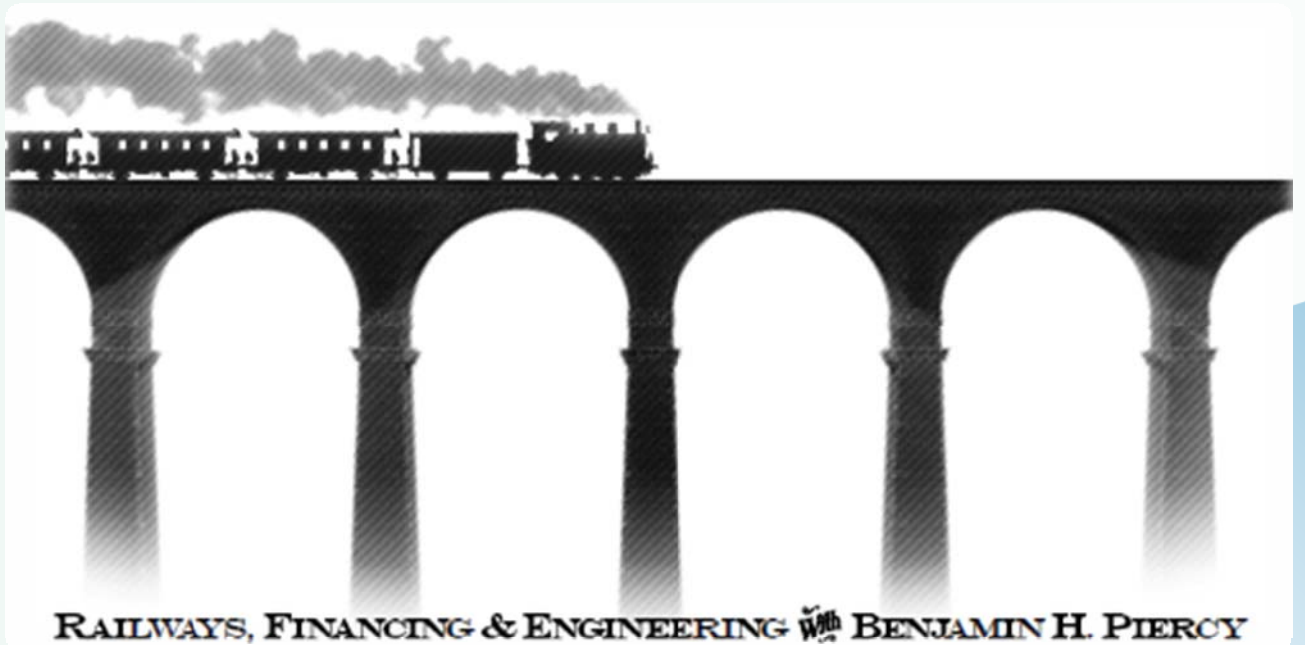


1865 SARDINIA

Regolamento



Benjamin H. Piercy



RAILWAYS, FINANCING & ENGINEERING With **BENJAMIN H. PIERCY**

CONTENUTO DEL GIOCO

1	Regolamento
1	Mappa di gioco
8	Schede delle compagnie (Company Charts)
72	Certificati delle compagnie
36	Carte treno
8	Carte marittime
1	Carta di priorità
3	Carte per la sistemazione iniziale al tavolo
18	Carte "Loan" (prestito)
171	Tessere ferroviarie esagonali
80	Etichette circolari
80	Dischi di legno da 15mm
40	Cubi neri da 8mm
20	Cubi viola da 10mm
30	Cubi blu da 12mm
1	Set di banconote da gioco (opzionale)

Progettazione e sviluppo: Alessandro Lala
"Al mio eterno amore Roberta"

Grafica: Cory Williamson

Gruppo di playtest principale: Lucio Abbate, Davide De Martino

Playtester: Steve Thomas, Paul Heald, Jon Draper, Fred Tanton, Lyndon Gurr, Carlo Gualdi

Se avete commenti, domande o suggerimenti, si prega di scriverci a:

Gotha Games Ltd
 Unit 201
 Room2Spare
 Great Weston Trade Park
 Weston Super Mare
 BS22 8NA
 UNITED KINGDOM



o contattateci attraverso il nostro sito web www.ilgotha.org

Traduzione a cura di Lucio Abbate

In caso di conflitto o discrepanze tra il regolamento in Italiano e quello in Inglese, quest'ultimo ha carattere di precedenza.

Il Sistema di Gioco Integrato 1865 Sardinia (da ora in poi riferito come "1865 Sardinia") è © 2009 Alessandro Lala, che è quindi dichiarato l'Autore di 1865 Sardinia per tutti gli scopi.

L'Autore riconosce che 1865 Sardinia incorpora e, indubbiamente, non sarebbe stato possibile senza numerosi sottosistemi e concetti originariamente appartenenti alla così chiamata serie di giochi 18xx.

"18xx" e la "18xx brand logo" sono un trademark di proprietà di Francis Tresham. Tutti i diritti riservati.

Benjamin Piercy (1827 - 1888), ingegnere civile, nato vicino Trefeglwys, Mont., il 16 marzo 1827, terzo figlio di Robert Piercy. Benjamin fu addestrato per ricoprire la carica del padre, e nel 1847 divenne assistente capo di Charles Mickleburgh, geometra e amministratore di Montgomery.

Nel 1851 Henry Robertson cercò il suo aiuto per la progettazione della Shrewsbury and Chester Railway, e più tardi per una ferrovia da Oswestry a Newtown. Iniziò poi la pratica indipendente come ingegnere per la Red Valley Railway per la costruzione di una linea da Shrewsbury a Minsterley. Il progetto fu respinto, ma in seguito riuscì a pilotare, nonostante la forte opposizione, un progetto per una ferrovia da Shrewsbury a Welshpool, con una diramazione verso Minsterley. Questa impresa creò la sua reputazione come testimone nelle commissioni parlamentari, e successivamente fu impegnato in quasi tutti i progetti per l'introduzione di ferrovie in Galles. In queste costruzioni eseguì opere di ingegneria, in particolare ponti sul fiume Severn, il Mawddach e gli estuari di Traeth Bychan, le belle stazioni di Oswestry e Welshpool, e l'attraversamento di Talerddig.

Nel 1862 iniziò una lunga relazione lavorativa con la Compagnia Ferroviaria Reale Sarda, che includeva il sopralluogo e la pianificazione delle linee a scartamento ridotto e normale sull'isola, e la costruzione di un porto nel Golfo Aranci. Acquisì grandi proprietà in Sardegna, dove risiedono ancora i suoi discendenti, e fece molto per migliorare l'agricoltura nell'isola con progetti di drenaggio e riforestazione e l'allevamento di bovini, cavalli e pecore. Divenne un amico intimo di Garibaldi, il cui figlio, Ricciotti, divenne suo allievo. I suoi servizi in Sardegna sono stati riconosciuti con la nomina a Commendatore della Corona d'Italia.

In Francia, fu ingegnere capo della ferrovia Napoléon-Vendée da Tours a Sables d'Olonne. Fu anche ingegnere per la Ferrovia Assam in India, e progettò il suo ampliamento in Birmania. Nel 1881 acquistò la tenuta di Marchwiel Hall, e per gli ultimi anni della sua vita dedicò le sue attenzioni principalmente alla ristrutturazione delle ferrovie nel nord del Galles, consolidando le loro finanze e pianificando estensioni per sviluppare le risorse minerarie.


Era un bravo giocatore di scacchi, e predispose uno dei migliori campi di cricket nella contea di Marchwiel. Morì a Londra il 24 marzo 1888, e fu sepolto nel cimitero di Kensal Green. Da sua moglie Sara, figlia di Thomas Davies di Montgomery, che sposò nel 1855, ebbe tre figli e sei figlie.


Note Introduttive


Introduzione e differenze chiave con altri giochi del genere 18xx


Questo gioco presenta diverse caratteristiche che lo rendono molto diverso da altri giochi appartenenti al genere 18xx. Scopo di questa sezione è quindi quello di introdurre gli aspetti del gioco che introducono elementi di novità e chiarire alcuni dei meccanismi principali, a beneficio sia del giocatore esperto del genere 18xx, sia del principiante. Durante tutto il regolamento si prega di consultare i simboli a destra per ulteriori suggerimenti su come giocare a 1865 Sardinia.

LEGENDA


-  Principiante

-  Esperto di 18xx

-  Strategia

-  Esempio di gioco

La mappa del gioco Aprendo la mappa del gioco si notano immediatamente le due isole, Sardegna e Corsica, con una griglia esagonale sovrapposta. Sulla mappa sono raffigurati diversi oggetti: i cerchi bianchi rappresentano le **città** e, in particolare, ci sono 6 **città grandi** in giallo identificate da una lettera C, O, N, S, P, B. Sulle due isole ci sono anche 8 cerchi bianchi con una pala e un piccone disegnati vicino: questi sono le **miniere**. Dei piccoli punti neri sono sparsi qua e là: questi rappresentano le **cittadine**. Lungo alcuni confini esagonali si possono notare i fiumi in blu e le montagne rappresentate come linee tratteggiate marrone. Infine le due isole sono collegate da itinerari marittimi rappresentati da linee tratteggiate di colore bianco.

 *Le miniere non sono un concetto nuovo della serie 18xx, ma in 1865 il loro funzionamento è sensibilmente diverso rispetto agli altri giochi. Si noti inoltre che le catene montuose ed i fiumi sono posizionati solo al confine tra gli esagoni e questo influisce sul modo in cui sono pagati i costi di costruzione.*

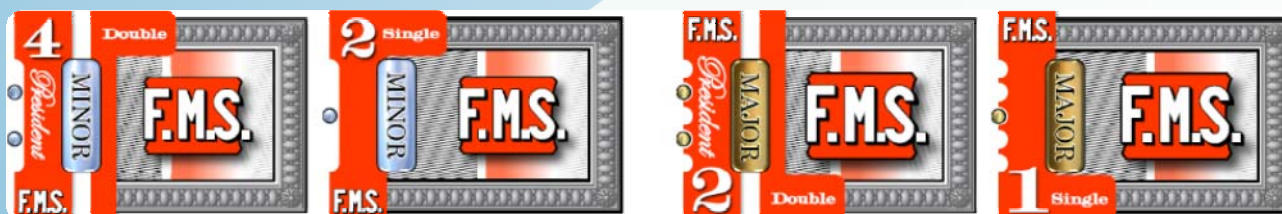
Compagnie Pubbliche Ci sono 8 compagnie ferroviarie pubbliche nel gioco che partono dalle 8 città segnalate dal logo aziendale corrispondente. Ogni compagnia è dotata di scheda della compagnia, certificati e *token* (i dischi in legno su cui si incollano le etichette adesive predisposte). Una compagnia può essere minore o maggiore. All'inizio ogni compagnia nasce come minore (minor) e potrebbe crescere fino a diventare maggiore (major) dopo aver raggiunto la sua destinazione storica (specificata da un indicatore colorato sulla mappa). La tabella seguente elenca le compagnie pubbliche presenti nel gioco.

Acronimo	Colore	Nome Completo	Partenza	Destinazione
FMS	Rosso	Ferrovie Meridionali Sarde	Cagliari	Serbariu
RCSF	Verde	Regia Compagnia delle Ferrovie della Sardegna	Oristano	Cagliari
SFSS	Blu	Strade Ferrate Settentrionali Sarde	Sassari	Olbia
FCS	Marrone	Ferrovie Complementari di Sardegna	Isili	Nuoro
SFS	Arancione	Società Italiana Strade Ferrate Secondarie della Sardegna	Arbatax	Cagliari
FA	Giallo	Ferrovie degli Aranci	Nuoro	Olbia
CFC	Grigio	Chemin de fer Corse	Bastia	Ajaccio
CFD	Nero	Chemins de Fer Départementaux	Portovecchio	Bastia

La **scheda della compagnia (company chart)** è dove sono conservati i soldi, i token, i cubi di traffico (i cubetti di legno colorati in dotazione) e i treni. Sulla scheda della compagnia ci sono 7 posizioni per i token e spazio per tutti gli altri possedimenti.

In 1865 i **certificati** vengono utilizzati per rappresentare la quota di possesso azionaria in una compagnia pubblica di ogni giocatore. Un certificato azionario di una compagnia minore rappresenta il possesso di una quota del 20% di azioni mentre il certificato presidenziale rappresenta il possesso del 40% di azioni. E' considerato quindi un'**azione doppia** (double) ma conta come un unico certificato. Un certificato azionario di una compagnia maggiore rappresenta il possesso di una quota del 10% di azioni mentre il certificato presidenziale rappresenta il possesso di un'azione doppia, ossia del 20% di azioni. La seguente tabella riassume le caratteristiche dei certificati e delle quote azionarie del gioco.

Tipo di certificato	Quota di possesso		Valore
Compagnia Minore	Certificato presidenziale	azione doppia 40%	2 volte il valore sul mercato azionario
Compagnia Minore	Certificato di azionista	azione singola 20%	esattamente il valore sul mercato azionario
Compagnia Maggiore	Certificato presidenziale	azione doppia 20%	2 volte il valore sul mercato azionario
Compagnia Maggiore	Certificato di azionista	azione singola 10%	esattamente il valore sul mercato azionario



❖ *Si noti l'importante differenza tra certificati e azioni. Un certificato può rappresentare il 10%, 20% o il 40% di quota azionaria di una società ma conta ancora come un unico certificato. I giocatori sono limitati nel numero di certificati che possono possedere in funzione del numero di partecipanti al gioco, ma ci sono anche dei limiti sulla percentuale azionaria che può essere posseduta: non più del 60% di ciascuna compagnia. Nota: le prime cinque azioni di una compagnia maggiore sono sul retro del corrispondente certificato "minore" di tale compagnia.*

Compagnie marittime Ci sono 8 compagnie marittime nel gioco associate a diverse località costiere sulla mappa. Ogni giocatore riceverà due compagnie marittime all'inizio del gioco. La tabella seguente elenca le compagnie marittime nel gioco.

Acronimo	Nome Completo	Località Bonus
M1	Compagnia Marittima Golfo Aranci	Olbia
M2	Compagnia Marittima Arbatax	Arbatax
M3	Compagnia Marittima Cagliari	Cagliari
M4	Compagnia Marittima Carbonia District	Serbariu, Monteponi, Su Zurfuru
M5	Compagnia Marittima Oristano	Oristano
M6	Compagnia Marittima Sassari	Sassari
M7	Compagnia Marittima Ajaccio	Ajaccio
M8	Compagnia Marittima Calvi	Calvi

Quando sono nelle mani dei giocatori, le compagnie marittime garantiscono il pagamento di una somma fissa di denaro all'inizio di ogni giro operativo. Durante il gioco, un giocatore può trasferire una compagnia marittima ad una delle sue compagnie pubbliche gratuitamente. Quando di proprietà di una compagnia pubblica, la compagnia marittima fornisce una copertura aggiuntiva e ulteriori cubi di traffico aumentando così i ricavi dell'azienda.

- ★ *Le compagnie marittime hanno una funzione simile alle compagnie private presenti in altri giochi. Forniscono un reddito fisso per i giocatori nelle prime fasi del gioco e hanno funzioni bonus che possono essere sfruttate in seguito. La carta deve essere capovolta sul lato retrostante quando viene trasferita da una mano del giocatore ad una compagnia.*



Il mercato azionario e la riserva della banca

Il Mercato Azionario (Stock Market) è collocato nella parte inferiore della mappa di gioco e regola il valore delle azioni delle compagnie pubbliche. Ogni spazio della griglia ha un numero che rappresenta il valore di una singola azione di una compagnia.

Il prezzo sul mercato azionario è il valore di un certificato del 20% di quota azionaria di una compagnia minore o di un certificato del 10% di quota azionaria di una compagnia maggiore. Il certificato presidenziale, essendo un'azione doppia, vale sempre il doppio del valore indicato nel mercato azionario. I valori vanno da un minimo di L.10 fino ad un massimo di L.490. Il significato dei valori scritti in piccolo in questi spazi sarà chiaro in seguito (sono usati quando si acquistano azioni dai Dragon o quando si liquidano le azioni nel corso di un assorbimento societario).

70	80	90	100	110	120	130	140	150	165	180	195
75	85	95	110	120	130	140	150	160	180	195	210
90	100	110	130	140	150	160	170	180	200	215	230

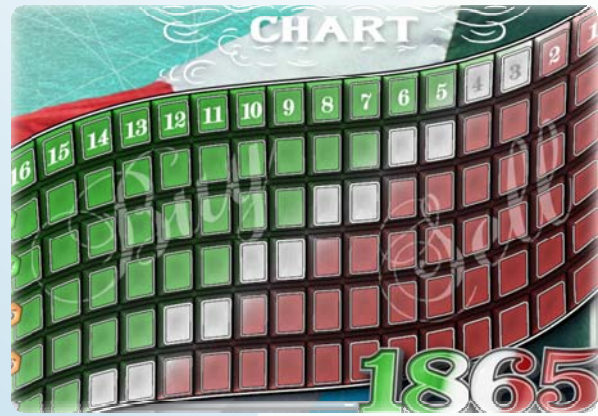
Sulla mappa di gioco è anche inclusa la Riserva della Banca (Bank Pool). Qui è dove sono piazzate le azioni vendute e dove le stesse azioni sono disponibili per l'acquisto in una fase azionaria.

- ★ *Il mercato azionario non presenta zone colorate o sporgenze. La differenza fondamentale con altri giochi 18xx è nel movimento del contrassegno che indica il prezzo delle azioni. Il prezzo delle azioni non diminuisce (non si muove all'indietro) se la compagnia incamera i suoi dividendi, ma rimane dove si trova. Il prezzo dell'azione aumenta (si muove in avanti) se viene pagato un dividendo e se la compagnia acquista un treno nuovo di zecca dalla pila di treni disponibili. Quindi una compagnia che paga un dividendo e compra un treno nuovo tra quelli disponibili in effetti fa un "doppio salto" sul mercato azionario.*

La carta dei Dragon

I Dragon sono gli investitori stranieri che scambiano azioni con i giocatori umani. I Dragon si basano su un indicatore chiamato **rango della compagnia** per l'acquisto/vendita di certificati e la carta dei Dragon (Dragons Chart), in basso a destra della mappa, viene utilizzata per questo scopo. Il rango di un'azienda è la somma del numero di fase di ciascuno dei suoi treni e del numero di token piazzati sulla mappa. Le operazioni dei Dragon vengono eseguite dai giocatori durante la fase azionaria secondo un algoritmo ben definito.

- ◇ *Si possono immaginare i Dragon come giocatori fantasma posti a sedere al tavolo inframmezzati ai giocatori umani. Dopo 1-2 partite si sarà in grado di anticipare le loro mosse e anche manipolarli a proprio vantaggio.*
- ★ *I Dragon ed il "rango di una compagnia" sono concetti completamente nuovi per 18xx e ai giocatori esperti si raccomanda di familiarizzarsi bene con le regole illustrate più avanti.*



Tessere ferroviarie

Un percorso ferroviario è formato da una serie di tessere esagonali. Vi sono diversi tipi di tessere ferroviarie: normale (senza stazioni), cittadine (punti piccoli), città (cerchi bianchi) e miniere (pala e piccone). Le tessere sono anche differenziate per colore: giallo, verde, marrone e grigio. Città e cittadine presentano un numero all'interno di un cubo: questo è il **traffico** generato da quella particolare stazione quando un token della compagnia è piazzato lungo un percorso che intercetta quella stazione. Le città hanno normalmente un traffico superiore alle cittadine, e città grandi (quelle identificate da una lettera) hanno un traffico superiore alle città normali. Di solito colori diversi implicano diversi valori di traffico per una stazione, quindi una tessera grigia presenta un valore superiore rispetto ad un'analogica tessera di colore marrone, il marrone vale più del verde e il verde più del giallo. Le miniere seguono una regola diversa: forniscono il loro traffico in ciascun turno operativo ma man mano che il gioco procede diminuisce il loro valore di traffico.

- ◇ *Noterete anche un altro piccolo numero sulla tessera. Questo è il numero della tessera e serve ad identificare quella particolare tessera a fini di riferimento.*
- ★ *Si noti che a differenza di altri giochi 18xx, non c'è il reddito stampato su una tessera di cittadina o di città. Come spiegato, il numero stampato sulla tessera rappresenta il traffico di quella stazione. In seguito si vedrà che non ci sono costi dovuti al terreno per la posa di una tessera ferroviaria e che le regole di aggiornamento delle linee ferroviarie sono molto meno restrittive che in altri titoli.*



Contrassegni di Stazione I token (i dischi di legno su cui si incollano le etichette colorate) rappresentano le stazioni capolinea della compagnia. Sono posti su uno spazio per i token libero di una tessera di città o di miniera. Quando un nuovo token è posto sulla mappa, la compagnia raccoglierà il traffico per la destinazione così come per qualsiasi altra stazione di cittadina intercettata lungo il percorso. Questo meccanismo sarà più chiaro in seguito, ma per ora è importante ricordare che i token e il traffico sono strettamente collegati.

- ◇ *La tua ferrovia comincia sempre con un token nella città di partenza. I token sono utilizzati per due scopi principali in questo gioco: per raccogliere il traffico e per avere accesso ad altre linee ferroviarie (oppure, ancora, per bloccare ad altre compagnie l'accesso a determinate linee ferroviarie).*



Cubi di traffico I cubi in dotazione rappresentano il traffico nel gioco. Questi sono utilizzati per tenere traccia di quanto traffico una compagnia raccoglie man mano che la linea ferroviaria si espande. I cubi neri piccoli valgono 1 unità di traffico, i cubi viola di dimensioni medie valgono 5 unità di traffico e i cubi blu grandi rappresentano 10 unità di traffico.



Treni Ci sono 6 diversi tipi di treno nel gioco: dai treni fase-2 a quelli fase-7 (spesso abbreviando con PH2, PH3, PH4 e così via). Ogni treno è caratterizzato dalla sua **copertura** (coverage - la quantità di traffico che può coprire) e dal suo costo. I treni PH2 sono i treni disponibili all'inizio del gioco: offrono una copertura di 8 e costano L.100. I treni PH3 sono leggermente migliori e così via, arrivando fino ai treni PH7 che sono quelli tecnologicamente più avanzati, offrendo una copertura di traffico di 35 e costando L.800. Durante la fase operativa di una compagnia i treni circoleranno generando introiti per l'azienda.

Sulla mappa di gioco c'è un apposito spazio per i treni disponibili (Available Trains) dove sono piazzati tutti i treni che sono disponibili per l'acquisto. Lo spazio per i treni futuri (Future Trains) è utilizzato per sistemare tutti i treni che saranno disponibili nella fasi successive.

- ❖ *Il modo più facile per immaginare come funziona un treno nel gioco è quello di pensare ad un punto di copertura come ad un posto a sedere sul treno, mentre ogni unità di traffico rappresenta un passeggero. I tuoi treni hanno posti disponibili pari alla copertura totale e possono portare quel numero massimo di passeggeri (cubi traffico). Ogni passeggero che può trovare un posto vuoto sul treno pagherà alla compagnia L.10. Quei passeggeri che non riescono a trovare un posto sul treno saranno lasciati sulla banchina e non pagheranno nulla.*



- ★ *A questo punto avrete sicuramente notato che il modo in cui i treni funzionano ed il modo in cui sono calcolati gli introiti delle compagnie sono completamente diversi rispetto a qualsiasi altro gioco 18xx. Definiamo questo sistema "basato sul traffico" e ha il vantaggio che i giocatori non hanno bisogno di cercare il percorso migliore per i propri treni. Durante il turno operativo, basta guardare la copertura totale dei vostri treni e il traffico totale raccolto dalla vostra ferrovia per ricavare le entrate per quel turno.*
- 🕒 *Si noti che l'ultimo treno di ogni tipo PH2, PH3 e PH4 è disponibile con uno sconto. E' utile coordinare l'acquisto dei treni in modo che la vostra compagnia benefici di questi risparmi.*

Prestiti di Stato I prestiti di Stato (State Loan) valgono L.500 e rappresentano un aiuto finanziario da parte del governo Italiano per consolidare le ferrovie. I prestiti, infatti, sono disponibili solo quando una compagnia pubblica acquisisce un'altra compagnia pubblica (assorbimento) e solo in circostanze ben definite.

- ★ *Ad una compagnia non è un permesso accedere a finanziamenti per la posa delle tessere ferroviarie, per piazzare i token, comparare treni e così via. I prestiti sono disponibili solo per l'acquisizione di un'altra società.*
- 🕒 *Il meccanismo di assorbimento è esaurientemente spiegato più avanti nel regolamento. Utilizzare in modo intelligente l'assorbimento e approfittarsi dei prestiti di Stato potrebbe anche essere determinante per la vittoria.*



Altri componenti La carta di priorità è utilizzata per indicare il giocatore che sarà il primo a giocare nella fase azionaria. Le carte per la sistemazione iniziale al tavolo vengono utilizzate solo durante la preparazione iniziale del gioco per decidere in modo casuale chi inizia a giocare e l'ordine in cui i giocatori prendono posto al tavolo di gioco. In una partita a 4 giocatori si utilizza la carta di priorità come la quarta carta per determinare l'ordine di gioco. Dopo aver stabilito l'ordine dei posti a sedere, le carte per la sistemazione iniziale possono essere riposte nella scatola. Il cruscotto per la fase di gioco (Game Round Display) nell'angolo in basso a sinistra della mappa può essere utilizzato per tener traccia della fase attuale di gioco posizionandoci un cubetto ed usandolo come contrassegno. Adesso che ci si è familiarizzati con le differenti componenti del gioco è ora di imparare a giocarlo!

Struttura del gioco

Preparare il gioco, capire le differenti fasi di gioco e le Compagnie Marittime

2.1 DESCRIZIONE DEL GIOCO

1865 Sardinia è un gioco di compravendita azionaria e di costruzione ferroviaria in cui i giocatori assumono il ruolo di investitori e di presidenti delle compagnie ferroviarie. In questi ruoli i giocatori cercano di accumulare ricchezza attraverso il possesso di quote azionarie delle compagnie ferroviarie. Quando una compagnia guadagna soldi e paga i dividendi, questi vengono pagati ai giocatori che possiedono le azioni della compagnia. Con l'aumento e la diminuzione di valore delle azioni, allo stesso modo aumenta o diminuisce la ricchezza dei giocatori che le possiedono.

La ricchezza dei giocatori è data dalla somma dei soldi liquidi che possiedono e del valore attuale delle azioni delle compagnie pubbliche possedute. L'obiettivo è quello di essere più ricchi alla fine del gioco.

I giocatori possono diventare azionisti di qualsiasi compagnia. L'azionista con il maggior numero di azioni di una compagnia è il presidente ed è responsabile di tutte le decisioni prese per conto di detta compagnia. Queste decisioni non devono essere sempre prese nel migliore interesse della compagnia, ma sono quasi sempre effettuate nel migliore interesse del presidente. La presidenza di una compagnia cambia ogni volta che c'è un cambio di maggioranza nella proprietà. A volte ciò si verifica quando un giocatore riesce ad acquisire un numero maggiore di azioni rispetto l'attuale presidente. Altre volte, il presidente saccheggia una compagnia e poi la scarica ad un altro azionista.

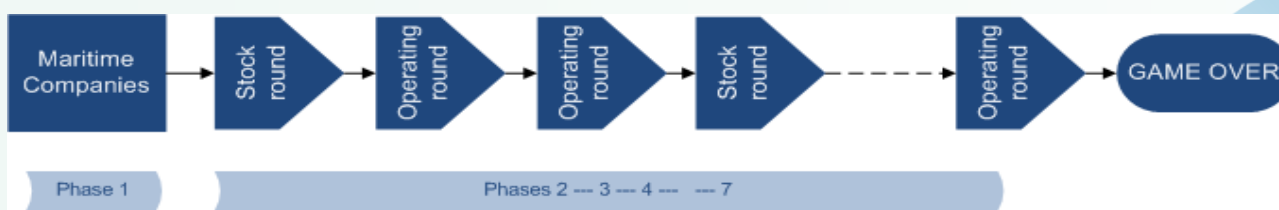
Una partita giocata da giocatori che hanno familiarità con le regole dovrebbe richiedere circa 3-4 ore. Se più giocatori stanno giocando per la prima volta, il gioco durerà un poco più a lungo. Con due o tre giocatori è possibile giocare il gioco breve (vedi capitolo relativo) che si svolge solo in Sardegna. Il gioco breve è consigliato quando si gioca in due. Il gioco breve richiede circa 2-3 ore per i giocatori esperti.

2.2 SEQUENZA DI GIOCO

Il passare del tempo in 1865 è rappresentato dalle 7 fasi del gioco. L'inizio di ogni nuova fase è legato all'acquisto di treni sempre più importanti. Una transizione da una fase di gioco ad un'altra può incidere sulle regole del gioco e attivare determinati eventi.

Il gioco inizia in fase 1. In questa fase, due compagnie marittime sono assegnate a ciascun giocatore.

Il gioco procede poi attraverso una serie di una fase azionaria (Stock Round - durante la quale giocano sia i giocatori umani che i Dragon) seguita da due giri operativi (Operating Round - durante i quali giocano le compagnie marittime e quelle pubbliche). Durante ogni fase azionaria, i giocatori cercano di migliorare le loro posizioni finanziarie con l'acquisto e la vendita di azioni. Durante ogni giro operativo, le compagnie ferroviarie costruiscono nuovi tratti ferroviari o aggiornano quelli preesistenti, costruiscono stazioni, fanno girare i treni per guadagnare, e infine comprano altri treni.



- ✪ *Alcuni giochi 18xx hanno un numero variabile di turni operativi a seconda della fase di gioco. In 1865 Sardinia c'è sempre una fase azionaria seguita da due giri operativi.*

La tabella seguente riassume le principali regole ed i principali eventi legati alle differenti fasi del gioco.

FASE	Inizia con...	Regole/Evento
1	Inizio del gioco	Assegnare le compagnie marittime
2	Fine dell'assegnazione delle compagnie marittime	Le tessere gialle sono disponibili Limite di treni = 4 Tutte le compagnie iniziano come minori Disponibili i valori iniziali da 60 a 100 Le compagnie minori possono convertirsi a maggiori Le compagnie marittime possono essere trasferite
3	Acquisto del primo treno PH3	Le tessere verdi sono disponibili Limite di treni = 3 Disponibili anche i valori iniziali da 110 a 130
4	Acquisto del primo treno PH4	I treni PH2 sono eliminati
5	Acquisto del primo treno PH5	Le tessere marroni sono disponibili Le compagnie marittime ancora nelle mani dei giocatori sono scartate Tutte le compagnie iniziano come maggiori Disponibili anche i valori iniziali da 140 a 150
6	Acquisto del primo treno PH6	Limite di treni = 2 I treni PH3 sono eliminati
7	Acquisto del primo treno PH7	Le tessere grigie sono disponibili I treni PH4 sono eliminati

◇ *Si noti che, a meno che non sia diversamente specificato, un evento attivato in una fase è valido anche nelle seguenti fasi. Ad esempio, nella fase 3 le tessere verdi diventano disponibili: queste tessere saranno disponibili anche nelle fasi 4, 5, 6 e 7.*

🌀 *Controllare e prepararsi ad un cambiamento di fase è un fattore determinante per la vittoria. In particolare, assicuratevi che le vostre compagnie abbiano ancora treni validi dopo un cambiamento di fase e, al tempo stesso, tentate di danneggiare i vostri avversari innescando un cambiamento di fase al momento più opportuno.*

2.3 ETICHETTA

I giocatori premurosi tentano di velocizzare il gioco e di rendere l'esperienza più divertente per tutti. In un gioco di questa lunghezza, i giocatori devono pianificare gli acquisti azionari e le mosse delle compagnie in anticipo compreso, ove possibile, il piazzamento delle tessere ferroviarie ed i token.

I certificati azionari che un giocatore possiede sono disposti ordinatamente in modo che tutti possono vederli. Tutti i giocatori sono autorizzati a sapere quanti soldi e quali certificati hanno gli altri. I treni, i cubi di traffico e i prestiti di una compagnia sono posti sulla scheda della compagnia in modo che tutti possano vederli. La tesoreria della compagnia (ossia i soldi che la compagnia possiede) è posta in vista sulla scheda e l'importo ivi contenuto deve essere reso pubblico. I giocatori che vogliono chiarimenti su una qualsiasi di queste informazioni devono effettuare le loro richieste in modo da non interrompere il turno di un altro giocatore.

2.4 POSIZIONAMENTO INIZIALE

Per la sistemazione iniziale del gioco si eseguono le seguenti operazioni.

Assicurarsi che la Banca abbia esattamente 8.000 lire (L.) in fondi. Un giocatore deve essere scelto per svolgere le funzioni di banchiere e sedersi vicino a dove sono conservati i soldi della banca. Distribuire poi il denaro iniziale ai giocatori: il capitale iniziale è L.360 pro capite in una partita con 2 giocatori, L.330 pro capite in una partita con 3 giocatori e L.300 pro capite in una partita con 4 giocatori.

Le carte treno PH2 sono piazzate sullo spazio "Available Trains" (treni disponibili) situato in alto a sinistra del tabellone con il treno scontato posto in fondo alla pila. I treni rimanenti vanno piazzati sullo spazio "Future Trains" (treni futuri) ordinati per fase e con i treni scontati sempre posti in fondo alla pila corrispondente. Mettere tutti i certificati **minor** delle compagnie pubbliche nello spazio dedicato all'offerta iniziale (Initial Offer) posto sul lato destro del tabellone di gioco con l'azione presidenziale del 40% posta in cima alla pila. Mettere tutti i token delle basi di partenza delle compagnie pubbliche sulle rispettive città (controllare il logo della compagnia per aiutare l'identificazione del punto).

L'ordine di gioco e la posizione al tavolo è decisa in modo casuale. Ciascun giocatore prende a caso una carta per l'assegnazione della posizione di gioco al tavolo. Chi prende la carta con il numero uno riceve la carta di priorità, chi prende la carta numero due gioca per secondo e si siede a sinistra del giocatore con la carta di priorità, e così via.

Ora si può iniziare con la fase 1.

2.5 FASE 1 - ASSEGNAZIONE DELLE COMPAGNIE MARITTIME

Le compagnie marittime sono assegnate nella fase 1. Questo è un passaggio obbligato.

Il giocatore con la carta di priorità inizia scegliendo una carta marittima tra le 8 disponibili e la aggiunge alla propria mano. Nessun pagamento è richiesto per le carte marittime. Il secondo giocatore sceglie una carta marittima tra quelle rimaste. Il gioco procede con gli altri giocatori, se ve ne sono, ognuno dei quali può prendere una carta marittima.

L'ultimo giocatore, dopo aver preso una carta marittima, può ora scegliere una seconda carta marittima da aggiungere alla mano. Si continua in ordine inverso con ciascun giocatore che sceglie una seconda carta marittima da aggiungere alla sua mano. Il giocatore con la carta di priorità sarà quindi sempre il primo e l'ultimo a scegliere una carta marittima.

Ogni giocatore finirà con esattamente due carte marittime. Le compagnie marittime eventualmente avanzate saranno scartate e non rientreranno più in gioco.

D'ora in avanti si giocherà una sequenza ciclica di una fase azionaria e di due giri operativi fino alla fine del gioco.

- ❖ *Supponiamo una partita con 3 giocatori: Alan (A), Bob (B) e Carl (C). A ha la carta di priorità e sceglie la compagnia marittima M3 aggiungendola alla sua mano. B è al secondo posto e sceglie la marittima M1. C può ora scegliere due compagnie marittime e prende M7 e M8, entrambe in Corsica. Tocca di nuovo a B che sceglie M2. Infine A prende M6. Le compagnie marittime M4 e M5 vengono scartate.*

2.6 COMPAGNIE MARITTIME

Le compagnie marittime rappresentano le società di navigazione che trasportano passeggeri e merci tra le isole di Sardegna e Corsica ed il continente.

Se di proprietà di un giocatore, una compagnia marittima semplicemente fornisce al proprietario un reddito fisso di L.20 all'inizio di ogni giro operativo (parte frontale della carta della compagnia marittima). La compagnia marittima non è un certificato e non conta ai fini del limite dei certificati (vedere capitolo 3.5).

In qualsiasi momento durante il turno operativo di una compagnia per azioni, un giocatore può passare una o più delle sue compagnie marittime alla compagnia che sta operando. Il giocatore non riceverà alcun compenso per questo trasferimento, ma la compagnia ricevente potrà beneficiarne in diversi modi.

Prima di tutto, quando viene trasferita ad una compagnia pubblica, la compagnia marittima fornisce immediatamente 8 punti di copertura in modo simile ai treni fase 2 (capovolgere la carta marittima sul lato retrostante per mostrare la sua nuova funzione) e può quindi aumentare le entrate generate dalla compagnia pubblica.

In secondo luogo, se una compagnia ricevente ha un token sulla posizione evidenziata sulla carta marittima ricevuta, la compagnia pubblica riceve immediatamente un numero di cubi di traffico pari al numero della fase attuale.

- ❖ *Nella fase 4, durante il turno operativo della compagnia FMS, Alan trasferisce alla FMS la compagnia marittima M3 situata a Cagliari. La FMS possiede un token a Cagliari, per cui la compagnia raccoglie immediatamente 4 cubi di traffico.*

Il bonus è concesso anche se una compagnia piazza un token in uno di questi luoghi in un secondo momento, dopo aver ricevuto la compagnia marittima. In questo caso la compagnia riceverà un numero di cubi di traffico pari al numero della fase in cui il token è piazzato.

- ❖ *Nella fase 4, durante il turno operativo della compagnia RCSF, Alan trasferisce alla RCSF la compagnia marittima M3 situata a Cagliari. La RCSF non dispone di alcun token a Cagliari, per cui non ottiene alcun bonus di traffico. Tuttavia, più tardi nella fase 6, la RCSF piazza un token a Cagliari e raccoglie subito 6 cubi di traffico.*

Nota: la compagnia marittima M4 "Carbonia District" è associata a tre miniere nel distretto di Carbonia. Per ottenere il bonus, una compagnia può mettere un token su una qualsiasi di queste miniere.

Le compagnie marittime funzionano solo in combinazione con i treni ordinari. Una compagnia che possiede solo compagnie marittime e nessun treno non genera reddito. Inoltre, una compagnia marittima non soddisfa il requisito per una compagnia pubblica di possedere un treno alla fine del suo turno operativo. Una compagnia pubblica proprietaria solo di compagnie marittime deve comprare un treno alla fine del suo turno operativo.

Le compagnie marittime ancora in mano ad un giocatore vengono immediatamente scartate quando viene attivata la fase 5. Tuttavia le compagnie marittime di proprietà di compagnie pubbliche continueranno ad operare fino alla fine del gioco. Questo è un ulteriore vantaggio garantito dal trasferimento di compagnie marittime a quelle pubbliche.

Una volta ceduta ad una compagnia pubblica, una compagnia marittima non può essere trasferita nuovamente. Una compagnia marittima, tuttavia, può essere trasferita tra compagnie pubbliche come conseguenza di un assorbimento (vedere la sezione di assorbimento).

- ☉ *La tempistica corretta per il trasferimento di una compagnia marittima ad una compagnia pubblica è importante. Normalmente si vuole essere sicuri che aumentando i dividendi pagati dalla compagnia per azioni la compagnia marittima vi fornirà più soldi rispetto al suo reddito fisso. Per far ciò, la compagnia marittima deve servire una quantità adeguata di traffico eccedente rimasto non coperto nella compagnia pubblica.*

2.7 FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando la banca finisce i soldi.

Se la banca termina i soldi durante un turno operativo, viene comunque completata la coppia di giri operativi prima di determinare il vincitore.

Se la banca finisce i soldi durante una fase azionaria, completare la fase e poi la successiva coppia di giri operativi prima di determinare il vincitore.

Il vincitore è il giocatore con il più alto totale combinato di contanti e di azioni valutate al valore di mercato. Si noti che alla fine del gioco, tutte le compagnie con prestiti dello stato in essere avranno il loro valore azionario decurtato di L.50 per ogni prestito. Inoltre, qualsiasi giocatore a cui è stato concesso un prestito personale dallo stato come risultato di un fallimento avrà detratto dal suo punteggio l'importo totale del valore dei prestiti ricevuti.

Fase Azionaria

Lanciare una compagnia, scambio di azioni e mercato azionario

3.1 FASE AZIONARIA

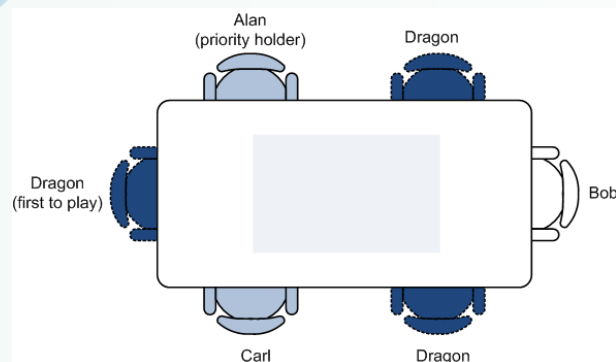
Durante la fase azionaria i giocatori ed i Dragon, a turno, comprano e/o vendono i certificati.

Una fase azionaria inizia sempre con i Dragon seguiti poi dal giocatore con la carta di priorità e continuando in senso orario fino a che tutti i giocatori ed i Dragon hanno passato in ordine.

3.2 DRAGON

I Dragon sono investitori stranieri che comprano e vendono certificati durante la fase azionaria. Sono sempre i primi a giocare nella fase azionaria e continuano a giocare tra un giocatore ed un altro.

- ❖ *Inizio di una fase azionaria. I Dragon agiscono per primi e comprano un certificato della compagnia SFSS. Alan ha la carta di priorità ed è il prossimo ad agire, vende una FCS e compra un certificato di SFSS. I Dragon agiscono ancora e acquistano un altro certificato FCS. Poi è il turno di Bob. Dopo di lui avranno un altro turno i Dragon e così via.*



Le azioni di acquisto e vendita dei Dragon sono governate da un algoritmo ben definito basato sul **rango della compagnia**. Il rango di una compagnia è la somma dei numeri di fase dei treni della compagnia e del numero di token piazzati sulla mappa così come indicato sulla Carta dei Dragon (Dragons Chart).

- ❖ *La compagnia FMS ha 3 token sulla mappa e due treni PH2, il suo rango è quindi 7. La compagnia RCFS ha solo due token sulla mappa e un treno PH3, quindi il suo rango è 5. La compagnia SFSS ha 5 token sulla mappa, ma al momento nessun treno: il suo rango è 5.*
- ❖ *Si noti che il rango di una compagnia è determinato solo dai token piazzati e dai treni di proprietà della compagnia. Il tipo di compagnia (minore / maggiore) non ha alcun effetto sul rango. Per le stesse ragioni, il rango di una compagnia può cambiare solo durante un turno operativo quando la compagnia ha la possibilità di collocare altri token e acquistare nuovi treni. Il rango di una compagnia non cambierà mai durante una fase azionaria.*

The Carta dei Dragon sulla mappa è utilizzata per tener traccia del rango di una compagnia. Una compagnia lanciata in fase 2, 3 o 4 inizierà dal rango 1 (per il token della stazione di partenza) sulla prima riga della carta. Una compagnia lanciata in fase 5, 6 o 7 inizierà dal rango 1 sulla seconda riga della Carta dei Dragon.

L'indicatore di rango si muoverà orizzontalmente lungo la stessa riga in seguito alla variazione del numero di token piazzati e del numero di treni posseduti dalla compagnia. L'indicatore di rango si muoverà verticalmente lungo una colonna per effetto di un cambio di fase così come descritto nel capitolo 3.12.

La Carta dei Dragon è composta da una regione verde, una bianca ed una rossa. La posizione dell'indicatore di rango in una certa regione influenzerà il modo in cui i Dragon investono e disinvestono nei certificati delle compagnie.

Infatti i Dragon seguono il seguente algoritmo. E' opportuno individuare un giocatore che ha ben compreso il funzionamento dell'algoritmo sottodescritto e lasciare che sia lui ad effettuare le azioni appropriate per conto dei Dragon.

- I Dragon venderanno immediatamente alla banca qualsiasi certificato che abbia un rango posizionato nella regione rossa della Carta dei Dragon (fino al limite del 50% massimo di azioni nella banca - vedi anche capitolo 3.4).
- A questo punto, se al di sotto del limite dei certificati, i Dragon compreranno dall'Offerta Iniziale o dalla banca un certificato disponibile che abbia un rango posizionato nella regione verde della Carta dei Dragon. Se sono disponibili differenti certificati nella zona verde, compreranno prima:
 - a. i certificati che meglio diversificano il portafoglio in termini di numero di certificati posseduti (non azioni);
 - b. se diversi certificati soddisfano questa condizione, compreranno quello con il rango più alto;
 - c. se ancora diversi certificati soddisfano questa condizione, compreranno il certificato più economico disponibile;
 - d. se ancora diversi certificati soddisfano questa condizione, compreranno quello in cima alla pila del mercato azionario.
- Se i Dragon hanno raggiunto il limite di certificati, passano.



Ogni volta che il certificato scelto è disponibile sia nell'offerta iniziale che nella banca, compreranno sempre quello dall'offerta iniziale. Se non ci sono certificati disponibili da acquistare nella regione verde della Carta dei Dragon, passano.

I Dragon non si interessano dei certificati che hanno un rango posizionato nella regione bianca, cioè non venderanno né compreranno certificati nella regione bianca. Inoltre i Dragon non possono mai essere nominati presidenti di una ferrovia anche se posseggono più azioni di qualsiasi altro giocatore.

Limiti alle azioni possedute: i Dragon non possono possedere più del 50% di azioni di una compagnia (il limite per i giocatori umani è il 60%).

Limite di certificati: i Dragon devono soddisfare un limite di certificati differente da quello stabilito per i giocatori umani e questo limite varia con le fasi di gioco.

	Phase 2	Phases 3-4	Phases 5-7
Limite di certificati	6	10	16

Tutte le transazioni monetarie da e per i Dragon sono effettuate con la Banca, dove i Dragon hanno il loro conto. Di conseguenza i Dragon non hanno soldi propri: quando i Dragon vendono o comprano i certificati dalla banca non c'è un trasferimento fisico di soldi; quando invece i Dragon comprano un certificato dall'Offerta Iniziale si trasferisce l'appropriata quantità di soldi dalla banca alla tesoreria della compagnia.

I certificati dei Dragon sono tenuti nella Riserva dei Dragon (Dragons Pool), uno spazio disponibile sulla mappa intorno alla Carta dei Dragon.

❖ *Immaginate la seguente situazione: tre compagnie in gioco, FMS (rango 7, valore L.120, maggiore), RCSF (rango 5, valore L.80, maggiore) e SFSS (rango 5, valore L.100, minore). Tutte le compagnie si trovano nella parte verde della Carta dei Dragon. I Dragon sono già in possesso di due certificati da 10% della FMS, un certificato da 10% della RCSF e un certificato da 20% della SFSS. Che certificati compreranno? Risposta: RCSF, SFSS, FMS, RCSF, SFSS, FMS e così via. Capiamo perché:*

- nel loro prossimo turno, il punto a) dell'algoritmo elimina la FMS come possibile scelta, perché già in possesso di due certificati della FMS e un terzo non aiuta a diversificare il portafoglio posseduto. Il punto b) non aiuta poiché sia RCSF che SFSS hanno lo stesso rango. Il punto c) dice che si deve comprare RCSF perché la RCSF costa meno;

- quando i Dragon giocheranno ancora saranno in possesso di due certificati di FMS e RCSF e solo uno di SFSS, quindi a causa del punto a) viene immediatamente acquistata una SFSS.

- nel turno successivo i Dragon avranno due certificati di ciascuna società, per cui il punto a) non aiuta, mentre il punto b) si applica comunque e quindi si comprerà una FMS perché è la società con il più alto rango.

☺ *Una volta presa familiarità con l'algoritmo descritto sopra sarà facile prevedere le azioni dei Dragon in una fase azionaria e manipolarli a proprio vantaggio. Una cosa da notare immediatamente è che, come conseguenza di questo algoritmo, i Dragon di solito vendono le azioni solo una volta nel primo turno della fase azionaria (in quanto il rango di una compagnia non può cambiare durante una fase azionaria) e non potranno mai comprare azioni di una compagnia che è appena stata lanciata (perché una compagnia appena lanciata ha solo il token nella sua stazione di partenza e nessun treno: il suo rango è quindi 1 che si trova sempre nella regione rossa della carta dei Dragon).*

☺ *Una strategia tipica con i Dragon è quello di posizionare la propria compagnia nella zona verde della Carta dei Dragon subito dopo la conversione da minore a maggiore. Dopo la conversione, infatti, cinque certificati nuovi della compagnia appariranno nell'offerta iniziale e, se il tempismo è giusto, si possono vendere la maggior parte di loro ai Dragon garantendo così un rapido afflusso di denaro nella tesoreria della compagnia.*

3.3 I GIOCATORI

Durante il turno di ciascun giocatore in una fase azionaria, il giocatore può vendere un numero qualsiasi di certificati e poi comprarne uno. Questo ordine è stringente, cioè un giocatore non può comprare un certificato e poi vendere. Inoltre un giocatore non può mai comprare più di un certificato per turno. Un giocatore può anche scegliere di passare, senza vendere né comprare. Una volta che un giocatore ha completato queste azioni, il turno passa ai Dragon e poi al prossimo giocatore in senso orario.

Ad un giocatore che compra e/o vende in un turno azionario è garantito un altro turno azionario. Ogni giocatore solitamente riesce ad effettuare diversi turni nell'ambito di una fase azionaria. La fase azionaria termina quando tutti i giocatori ed i Dragon passano il turno. Quando questo avviene, il contrassegno della fase di gioco è mosso alla posizione del primo turno operativo nel cruscotto del turno di gioco.

3.4 VENDERE CERTIFICATI

Un giocatore può vendere diversi certificati dalla propria mano alla banca. Quando un giocatore vende i certificati, riceve il prezzo corrente di mercato per le azioni vendute così come indicato sul mercato azionario. Le azioni singole pagano esattamente il valore indicato dal mercato azionario, le azioni doppie pagano il doppio di quel valore.

Un azione doppia, cioè un certificato presidenziale, non può essere venduto a meno che un altro giocatore abbia almeno due certificati singoli di quella compagnia. In questo caso avviene uno scambio di certificati così come descritto nel capitolo 3.10, Trasferimento di Presidenza.

Dopo aver ricevuto i soldi per i certificati venduti, il token di quella compagnia può scendere di valore sul mercato azionario. Se i certificati sono venduti dal Presidente della Compagnia o dai Dragon, il token che indica il valore della compagnia sul mercato azionario è mosso indietro di uno spazio per ciascuna azione venduta. Non avviene alcuna variazione di prezzo se le azioni sono vendute da giocatori diversi dal presidente della compagnia.

Quando si vende più di un certificato di una compagnia, la quantità di denaro ricevuta dalla banca è la stessa per ciascuna azione venduta contemporaneamente. Un giocatore non può scegliere di vendere più certificati di una singola compagnia come transazioni multiple nello stesso turno di una fase azionaria.

Quando si vendono certificati di compagnie differenti, il giocatore può venderle in qualsiasi ordine preferisce.

Le seguenti eccezioni si applicano a tutte le vendite di certificati:

- Un certificato di una compagnia che ancora non ha operato non può essere venduto.
- Non ci può mai essere più del 50% delle azioni di qualsiasi compagnia nella banca. I giocatori (e i Dragon) non possono vendere i certificati se così facendo supererebbero questo limite.

- ❖ *Nel suo turno azionario Carl decide di vendere 3 certificati della compagnia FA (maggiore) e 1 certificato della compagnia FMS (minore). Entrambe le compagnie hanno operato almeno una volta e non ci sono azioni nella banca. Tutti i certificati di Carl sono azioni singole in quanto lui non è il Presidente di queste due compagnie. La FA è valutata L.110 sul mercato azionario, mentre la FMS è valutata L.70. Carl riceve L.400 e le azioni vendute sono messe nella riserva della banca. Il valore della compagnia sul mercato azionario non cala.*
- ❖ *Immaginate ora una situazione diversa. Ancora una volta Carl decide di vendere 3 certificati della compagnia FA (maggiore) e 1 certificato della compagnia FMS (minore). Entrambe le compagnie hanno operato almeno una volta, ma ci sono due certificati della FMS già nella banca, per un totale del 40% di azioni. Carl non può vendere il suo certificato di FMS, perché così facendo violerebbe il limite del 50% nella riserva della banca.*

3.5 COMPRARE I CERTIFICATI

Quando si compra un certificato, un giocatore lo può acquistare dall'Offerta Iniziale (Initial Offer), dalla riserva della banca (Bank Pool) o dai Dragon. I certificati devono essere comprati in ordine (cioè il certificato presidenziale è sempre il primo acquistato).

Se i certificati sono comprati al valore corrente di mercato dall'offerta iniziale, i soldi sono pagati alla compagnia.

Se i certificati sono comprati al valore corrente di mercato dalla riserva della banca, i soldi sono pagati alla banca.

I certificati presi dalla riserva dei Dragon sono comprati al valore corrente di mercato più un sovrapprezzo se la compagnia ha un rango compreso nell'area bianca o verde della Carta dei Dragon. Il costo più alto si applica se la compagnia ha il rango compreso nell'area verde mentre il sovrapprezzo inferiore si applica se la compagnia ha un rango compreso nell'area bianca (questi valori sono prestampati sul mercato azionario stesso). I soldi sono pagati alla banca (dove sono depositati i conti dei Dragon).

- ◉ *Perché si dovrebbe voler acquistare certificati dai Dragon, e possibilmente ad un costo superiore? Ci possono essere diverse ragioni, come nessun altro certificato di detta compagnia a disposizione nell'offerta iniziale o perché si sta cercando di sottrarre la presidenza di una compagnia ad uno degli avversari o perché si sta giocando sulla difensiva evitando che i Dragon vendano questi certificati più avanti nel gioco (perché si prevede che la compagnia finirà nella zona rossa della carta dei Dragon). Una ragione più sottile per l'acquisto dai Dragon è quello di liberare lo spazio in modo tale che i Dragon possano acquistare i certificati della propria azienda.*

Le seguenti regole si applicano a tutti gli acquisti di certificati:

- Un giocatore non può mai fare un acquisto che violerebbe il suo limite di certificati.

	Partita con 2 giocatori	Partita con 3 giocatori	Partita con 4 giocatori
Limite di certificati per giocatore	36	24	18

- Una volta che un giocatore ha venduto un certificato di una compagnia, quel giocatore non può più comprare certificati della stessa compagnia durante quella fase azionaria.
- Un giocatore non può possedere più del 60% in azioni di ciascuna compagnia.

3.6 LANCIARE UNA NUOVA COMPAGNIA

Il primo certificato acquistato di ciascuna compagnia deve essere il certificato presidenziale. Quando un giocatore compra un certificato presidenziale quel giocatore diventa il presidente della compagnia e stabilisce il valore di mercato delle azioni, pari a uno dei valori nell'area gialla (L.60, L.70, L.80, L.90 e L.100) del mercato azionario. Altri valori (L.110, L.120, L.130, L.140 e L.150) diventano disponibile man mano che il gioco procede. Se uno o più contrassegni indicanti il valore di mercato di altre compagnie sono già nel riquadro prescelto, il nuovo indicatore è piazzato in fondo alla pila.

Il presidente paga immediatamente il doppio del valore di mercato selezionato alla tesoreria della compagnia e prende la scheda della compagnia. La scheda è utilizzata per tenere traccia dei vari beni e passività della compagnia, e specificatamente treni, cubi di traffico, soldi, token e prestiti di stato.

- ◊ *Un principio importante nei giochi 18xx è che il patrimonio personale del presidente e i beni della compagnia devono essere tenuti completamente separati. Il presidente gestisce la ferrovia per conto dei suoi azionisti e non possiede beni aziendali. Pertanto, non può liberamente trasferire denaro dai suoi beni personali alla compagnia e viceversa. La scheda ed il suo contenuto sono dati al nuovo presidente nel caso in cui la presidenza è trasferita.*

In questo stadio la compagnia non è ancora lanciata e perciò non può ancora operare. Almeno il 60% di azioni della compagnia devono essere venduti affinché la compagnia possa essere considerata lanciata e poter operare nei giri operativi successivi.

Quando la compagnia viene lanciata, un contrassegno è piazzato nella fila appropriata sulla tabella del rango sul numero 1 (la prima fila per le compagnie lanciate in fase 2, 3 or 4; la seconda fila per le compagnie lanciate in fase 5, 6 and 7) ed un contrassegno è piazzato sull'indicatore di reddito (Revenue Track).

Infine bisogna dare alla compagnia i cubi di traffico forniti dalla stazione di partenza ed un numero variabile di token a seconda del tipo di compagnia che si sta formando così come spiegato nei due capitoli seguenti.

3.7 COMPAGNIE MINORI

Prima della fase 5, tutte le compagnie devo iniziare come minori.

Le compagnie minori hanno certificati degli azionisti da 20% di quota azionaria e certificati presidenziali da 40%. Per aprire una compagnia, un giocatore deve compiere il certificato presidenziale iniziale da 40% di quota azionaria. Affinché la compagnia sia definitivamente lanciata deve essere acquistato dai giocatori un ulteriore certificato, assicurando così il 60% di quota azionaria necessaria per operare.

La compagnia minore riceve i soldi per i certificati man mano che sono comprati dai giocatori e dai Dragon.

Quando lanciata, una compagnia minore ha 3 token in totale: il token della stazione di partenza già sulla mappa più due ulteriori token sulla scheda della compagnia. Quando avviene la conversione a maggiore la compagnia riceverà ulteriori token.

- ❖ *Nella fase 2, Alan apre la CFD come compagnia minore fissandone il prezzo a L.90. Egli paga immediatamente L.180 per il certificato presidenziale, mettendo questi soldi nella tesoreria della CFD. Nel suo successivo turno della fase azionaria, Alan acquista un altro certificato della CFD pagando L.90 alla tesoreria della CFD. La compagnia è stata lanciata e opererà nei turni operativi seguenti. In un secondo momento anche Carl acquista un certificato della CFD pagando L.90 alla tesoreria della compagnia. La fase azionaria termina. La CFD ha a questo punto L.360 nel tesoro e tre token (uno piazzato a Portovecchio), Alan ha il 60% in azioni della compagnia, Carl ha il 20%. Quel che rimane è un certificato nell'offerta iniziale. Il prezzo della CFD sul mercato azionario è L.90.*

3.8 COMPAGNIE MAGGIORI

Una compagnia maggiore può entrare in gioco in tre modi possibili:

- Come risultato di una conversione da minore a maggiore (vedi capitolo 3.9);
- Dopo la fase 5, quando tutte le nuove compagnie da lanciare iniziano come maggiori;
- Una compagnia può anche rientrare nel gioco come maggiore in qualsiasi momento dopo essere stata assorbita (vedi capitolo 5).

Le compagnie maggiori hanno certificati degli azionisti da 10% di quota azionaria e certificati presidenziali da 20%.

Una nuova compagnia deve partire obbligatoriamente come maggiore dopo l'inizio della fase 5 oppure quando rientra in gioco dopo essere stata assorbita. Per aprire una compagnia maggiore un giocatore deve comprare il certificato presidenziale iniziale da 20% di quota azionaria. Affinché la compagnia sia definitivamente lanciata devono essere acquistati dai giocatori quattro ulteriori certificati, assicurando così il 60% di quota azionaria necessaria per operare.

La compagnia maggiore riceve i soldi per i certificati man mano che sono comprati dai giocatori e dai Dragon.

Quando lanciata, una compagnia maggiore riceve 7 token in totale, uno dei quali è piazzato nella stazione di partenza sulla mappa.

- ❖ *Nella fase 5, Bob apre la FMS come compagnia maggiore fissandone il prezzo a L.110. Egli paga immediatamente L.220 per il certificato presidenziale, mettendo questi soldi nella tesoreria della FMS. Nei suoi seguenti turni durante la fase azionaria, Bob acquista altri tre certificati della FMS pagando L.330 in totale alla tesoreria della FMS. La FMS non è stata ancora lanciata definitivamente (solo il 50% del totale azionario è stato venduto). In seguito Alan viene in soccorso e compra un certificato della FMS pagando L.110 alla tesoreria. La compagnia è lanciata (60% di azioni vendute) e opererà nei giri operativi seguenti. La fase azionaria termina. La FMS ha L.660 nella tesoreria e sette token (uno di loro a Cagliari), Bob ha il 50% in azioni della compagnia, Alan ha il 10% in azioni. Ci sono quattro certificati rimasti nell'offerta iniziale. Il prezzo della FMS sul mercato azionario è L.110.*

3.9 CONVERSIONE DA MINORE A MAGGIORE

La conversione da minore a maggiore può solo avvenire come operazione preliminare prima della fase azionaria (vedere capitolo 3.12).

Per diventare maggiore una compagnia deve essere connessa attraverso un **percorso diretto** da uno dei propri token sulla mappa fino alla propria destinazione storica (identificata sulla mappa da un simbolo dello stesso colore della compagnia). Un percorso diretto consiste di una sequenza continua di linee ferroviarie da una città/miniera già occupata da un token della compagnia fino ad un'altra città/miniera non intercettando altre città (cioè deve esserci una connessione diretta da città/miniera a città/miniera).

Non è importante quante cittadine sono incluse nel percorso diretto in quanto l'unica condizione è avere un percorso diretto valido e che nessuna città è intercettata lungo il tragitto. Si noti anche che non è richiesto piazzare un token nella destinazione. Avere un percorso diretto è l'unica condizione necessaria per considerare raggiunta la destinazione storica.

Quando una compagnia diventa maggiore, i certificati da 20% correntemente in gioco sono capovolti per mostrare il possesso del 10% di azioni ed il certificato presidenziale da 40% è capovolto per mostrare il possesso del 20% di azioni. Cinque nuovi certificati da 10% sono collocati nell'offerta iniziale: quando questi certificati saranno venduti nuovi fondi affluiranno nella tesoreria della compagnia.

La compagnia riceve anche un numero di token addizionali che dipende dalla fase del gioco in cui ci si trova quando avviene la trasformazione: 1 token addizionale in PH2, 2 token in PH3, 3 token addizionali in PH4 e 4 token quando la conversione avviene nelle fasi tra la 5 e la 7 (comprese).

- ❖ *Nella fase 3, all'inizio di una fase azionaria, Alan decide di convertire la sua compagnia minore CFD a maggiore. Lo può fare perché la compagnia ha una connessione diretta alla sua destinazione storica. Alan capovolge i suoi due certificati (il presidenziale più un altro) riducendo la sua partecipazione azionaria dal 60% al 30%. Carl deve anch'esso capovolgere il suo certificato della CFD riducendo la sua partecipazione azionaria dal 20% al 10%. La CFD riceve 2 ulteriori token e i 5 certificati azionari (maggiori) della CFD sono collocati nell'offerta iniziale. Il prezzo di mercato delle azioni della CFD rimane invariato. Ora Alan ha il 30% in azioni della società, Carl ha il 10%. Ci sono poi sei certificati rimanenti nell'offerta iniziale. Si noti che il valore dei certificati di proprietà di Alan e Carl è lo stesso di prima. Non c'è nessun guadagno o perdita nella conversione da minore a maggiore, ma la partecipazione azionaria nella compagnia dei proprietari dei certificati viene drasticamente ridotta.*

3.10 TRASFERIMENTO DI PRESIDENZA

Se un giocatore in qualsiasi momento possiede una percentuale azionaria di una compagnia superiore a quella posseduta dall'attuale presidente, quel giocatore diventa il nuovo presidente ed assume tutte le responsabilità per quella compagnia. Ciò può avvenire sia attraverso l'acquisto di certificati da parte di un giocatore, sia a causa di vendite di certificati da parte dell'attuale presidente.

Trasferimento di Presidenza attraverso acquisto: poiché il presidente di una compagnia deve sempre possedere il certificato presidenziale, il nuovo presidente scambia due certificati azionari singoli con il certificato presidenziale del precedente presidente. Il nuovo presidente riceve la scheda della compagnia con i suoi contenuti (treni, token, cubi di traffico, compagnie marittime, prestiti di stato e soldi).

- ❖ *La CFD è una compagnia maggiore. Alan possiede il 30% (il certificato presidenziale più un altro) mentre Carl ha il 10% di proprietà con un solo certificato. Carl continua a comprare certificati della CFD nei suoi turni della fase azionaria e quando acquista il quarto certificato la sua quota azionaria nella compagnia diventa del 40% per cui si verifica un trasferimento di presidenza. Alan scambia il suo certificato presidenziale per due certificati singoli di proprietà di Carl. Alan ora ha 3 certificati singoli ed il 30% di proprietà della compagnia. Carl ha 3 certificati per un totale azionario del 40%, è il nuovo presidente e riceve la scheda della compagnia ed i suoi beni.*

Trasferimento di Presidenza attraverso vendita: il presidente di una compagnia può vendere sufficienti certificati azionari della compagnia per causare un trasferimento di presidenza solo se un altro giocatore possiede due o più certificati di quella compagnia e se c'è abbastanza spazio nella banca per ricevere i certificati venduti (si ricordi che la riserva della banca non può accettare più del 50% di azioni di una compagnia).

Se entrambe queste condizioni sono soddisfatte, il presidente dichiara quanti certificati sta per vendere. Il giocatore che ha il maggiore possesso in azioni della compagnia diventa il nuovo presidente. Se due o più giocatori possiedono uno stesso numero di certificati, il giocatore alla sinistra dell'attuale presidente (muovendosi in senso orario intorno al tavolo di gioco) diventa il nuovo presidente.

Poiché il presidente di una compagnia deve sempre possedere il certificato presidenziale, il nuovo presidente scambia due certificati singoli con il certificato presidenziale del precedente presidente. Il vecchio presidente poi completa la vendita dichiarata. Il nuovo presidente riceve la scheda della compagnia con i suoi contenuti (treni, token, cubi di traffico, compagnie marittime, prestiti di stato e soldi).

- ❖ *CFD è una compagnia maggiore. Alan possiede il 30% (il certificato presidenziale più un altro) mentre Carl ha il 10% di proprietà con un solo certificato. Carl acquista un altro certificato della CFD nel suo prossimo turno della fase azionaria. Alan decide di liberarsi della sua compagnia e vende la sua quota del 30%. Alan scambia il suo certificato di presidente per due certificati singoli di proprietà di Carl. Alan può ora vendere alla banca i suoi 3 certificati singoli. Carl è lasciato con il certificato presidenziale da 20% di quota azionaria, è il nuovo presidente e riceve la scheda della compagnia ed i suoi beni.*

3.11 MOVIMENTI SUL MERCATO AZIONARIO

I contrassegni che indicano il valore delle compagnie sul mercato azionario si muovono secondo le regole seguenti.

Uno spazio in avanti (incremento di valore):

- ogni volta che, durante un turno operativo, una compagnia operante paga un dividendo non nullo;
- ogni volta che, durante un turno operativo, una compagnia operante compra uno o più treni nuovi dalla pila dei treni disponibili (se viene comprato più di un treno in ogni caso si va avanti solo di uno spazio).

Uno spazio indietro (diminuzione di valore):

- per ciascuna azione venduta dal presidente o dai Dragon sia durante una fase azionaria che durante una vendita forzata da parte del presidente della compagnia;

- ogni volta che, durante un turno operativo, una compagnia operante dichiara un introito nullo.

Se il contrassegno indicante il valore azionario di una compagnia viene mosso in uno spazio dove ci sono altri contrassegni, il contrassegno appena arrivato è posto in fondo alla pila dei contrassegni già presenti.

Se la compagnia incamera un introito non nullo, il contrassegno indicante il valore azionario della compagnia non si muove.

- ❖ *Durante un turno operativo, la compagnia FMS paga un dividendo di L.130 e acquista un nuovo treno PH3 dalla pila dei treni disponibili: in questo caso il valore della compagnia aumenta di valore di due spazi arrivando a L.150 e il contrassegno indicante il valore è posto in fondo alla pila di contrassegni già presenti. La compagnia RCSF invece incamera L.160 nella tesoreria e utilizza i soldi per comprare un treno PH3 dalla compagnia FMS: in questo caso il contrassegno indicante il valore non si muove. Infine, la compagnia SFSS dichiara un dividendo pari a zero e compra un treno PH4 nuovo dalla pila dei treni disponibili: il contrassegno indicante il valore si sposta indietro di uno spazio e poi va avanti di uno spazio ponendosi in fondo alla pila dei contrassegni già presenti nello spazio di partenza.*

3.12 OPERAZIONI ALL'INIZIO DELLA FASE AZIONARIA

Le seguenti operazioni devono essere effettuate immediatamente prima dell'inizio della fase azionaria.

Degradazione delle miniere

Tutte le miniere su cui è presente un token devono essere automaticamente degradate di un livello alla prossima tessera disponibile. In particolare, se il gioco è in fase 3 o seguente, tutte le miniere gialle sulla mappa su cui è presente un token sono automaticamente degradate a miniere verdi; se il gioco è in fase 5 o seguente anche tutte le miniere verdi sulla mappa su cui è presente un token sono automaticamente degradate a miniere marroni.

Si noti che le miniere su cui non sono presenti token non sono degradate. Inoltre le miniere si degradano un livello alla volta, cioè, se il gioco è in fase 5 o superiore, una miniera gialla su cui è stato appena piazzato un token sarà degradata all'inizio della fase azionaria a verde e non direttamente a marrone.

Aggiornare il rango della compagnia

Ciascuna compagnia deve aggiornare il suo rango sulla Carta dei Dragon con un eventuale movimento verticale. Se il contrassegno indicante il rango di una compagnia è posizionata su una riga differente da quella corrispondente all'attuale fase di gioco, si muoverà di una riga nel tentativo di raggiungere la riga corrispondente alla fase attuale. Se posizionato sulla riga corrispondente alla fase attuale, il contrassegno non si muove.

Si noti che il rango si muoverà verticalmente di non più di una riga alla volta, cioè, se il gioco è in fase 4 ed il rango della compagnia è posizionato sulla riga corrispondente alla PH2 della Carta dei Dragon, il contrassegno indicante il rango della compagnia si muoverà alla riga corrispondente alla PH3 e non direttamente alla riga della PH4.



- ❖ *Il gioco è in fase 5. All'inizio della fase azionaria, il rango della RCSF si sposta in basso di una riga entrando nella regione rossa della carta. Il rango della SFSS si sposta fino alla riga PH5 entrando nell'area bianca della carta. Infine, il rango della SFS non si muove perché è già sulla riga PH5 della carta, corrispondente alla fase di gioco attuale.*

Conversione a compagnia maggiore

A tutti i presidenti di una compagnia capace di trasformarsi da minore a maggiore è chiesto, in ordine di turno operativo, se la compagnia ha l'intenzione di effettuare la trasformazione. Tutte le azioni collegate alla conversione da minore a maggiore vengono effettuate nel momento in cui il presidente dichiara di voler trasformare la compagnia.

3.13 OPERAZIONI ALLA FINE DELLA FASE AZIONARIA

- Alla fine della fase azionaria la carta di priorità di gioco è consegnata al giocatore alla sinistra del giocatore che ha effettuato l'ultima azione di acquisto e/o vendita durante la fase azionaria (i Dragon non contano ai fini dell'assegnazione della priorità).

★ *In molti giochi 18xx esiste un bonus al valore di mercato delle azioni quando tutti i certificati di una compagnia sono completamente venduti. Questo bonus non esiste in 1865 Sardinia.*

Giro Operativo

Piazzare tessere ferroviarie e token, raccogliere il traffico, far circolare i treni e pagare i dividendi

4.1 SEQUENZA DEL GIRO OPERATIVO

Durante un giro operativo, tutte le compagnie attive operano e producono un introito. Le compagnie marittime operano per prime se sono possedute da un giocatore. La banca paga al possessore di ciascuna compagnia marittima un reddito di L.20 così come indicato sulla carta della compagnia marittima.

Poi operano le compagnie pubbliche in ordine decrescente di valore azionario. Se due o più contrassegni indicanti il valore azionario occupano lo stesso spazio sul mercato azionario, la compagnia il cui contrassegno è in cima alla pila di contrassegni presenti in quel determinato spazio opera prima delle altre compagnie che ancora devono ancora operare aventi contrassegni più in basso nella pila.

Ciascuna compagnia pubblica attiva opera solo una volta durante ciascun giro operativo. Il presidente della compagnia effettua le seguenti azioni nell'ordine indicato per conto di ciascuna compagnia:

- Piazzare o aggiornare tessere ferroviarie (opzionale);
- Far funzionare le miniere;
- Piazzare un token di stazione (opzionale);
- Far funzionare i treni e calcolare l'introito;
- Acquistare treni (opzionale)

◆ *Si ricordi che le compagnie marittime possono essere trasferite a compagnie pubbliche in qualsiasi momento durante il turno operativo della compagnia. Anche gli assorbimenti e il rimborso dei prestiti di stato possono avvenire durante un turno operativo, così come spiegato nel capitolo 5.*

Dopo che tutte le compagnie attive hanno operato, il contrassegno che indica il giro operativo attuale è mosso nello spazio successivo del cruscotto della fase di gioco. Questo indicherà se il prossimo è un altro giro operativo oppure una fase azionaria.

4.2 PIAZZARE O AGGIORNARE TESSERE FERROVIARIE

La costruzione di una linea ferroviaria in 1865 è rappresentata dal piazzamento di tessere colorate esagonali sulla mappa. Inizialmente le uniche linee ferroviarie sulla mappa possono essere individuate nei sei esagoni gialli prestampati.

Ogni compagnia che sta operando può piazzare durante il suo turno operativo una tessera ferroviaria in un esagono della mappa senza costi. Una seconda tessera ferroviaria può essere piazzata pagando L.20 dalla tesoreria della compagnia.

Una volta disposta, una tessera diventa parte della mappa e può essere rimossa solo quando viene rimpiazzata da un'altra tessera (questa operazione è chiamata “aggiornamento”).

Ci sono due possibili tipi di aggiornamento delle tessere ferroviarie.

Aggiornamento di traffico: rimpiazzare una tessera con un'altra di colore differente. Tutti i segmenti ferroviari sulla tessera rimpiazzata devono essere preservati durante un aggiornamento di traffico anche se tali segmenti non sono connessi a tessere adiacenti.

- Le tessere gialle possono essere piazzate solo su esagoni della mappa di colore verde chiaro.
- Le tessere verdi rimpiazzano le tessere gialle (si note che tali tessere possono essere anche piazzate su esagoni gialli prestampati sulla mappa).
- Le tessere marroni rimpiazzano le tessere verdi.
- Le tessere grigie rimpiazzano le tessere marroni.

Quando una città incrementa il valore di traffico come risultato di un aggiornamento di traffico, a tutte le compagnie che hanno un token nella città vengono immediatamente distribuiti i cubi di traffico relativi all'incremento del valore della tessera.

- ❖ *Nuoro è verde (valore traffico 4) e le compagnie RCSF e FA vi hanno entrambe un token. Quando le tessere marroni diventano disponibili Nuoro viene aggiornata a marrone, ed il suo valore traffico diventa 5. Le compagnie RCSF e FA ricevono immediatamente 1 cubo di traffico ciascuna.*

Quando una cittadina incrementa il suo valore di traffico come risultato di un aggiornamento di traffico, nessuno beneficia immediatamente dell'incremento. Tuttavia il valore di traffico migliorato sarà disponibile per quelle compagnie che, in una seguente fase di gioco, piazzeranno un token intercettando quella cittadina.

Aggiornamento competitivo: rimpiazzare una tessera con un'altra tessera dello stesso colore. Durante un aggiornamento competitivo tutte le connessioni esistenti della tessera rimpiazzata con tessere adiacenti devono essere preservate. Tuttavia segmenti di linea ferroviaria non connessi ad altri possono anche non essere preservati.

- ★ *L'aggiornamento di traffico è un meccanismo molto comune nei giochi 18xx che di solito aumenta l'introito della tessera in questione e aggiunge nuovi segmenti ferroviari. L'aggiornamento competitivo è un concetto completamente nuovo, è una forma meno restrittiva di aggiornamento delle tessere ed è generalmente utilizzato per liberare le linee ferroviarie altrimenti bloccate.*



- ❖ *A sinistra un esempio di aggiornamento di traffico e di aggiornamento competitivo. La compagnia FCS con base a Isili e un token a Oristano per prima cosa aggiorna la sua stazione di partenza con una tessera verde. Questo è un aggiornamento di traffico e la FCS riceve 1 cubo di traffico. Successivamente, la FCS paga L.20 per piazzare una seconda tessera e sostituisce la tessera di cittadina con linea dritta a Sanluri con una tessera di cittadina con linea curva. Questo è quindi un aggiornamento competitivo.*

La compagnia che piazza (o rimpiazza) una tessera deve essere connessa per mezzo di una linea ferroviaria di qualsiasi lunghezza da uno dei suoi token di stazione ad uno dei nuovi segmenti ferroviari. Una città occupata completamente da token di stazione di altre compagnie blocca la connessione e, quindi, le compagnie escluse non possono piazzare tessere ferroviarie al di là di città bloccate.

Le tessere ferroviarie devono essere piazzate allineandole con l'esagono di mappa, ma possono essere sistemate in uno qualsiasi dei sei orientamenti possibili posto che siano seguite le seguenti linee guida:

- esagoni con una cittadina possono solo avere tessere con una cittadina, esagoni con una città indicate da un grande cerchio bianco possono solo avere tessere con un corrispondente cerchio bianco;
- gli esagoni gialli prestampati sulla mappa (Cagliari, Oristano, Nuoro, Sassari, Portovecchio and Bastia) hanno tessere verdi, marroni e grigie specifiche, indicate dalle lettere C, O, N, S, P e B;
- un segmento ferroviario non può terminare in mare aperto. Tuttavia le connessioni tratteggiate tra la Sardegna e la Corsica devono essere considerate come linee ferroviarie prestampate e quindi sono connessioni valide ai fini del piazzamento delle tessere;
- la tessera marrone #63 può essere piazzata solo ad Isili, Olbia e Ajaccio. La tessera di città marrone #700 può essere piazzata solo ad Arbatax e a Calvi. La tessera di cittadina marrone #146 può essere piazzata solo in una cittadina costiera (Alghero, Tempio, Propriano, ecc.);
- le tessere di miniera #173, #174 e #175 possono essere piazzate solo sulle otto miniere sulla mappa. Le miniere non sono mai aggiornate dai giocatori: questa operazione è effettuata automaticamente all'inizio di ciascuna fase azionaria. Si noti inoltre che l'aggiornamento delle miniere porta ad una riduzione del traffico (e quindi ci si riferisce a questo evento come ad una degradazione).

Le tessere aggiornate sono rimosse dalla mappa e diventano nuovamente disponibile alla compagnie. Consultare la lista delle tessere (Tile Manifest) per un'elencazione degli aggiornamenti di traffico consentiti.

4.3 FAR FUNZIONARE LE MINIERE

In ogni turno operativo la compagnia raccoglie i cubi di traffico forniti da miniere in cui è presente un proprio token.

Le tessere di miniera hanno posto per un solo token. Una miniera genera traffico per la compagnia che vi ha un token in ciascun turno operativo. Tuttavia la produzione della miniera si riduce man mano che il gioco procede (le miniere gialle generano due cubi di traffico ogni turno, le miniere verdi generano un cubo ogni turno, mentre le miniere marroni non generano alcun traffico).

A ciascun compagnia è permesso il piazzamento di un unico token in una qualsiasi delle tre miniere che si trovano nel distretto di Carbonia (Carbonia District).

4.4 PIAZZARE I TOKEN DI STAZIONE

Una compagnia può piazzare uno ed un solo token di stazione durante ciascun turno operativo (il token della stazione di partenza è piazzato all'inizio del gioco per tutte le compagnie tranne che per quelle che rientrano in gioco dopo l'assorbimento, per le quali il token iniziale viene piazzato quando viene acquistato il certificato presidenziale).

Per piazzare un token di stazione la compagnia deve poter tracciare un **percorso diretto** da uno qualsiasi dei propri token di stazione esistenti alla città o miniera in cui si desidera piazzare il nuovo token di stazione. Un percorso diretto consiste di una sequenza continua di linee ferroviarie da una città/miniera già occupata da un token della compagnia ad un'altra città/miniera non intercettando altre città (cioè deve essere una connessione diretta città/miniera - città/miniera). La città/miniera deve anche avere spazio per il token di stazione. Una compagnia non può avere più di un token di stazione su una singola tessera.

C'è un costo associato al piazzamento di un token che dipende dal terreno intercettato lungo il percorso diretto (L.10 per ciascun confine semplice; L.40 per ciascun fiume; L.60 per ciascun confine di montagna). Se sono disponibili più percorsi diretti validi per la città/miniera di destinazione, il presidente della compagnia è libero di decidere quale utilizzare: i costi del terreno ed il traffico raccolto saranno quelli relativi al percorso diretto scelto.

La compagnia ferroviaria raccoglie tutto il traffico che si trova lungo il percorso diretto così come indicato dalle cittadine intercettate dalla linea e dalla città o miniera raggiunta (si noti che la stazione iniziale sul percorso diretto non fornisce traffico).

Una volta piazzato, il token di stazione non può essere rimosso a meno che la compagnia non venga coinvolta in un assorbimento. Quando una città ha tutti gli spazi per i token di stazione occupati, solo le compagnie con token di stazione in quella città possono passare attraverso quella città ai fini del piazzamento di tessere.

4.5 FAR FUNZIONARE I TRENI E CALCOLARE L'INTROITO

Per generare introito, una compagnia fa funzionare i treni nel modo seguente: il presidente compara il valore totale dei cubi di traffico presenti nella tesoreria della compagnia con la copertura totale offerta dai propri treni. Ciascun punto di traffico coperto da un punto di copertura di treno fornisce alla compagnia ferroviaria L.10 di reddito. Il totale è l'introito della compagnia.

- ❖ *Una compagnia ha 14 cubi di traffico e due treni PH2 (copertura totale 16): l'introito è di L.140. In un altro esempio, una compagnia ha 30 cubi di traffico, un treno PH2 e uno PH3 (copertura totale 22): l'introito è in questo caso di L.220.*

Il presidente decide se pagare l'introito come dividendi o incamerare i guadagni nella tesoreria della compagnia.

Se vengono distribuiti i dividendi, ciascuna azione riceve la percentuale corrispondente dell'introito, per esempio un certificato azionario da 20% fornirà il 20% dell'introito, uno da 10% fornirà il 10%. I dividendi dovuti da certificati nella banca o posseduti dai Dragon sono pagati alla banca (quindi in questo caso non è necessario alcuno spostamento di soldi). I certificati azionari ancora nell'offerta iniziale pagano i loro dividendi alla compagnia stessa.

Se invece la compagnia incamera l'introito, il suo pieno ammontare viene pagato alla tesoreria della compagnia.

Se vengono distribuiti i dividendi, il contrassegno che indica il valore sul mercato azionario si sposta di uno spazio in avanti (incremento di valore). Le compagnie che dichiarano un introito di L.0 vedono spostare il proprio contrassegno indicatore di uno spazio indietro (decremento di valore). Se la compagnia incamera un introito non nullo, il valore azionario non si modifica.

4.6 ACQUISTO DEI TRENI

A questo punto una compagnia ha l'opzione di acquistare uno o più treni, a condizione che non si ecceda il limite di treni previsto. Le compagnie marittime non contano in tale limite.

Treno	Copertura	Costo	Quantità disponibile	Scartato quando...
PH2	8	100 / 70	6	Primo PH4 venduto
PH3	14	200 / 160	5	Primo PH6 venduto
PH4	20	350 / 300	4	Primo PH7 venduto
PH5	25	500	2	Permanente
PH6	30	650	3	Permanente
PH7	35	800	Illimitata	Permanente

Poiché l'acquisto di un treno può innescare un cambio di fase, i treni vanno comprati uno alla volta. Quindi, se una compagnia desidera comprare più di un treno, prende il primo e risolve l'eventuale cambio di fase, poi compra il secondo e così via. Se l'acquisto di un treno innesca un cambio di fase e quel cambio causa la

riduzione del numero di treni che una compagnia può possedere, alla compagnia potrebbe non essere concesso comprare altri treni. Una compagnia non può scartare o eliminare un treno per far spazio ad un nuovo treno. Inoltre, se l'acquisto di un treno innesca un cambio di fase che porta una compagnia a possedere troppi treni rispetto al limite, i treni in eccesso sono riposti nella riserva della banca senza compensazione.

I treni possono essere comprati dalla pila dei treni disponibili (Available Trains), dalla riserva della banca, o da altre compagnie disposte a venderli. La pila dei treni disponibili vende solo treni nuovi e li vende solo in ordine numerico. Tutti i treni della fase attuale devono essere venduti prima che quelli delle fasi successive possano muoversi dalla pila dei treni futuri (Future Trains) alla pila dei treni disponibili. Quindi, tutti i treni phase 2 devono essere venduti prima che il primo treno phase 3 sia disponibile, tutti i treni phase 3 devono essere venduti prima che il primo treno phase 4 sia disponibile, e così via. I treni comprati dalla pila dei treni disponibili o dalla banca sono sempre acquistati al prezzo stampato sulla carta del treno. Si noti che l'ultimo treno di tipo PH2, PH3 e PH4 è disponibile con uno sconto. I treni comprati dalle compagnie possono essere acquistati a qualsiasi prezzo ci si accordi tra i presidenti delle due compagnie coinvolte (con un minimo di L.1). Una compagnia può comprare l'ultimo treno di un'altra compagnia. Quando un treno è acquistato da un'altra compagnia, l'intera transazione deve essere effettuata durante il turno della compagnia acquirente. Se offerto, ad una compagnia non è richiesto comprare un treno da un'altra compagnia, indipendentemente dal prezzo.

Una compagnia che non ha cubi di traffico non deve possedere un treno. Invece, una compagnia operante con almeno un cubo di traffico deve possedere un treno ed è forzata a comprarne uno durante questo passo del suo turno operativo se non ne possiede uno.

4.7 ACQUISTO OBBLIGATORIO DEL TRENO

Se una compagnia deve comprare un treno e non ha abbastanza soldi per poterlo fare, il presidente deve fornire la differenza. Quando il presidente è forzato a contribuire all'acquisto di un treno le seguenti regole speciali governano la transazione:

- può essere acquistato solo un treno;
- il treno deve essere comprato dalla pila di treni disponibili o dalla riserva della banca e non può essere comprato da un'altra compagnia;
- se ci sono diversi treni disponibili per l'acquisto dalla pila di treni disponibili e dalla riserva della banca, il giocatore può scegliere quale comprare. In altre parole, il giocatore non è forzato a comprare il treno più economico disponibile, tuttavia è ancora soggetto a tutte le altre regole, cioè non può comprare un treno non ancora disponibile o un treno con uno sconto quando ci sono altri treni della stessa fase ancora disponibili;
- il presidente deve contribuire solo con i soldi necessari per questo singolo acquisto ed usare tutta la cassa disponibile nella tesoreria della compagnia;
- se il presidente non ha abbastanza soldi per supplire alla differenza, il presidente deve vendere le azioni personali (vedere "Vendita forzata di azioni").

4.8 VENDITA FORZATA DI AZIONI

Quando il presidente deve contribuire all'acquisto di un treno come descritto sopra, potrebbe essere costretto a vendere delle azioni. Le seguenti regole si applicano a tutte le vendite forzate di azioni.

- La vendita non può causare un cambio di presidenza della compagnia per cui si sta provando a comprare un treno, sebbene possa causare cambi di presidenza in altre compagnie.
- Il presidente decide cosa vendere, in quale ordine vendere e come vendere i certificati azionari.
- Tutti i certificati di una singola compagnia devono essere venduti in un singolo blocco.
- Devono essere rispettate tutte le normali regole relative al mercato azionario ed al limite di quote azionarie e di certificati.

- Il presidente può solo vendere abbastanza certificati per effettuare l'acquisto forzato o il pagamento.
- Se il presidente non può raccogliere abbastanza soldi attraverso la vendita di azioni, quel giocatore va in bancarotta.

4.9 BANCAROTTA

Quando un giocatore non può raccogliere liquidi sufficienti per effettuare l'acquisto del treno richiesto, va in bancarotta. Al giocatore saranno garantiti un numero di prestiti di stato personali da L.500 necessari a completare l'acquisto del treno e continuare a giocare.

I prestiti da L.500 garantiti saranno dedotti dalla ricchezza del giocatore nel momento in cui verrà calcolato il suo punteggio alla fine del gioco.

❖ *Come esempio, seguiamo lo sviluppo della compagnia FMS.*



Fig. 1 - Primo turno operativo. Il traffico della FMS all'inizio è 3 per il valore di Cagliari, la sua città di partenza. Nel suo primo turno operativo la FMS piazza due tessere ferroviarie: una curva dolce e una miniera. Paga L.20 per il diritto di piazzare una seconda tessera ferroviaria. Poi la FMS piazza il suo secondo token sulla miniera al costo di L.70 (attraversamento di un confine di pianura ed uno di montagna). La FMS raccoglie 2 cubi di traffico dalla miniera. Non ha treni per cui il suo introito è zero. L'indicatore del valore azionario viene mosso indietro. Infine la FMS compra un treno PH2 dalla banca pagando L.100, e il suo indicatore del valore azionario viene mosso in avanti.



Fig. 2 - Secondo turno operativo. La FMS piazza altre due tessere ferroviarie, una cittadina con binario dritto e una curva dolce in direzione di Oristano (costo L.20). Nessun cubo di traffico è raccolto per la cittadina ma la miniera ne produce altri 2. Il traffico totale è ora 7. L'unico treno PH2 della FMS offre 8 di copertura e la FMS dichiara un introito di L.70. Alan decide di pagare questi soldi come dividendi, per cui l'indicatore del valore azionario viene mosso uno spazio in avanti. Poi la FMS compra un altro treno PH2 dalla pila dei treni disponibili e l'indicatore del valore azionario viene ancora mosso uno spazio in avanti. La FMS ha effettuato un doppio salto sul mercato azionario.



Fig. 3 – Si è giocata una fase azionaria e ora comincia un nuovo turno operativo. Si noti che la FMS non era idonea per la conversione a compagnia maggiore in quanto la sua destinazione storica non era stata ancora raggiunta. La FMS piazza ancora una volta due tessere ferroviarie pagando L.20 e connettendo Oristano per mezzo di un percorso diretto. Ora la FMS può piazzare un token a Oristano pagando L.80 (attraversamento di un confine di fiume e di quattro pianure). La FMS riceve altri 5 cubi di traffico per questo token (3 per Oristano e 2 per le due cittadine intercettate). Altri 2 cubi di traffico sono forniti dalla miniera. Il traffico totale della FMS è ora di 14. La copertura dei treni è 16 per cui l'introito dichiarato è L.140. Alan decide di incamerare questi soldi nella compagnia per cui l'indicatore del valore azionario non viene mosso. Non compra treni e il suo turno finisce.



Fig. 4 – Questo è il quarto turno operativo effettuato dalla compagnia FMS. Il presidente decide di piazzare una sola tessera ferroviaria promuovendo Cagliari a verde (un aggiornamento di traffico). La FMS riceve 1 cubo di traffico per Cagliari e ancora 2 per la miniera. Il traffico totale della FMS è ora 17. La copertura dei treni è ancora 16 e l'introito dichiarato è quindi L.160. Alan paga i dividendi e l'indicatore del valore azionario viene mosso in avanti. Il traffico della FMS sta aumentando velocemente ed i treni della compagnia hanno difficoltà ad accomodare tutti i passeggeri. Alan adesso deve prendere una decisione strategica chiave: se comprare un nuovo treno oppure no.

Assorbimento

Consolidare le compagnie e ricevere aiuti di stato

5.1 ASSORBIMENTO

Questo meccanismo consente ad una compagnia di acquisire un'altra compagnia. Ragioni tipiche per l'assorbimento sono, per esempio, consolidare le proprie compagnie per una conduzione più efficiente, liberare posto per i certificati quando si è raggiunto il limite o soccorrere una compagnia senza treni.

Un assorbimento coinvolge sempre due compagnie che appartengono allo stesso giocatore (cioè il cui presidente è lo stesso per entrambe le compagnie).

La compagnia che assorbe è chiamata “**acquirente**”, mentre la compagnia che deve essere assorbita è chiamata “**bersaglio**” (target). L'avvio del processo può essere dato sia nel turno operativo dell'acquirente che in quello del bersaglio. Il principio da tenere in mente è che la compagnia bersaglio salterà sempre il proprio turno operativo mentre quella acquirente effettuerà il suo turno operativo normalmente.

Assorbimento PASSIVO: All'inizio del proprio turno operativo, una compagnia può decidere di essere assorbita da un'altra compagnia invece di operare. La compagnia bersaglio salta il suo turno operativo.

Assorbimento ATTIVO: All'inizio del proprio turno operativo, una compagnia può assorbire un'altra compagnia che non ha ancora operato. Una volta completato l'assorbimento, la compagnia acquirente può procedere con un nuovo assorbimento se capace di farlo. Dopo aver completato tutti gli assorbimenti che la compagnia acquirente desidera effettuare, la stessa può procedere con il suo turno operativo.

5.2 IDONEITA'

Affinché un assorbimento sia consentito le seguenti condizioni devono essere garantite:

- sia l'acquirente sia il bersaglio hanno operato almeno una volta;
- le due ferrovie sono connesse (cioè hanno token nella stessa città o in due città/miniere differenti connesse da un percorso diretto);
- l'acquirente deve avere accesso a soldi sufficienti per compensare tutti i certificati della compagnia bersaglio in gioco (con i propri fondi, i fondi della compagnia bersaglio, la vendita dei propri certificati o con qualsiasi prestito di stato consentito così come spiegato in seguito).

Si noti che una compagnia minore può acquisire una compagnia maggiore più grande o vice-versa. Lo status minore/maggiore di una compagnia non restringe o limita l'assorbimento.

5.3 PROCEDURA DI COMPENSAZIONE

La compagnia acquirente deve liquidare in contanti tutti i certificati della compagnia bersaglio in gioco. In altre parole, i certificati posseduti dai giocatori, dalla banca e dai Dragon devono essere debitamente compensati. La compensazione non è necessaria per i certificati della compagnia bersaglio ancora nell'offerta iniziale.

Le azioni sono pagate al valore corrente di mercato più un supplemento se la compagnia ha il rango nell'area verde o bianca della tabella dei Dragon. Il prezzo più alto si applica se la compagnia ha il rango nell'area verde, il supplemento intermedio è dovuto se la compagnia ha il rango nell'area bianca (questi valori sono pre-stampati sul diagramma del mercato azionario stesso).

La procedura di compensazione viene svolta in questo modo:

- per prima cosa la compagnia acquirente riceve tutto il contante della compagnia bersaglio e prova a liquidare i certificati bersaglio usando la cassa consolidata delle due compagnie;
- se non sufficiente, l'acquirente deve recuperare soldi a sufficienza vendendo un numero adeguato dei propri certificati nell'offerta iniziale alla banca al prezzo corrente di mercato (si ricordi comunque che la banca non accetterà mai più del 50% di quota azionaria nella propria riserva). Quando i certificati vengono venduti in questo modo, il valore azionario non diminuisce;
- se ancora non sufficiente, la compagnia acquirente deve prendere tanti prestiti di stato quanti ne sono necessari a completare la compensazione (ma senza mai eccedere il limite combinato di tre prestiti tra la compagnia acquirente e quella bersaglio).

Una volta completata la procedura di compensazione, i certificati della compagnia bersaglio ritornano nell'offerta iniziale. Nella fase azionaria seguente, la compagnia può essere ri-lanciata come compagnia maggiore così come descritto nel capitolo 3.6. La stazione di partenza della nuova compagnia è decisa dal giocatore che acquisisce il certificato presidenziale e può essere qualsiasi città con uno spazio libero.

5.4 EFFETTI POST ASSORBIMENTO

Dopo un assorbimento andato a buon fine si effettuano le seguenti azioni:

- tutti i possedimenti della compagnia bersaglio (cubi di traffico, treni, compagnie marittime ed eventuali prestiti in essere) sono trasferiti dal bersaglio all'acquirente;
- la compagnia appena ingranditasi avrà il numero massimo di token, quindi si forniscono alla compagnia acquirente i token supplementari necessari per avere 7 token totali tra quelli già sulla mappa e quelli sulla scheda della compagnia;
- a questo punto, alla compagnia acquirente è concesso di liberare qualsiasi miniera in cui vi sia già un proprio token. I token rimossi ritornano alla scheda della compagnia e sono disponibili per essere utilizzati in seguito;
- la compagnia acquirente deve rimpiazzare i token messi sulla mappa dalla compagnia bersaglio con i propri token (vedere sotto).

Non c'è costo per rimpiazzare i token della compagnia bersaglio.

La compagnia acquirente non è obbligata a rimpiazzare i token della compagnia bersaglio piazzati nelle miniere. Se il presidente non desidera rimpiazzare un token in una miniera, la miniera è semplicemente lasciata libera.

Tuttavia la compagnia acquirente è obbligata a rimpiazzare tutti i token della compagnia bersaglio che sono piazzati in una città. Per quei posti dove l'acquirente ha già un proprio token, il token della compagnia bersaglio non viene rimpiazzato e la compagnia acquirente riceve una compensazione di L.50 dalla banca (sinergie). I token che non possono essere rimpiazzati (cioè se l'acquirente non ha abbastanza token per rimpiazzarli tutti) sono perduti senza compensazione.

Quando la compagnia acquirente non ha abbastanza token rimasti per rimpiazzare tutti i token della compagnia bersaglio, è obbligatorio mantenere la rete ferroviaria connessa, cioè i token devono essere connessi almeno ad un altro token della compagnia per mezzo di un percorso diretto.

5.5 PRESTITI DI STATO

I prestiti di stato valgono L.500 (nota: i prestiti da L. 1000 contano come due) e sono disponibili alle compagnie pubbliche solo quando la compagnia vuole assorbirne un'altra e non ha abbastanza fondi per completare la transazione, anche dopo aver venduto tutti i propri certificati nell'offerta iniziale.

In nessun momento una compagnia può avere più di tre prestiti in essere. Ciò significa che se la compagnia acquirente e/o la compagnia bersaglio hanno già dei prestiti, la compagnia acquirente sarà limitata sul numero di prestiti che può prendere in modo tale che la compagnia risultante post-acquisizione abbia ancora non più di tre prestiti.

I prestiti di stato sono disponibili ai giocatori solo quando vanno in bancarotta per poter risolvere le proprie obbligazioni e rimanere in gioco. Non c'è limite al numero di prestiti di stato che un giocatore può ottenere.

Nessun interesse è dovuto per i prestiti di stato.

Una compagnia può ripagare i prestiti in qualsiasi momento durante il suo turno operativo: deve essere ripagato il pieno ammontare di L.500. Ai giocatori invece non è concesso ripagare i prestiti.

Quando si calcolano i punteggi dei giocatori alla fine del gioco, riaggiustare come segue:

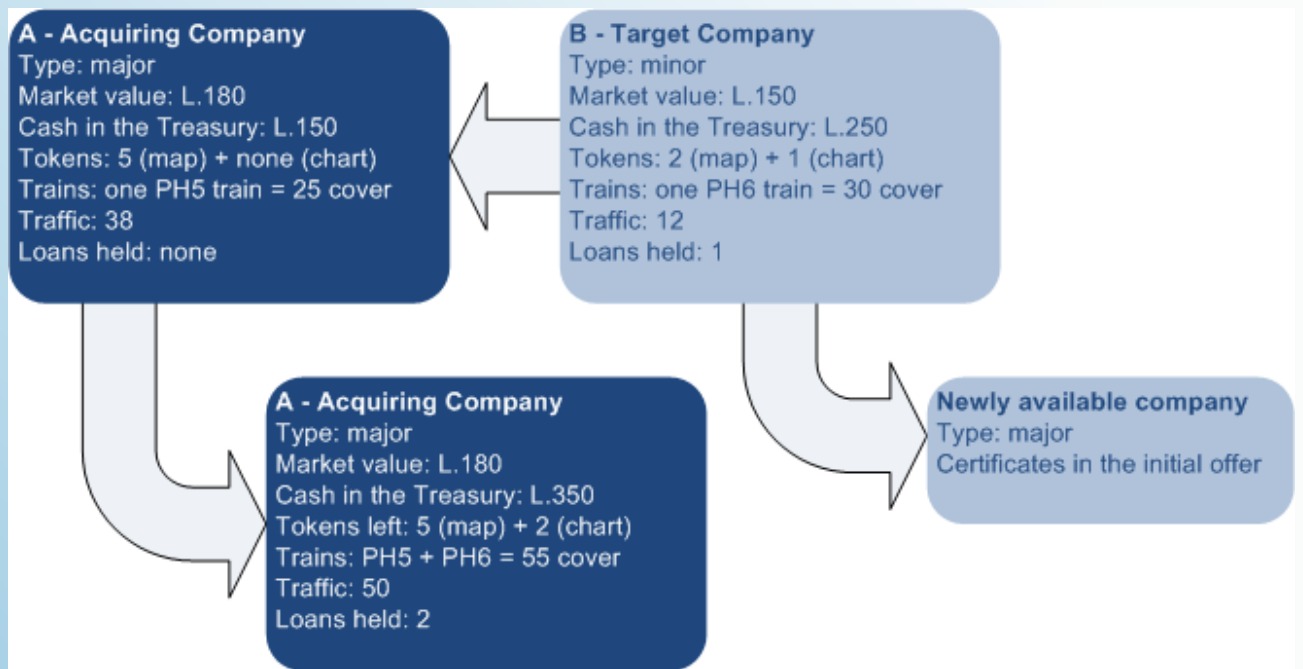
- qualsiasi prestito in essere nella tesoreria della compagnia causa una riduzione del valore azionario della compagnia di L.50 per prestito. Il valore azionario può essere negativo come conseguenza dei prestiti;
- un prestito in essere posseduto da un giocatore causa la riduzione del punteggio del giocatore di L.500 per prestito.

❖ *Il seguente esempio illustra come funziona un tipico assorbimento. Bob è il presidente di entrambe le compagnie A e B di cui sotto. Le due compagnie funzionano in modo inefficiente poiché A ha troppo traffico ma poca copertura mentre B ha treni migliori ma poco traffico. Bob decide di risolvere questa situazione e, dopo aver verificato l'esistenza delle condizioni d'idoneità descritte nel capitolo 5.2, all'inizio del turno operativo della compagnia A Bob dichiara che A assorbirà B.*

B è una compagnia minore e vale L.150 sul mercato azionario. Ci sono 4 certificati di B in gioco (contando il certificato presidenziale come 2 certificati - un ulteriore certificato è ancora nell'offerta iniziale) e quindi A deve liquidarli tutti per un valore totale di L.600. Fortunatamente per Bob, il rango della compagnia B è nell'area rossa della carta dei Dragon, cosicché non è richiesta alcuna maggiorazione di prezzo. Bob combina le casse delle due compagnie per un totale di L.400. Sfortunatamente non ci sono azioni della compagnia A nell'offerta iniziale così Bob non può vendere le azioni di A per raccogliere le L.200 mancanti. La compagnia A dovrà prendere un prestito di L.500 per recuperare fondi sufficienti e completare l'acquisizione.

A riceve tutti i possedimenti di B (un treno PH6 e 12 cubi di traffico). Inoltre riceve due token supplementari per raggiungere un totale di 7 token. Una miniera occupata dalla compagnia A è ora marrone e non produce nulla. Bob decide di liberare questa miniera, per cui il numero di token disponibili sulla scheda della compagnia A è adesso 3. Poi Bob rimpiazza uno dei token di B sulla mappa. L'altro token di B è su una città già occupata da un token di A: A riceve L.50 come compensazione per non poter rimpiazzare quel token.

La situazione finale è illustrata nella figura sottostante. I certificati della compagnia B ritornano nell'offerta iniziale e saranno disponibili come nuova compagnia maggiore che potrà essere lanciata nella prossima fase azionaria. A può adesso effettuare il proprio turno operativo.



VARIANTI, NOTE DI PROGETTAZIONE E CREDITI

6.1 VARIANTE PER IL GIOCO BREVE

Le seguenti regole consentono una partita più breve tra 2 (raccomandato) o 3 giocatori.

Mappa – usare solo la parte di mappa della Sardegna. E' proibito il piazzamento di tessere o token sulla Corsica lungo le connessioni tratteggiate bianche.

Compagnie Marittime – rimuovere dal gioco le due compagnie marittime M7 e M8 basate in Corsica.

Compagnie pubbliche – rimuovere dal gioco le due compagnie CFC e CFD basate in Corsica.

Treni – rimuovere dal gioco 1 treno PH2, 1 treno PH3, 1 treno PH4 e 1 treno PH6. I treni rimossi non devono essere quelli scontati.

Limite di certificati – il nuovo limite di certificati è 27 con due giocatori e 18 con tre giocatori.

Banca – rimuovere L.2,000 dalla banca in modo tale che ci siano L.6,000 in totale nella banca.

Tessere ferroviarie – non c'è bisogno di rimuovere tessere dal gioco ma si noti che le due tessere speciali individuate dalle lettere B e P sono ridondanti, come anche due tessere di miniera gialle, verdi e marroni.

6.2 NOTE DI PROGETTAZIONE

1865 Sardinia è stato inizialmente concepito come gioco breve per due o tre giocatori. Infatti ho sempre sentito la necessità di un piccolo gioco 18xx da presentare all'ospite occasionale e non sono mai stato completamente soddisfatto da quello che era disponibile al momento.

Il meccanismo centrale che avevo in mente era l'utilizzo di investitori esterni (cioè i Dragon) per dare slancio a quello che altrimenti sarebbe stato un gioco scarsamente interattivo del tipo compro-le-mie-azioni e compro-il-primo-treno-permanente. Il punto di partenza è stato un meccanismo Cinderella (Cenerentola) [NdT: un meccanismo automatico per sostituire i giocatori che devono abbandonare la partita anzitempo] sviluppato da me e Davide De Martino ai vecchi tempi quando si giocava un sacco di 1830 – un sistema che consentiva ai giocatori "fantasma" di influenzare il gioco e con cui ci siamo divertiti molto.

Tuttavia, in questo caso, avevo bisogno di una serie di regole "intelligenti" per governare l'acquisto / vendita delle azioni da parte degli investitori esterni e dopo averci pensato su molto a lungo, il rango della compagnia si è rivelato la giusta metrica. Ho poi avuto la fortuna di individuare i valori giusti per la carta dei Dragon molto presto, cosa che mi ha fatto risparmiare parecchio di tempo di progettazione.

Il meccanismo di assorbimento è invece il risultato di un processo di sviluppo molto lungo. Inizialmente avevo intenzione di consentire acquisizioni "ostili", sempre con l'obiettivo di aumentare l'interattività tra i giocatori. Ho provato con diversi insiemi di regole, ma le acquisizioni ostili si sono sempre dimostrate troppo "cattive" causando troppo squilibrio nel gioco, così alla fine ho dovuto scartare l'idea (per la storia, Davide ha reagito male dicendo che per qualsiasi motivo tendo sempre a rimuovere dai miei progetti gli elementi più divertenti).

Il meccanismo di assorbimento finale è una soluzione più mite e consente una partita "gentile" in cui gli errori possono essere perdonati. Consente inoltre una fine più vivace e più veloce del gioco. Quando le compagnie tendono a consolidarsi in modo da aumentare il dividendo per azione e da liberare spazio per altri certificati, la banca si esaurisce più rapidamente nelle fasi finali del gioco.

La velocità era in realtà l'altro obiettivo primario nello sviluppo di questo gioco. Il sistema ferroviario "basato sul traffico", ereditato dal mio gioco ancora inedito 18FB, porta, a mio parere, un grande vantaggio per accelerare le cose. Lo stesso effetto positivo è dato da altri piccoli elementi di progettazione come la mancata diminuzione del valore delle azioni quando si incamera, l'aumento del valore delle azioni al momento dell'acquisto di un treno nuovo di zecca dalla banca e lo sconto sull'ultimo treno di ciascuna fase.

Ancora una volta, sono stato forse troppo aggressivo nei primi prototipi in cui il valore delle azioni diminuiva quando la compagnia distribuiva i dividendi e aumentava quando incamerava. Questo insieme di regole ha sempre causato molto sconcerto tra gli sfortunati playtester e, nonostante io ancora oggi non sia completamente convinto che fosse una cattiva idea, ho finalmente deciso di eliminarlo.

L'aggiunta della Corsica e l'espansione a 4 giocatori è venuta molto più tardi, quando ho portato il gioco alle convention nel Regno Unito, rendendomi conto che sarebbe stato troppo restrittivo consentire un massimo di 3 giocatori. A quel tempo, chiamai l'espansione 1865plus, ma ho poi subito invertito le cose e ora è la versione corta per 2-3 giocatori a essere la variante e non viceversa.

Lo sforzo autoproduttivo finale si è dimostrato una bella lotta. E' stato certamente molto impegnativo economicamente ma anche da un punto di vista della gestione del progetto. Per fortuna ho avuto un grande aiuto da Cory che ha curato l'aspetto artistico portandolo ad un alto livello professionale.

Questa è la breve storia dietro il gioco. Spero veramente che voi vi godiate 1865 Sardinia almeno tanto quanto io mi sono divertito creandolo. Buon divertimento!

6.3 CREDITS

Design and development: Alessandro Lala

Artwork: Cory Williamson

Core playtesting team: Lucio Abbate, Davide De Martino

Additional playtesters: Steve Thomas, Paul Heald, Jon Draper, Fred Tanton, Lyndon Gurr, Carlo Gualdi

The 1865 Sardinia Integrated Game System (otherwise referred to as "1865 Sardinia") is © 2009 Alessandro Lala, who is hereby declared the Author of 1865 Sardinia for all purposes.

The Author recognizes that 1865 Sardinia incorporates, and, indeed, would not be possible without, numerous subsystems and concepts originally used in other Integrated Game Systems belonging to the so called 18xx game series.

"18xx" and the "18xx brand logo" are trademark properties of Francis Tresham. All rights reserved.

ERRATA

Sulla mappa l'area chiamata Glesiente dovrebbe essere Iglesiente.

C'è una discrepanza tra le regole e la mappa per quanto concerne il rango iniziale di una compagnia. Le regole sono corrette (nelle fasi 2, 3 o 4 si inizia sulla prima riga della carta dei Dragon, mentre le compagnie lanciate nelle fasi 5, 6 o 7 inizieranno dalla seconda riga). Il testo sulla mappa alla sinistra della carta dei Dragon (Dragons Chart) dovrebbe quindi essere "* Initial in Phase 2-3-4 ** Initial in Phase 5-6-7".

TABELLE DI RIFERIMENTO

COMPAGNIE PUBBLICHE

<u>Acronimo</u>	<u>Colore</u>	<u>Partenza</u>	<u>Destinazione</u>
FMS	Rosso	Cagliari	Serbariu
RCSF	Verde	Oristano	Cagliari
SFSS	Blu	Sassari	Olbia
FCS	Marrone	Isili	Nuoro
SFS	Arancione	Arbatax	Cagliari
FA	Giallo	Nuoro	Olbia
CFC	Grigio	Bastia	Ajaccio
CFD	Nero	Portovecchio	Bastia

COMPAGNIE MARITTIME

<u>Acronimo</u>	<u>Località Bonus</u>
M1	Olbia
M2	Arbatax
M3	Cagliari
M4	Distretto di Carbonia
M5	Oristano
M6	Sassari
M7	Ajaccio
M8	Calvi

SUMMARIO DEI CAMBI DI FASE

	<u>Inizia con...</u>	<u>Regole/Eventi</u>
1	Inizio del gioco	Assegnare le compagnie marittime
2	Fine dell'assegnazione delle compagnie marittime	Tessere gialle disponibili Limite dei treni = 4 Tutte le compagnie iniziano come minori Disponibili i valori iniziali da 60 a 100 Le compagnie minori possono diventare maggiori Le compagnie marittime possono essere trasferite
3	Acquisto del primo treno PH3	Le tessere verdi sono disponibili Limite dei treni = 3 Disponibili anche i valori iniziali da 110 a 130
4	Acquisto del primo treno PH4	I treni Phase 2 sono scartati
5	Acquisto del primo treno PH5	Le tessere marroni sono disponibili Le compagnie marittime ancora nelle mani dei giocatori sono scartate Tutte le compagnie iniziano come maggiori Disponibili anche i valori iniziali da 140 a 150
6	Acquisto del primo treno PH6	Limite dei treni = 2 I treni Phase 3 sono scartati
7	Acquisto del primo treno PH7	Le tessere grigie sono disponibili I treni Phase 4 sono scartati

LIMITE DI CERTIFICATI

	<u>Gioco Normale</u>	<u>Gioco Breve</u>
PH2	6	6
Dragon PH3-4	10	10
PH5-7	16	16
2 gioc	36	27
Giocatori 3 gioc	24	18
4 gioc	18	-

LIMITE DI QUOTE AZIONARIE

Dragon	50%
Giocatori	60%
Riserva della Banca	50%

CAPITALE INIZIALE

2 giocatori	L.360
3 giocatori	L.330
4 giocatori	L.300

TRENI

	<u>Copertura</u>	<u>Costo</u>	<u>Quantità</u>	<u>Scartati quando...</u>
PH2	8	100 / 70	6	Primo PH4 venduto
PH3	14	200 / 160	5	Primo PH6 venduto
PH4	20	350 / 300	4	Primo PH7 venduto
PH5	25	500	2	Permanente
PH6	30	650	3	Permanente
PH7	35	800	Unlimited	Permanente