

Tinners' Trail

REGOLAMENTO

Tinners' Trail è un gioco ambientato in Cornovaglia, durante i primi anni del diciannovesimo secolo, ed ha come argomento principale lo sviluppo dell'industria estrattiva di rame e stagno che rese famosa questa regione. Durante quel secolo la Cornovaglia divenne una delle più importanti aree estrattive del mondo. Produceva lo stagno, usato in molte leghe, e il rame impiegato per rivestire le navi della Reale Marina Inglese. Fu proprio la necessità di pompe sempre più efficienti nell'estrarre l'acqua che portò allo sviluppo della macchina a vapore, e successivamente dei primi treni a vapore. Quando l'industria mineraria della Cornovaglia cadde in declino, i suoi abitanti emigrarono in varie zone del mondo, diffondendo le loro conoscenze, e permettendo, così, la nascita della industria mineraria nel mondo moderno.

Il nome del gioco fa riferimento ai lunghi viaggi che i minatori dovevano percorrere a piedi dalle loro case fino alle miniere. Tali strade erano conosciute dagli abitanti del posto come le 'Tinner's Trail'.

Il gioco è per tre o quattro giocatori e richiede dai sessanta ai novanta minuti di gioco.

COMPONENTI



24 Segnalini Miniera dei giocatori
(6 per giocatore)



12 Segnalini Denaro e Tempo dei giocatori
(3 per giocatore)



48 Cubi investimento dei giocatori
(12 per giocatore)



1 pedina nera
Utilizzata per indicare quale area verrà messa all'asta.



8 dischi Pompa a Vapore



10 pezzi Minatore



8 pezzi Porto



3 pezzi Treno



4 Pezzi Tunnel di Drenaggio



65 cubi Acqua



60 cubi Rame



50 cubi Stagno



3 dadi speciali

Nel gioco i cubi risorsa non sono limitati: se dovessero esaurirsi, i giocatori dovranno trovare un modo per indicare i cubi mancanti.

INFORMAZIONI GENERALI

Ogni giocatore rappresenta una compagnia mineraria. Queste si formavano ogni volta che singole attività estrattive minerarie si fondevano fra loro, cambiando di proprietà.

All'inizio del gioco giacimenti di rame e stagno (rappresentati da cubi arancioni e bianchi) vengono piazzati sul tabellone. Inoltre, ciascun giacimento ha anche un certo numero di cubi blu scuro – questi rappresentano l'acqua che normalmente riempiva le miniere. Più cubi acqua sono presenti in un'area, e più costoso sarà estrarne i minerali. Comunque, è possibile rimuovere i cubi acqua in molti modi, ad esempio scavando dei tunnel di drenaggio, oppure usando delle pompe a vapore.

Il gioco dura quattro turni. Ogni turno è diviso in sette fasi.

► Fase uno - Determinare il prezzo dei minerali

Determinare casualmente il prezzo dello stagno e del rame per il turno corrente.

► Fase due - Sviluppi disponibili

Mettere i minatori, porti, treni e tunnel nel riquadro Sviluppi Disponibili. Piazzare i dischi pompa a vapore negli appositi riquadri. Il numero preciso di questi pezzi dipende da quale turno viene giocato.

► Fase tre - Azioni dei giocatori

Questa fase è la parte centrale del gioco. Ogni azione richiede una certa quantità di tempo, indicata dal movimento del segnalino del giocatore sulla traccia Segna-Tempo. Chi ha utilizzato la minore quantità di tempo in questo turno è il giocatore attivo; è quindi possibile che un giocatore esegua più azioni in successione.

L'azione più complessa è la costruzione di una miniera. Il giocatore attivo sceglie un'area, che viene messa all'asta per decidere chi costruirà una miniera in quell'area. Se il giocatore attivo non vince l'asta, sarà ancora lui a scegliere una nuova azione, che può anche essere la stessa.

La mappa è divisa in aree, che all'inizio del gioco possono contenere cubi rame arancioni, cubi stagno bianchi e cubi acqua blu scuro. Quando un giocatore decide di estrarre

minerali, egli può prendere un numero di cubi rame e stagno dall'area pari alla capacità estrattiva della miniera. Una miniera ha una capacità estrattiva di base pari a due, ma un minatore, un porto o un treno aumentano ciascuno la capacità estrattiva di uno. Il costo per estrarre ciascun cubo di minerale è pari al numero di cubi acqua presenti nell'area. Dopo che il minerale è stato estratto, un cubetto acqua deve essere aggiunto, dato che la miniera si è estesa in profondità.

Ci sono svariati modi per rimuovere i cubi acqua da un'area. Pompe a vapore, porti e treni possono essere impiegati per rimuovere cubi acqua.

Se un giocatore ha poco denaro può decidere di vendere dei pasticci di carne, guadagnando così £1.

Questa fase finisce quando tutti i giocatori hanno passato.

► Fase quattro - Vendita dei minerali

In questa fase tutto il rame e lo stagno precedentemente estratti devono essere venduti.

► Fase cinque - Investimenti esterni

In questa fase ogni giocatore ha l'opportunità di convertire una parte o tutto il tuo denaro in investimenti esterni. Le rendite di tali investimenti diminuiscono col procedere del gioco: quindi, prima vengono effettuati, più alte saranno le rendite. Comunque, è importante valutare attentamente quanti soldi serviranno nel turno successivo, per partecipare alle aste ed estrarre altri minerali. Serbare meno di £10 per il turno seguente può essere molto rischioso.

► Fase sei - Esplorazione

I due giocatori che sono rispettivamente primo e secondo nella tabella Ordine di Gioco eseguono entrambi una azione di esplorazione. Scelgono un'area che non ha cubi al suo interno e tirano i dadi per determinare cosa c'è al suo interno.

► Fase sette - Fine del turno

Se sono stati giocati quattro turni il gioco finisce, e il giocatore con il maggior numero di punti vittoria in investimenti è il vincitore. Altrimenti inizia un nuovo turno. Nota bene: l'unico modo per fare punti vittoria nel gioco è investire denaro fuori dalla Cornovaglia.

Prezzi dei Minerali. Tirare insieme i tre dadi speciali per determinare il prezzo dello stagno, e tirarli nuovamente per determinare il prezzo del rame. Il totale del lancio viene modificato durante il primo e l'ultimo turno, e se il prezzo attuale è al livello massimo o minimo.

Segna-Tempo. Quando vengono usati i Punti Tempo, il segnalino del giocatore viene spostato su questo percorso, da uno a dieci.

Are Vuote. Ci sono otto aree vuote, che all'inizio del gioco non hanno cubi rame o stagno. Per queste aree non vengono tirati i dadi all'inizio del gioco. Comunque, è possibile costruire miniere in queste zone, che potranno essere esplorate più avanti nel corso della partita, nella speranza di trovare ricchi giacimenti di minerale.

Tabella dell'Ordine di Gioco.

Are Iniziali. Queste aree hanno cubi rame e stagno al loro interno all'inizio del gioco. Inoltre, per ciascuna di queste aree, all'inizio del gioco, vengono tirati i dadi per generare cubi addizionali.

Sviluppi Disponibili. Minatori, porti, tunnel di drenaggio e treni che sono disponibili per il piazzamento vengono posti qui nella Fase due.

Riquadri delle pompe a vapore. I dischi pompa a vapore vengono posti qui nella Fase due.

Se un giocatore ha più di £99, mette un suo segnalino sulla banca-nota da £100 o £200, e utilizzate il Segna-Soldi per il resto.

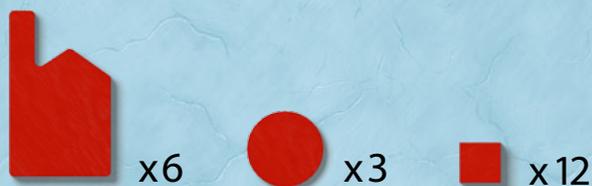
Investimenti Esterni. Qui il denaro viene speso per guadagnare punti vittoria.

Traccia Segna-soldi. Utilizzando i segnalini dei giocatori mostra il denaro posseduto da ciascuno.



INIZIO DEL GIOCO

Ogni giocatore sceglie i pezzi di un colore, che consistono in sei miniere, tre segnalini giocatore e dodici cubi investimento.



Per il primo turno, decidere casualmente l'ordine di gioco. Indicare tale ordine piazzando i segnalini giocatore nelle rispettive posizioni nella tabella Ordine di Gioco.



Due dei segnalini giocatore vengono utilizzati per mantenere il conto del denaro del giocatore sul Segna-Soldi. Ogni giocatore inizia con £15. Mettere uno dei segnalini giocatore sullo spazio £15.



All'inizio del gioco, mettere un numero di cubi rame e stagno pari al numero indicato in ciascuna area. Tirare i tre dadi speciali per ciascuna delle aree che hanno inizialmente dei cubi al loro interno, e aggiungere all'area tanti cubi quanti ne sono indicati da ciascuno dei dadi. Non tirare i dadi, né aggiungere cubi per ciascuna delle aree inizialmente vuote – le aree iniziano il gioco vuote, a meno che non vi siano cubi bianchi o arancio stampati sul tabellone. (Vedi esempio seguente).



ESEMPIO: L'Area 1 ha inizialmente un cubo stagno e un cubo rame. Vengono tirati i tre dadi per quest'area, col seguente risultato: Bianco (0), Arancione (2) e Blu (2). Questo significa che due cubi rame e due cubi acqua vengono aggiunti al contenuto iniziale dell'area "1". Questa procedura viene ripetuta per ogni altra area che ha dei cubi iniziali al suo interno (come le aree "2", "3" e "4"). Comunque, aree inizialmente vuote come la "5" e la "6", non riceveranno nessun cubo all'inizio del gioco.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si divide in quattro turni. Per ogni turno vengono eseguite in ordine le seguenti fasi:

1. Determinare il prezzo dei minerali
2. Sviluppi disponibili
3. Azioni dei giocatori
4. Vendita dei minerali
5. Investimenti esterni
6. Esplorazione
7. Fine del turno

► Fase uno - Determinare il prezzo dei minerali

Il prezzo del rame fluttuava in maniera imprevedibile, a causa della scoperta di depositi più economici in altre regioni. Le cadute di prezzo causavano grandi sofferenze in Cornovaglia e la chiusura delle miniere. Alcune di queste si convertivano all'estrazione dello stagno, il cui valore di mercato era più stabile.

Si determina inizialmente il prezzo dello stagno. Tirate i tre dadi e sommatene i risultati. Confrontate il totale con la riga centrale della tabella dei Prezzi dei Minerali. Piazzate un cubo stagno bianco sulla tabella per segnare il prezzo attuale dello stagno. Tirate nuovamente i dadi per determinare il prezzo del rame, e usate un cubo arancione per evidenziare il prezzo del rame.

Nel primo turno, quando viene determinato il prezzo di entrambi i minerali, bisogna aggiungere uno al valore totale del lancio. Questa modifica rispecchia il fatto che i metalli erano assai richiesti in quel periodo.

Nei turni successivi il prezzo precedente può influenzare in nuovo prezzo dei minerali. Se il vecchio prezzo era al massimo valore, allora sottraete uno al totale dei dadi. Se il prezzo precedente era al livello minimo, allora aggiungete uno al totale dei dadi.

Nell'ultimo turno dovete sottrarre uno dal totale dei dadi, cosa che rappresenta come la continua competizione di altri siti minerari causò una diminuzione del valore dei metalli. Questa modifica del turno finale deve essere applicata in aggiunta alle eventuali modifiche dovute ai prezzi precedenti.

ESEMPIO: Durante il primo turno, il totale dei dadi per lo stagno è due. Dato che è il primo turno, viene aggiunto uno al lancio, per un totale di tre. Un cubo bianco viene messo nel riquadro £4 per lo stagno. I dadi vengono ritirati per il rame, con un risultato di sei, che viene aumentato a sette perché siamo nel primo turno. Un cubo arancione viene messo nel riquadro £8. Il prossimo turno, quando verrà determinato il prezzo dello stagno, al totale del lancio verrà aggiunto uno, dato che al momento lo stagno è al suo valore minimo.



► Fase due - Sviluppi Disponibili

Mentre i minatori dovevano scavare sempre più in profondità per raggiungere i giacimenti, nuove tecniche e tecnologie venivano sviluppate per aiutarli a rimuovere l'acqua e accrescere la capacità di estrarre i minerali.

Per ogni turno un certo numero di Sviluppi saranno disponibili per essere utilizzati dai giocatori.

Rimuovete dal riquadro Sviluppi Disponibili ogni pezzo eventualmente avanzato dal turno precedente.

Aggiungete al riquadro i pezzi come indicato dalla tabella Sviluppi. Guardate la colonna corrispondente al turno attuale per sapere quanti pezzi di ciascun tipo di sviluppo devono essere messi nel riquadro Sviluppi Disponibili.

Inoltre, dovete mettere i dischi Pompa a Vapore nei riquadri indicati. Per il primo turno mettete uno disco nel primo riquadro. Per il secondo



ESEMPIO: Il riquadro Sviluppi Disponibili dovrebbe essere riempito così all'inizio del terzo turno.

turno mettete un disco nel primo e due dischi nel secondo riquadro. Per il terzo turno mettete un disco nel primo, due dischi nel secondo e due dischi nel terzo riquadro. Per il quarto turno mettete un disco nel primo, due dischi nel secondo, due dischi nel terzo e tre dischi nel quarto riquadro.

L'azione di migliorare le Pompe a Vapore può essere selezionata una sola volta durante il primo turno, ma può essere scelta due volte nel secondo, tre nel terzo e quattro volte nel quarto turno. Quando viene selezionata questa azione i giocatori sceglieranno di solito la pila disponibile più grande di dischi Pompa a Vapore.

► Fase tre - Azioni dei Giocatori

Questa è la fase più lunga e importante di ogni turno. Ogni giocatore avrà l'opportunità di compiere un certo numero di azioni per costruire, migliorare e far funzionare le miniere.

Ogni azione richiede una certa quantità di tempo per essere compiuta. Il tempo richiesto varia a seconda del tipo di azione, come è illustrato nella Tabella della Azioni. Ogni giocatore ha dieci Punti Tempo da spendere in azioni durante questa fase. I giocatori registrano i Punti Tempo che hanno speso sul Segna-Tempo. L'ordine di gioco è determinato da quanto tempo ciascun giocatore ha speso durante la fase.

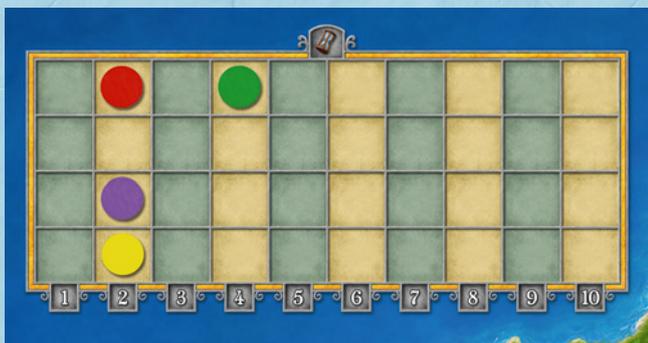
Nella prima parte di ogni turno il giocatore attivo è sempre quello che ha il suo segnalino nello spazio più a sinistra della tabella Ordine di Gioco. Se non ci sono più segnalini nella tabella Ordine di Gioco, allora il giocatore attivo è chi ha speso la minore quantità di Punti Tempo.

Se più giocatori sono in parità, allora il giocatore più vicino alla sommità della colonna è il giocatore attivo. Osservate che un giocatore può essere il giocatore attivo per più turni consecutivi, finché tutti gli altri giocatori rimangono avanti a lui sul Segna-Tempo.

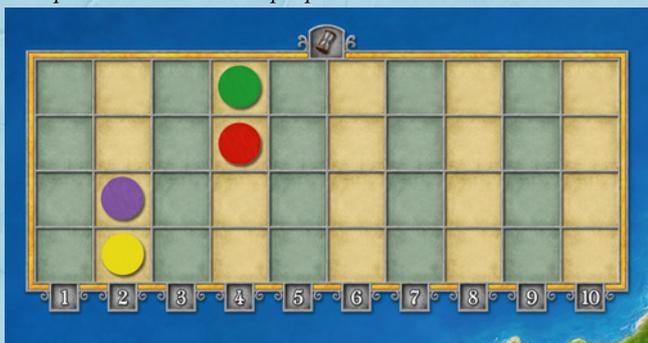
Ci sono nove azioni fra cui un giocatore può scegliere. Ogni azione costa un certo numero di Punti Tempo. Dopo che il giocatore attivo ha completato l'azione, il suo segnalino deve essere mosso in avanti sul Segna-Tempo di un certo numero di colonne, pari al numero di Punti Tempo utilizzati. Se il segnalino arriva su una colonna già occupata da altri giocatori, il segnalino viene messo sulla colonna nel primo spazio libero a partire dalla sommità della colonna; se il segnalino raggiunge una colonna vuota, allora verrà posto nello spazio più in alto della colonna stessa.



ESEMPIO 1: In questo caso il giocatore viola è il prossimo giocatore attivo in quanto è quello posto più a sinistra sulla tabella dell'Ordine di Gioco.



ESEMPIO 2: In questo esempio il giocatore rosso è il giocatore attivo, in quanto il suo segnalino occupa la posizione più in alto nella colonna corrispondente al minimo tempo speso.



ESEMPIO 3: Il giocatore rosso esegue una azione che richiede due Punti Tempo. Il suo segnalino deve essere spostato nella colonna '4'. Poiché il giocatore verde occupa già lo spazio più in alto, il giocatore rosso deve occupare lo spazio sottostante. Il giocatore viola è adesso il giocatore attivo. Se anche il viola usasse due Punti Tempo, il suo segnalino dovrebbe essere posizionato nello spazio sottostante il segnalino rosso.

Il giocatore attivo DEVE eseguire una azione fra quelle qui sotto elencate:

- **Costruire una miniera**
- **Estrarre il minerale**
- **Costruire un porto**
- **Piazzare un minatore**
- **Costruire un tunnel di drenaggio**
- **Costruire un treno**
- **Migliorare le pompe a vapore**
- **Vendere pasticci di carne**
- **Passare**

Un giocatore può eseguire una azione soltanto se ha a disposizione sufficienti Punti Tempo per completarla. Se questo implica che l'unica azione che può eseguire è PASSARE, egli deve scegliere questa azione. Una volta che un giocatore ha passato il suo segnalino viene messo nella tabella Ordine di gioco e non può compiere nessun'altra azione nel turno corrente.

La fase azioni finisce quando tutti i giocatori hanno passato. Non appena tutti i giocatori tranne uno hanno passato, quel giocatore può eseguire soltanto un'altra azione (se ha sufficienti Punti Tempo disponibili), poi deve passare.

Alcune delle azioni hanno bisogno di un pezzo di gioco, preso dal riquadro degli Sviluppo Disponibili. Se il pezzo non è presente, la corrispondente azione non può essere scelta (ad esempio, è disponibile un solo tunnel di drenaggio per turno, e quindi l'azione Costruisci un Tunnel di drenaggio può essere eseguita, ogni turno, una sola volta e da un solo giocatore).

AZIONE COSTRUIRE UNA MINIERA

Il giocatore che sceglie questa azione sceglie un'area del tabellone e vi mette la pedina nera per evidenziarla. Quindi viene effettuata un'asta per aggiudicarsi il diritto di costruire una miniera nell'area evidenziata. Il giocatore attivo, che ha scelto questa azione, deve fare la prima offerta e deve offrire almeno £1. Il giocatore alla sua sinistra deve fare un'offerta più alta, oppure passare e abbandonare l'asta. Una volta che un giocatore ha abbandonato non può fare altre offerte per l'asta corrente. Le offerte si susseguono in senso orario attorno al tavolo finché tutti i giocatori tranne uno hanno abbandonato.



Il giocatore che vince l'asta deve pagare l'intera cifra offerta (semplicemente muove di conseguenza i suoi segnalini sul Segna-Soldi), mettere una delle sue Miniere nell'area e usare due Punti Tempo. Notate che il giocatore che vince l'asta non deve essere necessariamente il giocatore attivo. In questo caso il giocatore attivo può scegliere immediatamente una nuova azione da eseguire.

I giocatori possono partecipare ad un'asta anche se i loro segnalini sono posti più avanti sul Segna-Tempo rispetto al segnalino del giocatore attivo, purché abbiano a disposizione i due Punti Tempo necessari per completare l'azione. Di contro, i giocatori che hanno già scelto l'azione Passare, quelli che hanno meno di due Punti Tempo e quelli che non hanno abbastanza denaro per fare un'offerta non possono parteciparvi.

Possono essere messe all'asta soltanto quelle aree del tabellone che non contengono ancora una miniera. Nessuna area può contenere più di una miniera.

Un'area che non contiene cubi può essere messa all'asta. Dopo che l'asta si è conclusa, e una miniera è stata costruita in una di queste aree vuote, tirate i tre dadi per determinare quanto rame, stagno e acqua sono contenuti nei giacimenti di quell'area. Lanciate i dadi dopo che i Punti Tempo e il denaro sono stati spesi – non potete sapere quante risorse ci sono nell'area finché non avete pagato e costruito la miniera.

Ciascun giocatore non può costruire più sei miniere. Una volta che è stata costruita, una miniera resta sul tabellone per tutto il resto della partita e non può essere venduta, scambiata o rimossa. Ogni area non può contenere più di una miniera.

AZIONE ESTRARRE IL MINERALE

Se un giocatore possiede una miniera, la può utilizzare per estrarre i minerali dal sottosuolo. L'azione Estrarre il minerale permette di prelevare un certo numero di cubi rame e stagno da un'area. Un giocatore può estrarre il minerale solo in un'area dove possiede una miniera.

Ogni miniera ha una Capacità Estrattiva di partenza pari a due. Questo significa che è possibile prelevare dall'area un totale di due cubi di rame/stagno. La Capacità estrattiva viene aumentata da ogni porto, minatore e treno presente nell'area. Ciascuna di queste Sviluppo aumenta la capacità estrattiva della miniera di uno (ciascuno sviluppo può essere costruita in un'area una sola volta).

Per estrarre il minerale è necessario anche pagare un costo. Ogni cubo di rame/stagno che un giocatore preleva da un'area ha un costo pari al numero di cubi acqua presenti nell'area – più elevato è il numero di cubi, più costoso sarà estrarre il minerale. Poiché ogni giocatore riceve denaro per il minerale estratto in una fase successiva del turno, la quantità di denaro posseduta può limitare l'abilità di estrarre il minerale.

Se in un'area non ci sono cubi acqua, allora estrarre il minerale in quell'area è gratuito.



ESEMPIO: In quest'area il giocatore ha una capacità estrattiva di tre, due per la miniera e uno per il minatore. Se il giocatore preleva tre cubi, egli deve pagare £9, £3 per cubo.

Tutto il minerale prelevato con una azione estrarre il minerale deve provenire da una stessa area. Si può prelevare qualsiasi combinazione di rame e stagno, purché in numero inferiore o uguale alla propria Capacità Estrattiva.

Tutti i cubi stagno e rame prelevati devono essere posti davanti al giocatore – verranno venduti in una fase successiva del turno. Non c'è limite al numero di cubi che un giocatore può avere davanti a sé.

IMPORTANTE: dopo aver estratto i minerali il giocatore DEVE aggiungere un cubo acqua all'area. La miniera si è estesa in profondità, e in futuro sarà più dispendioso estrarne il minerale.



ESEMPIO: Il giocatore preleva tre cubi rame dall'area, dato che il valore del rame è elevato. Dopo aver rimosso i cubi e pagato per la loro estrazione, il giocatore aggiunge un cubo acqua.

Dopo che tutti i cubi rame e stagno sono stati prelevati da un'area, le miniere, gli Sviluppo e i cubi acqua restano comunque nell'area.

L'azione Estrarre il minerale richiede anche un Punto Tempo.

AZIONE COSTRUIRE UN PORTO

Molte delle insenature della costa frastagliata della Cornovaglia contengono i resti di vecchi porti minerari. I porti venivano costruiti per trasportare il carbone, che forniva energia alle pompe a vapore, e per portare i



minerali estratti agli impianti di lavorazione del Galles del Sud. Benché la Cornovaglia fosse ricchissima di metalli, non c'era carbone disponibile, che doveva essere completamente importato.

Per poter selezionare questa azione ci deve essere un pezzo porto nel riquadro degli Sviluppo Disponibili. Il giocatore prende un pezzo porto e lo piazza in un'area a sua scelta. Tale area deve confinare con il mare. Non è necessario che l'area contenga miniere del giocatore attivo o di altri giocatori. In ogni area può essere piazzato un solo porto, che non può essere successivamente spostato o rimosso.

Quando un giocatore piazza un porto in un'area, un cubo acqua viene immediatamente rimosso da quell'area. Il porto incrementa la Capacità Estrattiva della miniera presente nell'area di uno, poiché adesso il minerale può essere venduto al di fuori della Cornovaglia.



ESEMPIO: Il giocatore rosso piazza un porto nell'area dove ha una miniera. Egli rimuove un cubo acqua dall'area. Adesso la sua Capacità Estrattiva per quell'area è pari a tre.

Costruire un porto richiede due Punti Tempo. Non ha costi in denaro.

AZIONE PIAZZARE UN MINATORE

La storia dell'estrazione mineraria dello stagno in Cornovaglia è millenaria, e risale al tempo dei Fenici. L'estrazione del rame fu uno sviluppo successivo, dovuto al bisogno della Reale Marina Inglese di rivestire le navi. Poiché l'estrazione di rame e stagno aumentò nel diciannovesimo secolo, anche la richiesta di forza lavoro crebbe.



Per poter selezionare questa azione ci deve essere un pezzo minatore nel riquadro degli Sviluppo Disponibili. Il giocatore prende un pezzo minatore e lo piazza in una area a sua scelta (non deve essere necessariamente un'area in cui egli possiede una miniera). In ogni area può essere piazzato un solo minatore, che deve restare sul tabellone fino alla fine del gioco.

Un minatore aumenta la Capacità Estrattiva della miniera presente nell'area di uno.

Piazzare un minatore richiede un Punto Tempo. Non ha costi in denaro.

AZIONE COSTRUIRE UN TUNNEL DI DRENAGGIO

Il problema più grosso che i minatori della Cornovaglia dovevano affrontare era l'estrazione tramite pompe dell'acqua dalle miniere. Questo richiedeva molta energia, sia animale (cavalli) che minerale (carbone). Una possibile soluzione consisteva nello scavare un tunnel su un lato della collina che raggiungesse il pozzo della miniera. L'acqua issata fino a questo livello poteva essere gettata in questo tun-



nel, anziché dover essere pompata fino alla superficie. Durante lo scavo di questi tunnel, era comune che venissero scoperti nuovi giacimenti di rame e stagno.

Per poter selezionare questa azione ci deve essere un pezzo tunnel di drenaggio nel riquadro degli Sviluppi Disponibili. Il giocatore prende il pezzo e lo dispone in modo da connettere due aree adiacenti, disponendolo sulla linea di confine. Quindi rimuove un cubo d'acqua da ciascuna delle due aree, e aggiunge un cubo rame e un cubo stagno a ciascuna area.

Il tunnel di drenaggio resta dove è stato piazzato per tutto il gioco. Si può costruire un solo tunnel per ogni linea di confine, ma è possibile che una area sia connessa a più di un tunnel, purché vengano costruiti su linee di confine su cui non sono stati ancora costruiti dei tunnel.

Costruire un tunnel di drenaggio richiede tre Punti Tempo. Non ha costi in denaro.

Le due aree connesse da un tunnel di drenaggio non devono necessariamente contenere delle miniere.

Può succedere che solo in una delle aree vi sia una miniera. In quell'area verrà allora rimosso il cubo acqua e verranno aggiunti cubi rame e stagno, purché l'area contenga almeno un cubo.

Quando un tunnel viene collegato ad un'area vuota, in quell'area non verranno aggiunti cubi (ne tolto il cubo acqua). Se in futuro nell'area verranno piazzati dei cubi, allora verranno aggiunti all'area un cubo stagno e un cubo rame in più, e aggiunto un cubo acqua in meno.



ESEMPIO: Ecco un esempio del 'prima' e del 'dopo' il piazzamento di un tunnel di drenaggio. Un cubo acqua è stato rimosso da ciascuna area e un cubo di stagno e uno di rame sono stati aggiunti ad entrambe le aree. Il giocatore giallo ha rimosso tutti i cubi acqua da una delle sue aree – se estrarrà il minerale non dovrà pagare denaro per rimuovere cubi minerale da quest'area.

AZIONE COSTRUIRE UN TRENO

Probabilmente l'uomo più famoso nato in Cornovaglia è Richard Trevithick, che costruì il primo treno a vapore. Ancora una volta fu la necessità di portare più carbone per alimentare le pompe a vapore a guidare lo sviluppo tecnologico.



Per poter selezionare questa azione ci deve essere un pezzo treno nel riquadro degli Sviluppi Disponibili. Il giocatore prende il pezzo treno e lo piazza in un'area a sua scelta (non deve essere necessariamente un'area in cui egli possiede una miniera). In ogni area può essere piazzato un solo treno, che non potrà essere successivamente spostato o rimosso.

Quando un giocatore piazza un treno in un'area, due cubi acqua vengono rimossi immediatamente da quell'area. INOLTRE, viene rimosso un cubo acqua da ogni area adiacente. La Capacità Estrattiva della miniera presente nell'area in cui è stato posto il treno aumenta di uno. Le miniere nelle aree adiacenti NON incrementano la loro Capacità Estrattiva.

Ogni area può avere al massimo un treno. Il treno resta in quell'area fino alla fine del gioco.

Costruire un treno richiede due Punti Tempo. Non ha costi in denaro.



ESEMPIO: In questo esempio il giocatore viola piazza un treno nell'area indicata. Due cubi acqua vengono rimossi da quell'area, e uno da ogni area adiacente. La Capacità Estrattiva dell'area in cui è stato piazzato il treno diventa tre.

AZIONE MIGLIORARE LE POMPE A VAPORE

A questo punto sarà chiara l'importanza delle pompe nell'industria mineraria. La macchina a vapore fu sviluppata principalmente per pompare via l'acqua dalle miniere: l'utilizzo per altri macchinari fu sviluppato in un secondo momento. Gli ingegneri miglioravano continuamente le pompe a vapore, stando attenti

a non infrangere il brevetto di James Watt. Di solito lo scopo era di produrre più energia consumando meno carbone, dato che quest'ultimo doveva essere importato.

A seconda del turno di gioco, un certo numero di pile di dischi bianchi pompa a vapore saranno disponibili nei riquadri Pompe a Vapore, subito sopra il riquadro Sviluppo Disponibili. Con un'azione un giocatore può prendere tutta una pila di dischi e usarli per rimuovere cubi acqua dal tabellone. Ogni disco della pila permette di rimuovere un cubo acqua. I cubi possono essere rimossi da qualsiasi area, anche una priva di miniere. Se una pila è composta da più dischi, i cubi acqua possono essere rimossi sia da una sola area, che da aree diverse. Il giocatore non è obbligato ad usare tutti i dischi della pila, ma non è possibile serbarli per i turni successivi.



ESEMPIO: La tabella delle Pompe a Vapore avrà questa disposizione all'inizio del quarto turno. Un giocatore che sceglie l'azione Pompe a Vapore può prendere la pila di tre dischi. Questo gli permette di rimuovere tre cubi d'acqua ovunque sul tabellone. Il prossimo giocatore che sceglierà questa azione prenderà probabilmente una pila di due dischi e rimuoverà due cubi acqua.

Dopo aver rimossi i cubi acqua tutti i dischi pompa devono essere rimessi nella riserva generale, a fianco del tabellone (saranno nuovamente disponibili il turno successivo). Ogni pila che, alla fine del turno, non è stata utilizzata viene ugualmente rimessa nella riserva generale.

Usare una pila di dischi pompa a vapore richiede un Punto Tempo. Non ha costi in denaro.

AZIONE VENDERE PASTICCI DI CARNE

Il più famoso piatto tipico della Cornovaglia sono i pasticci di carne. Erano il pranzo dei minatori, un impasto di carne e verdure rinchiuso in una crosta di pasta di pane, inspessita da un lato in modo da permettere ai minatori di tenerla con le mani sporche (questa parte non veniva di solito mangiata).

In realtà i pasticci erano preparati artigianalmente, dalle mogli dei minatori. Comunque, nel gioco è possibile Vendere Pasticci per guadagnare £1. Questa azione viene di solito scelta da chi ha speso troppi soldi e ha bisogno di riguadagnarne per poter, poi, fare qualche altra azione. Con questa azione il giocatore aggiunge £1 al suo totale in denaro.

L'azione Vendere Pasticci di carne richiede un Punto tempo.

AZIONE PASSARE

Il giocatore che sceglie di passare rimuove il suo segnalino dal Segna-Tempo e lo pone nel primo spazio libero a sinistra nella tabella dell'Ordine di Gioco. Il giocatore non può eseguire altre azioni in questo turno, né può partecipare alle aste. Un giocatore che si trova sullo spazio '10' del Segna-Tempo deve scegliere l'azione Passare.

Se tutti i giocatori tranne uno hanno passato, il giocatore rima-

nente può eseguire ancora un sola azione (se ha abbastanza Punti Tempo avanzati) e poi è obbligato a scegliere l'azione Passare.

L'azione Passare non richiede Punti Tempo.

► Fase quattro - Vendere i minerali

La fase Azioni termina quando tutti i giocatori hanno passato. I giocatori ora devono vendere tutti i cubi stagno e rame che hanno estratto durante il turno.

La tabella dei Prezzi dei Minerali indica quanto denaro viene ricevuto per ogni cubo di stagno e rame venduto. Ciascun giocatore calcola la somma di denaro che riceve e lo aggiunge al proprio totale sul Segna-Soldi. Non è possibile serbare cubi stagno e rame per venderli in un altro turno – ogni giocatore deve vendere tutto ciò che ha. Tutti i cubi venduti vengono rimessi nella riserva generale.

ESEMPIO: Un giocatore ha tre cubi rame e due cubi stagno davanti a sé. Il prezzo del rame è £8 al cubo, e quindi il giocatore vendendoli riceve £24. Il prezzo dello stagno è £5 al cubo, quindi il ricavo dalla vendita dello stagno sarà £10. Di conseguenza, tutti i suoi cubi sono rimessi nella riserva generale e il giocatore aggiunge £34 ai suoi averi.

£4	£5	£6	£7
0 → 4	5 → 6	7 → 8	9 → 11
£2	£4	£8	£10
+1			-1

► Fase cinque - Investimenti Esterni

Dopo aver guadagnato soldi dalla vendita dei minerali, ogni giocatore ha l'opportunità di investire in imprese che non hanno sede in Cornovaglia. Molti proprietari di miniere della Cornovaglia investivano nelle fonderie di rame nel Galles, nel tentativo di avere controllo totale del ciclo industriale.

L'ordine in cui i giocatori possono investire è determinato dalla tabella dell'Ordine di Gioco. Quando è il suo turno di investire, un giocatore può fare un solo investimento, oppure passare. Quindi il turno passa al giocatore successivo sulla tabella. Dopo che ogni giocatore ha avuto l'opportunità di investire, comincia un nuovo round di investimenti, sempre nell'ordine indicato dalla tabella. Ogni giocatore che non ha già passato può investire di nuovo. Questo processo si ripete finché tutti i giocatori hanno passato. Il numero di investimenti che un giocatore può fare durante in gioco è limitato a dodici.

La tabella degli Investimenti è fatta di quattro righe, una per ogni turno di gioco. I giocatori possono piazzare i cubi investimento solo sulla riga corrispondente al turno di gioco – ad esempio, durante il terzo turno i cubi possono essere piazzati solo sulla terza riga. Ogni riquadro può contenere al massimo due cubi investimento. Tali cubi possono essere dello stesso giocatore o di due giocatori diversi.

Per piazzare un cubo in un riquadro il giocatore deve pagare la cifra scritta sulla sinistra della riga (aggiornando il suo segnalino sul Segna-Soldi). Nel riquadro è indicato il valore in punti vittoria. Il valore degli investimenti diminuisce con l'avanzare del

gioco. Inoltre, gli Investimenti Esterni sono l'UNICO modo per fare punti vittoria nel gioco!

I giocatori devono essere prudenti, e non investire troppo, in quanto i soldi saranno necessari nel turno successivo per partecipare alle aste ed estrarre i minerali. Ovviamente, durante l'ultimo turno ogni giocatore può investire l'intero capitale di cui dispone.

£50	60	50	40	30	64
£40	48	40	32	24	65
£30	36	30	24	18	66
£20	24	20	16	12	67
£15	18	15	12	9	68
£10	12	10	8	6	69
£5	6	5	4	3	70
	1	2	3	4	71
					72

ESEMPIO: Nel secondo turno il giocatore verde ha la sua seconda opportunità di investire (ha già un cubo nel riquadro da 10PV). Gli sono rimasti £24, e deve decidere se spendere £15 per investire nel riquadro da 15PV, serbare un po' più di denaro e investire £5 per 5PV, o passare e tenere tutto il denaro. Non può investire nei riquadri da 10PV o 20PV perché entrambi contengono già due cubi investimento.

► Fase sei - Esplorazione

Il gioco inizia con un certo numero di aree che hanno già dei cubi stagno e rame. Ci sono anche otto aree che iniziano vuote, senza nessun cubo al loro interno. In questa fase, a due di queste regioni, verranno aggiunti dei cubi. Il primo giocatore sulla tabella dell'Ordine di Gioco deve scegliere un'area vuota (priva sia di cubi che di miniere), lancia i tre dadi speciali e piazza nell'area i cubi indicati dal lancio.

Il secondo giocatore sulla tabella dell'Ordine di Gioco deve adesso scegliere un'area vuota diversa dalla precedente, lancia i dadi e vi piazza i rispettivi cubi. Se tutte le aree sul tabellone contengono cubi o miniere l'azione esplorazione non viene compiuta.



ESEMPIO: Il primo giocatore sulla tabella dell'Ordine di Gioco sceglie l'area indicata per esplorarla. Lancia i dadi, con il risultato riportato qui sopra, e quindi piazza un cubo stagno, tre cubi rame e due cubi acqua nell'area.

Se dei tunnel di drenaggio collegano l'area per cui si lanciano i dadi, allora vengono piazzati un cubo di stagno e di rame in più, e un cubo acqua in meno per ogni tunnel collegato. Se un treno è presente nell'area, si piazzano due cubi acqua in meno, mentre se ne piazza solo uno in meno se il treno è in un'area adiacente. Infine se un porto è presente nell'area, si piazza un cubo acqua in meno.

► Fase sette - Fine del Turno

Il gioco finisce alla fine del quarto turno. Il tabellone è sprovvisto di Segna-Turni: è possibile vedere quale turno viene giocato dai cubi presenti sulla tabella degli Investimenti. Se il turno giocato non era il quarto, si inizia un nuovo turno.

VITTORIA

Il gioco finisce dopo quattro turni. I giocatori sommano i punti ottenuti dai loro cubi sulla Tabella degli Investimenti. Soldi avanzati, miniere e altre Sviluppi non valgono niente. Il giocatore che ha il maggior numero di punti vittoria è il vincitore.

Nel caso di pareggio, il giocatore che ha più soldi (fra quelli a pari punti vittoria) è il vincitore. In caso di ulteriore pareggio, si contano i cubi rame e stagno controllati dai giocatori (ovvero i cubi rimasti nelle aree in cui i giocatori controllano una miniera). Il giocatore con più cubi è il vincitore. Se c'è ancora parità, allora vince chi è più a sinistra sulla tabella dell'Ordine di Gioco.

ESEMPIO: Il giocatore rosso ha totalizzato 85 punti vittoria, il viola ha 101 punti, il giallo ne ha 77 e il verde ha 74 punti vittoria. Il giocatore viola è il vincitore!

£50	60	50	40	30	64
£40	48	40	32	24	65
£30	36	30	24	18	66
£20	24	20	16	12	67
£15	18	15	12	9	68
£10	12	10	8	6	69
£5	6	5	4	3	70
	1	2	3	4	71
					72

NOTE DELL'AUTORE

Questo gioco esiste soltanto perché i genitori della mia partner vivono lungo la strada della vecchia Scuola Mineraria di Cambourne in Cornovaglia. Chi è stato in Cornovaglia non può ignorare il fatto che l'estrazione mineraria era un tempo la principale attività della regione (rimpiazzata ai giorni nostri dalla panna cagliata e gli ingorghi stradali). Dopo aver visitato qualche vecchia miniera ho avuto l'ispirazione per fare un gioco sull'argomento.

Contemporaneamente, mi ronzava in testa l'idea di creare una nuova linea di giochi che utilizzasse soltanto pezzi in legno. 'Tinner's Trail' è il risultato della fusione di queste idee.

L'approccio che ho seguito per questo gioco è lo stesso che verrà utilizzato per ogni gioco della Linea Treefrog. Inizialmente faccio delle ricerche sull'argomento finché non ottengo un 'quadro' di ciò che lo caratterizza. A questo punto mi metto a progettare un gioco che includa la maggiore quantità possibile di 'storia'. Per quanto è possibile, le regole sono scritte in modo da rispettare la realtà dell'argomento. Nel caso di Tinner's Trail, il fatto reale è il problema di pompare l'acqua via dalle profondità delle miniere. Sicuramente non si tratta del problema più affascinante del mondo, ma fu comunque una sfida che portò a grandi sviluppi nella tecnologia delle pompe a vapore. Il gioco è veramente costruito attorno al tentativo di rimuovere i cubi acqua. Questo mi ha permesso di aggiungere gli altri sviluppi, come i porti, i treni a vapore e i tunnel di drenaggio. Mentre questi tunnel sono sicuramente poco conosciuti al di fuori della Cornovaglia, è un dato di fatto che grandi porzioni di questa regione sono traforate da questi tunnel.

Il meccanismo degli investimenti è ispirato al gioco 'Princes of Florence' di Wolfgang Kramer, con la sua necessità di scegliere quanti punti vittoria comprare. L'altro meccanismo che ho 'ripreso' è il sistema della gestione del tempo, che compare in 'Jenseits von Theben' di Peter Prinz. Era la soluzione perfetta al problema di limitare il numero di azioni che un giocatore poteva intraprendere. Il resto del gioco è una mia idea.

Nel tentativo di attenersi alla 'realtà' è facile costruire delle regole che possono apparire 'non ottimali'. Il miglior esempio in Tinner's Trail è il metodo con cui viene determinato il Prezzo dei Minerali. Il meccanismo completamente casuale disturberà

alcuni giocatori. Sarebbe stato perfettamente possibile ridurre il livello di casualità. Tuttavia, nel mondo reale, il prezzo del rame e dello stagno era casuale. Quando un giacimento in una collina di Anglesey (che poteva essere facilmente estratto) veniva scoperto, il prezzo del rame calava vertiginosamente. Questo causava la chiusura di centinaia di Miniere in Cornovaglia. Comunque, non appena il giacimento si esauriva, il prezzo tornava a crescere e le miniere riaprivano. Per questo lo considero un evento casuale.

Un gioco è una astrazione della realtà, anche quando è dotato di regolamenti dettagliatissimi. Questo gioco non è un'eccezione, e ci sono tanti dettagli di 'storia' che ho dovuto trascurare. Il miglior esempio a proposito è l'uso della dinamite, l'invenzione degli ascensori da miniera e l'enorme disoccupazione causata dalla chiusura delle miniere.

Ritornando al gioco vero e proprio, non posso dare molti consigli su come giocarlo, perché non sono un giocatore così bravo. Il gioco non è molto complicato. Quando i prezzi del rame dello stagno sono elevati, è conveniente estrarre il più possibile (proprio come nella realtà). Quando i prezzi sono bassi, è preferibile concentrarsi sugli Sviluppo, in modo da ridurre i costi di estrazione, e intanto attendere che i prezzi crescano (o almeno si spera!). Investire presto è un bene perché si ottengono le migliori rendite. Cosa non si deve fare è investire troppo, perché il capitale è necessario per le aste e le estrazioni. Suggestivo di costruire almeno due miniere nel primo turno. Le aree costiere sono le migliori perché è possibile costruire dei porti. Possedere miniere in aree adiacenti è una ottima idea, in quanto è possibile costruire un tunnel di drenaggio che le colleghi. Essere i primi a passare permette di essere i primi a giocare il turno successivo. Cercate di capire quale azione dovete fare davvero, in modo da passare il prima possibile. Scegliete l'azione di vendere i pasticci solo se avete davvero bisogno di denaro. La parte più difficile del gioco è decidere quanto siete disposti a pagare la miniera. E questo è tutto.

Spero che questo primo gioco della Treefrog Line vi piaccia. Ce ne saranno molti altri!

Martin Wallace

CREDITI

Autore: Martin Wallace.

Grafica e Illustrazioni di Andreas Resch.

Traduzione: Mauro Di Marco.

Grazie a Julia Bryan, Richard Dewsbery, Jerry Elsmore, JKLM, David Norman e Peggy Hollis (per il titolo).

Testato dal solito gruppo, fra cui Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Geoff Brown, Don Oddy, Martin Burroughs, Paul Oakes e i suoi amici, Lance Robertson, Chris Payne, Paul Moulden, Chris Dearlove, Phil Honeybone, Richard Dewsbery, molta gente a Baycon, Stabcon, Midcon e SORcon.

Puoi vedere le ultime novità JKLM a: www.jklmgames.com

Tinner's Trail è © Martin Wallace 2007.

AIUTO DI GIOCO

SEQUENZA DEL TURNO

1. Determinare il prezzo dei minerali

Lanciare i dadi per determinare i prezzi di stagno e rame.

2. Sviluppi Disponibili

Mettere i pezzi sviluppo nel riquadro Sviluppi Disponibili.

3. Azioni dei Giocatori

I giocatori eseguono azioni finché tutti non hanno passato.

4. Vendita dei minerali

I giocatori devono vendere tutti i loro cubi rame e stagno.

5. Investimenti Esterni

I giocatori spendono i loro soldi per piazzare cubi investimento sulla Tabella degli Investimenti.

6. Esplorazione

I primi due giocatori scelgono un'area vuota a testa e lanciano i dadi per determinare quali cubi vi vengono piazzati.

7. Fine del turno

Il gioco finisce dopo quattro turni. Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti vittoria.

REGOLE FACILMENTE DIMENTICABILI

- Un'area vuota può essere scelta per costruirci una miniera, ma il lancio dei dadi per vedere quali cubi vi saranno contenuti viene effettuato dopo la conclusione dell'asta.
- In ogni area può essere piazzato un solo miglioramento per tipo (o per confine nel caso dei tunnel).
- Un tunnel influenza entrambe le aree a cui è connesso.
- Un treno rimuove due cubi acqua dall'area in cui è piazzato e un cubo dalle aree adiacenti. Aumenta la Capacità Estrattiva sola della miniera presente nell'area in cui si trova.
- I porti devono essere costruiti in aree che confinano con il mare.
- Aggiungete sempre un cubo acqua a un'area dopo un'estrazione.
- Quando tutti i giocatori tranne uno hanno passato, quel giocatore può fare una sola azione in più.
- Nella fase Vendita di minerali è obbligatorio vendere tutti i cubi.
- Si possono piazzare solo due cubi investimento per ogni riquadro.
- Quando viene esplorata un'area vuota il risultato dei dadi viene modificato da ogni sviluppo che interessa quell'area.

AZIONI NON DI SVILUPPO

AZIONE	PUNTI TEMPO
Costruire una miniera <i>Scegliere l'area e metterla all'asta</i>	2
Estrarre minerale <i>Capacità Estrattiva di partenza pari a due</i>	1
Vendere i pasticci di carne <i>Guadagno di £1</i>	1
Passare	0

AZIONI DI SVILUPPO

	PUNTI TEMPO	CAPACITÀ ESTRATTIVA			
	1	+1			
	2	+1			-1
	3		+1 +1	+1 +1	-1 -1
	2	+1			-2 -1
MIGLIORARE LE POMPE A VAPORE	1				-1