

1870: Mississippi

Banca \$12.000 e i giocatori dividono \$2.100 parimenti. Ci sono 6 compagnie private e 10 compagnie pubbliche
Il gioco finisce se finiscono i soldi della banca (si completa un set di OR) o se un giocatore fa bancarotta (fine immediata)

Mississippi è solo il fiume sud-nord sulla parte est della mappa. Gli altri fiumi sono diversi

FASI

Fase 1, treno 2T: tracce gialle,	1 OR,	max 4 treni,	compagnie private non si possono comprare, esterni minore
Fase 2, treno 3T: tracce verdi,	2 OR,		compagnie private si possono comprare
Fase 3, treno 4T:		max 3 treni,	obsoleti i 2T
Fase 4, treno 5T: tracce marroni,	3 OR,	max 2 treni,	compagnie private chiudono (no porto, cattle), esterni medio
Fase 5, treno 6T: tracce grigie,			obsoleti i 3T, rimuovi il token porto, cattle
Fase 6, treno 8T:			obsoleti i 4T, esterni maggiore
Fase 7, treno 10T:			
Fase 8, treno 12T:			obsoleti i 5T

COMPAGNIE PRIVATE

- GREAT RIVER \$20/\$5 --- non fa nulla

- MISSISSIPPI RIVER BRIDGE \$40/\$10 --- blocca la costruzione di binari che attraversino del fiume Mississippi. Permette lo sconto per costruire **1 TESSERA SOLA** sul Mississippi di \$40 (quindi da \$0 a \$40 max). Le compagnie Missouri Pacific e St.Louis Southwestern possono comprarla già in fase 1 a prezzo \$20-\$40 (se la comprano nel loro primo OR hanno il bonus di mettere una tessera gratis sulla loro città base in aggiunta alla normale messa di tessera)

- THE SOUTHERN CATTLE \$50/\$10 --- può mettere un token (cattle) in una città a ovest del fiume Mississippi (tessera che non contenga il Mississippi) e aumenta solo per la compagnia la città di \$10 di valore.

- THE GULF SHIPPING \$80/\$15 --- ha due token (licenza portuale aperta e chiusa) che rappresentano un porto di \$20 per la compagnia che mette il token. Il token può essere messo su una città del golfo o su una tessera bagnata dalla riva del Mississippi a sud di Memphis (incluso). La licenza aperta rende \$10 a tutte le altre compagnie. Se viene messo la licenza chiusa (o sostituita quella aperta con chiusa) la GULF SHIPPING viene chiusa. Dalla fase 4 la licenza è bloccata e non si può più cambiare o mettere. Il token salta solo in fase 5.

- ST.LOUIS SAN FRANCISCO RAILWAY \$140 --- è il certificato presidenziale (20%) della compagnia stessa. Va deciso il Par della compagnia. E' l'unica già operativa con questo 20%.

- MISSOURI KANSAS TEXAS RAILROAD \$160/\$20 --- bonus il 10% della compagnia omonima

OPERATING ROUND

Ordine delle compagnie dal valore azionario più elevato al più basso. In caso di parità precedenza la colonna più a destra. In caso di parità il token in alto della colonna

Messa tracce: due gialle, o una traccia solo upgrade.
Metodo *semi-close track*

Due tracce grigie messe in due specifiche città già preordinate
Tracce rosse P solo su città di tipo P

CONNECTION-RUN: A fine turno OR, ogni presidente può verificare se si è connesso BASE-DESTINAZIONE.

Se esiste un percorso che connette la propria base con la destinazione storica, e la compagnia possiede un treno che potrebbe circolare da BASE a DESTINAZIONE, il presidente può chiamare un turno dell'OR immediato speciale.

SOLO UNA VOLTA A PARTITA. Se multipli connection-run si fa in ordine di valore azionario

- Si attiva un nuovo token speciale
- Si sceglie se tenere il token per successivo utilizzo, al costo poi di 100\$ o se mettere il token speciale sulla città di destinazione.
- Si fa correre una volta eccezionalmente tutti i treni
- se messo il token speciale nella destinazione, quella città vale il doppio
- un treno deve correre esattamente da BASE a DESTINAZIONE fermandosi
- tutti gli altri treni possono correre come vogliono
- si può pagare 100% dividendi (muove a destra) o NO dividendo (rimane fermo). Non si può fare 50% dividendo

Se il token è stato messo come speciale nella DESTINAZIONE, raddoppia qualsiasi corsa che TERMINA lì.

Il token speciale si mette sulla traccia, ma non occupa una città. E' libero. Però conta come token come gli altri

STOCK ROUND

SELL & BUY oppure BUY & SELL

Primo SR non si vende

Banca contiene max 50%, giocatori max 60%
Max 28/20/16/13/11 certificati in 2/3/4/5/6 giocatori
Compagnie operative con 60% venduto dalla banca
(tranne la St.Louis San Francisco)

Board azionario: protezione valore azionario (linea rossa=LEDGE): per passare la linea (resistenza) bisogna vendere in maniera da scendere una riga sotto in più della resistenza.

Capitalizzazione completa (100%)
Ogni share venduto fa scendere prezzo di un blocco

Se a fine SR le azioni sono tutte dei giocatori o delle compagnie: sale di una riga
Se si trova sulla riga più alta -> scende e va a destra

Nel OR dividendi
DISTRIBUITO 100% va a destra (niente resistenza)
DISTRIBUITO 50% rimane fermo
NULLO/TENUTO va a sinistra (resistenza attiva)

[arbitraggio penalizza] La compagnia prende dividendi per le azioni proprie che possiede, o per tutte quelle ancora in banca (anche reissued)

Se il prezzo scende nella zona bancarotta: compagnia chiusa, soldi azzerati, perde tutto, e nessuno prende nulla. Non si può fondare nuovamente la compagnia.

Inoltre cambia il numero limite di certificati per giocatore. In caso chiusura compagnia scendono a max 24/17/14/11/9 certificati in 2/3/4/5/6 giocatori

Protect share: quando un giocatore effettua una vendita/più vendite, deve dire l'ordine esatto delle compagnie vendute. Prima di ribassare il valore azionario di ogni compagnia, ogni presidente di compagnie che sono state vendute, nell'ordine specificato, può acquistare in protezione le azioni vendute.

Nel caso di acquisto, deve:

- comprarle tutte insieme
- pagare cash di tasca
- non superare il limite globale di certificati
- Il presidente può superare il 60% di limite con queste ma: se vende in un SR le deve vendere tutte in un colpo.

Il turno SR passa al giocatore a sinistra di questo speciale turno.

Redemption: invece che fare BUY&SELL il giocatore può fare giocare la compagnia (come presidente) e la compagnia può comprarsi delle azioni proprie.

- la compagnia può ricomprare 1 azione propria alla volta
- la compagnia può ricomprare al max 4 azioni proprie
- la compagnia può ricomprare dal mercato o dai giocatori, ma prima obbligata a comprare dal mercato
- la compagnia può ricomprare solo se dopo rimangono almeno 6 azioni tra mercato e giocatori
- la compagnia che ricompra non può venderle
- la compagnia prende dividendi per quelle che ha ricomprato

Reissue: se non ci sono azioni nella banca, la compagnia può ricapitalizzare le azioni ricomprate, reimmettendole in banca

- deve reimmetterle tutte in un colpo
- non devono esserci in banca azioni

il valore nuovo PAR è il più alto tra il vecchio PAR e il 75% del corrente valore azionario
ogni volta che viene acquistata dai giocatori una azione messa in banca, la compagnia riceve i soldi (ricapitalizzazione parziale)