

1860: Railways on the Isle of Wight

Banca dei giocatori 10.000 pound; Banca compagnie 5.000 pound; Valute separate
I giocatori 2 / 3 / 4 dividono \$1.000 / \$670 / \$500, e il max certificati è 32 / 21 / 16 fino al treno 8⁺⁴T.
In 2/3 giocatori usare la mappa con tre esagoni in meno a nord-ovest, rimuovere 2 tile arancioni: #776 e #770.

8 compagnie pubbliche, a gruppi di due, **da fondare in ordine**.

4 compagnie private che rendono soltanto interessi.

Si possono scambiare per l'ultima azione della compagnia pubblica collegata, solo se già fondata (non in bancarotta).
Si chiudono anche se si compra la fishbourne dal 6⁺³T. Se vendute sul mercato, a -\$30 prezzo originale.

Il gioco **finisce** se

- finiscono i soldi della banca (si completa **un OR**); se **NNN** nazionalizzata, banca infinita
- se una compagnia raggiunge valore \$340: **immediata** fine a termine **OR**.
- venduto il 9⁺⁵T, si crea la Southern Railway e si prepara per la nazionalizzazione

Creazione della Southern Railway:

- Si possono costruire tracce, mettere token e viaggiare sugli Halt fino a fine set di OR (vedi **SSS**)
- **NNN** - Se tutte le compagnie di giocatori hanno un treno a fine OR/SR si nazionalizza
- **SSS** - Se avviene un SR, nei prossimi OR non si può costruire tracce, mettere token e viaggiare sugli Halt

NNN - Nazionalizzazione:

- Si fanno solo OR (max 4) e le compagnie con i 2 valori di corsa peggiori vengono chiuse
- Banca infinita
- Contano solo il valore grande dei treni (9T e non 9⁺⁵T)

Varianti preferite: non rientrare nello stesso hex per ogni singolo treno; non ignorare stazioni piccole; insolvenza a valore fisso, ordine acquisto compagnie fisso; vendita compagnie non operative ½ prezzo; destinazioni; 1 treno 7⁺⁴T

FASI

2 ⁺¹ T:	tracce gialle,	1 OR,	max 4 treni per licenza	
3 ⁺² T:	tracce verdi,	2 OR,		
4 ⁺² T:			max 3 treni per licenza,	obsoleti i treni 2T
5 ⁺³ T:	tracce marroni,	3 OR,		
6 ⁺³ T:			max 2 treni per licenza,	obsoleti i treni 3T , private fishbourne disponibile
7 ⁺⁴ T:				obsoleti i treni 4T , beginner con 2 treni 7T
8 ⁺⁴ T:		no share limit		obsoleti i treni 5T , vendita non diminuisce prezzo,
9 ⁺⁵ T:		formazione Southern Railway,	verifica SSS e NNN	

MISTO

TRACCE IMPORTANTI. Ci sono poche stazioni doppie. Upgrade da \$60 su stazioni a due binari. Forti limiti con token.

Receivership: senza presidente, corre per il max, tiene i dividendi. **Insolvente** a inizio turno, compra un treno se deve.

Bancarotta: azioni restituite senza compenso. Mantiene i propri assett (soldi e treni)

Si girano i token sulla mappa e bloccano costruzione tracce, ma non bloccano le corse.

Priority deal va a chi ha meno azioni (non certificati), non considerando le private. Se SR, si riparte con nuovo SR.

Nuovo PAR price da valore minimo a massimo originale (zona grigia), e se fondata riceve 100% PAR e vecchi asset.

ASTA

Asta per 4 private e 2 presidenze iniziali. Il vincitore dell'asta sceglie quale certificato comprare dei 6 (o meno) rimasti.
Si offre a rilancio di \$5; il **priority deal** va a chi ha più soldi.

STOCK ROUND

SELL & BUY

Nessun limite azioni in Bank Pool, o giocatori
Presidente 20%, 7 azioni singole da 10% e (4 compagnie hanno) una riservata per scambio delle private.

Valori fissati min-max del PAR.
Se bancarotta, PAR è da minimo 40, in zona grigia.

Fondata con 50% venduto, **operativa** dopo un giro OR.
Si mette track se manca, e primo token, e share price.

Fondabile 2 compagnie se la linea precedente fondata in precedente SR o sold-out nel corrente SR

Nel OR **dividendi**:

- MAGGIORE valore azionario sposta a destra 1x-4x
- NULLO / NO dividendo sposta a sinistra
- NON NULLO, ma inferiore, fermo

Capitalizzazione completa, 1-3 token

Non si può vendere nulla comprato nello stesso SR
Vendita fa diminuire di un tick a sinistra sopra/sotto.
Se si vende senza aver **operato** il prezzo non scende.
Dal treno 8⁺⁴T la vendita non varia il prezzo.

Si può vendere la presidenza sempre – **receivership**.

Se compagnia senza treni, vendita vale metà azione.
Protezione 1 azione sotto i 40 e sopra i 150

Se il prezzo scende nella zona **bancarotta**: compagnia chiusa. Soldi in pausa, riassegna **priority deal**

OPERATING ROUND

- Messa **tracce**: una Gialla grande città /// due Gialle /// un Upgrade

Traccia gialla se raggiungibile con treno infinito (non si passa da stazioni bloccate)

Upgrade solo se raggiungibile con un treno posseduto (non si passa da stazioni bloccate)
L'upgrade deve essere utilizzabile o dare + valore alla traccia – **RESTRITTIVO** (*semi-close*)

Traccia Newport, Merstone, Ryde posizione fissa

- Messa **Token**: Solo se raggiungibile con treno infinito.
Non si può mettere su token Home di altra compagnia

- **Corsa**:

- Una corsa deve toccare la stazione HOME. Tutte le altre corse devono toccare una stazione almeno
- Le successive corse devono toccare una stazione Grande/Piccola di una corsa precedente
- Le corse devono iniziare e finire in stazioni Grandi o Piccole
- Non **si può riusare lo stesso hex con una singola corsa** (si con multiple)
- Valore stazione conteggiato più volte su multiple corse
- I percorsi non possono sovrapporsi (non si riutilizzano tracce in corse multiple)
- Si può passare attraverso una stazione bloccata con un solo treno
- Il valore X^{+Y}T dei treni significa che possono fare max X stazioni Grandi e il resto Piccole/Halt
- Gli Halt **e-piccole** possono essere saltati; gli Halt danno \$10 alle compagnie

Se **Insolvente** leasing treno più piccolo in bank pool o offerta iniziale. Corsa a valore **fisso**. **Prezzo scende**

- **Dividendi**

- **Compra treno**: i treni dalle altre compagnie si comprano a multipli di \$10, qualsiasi prezzo.
Non si può comprare l'ultimo treno di una compagnia se si ha già un treno (no *shenanigans*)

Se non bastano i soldi per acquisto treno (e altre pubbliche non vendono treni):

- scende prezzo
- fine turno** dichiara **Insolvente**
- dal prossimo turno operativo può fare leasing