITTO TRENI E TRASPORTO MERCI/ PASSEGGERI

Come tutti i giochi ferroviari, c'è un momento in cui devi trasportare delle cose. In questo gioco ci sono due tipi di Merci:

| | Mappa Wenslaydale | Mappa Nuremberg |
|-----------------|-------------------|-----------------|
| Cubetti Bianchi | Pietra | Birra |
| Cubetti Gialli | Formaggio | Posta |

Anche i passeggeri sono di due tipi, quelli rossi che desiderano andare nelle città rosse e quelli verdi che desiderano andare nelle città verdi. Prima che tu possa trasportare qualsiasi Merce o Passeggero devi prima affittare dei treni. La tua Compagnia è ancora troppo piccola per essere in grado di costruire i propri treni e quelli nuovi sono troppo costosi, quindi sei costretto ad affittare treni e materiale ferroviario di seconda mano. Per farlo devi spendere Punti Influenza Treno, che rappresentano l'influenza che hai sulle maggiori Fabbriche che li costruiscono.

L'ordine di gioco per questa Fase è indicato sul tracciato Ordine di Affitto Treni/ Trasporto (vedi Fase 4).

Durante il tuo turno, in questa Fase, puoi scegliere tra una delle seguenti Azioni:

- **Affittare un Treno**
- **Trasportare un pezzo** (Merce oppure Passeggero)
- **Passare** (quando passi non potrai effettuare altre azioni in questa Fase)

Se vuoi trasportare Passeggeri o Merci devi aver affittato in precedenza, almeno un Treno pagandolo con Punti Influenza Treno.

In questa Fase ogni giocatore effettua una delle Azioni elencate per turno. La procedura è ripetuta fino a che ogni giocatore non abbia eseguito tante azioni quante è in grado di fare o desidera fare. È possibile Affittare un treno, Trasportare Merci e Passeggeri, poi Affittare un altro treno, e di nuovo Trasportare Merci e Passeggeri e così via. In questo modo sarai in grado di trasportare tutto ciò che è possibile in quel turno. Questa Fase finirà solo quando tutti i giocatori avranno scelto di passare.



Solo se non hai più Cubetti Investimento puoi spendere i Punti Influenza al cambio di 1:1 quando devi pagare i Costi di Costruzione dei Binari.

Affittare un Treno oppure
Trasportare una Merce o Passeggero oppure
Passare





Affittare un Treno: Spendi Punti Influenza Treno in base alla riga; nessun giocatore può possedere più di un treno per ciascuna categoria di treno; ogni treno può essere affittato solo da un giocatore.

Solo se non hai più Punti Influenza Treno e solo quando affitti un Treno, puoi spendere qualsiasi tipo Punti Influenza e/o Cubetti Investimento al cambio di 3:1.

Ogni treno può trasportare un numero di passeggeri e/o merci come indicato.

Pietra/Birra possono essere trasportati solo dalle Aree adiacenti che contengono tale merce.

Formaggio/Posta e Passenggeri possono essere trasportati se hai una rete ferroviaria operativa collegata all'Area dove si trova la merce.

I Passeggeri possono essere trasportati solo sulle tue tratte ferroviarie fino ad una città del colore corrispondente a quello del passeggero.

Se scegli di affittare un treno, devi pagare un numero di Punti Influenza Treno pari al costo del treno. Sulla Plancia dei Treni, i treni disponibili sono disposti su 6 righe, ognuna delle quali ha associato un Costo. Tutti i treni nelle due righe superiori (1^a classe) costano 3 Punti Influenza Treno ognuno, quelli sulle due righe centrali (2^a classe) costano 2 Punti, e quelli sulle due righe inferiori (3^a classe) costano 1 Punto. Quando paghi l'affitto di un treno riduci il tuo numero di Punti Influenza Treno appropriatamente, poi piazzai uno dei tuoi segnalini Treno sulla Locomotiva del treno che hai appena affittato.

Nota che tutti i treni sono disponibili contemporaneamente per essere affittati, non è necessario affittarli in un ordine particolare. Puoi affittare un massimo di 3 treni in totale, tuttavia puoi affittarne solo 1 con una singola azione. Non puoi mai possedere più di un treno per ogni Classe di treno. Ogni treno può essere affittato solo da un giocatore, cioè può esserci solo un segnalino Treno su ogni Locomotiva.

Dato che l'affitto dei treni è cruciale per il gioco, è consentito scambiare 3 Punti Influenza qualsiasi per 1 Punto Influenza Treno, ma solo allo scopo di pagare il Costo di Affitto del treno. I Punti Influenza e i Cubetti Investimento possono essere entrambi spesi per coprire i 3 Punti necessari da convertire in 1 Punto Influenza Treno. Puoi scambiare Punti Influenza e Cubetti Investimento per tanti Punti Influenza Treno quanti necessari per tale scopo, ma non più di quanti necessari per affittare il treno. Non puoi scambiare Punti e Cubetti in questo modo se non per affittare il Treno.

Non appena hai almeno un treno, hai la possibilità di trasportare Merci e Passeggeri. Un treno è costituito da una locomotiva che conduce delle carrozze passeggeri e vagoni merce. In alcuni casi (solo con 3-4 giocatori) ci saranno solo carrozze passeggeri o solo vagoni merce. Puoi trasportare una Merce o un Passeggero con una singola azione. Quando trasporti un Passeggero o una Merce, rimuovi il relativo pezzo dal tabellone e piazzalo su uno spazio libero appropriato su uno dei tuoi treni sulla Plancia dei Treni. Formaggio/Posta e Pietra/Birra devono essere posti su uno spazio di un vagone merce. I passeggeri devono essere posti su uno spazio di una carrozza passeggeri. A differenza di altri giochi di treni, la Pietra/Birra e il Formaggio/Posta non sono trasportati in una specifica destinazione. Piuttosto, caricherai il tuo treno con le Merci, che si assume saranno consegnate lungo la tua rete ferroviaria. Quindi, per trasportare le Merci, devi semplicemente costruire tratte ferroviarie nelle Aree appropriate, soggette alle seguenti condizioni:

- La Pietra/Birra può essere trasportata se hai una tratta ferroviaria collegata ad una Stazione che si trova in un'Area adiacente, e indicata attraverso una freccetta nera, all'Area Collinare/Coltivazioni che contiene la Merce. Effettivamente la Pietra (che rappresenta molte pietre) viene trasportata giù dalla collina fino alla Stazione, e la Birra (rappresentata dal luppolo che è viene raccolto e utilizzato per la fare la birra) viene trasportata in barili fino alla Stazione dove viene poi caricata sul treno. Non puoi trasportare Pietra/Birra da una Stazione appartenente a una Compagnia Rossa o Verde caricandola sul tuo treno. Se le uniche Stazioni sulle quali raccogliere la Pietra/Birra fanno parte della rete ferroviaria di una delle due Compagnie (Rossa o Verde), questa Merce sarà rimossa dal tabellone.
- Il Formaggio/Posta può essere trasportato a se hai una tratta ferroviaria collegata all'Area che contiene questa Merce. Non puoi trasportare questa Merce da un'Area che ha tratte collegate appartenenti alla Compagnia Rossa o Verde. Rimuovi queste Merci dal tabellone quando si presenta tale situazione.
- I Passeggeri sono trasportati verso una specifica destinazione. Un Passeggero può essere trasportato se hai una tratta ferroviaria operativa collegata all'Area contenente i Passeggeri, e se puoi dimostrare che essi possono essere trasportati lungo una serie ininterrotta di Binari, fino ad una Città/Stazione che appartiene alla Compagnia dello stesso colore del passeggero. Un passeggero non può essere trasportato da una Stazione appartenente alla Compagnia dello stesso colore del Passeggero, ad esempio un Passeggero Verde in una Stazione Verde non può essere trasportato. Quando si presenta questa situazione rimuovi il Passeggero dal tabellone.





Poichè non sei obbligato a formare una rete continua di tratte durante il gioco, puoi finire il gioco con una serie di tratte separate. Puoi trasportare merci e passeggeri da qualsiasi Area che hai collegato sul tabellone, non solo lungo la tratta che hai costruito nel turno corrente. I treni che hai affittato sono considerati operativi su tutta la tua rete ferroviaria, non solo su quella appena costruita nel turno corrente.

Molto spesso i giocatori non competeranno per le merci e passeggeri. Per velocizzare il gioco, una volta divenuto chiaro che i giocatori non desiderano affittare nessun'altro treno e che non ci sono più merci o passeggeri che possono essere reclamati da più di un giocatore, allora i giocatori dovrebbero reclamare tutti i pezzi per cui possono farlo in maniera legittima. Questo renderà il gioco più breve ed eviterà i tempi di inattività.

Ricorda che tutti i Cubetti Investimento spesi devono essere rimessi nella riserva generale.

FASE 7: PUNTI VITTORIA E PROFITTI/PERDITE

I giocatori adesso, calcolano i loro Punti Vittoria e i loro profitti e perdite del round.

PUNTI VITTORIA:

Guadagni Punti Vittoria trasportando Passeggeri e Merci. Quando usi la Plancia dei Treni Disponibili sul lato per 3-4 giocatori, ogni Passeggero e ogni Merce vale 1 Punto Vittoria.

Quando usi la Plancia dei Treni Disponibili sul lato per 2-3 giocatori, ogni cubetto di Merce vale 1 Punto Vittoria. Tuttavia, i Passeggeri trasportati valgono Punti Vittoria a seconda della Classe della carrozza su cui viaggiano. Ogni passeggero che viaggia in Prima Classe (treni che avevano un costo di 3 Punti Influenza Treno) vale 3 Punti Vittoria; ogni Passeggero che viaggia in Seconda Classe (treni che avevano un costo di 2 Punti Influenza Treno) valgono 2 Punti Vittoria e, infine, ogni passeggero che viaggia in Terza Classe (treni che avevano un costo di 1 Punto Influenza Treno) vale 1 Punto Vittoria. Questo è facile da ricordare: ogni passeggero trasportato vale tanti Punti Vittoria quanto è stato il costo di affitto (in Punti Influenza Treno) del treno su cui viaggiano.

Dopo aver conteggiato i Punti Vittoria, indipendentemente dalla Plancia dei treni Disponibili utilizzata, i giocatori avanzano il proprio segnalino sul tracciato dei Punti Vittoria in base alle Merci/Passeggeri che hanno trasportato.ci.

Esempio:

Con un totale di 9 Azioni il giocatore Arancio ha affittato 2 Treni e trasportato 7 Passeggeri/ Merce (T).

P: Questo Passeggero verde non può essere trasportato dato che si trova giù su un'Area con una stazione verde.

G: Il cubetto di Posta e i 2 di Birra non possono essere trasportati perché le compagnie rossa/ verde operano nelle Area adiacenti.

L: Un Cubetto di Posta e uno di Birra restano sul tabellone; essi possono essere trasportati nei turni successivi.

Punti Vittoria per il Trasporto:

Ogni Merce vale 1 PV.

Ogni Passeggero vale da 1 a 3 PV, in base al lato della Plancia dei Treni Disponibili usata.



Profitti e Perdite:

Passeggeri e Formaggio/Posta trasportati
+1£ ognuno

Pietra/Birra +2£ Ognuno

Ogni Binario sul tabellone del proprio colore
-1£ ognuno

Example:

Il giocatore Arancio guadagna 6 PV per i 3 Passeggeri che ha trasportato e 4 PV per le quattro Merci. Egli guadagna 1£ per ognuno dei tre passeggeri e dei due cubetti di Posta, 2£ per i due cubetti di Birra. Le sue spese di manutenzione dei Binari sono di 8£. Il suo totale quindi è 1£ (9-8) quindi avanza il proprio dischetto sul tracciato Profitti/Perdite di uno spazio.

Aggiusta l'Ordine di Turno dei giocatori in base alla posizione raggiunta dai giocatori sul tracciato Profitti/Perdite.

Ogni giocatore può cedere una serie continua di Binari (no biforcazioni).

Per ogni Punto Influenza di una delle due Compagnie speso questa Compagnia rileverà fino a 2 Binari di una tua tratta ferroviaria.

PROFITTI E PERDITE:

Il tuo Profitto è determinato dalle Merci e Passeggeri che hai trasportato nel round appena concluso meno le spese di manutenzione della tua rete ferroviaria. Ogni Pietra/Birra trasportata vale 2£. Il Formaggio/Posta, Passeggeri Rossi e Verdi valgono ognuno 1£. Somma tutto quello che hai guadagnato per sapere qual è il tuo Profitto totale. Poi sottrai 1£ per ogni Binario del tuo colore presente sul tabellone. Una volta ottenuto questo totale, riposiziona appropriatamente il tuo dischetto sul tracciato Profitti e Perdite sulla Plancia Influenze e Ordini di Gioco. I giocatori effettuano questo conteggio secondo l'Ordine di Turno corrente. Ricorda che quando i dischetti sono riposizionati saranno piazzati in cima a ogni dischetto già presente nello spazio raggiunto. Se un giocatore ha un Profitto/Perdita pari a 0 allora sposterà il suo dischetto in cima alla pila sullo spazio in cui si trova. Un giocatore non può mai avere un profitto superiore a 5£, né inferiore ai -13£.



Quando tutti i giocatori hanno calcolato e registrato i loro Profitti o Perdite, devono rimuovere tutte le loro Merci e Passeggeri dai treni sulla Plancia dei Treni. I giocatori posizionano queste Merci e Passeggeri di fronte a se in quanto saranno conteggiati ancora alla fine del gioco. Tutti i giocatori devono rimuovere i loro segnalini Treno dalla Plancia dei Treni, e li rimettono nella riserva personale.

FASE 8: ORDINE DI TURNO

L'Ordine di Turno sulla Plancia Influenze e Ordini di Gioco deve essere ora regolato in base al Profitto (o la minor Perdita) raggiunta da ogni giocatore sul tracciato Profitti e Perdite. Il giocatore con il Profitto più alto sarà il primo giocatore, seguito dal giocatore con il secondo maggior Profitto e così via. In caso di parità sul tracciato, il giocatore il cui dischetto si trova in cima alla pila ha la precedenza. I dischetti dei giocatori sul tracciato Ordine di Turno sono quindi riposizionati indicando così il nuovo ordine di turno dei giocatori.

FASE 9: CESSIONE BINARI

Durante lo startup una Compagnia Ferroviaria deve un po' esagerare il potenziale profitto raggiungibile per convincere gli investitori creduloni.

La realtà è che è molto difficile fare soldi con una piccola Compagnia Ferroviaria e, prima che inizino a crescere le perdite, l'opzione migliore è cedere le parti non più redditizie della propria rete ferroviaria a una delle due grandi Compagnie che operano nella regione. Seguendo l'Ordine di Turno, ogni giocatore può cedere dei propri Binari a una delle due Compagnie (Rossa o Verde). Per fare questo, dovrà spendere Punti Influenza del colore della Compagnia alla quale cede i Binari.

Nel tuo turno, in questa Fase, puoi cedere alcuni dei tuoi Binari alla Compagnia rossa o verde. Per ogni Punto Influenza (Rosso o Verde) che spendi, puoi rimpiazzare fino a 2 tuoi Binari con quelli della rispettiva Compagnia (Rossa o Verde). Tuttavia, ci sono le seguenti limitazioni:

Tutti i Binari ceduti devono appartenere a una singola tratta; non puoi cedere un Binario che hai costruito formando con esso una biforcazione. Il primo Binario della tratta, deve essere connesso con una Città/Stazione dello stesso colore della Compagnia a cui cedi il Binario. Questa Città o Stazione può essere anche una neutrale che è stata precedentemente connessa alla Compagnia rossa o verde.

Il Binario finale della tratta deve terminare in un'Area che contiene una Città o Stazione, cioè il Binario deve appartenere ad una tratta che inizia e termina in una Città o Stazione.

Cedere dei Binari ad una Compagnia non è mai obbligatorio.



FASE 10: FINE DEL ROUND

Ora il segnalino Round deve essere avanzato sullo spazio successivo lungo il Tracciato dei Round. A seconda del numero dei giocatori, il gioco termina dopo 4 o 5 round come indicato sullo spazio del Tracciato dei Round.

Se il gioco non è terminato allora inizia un nuovo Round. Per iniziare un nuovo Round, rimetti nel sacchetto tutti i Dischetti Influenza ancora presenti sugli Spazi Influenza.

FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Non appena il gioco termina, tutti i giocatori calcolano i loro Punti Vittoria totali.

Oltre ai Punti Vittoria guadagnati durante il corso del gioco per aver trasportato Passeggeri e Merci, ogni giocatore adesso riceve 2 Punti Vittoria per ogni Set completo di pezzi posseduto (quelli posti di fronte ad ogni giocatore). Un set completo è composto da 1 Pietra/Birra, 1 Formaggio/Posta, 1 Passeggero Rosso e 1 Passeggero Verde.

Adesso vengono aggiunti o detratti dei Punti Vittoria in base alla posizione raggiunta sul tracciato dei Profitti e Perdite. Al totale dei Punti Vittoria raggiunto quindi somma algebricamente il valore indicato sullo spazio raggiunto dal tuo dischetto sul tracciato Profitti e Perdite.

Infine sottrai 1 Punto Vittoria per ogni tuo Binario presente sul tabellone (sono i costi di manutenzione finali). Il nuovo totale così raggiunto rappresenta il totale finale dei tuoi Punti Vittoria.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore. In caso di parità vince il giocatore, fra quelli in parità, che ha raggiunto il maggior Profitto sul relativo tracciato.

Esempio:

Il giocatore Arancio può cedere i Binari presenti sulla sua tratta ferroviaria composta da 6 Binari alla Compagnia rossa, spendendo 3 Punti Influenza rossi.

Egli può cedere solo 2 Binari alla Compagnia verde, perché egli ha solo due Punti Influenza verdi. Il ramo della tratta che porta all'Area con il cubetto giallo (Posta) non può essere ceduto (dato che è una biforcazione), perché questa parte della tratta non è connessa ad una Stazione o Città.

Punti Vittoria:

Ai Punti Vittoria guadagnati dai giocatori durante il gioco si sommano:

2 PV per ogni Set completo posseduto

(un set completo è composto da 1 Passeggero di entrambi i colori e 1 cubetto di entrambi i tipo di Merce)

Al nuovo totale si somma algebricamente il valore indicato sullo spazio raggiunto sul tracciato Profitti/Perdite.

Infine ogni giocatore detrae 1PV per ogni Binario del suo colore presente sul tabellone.



ALCUNI SUGGERIMENTI DAI MAGNATI FERROVIARI:

Le condizioni iniziali delle due mappe sono molto differenti. Sulla mappa del Wensleydale la lotta avviene dal margine di un bordo verso il centro e poi verso l'altro bordo, mentre sulla mappa di Norimberga, oltre alla lotta che si estende verso il centro e lo sviluppo verso i bordi c'è anche la competizione per la costruzione del collegamento tra Norimberga e Furth.

Quando costruisci la tua rete ferroviaria, dovresti contemporaneamente provare a contrastare il piano dei tuoi avversari. Dovresti considerare con molto anticipo le possibili cessioni di parti delle tue tratte ferroviarie e quali Città/Stazioni sono migliori da collegare.

In base alla posizione di partenza il collegamento Norimberga-Furth potrebbe garantire dei Punti Vittoria cruciali per la vittoria, se mantieni bassi i tuoi costi.

Dovresti tenere d'occhio i tipi di Passeggeri e e Merci che trasporti, per far sì di garantirti dei set completi a fine gioco.

Durante l'Asta per i Punti Influenza, bisogna sempre cercare di considerare quello che gli altri giocatori desiderano di più. Una offerta alta è un modo facile per rendere gli Spazi Influenza più desiderati molto costosi.

Guadagnerai molti Punti Vittoria attraverso il trasporto di Passeggeri in prima Classe, ma questo rischia anche di portare i tuoi costi fuori controllo.

Non dimenticare che il tuo Profitto non supererà mai le 5£, tuttavia non perderai mai più a £13.

Per quanto riguarda le Cessioni, è molto importante considerare se il beneficio derivante dalle cessioni è superiore al guadagno che potrebbero avere gli altri giocatori potendo così espandere le loro tratte attraverso nuove Città/Stazioni.

REGOLE CHE POTRESTI DIMENTICARE FACILMENTE

L'ordine di Turno indicato sul relativo tracciato è rilevante solo per l'Asta (Fase 3) e per la Cessioni Binari (Fase 9).

Devi offrire almeno 3 Cubetti Investimento sugli Spazi Influenza della riga superiore e almeno 2 Cubetti Investimento sugli spazi della riga inferiore.

Rimetti nella riserva generale i Cubetti Investimento usati durante l'Asta e per pagare la costruzione dei Binari.

Quando costruisci una tratta ferroviaria, essa deve essere composta da una serie continua di Binari collegati, con un chiaro punto di partenza e un chiaro punto di arrivo senza creare direttamente delle biforcazioni.

Se non hai più Cubetti Investimento nella tua riserva personale, quando devi pagare i costi di costruzione dei Binari, puoi pagare con i Punti Influenza usando un cambio di 1:1.

Quando piazzii un Binario che entra o esce da un'Area che contiene una Città rossa o verde, devi spendere 1 Punto Influenza di quel colore; quando piazzii un Binario che entra o esce da un'Area che contiene uno o più Proprietari Terrieri devi spendere 1 Punto Influenza bianco per ogni Proprietario Terriero presente nell'Area.

Dopo aver speso 1 Punto Influenza bianco, i segnalini dei Proprietari Terrieri sono rimossi dal tabellone e dal gioco.

I Treni si affittano spendendo Punti Influenza Treno. Solo se non hai Punti Influenza Treno sufficienti puoi spendere Punti Influenza di altro tipo e/o Cubetti Investimento usando un cambio di 3:1.

Puoi trasportare Pietra e Birra (cubetti grigi) sulla tua rete ferroviaria se l'Area su cui è presente la Merce è adiacente, e indica attraverso una freccina nera, una Area con una Città/Stazione raggiunta dalla tua rete ferroviaria.

Guadagni 2£ per ogni Pietra/Birra trasportata; guadagni 1£ per ogni Formaggio/Posta o Passeggero trasportato.

Nella Fase 9, per ogni Punto Influenza Rosso o Verde speso, puoi cedere 2 Binari alla Compagnia del colore uguale a quello dei Punti Influenza spesi. Tutti i Binari ceduti devono provenire da una tratta che inizia e termina in una Città/Stazione.

Gioco creato da Martin Wallace

Tutte le illustrazioni ed il layout di Dennis Lohausen
Sviluppo Mappa Nuremberg e Plance di Klaus Ottmaier

Gioco originale testato da Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Don Oddy, Stewart Pilling, Teik Chooi Oh, Richard Dewsbery, Chris Boote, e molti altri gentilissimi giocatori al Leiria Con, Baycon, e Stabcon.

Un ringraziamento a Julia Wallace, James Hamilton, Chris Dearlove, Ravindra Prasad, e il Wensleydale Creamery.

Regolamento in inglese di Ferdinand Köther
(con un grande ringraziamento a Martin Wallace per il permesso di usare molto del suo testo originale)

Traduzione del regolamento in italiano di Francesco "ZeroCool" Neri

La Argentum desidera ringraziare tutti i playtesters, e in special modo Thomas Reh, Markus Rosner, Sabine Detsch, Daniela Reh, e Katrin Berens-Ottmaier.

Un grazie a Ferdinand Köther per aver scritto le regole originali in Tedesco e per avere riscritto queste.

Un grande grazie a Ravindra Prasad per averci permesso di usare il suo regolamento breve.

© 2010 Z-Man Games, Inc.

64 Prince Road • Mahopac • NY 10541

www.zmangames.com

