

1862: Railway Mania in the Eastern Counties

Banca 15.000 pound e i giocatori (2-8) dividono \$2.400 parimenti.

20 compagnie pubbliche, ne scegli casualmente 16. Fase A disponibili 8 Compagnie, Fase B altre 4, Fase C altre 4. Ognuna riceve a caso una licenza azzurra (5) / arancione (5) / viola (6)
Non ci sono tracce a giunzione/biforcazione, si scambia solo nelle Città Grandi.
Ad inizio gioco c'è un turno PR addizionale. I turni sono PR – SR – OR 1,2,3

Il gioco **finisce** se

- finiscono i soldi della banca (si completa **un set di OR**); se non formata LNER, non si forma
- se una compagnia raggiunge valore \$1.000: **immediata** fine a termine **OR**. se non formata LNER, non si forma.
- Vendita treni H (E in **short**), si finisce il **set di ORs**, si forma LNER, un turno SR (non PR), un **set** speciale di **ORs**

Formazione **LNER**:

- Non ci saranno PR, non si costruisce Tracce, non si mettono Token (Londra)
- Non si fondano compagnie, le IPO vanno in bank pool, quelle mai fondate vanno via, niente più Merge
- I treni si acquistano solo dalla banca
- Le vendite di azioni non fanno scendere il valore azionario
- Può finire la partita per stock price 1.000\$, non per fine soldi banca

Versione **short**: 1 treno in meno A-B-C-D; D è permanente, E fa formare LNER; treni fino a H disponibili (H cambia limite certificati), vendita non obbligata certificati oltre limite con H.

FASI

Fase A: tracce gialle ,	1 OR,	max 3 treni per licenza,	1 warrant gratis,	8 compagnie,	esterni basso
Fase B: tracce verdi ,	2 OR,			4 compagnie,	
Fase C:			obsoleti i treni A ,	4 compagnie,	esterni medio
Fase D: tracce marroni ,	3 OR,		1 warrant gratis,		
Fase E: LNER		max 2 treni per licenza,	obsoleti i treni B ,		esterni alto
Fase F:			obsoleti i treni C		
Fase G:		max 3 treni totale,	obsoleti i treni D (no short)		
Fase H: LNER		cambia num. certificati, no obbligo vendita sotto limite			

Treni in eccesso non si scartano mai

PARLIAMENT ROUND

Ogni giocatore può passare o iniziare un'asta (se non ha già comprato una compagnia nello stesso PR) selezionando una compagnia e offrendo 0\$ o multipli di 5\$. Aver comprato già nel turno parlamentare fa partecipare alle aste ma non iniziarle. In un'asta se si passa non si rientra. Dopo aver finito l'asta, ricomincia il giocatore alla sinistra.
PR finisce quando tutti quelli che possono iniziare aste, passano. Non si cambia il **priority deal**

CHARTERED: acquisto 30%-50%, **Capitalizzazione completa**, 3 token pagati 180\$ al **float**.

Fondabile solo se è possibile (potenzialmente) al momento creare la compagnia (token libero, o upgrade possibile)
Obbligo di floating entro il prossimo SR o multa di 5 X PAR

STOCK ROUND

SELL & BUY

Nessun limite azioni in Bank Pool, o giocatori
Presidente 30%, 7 azioni singole da 10%.
Compagnia operativa (**float**) con 50% venduto
Tutti i valori da 54\$ a 200\$, sopra e sotto.

UN-CHARTERED: acquisto 30%, **Capitalizzazione incrementale**, 2-7 token pagati 40\$ ciascuno al **float**
Fondabile solo se è possibile (potenzialmente) creare la compagnia (token libero, o upgrade possibile)

Buy da IPO o Market Pool, o da compagnia
Non si può vendere nulla comprato nello stesso SR
Se si vende senza aver operato il prezzo non scende.
Vendita fa diminuire di un tick a sinistra sopra/sotto.
Se compagnia senza treni, vendita vale metà azione.

Nel OR **dividendi**:

MAGGIORE valore azionario sposta a destra 1x-4x
NULLO / NO dividendo sposta a sinistra
NON NULLO, ma inferiore del valore azionario
rimane fermo – [manovra HUDSON]

Manovra HUDSON: si può aggiungere multipli di 10\$ dalla tesoreria per ottenere un dividendo minimo per un salto a destra.

Protezione 1 azione sotto i 40 e sopra i 200, protezione 2 azioni sopra 400 per vendita da non presidente.
Con LNER non può diminuire.
Se il prezzo scende nella zona **bancarotta**: compagnia chiusa, soldi azzerati, nessuno prende. Si può rifondere.

TRENI



TRENO LOCALE AZZURRO

(ST. GRANDI + piccole) e {10€ * hex a compagnia}



- Il **numero** si riferisce alle STAZIONI GRANDI che può attraversare nel suo percorso, compresa prima e ultima.
- **Non** può andare nel PORTO o ZONE ROSSE.
- Il **dividendo** è dato da: tutte le STAZIONI GRANDI e tutte le STAZIONI PICCOLE attraversate.
- La **compagnia riceve** 10 punti per ogni esagono percorso, compreso primo e ultimo; non si possono ripetere gli esagoni che conteggi.

ESPRESSO ARANCIONE (solo ST. GRANDI)

- Il **numero** si riferisce alle STAZIONI GRANDI che può attraversare.
- **Può** viaggiare sia nelle ZONE ROSSE, sia nei PORTI
- il **dividendo** è il valore delle STAZIONI GRANDI



FREIGHT FRECCIA VIOLA

- (ST. iniziale+ ST. finale + tutti gli HEX **in mezzo** a volo uccello * 20€ o 30€ se consegna al porto)
- Il **numero** si riferisce agli hex che può attraversare.
- **Può** viaggiare sia nelle ZONE ROSSE, sia nei PORTI
- Se uno dei treni non è permanente, deve unirsi a uno permanente TESTA a TESTA e fa punti come se fosse un treno lungo

- Il **dividendo** si fa sommando:
A) STAZIONE/PORTO/ZONA ROSSA iniziale
B) STAZIONE/PORTO/ZONA ROSSA finale
C) si contano gli esagoni attraversati a **volo d'uccello**, e ognuno vale 20€ o 30€ se hai consegnato merci in un porto. Si contano solo gli **esagoni in mezzo**

OPERATING ROUND

- Messa **Token** iniziale
- **Merging** inizio-turno (no se metti traccia)

- Messa **tracce**: una Gialla N /// due Gialle /// un Upgrade /// Cubo piccola Città /// Licenza a Londra
- Messa **Token** (non se acquistato Licenza Londra)
- NON PERMISSIVO (*semi close track*)

- **Corsa**:
 - Una corsa deve toccare la stazione HOME. Le successive corse devono toccare un precedente percorso in una stazione GRANDE (no Rossa, no Porto) – deve anche passare da una stazione.
 - Ogni corsa max 1 Porto, max 1 Rossa
 - Ogni STAZIONE / Rossa / Porto può essere conteggiato solo una volta.
 - Londra è solo una licenza, non token
 - I percorsi possono sovrapporsi

- I token che bloccano posso essere *fregati* finendo una corsa e iniziando dall'altra parte
- Ogni Hex con i treni **AZZURRI** da' diritto a 10\$ una volta sola
- King's Lynn e Wells sono porti differenti

- **Dividendi** vanno alla compagnia se ha azioni proprie.
Manovra Hudson

- Rimuovere un **Warrant** per ogni treno posseduto

- **Compra treno**: i treni dalle altre compagnie si comprano a prezzo pieno, o 50% se treno di fase precedente. Se non bastano i soldi:

- può vendere proprie azioni (share scende)
- oppure deve fare il refinancing: scambio azioni 2:1 come nel merge, e si ricapitalizza 10 X PAR

- Può **comprare** 1 propria azione da **bank pool**
- **Merging** fine-turno

MERGING

1. Selezione compagnia acquirente e compagnia acquisita (togliere token).
 2. Azioni compagnie in IPO mosse in Bank Pool
 3. Prezzo nuova è MIN + MAX / 2. Ogni compagnia senza treni vale PREZZO/2. Round down solo alla fine.
 4. In ordine dal presidente all'ultimo giocatore, e poi le compagnie:
 - restituire metà azioni*, le dispari sono *option* per redeem/sell
 - azioni/*option* acquisita, scambia con delle nuove dal bank pool prima e poi dal prossimo giocatore
 - se ancora azioni/*option* acquisite, venderle (intero le azioni, metà le *option*)
 - se possiede *option* nuova compagnia, venderle a metà prezzo o trasformarla in azione a metà prezzo
 5. Se entrambe le compagnie non hanno operato nell'OR, allora giocherà la neo-costituita
- (* se le azioni totale pre-merge sono meno di 6, bisogna scambiare prima anche la presidenza con azioni normali nel bank pool. Se meno di 5 azioni, potrebbe non riottenere la presidenza. Se non è possibile scambiarle perché non ci sono abbastanza azioni nel bank pool, allora tutto il mancante è option da redeem/sell)

MISTO

Receivership: senza presidente, corre per il max, tiene i dividendi, compra un treno se può (Expr, Freccia, Loc), mai merge.
Warranty: si possono sempre comprare all'acquisto treno, fino a 3 warranty, 50\$ ciascuno. 1 warranty omaggio per A e D.
Bancarotta: si ripagano le azioni (metà se senza treno)
Early merge con compagnia appena fondata: ovviamente la compagnia non ha treno, quindi vale metà

Par	54	58	62	68	74	82	90	100
50%	270	290	310	340	370	410	450	500
Net	360	400	440	500	560	640	720	820