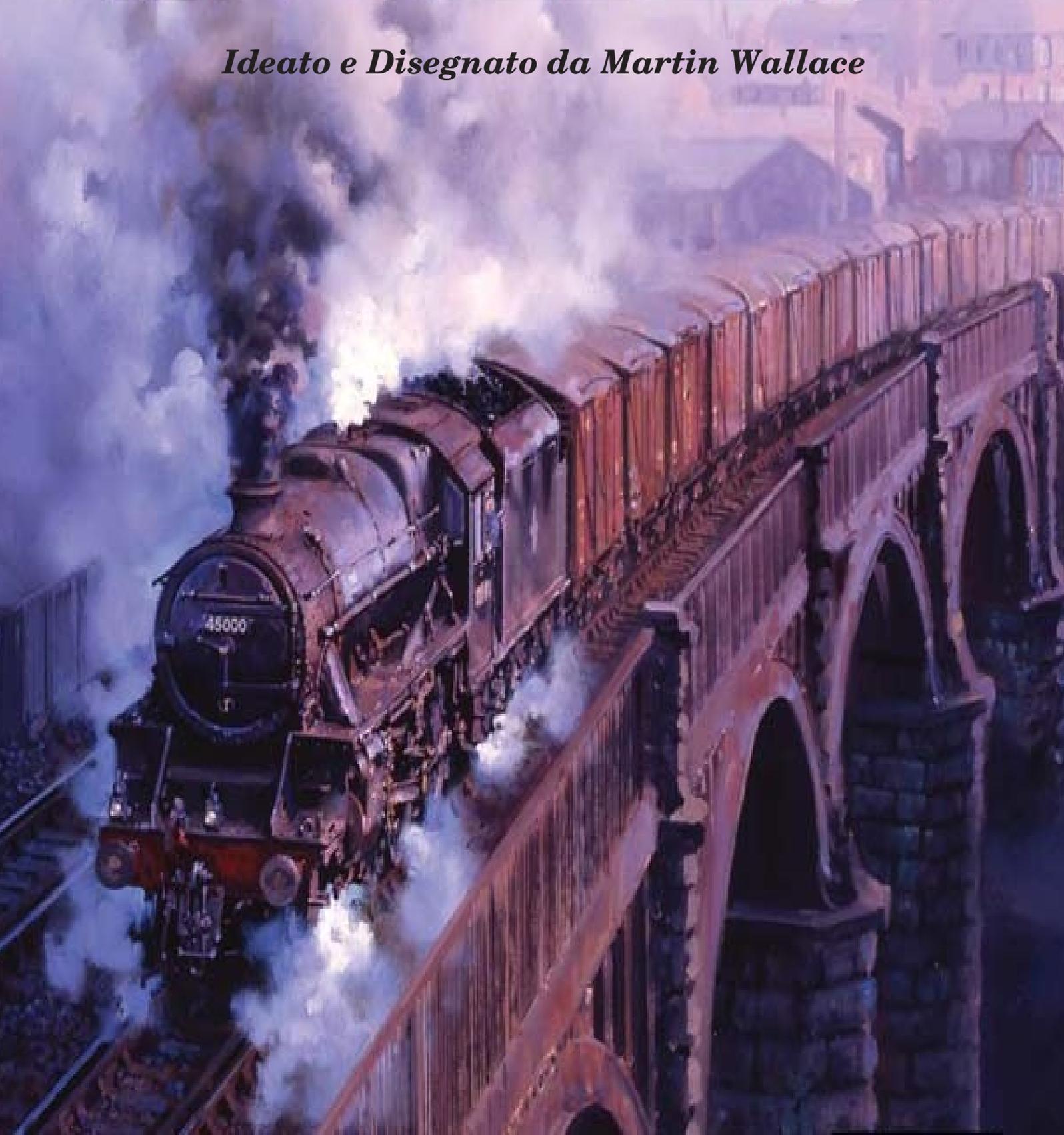
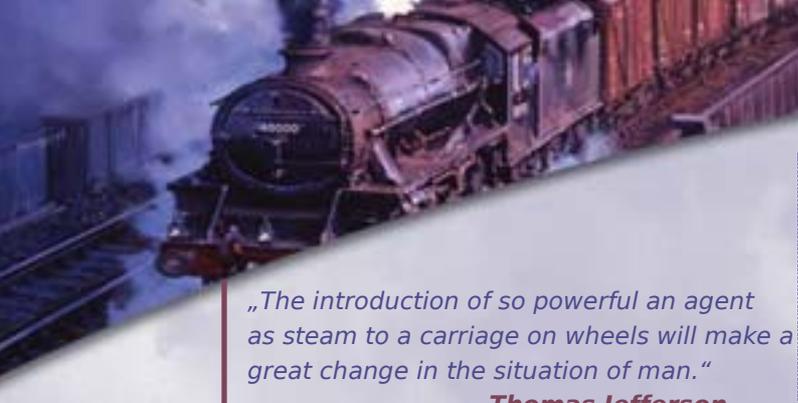


STEAM™

Ideato e Disegnato da Martin Wallace





„The introduction of so powerful an agent as steam to a carriage on wheels will make a great change in the situation of man.“

- Thomas Jefferson

Benvenuto in *Steam*. Entra a far parte della ristretta cerchia di avventurosi industriali che si definiscono baroni della Ferrovia. Sfida i tuoi rivali mentre civilizzi i selvaggi nella ricerca di collegare le persone e stimolare la crescita delle città.

Definendo nuove vie di commercio e sguinzagliando locomotive sempre più potenti, puoi portare l'umanità in paradiso. Investendo abilmente – ed usando abbondante acciaio e vapore – puoi trasportare merci in mercati lontani...

Steam include sia una versione ridotta del “Gioco base” che una più dettagliata del “Gioco standard”. Se sei un nuovo giocatore o vuoi un gioco breve, inizia con la prima.

Continuo a leggere. E presto sarai pronto per iniziare a posizionare i tuoi binari!

Presentazione del gioco

Steam è un gioco basato sulla costruzione di ferrovie e distribuzione di merci sulla rete ferroviaria. Costruisci binari e migliora la tua locomotiva per consegnare merci il più lontano possibile e aumentare i tuoi profitti. Ottieni punti, da aggiungere alla tua rendita o ai punti vittoria spostando merci sulla mappa.

Il fulcro del gioco è la mappa, che rappresenta il terreno, città e cittadine in una regione all'inizio dell'età ferroviaria.

La mappa del Sud-Est del Canada e del Nord-Est degli USA è ideale per 3 o 4 giocatori. La mappa Europea del basso Reno e della Ruhr è più adatta per 4 o 5 giocatori. Nel gioco sono inclusi anche i pezzi per 6 giocatori, così puoi giocare con mappe di espansione più grandi.

Le mappe sono divise in spazi esagonali. Ogni esagono rappresenta alternativamente una pianura (verde), un collina o una montagna (marrone), costa (verde e blu) o una metropoli (esagono col nome, colorato). In alcuni esagoni è disegnato un fiume (una riga blu) o una città (simbolo della città ).



Nota: Sebbene montagne e colline siano diverse nella vita reale, in *Steam* vengono considerate uguali e chiamate “colline”. I disegni e le regole sono identiche per entrambe!

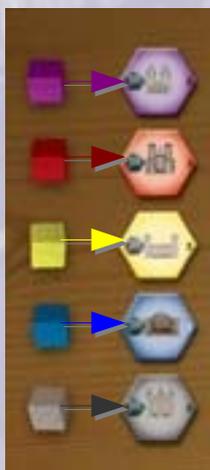
Componenti

	<p>136 tessere binario</p>	<p>96 cubi “merci” (20 ciascuno tra rosso, giallo, viola e blu; 16 grigi)</p>
	<p>10 tasselli “Crescita della Città”</p>	<p>144 gettoni “giocatore” (24 per ciascun colore tra arancio, verde, beige, bianco, marrone, nero)</p>
	<p>8 nuove Metropoli (1 rossa, 1 gialla, 1 viola, 1 blu, 4 grigie)</p>	<p>68 monete (rame per le monete da 1, argento per quelle da 5 e oro per quelle da 10)</p>
	<p>7 carte azione (mostrato il lato della versione standard)</p>	<p>1 sacchetto merci</p> <p>1 segnaturno</p>

Durante il gioco, i giocatori costruiscono le ferrovie piazzando le tessere esagonali con i binari (binari) sulla mappa, collegando città e cittadine. Ogni tratto di binari che collega due città (**A** nel diagramma qui sotto), una città ad una cittadina (vedi **B**) o due cittadine (vedi **C**) è detto "collegamento".



Ogni città inizia con una fornitura di cubetti di merci. Questi rappresentano un contratto di trasporto a lunga scadenza. Le merci vengono consegnate lungo i "collegamenti" ferroviari, per aumentare le entrate o guadagnare punti vittoria. Ogni merce può essere consegnata solo in una città o cittadina con lo stesso colore. Come risultato delle azioni del giocatore, ogni città disegnata sulla mappa può ricevere merci extra solo una volta durante il gioco. Le città grigie non sono disegnate sulle mappe perché entrano in gioco con le tessere "Nuova Città" (vedi più avanti).



Oltre alle città, ogni cittadina sulla mappa rappresenta un'area che può essere collegata ad altre città e cittadine. Una cittadina non dispone e non riceve merci, ma può essere estesa (urbanizzata) diventando una "nuova città", con le sue merci e nuove opportunità di consegne.

Un tassello "Nuova Città" può sostituire un tassello cittadina già presente sulla mappa o può essere piazzato direttamente su un esagono contenente una cittadina. Ogni nuova città crea nuove opportunità per le ferrovie e mette a disposizione merci extra.



Sebbene tu possa guadagnare denaro alla fine di ogni turno, è spesso necessario ottenere altro capitale per pagare i binari e migliorare la locomotiva. Puoi avere ulteriore denaro a breve termine, diminuendo il tuo livello di guadagni.

C'è il percorso dei punti vittoria sul bordo del tabellone: usalo per segnare i tuoi Punti Vittoria (PV). Vince il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria.

Gioco Base

"The rage for railroads is so great that many will be laid in parts where they will not pay."

- George Stephenson

Le regole di questa sezione (pagine 3-13) descrivono il Gioco Base, raccomandato per i nuovi giocatori o per un gioco più breve. Le regole per il Gioco Standard sono descritte nelle pagine 14 e 15.

Preparazione del gioco

Metti tutte le merci nel sacchetto e pesca a caso i cubetti posizionandone tanti quanto indicato su ciascuna città. Se stai usando la mappa Europa (Ruhr) e siete solo in tre, metti una merce in meno per ogni città.



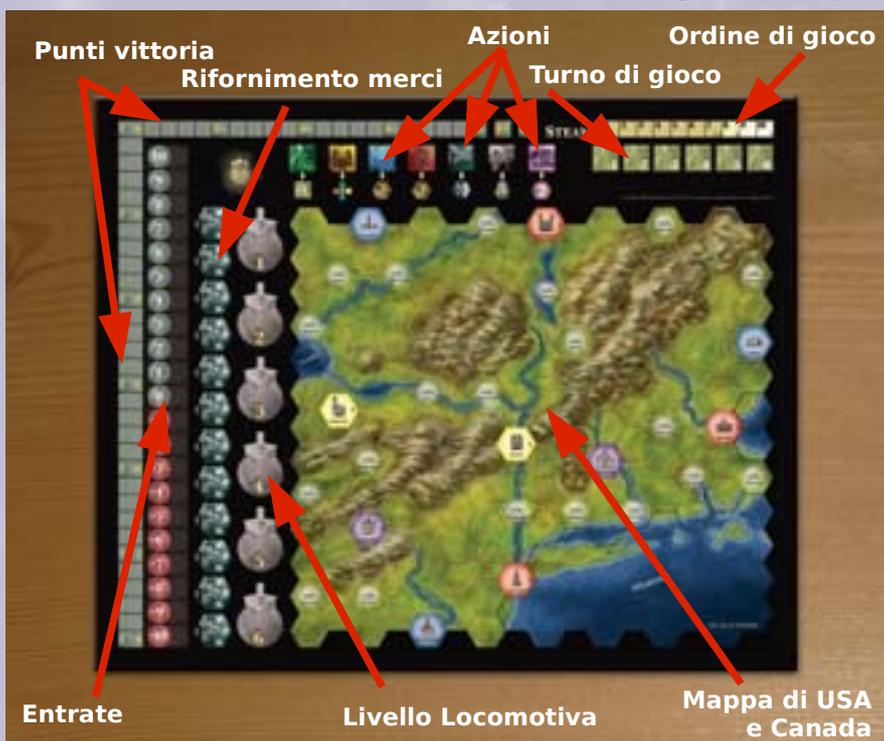
Metti tre merci scelte a caso in ogni Spazio Rifornimento. Se ci sono solo tre giocatori in gioco, piazza una merce in meno (per entrambe le mappe).



Metti i tasselli "Crescita della Città" e "Nuova città" vicino la mappa.

Ogni giocatore sceglie un colore e mette uno dei suoi tasselli nello spazio "0" della scala del reddito e un altro nello spazio "0" del segnapunti. Si inizia a reddito 0, ma nel gioco base puoi iniziare con dei contenuti in base al tuo turno di gioco (v. pagina 4).

Metti uno dei tuoi tasselli sulla "Locomotiva" 1 per indicare il livello di partenza della tua locomotiva. Questo indica il livello dei tuoi investimenti in materiale rotabile e potenza. Quando incrementi il livello della tua Locomotiva aumenti il numero di collegamenti che puoi



effettuare per consegnare le tue merci. Assegnate a un giocatore il ruolo di banchiere e avvicinatelo la banca. Metti il segnaturno nello spazio "1" dello spazio "Turni di gioco" e siete pronti per iniziare.

Nota: Se vuoi usare uno scenario di espansione, appoggialo sopra la mappa del tabellone, e potrai continuare ad accedere alle altre sezioni del gioco.

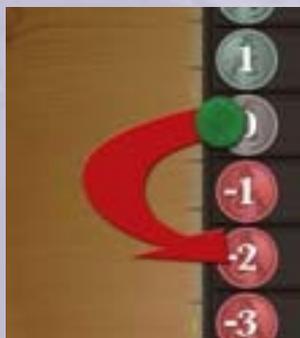
Denaro

In Steam i giocatori devono ottenere il denaro per costruire i propri percorsi, aumentare le locomotive e coprire altri costi dalla banca. Cedi entrate per ricevere denaro dalla banca. Questi rappresentano dividendi, pagamenti e favori che devi accordare per attrarre gli investimenti.

Ottieni denaro dalla banca ogni volta che ne hai bisogno. Per ogni €5 che ricevi, il tuo tassello è spostato in basso di uno spazio nella scala del reddito. Se sei già a -€10 ed hai bisogno di altro denaro, devi diminuire i tuoi punti vittoria (PV) di 2 per ogni €5 che necessiti. Se sei a -€10 e 0 PV, non puoi avere denaro.

Puoi prendere denaro dalla banca ogni volta che non ne hai a sufficienza per pagare oggetti o azioni. Devi prima però spendere tutto il contante che hai in mano e non puoi prendere più di quanto ti serve per coprire i costi. Se il totale che prendi è maggiore di quello che ti serve, ricevi dalla banca la differenza (massimo fino a €4). Non puoi prendere più denaro: solo lo stretto necessario per pagare i costi attuali.

Esempio: Riccardo desidera spendere €8 in questo turno per costruire binari e non ha contanti. Dopo aver posizionato i binari sposta il suo tassello del reddito di 2 spazi e riceve €2 di differenza dalla banca (ha preso €10 - €8 spesi).



Puoi cambiare con la banca ogni volta che vuoi e il tuo denaro deve essere ben visibile agli altri giocatori.



Turno di gioco

All'inizio del gioco il turno di gioco è determinato da un'asta. Se vinci l'asta devi ottenere i soldi per pagare la tua offerta.

Si inizia con l'asta per il primo giocatore, sorteggiando il giocatore che farà la prima offerta. Al proprio turno, in senso orario, ogni giocatore potrà rilanciare o passare. Passando non potrà più partecipare all'asta per quel turno di gioco. Quando tutti i giocatori avranno passato, quello che ha offerto la cifra maggiore sposterà il proprio tassello di uno spazio per ogni €5 che necessita (ricevendo l'eventuale resto). Vinta un'asta non si può partecipare alla successiva. Si continua così finché tutti i giocatori non avranno un turno di gioco, cominciando la nuova asta dal giocatore a sinistra di quello che ha vinto l'ultima. Non si fa l'asta per l'ultimo posto.

4

Turno di gioco della prima partita

Il tuo turno di gioco è molto importante in Steam, ma nella prima partita è difficile decidere il proprio turno di gioco. Quindi, per la prima partita, ti suggeriamo di definire il turno di gioco in maniera casuale. Metti i tasselli Azione nel sacchetto e fanne pescare uno ad ogni giocatore. Il giocatore che avrà pescato il tassello col valore minore sarà il primo e si continuerà in senso orario intorno al tavolo. Segna l'ordine nel "Turno di gioco" e rimetti i tasselli azione sul tavolo. Prima di iniziare a giocare dai €1 al secondo giocatore, €2 al terzo e così via (solo se usi questo sistema). Il turno di gioco per i turni successivi sarà scelto dai tasselli azione che sceglierete.

I successivi turni di gioco vengono determinati dai tasselli Azione che sceglierai. Devi decidere l'importanza di ciascuna azione per la tua strategia, e come la tua scelta ti influenzerà nel turno successivo.

Offerta e domanda

Le merci hanno lo stesso colore della città di destinazione. Le città grigie entrano in gioco successivamente con l'azione di Urbanizzazione. Ogni città inizia con un numero di merci che rappresentano i beni disponibili per la spedizione in altre città. Beni extra sono piazzati sulla mappa con l'azione "Crescita della città". Ogni città richiede beni del proprio colore. Quando consegni beni su una tua linea ad una città che accetti quel colore, guadagni punti. Devi decidere se aggiungere questi punti al tuo reddito o ai tuoi punti vittoria.

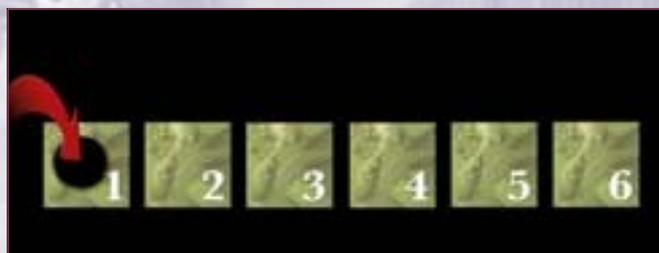
Importante: Se ricevi punti per una consegna devi decidere se usarli **tutti** come reddito o punti vittoria. Non è possibile usarne una parte per il reddito e una altra come Punti Vittoria.

Giocare

Il gioco a Steam avviene in una serie di turni, ed ogni turno si compone di 6 fasi distinte. Completa ciascuna fase prima di proseguire con la successiva. Il gioco finisce dopo la fase 4 del turno finale. Ci sono 7 turni in una partita con cinque o sei giocatori, 8 turni con quattro giocatori e 10 turni con tre.

Le sei fasi

1. Scegli le Azioni
2. Costruisci i binari
3. Sposta le merci (o migliora la Locomotiva) (2 round)
4. Raccogli le entrate e paga le spese
5. Determina il turno di gioco
6. Prepara un nuovo turno



Fase 1 - Scegli l'Azione

Ogni turno, al tuo turno, scegli una tessera Azione. La tessera determina un'azione speciale o un vantaggio unico per quel turno, ed ha un valore che determina l'ordine di gioco per il turno successivo. Le azioni possibili sono:

1) Ordine di turno

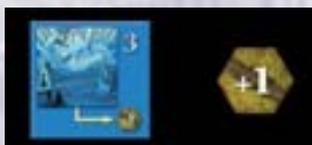
Nel prossimo turno sarai il primo a giocare.

2) Prima mossa

In questo turno sarai il primo a muovere le merci in tutte le fasi di "Movimento Merci", senza tener conto della tua posizione nell'ordine di turno.

3) Ingegniere

Puoi costruire fino a quattro binari nella tua fase di costruzione, invece delle tre normali. Devi pagare il costo intero di tutti i binari che costruisci.



4) Prima costruzione

Sarai il primo giocatore a costruire binari durante la fase di costruzione, senza tener conto della tua posizione nell'ordine di turno.



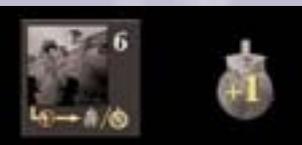
5) Crescita della città

Durante la fase di costruzione dei binari, puoi scegliere un set di Beni dall'area di rifornimento e aggiungerli ad una città qualsiasi della mappa. Devi anche piazzare il tassello "Crescita città" sulla stessa città. Non puoi aggiungere merci ad una città cui ne sono già stati aggiunti (come per una città creata attraverso l'urbanizzazione). Aggiungi i beni durante la tua fase di costruzione.



6) Locomotiva

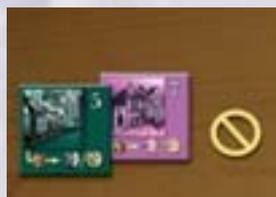
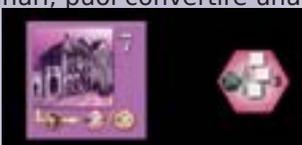
Aumenta immediatamente il livello della tua Locomotiva di una posizione, spostando il tuo tassello nella scala. **Devi pagare alla banca i €4 indicati sul tassello più un importo pari al livello della Locomotiva al quale Arrivi.** Il livello massimo della Locomotiva è il 6. Se hai già raggiunto quel livello, non puoi scegliere questa azione.



Esempio: Luca ha un locomotiva a livello 4. Nella fase 1 sceglie l'azione Locomotiva per incrementare il livello a 5. quindi deve pagare €4 + €5 (il costo del livello 5), per un totale di €9. Luca paga i suoi €9 e sposta il suo tassello sulla locomotiva 5.

7) Urbanizzazione

Durante la fase di Costruzione Binari, puoi convertire una cittadina in una città piazzando un tassello Nuova Città nell'esagono della cittadina. Se l'esagono contiene già un binario, rimuovilo prima di piazzare la città e riporre il binario nella riserva. Non puoi scegliere questa azione se tutte le cittadine sono già state convertite in città o se non ci sono più tasselli Nuova Città.



Quando scegli questa azione paga €6, e potrai eseguirla durante la fase di Costruzione Binari. L'urbanizzazione può anche essere utilizzata per passare (vedi "Crescita della città" sopra).

Aggiungi il tassello Nuova Città al tabellone quando costruisci un binario. Puoi piazzare un tassello in qualsiasi momento della tua fase di Costruzione Binari. Il tassello Nuova Città **non** viene considerato come uno dei 3 binari che puoi costruire nel tuo turno (vedi l'esempio in basso).

Una volta che il tassello Nuova Città è piazzato sulla plancia, scegli un set di cubetti da uno qualsiasi degli spazi Risorse. Piazza questi cubetti sulla città appena costruita. Nota che ogni nuova città ha un segnalino "Crescita della Città" stampata su: ad una Nuova Città non possono essere aggiunti nuovi cubetti durante il gioco.



Esempio: Usando l'Urbanizzazione piazzai due binari dritti e un tassello Nuova Città a tua scelta su Poughkeepsie (2 collegamenti), e puoi ancora piazzare un binario nel tuo turno (perché la Nuova Città non si conta come binario).

FASE 2 - COSTRUZIONE BINARI

Costruisci i binari per collegare città e cittadine al fine di spedire i cubetti Merci durante il gioco. Il binario che comincia in una città o cittadina e finisce in una differente città o cittadina è chiamato "collegamento". La tua rete ferroviaria non deve essere costruita solamente per unire collegamenti (ma questa è spesso una strategia di successo).

Segna il tuo possesso di un collegamento con uno dei tuoi gettoni da qualche parte lungo il collegamento quando cominci a costruirlo. Quando il tuo binario raggiunge una città o una cittadina, quel collegamento è completo. I binari usati per costruire collegamenti possono essere costruiti in un turno o in una serie di turni.

Esempio: Il diagramma sulla destra mostra 4 collegamenti separati. Il giocatore arancione possiede i due collegamenti in basso a sinistra e li ha segnati con gettoni arancioni. Analogamente, il giocatore verde possiede, e ha segnato, i due collegamenti in alto a destra.

Nel tuo turno di gioco, costruisci binari usando i tasselli disponibili. Se scegli il tassello Prima Azione Costruzione Binari, effettui la costruzione del binario prima del giocatore nella prima posizione sulla Plancia del turno di gioco.



Esempio: Nel diagramma sotto, i posizionamenti dei binari A & B sono entrambi legali, mentre C, D, E, F, G, e H sono tutti illegali. La limitazione violata è segnata con le corrispondenti lettere nel testo sul diagramma. C crea un anello. D & F hanno binari che passano attraverso le linee nere spesse. E posiziona binari non connessi ad una metropoli o a binari esistenti. G & H posizionano tasselli su spazi proibiti.

Il primo tassello di binario che costruisci nel gioco deve toccare un esagono di una città, così che il binario sorga dalla città (segna ogni binario partendo un nuovo collegamento con il giocatore scelto) (B). Se costruisci più binari, devi estendere il binario che hai già costruito (A) (posizionando il pezzo di binario successivo collegato al precedente) o cominci un nuovo collegamento da una città sul tabellone (ma non una cittadina) (B). Quando costruisci un binario, i tasselli devono allinearsi così che le estremità si incontrino e il binario formi una linea (fino a che raggiunge un'altra città o cittadina). Tutti i binari che costruisci durante il gioco devono essere collegarsi indietro alla città lungo i binari che possiedi. Non ti è permesso costruire binari che estendono quelli di un altro giocatore. Puoi costruire fino a 3 tasselli binario in un singolo turno a meno che tu non prenda il tassello Azione Progetto (che ti permette di costruire fino a 4 pezzi di binario nel turno).

ALTRE LIMITAZIONI

Costruisci il binario posizionando i tasselli binario sugli esagoni non-città della mappa. Non puoi posizionare i binari sugli spazi non esagonali (G), nè sulla parte alta delle città (H). La mappa ha esagoni delimitati o parzialmente delimitati da spesse linee nere. Non puoi posizionare un binario che attraversa o passa su un lato dell'esagono con la linea nera spessa (D, F), o che passa al lato del tabellone. I binari non ramificano mai, nè formano alcun tipo di diramazione tranne che in una cittadina o città (non ci sono pezzi di binario a "Y"). I binari non possono essere posizionati per iniziare e finire in una stessa cittadina o città (C). I giocatori possono costruire una serie di collegamenti che insieme formano un anello (e, puoi trovare ciò molto proficuo)!

Non sei mai costretto a costruire binari. Però, se prendi i tasselli Azione Urbanizzazione o Crescita città e non "passi", devi eseguire queste azioni durante la fase di Costruzione Binari se costruisci o meno alcuni binari. Puoi costruire binari usando solo i tasselli binario che sono disponibili - non puoi giocare un particolare tassello binario se non è rimasta nessuna di quella configurazione tra le disponibili.



PAGARE PER I BINARI INIZIALI

Ciascun tassello binario costruito in un esagono libero ha costi basati sul terreno attraversato e sulla complessità del binario. Paghi per il tuo binario poiché lo costruisci. Il costo del posizionamento di un tassello binario su un dato esagono è calcolato come segue:

Costo Base: €1 per ogni linea del tassello dove il binario lascia il tassello.

Costi aggiuntivi:

- +€1 se c'è una città sull'esagono (vedi sotto)
- +€1 se c'è un fiume sull'esagono (vedi sotto)
- +€2 se il tassello è posizionato su un esagono collina (vedi sotto)

Devi pagare il costo intero del binario che hai costruito durante la fase di costruzione, anche se stai migliorando un tassello esistente come parte di una costruzione. Però, non devi pagare i costi di terreno quando migliori o ridirezioni un pezzo di binario (vedi sotto).



Esempio: (diagramma 1) Ron, giocando i gettoni neri, ha l'Azione Prima Costruzione - ottiene di costruire il binario per primo. Sceglie tale azione perchè è aggressivo e vuole essere sicuro di una strada a due collegamenti in New York sul primo turno. Costruisce un binario diritto da Albany a Poughkeepsie (A, Costo: 2 +1 per il fiume). Poi costruisce un binario cittadino diritto su Poughkeepsie (B, Costo: 2 +1 per la città +1 per il fiume). Alla fine, costruisce un binario diritto a New York (C, Costo: 2 +1 per il fiume). Posiziona il suo massimo di 3 tasselli, e spende un totale di 10 (3+4+3). Ron segna i suoi 2 collegamenti con i gettoni neri e poi è il turno del prossimo giocatore nella costruzione.

Esempio: (continua, vedi il secondo diagramma) Moragan, giocando con l'arancione e costruendo accanto, vuole anche mettere un binario su New York. Fortunatamente, sceglie l'Azione Progetto e può costruire fino a 4 tasselli binario. Costruisce una curva dolce Sud Ovest dall'Albania (D, Costo: 2 +2 per le colline). Poi costruisce a sud: 2 binari diritti (E, F, Costo: 2 ciascuno) e una curva gentile su New York (G, Costo: 2). Ha speso un totale di 10 (4+2+2+2). Morgan segna il suo collegamento 1 con un gettone arancione e poi è il turno del giocatore successivo.

Esempio: (continua, vedi il terzo diagramma) Bill, giocando verde, costruisce per ultimo - vede la congestione intorno a New York e decide che New Haven è il posto più appropriato. Sceglie l'Urbanizzazione e può costruire fino a 3 tasselli binario e un tassello Nuova città. Costruisce un tassello diritto Sud Est di Albany (H, Costo: 2) e una curva dolce a Hartford (I, Costo: 2 +2 per e colline). POI costruisce una curva centile a sud fuori Hartford fino a New Haven (J, Costo: 2) e un tassello Nuova città su New Haven (K, Costo: 6 che è già stato speso quando è stata scelta l'Urbanizzazione). Questo Turno ha speso un totale di 14 (2+4+2+6). Bill segna i suoi 2 collegamenti con i gettoni verdi (vedi il quarto diagramma risultante).



TERRENO

Il senso comune dovrebbe già definire come un particolare esagono rappresenta il tipo di terreno. In generale, usiamo le seguenti regole per indicare cosa rappresenta il terreno:

Esagoni Colline (e Montagne)

Generalmente, un tassello collina è coperto interamente con disegno di colline e montagne marroni. Ogni tassello collina è completamente circondato da un bordo bianco.



Esagoni città

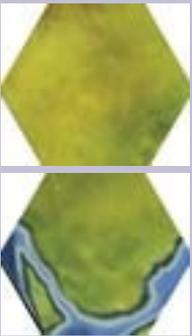
Un esagono città ha sia una città completamente colorata stampata sul bordo, che un esagono contenente un tassello Nuova città posizionato attraverso l'Urbanizzazione.



Esagono Pianure (& Costa)

Ciascun esagono che non è un esagono collina o un esagono città è considerato per essere un esagono pianura. Nota che gli esagoni costa, nonostante alcuni siano principalmente di acqua, sono trattati come tasselli pianura (quindi puoi costruire lungo la costa). I tratti costieri non di fiume sono tratteggiati di bianco.

L'acqua della costa non è attraversabile - vedi il Lago Ontario, la costa del New England e il canale a sud est di Providence sulla mappa di New York. L'acqua non attraversabile ha una linea nera spessa lungo alcuni lati dell'esagono. I binari non possono oltrepassare attraverso un lato dello esagono delimitato da tale linea.





Fiumi

Un fiume sulla mappa è dipinto con strisce blu e bordi neri - inclusi and canali e piccoli laghi (delimitati di viola). Un esagono contiene un fiume se ha una o più parti di un fiume.

CITTADINE

Un esagono contiene una cittadina se ha un simbolo di cittadina illuminato. Alcuni tasselli binario, tasselli binario cittadina, hanno una differenza, corrispondente al simbolo di binario cittadina. Puoi posizionare un tassello binario cittadina solo su un esagono che contiene una cittadina. Non puoi posizionare alcun altro tassello binario su un esagono che contiene una cittadina. Però, puoi usare l'Urbanizzazione per posizionare un tassello Nuova città su un esagono che contiene una cittadina.



TASSELLI BINARIO CITTADINA

Alcuni tasselli binario cittadina hanno solo un pezzo di binario conducente alla cittadina; gli altri tasselli binario cittadina possono avere vari pezzi. Se costruisci binari su un esagono contenente una cittadina, puoi scegliere quale tassello binario cittadina usare, e diverrai proprietario di tutti i pezzi di binario collegati con la cittadina, a meno che essi non siano già connessi con binari di altri giocatori. Devi pagare per tutti i binari stampati sul binario città che posizioni. Perdi la proprietà dei collegamenti incompleti se non ti espandi al successivo turno.



URBANIZZAZIONE

Se scegli il tassello Azione Urbanizzazione (e non scegli l'opzione Passa), posizioni un tassello Nuova città con nuovi cubetti Merci un nuovo segnalatore Crescita città sulla mappa durante il tuo turno di costruire binari. Gli esagoni città sono considerati per aver binari passanti attraverso linee di tutti i lati dell'esagono, così, posizionando un tassello Nuova città puoi completare uno o più collegamenti (anche i collegamenti appartenenti ad altri giocatori). Piazzare un tassello Nuova Città non conta come uno dei tre binari del tuo turno.



CRESCITA CITTÀ

Se prendi il tassello Azione Crescita città (e non usi l'opzione Passo), posizioni nuovi cubetti Merci e un segnalatore Crescita città su un tassello città sulla mappa durante il tuo turno di costruire binari. Non puoi posizionare nuovi cubetti su città che già hanno un segnalatore Crescita città (Questo include tutti i tasselli Nuova città). Se ti mancano cubetti Merci durante il gioco, non riempi la plancia. Posiziona i cubetti solo sul tabellone e la plancia all'inizio del gioco. Non estrarre mai cubetti extra dal sacchetto durante il gioco.



COLLEGAMENTI INCOLPLETI

Se alcuni binari non riescono a raggiungere un cittadina o una città alla fine del tuo turno, esso è un "collegamento incompleto". Un collegamento incompleto consiste in uno o più tasselli binario che non si collegano ad una cittadina o una città ad entrambe le estremità. Un collegamento incompleto è ancora segnato col tuo gettone, e altri giocatori non possono estenderlo mentre lo possiedi. Però, perdi la proprietà del collegamento incompleto se non lo estendi durante il turno successivo. Se non estendi il binario nel turno successivo (e tutti i turni seguenti, fino a che il collegamento è completato) devi rimuovere il tuo gettone dal binario. Esso diventa un collegamento incompleto, senza proprietario.



Esempio: Il giocatore nero un un collegamento incompleto che lascia il sud di Siracusa. Al turno successivo egli perderà la proprietà del binario, a meno che non completi il collegamento come mostrato nel diagramma, o estenda il binario in altro modo.

BINARI SENZA PROPRIETARIO

Puoi estendere o completare un collegamento incompleto che è senza proprietario. Porre un binario o un tassello Nuova città che estende un binario senza proprietario permette al giocatore di costruire il binario per rivendicare la proprietà del binario (segnandolo col il proprio gettone). Se rivendichi un collegamento incompleto estendendolo in questo modo ma resta incompleto alla fine del tuo turno, devi estenderlo o completarlo al tuo turno successivo o ne perderai la proprietà. Nota che è ancora necessario che esso sia collegato alla città (sia direttamente o come un tuo binario) per rivendicarne la proprietà. I giocatori non possono perdere o cedere il controllo dei collegamenti di binari completati che hanno costruito (a meno che essi non siano eliminati dal gioco).

REDIREZIONARE UN BINARIO

Puoi cambiare l'ultimo pezzo di binario su un collegamento incompleto così che esso viaggi in una direzione diversa. Puoi ridirezionare solo l'ultimo pezzo di binario di un collegamento incompleto. I collegamenti completati non possono essere alterati o ridirezionati. Non puoi ridirezionare binari su un collegamento posseduto da un altro giocatore. Puoi ridirezionare binari solo su un collegamento incompleto di cui sei proprietario, o un collegamento incompleto senza proprietario che



Costo per la Modifica: €2

(ignora i costi del terreno)



cominciano entrambi in una città o siano direttamente collegati ad un binario di cui sei proprietario. Puoi ruotare l'ultimo tassello binario di un collegamento incompleto, o rimuovere il tassello e riposizionarlo con un tassello differente. Ruotando o riposizionando un tassello binario in questo modo, contalo come uno dei tre pezzi di binario che puoi costruire in questo turno.

Se ruoti o sostituisci un binario, devi ripagare i costi della cittadina e del binario, ma non quelli di colline e coste. La nuova direzione o il tassello devono comunque rispettare tutte le solite regole per la costruzione di binari (per esempio, non puoi ridirezionare un tassello così che esca dalla plancia). I binari su un esagono contentente una cittadina non possono essere redirezionati, ma è possibile migliorare il tassello binario cittadino cambiandolo con altri binari connessi con la cittadina. Redirezionando binari non si conteggia come l'estensione di un binario. Se vuoi rivendicare la proprietà di un binario senza proprietario (o conservare la proprietà di un tuo collegamento incompleto) devi posizionare un ulteriore tassello binario per estenderlo - a meno che tu non abbia ridirezionato il binario così che esso finisca in una cittadina o città ed è completato.

MIGLIORARE BINARI ESISTENTI

A volte vorrai costruire un nuovo binario sopra o accanto, entrambi di tua proprietà o di binari di un altro giocatore. Ciò è fatto per riposizionare il binario che è già stato costruito con uno degli attraversamenti complessi o tasselli passaggio o un tassello binario cittadino con più binari collegati alla città. Devi preservare i binari esistenti nell'esagono - puoi aggiungere nuovi binari ad un esagono ma non ti è permesso cambiare o portar via binari esistenti (a meno che non redirezioni binari, come dettagliato nelle regole su).

C'è un costo di "miglioramento" binari in questo modo. Devi pagare per tutti i binari mostrati sul nuovo tassello binario che posizioni sul tabellone, non solo per quelli aggiuntivi. Devi anche pagare l'extra di €1 se c'è un simbolo cittadina sul tassello. Però non paghi alcun costo associato con i terreni stampati sulla mappa (per esempio, colline e fiumi).

Esempio: Tu (giocatore verde) vuoi continuare in direzione nord con il tuo binario sud est di Boston, ma il binario del giocatore nero è sulla strada. Devi attraversare il binario curvo riposizionando il binario curvo con un binario complesso con una curva e un attraversamento ferroviario diritto. Ignorando il costo del terreno (fiume), paghi €4 per il nuovo tassello.



Quando costruisci, puoi usare solo i tasselli binario disponibili. Se non riesci a trovare un tassello con la configurazione di binario di cui hai bisogno, non puoi costruire quel binario. I binari migliorati si conteggiano come uno dei tuoi tre binari da costruire per il turno.

Puoi scegliere di costruire uno degli attraversamenti complessi o tasselli di passaggio sugli esagoni vuoti. Se fai questo, applica tutte le solite regole di costruzione e costi dei terreni. Tutti i binari disegnati sui tasselli devono essere legalmente posizionati quando completi la tua fase di costruzione. Devi anche essere in grado di collegare tutti i tuoi binari indietro con la città usando i binari che già possiedi.

Esempio: Tu (giocatore verde) vuoi collegare i binari verso est da Hartford e decidi di prendere due piccioni con una fava. Costruisci un tassello binario con due segmenti binario nello esagono a sud est di Hartford. Costa €5 (un costo base di 4 per il binario +1 per il fiume).



FASE 3 - Spostare Merci (o migliorare Locomotive)

Ogni turno, nel tuo turno di gioco, devi scegliere ed eseguire una delle seguenti attività:

- migliorare le tue locomotive,
- spostare un cubetto Merci, o
- passare (e, non fare nulla)

Una volta che ogni giocatore ha eseguito una di queste attività, ciascun giocatore (nel proprio turno) sceglie ancora ed esegue una di queste attività. Se migliori la tua locomotiva con la prima attività, non puoi sceglierla come seconda attività nello stesso turno. Se prendi il tassello della Azione Mossa Prima, scegli ed esegui la tua attività prima di ciascun altro in ogni ciclo.

MIGLIORARE LA TUA LOCOMOTIVA

Cominci il gioco con il livello locomotiva 1. Questo ti permette di spedire un cubetto Merci lungo una strada con una distanza massima di un collegamento. Durante il gioco puoi migliorare la tua locomotiva, sia sfruttando il tassello Azione Locomotiva, che usando una delle tue attività durante la fase di Spostamento Merci. Puoi usare un livello locomotiva 2 per spedire un cubetto Merci lungo una strada di un massimo di due collegamenti; un livello locomotiva 3 può viaggiare su tre collegamenti e, così via. Puoi solo scegliere di migliorare il tuo livello locomotiva una volta per turno durante la fase di spostamento Merci. Questo miglioramento non costa nulla e non fa maturare punti vittoria. Con le tue altre attività di Spostamento Merci, puoi sia spostare un cubetto Merci che passare. Non fai nulla passando.



Esempio: Nel secondo ciclo del turno di Spostamento Merci, il cubetto che Larry stava pensando si spostare è stato spedito da un altro giocatore. Larry decide di migliorare la sua locomotiva ancora (usa il tassello



Azione locomotiva all'inizio del turno), e sposta il suo gettone sul sesto livello della casella locomotiva. Non matura punti vittoria e non gli sarà possibile migliorare la sua locomotiva ulteriormente questo gioco poichè ha raggiunto il massimo livello.

SPOSTARE CUBETTI MERCI

Tra le attività eseguibili durante la fase di Spostamento Merci, puoi spostare un cubetto Merci da una città ad un'altra a cui la spedisce. Puoi spostare un cubetto Merci solo lungo un collegamento ferroviario completo (tuoi e dei tuoi avversari, vedi sotto). Il numero massimo di collegamenti lungo i quali spostarsi deve essere minore o uguale a quello del livello locomotiva (vedi sopra). Un punto binario è assegnato per ogni collegamento lungo cui ci si muove. Puoi spostare un cubetto Merci solo se la sua destinazione finale è una città dello stesso colore del cubetto. Non puoi spostare cubetti Merci se questi finiscono il loro percorso in una città o in una cittadina di un colore diverso dal cubetto Merci. Il cubetto è spedito appena raggiunge la prima città sul suo percorso che è dello stesso colore del cubetto. Non ti è permesso spostare in tal modo un cubetto ulteriormente. Non puoi riposizionare il cubetto nella stessa città da cui è partito, e non puoi spostarlo nella o attraverso la stessa città più di una volta nel suo percorso.



Esempio: Usando il tuo stesso binario verde, puoi spedire il cubetto rosso per 1 punto binario, ma non 2. Devi spedire alla prima città del colore del cubetto o puoi non spedire il cubetto rosso a Boston sui tuoi stessi binari. Puoi anche spedire il cubetto blu per 3 punti sui tuoi stessi binari. Non puoi spedire il cubetto porpora o giallo usando i tuoi soli binari.

Esempio: Usando i tuoi binari verdi e i binari del giocatore nero, puoi spedire il cubetto rosso per 2 punti binario, ma 1 punto binario andrebbe al giocatore nero. Puoi ancora spedire il cubetto blu per 3 punti. Se hai un livello locomotiva 4, puoi spedire il cubetto porpora per 4 punti, uno dei quali va al nero. Con un livello locomotiva 5, puoi spedire un cubetto giallo per 5 punti, 2 dei quali vanno al nero.

Quando spedisce un cubetto Merci, deve spostarlo lungo almeno uno dei tuoi collegamenti. Puoi usare collegamenti degli avversari per spedire cubetti, ma devi usare i tuoi stessi collegamenti almeno tanto quanto usi i collegamenti di un altro giocatore. Non puoi spedire il cubetto se viaggia solo lungo collegamenti che appartengono ad altri giocatori. Per esempio, se tu spedisce un cubetto lungo un percorso di 5 collegamenti, tu potresti spostarti lungo 2 dei tuoi stessi pezzi di binario, 2 pezzi di binario appartenenti ad un altro giocatore, e 1 pezzo di binario di un terzo giocatore. Non puoi spostare un cubetto lungo 2 dei tuoi stessi pezzi binario e 3 di un altro singolo giocatore. I cubetti Merci spediti sono rimossi dal gioco e posizionati nel Sacchetto Merci.

PUNTI BINARIO

Appena spedisce i cubetti Merci, totalizzi un punto binario per ogni collegamento completato del tuo binario lungo cui un cubetto è stato spostato. In aggiunta, ogni avversario di cui usate un binario, ottiene un punto binario per il suo collegamento che hai usato. Ogni giocatore che ha totalizzato punti deve decidere subito se usare i suoi punti binario per aumentare le sue entrate o per aumentare i suoi punti vittoria. Non puoi dividere i punti guadagnati da un singolo cubetto mosso tra entrate e punti vittoria. Usa tali punti per migliorare una categoria. Se due o più giocatori ricevono punti da una stessa spedizione, il giocatore che ha spostato il cubetto Merci sceglie prima se prendere i suoi punti come entrate o punti vittoria e, poi gli altri scelgono nel turno di gioco.



Esempio: Alex (verde) usa il suo livello locomotiva 5 per spostare un cubetto giallo lungo 5 collegamenti ad una città gialla. Alex possiede 3 di questi collegamenti, ma Sue (nera) possiede gli altri due. Alex riceve 3 punti e sceglie di spostare i suoi gettoni 3 caselle in avanti, nel Percorso delle Entrate; Sue riceve 2 punti e sposta i suoi gettoni 2 caselle in avanti nel Percorso Punti Vittoria.

Se i tuoi punti vittoria totali eccedono 50, posiziona uno dei tuoi gettoni nella casella +50. Sposta gli altri gettoni neri a zero e usa essi per condurre i tuoi punti oltre 50.

FASE 4 - ENTRATE & COSTI

In ordine di turno, ogni giocatore incassa entrate o paga tutti i costi. Controlla dove è il tuo gettone sul Percorso delle Entrate. Se la cifra è positiva, ricevi questo ammontare dalla banca. Se la cifra è negativa, devi pagare questo denaro alla banca (una situazione molto frequente all'inizio del gioco). Se non hai il contante necessario per pagare i tuoi debiti, dovrai aumentare ulteriormente il denaro in banca e spostarti, inoltre, indietro il tuo Percorso Entrate (o Punti Vittoria se sei già a -€10). Paga a seconda di dove è il tuo gettone e comincia la fase.

Esempio: Roberto ha entrate di 2 alla fine del turno e riceve €2 dalla banca. Elaine è a -€1 e non ha contanti disponibili, così aumenta il debito in banca (portando le sue entrate a -€2) e incassa €4 dalla banca (€5 - €1).



Nell'improbabile situazione in cui il tuo gettone è a -€10 sul Percorso delle Entrate, e non puoi disporre per fare i pagamenti richiesti, devi aumentare il denaro necessario riducendo i tuoi punti Vittoria totali di 2 per ogni €5 richiesti. Se non hai sufficienti PUnti Vittoria per sostenere i tuoi costi dichiarati bancarotta! I tuoi gettoni sono rimossi dal tabellone e sei fuori gioco. Ogni collegamento completato che possiedi resta senza proprietario per tutta la durata del gioco (nessuno può rivendicarli). I restanti giocatori possono riventicare il collegamenti incompleti in tuo possesso nel modo ordinario. Se un cubetto Merci è spostato lungo un collegamento senza proprietario, non sono totalizzati punti vittoria o entrate per quel collegamento.

FASE 5 – DETERMINARE IL TURNO DI GIOCO

Sistematte i gettoni dei giocatori sulla plancia dell'ordine di gioco secondo le azioni selezionate all'inizio del turno. L'ordine di gioco va dall'azione con valore più basso, all'azione con valore più alto. Segna il nuovo turno di gioco sulla plancia del turno di gioco. Se un giocatore seleziona un'azione, ma può scegliere di passare, il valore dell'azione determina ancora la sua posizione nell'ordine di gioco.

Esempio: Queste sono le 13 azioni scelte questo turno:

- Bridget: Locomotiva (6)
- Loren: Prima Costruzione (4)
- Roger: Urbanizzazione (7)
- Guido: Primo Spostamento (2)

Il successivo turno di gioco è: Guido, Loren, Bridget, and Roger.

FASE 6 – NUOVO TURNO

I giocatori ripongono tutti i tasselli Azione accanto al tabellone. Sposta il segnaturno avanti uno spazio sul percorso del turno di gioco e un nuovo turno comincia (a meno che non si sia raggiunta la fine del gioco).

FINE DEL GIOCO

Se stai giocando con 3 giocatori, il gioco finisce dopo 10 turni. Con un quarto giocatore l'ultimo turno è l'8, con cinque giocatori, il gioco finisce a 7 turni. Al turno finale, salta la fase 5 e 6.

CALCOLARE I PUNTI VITTORIA

Primo, aumenti i tuoi punti vittoria di un punto per ogni due punti di entrate che hai alla fine del gioco arrotondando per difetto (es: hai una rendita di €5 allora guadagni 2 PV). Se hai entrate negative, riduci i tuoi punti vittoria il doppio dell'ammontare (se avessi entrate di -€2 perderesti 4 PV). Non ricevi Punti Vittoria (o penalità) per entrate nulle.

Poi, rinnovi tutti i gettoni dei giocatori dai segmenti di collegamento incompleti. Totalizzi un punto per ogni collegamento completato in tuo possesso alla fine del gioco. Aggiungi questi ai tuoi punti vittoria, sul percorso Punti Vittoria. Non totalizzi alcun punto per i collegamenti incompleti.

Se hai il maggior numero di PUnti Vittoria, vinci. In caso di pareggio, vince il giocatore in pareggio con il livello di entrate più alto. Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore che, nel turno finale, ha preso il tassello Azione col numero più basso.

Esempio: Nick guadagna 37 punti durante il gioco per le spedizioni. Il suo gettone sul percorso delle entrate è a -1 alla fine del gioco, e ha completato 10 collegamenti sul tabellone. Il suo punteggio finale è: $37 - 2 + 10 = 45$ Punti Vittoria.

"The road must be built, and you are the man to do it. Take hold of it yourself. By building the Union Pacific, you will be the remembered man of your generation."

- President Abraham Lincoln to Oakes Ames

Una volta imparato il Gioco Base, puoi passare al Gioco Standard per un maggior livello di complessità. Ci sono tre principali differenze tra il Gioco Base e il Gioco Standard. Ogni giocatore deve decidere quanto denaro aumentare all'inizio di ogni turno e non può aumentare denaro durante il turno. I giocatori fanno un'offerta per la loro posizione nel turno di gioco ogni turno (ma non fanno alcun altro pagamento per i tasselli azione che selezionano). Alla fine, ogni giocatore deve pagare per la manutenzione della sua locomotiva ogni turno. Questi cambiamenti significano che c'è meno denaro disponibile e i giocatori devono pianificare in anticipo molto attentamente, o rischiano di finire in bancarotta.

Il gioco finisce dopo lo stesso numero di turni specificato nelle regole del Gioco Base, e il vincitore è determinato nello stesso modo. A parte quanto specificato qui, restano effettive tutte le altre regole del Gioco Base. Le fasi del turno sono leggermente differenti.

SETUP INIZIALE

Determinare l'ordine di gioco iniziare distribuito casualmente tasselli Azione e posizionando i gettoni dei giocatori dal valore più basso al valore più alto. Il giocatore con il valore più basso sarà il primo. Lancia i tasselli Azione al loro lato Non numerato. I valori delle Azioni e i costi stampati su un lato dei tasselli non sono usati in questa versione.

Fasi del Gioco Standard:

1. Acquisisci Capitali
2. Determina l'Ordine di Gioco
3. Seleziona i tasselli Azione
4. Costruisci Binari
5. Sposta Merci
6. Entrate & Costi
7. Nuovo Turno

Fase 1 – Acquisisci capitali

Invece di aumentare debito in banca come necessitato, il Gioco Standard si caratterizza per "l'acquisizione di capitali". Ciò è fatto nel turno di gioco. Le regole relative allo spostamento indietro sul Percorso delle Entrate in cambio della ricezione di €5 restano inalterate. Comunque, nel Gioco Standard, i giocatori possono emettere azioni solo durante la fase 1 del loro turno. Ciò è fatto nel turno di gioco. Non puoi emettere azioni per aumentare denaro durante le altre fasi del gioco. Tutti i pagamenti fatti dalla fase 2 alla 6 devono essere fatti col contante disponibile. E' molto facile restare con contanti insufficienti durante il turno, a meno che non abbiate completamente familiarizzato con Steam. I giocatori con esperienza che vogliono usare le Regole Standard con giocatori con minore esperienza devono poter diminuire questa limitazione quando azioni possono essere emesse per i nuovi giocatori (per esempio, permettere di pagare i costi dei binari e/o di mantenimento come necessario). E' molto facile commettere errori al primo turno e ritrovarsi con denaro insufficiente per superare il primo turno o due, e è fortemente raccomandato prendere al massimo due azioni all'inizio del gioco.

Fase 2 - Determinare l'ordine di gioco

I giocatori fanno un'offerta per l'ordine di gioco ogni turno. Nota che questa asta è diversa da quella proposta per il Gioco Base. Si offre all'inizio con il primo giocatore in corso (che può offrire €0) e continua nell'ordine dei giocatori. Nel tuo turno di offrire, tu puoi rilanciare l'offerta corrente più alta o passare. Non puoi offrire più di quanto tu hai disponibile in contanti. Una volta che hai passato, tu sei fuori dalle offerte e non puoi rientrare nella asta.

Se passi durante l'asta, posizioni un gettone sull'ultimo spazio libero sulla Plancia del Turno di Gioco. Il primo giocatore a passare sarà l'ultimo nel turno; il giocatore successivo a passare andrà prima dell'ultimo giocatore ma dopo ciascun altro; e così via.

Quando tutti i giocatori - eccetto uno - hanno passato durante l'asta, il restante giocatore (il maggior offerente) posizionerà un gettone sulla prima posizione della Plancia del Turno di Gioco.

Tassello Azione Turno di Gioco

Il Tassello Azione Turno di Gioco ha un nuovo effetto nel Gioco Standard. Se scegli il Tassello Azione Turno di Gioco nel turno precedente, puoi passare una volta durante l'asta senza abbandonare e posizionare il tuo gettone sulla Plancia del Turno di Gioco. Puoi rientrare nell'asta la volta successiva che il tuo turno te lo consente, o passare. Se passi una seconda volta, il tuo gettone è posizionato sulla Plancia del Turno di Gioco nell'ultima posizione occupata quando tu passi per la seconda volta.

Pagare per la tua Offerta

I giocatori devono effettuare i pagamenti in banca per la loro offerta. Ciascuno dei giocatori al primo e secondo posto sulla plancia del turno di gioco deve pagare l'ammontare intero della sua asta. Il giocatore all'ultimo posto sulla Plancia del Turno di Gioco non paga nulla. Ogni altro giocatore paga la metà dello ammontare che ha offerto.

Esempio: Nel primo turno di offerta, Davide (verde) offre €0. Luigi (marrone) offre €2. Camillo (nero) passa, e posiziona il suo gettone al 4° posto sulla Plancia del Turno di Gioco. Guido (bianco) detiene il tassello azione del turno di gioco e passa - non posiziona ancora il suo gettone sulla plancia del turno di gioco. Nel secondo turno dell'asta, Davide deve rilanciare l'offerta a €3 o passare - sceglie di offrire €3. Luigi passa, e posiziona il suo gettone al 3° posto sulla plancia del turno di gioco. Guido sceglie di passare una seconda volta e ora posiziona il suo gettone in 2° posizione. Davide, il solo giocatore rimasto, così posiziona il suo gettone al 1° posto. All'ultimo posto, Guido non paga nulla alla banca. Davide, al primo posto, paga l'intera offerta di €3. Camillo dovrebbe pagare la sua intera offerta; ma, poiché non ha mai fatto un'offerta, non paga nulla. Luigi, in terza posizione, paga la metà della sua offerta (€1.)



Fase 3 - Tasselli Selezione Azione

Come nel Gioco Base, i tasselli Azione sono selezionati Nell'ordine del giocatore. Però, non fai alcun pagamento per il tassello Azione selezionato, sia quanto è scelto sia quanto è giocato. Se selezioni Urbanizzazione o Crescita città puoi scegliere di non usare l'Azione quanto il tuo turno di costruire binari.

Fase 4 e 5

Le fasi 4 e 5 sono giocate secondo le regole del Gioco Base, con una principale differenza. Ricorda, i giocatori non possono aumentare denaro per sostenere costi spostandosi indietro sul Percorso dei Punti Vittoria. La sola entrata che ricevi è in fase 1 per acquisire capitali, e in fase 6 se i tuoi guadagni eccedono i tuoi costi.

Devi pagare per ciascuna costruzione di binari con contante - non puoi scegliere di spendere più denaro per la costruzione di quello che hai disponibile. se hai i tasselli Azione Crescita Città o Urbanizzazione, puoi usare l'Opzione Passa invece di posizionare un tassello Nuova Metropoli o cubetti.

Fase 6 - Entrate e Costi

Durante la fase Entrate & Costi devi sostenere i costi di manutenzione basati sul tuo livello locomotiva. Per ciascun livello locomotiva che fai, devi pagare un costo di manutenzione di €1. Se hai il livello locomotiva 3, pagherai €3 in aggiunta alle altre entrate (o costi) che puoi avere; il possessore di un livello locomotiva 6 deve pagare €6 ogni turno.

Se talvolta non puoi effettuare i pagamenti richiesti, devi pagare tanto quanto puoi con il contante che hai disponibile. Poi devi spostarti indietro di uno spazio sul percorso dei Punti Vittoria per ogni €2 di cui sei ancora a corto.

Se questo ti spinge a 0 sul percorso dei Punti Vittoria, inizia a cadere sul percorso delle Entrate usando lo stesso 1 punto = €2 passi.

Se i tuoi costi pagati in questo modo sono un valore dispari, ricevi €1 in cambio.

Se non hai contanti, non hai Punti Vittoria e le tue entrate è -€10 - e possiede ancora denaro - la tua ferrovia va in bancarotta! Come nel Gioco Base, i tuoi gettoni sono rimossi dal tabellone e tu vai fuori gioco. Ogni collegamento completato che possiedi resterà senza proprietario per la durata del gioco. Gli altri giocatori possono rivendicare i collegamenti incompleti che possiedi nella maniera abituale. Se un cubetto Merci è spostato lungo un collegamento senza proprietario, non sono totalizzati punti vittoria per quel collegamento.





La Tana dei Goblin





Costo del tassello = # tracce + 1 per cittadina

Autore: Martin Wallace
Disegni: John Austin (scatola e sfondo regolamento)
 Jared Blando (mappe, binari e città)
 Craig Hamilton (tessere azioni e monete)
 Chris Moeller (layout di città, villaggi e mappa)
Sviluppo: Alex Yeager, Pete Fenlon, Coleman Charlton
Grafica: Pete Fenlon, Morgan Dontanville
Produzione: Pete Fenlon, Coleman Charlton
Traduzione italiana: Davide Fiorentino (vagabondo)

Grazie a: Peter Bromley, Dan Decker, Morgan Dontanville, Susan Hepler, Nick Johnson, Ron Magin, John McBrady, Kim McBrady, Marty McDonnell, Bridget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai, Guido Teuber, Roger Whitney, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann.
Playtester: Chris Boote, Simon Bracegirdle, Chris Dearlove, Richard Dewsbury, Jerry Elsmore, Martin Hair, James Hamilton, Jim Jewell, Ed Kubiak, Thomas McGreevy, Don Oddy, Andy Ogden, Nik Olah, Stewart Pilling, Richard Spielsbury, Tom Pellitieri, John Stroh, Dale Yu, die Spieler der Toledo and Ann Arbor Gaming Groups, die Spieler beim Stabcon, beim Midcon, beim Baycon, bei Beer and Pretzels und bei Beyond Monopoly.

Copyright © 2009 Mayfair Games, Inc. e Martin Wallace. "Steam" e il marchio "Real Steam Brand" sono marchi registrati di Myfair Games, inc. Tutti i diritti riservati.

Riepilogo dei Costi

Per piazzare un binario su un esagono:

Per ogni "uscita" del binario sulla tessera.....+€1
 Per una città sull'esagono.....+€1
 Per un fiume sull'esagono.....+€1*
 Per una collina sull'esagono.....+€1*

Crescita della Città.....€2**
Locomotiva.....€4 + Nuovo livello**
Urbanizzazione.....€6**

**Non si applica nella reindirizione o miglioramento del binario

**Solo nella versione base. Nel gioco Standard quest'azione è messa all'asta

Versione 1,0

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.