




1846: Midwest

Banca 9.000\$ / 7.500\$ / 6.500\$ a seconda dei giocatori 5 / 4 / 3. I giocatori prendono 400\$. Assegnare il Priority Deal. Si gioca sempre 1 SR – 2 OR. Fine partita quando *si rompe la banca*, si conclude il set di 1 SR – 2 OR.

7 pubbliche ( CO, ER, PRR) e 10 private ( Lake, Michigan, O&I –  Steambot, Meat, Tunnel). Partita con **4 / 3 giocatori**: rimuovere 1 / 2 pubbliche e 1 / 2 private tra quelle con i simboli rombo, cerchio e quadrato. Per le pubbliche rimosse: mettere token coperto sulla HOME (bloccata). Rimuovere 1 / 2 treni dalla fase I, fase II e fase III.

Limite certificati	compagnie	7 pub	6 pub	5 pub	4 pub o meno
	5 giocatori	11	10	8	6
	4 giocatori	---	12	10	8
	3 giocatori	---	---	14	11

FASI

fase	tracce	max treni	tipo e prezzi	obsoleti	rimossi	note
I	gialle	4 treni	2T, \$80			valori off-board min
II	verdi	4 treni	3/5T, \$160 - 4T, \$180			
III	marroni	3 treni	4/6T, \$450 - 5T, \$500	fase I		valori off-board max, chiusura private (9 di 10)
IV	grigie	2 treni	7/8T, \$900 - 6T, \$800	fase II	fase I	rimuovi 2 marker private, no stazioni riservate

Nota 1: si possono **sempre** comprare le private (**\$1 – prezzo**), e acquistare treni tra le compagnie

Nota 2: i treni **obsoleti non** possono essere **acquistati**, né contano nel **limite treni**, corrono una volta e cascano

COMPAGNIE PRIVATE

privata	prezzo debito	ricavo	poteri
Michigan Southern	\$60	\$80	50% treno 2T, tesoreria \$60. Se acquistata EXTRA TOKEN da fuori
Big 4	\$40	\$60	50% treno 2T, tesoreria \$40. Se acquistata EXTRA TOKEN da fuori
Mail contract	\$80		non si rimuove mai. +\$10 per ogni città visitata (N/M) per 1 solo treno
Steamboat	\$40	\$10	+\$20 x ancora marker in fase I-II-III; può essere usato anche da presidente
Meat Packing	\$60	\$15	+\$30 marker in fase I-II-III in St. Louis o Chicago.
Tunnel Blasting	\$60	\$20	-\$20 costo nelle montagne, e hex tunnel/pass (triangolo marrone)
Chigaco & West I.	\$60	\$10	EXTRA TOKEN da fuori – messo in Chicago C&WI a costo \$0.
Michigan Central	\$40	\$15	2 extra tessere gratis riservate in MC. Se posizionati entrambi, devono essere connessi tra di loro; non è necessario che la compagnia sia connessa.
Ohio & Indiana	\$40	\$15	2 extra tessere gratis riservate in O&I. Se posizionati entrambi, devono essere connessi tra di loro; non è necessario che la compagnia sia connessa.
Lake Shore Line	\$40	\$15	1 extra upgrade gratis in Cleveland/Toledo. si può fare anche se non connesso

Le indipendenti hanno un **costo** iniziale pari a **prezzo** + debito. Anche se il prezzo va a 0\$, bisogna pagare il debito alla banca. Le pubbliche acquistano da **\$1 – prezzo**. Si possono acquistare TUTTE anche le indipendenti.

COMPAGNIE PUBBLICHE

BO ha uno spazio **stazione riservato** in Cincinnati. Se lo piazza ed è connesso costa 40\$, altrimenti 100\$.

PRR ha uno spazio **stazione riservato** in Ft. Wayne. Se lo piazza ed è connesso costa 40\$, altrimenti 60\$.

ERIE ha uno spazio *stazione riservato* in Erie.

IC ha uno spazio *stazione riservato* in Centralia. IC quando fondata riceve un bonus in tesoreria pari al valore con cui è fondata. Ci sono 5 hex "\$0 IC" per cui mette tracce gialle gratis.

Spazio **stazione riservato**: fino alla fase III, gli spazi sono riservati alle compagnie indicate, se compagnie in gioco. Gli **spazi non sono riservati** più dalla fase IV, o se la compagnia indicata è stata chiusa, o se non era in gioco,.

I token per le stazioni riservate, possono *oppure* essere utilizzati in un'altra posizione. La fase IV rimuove solo il fatto di riservare un posto per le stazioni delle compagnie, non il costo scontato che è ancora possibile.

BO e PRR possono posizionare i token per stazioni riservate SENZA arrivarci, anche senza tile, + si può mettere TILE!

OPERATING ROUND

1. Pagano il dividendo le **Private**: assegnare quale compagnia beneficia del **marker** della Steamboat.
2. Giocano le due **Private INDIPENDENTI**: Michigan, Big 4
3. Giocano le **Pubbliche** in ordine dal valore più alto (**primo OR giocano in ordine dal più basso**)

OR delle COMPAGNIE

Si possono sempre comprare le indipendenti / private, da **\$1 – prezzo** della privata. Per le INDIPENDENTI bisogna avere lo spazio per un treno, e si sostituisce il token con uno proprio EXTRA da fuori. Il 2T non può essere usato nello stesso OR.

Compra (**redeem**) o Vendi (**issue**) azioni tra la tesoreria e lo *stock market*. Il prezzo azionario non varia.

- può acquistare da 1 a tutte le azioni proprie, dallo *stock market*, al prezzo maggiorato di 1 tick.
- si possono vendere azioni dalla tesoreria, al prezzo diminuito di 1 tick. Il limite di azioni che possono andare in *stock market* con la vendita è pari al #azioni in mano ai giocatori

Messa tracce: RESTRITTIVO.

Si può mettere [1 traccia Gialla] + [1 traccia Gialla o 1 upgrade]. Le due azioni opzionali sono in qualsiasi ordine, per cui si può anche mettere una traccia e upgradarla subito, o upgradare e quindi costruire dove non si arrivava. Inoltre si può fare **prima, dopo o durante la messa del token Stazione**.

Ogni traccia messa costa 20\$, o se maggiore, il costo del terreno. Si aggiunge il costo di connessione tra due hex (triangolo viola o marrone) se la traccia messa permette l'unione e il passaggio in quel lato dell'hex

Restrizioni: non si può costruire nelle tessere riservate a Michigan Central e Ohio & Indiana finché non acquistate/rimosse. Quantità in gioco **illimitate** solo le gialle #7, #8, #9.

Token stazione: costo 80\$. I **posti riservati** sono per le compagnie indicate – **non più riservati dalla fase IV**.

Restrizioni: non si può mettere token in C&WI finché la privata non viene acquistata/rimossa

Corsa: se acquistata una INDIPENDENTE, non si può usare il suo treno 2T in questo OR.

I **treni obsoleti** fanno una ultima corsa e vengono gettati.

I **treni N/M** ricavano N città su M **visitate**, e devono conteggiare una stazione propria.

Off-board: Un treno non può correre in 2 zone EAST, può farlo in 2 zone WEST. Una corsa da una zona EAST a una zona WEST aggiunge i bonus indicati. Louisville e Holland non sono né EAST, né WEST.

Dividendi: le INDIPENDENTI tengono 50% e dividono 50%

decidere quanto **elargire** agli azionisti 100% (full), 0% (hold), o 50% (half. es. 310=150 e dividi 160).

Confrontare il dividendo **elargito**:

minore del 50% valore azionario, **1 tick a sinistra**;

minore valore azionario, **fermo**;

minore 2x valore azionario, **1 tick a destra**;

minore 3x valore azionario, **2 tick a destra**;

almeno 3x valore azionario, e valore azionario almeno 165\$, **3 tick a destra**.

Rimuovi tutti i treni obsoleti, che abbiano corso o meno.

Acquisto treni: I treni di fase IV sono infiniti. Si possono sempre comprare treni tra le compagnie (pubbliche)

i treni **obsoleti non possono essere acquistati** tra compagnie, **non contano nel limite** dei treni posseduti. Corrono una volta e vengono rimossi.

i treni **rimossi** vengono rimossi direttamente senza che facciano nemmeno una corsa (*caso di fase II → III → IV*)

ACQUISTO FORZATO:

1. si paga con cash tesoreria.

2. si vendono azioni dalla tesoreria allo *stock market*, spostando il valore azionario di una colonna per ogni azione venduta forzatamente e prendendo il valore finale minorato di 1 tick (se il valore azionario va a \$0, si chiude la compagnia) – **MAX vendita in stock market di azioni pari al numero di azioni in mano ai giocatori**

3. se i soldi sono sufficienti per comprare uno dei treni disponibili, deve acquistarlo.

4. se i soldi non sono sufficienti, il presidente aggiunge il suo cash e la compagnia può scegliere un treno anche differente (più costoso).

5. se i soldi del presidente non bastano, scatta la VENDITA FORZATA

VENDITA FORZATA: se il presidente non ha abbastanza cash da aggiungere, deve vendere azioni, con la restrizione che non può vendere azioni della compagnia in acquisto forzato fino a perdere la presidenza. Se non basta, il presidente fa **bancarotta**. Il gioco continua e l'eventuale nuovo presidente deve mettere lui il cash.

DRAFT INIZIALE

Mischiare insieme tutte le private in gioco (10 / 8 / 6) e le carte ordine giocatori (5 / 4 / 3).

Partendo dall'ultimo giocatore, e girando in senso opposto, ogni giocatore pesca dal mazzetto [#giocatori +2] carte, ne seleziona 1 che vorrà acquistare in segreto, e posa le rimanenti mischiate sotto il mazzetto. Se preferisce, tiene una carta ordine giocatori (se pescata), che non pagherà.

Quando rimangono meno carte di #giocatori+2, si pesca tutto il mazzetto, e si sceglie sempre una.

Se il mazzetto è di solo carte ordine giocatori, fine draft.

Se il mazzetto è solo di una carta, ed è una privata, il giocatore la può comprare, o passare al prossimo a prezzo -10\$.

Continua finchè non diventa prezzo 0\$ per cui è obbligo comprarla. (NOTA: prezzo Michigan è 60\$, Big 4 è 40\$).

Si pagano le private selezionate. Michigan e Big 4 prendono la loro tesoreria, il 2T, e token. Priority Deal rimane invariato.

STOCK ROUND

SELL & BUY

Float al 20%, capitalizzazione incrementale. Non c'è valore IPO. Le azioni sono tutte nella tesoreria. Si mette immediatamente il Token nella HOME.

SELL: diminuisci 1 tick soltanto, e solo se le azioni sono vendute dal presidente (anche multiple azioni)

Se la compagnia non ha ancora operato, solo il presidente può vendere azioni

Max 50% azioni in *stock market*

Max 60% possesso azioni dai giocatori

Fine SR: TUTTE azioni ai giocatori, aumenta 1 tick.
Azioni in *stock market*, diminuisce 1 tick.

VARIO

BANCAROTTA GIOCATORI: si mette tutto il cash raccolto con la vendita forzata nella compagnia. Poi vende tutte le azioni rimaste in mano al giocatore, anche superando il limite del 50% nello *stock market*.

Se il certificato del presidente è nello *stock market*, allora:

- non si possono vendere azioni di quella compagnia
- non si può comprare direttamente il certificato del presidente, ma solo scambiarlo appena si ha il 20% la compagnia opera in automatico, corre per il max e tiene, andando un tick a sinistra. Se non ha il treno, va 2 tick a sinistra. Se si può permettere un treno, compra il più economico.

CHIUSURA COMPAGNIA: se il valore azionario va a \$0, la compagnia chiude, rimuovendo tesoreria, treni, private, token. Si modifica il limite globale dei certificati.

2P REGOLE BOZZA autore

Rimuovere 1 compagnia tra GT, NYC, ERIE, PENN; 1 compagnia tra BO, CO, IC. Per le rimosse, piazzare un token nella HOME. Preparare un altro token come indicato, da usare quando la tessera viene upgradata, per coprire una delle stazioni:

GT: Toledo; NYC: Cleveland; Erie: Erie; Penn: Ft. Wayne;
B&O: Cincinnati; C&O: Cincinnati; IC: Terre Haute.

Rimuovere 1 privata con il cerchio arancione, e 1 privata con il quadrato blu.

Banca \$7.000. Giocatori iniziano con \$600. Treni da usare sono 5 / 5 / 3 / 4 (fase IV non sono infiniti).

DRAFT Private: Tutte le private scoperte. Il secondo inizia, passando o comprando una privata. Termina se

- entrambi passano e ci sono 2 o più private rimaste – si giocano due OR e si continua il DRAFT
- tutte acquistate, si gioca l'SR, con il primo giocatore
- una sola privata rimasta e un giocatore passa; ridurre il prezzo di \$10 e offrirlo al prossimo fino a che uno dei due non la compra per forza. Poi si gioca l'SR, con il primo giocatore.

TRENI: in fase IV se sono terminati i treni disponibili (i 4 treni IV):

- una compagnia non può comprare l'ultimo treno di una altra
- una compagnia non è obbligata ad acquistare un treno, ma può rimanere senza.

SR: possesso 70% compagnie. Limite globale 19 certificati, 16 se si chiude 1+ compagnie.

FINE: rottura della banca; o se comprato l'ultimo treno fase IV (in questo caso gioca un altro set complete di 1 SR – 2 OR).