

1856

Ferrovie nel Canada del Nord dal 1856™



<u>INTRODUZIONE</u>	5
<u>LE FERROVIE NEL CANADA DEL NORD</u>	5
<u>PRINCIPI GENERALI</u>	5
<u>ETICHETTA</u>	6
<u>DISPOSIZIONE INIZIALE</u>	6
<u>GLI OGGETTI</u>	6
<u>LA BANCA</u>	8
<u>I TRENI</u>	8
<u>ORDINE DI INIZIO</u>	9
<u>CAPITALE DI AVVIO</u>	9
<u>LE COMPAGNIE</u>	10
<u>LE COMPAGNIE PRIVATE</u>	10
<u>LE COMPAGNIE PUBBLICHE</u>	13
<u>IL MERCATO AZIONARIO</u>	14
<u>AZIONI E LIMITI SUI CERTIFICATI</u>	14
<u>SEZIONI DEL TABELLONE AZIONARIO</u>	15
<u>VARIAZIONI DEI PREZZI AZIONARI</u>	16
<u>GIOCARE A 1856</u>	17
<u>SESSIONE AZIONARIA INIZIALE</u>	17
<u>FASI DI GIOCO</u>	20
<u>FASE UNO</u>	20
<u>FASE DUE</u>	20
<u>FASE TRE</u>	20
<u>FASE QUATTRO</u>	21
<u>FASE CINQUE</u>	21
<u>FASE SEI</u>	22
<u>SEQUENZA DI GIOCO</u>	23
<u>SESSIONE AZIONARIA - IN SINTESI</u>	23
<u>SESSIONE OPERATIVA - IN SINTESI</u>	23
<u>SESSIONE AZIONARIA</u>	24
<u>VENDITA DI AZIONI</u>	24
<u>ACQUISTO DI AZIONI</u>	24
<u>TERMINE DELLA SESSIONE AZIONARIA</u>	25
<u>COMPAGNIE PUBBLICHE</u>	25
<u>AVVIO DI UNA COMPAGNIA</u>	25
<u>AVVIO DELLA TESORERIA</u>	26
<u>AZIONI NECESSARIE INIZIALMENTE PER OPERARE</u>	27
<u>CAMBIO DI PRESIDENZA</u>	28
<u>SESSIONI OPERATIVE</u>	28
<u>OTTENERE PRESTITI DAL GOVERNO</u>	29
<u>ACQUISTARE COMPAGNIE PRIVATE</u>	29

<u>POSARE O AGGIORNARE BINARI</u>	29
<u>PIAZZARE SEGNALINI STAZIONE</u>	33
<u>OPERARE CORSE FERROVIARIE E CALCOLARE L'UTILE</u>	34
<u>PAGARE INTERESSI SUI PRESTITI DEL GOVERNO</u>	36
<u>DICHIARARE DIVIDENDI O VERSARE GUADAGNI IN TESORERIA</u>	36
<u>ACQUISTARE TRENI</u>	36
<u>RISCATTARE PRESTITI DEL GOVERNO</u>	38
<u>TERMINE DI UNA SESSIONE OPERATIVA</u>	38
<u>FINE DEL GIOCO</u>	39
<u>VENDITA FORZATA DI AZIONI</u>	39
<u>BANCAROTTA</u>	40
<u>VINCERE LA PARTITA</u>	41
<u>FERROVIE DI STATO CANADESI</u>	41
<u>INTRODUZIONE</u>	41
<u>RESTITUZIONE PRESTITI</u>	41
<u>NON-FORMAZIONE</u>	42
<u>FORMAZIONE DELLE FERROVIE DI STATO</u>	
<u>CANADESI (CGR)</u>	42
<u>SCAMBIO DI AZIONI</u>	42
<u>DETERMINARE IL PRESIDENTE DELLE FERROVIE DI STATO</u>	
<u>CANADESI (CGR)</u>	43
<u>SCAMBIO DI SEGNALINI</u>	44
<u>TRENI</u>	44
<u>TESORERIA</u>	45
<u>VALORE AZIONARIO</u>	45
<u>LIMITI AZIONARI PER LE FERROVIE DI STATO CANADESI (CGR)</u>	46
<u>NUOVI LIMITI PER I CERTIFICATI</u>	46
<u>OPERATIVITA'</u>	46
<u>TRENI</u>	46
<u>DIVIDENDI</u>	47
<u>FUORI MERCATO</u>	47
<u>VARIANTI</u>	47
<u>CITTA' DI DESTINAZIONE ALTERNATIVE</u>	47
<u>TRENI ALTERNATIVI</u>	47
<u>NOTE DI PROGETTO</u>	48
<u>GLOSSARIO</u>	49
<u>CENSIMENTO TESSERE</u>	52

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.

INTRODUZIONE

LE FERROVIE NEL CANADA DEL NORD

La prima ferrovia dell'attuale Canada fu costruita nel 1836. Si tratta della strada ferrata "Champlain and St. Lawrence" nel Canada del Sud (Quebec), che collegò Laprarie (vicino Montreal) con St. Johns sul fiume Richelieu. Poi ci furono alcuni anni di pausa. La grande espansione avvenne nel 1850. E **1856** è ambientato in questo periodo, con focalizzazione sulla situazione del Canada del Nord (Ontario del Sud).

Il gran numero di società ferroviarie che nacque in quel periodo fu generalmente sottocapitalizzato. Tuttavia, per raggiungere obiettivi politici, il governo accettò volentieri in più occasioni di finanziarle. Tipicamente, molte di queste società dovevano al governo una quantità di soldi che non sarebbero mai state in grado di ripagare. Durante la confederazione del Canada, il governo iniziò ad acquisire queste compagnie in bancarotta, per formare le Ferrovie di Stato Canadesi, che divennero poi le "Ferrovie Nazionali Canadesi". **1856** simula proprio questo limitato intervento del governo.

PRINCIPI GENERALI

1856 è un gioco di mercato azionario e sviluppo di ferrovie in cui i giocatori assumono il ruolo di investitori e presidenti, con il generale obiettivo di produrre ricchezza. Ciò si realizza attraverso il possesso di certificati azionari delle società ferroviarie. Quando una compagnia guadagna e paga i dividendi azionari, tali dividendi sono pagati ai giocatori che possiedono azioni della compagnia. All'aumentare o diminuire del valore delle azioni, aumenta o diminuisce la ricchezza dei giocatori che le possiedono.

Il patrimonio di un giocatore è il valore complessivo dei suoi possedimenti in termini di contanti, valore corrente delle azioni che possiede nelle compagnie pubbliche e valore nominale delle compagnie private. L'obiettivo del gioco è avere, al termine, il patrimonio maggiore.

I giocatori possono diventare azionisti di qualsiasi compagnia. L'azionista di maggioranza (= con il maggior numero di azioni) è il presidente, ed è responsabile delle decisioni che riguardano la compagnia. Queste decisioni potrebbero non essere prese necessariamente nell'interesse della compagnia e degli altri azionisti, ma vengono quasi sempre prese nell'interesse del presidente. Il presidente di una compagnia cambia ogni volta che cambia l'azionista di maggioranza.

Qualche volta questo accade quando un giocatore riesce ad acquistare più azioni di quante ne possieda il presidente. Più spesso, il presidente saccheggia la compagnia e la cede ad un altro azionista.

Il passaggio del tempo, in **1856**, è rappresentato dalla suddivisione del gioco in SEI fasi. L'inizio di ogni nuova fase è legato all'acquisto di treni via via più grossi.

I giocatori partecipano all'alternanza di sessioni azionarie e operative (rispettivamente "stock round" e "operating rounds"). Tra due sessioni azionarie ci può essere un numero di sessioni operative che varia da UNO a TRE. Nelle sessioni azionarie i giocatori si adoperano per migliorare la loro posizione finanziaria scambiando azioni sul mercato. Durante le sessioni operative le compagnie ferroviarie depongono nuovi binari o aggiornano quelli esistenti, operano corse ferroviarie per trarne guadagno o acquistano treni.

Una partita tra giocatori che hanno familiarità con le regole dura circa quattro ore. Diversamente, potrebbe occorrere più tempo. Giocatori che non hanno familiarità con il sistema di gioco dei giochi **18xx** (1830, 1856 o simili) potrebbero iniziare, per prendere confidenza con i meccanismi di base, con una "partita breve" (rif. apposito manuale), che dura dai 60 ai 90 minuti.

ETICHETTA

Il giocatore rispettoso degli altri velocizza le operazioni tentando così di rendere l'esperienza più piacevole per tutti. In un gioco di questa lunghezza i giocatori dovrebbero pianificare gli acquisti azionari e le operazioni della compagnia in anticipo rispetto al proprio turno includendo, ove possibile, le operatività sui binari e sulle tratte ferroviarie.

Disponete le azioni ordinatamente davanti a voi, in modo che siano visibili da tutti. Infatti tutti devono sapere quanto denaro e quali azioni possedete.

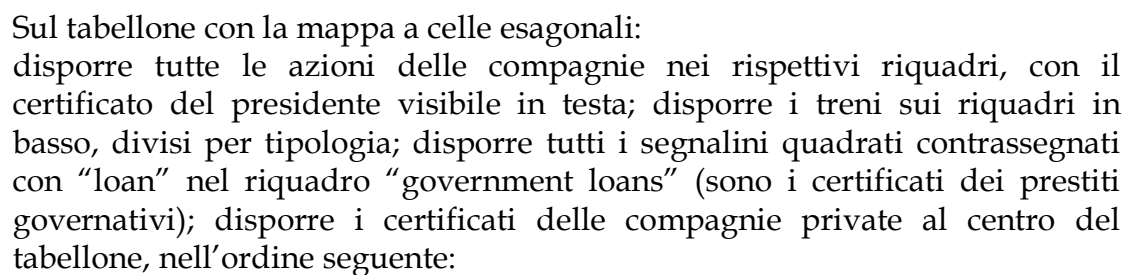
I possedimenti di una compagnia (treni, compagnie private, certificati di prestito) sono disposti sul relativo tabellino, ben visibili a tutti. La tesoreria ("treasury") è in bella vista, ma il capitale al suo interno non deve essere reso pubblico. I giocatori che desiderano chiarimenti su questi aspetti esporranno le loro richieste a tempo debito, non interrompendo il turno di gioco di altri.

DISPOSIZIONE INIZIALE

GLI OGGETTI

Occorrono 12/16 piedi quadrati per giocare a **1856**. I binari verranno deposti sulla mappa con le celle esagonali. Sulla mappa ci sono anche le azioni della cosiddetta offerta iniziale e i treni. Il secondo tabellone, con la griglia, rappresenta il mercato azionario ("stock market"). Ci sono poi il raccoglitore per il denaro della banca, le tessere esagonali raffiguranti porzioni di tratte ferroviarie, i tabellini delle compagnie, etc. Ogni giocatore dovrebbe avere

Sul tabellone azionario, disporre il segnalino quadrato con la scritta "ROUND" (sessione) sul primo riquadro a sinistra, indicato come "stock round" - cioè sessione azionaria (il riquadro è contenuto a sua volta in un rettangolo che individua la sessione di gioco - azionaria oppure prima, seconda, terza sessione operativa).



Flos Tramway	Costo: \$ 20
Waterloo & Saugeen Railway Co.	Costo: \$ 40
The Canada Company	Costo: \$ 50
Great Lakes Shipping Company	Costo: \$ 70
Niagara Falls Suspension Bridge Company	Costo: \$ 100
St. Clair Frontier Tunnel Company	Costo: \$ 100



Tali certificati delle compagnie private saranno rimossi quando verranno acquistati, il che avverrà prima del piazzamento di qualsiasi tessera esagonale sulla mappa.

LA BANCA

Il contenitore in plastica è predisposto per contenere tutti i soldi della banca all'inizio del gioco. I pagamenti dei dividendi ai giocatori sono effettuati dalla banca. I pagamenti per nuovi treni, terreni, acquisti di azioni sono fatti alla banca.

La banca inizia con 12,000 \$ in banconote di sette tagli differenti.

LA BANCA		
40	x	\$1
20	x	\$5
26	x	\$10
30	x	\$20
20	x	\$50
30	x	\$100
14	x	\$500
\$12,000		

Questo ammontare non deve essere modificato perché la partita termina quando la banca esaurisce il denaro.

I TRENI

Il tipo di treno rappresenta il massimo numero di città (definite come piccole, grandi, e locazioni rosse fuori quadro) che il treno può raggiungere o collegare. Per esempio un treno di tipo 3 può raggiungere o collegare tre città.

I treni acquistati dalla banca devono essere acquistati in ordine numerico. Per esempio, i treni di tipo 3 possono essere acquistati solo quando tutti i treni di tipo 2 sono stati acquistati dalla banca. I treni di tipo "D" (DIESEL) fanno eccezione: essi sono disponibili dopo che è stato acquistato il PRIMO (non l'ultimo) treno di tipo 6. I treni diesel possono collegare o raggiungere un numero illimitato di città.

Il prezzo di acquisto di un treno è riportato sulla sua scheda. Un treno diesel può essere acquistato per 1100\$ oppure per 750\$ restituendo contestualmente un treno di tipo 4, 5 o 6.

I TRENI

<u>TIP</u>	<u>COSTO</u>	<u>NUMERO</u>
0		
2	\$100	6
3	\$225	5
4	\$350	4
5	\$550	3
6	\$700	2
D	(\$750) \$1100	6 (illimitato)

Il numero di treni di tipo da 2 a 6 è in effetti il massimo numero possibile. I diesel, invece, non hanno limitazione. I treni di tipo 2 possono essere usati per rappresentare treni diesel addizionali, nel caso i sei inizialmente forniti non siano sufficienti. I treni di tipo 8 non si usano nel gioco normale, e possono essere usati, eventualmente, in una delle varianti che descriveremo in seguito.

ORDINE DI INIZIO

Mettete in un sacchettino/cappello i sei dischi numerati



e fatene estrarre uno a ciascun giocatore. Uno di essi, volontariamente, sceglierà di gestire la banca, e siederà vicino all'apposito contenitore. Gli altri siederanno in senso orario a partire dal banchiere, seguendo la numerazione estratta.

CAPITALE DI AVVIO

Il capitale di avvio per ciascun giocatore è 1500 \$ diviso il numero di giocatori.

# di giocatori	Capitale di avvio
3	\$500
4	\$375
5	\$300
6	\$250

LE COMPAGNIE

In 1856 ci sono sei compagnie private (così chiamate perché possono essere possedute da un solo giocatore) e dodici compagnie pubbliche. Quelle private sono inizialmente possedute dai giocatori (non necessariamente da uno soltanto), ma possono essere vendute, nel seguito della partita, alle compagnie pubbliche. Le compagnie private producono una rendita fissa per i proprietari, e possono agevolare la compagnia pubblica che le possiede con privilegi speciali. Le compagnie pubbliche sono possedute dai vari giocatori, e sono rappresentate dai vari certificati azionari acquistati nelle differenti sessioni azionarie. Esse depongono tratte ferroviarie, piazzano segnalini stazione, operano corse ferroviarie per trarne utile, pagano dividendi o versano guadagni azionari in tesoreria per aumentare il capitale, e acquistano treni.

LE COMPAGNIE PRIVATE

Le compagnie private sono acquistate dai giocatori durante la sessione azionaria iniziale. Tutte le compagnie private producono un ricavo fisso secondo quanto indicato sul relativo certificato. Tre delle compagnie appaiono in esagoni della mappa (Flos Tramway, Waterloo & Saugeen Railway Co., The Canada Company). Quando una di queste compagnie private è posseduta da un giocatore, le compagnie pubbliche non possono deporre tessere esagonali nell'esagono "marcato" della compagnia privata, anche se il suo proprietario intende permetterlo. Invece, quando una compagnia privata è posseduta da una compagnia pubblica, qualsiasi compagnia pubblica (n.b. non solo la compagnia proprietaria) può deporre tessere nell'esagono "marcato" di tale compagnia privata, in accordo alle normali regole che governano tale attività.



Una compagnia pubblica può, durante la propria sessione operativa, acquistare una compagnia privata in qualsiasi istante, dopo che sia stato acquistato il primo treno di tipo 3. Il prezzo pagato, negoziato tra l'acquirente e il venditore, non può essere inferiore a una volta e mezzo il costo stampato sul certificato, e non può eccedere il doppio, indipendentemente da quale sia il prezzo a cui la aveva acquistata il proprietario.

Un giocatore può acquistare una compagnia privata da un altro giocatore durante una sessione operativa, a qualsiasi prezzo concordato tra i due (e

l'operazione viene conteggiata come un normale acquisto di certificato azionario). Tutte le compagnie private vengono chiuse una volta che sia stato acquistato il primo treno di tipo 5. Ogni compagnia privata conta "uno" con riferimento al limite dei certificati che un giocatore può possedere. Le altre caratteristiche delle compagnie private sono di seguito illustrate.

Flos Tramway

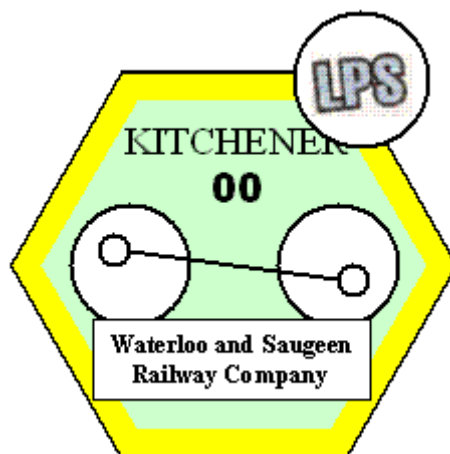
Costo: 20\$; Ricavo: 5\$

Nessun'altra caratteristica

Waterloo & Saugeen Railway Co.

Costo: 40\$; Ricavo: 10\$

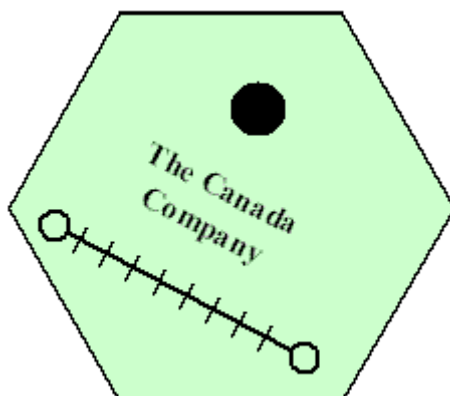
Una compagnia pubblica che possieda questa compagnia privata può piazzare un segnalino rotondo di tipo "stazione" in una delle due città dell'esagono "Kitchener" se uno spazio è disponibile.



Canada Company

Costo: 50\$; Ricavo: 10\$

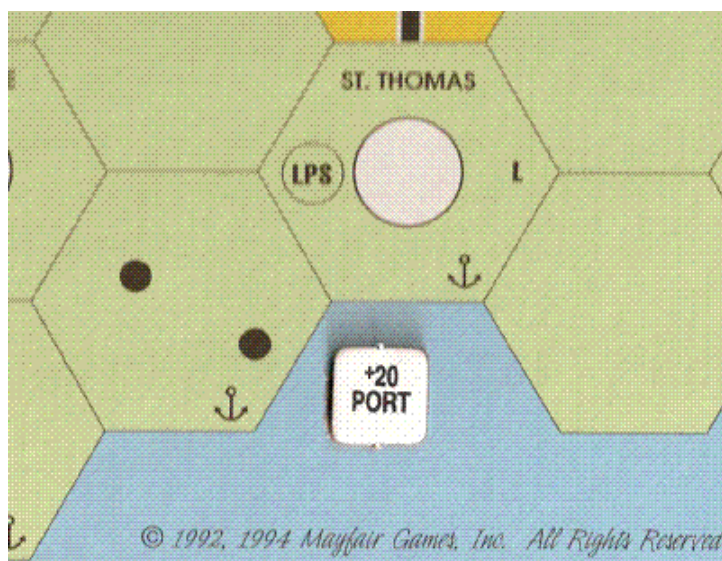
Durante la sua sessione operativa, la compagnia pubblica che possieda questa compagnia privata può piazzare una tessera esagonale nella cella "marcata" da tale compagnia privata. Questa operazione è disponibile in aggiunta a quelle normalmente a disposizione di una compagnia pubblica per la posa dei binari. Per piazzare la tessera non è necessario che la compagnia debba poter tracciare un percorso regolamentare. Questa azione non chiude la compagnia privata.



Great Lakes Shipping Company

Costo: 70\$; Ricavo: 15\$

In qualsiasi momento durante la propria sessione operativa, la compagnia pubblica che possiede questa compagnia privata può piazzare il segnalino quadrato "port" (porto) in una qualsiasi città adiacente al lago Erie, al lago Huron, o alla Baia Georgiana. Queste città sono indicate con il simbolo dell'ancora. Il segnalino aumenta il valore delle città di 20\$ (per la sola compagnia pubblica che ne è proprietaria). Una volta piazzato, il segnalino non può essere spostato. Il segnalino, se piazzato, viene rimosso quando il primo treno di tipo "6" viene acquistato. Il piazzamento di questo segnalino chiude la compagnia Great Lakes Shipping Company.



Niagara Falls Suspension Bridge Company

Costo: 100\$; Ricavo: 20\$

La compagnia pubblica che possiede questa compagnia privata può aggiungere il bonus di 10\$ nella corsa fino a Buffalo. Altre compagnie pubbliche possono acquistare il diritto ad utilizzare il bonus pagando 50\$ alla compagnia proprietaria. Questo diritto potrebbe non essere acquistato se questa compagnia privata è posseduta da un giocatore. Il diritto può essere acquistato dalla banca per 50\$ dopo che la compagnia privata è stata chiusa. Le compagnie che hanno guadagnato questo diritto non lo perdono. Le Ferrovie di Stato Canadesi (CGR) guadagnano questo diritto se una delle compagnie che le compongono lo possiede a sua volta.



St. Clair Frontier Tunnel Company

Costo: 100\$; Ricavo: 20\$

La compagnia pubblica che possiede questa compagnia privata può aggiungere il bonus di 10\$ di Port Huron nella corsa fino a Sarnia. Altre compagnie pubbliche possono acquistare il diritto ad utilizzare il bonus pagando 50\$ alla compagnia proprietaria. Questo diritto potrebbe non essere acquistato se questa compagnia privata è posseduta da un giocatore. Il diritto può essere acquistato dalla banca per 50\$ dopo che la compagnia privata è stata chiusa. Le compagnie che hanno guadagnato questo diritto non lo perdono. Le Ferrovie di Stato Canadesi (CGR) guadagnano questo diritto se una delle compagnie che le compongono lo possiede a sua volta.



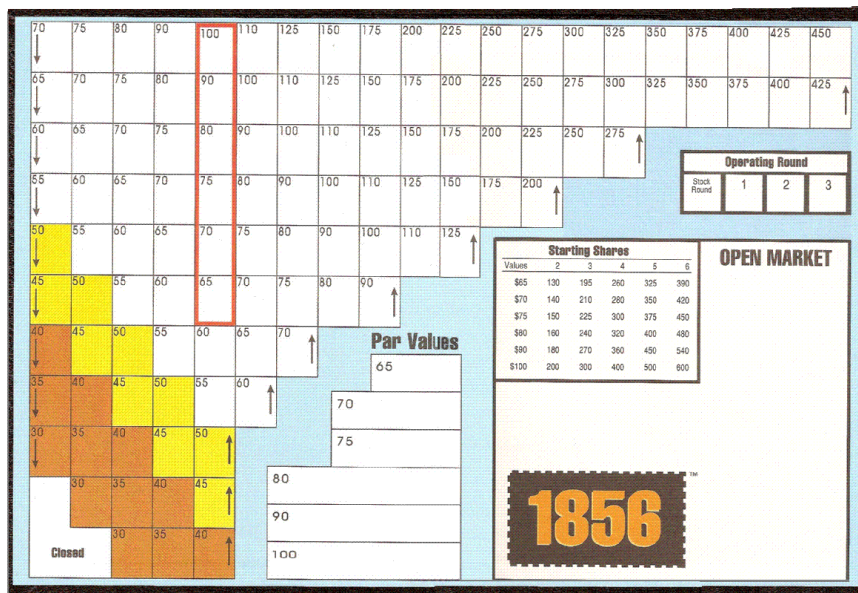
LE COMPAGNIE PUBBLICHE

Ci sono dodici compagnie pubbliche, incluse le Ferrovie di Stato Canadesi (CGR). Rif. sezione "Ferrovie di Stato Canadesi" per maggiori dettagli su questa compagnia. Le compagnie pubbliche sono di seguito illustrate.

Compagnia	Iniziali	Anno di nascita	Segnalini "stazione"	Città partenza	Città destinazione
Buffalo, Brantford & Goderich Railway	BBG	1854	3	Brantford	Welland
Canada Air Line Railway	CA	1873	3	Glencoe	Woodstock
Canadian Pacific Railway	CPR	1885	4	Barrie	Toronto
Credit Valley Railway	CV	1879	3	Toronto	Drumbo
Grand Trunk Railway	GT	1855	4	Oshawa	Orangeville
Great Western Railway	GW	1854	4	London	Windsor
London & Port Sarnia Railway	LPS	1858	2	Maudaumin	St. Thomas
Toronto, Grey & Bruce Railway	TGB	1874	2	Orangeville	Lake Huron
Toronto, Hamilton and Buffalo Railway	THB	1889	2	Hamilton	Guelph
Welland Railway	WR	1856	3	Niagara Falls	Hamilton
Wellington, Grey and Bruce Railway	WGB	1872	2	Guelph	Goderich
Canadian Government Railways (ferrovie di stato)	CGR	1917	10	N/A	N/A

IL MERCATO AZIONARIO

Il mercato azionario ("stock market") governa il valore delle azioni delle compagnie pubbliche, ed è rappresentato, nel gioco, dal tabellone con la griglia a riquadri colorati. Ogni riquadro (o cella) della griglia reca un numero che rappresenta il valore per azione di una compagnia il cui segnalino azionario si trovi in quella cella.



AZIONI E LIMITI SUI CERTIFICATI

I certificati azionari sono utilizzati, in **1856**, per rappresentare la quota che i vari giocatori possiedono nelle compagnie pubbliche e in quelle private. Per le compagnie private, un singolo certificato rappresenta il 100% di partecipazione nella compagnia. Per quelle pubbliche, un certificato può rappresentare il 5%, 10%, o 20%. Il certificato del presidente, che sia 10% o 20%, ha comunque valore doppio rispetto agli altri, anche se conta come un singolo certificato.

I giocatori hanno normalmente un limite di 60% nella partecipazione a una compagnia. Esistono però, come vedremo, situazioni in cui è permesso il superamento di tale limite.

Esistono delle limitazioni a cui i giocatori sono soggetti nell'accumulo dei certificati, inclusi quelli di compagnie private. Prima dell'acquisto del primo treno di tipo 6 il limite è basato solamente sul numero di giocatori.

LIMITI AI CERTIFICATI				
<i>prima dell'acquisto del 1° treno di tipo 6</i>				
Giocatori	3	4	5	6
Certificati	20	16	13	11

Dopo l'acquisto del primo treno di tipo 6, il limite è basato sul numero di giocatori e sul numero di compagnie avviate, e quelle passibili di essere avviate.

LIMITI AI CERTIFICATI				
<i>dopo l'acquisto del 1° treno di tipo 6</i>				
Giocatori				
Compagnie	3	4	5	6
11	28	22	18	15
10	25	20	16	14
9	22	18	15	12
8	20	16	13	11
7	18	14	11	10
6	15	12	10	8
5	13	10	8	7
4	10	8	7	6

Un cambiamento di presidenza, una variazione nei limiti dei certificati, e un movimento di segnalini azionari dalle sezioni gialla e marrone sono fatti che potrebbero portare un giocatore a trovarsi in violazione di tetto azionario o di certificati. Quando questo accade, il giocatore deve vendere, alla prima opportunità nella successiva sessione azionaria, un numero di azioni/certificati sufficiente a riportarlo in condizioni di conformità.

SEZIONI DEL TABELLONE AZIONARIO

SEZIONE "CLOSED" (COMPAGNIA CHIUSA)

Ogni volta che il segnalino azionario di una compagnia entra nella sezione "closed" del mercato azionario, quella compagnia viene chiusa. Tutti i gettoni e i segnalini "stazione" di quella compagnia sono rimossi dalla mappa con gli esagoni, e tutti i certificati azionari vengono rimossi senza compensazione ai proprietari. I treni eventualmente posseduti dalla compagnia vengono posti nel mercato aperto ("open market") ed eventuali fondi nella tesoreria della compagnia vengono restituiti alla banca. Le compagnie chiuse in questo modo non possono essere riaperte. Le Ferrovie di Stato Canadesi non possono essere chiuse. Se il movimento del segnalino azionario "CGR" (quello appunto delle Ferrovie di Stato) fosse tale da portare le Ferrovie di Stato in stato "closed", tale segnalino deve essere lasciato nel quadratino adiacente.

SEZIONE MARRONE

I certificati delle compagnie il cui segnalino azionario si trova in quest'area non contano ai fini della limitazione certificati del giocatore. Inoltre, le compagnie i cui segnalini azionari si trovano in quest'area possono essere possedute da un singolo giocatore a più del 60%.

SEZIONE GIALLA

I certificati delle compagnie il cui segnalino azionario si trova in quest'area non contano ai fini della limitazione certificati del giocatore.

SEZIONE DELIMITATA IN ROSSO

Questa è l'area in cui i segnalini azionari delle compagnie appena formate vengono posti. L'area non ha altri effetti sul gioco.

SEZIONE BIANCA

La sezione con la griglia bianca rappresenta le azioni durante il gioco normale. Non ci sono regole speciali associate a questa sezione.

VARIAZIONI DEI PREZZI AZIONARI

I segnalini dei prezzi azionari si muovono:

Giù di una riga per ogni certificato al 10% venduto durante una sessione azionaria o durante una vendita forzata da un presidente di compagnia. La vendita di un singolo certificato al 5% non influenza il segnalino azionario. La vendita di più azioni 5% muove il segnalino giù di una riga per ogni 10% venduto.

Su di una riga se nessuna azione è disponibile nell'offerta iniziale nel mercato aperto ("open market") al termine di una sessione azionaria (cioè, tutte le azioni sono in mano ai giocatori).

A destra di una riga se, durante una sessione operativa, una compagnia operante paga dividendi non nulli.

A sinistra di una riga se, durante una sessione operativa, una Compagnia operante non paga dividendi, o paga dividendi nulli.

Ci sono molte celle, nel tabellone del mercato azionario, che contengono frecce. Esse indicano la direzione che il segnalino deve assumere se, dovendo andare a destra o sinistra, il confine della griglia non lo permette.

Se un segnalino viene posto in una cella dove si trovano altri segnalini, essi devono essere impilati e l'ultimo arrivato deve essere posto in fondo alla pila.

GIOCARRE A 1856

SESSIONE AZIONARIA INIZIALE

Le sei compagnie private di 1856 rappresentano le piccole compagnie che si avventurarono, a livello pionieristico, nell'impresa ferroviaria in quello che era a quei tempi il Canada prima della grande espansione del 1850, che è alla base del gioco. Prima che il gioco possa effettivamente iniziare, tali compagnie devono essere acquistate dai giocatori, e questo viene fatto nella sessione azionaria iniziale. Le compagnie vengono messe in vendita nell'ordine seguente:

Flos Tramway	Costo: \$ 20
Waterloo & Saugeen Railway Co.	Costo: \$ 40
The Canada Company	Costo: \$ 50
Great Lakes Shipping Company	Costo: \$ 70
Niagara Falls Suspension Bridge Company	Costo: \$ 100
St. Clair Frontier Tunnel Company	Costo: \$ 100

Le compagnie vengono offerte nell'ordine, iniziando con il giocatore primo di mano, procedendo poi in senso orario. Ogni giocatore, nel suo turno, può:

- acquistare la compagnia in vendita in quel momento, a prezzo di costo
- fare un'offerta su una delle compagnie da porre in offerta in seguito
- passare

In caso di offerte per una compagnia, la prima offerta deve superare di almeno 5\$ il costo; offerte successive devono superare di almeno 5\$ la migliore offerta esistente al momento per quella compagnia. I giocatori devono mettere da parte i soldi che hanno offerto. Questo denaro infatti non può essere usato per altri acquisti o offerte finché la compagnia viene venduta. Un giocatore non è obbligato ad innalzare l'offerta nei turni successivi, ma può farlo se vuole. In tal caso, aggiungerà la quota aggiuntiva al denaro che si è messo da parte. In ogni caso, l'offerta iniziale basterà a garantirgli l'opzione di partecipare all'eventuale asta. Un giocatore con denaro sufficiente può piazzare offerte su altre compagnie private in turni successivi.

Se una compagnia viene acquistata ed esiste una sola offerta per la compagnia da vendere successivamente, la compagnia va immediatamente a quel giocatore, al prezzo dell'offerta. Se più giocatori hanno effettuato offerte sulla compagnia, viene indetta un'asta, iniziando con l'offerta del giocatore alla sinistra di quello con l'offerta più alta. Solo giocatori che hanno fatto offerte su quella compagnia possono partecipare. La compagnia viene ceduta al giocatore che ha fatto l'offerta più alta dopo che tutti gli altri hanno passato.

Utilizzate la carta priorità per tener traccia di chi sia di turno nella sessione azionaria.



In una sessione azionaria, i giocatori devono annunciare il completamento del loro turno e passare la carta priorità al giocatore alla propria sinistra. Notare che la carta priorità non viene passata quando una compagnia per la quale sono state fatte delle offerte viene venduta.

Se tutti i giocatori passano in ordine prima della vendita della compagnia "St. Clair Frontier Tunnel Company", la sessione azionaria termina e inizia una sessione operativa. Se almeno una compagnia privata è stata acquistata, l'unica azione della sessione consiste nel pagamento dei ricavi delle compagnie private ai loro proprietari. Poiché nessuna compagnia pubblica è ancora operante, la sessione operativa termina e inizia un'altra sessione azionaria iniziale con il giocatore che possiede la carta priorità. La compagnia "Flos Tramway", se ancora in vendita, vede il proprio costo ridotto di 5\$. Se il costo arrivasse a 0\$ in conseguenza di queste ripetute riduzioni, il giocatore con la carta priorità riceve la compagnia senza pagar nulla, e il turno azionario iniziale continua con il giocatore alla sua sinistra. Questo è considerato un acquisto (anche se a costo zero) per il giocatore che ha ricevuto la "Flos Tramway". Dopo che l'ultima compagnia privata viene venduta, le compagnie pubbliche sono disponibili per la vendita come descritto nella sezione *Sessione Azionaria*. I giocatori potrebbero non vendere certificati nella sezione azionaria iniziale.

Esempio di asta per una compagnia privata in una partita di cinque giocatori:

Il giocatore #1 acquista la "Flos Tramway" per 20\$ e passa la carta priorità al #2.

Il giocatore #2 offre 105\$ per la "Niagara Falls Suspension Bridge Company" e passa la carta priorità al #3.

Il giocatore #3 offre 55\$ per la "Canada Company" e passa la carta priorità al #4.

Il giocatore #4 offre 75\$ per la "Great Lakes Shipping Company" e passa la carta priorità al #5.

Il giocatore #5 offre 80\$ per la "Great Lakes Shipping Company" e passa la carta priorità al #1.

Il giocatore #1 acquista la "Waterloo & Saugeen Railway Co." e passa la carta priorità al #2.

Poiché il giocatore #3 ha fatto la unica offerta esistente per la "Canada Company", il giocatore #3 la acquista per 55\$.

Poiché sia il giocatore #4 che il #5 hanno fatto offerte per la "Great Lakes Shipping Company", parte un'asta a loro due riservata, fino a che la compagnia viene venduta.

Poiché il giocatore #2 ha fatto la unica offerta esistente per la "Niagara Falls Suspension Bridge Company", il giocatore #2 la acquista per 105\$.

La "St. Clair Frontier Tunnel Company" è quindi offerta al giocatore #2, perché il giocatore #1 ha iniziato le aste acquistando la "Waterloo & Saugeen Railway Co." e il giocatore #2 ha la carta priorità.

FASI DI GIOCO

Il gioco si articola in sei fasi che simulano il progresso tecnologico che ebbe luogo in quel tempo in Canada. Riassumiamo di seguito le sei fasi e le regole che presiedono allo svolgimento di ciascuna di esse.

FASE UNO

La fase uno va da quando inizia il gioco fino a quando viene acquistato il primo treno di tipo 3. Durante la fase uno, valgono le seguenti restrizioni:

- Possono essere giocate solo le tessere esagonali gialle.
- Le compagnie pubbliche non possono possedere più di quattro treni.
- Le compagnie pubbliche non possono acquistare compagnie private.
- C'è una sessione operativa ogni sessione azionaria.
- Usare il valore superiore per corse fino alle locazioni rosse fuori quadro.
- Utilizzare la prima tabella per i limiti sui certificati.

FASE DUE

La fase due va da quando viene acquistato il *primo treno di tipo 3* fino a quando viene acquistato il primo treno di tipo 4. Durante la fase due, valgono le seguenti restrizioni:

- Possono essere giocate le tessere esagonali gialle e verdi.
- Le compagnie pubbliche non possono possedere più di quattro treni.
- Le compagnie pubbliche possono ora acquistare compagnie private.
- Ci sono due sessioni operative ad ogni sessione azionaria, a partire da quando sarà terminata la successiva sessione azionaria.
- Usare il valore superiore per corse fino alle locazioni rosse fuori quadro.
- Utilizzare la prima tabella per i limiti sui certificati.

FASE TRE

La fase tre va da quando viene acquistato il *primo treno di tipo 4* fino a quando viene acquistato il primo treno di tipo 5. Durante la fase tre, valgono le seguenti restrizioni:

- Possono essere giocate le tessere esagonali gialle e verdi.
- Le compagnie pubbliche non possono possedere più di tre treni.
- Le compagnie pubbliche possono ora acquistare compagnie private.
- Ci sono due sessioni operative ad ogni sessione azionaria.
- Usare il valore superiore per corse fino alle locazioni rosse fuori quadro.
- Utilizzare la prima tabella per i limiti sui certificati.

FASE QUATTRO

La fase quattro va da quando viene acquistato il *primo treno di tipo 5* fino a quando viene acquistato il primo treno di tipo 6. Durante la fase quattro, valgono le seguenti restrizioni:

- Possono essere giocate le tessere esagonali gialle, verdi e marroni.
- Le compagnie pubbliche non possono possedere più di due treni.
- Le compagnie private vengono chiuse.
- Ci sono tre sessioni operative ad ogni sessione azionaria, a partire da quando sarà terminata la successiva sessione azionaria.
- Usare il valore prossimo al 5 per corse fino alle locazioni rosse fuori quadro.
- Utilizzare la prima tabella per i limiti sui certificati.

FASE CINQUE

La fase cinque va da quando viene acquistato il *primo treno di tipo 6* fino a quando viene acquistato il primo treno di tipo D (diesel). Durante la fase cinque, valgono le seguenti restrizioni:

- Tutti i prestiti governativi devono essere restituiti.
- Viene avviata la compagnia delle Ferrovie di Stato Canadesi (CGR).
- Possono essere giocate le tessere esagonali gialle, verdi, marroni e grigie.
- Le città piccole possono essere aggiornate (ampliamento o riduzione – “upgrade” o “downgrade”).
- Le compagnie pubbliche non possono possedere più di due treni. Le Ferrovie di Stato Canadesi (CGR) non possono possederne più di tre.
- I treni diesel vengono messi in vendita.
- Il talloncino del porto della compagnia “The Great Lakes Shipping Co.” viene rimosso.
- I treni di tipo 3 vengono rimossi, in quanto obsoleti.
- Ci sono tre sessioni operative ad ogni sessione azionaria.
- Usare il valore prossimo al 5 per corse fino alle locazioni rosse fuori quadro.
- Utilizzare la seconda tabella per i limiti sui certificati.

FASE SEI

La fase sei va da quando viene acquistato il *primo treno di tipo diesel* fino al termine del gioco. Durante la fase sei, valgono le seguenti restrizioni:

- Possono essere giocate le tessere esagonali gialle, verdi, marroni e grigie.
- Le città piccole possono essere aggiornate (ampliamento o riduzione – “upgrade” o “downgrade”).
- Le compagnie pubbliche non possono possedere più di due treni. Le Ferrovie di Stato Canadesi (CGR) non possono possederne più di tre.
- I treni di tipo 4 vengono rimossi, in quanto obsoleti.
- Ci sono tre sessioni operative ad ogni sessione azionaria.
- Usare il valore inferiore per corse fino alle locazioni rosse fuori quadro.

FASE DI GIOCO			
Fase	Tessere utilizzabili	Tipi di treno	Effetti della transizione
1	Gialle	2	Limite treni = 4 Usare il valore superiore nelle locazioni rosse fuori quadro Una sola sessione operativa tra le varie sessioni azionarie
2	Gialle e verdi	3	Due sessioni operative tra le sessioni azionarie Le compagnie pubbliche possono acquistare quelle private
3		4	Limite treni = 3 Treni di tipo 2 in scarto
4	Gialle, verdi e marroni	5	Le compagnie private vengono chiuse Tre sessioni operative tra le varie sessioni azionarie Usare il valore “5” nelle locazioni rosse fuori quadro Limite treni = 2
5	Gialle, verdi, marroni e grigie	6	Treni di tipo 3 in scarto La CGR può essere avviata se il caso Limite treni per CGR = 3 Possibile ampliamento/riduzione (upgrade/downgrade) di città piccole Treni diesel disponibili Scartare il talloncino della Great Lakes Shipping Company
6		D	Usare il valore inferiore nelle locazioni rosse fuori quadro Treni di tipo 4 in scarto

SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco procede con una serie di turni azionari (che formano una sessione azionaria - “stock round”) separati da insiemi di turni operativi (detti sessioni operative - “operating round”), due o tre, a seconda della fase di gioco, come sopra spiegato.

SESSIONE AZIONARIA - IN SINTESI

In una sessione azionaria (“stock round”), i giocatori comprano o vendono certificati iniziando dal giocatore con la carta priorità, in senso orario. Nel proprio turno, il giocatore può acquistare un certificato e può vendere un numero illimitato di certificati. Un giocatore può comprare, poi vendere, oppure vendere e poi comprare, ma potrebbe non vendere, e comprare, e poi di nuovo vendere. Un giocatore può anche passare, senza né vendere né comprare. Una volta che il giocatore ha completato queste azioni, la carta priorità viene passata al giocatore successivo.

Un giocatore che compra e/o vende in un turno azionario si garantisce un'altra giocata nel turno azionario. Ogni giocatore usualmente gioca più volte in un turno azionario. Il turno azionario termina quando tutti i giocatori hanno passato. Quando questo accade, il segnalino “round” viene mosso nella posizione che indica il primo turno operativo.

SESSIONE OPERATIVA - IN SINTESI

In una sessione operativa (“operating round”) le compagnie svolgono le loro attività. Le compagnie private operano per prime, se non hanno chiuso, seguite da quelle pubbliche. Le compagnie pubbliche operano rispettando l'ordine del valore azionario corrente. Il presidente della compagnia opera le seguenti azioni per la compagnia:

- Depone o aggiorna binari (opzionale)
- Piazza un segnalino “stazione” (opzionale)
- Opera corse ferroviarie e calcola il ricavo
- Paga gli interessi sui prestiti governativi
- Paga dividendi o versa i ricavi nella tesoreria della compagnia
- Muove il segnalino azionario della compagnia nel mercato azionario (tabellone “stock market”)
- Acquista treni (opzionale)
- Riscatta prestiti governativi (opzionale)

Una compagnia può assicurarsi un prestito governativo addizionale durante la sessione operativa, prima del momento in cui riscatta prestiti. Una compagnia può acquistare una compagnia privata da un qualsiasi giocatore durante il proprio turno in un turno operativo dopo l'inizio della fase due.

Dopo che le compagnie hanno operato, il segnalino "round" viene mosso di una posizione. Ciò indicherà se la prossima sessione sarà operativa o azionaria.

SESSIONE AZIONARIA

Una sessione azionaria inizia con il giocatore che ha la carta priorità e continua in senso orario finché tutti i giocatori, in ordine, passano.

VENDITA DI AZIONI

Quando un giocatore vende azioni, il giocatore riceve il denaro corrispondente al valore corrente delle azioni, così come indicato nel mercato azionario ("stock market"). Dopo che il giocatore riceve soldi, il segnalino azionario viene mosso su o giù per ogni 10% venduto. Se un giocatore vende una azione al 5%, il segnalino non viene mosso; se il giocatore vende due o tre azioni 5% (10% o 15% in totale), il segnalino viene mosso giù di una riga.

Per tutte le vendite azionarie valgono le seguenti regole:

- un certificato non può essere venduto nello stesso turno in cui viene acquistato. Tuttavia, altri certificati della stessa compagnia possono essere venduti nel turno.
- Non può mai esserci più del 50% per cento delle azioni di una compagnia nello "open market". I giocatori non possono vendere azioni se la vendita porta ad eccedere tale limite.
- Un giocatore non può vendere il certificato del presidente se non esiste un'altro giocatore che possieda due o più azioni della compagnia (vedere *Cambio di Presidenza*).

ACQUISTO DI AZIONI

Quando acquista azioni, un giocatore può comprare un certificato azionario sia dalla offerta iniziale (quella disposta sul tabellone a inizio partita) che dal mercato aperto ("open market"). I certificati acquistati dalla offerta iniziale vanno acquistati in ordine (cioè il certificato del presidente va acquistato per primo) e sono disponibili al valore nominale ("par value"). Le azioni nel mercato aperto ("open market") sono disponibili al loro valore corrente di mercato. Un giocatore può acquistare una compagnia privata da un altro giocatore al posto di un certificato azionario di una compagnia pubblica. Questo acquisto muove la carta priorità e, così come per l'acquisto delle azioni, garantisce un altro turno al giocatore in questa sessione azionaria.

Per tutti gli acquisti azionari valgono le seguenti regole:

- Un giocatore non può fare un acquisto che violi limitazioni azionarie o di certificati.
- Una volta che un giocatore ha venduto azioni di una compagnia, quel giocatore non può acquistare azioni della stessa compagnia nella stessa sessione azionaria.

TERMINE DELLA SESSIONE AZIONARIA

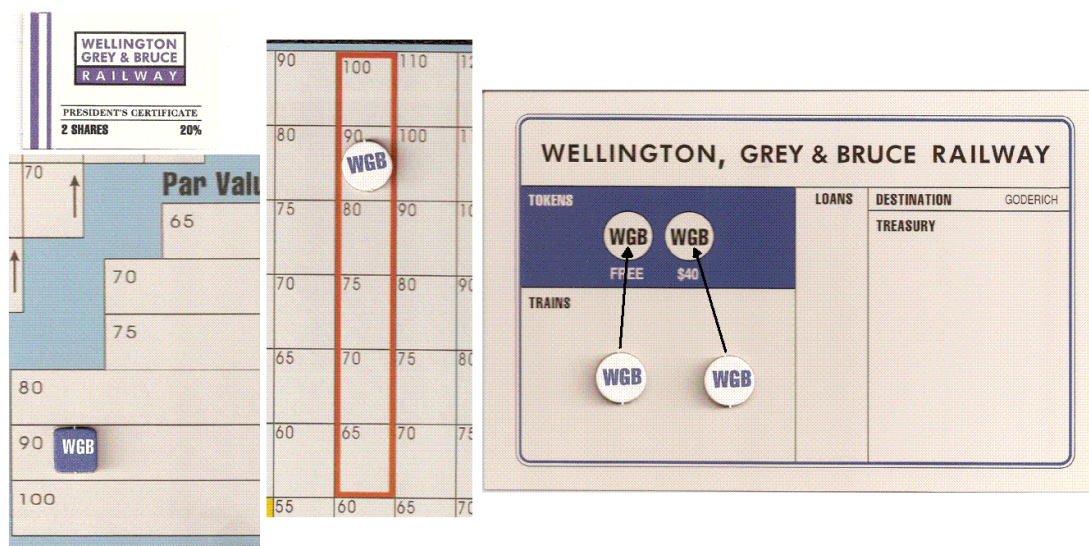
Una sessione azionaria termina quando tutti i giocatori hanno passato in ordine. La carta priorità viene passata al giocatore alla destra dell'ultimo che ha acquistato/venduto un certificato. A questo punto inoltre, i segnalini azionari delle compagnie che hanno tutte le proprie azioni nelle mani dei giocatori vengono innalzati di una riga.

COMPAGNIE PUBBLICHE

AVVIO DI UNA COMPAGNIA

Il primo certificato acquistato per una compagnia pubblica deve essere il certificato del presidente. Il giocatore che lo compra diventa il presidente della compagnia e svolge le seguenti operazioni per avviarla:

- Imposta il valore nominale ("par value") a uno dei valori dell'area circondata di rosso nel mercato azionario ("stock market", 65\$, 70\$, 75\$, 80\$, 90\$, o 100\$) e pone il segnalino quadrato del valore nominale nel corrispondente riquadro per i valori "par" sullo "stock market".
- Piazza il segnalino azionario della compagnia sul corrispondente riquadro nell'area circondata in rosso sullo "stock market". Se altri segnalini sono presenti, vengono impilati, e l'ultimo arrivato viene posto in fondo alla pila.
- Prende il tabellino della compagnia, i segnalini "stazione", e li piazza sul tabellino in corrispondenza dei circoletti contrassegnati con "FREE", "\$40" e - se presente - "\$100".



Il tabellino viene usato per mantener traccia dei beni e degli impegni della compagnia. Il numero e il tipo di treni e il numero di prestiti governativi devono essere a conoscenza di tutti. La quantità di denaro nella tesoreria invece potrebbe essere tenuta nascosta dal presidente. In ogni caso il denaro deve essere disposto sull'apposito riquadro nel tabellino. Il denaro nelle tesorerie delle compagnie pubbliche va tenuto separato dal denaro delle altre tesorerie e dal denaro che è direttamente nelle mani dei giocatori. Il tabellino e i suoi contenuti sono consegnati al nuovo presidente in occasione di ogni cambio di presidenza.

AVVIO DELLA TESORERIA

L'ammontare iniziale della tesoreria e la conseguente capitalizzazione è determinata quando viene acquistato il certificato del presidente. Questo è basato su quali tipi di treni sono in vendita all'istante dell'acquisto. La disponibilità successiva di treni di categoria superiore non cambia le regole di capitalizzazione di una compagnia.

Una compagnia pubblica avviata prima che il primo treno di tipo 5 sia disponibile per la vendita riceve il denaro pagato per le prime cinque azioni comprate dalla prima offerta appena esse vengono vendute. Il denaro pagato per azioni vendute oltre le prime cinque è trattenuto in banca finché la compagnia non raggiunge la sua città di destinazione. Quando viene piazzato un segmento di binario che permette il raggiungimento della città di destinazione, indipendentemente dalla compagnia che lo ha posato, la compagnia riceve immediatamente tutti i pagamenti trattenuti per le azioni vendute dalla offerta iniziale. Da questo momento in poi, tutti i pagamenti per le azioni della offerta iniziale sono versati direttamente alla tesoreria della compagnia appena vendute. Una compagnia ha raggiunto la propria destinazione quando può tracciare una linea ferroviaria regolare tra la città di partenza e quella di destinazione. Ai fini di questa sola regola, non vanno considerati i segnalini "stazione" delle altre compagnie.

Se una compagnia viene avviata quando un treno di tipo 5 è disponibile per la vendita, la compagnia riceve il denaro per tutte le azioni vendute dalla offerta iniziale nel momento in cui sono vendute TBD. La città di destinazione non influenza più la tesoreria di avvio di una compagnia.

Se una compagnia viene avviata quando un treno di tipo 6 o diesel è disponibile per la vendita, la compagnia riceve 10 volte il valore del valore nominale ("par value") della azione non appena sei azioni della offerta iniziale vengono vendute. La compagnia non riceverà denaro ulteriore dalle successive vendite di azioni.

AZIONI NECESSARIE INIZIALMENTE PER OPERARE

Perché una compagnia possa operare per la prima volta, cioè per diventare "operante" (o "attiva"), deve aver venduto, dalla offerta iniziale (le azioni poste sul tabellone a inizio partita), un numero di azioni maggiore o uguale al numero del tipo di treno disponibile in vendita (disponibile nel momento, appunto, per la compagnia in questione, di operare). Le azioni disponibili possono essere in mano ai giocatori o nel mercato aperto ("open market"). I diesel sono considerati come treni di tipo 6 ai fini di questa regola. Una volta che una compagnia abbia operato, opererà in tutte le sessioni successive fino a chiusura.



Per esempio, durante una sessione azionaria, la Grand Trunk Railway (GT) viene aperta con un valore nominale ("par value") di 65\$. Le uniche azioni acquistate dalla offerta iniziale sono le due che comprendono il certificato del presidente. Il treno correntemente in vendita è l'ultimo treno di tipo 2. Nel turno operativo successivo, il presidente della Credit Valley Railway (CV), correntemente valorizzata a 70\$ e operante prima della GT, acquista l'ultimo treno di tipo 2. La compagnia GT ha la successiva opportunità di operare, ma, siccome solo due azioni erano state vendute e il treno correntemente in vendita è di tipo 3, la compagnia GT non può operare perché non rispetta i requisiti. Nel caso il presidente di CV non avesse comperato l'ultimo treno di tipo 2, la GT avrebbe potuto operare per la prima volta.

CAMBIO DI PRESIDENZA

Se un giocatore possiede una percentuale di azioni maggiore di quella del presidente, diventa lui il presidente assumendo la responsabilità della compagnia. Questo può accadere sia a valle di un acquisto da parte di un giocatore, sia a valle di una vendita da parte del presidente. Il presidente di una compagnia potrebbe vendere un numero di azioni sufficiente a un cambio di presidenza solo se:

- Un altro giocatore possiede due o più azioni di quella compagnia
- C'è margine nel mercato aperto (entro il limite del 50%) per le azioni necessarie a forzare il cambio

Se queste condizioni sono verificate, il presidente dichiara quante azioni sono poste in vendita. Il giocatore che possiede la percentuale maggiore diventa presidente. In caso di "ex aequo" tra due o più giocatori, diventa presidente il primo giocatore (tra quelli in parità) che si incontra girando in senso orario a partire dal presidente uscente. Poiché il presidente deve sempre avere il certificato del presidente, il nuovo presidente scambia due certificati singoli con il presidente uscente in cambio del certificato del presidente, che poi termina la vendita dichiarata. Il nuovo presidente riceve il tabellino della compagnia con tutti i suoi contenuti (treni, segnalini stazione, compagnie private, prestiti ("loan"), soldi).

SESSIONI OPERATIVE

Durante una sessione operativa, tutte le compagnie attive producono utile. Le compagnie private operano per prime. La banca paga al possessore di ciascun proprietario il ricavo fisso indicato sul relativo certificato.

Le compagnie pubbliche, quindi, operano nell'ordine del loro valore azionario. Se due o più compagnie hanno lo stesso valore, opera per prima la compagnia con il segnalino azionario più a destra. Se due o più segnalino occupano lo stesso valore in una cella dello "stock market", la compagnia il cui segnalino è più in alto nella pila opera per prima.

L'unica eccezione è durante la sessione operativa in cui vengono formate le Ferrovie di Stato Canadesi (CGR). La CGR opera una volta immediatamente dopo la sua formazione, indipendentemente dall'ordine nel turno, purché nessuna delle compagnie che la formi abbia già operato durante quella sessione operativa. Dopo questa sessione operativa iniziale, la CGR segue l'ordinamento normale.

Ogni compagnia pubblica attiva (in grado di operare) opera solo una volta durante ciascuna sessione operativa.

OTTENERE PRESTITI DAL GOVERNO

Il governo Canadese può finanziare con prestiti qualsiasi compagnia pubblica attiva/operante, durante tutte le sessioni operative, in tutte le fasi di gioco dalla 1 alla 4. Questi prestiti vanno restituiti all'inizio della fase cinque (rif. sezione sulla formazione delle Ferrovie di Stato Canadesi). Ogni compagnia può assicurarsi un prestito per ciascuna sessione operativa. Quando ciò accade, la compagnia acquisisce 100\$ in tesoreria (prendendoli dalla banca), e un segnalino "loan 100\$" viene piazzato sul tabellino della compagnia. Se un prestito viene erogato dopo il segmento di gioco della sessione operativa denominato *Pagamento degli interessi sui prestiti governativi non pagati*, la compagnia riceve 90\$. Se occorrono più segnalini "loan 100\$" di quelli forniti, utilizzare altri segnalini per rappresentare i prestiti.



ACQUISTARE COMPAGNIE PRIVATE

In qualsiasi momento della sessione operativa di una compagnia pubblica in fase due o tre, la compagnia può acquistare una compagnia privata posseduta da un giocatore. Il prezzo pagato deve essere almeno la metà, ma non più del doppio di quello indicato sul certificato. Per esempio, la Flos Tramway, che costa 20\$, può essere venduta a una compagnia pubblica a un prezzo che varia tra 10\$ e 40\$. Questo pagamento è effettuato direttamente dalla tesoreria della compagnia al giocatore. Qualche compagnia privata concede diritti speciali alla compagnia pubblica che la possiede. Questi diritti possono essere esercitati immediatamente dopo l'acquisto (vedi *Compagnie Private*).

POSARE O AGGIORNARE BINARI

La costruzione di tratte ferroviarie è rappresentata, in **1856**, dal piazzamento di tessere esagonali sulla mappa. Inizialmente, gli unici binari esistenti sono quelli su alcune delle celle, che hanno un binario prestampato.

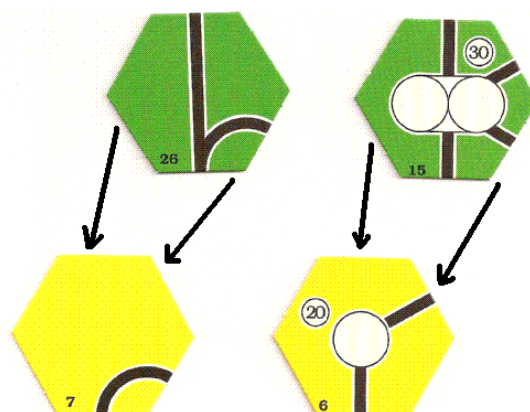
Ogni compagnia operante può piazzare un esagono durante il proprio turno, in ogni turno operativo. L'esagono deve combaciare con la forma dell'esagono sulla mappa, e sono possibili tutti e sei gli orientamenti purché siano rispettate le seguenti condizioni:

- Una volta posata, una tessera diviene parte della mappa e può essere rimossa solo se sostituita da un'altra tessera.
- Quando una tessera è sostituita, tutti i segmenti di binario devono avere lo stesso orientamento presente sulla tessera sostituita.
- Le tessere gialle possono essere piazzate solo sulle celle verde chiaro senza bordo giallo. Esse possono anche rimpiazzare alcune tessere gialle per operare la riduzione ("downgrade") di città piccole singole nelle fasi cinque o sei.
- Le tessere verdi rimpiazzano le tessere gialle o sono piazzate su celle gialle o con bordo giallo. Gli esagoni gialli (London, Barrie e Toronto) hanno specifiche tessere verdi. Gli esagoni con bordo giallo (Welland, Hamilton e Kitchener) possono anche ospitare la tessera verde #59.
- Le tessere marroni possono soltanto rimpiazzare tessere verdi.
- Le tessere grigie possono soltanto rimpiazzare tessere marroni.
- Le tessere sostituite vengono rimosse dalla mappa e poste nel raccoglitore.

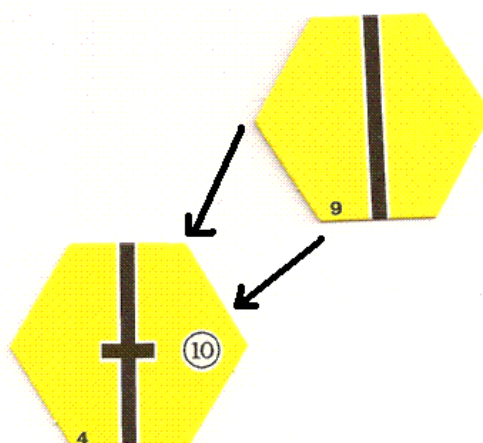
La compagnia che piazza o sostituisce una tessera deve poter essere in grado di tracciare una linea regolamentare di qualsiasi lunghezza da uno dei suoi segnalini stazione fino (e lungo a) uno dei nuovi segmenti, o aumentare (o decrementare in caso di "downgrade" di città piccola) il valore di una città a cui si può arrivare con la nuova tessera. Ci sono due eccezioni a questa regola: una compagnia che possieda la compagnia privata "Waterloo and Saugeen Railway Co." oppure la "Canada Company" può piazzare tessere in alcuni esagoni che non sono estensione delle tratte esistenti della compagnia. La descrizione di queste compagnie private (vedi) fornisce maggiori dettagli a riguardo. La compagnia non è tenuta ad usare necessariamente la nuova tessera quando opera.

Quando una tessera è rimpiazzata, tutti i segnalini "stazione", ed eventuali altri eventualmente presenti, devono essere piazzati sulla nuova tessera in identica posizione. Una tessera non può essere disposta se porta ad avere un binario che termina su celle prestampate dove non possano essere poste tessere, a meno che appunto non rechino nel disegno un binario (per esempio, Goderich) o punto di connessione di tipo locazione rossa fuori quadro.

AMPLIAMENTO ("upgrade")



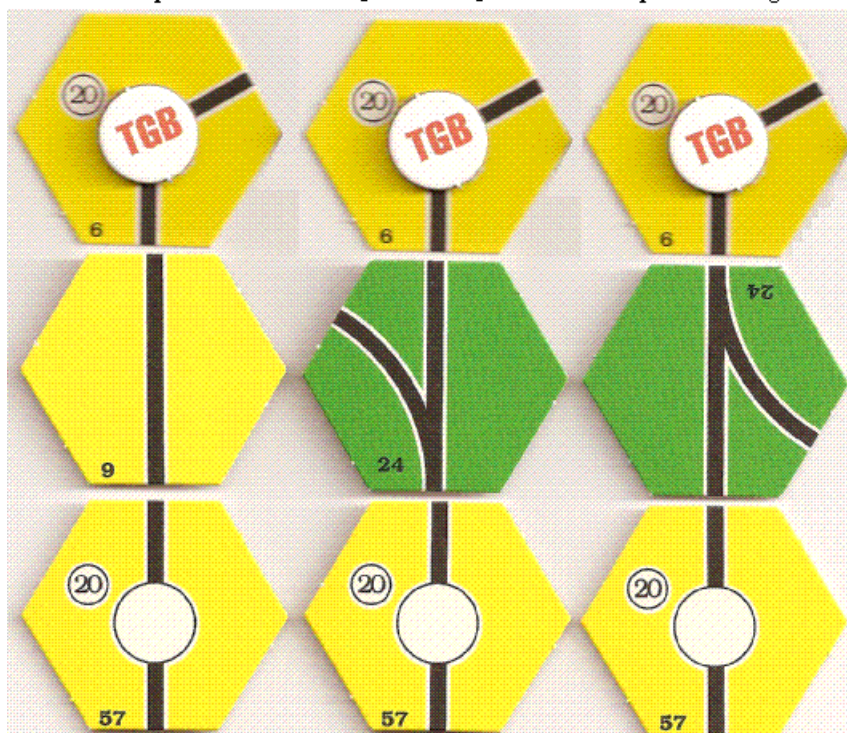
RIDUZIONE ("downgrade")



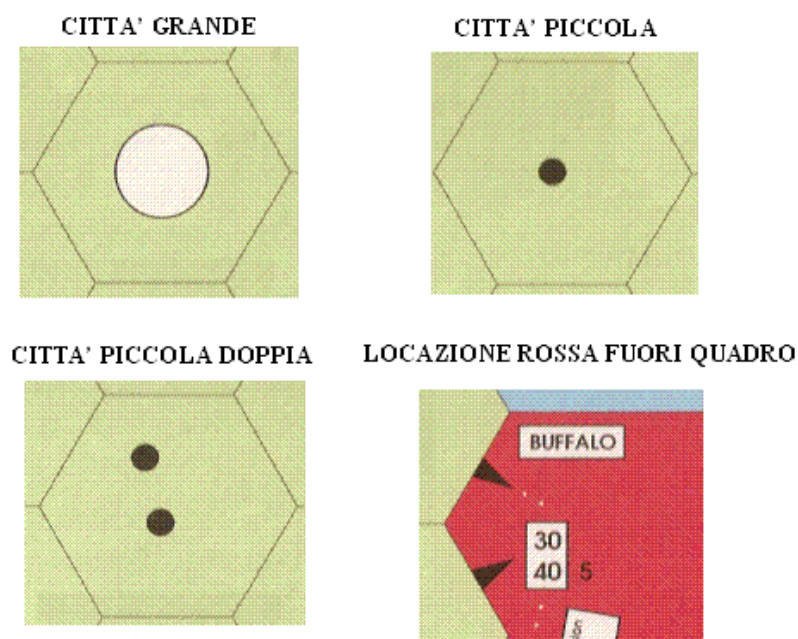
Prima dell'ampliamento

Ampliamento regolare

Ampliamento irregolare



Le celle con una o due città piccole possono ospitare solo tessere gialle con disegnato sopra il corrispondente numero di città piccole. Similmente, celle con una città grande, indicata con un cerchio grande, possono ospitare solo tessere con disegnato sopra un cerchio grande.

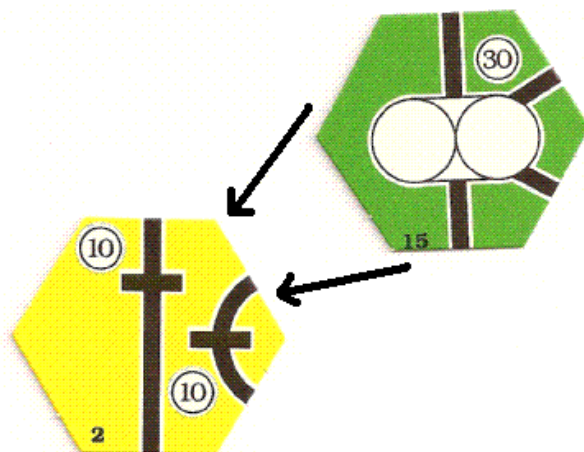


I terreni difficili, rappresentati nella mappa con un "\$" e un ammontare, richiedono costi aggiuntivi per posare la prima tessera. Questo denaro viene pagato dalla tesoreria della compagnia e deve essere versato al momento della posa della tessera. Successive sostituzioni di tessere su terreni difficili non richiedono il versamento aggiuntivo.



Nelle fasi cinque e sei, le città piccole singole e doppie possono essere oggetto di ampliamento ("upgrade") o riduzione ("downgrade"). Le città piccole singole possono essere sostituite dalle opportune tessere gialle con città grande (ampliamento) o dalle opportune tessere con binario semplice (riduzione).

Ampliamento di città piccola doppia (fase 5 o 6)

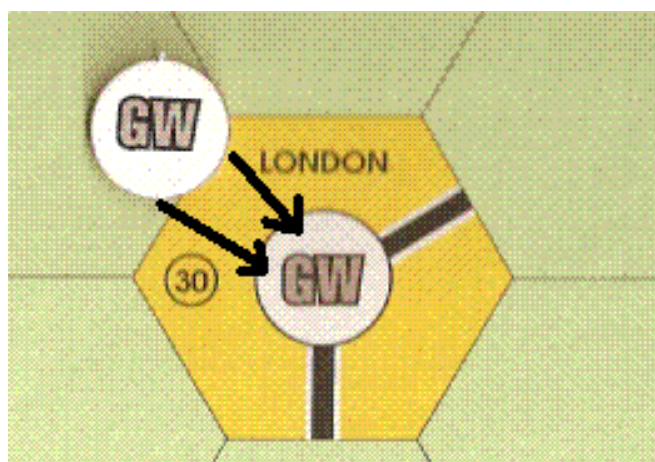


Le città piccole doppie possono essere sostituite dalla corrispondente tessera verde con doppia città. Queste tessere possono essere ulteriormente “ampliate” ove esistano tessere appropriate disponibili, rif. sezione censimento tessere per dettagli sui possibili ampliamenti e riduzioni.

Le tessere città marroni #125 possono essere usate per innalzare la verde #14 e #15 in posizioni che non accoglieranno mai una tessera città marrone #63. Questi esagoni sono marcati sulla mappa con “L”. Le tessere marroni #125 non possono essere collocate in nessun altra posizione sulla mappa.

PIAZZARE SEGNALINI STAZIONE

Quando una compagnia opera per la prima volta, piazza il suo segnalino rotondo di stazione (gratuito) sull'esagono della sua città di partenza, a rappresentare una stazione. Una compagnia può pagare per una stazione addizionale durante ciascuna sessione operativa, inclusa la sua prima, fino al massimo numero di segnalini permessi per quella compagnia.



Il costo di ogni segnalino stazione è indicato sul tabellino della compagnia. Per piazzare un segnalino, la compagnia deve avere la possibilità di tracciare una linea regolare da uno qualsiasi dei suoi segnalini stazione già presenti, alla città dove vorrebbe piazzare il nuovo segnalino. Nella città "obiettivo" deve esserci inoltre spazio a sufficienza per il segnalino. E' permesso soltanto un segnalino stazione per città grande, e i segnalini non possono essere impilati. Una compagnia non può avere più di un segnalino per tessera. Nella città di partenza di una compagnia non ancora avviata, una compagnia non può porre un segnalino stazione nell'ultimo spazio disponibile (se uno spazio ulteriore diventa disponibile in seguito, allora il segnalino può essere posizionato).

L'eccezione a questa regola è che la compagnia che possiede la "Waterloo & Saugeen Railway Co." può piazzare un segnalino nell'esagono "Kitchener" anche senza essere in grado di tracciare la linea regolare richiesta.

Una volta che un segnalino stazione viene piazzato, non può essere spostato o rimosso, finché la compagnia non chiude. Quando una città ha tutti i suoi spazi riservati alle stazioni occupati, solo le compagnie con un segnalino stazione in quella città possono passare su quella città quando determinano una linea. Altre compagnie possono usare questa città solo come capolinea ("terminus").

OPERARE CORSE FERROVIARIE E CALCOLARE L'UTILE

Per generare utile, una compagnia fa operare i propri treni sulla mappa in accordo alle seguenti regole:

- una linea regolare per un treno deve includere una città con uno dei segnalini stazione della compagnia e, almeno, un'altra città (rammentare che una città può essere di tipo grande, piccola, o rossa fuori quadro).
- Il massimo numero di città che un treno può toccare è uguale al tipo del treno (es.: un treno di tipo 3 può toccare/arrivare a non più di tre città). Un treno diesel non ha questa limitazione e può toccare un numero qualsiasi di città, purché siano rispettate le altre regole.
- Una linea non può essere invertita in corrispondenza di una giunzione.
- Se una linea include destinazioni rosse fuori quadro, esse possono essere utilizzate solo come inizio o fine corsa, eccezion fatta per Goderich.
- Un singolo treno non può raggiungere o attraversare la stessa città più di una volta, ma può conteggiare due città differenti che si trovino sulla stessa tessera.
- Un treno non può usare una porzione di binario più di una volta, ma può utilizzare porzioni diverse che si trovino sulla stessa tessera.
- Un treno può raggiungere (e conteggiare) città su cui siano presenti segnalini stazione di altre compagnie, ma non può attraversarle.

Il valore di una corsa è uguale al totale dei valori corrispondenti alle città che tocca/attraversa/raggiunge. Se una compagnia ha più treni, ognuno di essi deve rispettare queste regole e non può utilizzare porzioni di binario utilizzate da altri treni. Può, tuttavia, utilizzare e conteggiare città anche se già usate in altre linee. Quando una compagnia opera più corse, l'utile è la somma degli utili di ogni singola corsa.

Normalmente, il presidente della compagnia decide quali linee utilizzare per i propri treni. Tuttavia, un altro giocatore (purché sia azionista) può segnalare eventuali linee più redditizie, che a quel punto il presidente è obbligato ad operare.

ESEMPIO DI OPERATIVITA' SUI TRENI

In fase 3, la compagnia LPS sta operando due treni: un tipo 3 e un tipo 4. Il tipo 3 corre da Sarnia (30) attraverso Maudaumin (30) fino a Glencoe, totale corsa: 80\$; il tipo 4 corre da Goderich (30) attraverso una piccola città (10) e Maudaumin (30), fino a Sarnia (30), per un totale corsa di 100\$. LPS guadagna in totale, quindi, 180\$. Se LPS avesse acquistato la "St. Clair Frontier Tunnel Co." (o il gettone del tunnel dal proprietario di quella compagnia), 10\$ verrebbero aggiunti ad entrambe le corse (poiché entrambe toccano Sarnia), portando il guadagno totale a 200\$.



PAGARE INTERESSI SUI PRESTITI DEL GOVERNO

Ogni compagnia deve pagare 10\$ di interesse alla banca per ogni prestito non restituito che possiede.



Se la compagnia non ha denaro sufficiente, preleva per il pagamento il massimo numero di incrementi di 10\$ possibile attingendo fondi dalla tesoreria, fino a un minimo di zero contanti residui in tesoreria. Se il debito non è esaurito, paga il presidente la parte residua, di tasca propria. Se il presidente non riesce a coprire la parte mancante, deve vendere le azioni necessarie a coprire il debito (vedi *Vendita forzata di azioni*).

DICHIARARE DIVIDENDI O VERSARE GUADAGNI IN TESORERIA

Il presidente decide se pagare dividendi o se versare i guadagni nella tesoreria della compagnia. Se vengono pagati i dividendi, ogni azione riceve il 10% dei guadagni. Se CGR (Ferrovie di Stato Canadesi) sta usando le azioni 5%, ogni azione riceve il 5% dei guadagni. I dividendi delle azioni nello "open market" sono pagate alla tesoreria della compagnia. Azioni ancora presenti nella offerta iniziale pagano i loro dividendi alla banca.

Spostare il segnalino azionario sul tabellone relativo di una colonna a destra se vengono pagati i dividendi, di una colonna a sinistra se invece i guadagni vengono versati in tesoreria. Le compagnie che dichiarano un dividendo di 0\$ sono considerate come appartenenti alla seconda categoria, cioè è come se versassero in tesoreria.

Per facilità nel tenere traccia, rovesciare il segnalino sottosopra per indicare che la compagnia ha operato.

ACQUISTARE TRENI

A questo punto, una compagnia ha l'opzione di acquistare uno o più treni, purché non ecceda le limitazioni previste. Poiché gli acquisti dei treni possono implicare transizioni di fase, gli acquisti vanno effettuati uno ad uno. Così, se una compagnia desidera acquistare più treni, ne acquista prima uno, risolve eventuali transizioni di fase, procede con il secondo, e così via. Se l'acquisto di un treno forza una transizione di fase, e questa transizione

riduce il numero di treni che una compagnia può possedere, la compagnia potrebbe anche non poter acquistare più treni. Se, come risultato di una transizione, una compagnia si trova a possedere più treni di quelli consentiti, il presidente sceglie quale treno scartare e lo pone nello “open market”.

I treni possono essere acquistati dalla banca, dal mercato aperto (“open market”), o da altre compagnie intenzionate a venderli. La banca vende treni nuovi, e li vende rigorosamente nell’ordine previsto. Così, tutti i treni di tipo 2 saranno venduti prima del primo treno di tipo 3, etc. I treni acquistati dalla banca, dallo “open market”, o dalle ferrovie di stato Canadesi (CGR), saranno sempre acquistati al prezzo di cartellino. I treni acquistati da altre compagnie diverse da CGR possono essere acquistati a qualsiasi prezzo (minimo 1\$) concordato tra i presidenti delle due compagnie coinvolte. Una compagnia può acquistare l’ultimo treno di un’altra compagnia.

Sebbene il passaggio di un treno da una compagnia all’altra vada reso noto a tutti i giocatori, il prezzo pagato potrebbe non essere rivelato. Quando un treno è acquistato da un’altra compagnia, l’intera transazione deve essere effettuata durante la fase di acquisti del turno della compagnia. Una compagnia non è tenuta ad acquistare un treno da un’altra compagnia, indipendentemente dal prezzo offerto.

Una compagnia che non ha linee regolamentari non necessita di possedere treni. Tuttavia, una compagnia operante con almeno una linea regolamentare è tenuta ad avere un treno, ed è obbligata ad acquistarne uno in questa fase se non ne possiede.

Se una compagnia deve acquistare un treno e non ha denaro, il presidente deve versare il necessario di tasca propria. In questo caso, la transazione è governata dalle seguenti regole:

- Può essere acquistato solo un treno.
- Il treno può essere acquistato solo dalla banca o dallo “open market”, non da un’altra compagnia.
- Il treno acquistato deve essere il più economico disponibile
- Il presidente deve contribuire solo per questo singolo acquisto, e deve usare tutto il denaro nella tesoreria della compagnia.

Se il presidente non ha abbastanza denaro, deve vendere azioni (vedi *Vendita forzata di azioni*).

Una compagnia può scartare un treno per far spazio a un nuovo treno. Se, tuttavia, comprare un treno forza una transizione di fase portando una compagnia a trovarsi in eccesso di treni, i treni in eccedenza vengono scartati e posti nello “open market”, senza compenso di alcun genere.

Se i diesel sono disponibili in vendita e una compagnia ha un treno di tipo 4, 5 o 6, può scambiare questo treno con un diesel aggiungendo 750\$, anche se la compagnia è al suo limite massimo. Il treno restituito viene posto nello "open market".

RISCATTARE PRESTITI DEL GOVERNO

Come ultima azione di una sessione operativa di una compagnia, i prestiti governativi vanno riscattati. Una compagnia può riscattarne quanti vuole. Per ogni prestito riscattato, la compagnia paga 100\$ alla banca, e ripone il cartoncini "loan" in posizione sul tabellone del mercato azionario.

Se una compagnia ha più cartoncini di quante sono le azioni nelle mani dei giocatori, deve riscattare quelli in eccesso. Se la compagnia non fondi sufficienti in tesoreria, il presidente provvederà con i propri fondi. Se anche questi non fossero abbastanza, egli deve vendere azioni personali (vedi *Vendita forzata di azioni*).

TERMINE DI UNA SESSIONE OPERATIVA

Una volta che tutte le compagnie in grado di farlo hanno operato, la sessione operativa termina. I segnalini azionari vengono capovolti con il lato destro in alto, in preparazione del prossimo giro. Il segnalino di sessione (quello con sopra scritto "round") viene posto nella successiva casella appropriata sul display. La fase di gioco determina se ci sarà ora un'altra sessione operativa oppure una sessione azionaria.

FINE DEL GIOCO

Il gioco può terminare in due modi. Quando la banca termina il denaro durante una sessione operativa, si completa l'intero insieme di turni operativi prima di determinare il vincitore. Se la banca termina il denaro durante una sessione azionaria, si completa la sessione azionaria e il successivo insieme di sessioni operative prima di procedere a determinare il vincitore. Utilizzare i segnalini non in uso per rappresentare 1000\$; ciò garantirà alla banca moneta sufficiente per terminare il gioco. In alternativa, queste transazioni finali possono essere tracciate con carta e penna usando il foglio di calcolo fornito in fondo a questo manuale.

Quando un giocatore va in bancarotta la partita termina e si procede immediatamente alla determinazione del vincitore. Un giocatore potrebbe non voler terminare in bancarotta, ma in alcuni casi può avere interesse a farlo.

VENDITA FORZATA DI AZIONI

Come indicato in precedenza, ci sono quattro situazioni che possono forzare il presidente di una compagnia a vendere azioni per completare un acquisto o un pagamento. Esse sono:

- Pagare gli interessi sui prestiti di una compagnia.
- Riscattare i prestiti di una compagnia perché i giocatori possiedono troppe poche azioni.
- Acquistare un treno per una compagnia.
- Acquistare la seconda azione del certificato del presidente della CGR (Ferrovie di Stato Canadesi).

Valgono, per queste vendite forzate di azioni, le seguenti regole:

- Le vendite non possono causare un cambio di presidenza, anche se esse possono causare cambi di presidenza per altre compagnie.
- Il presidente decide cosa vendere, in che ordine, e come vendere le azioni.
- Tutte le azioni vendute da una singola compagnia devono essere vendute in un singolo blocco.
- Tutte le normali regole del mercato azionario, e quelle sui limiti sui certificati e sulle azioni devono essere rispettate.
- Il presidente può scegliere di vendere solo il minimo necessario per completare gli acquisti/pagamenti richiesti.
- Se il presidente non riesce a recuperare il denaro necessario da queste vendite, il giocatore va in bancarotta e la partita termina immediatamente.

BANCAROTTA

Quando un giocatore non riesce a recuperare, con i mezzi consentiti, denaro sufficiente per un pagamento o un acquisto dovuti, va in bancarotta. Il denaro contante è restituito alla banca e la partita termina all'istante. Si procederà subito alla determinazione del vincitore, come spiegato nella sezione successiva.

Nell'esempio seguente mostriamo cosa può e cosa non può essere venduto nel tentativo di recuperare denaro per coprire un debito o un acquisto obbligatorio. Faremo vedere anche come calcolare la posizione di bancarotta del giocatore a fine partita. La compagnia Grand Trunk non ha treni e il presidente, Ima Swindler, deve vendere azioni per provare a recuperare contante. Ima ha 37\$ nella propria personale cassa e la tesoreria della compagnia ha 13\$, e non può chiedere ulteriori prestiti (i prestiti sono ora indisponibili). L'unico treno disponibile è un diesel, al prezzo di 1100\$. Ima deve recuperare 1050\$ per pagare il treno che, secondo regolamento, è obbligato ad acquistare. Le partecipazioni di Ima nelle varie compagnie sono le seguenti quattro:

	Grand Trunk	Welland	Credit Valley	Great Western
Ima	40%	60%	30%	30%
Altri giocatori	20%/20%	0%	50%/20%	20%/10%/10%
Banca	20%	40%	0%	30%
Prezzo corrente	90\$	150\$	125\$	110\$

Ima può vendere solo il 20% dei titoli Grand Trunk (per 180\$), perché vendere una quota maggiore forzerebbe un cambio di presidenza, non permesso perché è la stessa Grand Trunk ad aver forzato la vendita. Ima può vendere solo il 10% dei titoli Welland (per 150\$), perché c'è già il 40% dei titoli nello "open market", e il limite per lo "open market" è il 50%. Ima può vendere tutto il 30% di Credit Valley (per 375\$). Ima può vendere solo il 20% di Great Western (per 220\$), perché c'è già il 30% dei titoli nello "open market", e il limite per lo "open market" è il 50%. La vendita, da parte di Ima, del 20% di Great Western, causa il cambio di presidenza, la quale va al giocatore che aveva il 20%.

	Grand Trunk	Welland	Credit Valley	Great Western
Trattenuto da Ima	20%	50%	0%	10%
Prezzo di fine partita	75\$	125\$	90\$	90\$
Posizione di Ima a fine partita	150\$	625\$	0\$	90\$

Vendendo quanto possibile, Ima racimola 925\$. Aggiungendo questo al denaro di Ima e a quello della compagnia, arriva a 975\$, in difetto di 125\$ rispetto al necessario (1100\$). Ima va in bancarotta e restituisce tutto il suo denaro alla banca. La partita termina all'istante e i giocatori calcolano il loro patrimonio. Il patrimonio netto di Ima ammonta a 865\$, ossia il valore totale delle azioni che non era autorizzato a vendere.

VINCERE LA PARTITA

Il vincitore è il giocatore con il più alto valore combinato di contante, azioni valutate al valore di mercato, e compagnie private valutate al valore di cartellino. Se la partita termina prima della formazione delle ferrovie di stato Canadesi (CGR), ogni compagnia con prestiti governativi da restituire vede ridotto il valore delle proprie azioni di 10\$ per ogni prestito in carico a quella compagnia. E' possibile che un giocatore in bancarotta vinca la partita.

FERROVIE DI STATO CANADESI

INTRODUZIONE

Le Ferrovie di Stato Canadesi (Canadian Government Railways, CGR) furono create durante la Confederazione Canadese per controllare diverse compagnie ferroviarie messe in esercizio dai vari governi coloniali che formavano il Canada. Il governo coloniale del Canada Superiore lasciò lo sviluppo delle ferrovie in mani private, offrendo una forma limitata di supporto. Quando queste compagnie si trovarono in difficoltà finanziarie, esse vennero assorbite dalle Ferrovie di Stato dal Governo Canadese. Il 1917 è l'anno in cui le linee ferroviarie che si trovavano nell'area geografica coperta dalla mappa di gioco vennero acquisite dalle ferrovie di stato. Rif. anche *Note di progetto* per maggiori dettagli storici.

Quando viene venduto il primo treno di tipo 6, inizia la fase 5. Tutte le variazioni relative, precedentemente descritte, hanno luogo immediatamente, eccetto la restituzione dei prestiti governativi pendenti e la possibile formazione delle ferrovie di stato. Queste due azioni sono ritardate fino al momento in cui la compagnia che ha acquistato questo treno completa il suo turno operativo.

RESTITUZIONE PRESTITI

La fase di restituzione dei prestiti inizia con il giocatore che è presidente della compagnia che ha acquistato il primo treno di tipo 6, e continua in senso orario. Per ogni compagnia di cui il giocatore è presidente, il giocatore restituisce quanti più prestiti possibile con il denaro delle tesorerie delle compagnie. I prestiti sono ripagati in incrementi di 100\$. Se i denari in tesoreria non bastano, il giocatore provvede con il contante personale. Il giocatore non può vendere azioni per recuperare denaro. Se il giocatore è presidente di più di una compagnia, può scegliere l'ordine in cui le compagnie restituiscono i prestiti.

NON-FORMAZIONE

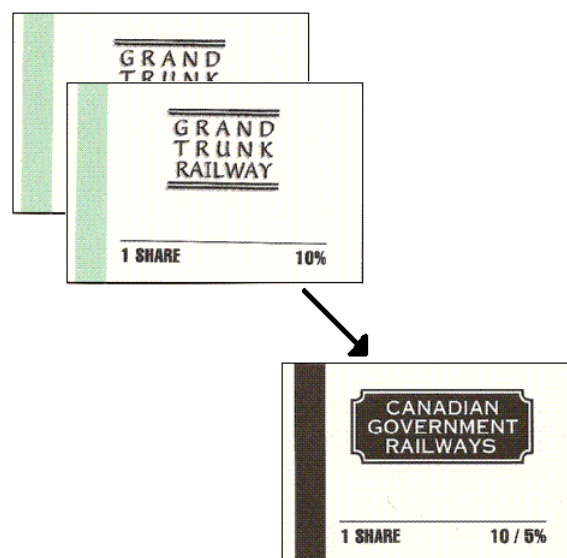
Se tutte le compagnie sono in grado di restituire i prestiti, le ferrovie di stato non si formano. La sessione operativa riprende con la compagnia seguente in ordine di prezzo azionario.

FORMAZIONE DELLE FERROVIE DI STATO CANADESI (CGR)

Se una o più compagnie non sono in grado di ripagare i prestiti, vengono formate le Ferrovie di Stato Canadesi (CGR). Tutte le compagnie insolventi vengono assorbite da CGR, come di seguito spiegato.

SCAMBIO DI AZIONI

Le azioni delle compagnie assorbite da CGR all'atto della sua formazione vengono scambiate per azioni della CGR, in un rapporto di due a uno.



(due azioni della compagnia assorbita in cambio di una azione CGR; inizialmente vengono emesse le prime dieci azioni CGR; il secondo lotto viene emesso solo se necessario).

Lo scambio di azioni inizia con il presidente della compagnia che ha acquistato il primo treno di tipo 6, quindi procede in senso orario con gli altri giocatori. Tutti i titoli di un giocatore vengono scambiati insieme, a coppie, anche se sono di compagnie diverse. Eventuali azioni singole in eccedenza vengono poste nel mercato aperto ("open market"), senza compenso per il giocatore che le possedeva.

Per esempio, supponiamo che GT, TGB, e CV siano assorbite da CGR e il giocatore Dewey Cheatham possieda una azione di GT, tre di TGB, e una di CV. Egli scambierà quattro di queste azioni per due titoli CGR; il singolo titoli in eccedenza verrà posto nel mercato aperto ("open market").

Una volta che tutti i giocatori abbiano scambiato le proprie azioni, le azioni nel mercato aperto ("open market") vengono scambiate, a coppie, per azioni CGR in rapporto di due a uno. Dopo lo scambio nel mercato aperto, tutte le azioni delle compagnie assorbite, incluse eventuali azioni singole residue nel mercato aperto, vengono rimosse dal gioco.

Se per finalizzare tutti questi scambi sono necessarie più di dieci azioni, viene emesso il secondo lotto da dieci azioni. Se le azioni CGR finiscono prima che tutte le azioni siano scambiate, le azioni non scambiate in eccedenza vengono rimosse dal gioco senza compenso per i giocatori che le possedevano. Se la seconda emissione di azioni CGR non è necessaria per lo scambio, va rimossa dal gioco.



Eventuali azioni CGR residue dalla offerta corrente (il primo lotto da dieci o entrambi) vengono piazzate nella sezione delle offerte iniziali del mercato azionario ("stock market").

DETERMINARE IL PRESIDENTE DELLE FERROVIE DI STATO CANADESI (CGR)

Il certificato del presidente viene dato al primo giocatore che si trova ad avere due azioni CGR. Dopo che lo scambio azionario viene completato, il certificato è poi trasferito al giocatore che ne detiene la maggioranza. Se c'è un "ex aequo" va al primo dei giocatori in parità partendo da quello che attualmente possiede il certificato, procedendo in senso orario. La persona che riceve il certificato scambia due azioni singole con la persona che lo possedeva, in cambio del certificato del presidente.



Se nessun giocatore possiede più di un titolo CGR, il presidente è colui che ha ricevuto la prima azione. A tale giocatore viene consegnato il certificato del presidente, ma egli deve acquistare un secondo titolo CGR durante il suo primo turno nella successiva sessione azionaria. Finché questo acquisto non viene effettuato, il giocatore non riceve dividendi sulla quota non acquistata del certificato del presidente. Quando questa seconda azione verrà acquistata, il giocatore non riceverà nulla indietro, poiché il giocatore già possiede il certificato del presidente. Se il giocatore non possiede denaro sufficiente per questo, egli deve vendere azioni personali (vedi *Vendita forzata di azioni*).

Il giocatore viene alleggerito di tale incombenza se un altro giocatore acquista un secondo titolo prima del primo turno azionario del giocatore. Quando questo accade, il giocatore che acquista il secondo titolo CGR non riceve il singolo certificato rappresentante il titolo. Piuttosto, il presidente al momento in carica scambia il certificato del presidente con il certificato singolo del nuovo presidente.

SCAMBIO DI SEGNALINI

La CGR ha dieci segnalini stazione. Fino a dieci segnalini delle compagnie assorbite, dunque, sono scambiati con segnalini CGR. I segnalini delle stazioni sulle città di partenza devono essere scambiati per primi. Poi, si procede allo scambio degli altri segnalini, nell'ordine scelto dal presidente. Poiché CGR non può avere più di un segnalino stazione sulla stessa cella, il presidente può scegliere quale usare, fatto salvo il fatto che il segnalino sulla stazione della città di partenza deve avere la precedenza. E' obbligatorio procedere allo scambio con tutti i segnalini stazione che possono essere scambiati, anche se il presidente non lo preferisse. Segnalini stazione addizionali possono essere in seguito disposti sulla mappa durante le sessioni operative al prezzo di 100\$ ognuno.

TRENI

Se si forma la CGR, il presidente sceglie quali treni mantenere tra quelli provenienti dalle compagnie assorbite, se ve ne sono. La CGR deve mantenere tutti i treni permanenti (tipo 5 o sup.) fino al suo limite di tre treni. I treni scartati sono piazzati nel mercato aperto ("open market") e sono disponibili per l'acquisto.

Se non ci sono treni residui per la CGR o se il presidente sceglie di scartarli, la CGR può prendere un treno diesel in prestito da quelli disponibili in vendita. Il treno non viene spostato sul tabellino della CGR e può essere acquistato da un'altra compagnia. Poiché le transizioni di fase sono forzate da *acquisti* di treni, la CGR non forzerà alcuna transizione di fase perché sta prendendone uno in *prestito*. La CGR deve versare i guadagni in tesoreria finché non potrà permettersi un treno permanente (tipo 5, 6 o diesel). Deve acquistare un diesel appena può permetterselo. Il presidente può scegliere, tuttavia, di acquistare un treno permanente di tipo inferiore in sua vece, esentando così la CGR dal dover acquistare un diesel.

Finché la CGR non possiede un treno permanente (tipo 5, 6 o diesel), il suo segnalino azionario non viene mosso dalla sua posizione in iniziale per alcuna ragione, inclusa la vendita di azioni. Non appena CGR acquista il suo primo treno permanente, non può più prendere in prestito un diesel. La CGR potrà solo vendere o acquistare treni al prezzo regolare di cartellino. La CGR può solo acquistare treni di tipo 5, 6 o diesel.

TESORERIA

La CGR acquisisce tutti i denari nelle tesorerie delle compagnie assorbite. Questo è il suo unico capitale iniziale. Le successive vendite di azioni dalla offerta iniziale sono pagate direttamente alla banca, e non alla tesoreria della CGR. Per tutto il resto, la tesoreria di CGR funziona come quella di qualsiasi altra compagnia pubblica.

VALORE AZIONARIO

Le azioni CGR valgono inizialmente 100\$ oppure la media dei valori delle azioni delle compagnie assorbite, a seconda di quale dei due valori sia il più alto. Per calcolare tale media, calcolare il valor medio e arrotondare il risultato per difetto al più vicino incremento di 5\$. Se ci sono tre o più compagnie, ignorare quella con il valore più basso nel calcolo. Se il valore è 100\$, piazzare il segnalino azionario e il segnalino del valore nominale ("par value") nella cella iniziale di valore 100\$. Se la media supera i 100\$, piazzare il segnalino azionario e il segnalino del valore nominale "par" sulla riga in alto del mercato azionario ("stock market"), nella posizione a destra dei 100\$ che sia il più vicino possibile alla media. Per esempio, se la media è 120\$, piazzare ambo i segnalini nella cella 124\$ della riga superiore dello mercato azionario.

Questo valore azionario è il valore per le azioni al 10%, se solo le prime 10 azioni sono state emesse. Se è stato emesso anche il secondo lotto da dieci azioni, il segnalino azionario rappresenta il valore delle azioni al 5%. Le azioni della offerta iniziale possono essere acquistate al valore nominale ("par"). Le azioni nel mercato aperto ("open market") sono acquistate al prezzo corrente di mercato, come indicato dal segnalino nel mercato azionario.

LIMITI AZIONARI PER LE FERROVIE DI STATO CANADESI (CGR)

Se vengono emesse più di dieci azioni CGR, ogni azione CGR conta come mezzo certificato. I giocatori possono possedere fino a dodici azioni CGR e il mercato aperto ("open market") ne può contenere fino a dieci. La CGR può essere avviata anche con più del 50% delle sue azioni nel mercato aperto. Quando i giocatori acquistano azioni CGR, essi devono acquistare azioni nel mercato aperto finché la quota in esso contenuta non raggiunga il limite del 50%.

NUOVI LIMITI PER I CERTIFICATI

La transizione alla fase 5 conduce all'uso della seconda tabella per i limiti sui certificati. Se questa variazione conduce un giocatore fuori dalla compatibilità con il nuovo limite, il giocatore deve vendere le azioni in eccesso nella successiva sessione azionaria. Per esempio, se CGR si era formata a partire da CV, BBG, LPS, GT e TGB in una partita di cinque giocatori, il nuovo limite dei certificati decrescerebbe da 13 a 11, perché ora ci sarebbero solo 7 compagnie in gioco.

OPERATIVITA'

Se una delle compagnie che formano la CGR ha già operato durante questo turno, la CGR non opera fino alla prossima sessione operativa. Se nessuna di esse ha già operato, la CGR opera immediatamente durante la sessione operativa corrente. Conseguentemente, la prima volta che opera, la CGR potrebbe trovarsi ad operare fuori dal normale ordine del turno. Nelle sessioni operative seguenti, la CGR opera secondo il normale ordine.

A causa del coinvolgimento del governo, ci sono molte differenze tra la CGR e le altre compagnie pubbliche in termini di operatività. Aldilà delle eccezioni sopra menzionate, la CGR opera come una normale compagnia pubblica.

TRENI

La CGR venderà e acquisterà treni al costo di cartellino. La CGR comprerà solo treni di tipo 5, 6 o diesel.

DIVIDENDI

Quando la CGR ha un treno permanente potrebbe, a discrezione del presidente, pagare i dividendi. Se era stato emesso solo il primo lotto da dieci azioni, le azioni sono quelle normali al 10%. Se era stato emesso anche il secondo lotto da dieci azioni, il dividendo è solo il 5% per azione. Per singole azioni 5%, arrotondare l'ammontare dei dividendi per eccesso, fino al dollaro successivo, se necessario. In questo caso, trattare due azioni 5% come una singola 10%, senza usare quindi arrotondamenti.

FUORI MERCATO

Il segnalino azionario della CGR non può mai essere mosso nella area di chiusura ("closed") del mercato azionario. Si ferma sempre un riquadro prima.

VARIANTI

CITTA' DI DESTINAZIONE ALTERNATIVE

Per sperimentare nuove dinamiche, potreste scegliere diverse città di destinazione per le compagnie. Es.:

BBG	Toronto
CA	collega Detroit a Londra
CPR	Oshawa
CV	Barrie
GT	Burlington
GW	Brantford
LPS	Londra
TGB	Canadian West
THB	Woodstock
WR	Hamilton
WGB	Lago Huron

TRENI ALTERNATIVI

I diesel divennero popolari, nella realtà, in un'epoca diversa da quella simulata nel gioco. Per conformarsi a ciò, potete sostituire i diesel con i treni di tipo 8, che costano 1000\$ (o 650\$ con restituzione). La vendita di un treno di tipo 8 forza l'ingresso nella fase sei.

NOTE DI PROGETTO

Dopo diversi anni spesi a divertirsi (?) con 1830 di Avalon Hill, 1829 e 1853 di Hartland, 1835 di Hans im Glück, e varianti simili (anche fatte in casa), eravamo in cerca di nuove strade di gioco. L'ispirazione per un gioco ambientato in questa specifica area del Canada venne da una mappa pubblicata nel 1987 da Rideau Graphics chiamata *Compendio delle linee ferroviarie dell'Ontario del Sud 1850-1984*. La mappa lasciava capire che c'era un numero di compagnie sufficiente per ideare un gioco interessante. Ulteriori letture in *Storia statutaria delle ferrovie canadesi 1836-1986* pubblicata dal CIGGT e la storia in due volumi delle Ferrovie Nazionali Canadesi di G. R. Stevens, fornirono ulteriori informazioni su quando e dove le compagnie nacquero. Questo, unitamente a tre mesi di prove di gioco e ore di lavoro al computer, ha portato a questo gioco.

I vari giochi di ambientazione ferroviaria pongono enfasi su aspetti differenti. 1829 è la competizione per le linee, 1830 è il gioco dei baroni banditi, 1835 la formazione delle Ferrovie di Stato Prussiane e 1853 la costruzione delle linee. L'enfasi, in **1856**, è nella lotta per mantenere la propria compagnia fuori dalle Ferrovie di Stato Canadesi. Le regole che limitano le modalità in cui il capitale viene pagato alla compagnia, insieme ai generosi prestiti governativi rendono questo obiettivo intrigante. I prestiti sono facili da ottenere, ma vanno ripagati e i giocatori devono essere attenti nella pianificazione o rischiano di perdere le compagnie.

In quel periodo, in Canada, molte ferrovie furono costruite più a cavallo di una speranza che sopra solide basi finanziarie. La convinzione che "dove viene costruita una ferrovia ci sarà prosperità", raramente si mostrò indovinata. Le ferrovie costruite perché "la città di Galt ha una ferrovia, quindi dobbiamo averne una anche noi" raramente ripagarono l'investimento. Bancarotta e riorganizzazione erano la norma per molte compagnie, con il governo (coloniale prima, e Canadese poi) sempre coinvolto per mantenere vive le compagnie con prestiti. In molti casi fu compreso che molte di queste compagnie non avrebbero mai potuto far fronte ai debiti, così il governo fece confluire molte di queste compagnie nelle Ferrovie di Stato Canadesi nel 1910. Pochi anni dopo, molte linee ferroviarie Canadesi transcontinentali stavano per scomparire (tutte costruite con la convinzione che "dove viene costruita una ferrovia ..."), così esse e le Ferrovie di Stato Canadesi confluirono nella Canadian National Railway (CNR). La CNR era formata di un totale di 214 ferrovie, alcune delle quali presenti in questo gioco. Nell'area coperta dalla mappa, ci sono oggi solo due sopravvissuti: CNR e CPR. Fino a pochi anni fa ce ne erano altre due; THB (ora CPR) e LPS (ora CNR). Le altre sono scomparse, i binari abbandonati.

In un curioso ricorso storico, nuove compagnie caratterizzate da linee brevi stanno nascendo nell'area. Queste linee brevi sono, in qualche caso, porzioni di lunghe tratte di grandi linee costruite tanto tempo fa.

GLOSSARIO

Banca -	All'inizio del gioco tutto il denaro è in banca. I pagamenti dei dividendi ai giocatori vengono fatti dalla banca. I pagamenti per nuovi treni e costi dei terreni vengono fatti alla banca. I pagamenti per azioni acquistate dalla offerta iniziale o dallo "open market" vengono fatti alla banca.
Bancarotta -	Un giocatore può andare in bancarotta per quattro ragioni: la impossibilità di pagare interessi sui prestiti quando richiesto, la impossibilità di riscattare prestiti quando richiesto, la impossibilità di acquistare treni quando richiesto, o la impossibilità di recuperare il denaro necessario per acquistare la seconda azione del certificato del presidente della CGR quando richiesto.
Tessera marrone -	Una tessera marrone contiene tratte di binario più complesse rispetto alle tessere verdi. Una tessera marrone viene tipicamente posta sulla mappa come ampliamento ("upgrade") di una tessera verde già presente sulla mappa.
Certificato -	Un certificato rappresenta una compagnia privata o una azione (o due azioni se si tratta del certificato del presidente) di una compagnia pubblica.
Certificati (limitazioni sui) -	Il numero di certificati che il giocatore può avere. Questi includono le azioni e le compagnie private.
CGR -	Abbreviazione per Canadian Government Railways (Ferrovie di Stato Canadesi)
Città -	Una località sulla mappa in grado di produrre utile. Può essere una città piccola (rappresentata sulla mappa da un punto piccolo), grande (grande cerchio bianco), o rossa fuori quadro. Le città che hanno un nome sono tipicamente destinazioni di compagnie. Una città piccola è rappresentata sulle tessere con dei piccoli incroci sul binario. Alcuni esagoni contengono due punti (due città piccole).
Sezione di chiusura compagnia -	La zona bianca nel tabellone del mercato azionario. Una compagnia il cui segnalino accede questa zona viene chiusa. La CGR non può chiudere, di conseguenza non può mai entrare in questa zona.
Destinazione -	Ogni compagnia ha una destinazione semi-storica da raggiungere. Questa è una città grande o una locazione rossa fuori quadro. Il requisito di essere connessi alla destinazione è una simulazione di quanto usualmente avviene nel mercato finanziario. Una città si offrirebbe di comparare azioni di una compagnia, ma pagherebbe solo quando la ferrovia raggiungesse la città. In epoche precedenti le città compravano azioni non specificando questa richiesta. Questo ebbe come conseguenza la nascita di molte compagnie "di carta", che vendevano azioni senza mai iniziare i lavori.
Dividendi -	Una compagnia opera corse per ricavare utile e poi può pagare tali utili agli azionisti come dividendo.
Partita -	Una partita consiste di più turni di gioco.
Sessione di gioco -	Una sessione di gioco è un insieme completo di una sessione azionaria e una o più sessioni operative.
Fase di gioco -	Una transizione di fase indica – approssimativamente – il passare del tempo, e il progresso tecnologico.

Tessera grigia -	Le tessere grigie sono usate per ampliare ("upgrade") specifiche tessere di città marroni.
Tessera verde -	Le tessere verdi sono usate per ampliare ("upgrade") tessere gialle. Le tessere verdi hanno spezzoni di binario più complessi di quelli sulle tessere gialle.
Segnalino stazione home TBD home station marker - Offerta iniziale -	Questo segnalino stazione gratuito viene posto sulla città di partenza della compagnia. Tutte le azioni delle compagnie sono poste nel display della offerta iniziale.
Corsa regolamentare -	Una corsa regolamentare per una compagnia include una città con uno dei suoi segnalini stazione, e una o più città addizionali.
Prestito (governativo) -	Il governo finanzia le compagnie con prestiti, ad incrementi di 100\$, che occorre ripagare. La impossibilità di farlo potrebbe costarvi la compagnia, ma questa potrebbe anche essere una buona cosa.
Mercato aperto ("open market") -	Questa parte del tabellone del mercato azionario ospita le azioni vendute dai giocatori. Ospita anche i treni restituiti alla banca a causa delle transizioni di fase e della formazione della CGR.
Sessione operativa -	Parte della sessione di gioco in cui avvengono le operazioni delle compagnie. Per ogni sessione di gioco ce ne possono essere una, due o tre.
Compagnia operante -	Una compagnia che abbia operato prima o che abbia venduto abbastanza azioni per operare in questo turno. Le regole prescrivono che devono essere vendute da due a sei azioni per avviare le operazioni.
Passare -	Un giocatore può passare durante una sessione azionaria. Significa che non farà acquisti né vendite.
Passare in ordine -	Tutti i giocatori, in ordine, hanno passato durante la sessione azionaria. Questo indica la fine del turno azionario.
Treni permanenti -	I treni di tipo 5, 6 o diesel. Questi treni non sono mai soggetti ad obsolescenza in nessuna delle varie fasi di gioco.
Presidente -	Il presidente è il giocatore che ha la responsabilità dell'esercizio della compagnia. Il presidente decide quali binari posare, come pianificare le corse, se far prestiti o rifonderne, se pagare dividendi. Il presidente è anche colui che copre di tasca propria eventuali disavanzi in vendite o acquisti obbligatori. Questo giocatore possiede il certificato del presidente.
Priorità -	Il proprietario della carta priorità è il giocatore che deve svolgere l'azione successiva in una sessione azionaria. La carta priorità viene mossa, durante la sessione azionaria, dai giocatori che acquistano/vendono azioni o svolgono operazioni per conto della propria compagnia.
Carta priorità -	Questa carta mostra chi ha diritto alla prossima azione nella sessione azionaria.
Compagnia privata -	Una compagnia con un solo certificato. Questa compagnia è inizialmente posseduta da un giocatore. In fasi successive può essere venduta a una compagnia pubblica. E' chiamata compagnia privata perché ha un solo proprietario. Tutte le compagnie private chiudono all'inizio della fase 4.
Compagnia pubblica -	Una compagnia con nove certificati azionari. Questo gioco ha undici compagnie più le Ferrovie di Stato Canadesi (CGR), che hanno 9 o 19 certificati azionari.

Locazioni rosse fuori quadro -	Uno dei molti esagoni rossi che rappresentano città non site nella mappa. Il valore del sito è stampato sull'esagono e cambia con l'acquisto del primo treno di tipo 5 e, per qualche locazione, cambia ancora con l'acquisto del primo treno diesel.
Rotta -	Il percorso svolto da un treno sulla mappa per generare utile.
Certificato azionario -	Un pezzo di carta che rappresenta una compagnia privata o una (o più) azione(i) di una compagnia pubblica.
Limite di azioni -	Il massimo numero di azioni di una compagnia che un giocatore può possedere.
Ordine di prezzo azionario -	Quando qualcosa viene fatto in "ordine di prezzo azionario" le compagnie vengono ordinate per prezzo di azione decrescente. Quando più compagnie hanno lo stesso prezzo, quella nel riquadro più a destra è considerata per prima. Se più segnalini si trovano nello stesso riquadro, quello considerato come "primo" è quello più in alto.
Segnalino stazione -	Un talloncino con l'acronimo della compagnia che rappresenta una stazione ferroviaria di quella compagnia.
Mercato azionario ("stock market") -	Il tabellone che rappresenta il mercato azionario sul quale le azioni vengono scambiate. Questa è una simulazione semplificata del mercato azionario reale.
Sessione azionaria ("Stock Round")	La parte del gioco che è dedicata alle operazioni azionarie.
Turno azionario -	Con "turno azionario" si intende il singolo turno del giocatore nell'ambito di una sessione azionaria ("stock round").
Costi dei terreni -	Costo rappresentato sulla mappa a indicare un terreno difficile.
Tessera -	Un cartoncino esagonale colorato (giallo, verde, marrone o grigio).
Segnalino -	Un segnalino rotondo con l'acronimo della compagnia. Ogni compagnia ne usa uno come segnalino per il valore azionario. Gli altri sono segnalini stazione.
Binario -	Le linee nere sulle tessere colorate (giallo, verde, marrone o grigio) rappresentano i binari.
Treno -	Questo è un certificato che rappresenta un treno. Il numero rappresenta il tipo del treno e il numero di città che il treno può conteggiare per il ricavato di una corsa.
Tessera gialla -	La tessera ferroviaria con il tipo di binario più semplice di 1856 .

CENSIMENTO TESSERE

Tessera	Descrizione	Città *	Valore	Qtà	Può essere rimpiazzata da
TESSERE GIALLE (55)					
1	Doppia curva	2T	10	1	+14
2	Doppio binario	2T	10	1	+15
3	Curva stretta	1T	10	3	+3, +7
4	Rettilineo	1T	10	3	+57, +9
5	Curva stretta	1S	20	2	14, 15
6	Curva morbida	1S	20	2	14, 15
7	Curva stretta	-	-	7	18, 26, 27, 28, 29
8	Curva morbida	-	-	13	16, 17, 19, 23, 24, 25, 28, 29
9	Rettilineo	-	-	13	18, 19, 20, 23, 24, 26, 27
55	Attraversamento X	2T	10	1	+14
56	Attraversamento K	2T	10	1	+15
57	Rettilineo	1S	20	4	14, 15
58	Curva morbida	1T	10	3	+6, +8
69	Arco e freccia	2T	10	1	-
**	Londra/Barrie	1S	30	-	121
**	Toronto	2S	40	-	120
**	Hamilton / Welland / Kitchener	2S	-	-	59

TESSERE VERDI (31)					
14	Diramazione a X	2S	30	4	63, 125 (su esagoni "L" soltanto)
15	Diramazione a K	2S	30	4	63, 125 (su esagoni "L" soltanto)
16	Attraversamento K	-	-	1	43, 70
17	Doppia curva	-	-	1	47
18	Rettilineo/curva	-	-	1	43
19	Arco e freccia	-	-	1	45, 46
20	Attraversamento X	-	-	1	44, 47
23	Biforcazione a destra morbida	-	-	4	41, 43, 45, 47
24	Biforcazione a sinistra morbida	-	-	4	42, 43, 46, 47
25	Biforcazione a Y	-	-	1	40, 45, 46
26	Biforcazione a destra stretta	-	-	1	42, 44, 45
27	Biforcazione a sinistra stretta	-	-	1	41, 44, 46
28	Biforcazione destra	-	-	1	39, 46, 70
29	Biforcazione sinistra	-	-	1	39, 45, 70
59	OO doppia città	2S	40	2	64, 65, 66, 67, 68
120	Toronto	2S	60	1	122
121	Londra/Barrie	2S	50	2	126 (Londra), 127 (Barrie)

TESSERE MARRONI (34)					
39	Intersezione stretta	-	-	1	-
40	Intersezione aperta	-	-	1	-
41	Intersez. A sinistra	-	-	3	-
42	Intersez. A destra	-	-	3	-

43	Intersezione K	-	-	2	-
44	Intersezione X	-	-	1	-
45	Intersezione t	-	-	2	-
46	Intersez. t invertita	-	-	2	-
47	Intersez. H	-	-	2	-
63	Ragno	2S	40	4	-
64	OO con Curve	2S	50	1	123 (solo Hamilton)
65	OO con Curve	2S	50	1	123 (solo Hamilton)
66	OO con dritto	2S	50	1	123 (solo Hamilton)
67	OO con arco e freccia	2S	50	1	123 (solo Hamilton)
68	OO con Attraversamento X	2S	50	1	123 (solo Hamilton)
70	Intersezione K	-	-	1	-
122	Toronto	4S	80	1	124
125	Lake City	2S	40	4	-
126	Londra	2S	60	1	-
127	Barrie	2S	60	1	-

TESSERE GRIGIE (2)

123	Hamilton	3S	60	1	-
124	Toronto	4S	100	1	-

† solo fasi 5 e 6

* S = Città Grande; T = Città Piccola

** Queste sono locazioni sulla mappa, non tessere

Compagnia	Iniziali	Anno di nascita	Segnalini "stazione"	Città partenza	Città destinazione
Buffalo, Brantford & Goderich Railway	BBG	1854	3	Brantford	Welland
Canada Air Line Railway	CA	1873	3	Glencoe	Woodstock
Canadian Pacific Railway	CPR	1885	4	Barrie	Toronto
Credit Valley Railway	CV	1879	3	Toronto	Drumbo
Grand Trunk Railway	GT	1855	4	Oshawa	Orangeville
Great Western Railway	GW	1854	4	London	Windsor
London & Port Samia Railway	LPS	1858	2	Maudaumin	St. Thomas
Toronto, Grey & Bruce Railway	TGB	1874	2	Orangeville	Lake Huron
Toronto, Hamilton and Buffalo Railway	THB	1889	2	Hamilton	Guelph
Welland Railway	WR	1856	3	Niagara Falls	Hamilton
Wellington, Grey and Bruce Railway	WGB	1872	2	Guelph	Goderich
Canadian Government Railways (ferrovie di stato)	CGR	1917	10	N/A	N/A

FASI DI GIOCO

Fase	Tessere utilizzabili	Tipi di treno	Effetti della transizione
1	Gialle	2	Limite treni = 4 Usare il valore superiore nelle locazioni rosse fuori quadro Una sola sessione operativa tra le varie sessioni azionarie
2	Gialle e verdi	3	Due sessioni operative tra le sessioni azionarie Le compagnie pubbliche possono acquistare quelle private
3		4	Limite treni = 3 Treni di tipo 2 in scarto
4	Gialle, verdi e marroni	5	Le compagnie private vengono chiuse Tre sessioni operative tra le varie sessioni azionarie Usare il valore "5" nelle locazioni rosse fuori quadro Limite treni = 2
5	Gialle, verdi, marroni e grigie	6	Treni di tipo 3 in scarto La CGR può essere avviata se il caso Limite treni per CGR = 3 Possibile ampliamento/riduzione (upgrade/downgrade) di città piccole Treni diesel disponibili Scartare il talloncino della Great Lakes Shipping Company
6		D	Usare il valore inferiore nelle locazioni rosse fuori quadro Treni di tipo 4 in scarto

I TRENI

TIPO	COSTO	NUMERO
2	\$100	6
3	\$225	5
4	\$350	4
5	\$550	3
6	\$700	2
D	(\$750) \$1100	6 (illimitato)

# di giocatori	Capitale di avvio
3	\$500
4	\$375
5	\$300
6	\$250

LA BANCA

40	x	\$1
20	x	\$5
26	x	\$10
30	x	\$20
20	x	\$50
30	x	\$100
14	x	\$500
\$12,000		

LIMITI AI CERTIFICATI

dopo l'acquisto del 1° treno di tipo 6

Compagnie	Giocatori			
	3	4	5	6
11	28	22	18	15
10	25	20	16	14
9	22	18	15	12
8	20	16	13	11
7	18	14	11	10
6	15	12	10	8
5	13	10	8	7
4	10	8	7	6

LIMITI AI CERTIFICATI

prima dell'acquisto del 1° treno di tipo 6

Giocatori	3	4	5	6
Certificati	20	16	13	11

Sostituzioni di tessera

Tessera **Può essere sostituita da:**

Tessere Gialle (55)

1	†14
2	†15
3	†3, †7
4	†57, †9
5	14, 15
6	14, 15
7	18, 26, 27, 28, 29
8	16, 17, 19, 23, 24, 25, 28, 29
9	18, 19, 20, 23, 24, 26, 27
55	†14
56	†15
57	14, 15
58	†6, †8
69	-
London/Barrie	121
Toronto	120
Hamilton/Welland/	59
Kitchener	
† solo fasi 5 e 6	

Tessere Verdi (31)

14	63, 125 (solo esagoni L)
15	63, 125 (solo esagoni L)
16	43, 70
17	47
18	43
19	45, 46
20	44, 47
23	41, 43, 45, 47
24	42, 43, 46, 47
25	40, 45, 46
26	42, 44, 45
27	41, 44, 46
28	39, 46, 70
29	39, 45, 70
59	64, 65, 66, 67, 68
120	122
121	126 (London), 127 (Barrie)

Tessere Marroni (34)

39	-
40	-
41	-
42	-
43	-
44	-
45	-
46	-
47	-
63	-
64	123 (solo Hamilton)
65	123 (solo Hamilton)
66	123 (solo Hamilton)
67	123 (solo Hamilton)
68	123 (solo Hamilton)
70	-
122	124
125	-
126	-
127	-

COMPAGNIE PRIVATE

Flos Tramway

Costo: 20\$; Ricavo: 5\$

Nessun'altra caratteristica

Waterloo & Saugeen Railway Co.

Costo: 40\$; Ricavo: 10\$

Una compagnia pubblica che possiede questa compagnia privata può piazzare un segnalino rotondo di tipo "stazione" in una delle due città dell'esagono "Kitchener" se uno spazio è disponibile.

Canada Company

Costo: 50\$; Ricavo: 10\$

Durante la sua sessione operativa, la compagnia pubblica che possiede questa compagnia privata può piazzare una tessera esagonale nella cella "marcata" da tale compagnia privata. Questa operazione è disponibile in aggiunta a quelle normalmente a disposizione di una compagnia pubblica per la posa dei binari. Per piazzare la tessera non è necessario che la compagnia debba poter tracciare un percorso regolamentare. Questa azione non chiude la compagnia privata.

Great Lakes Shipping Company

Costo: 70\$; Ricavo: 15\$

In qualsiasi momento durante la propria sessione operativa, la compagnia pubblica che possiede questa compagnia privata può piazzare il segnalino quadrato "port" (porto) in una qualsiasi città adiacente al lago Erie, al lago Huron, o alla Baia Georgiana. Queste città sono indicate con il simbolo dell'ancora. Il segnalino aumenta il valore delle città di 20\$ (per la sola compagnia pubblica che ne è proprietaria). Una volta piazzato, il segnalino non può essere spostato. Il segnalino, se piazzato, viene rimosso quando il primo treno di tipo "6" viene acquistato. Il piazzamento di questo segnalino chiude la compagnia Great Lakes Shipping Company.

Niagara Falls Suspension Bridge Company

Costo: 100\$; Ricavo: 20\$

La compagnia pubblica che possiede questa compagnia privata può aggiungere il bonus di 10\$ nella corsa fino a Buffalo. Altre compagnie pubbliche possono acquistare il diritto ad utilizzare il bonus pagando 50\$ alla compagnia proprietaria. Questo diritto potrebbe non essere acquistato se questa compagnia privata è posseduta da un giocatore. Il diritto può essere acquistato dalla banca per 50\$ dopo che la compagnia privata è stata chiusa. Le compagnie che hanno guadagnato questo diritto non lo perdono. Le Ferrovie di Stato Canadesi (CGR) guadagnano questo diritto se una delle compagnie che le compongono lo possiede a sua volta.

St. Clair Frontier Tunnel Company

Costo: 100\$; Ricavo: 20\$

La compagnia pubblica che possiede questa compagnia privata può aggiungere il bonus di 10\$ di Port Huron nella corsa fino a Sarnia. Altre compagnie pubbliche possono acquistare il diritto ad utilizzare il bonus pagando 50\$ alla compagnia proprietaria. Questo diritto potrebbe non essere acquistato se questa compagnia privata è posseduta da un giocatore. Il diritto può essere acquistato dalla banca per 50\$ dopo che la compagnia privata è stata chiusa. Le compagnie che hanno guadagnato questo diritto non lo perdono. Le Ferrovie di Stato Canadesi (CGR) guadagnano questo diritto se una delle compagnie che le compongono lo possiede a sua volta.

Compagnie

57

CONTENUTI DELLA CONFEZIONE

1	MAPPA
1	TABELLONE AZIONARIO
26	CARTELLINI LOCOMOTIVA
118	CERTIFICATI AZIONARI
6	CERTIFICATI COMPAGNIE PUBBLICHE
1	CARTA PRIORITA'
122	TESSERE ESAGONALI
102	SEGNALINI
12	TABELLINI DI COMPAGNIA FERROVIARIA
1	REGOLAMENTO DI 1856 (questo libro)
1	REGOLAMENTO PER LA PARTITA ABBREVIATA
6	TRENI ADDIZIONALI DI TIPO 8 (PER GIOCARE CON VARIANTE)

RINGRAZIAMENTI

© 1992, 1995 Mayfair Games, Inc. Tutti i diritti riservati.

Progettista: Bill Dixon, sulla base di un progetto di Francis Tresham usato con il suo esplicito consenso.

Sviluppo: Darwin P. Bromley e Peter Y. Bromley

Regole: Jay Tummelson, sulla base delle regole originali sviluppate da Bill Dixon e John Puddifoot

Copertina e formati manuale regolamento: Chris Vande Voort

Fotografie: Cortesia di John Kamacher

Grafica e Mappa: Mike Russo, sulla base del lavoro originale di Bill Dixon

Prove di gioco: Mike Massullo, Greg Jones, Gordon Waddington, Bill Dixon, Al Pedersen, John Puddifoot, Grant Elgaard, Ian McCandlish, Robert Taylor-Smith, Anicent, Gus Trevor, Neil, Wayne, e vari altri della UBC Wargamers, Bill ed Elaine Wordelman, Larry Roznai, Joe Roznai, Lou Rexing, Todd Vander Plyum e colleghi, e molti altri entusiasti dei giochi di strategia.

1830 è un marchio registrato della Avalon Hill.

1829 e 1853 sono marchi registrati della Harland Trefoil Ltd., che va ringraziata per aver ideato questo sistema di tessere ferroviarie.

1835 è un marchio registrato della Hans im Glück.

1856 è un marchio registrato della Mayfair Games Inc. per il suo gioco ferroviario basato sul mercato azionario.