

1883

Setup: £1100 banca; 2p £800, 3p £550, 4p £400 + un supporto politico + 10% CCFR (già operativa al 1° OR)

Dividere e mescolare "Event Card" Era 1, 2 e 3 (piazzare per ora solo il mazzo 1 sul tabellone)

"Government Grants" nello spazio "option collections". Assegna a caso il "priority".

Treni 2G nell'apposito spazio e altri treni impilati dal 2 (sopra) all'8 (sotto)

Vendita Private: come 1830 compra quella che costa meno o fai un'offerta per le altre. (N.B. il "priority" passa solo se si acquista la privata in vendita a prezzo più basso, perciò se la privata è acquistata con asta o con offerta anticipata non c'è cambio di "priority")

- **TCB** costo £20 resa £5 - nulla
- **FRV** costo £40 resa £10 – nell'OR può piazzare una tessera tra Reggio e Sassuolo gratis in aggiunta. Durante la chiusura delle private se non ancora sfruttata piazza la tessera automaticamente (se ci sono ancora tessere disponibili). Può essere venduta prima della fase 2 ma non a un prezzo maggiore di £40
- **CNP** costo £60 resa £10 - Segnalino ancora + un'azione 10% SV. Se riscattata chiude e l'ancora va all'SV. Se venduta a una compagnia l'ancora va alla compagnia. Se chiude senza riscatto un'azione SV va nel bank pool e i soldi (PAR) in cassa alla SV (se c'è ancora un'azione disponibile) L'ancora va assegnata ad un esagono porto e rende +£20 per tutti i treni della compagnia che lo sfruttano. £10 dalla fase 4 fino a fine partita
- **TMM** costo £80 resa £15 – appena acquistata il giocatore riceve un'azione 10% FBV (non chiude). La compagnia che la possiede può piazzare una tessera a Maranello in aggiunta
- **FCV** costo £100 resa £15 - appena acquistata il giocatore riceve un'azione 10% FBV (non chiude)
- **FSF** costo £150 resa £0 - appena acquistata il giocatore riceve la presidenza 20% FSF e stabilisce il PAR, poi riceve 2 segnalini ancora. Durante l'OR può piazzare un'ancora. La seconda ancora solo da fase 2 e in un porto diverso (l'effetto dei segnalini ancora è cumulativo). L'ancora va assegnata ad un esagono porto e rende +£20 per tutti i treni della compagnia che lo sfruttano. £10 dalla fase 4 fino a fine partita

Prezzo di vendita alle pubbliche: a partire da fase 2 (eccetto FVR) valore compreso tra 50% e 200%

Limite certificati:

2p → 32 (8 corporazioni) 28 (7 con fusione SEFTA)

3p → 21 (8 corporazioni) 19 (7 con fusione SEFTA)

4p → 16 (8 corporazioni) 14 (7 con fusione SEFTA)

Il certificato CCFR di inizio partita non conta per il limite fino alla fase 5

SOMMARIO FASI:

FASE	TRENO	BINARIO	RUST	LIMITE TRENI	VALORE TRATTE ESTERNE	RENDITA CONCESSIONI	PAR	SR - OR	EVENTI CASUALI MAZZO	ANCORA
1	2-2G	GIALLO	-	4	BASSO	BASSO	65-100	1 - 1	1	+20
2	3-2G	VERDE	-	4	BASSO	BASSO	65-110	1 - 2	1	+20
3	3bis-2G	VERDE	-	4	MEDIO	MEDIO	65-110	1 - 2	2	+20
4	4	VERDE	2-2G	3	MEDIO	MEDIO	65-110	1 - 2	2	+10
5	5	MARRONE	3	2	MEDIO	MEDIO	65-150	1 - 3	2	+10
		Fusione SFTA (FMMSF + FMV) è possibile, SARSA (autobus) può operare in pianura, CCFR viene privatizzata (la vendita e l'acquisto delle azioni diventa possibile),								
6	6	MARRONE	3bis	2	ALTO	ALTO	65-150	1 - 3	3	+10
7	7	GRIGIO	-	2	ALTO	ALTO	65-150	1 - 3	3	+10
8	8	GRIGIO	4	2	ALTO	ALTO	65-150	1 - 3	3	+10

I treni 2G non contano per il limite dei treni e non soddisfano la richiesta di possedere un treno: possono essere acquistati solo se si ha già un 2 o 3 e non possono eccedere il numero di 2 o 3

Capitalizzazione incrementale: le compagnie sono operative subito dopo la vendita della presidenza e piazzano la/e loro stazione/i FREE dove indicato sulla mappa

Stock Round:

1. **vendi 1 o più azioni** (valore giù in base al numero di azioni vendute ma pagano il prezzo iniziale; NO vendita primo SR; NO vendita presidenza; NO vendita se il 50% delle azioni è già nel Bank Pool)
2. **una a scelta tra:**
 - **Compra una azione** (solo se non si è venduta in questo SR la stessa compagnia e se non si possiede già il 60%)
 - dal Bank Pool a prezzo di mercato (soldi alla banca)
 - dall’offerta iniziale a prezzo di PAR (soldi alla compagnia)
 - **Comprare un Supporto Politico**
 - Massimo 9 per giocatore
 - Costo variabile in base a quanti se ne possiedono già (0→5; 1→10; 2→20; 3→30; 4→40; 5→50; 6→60; 7→80; 8→100)
 - **Comprare una concessione Governativa una sola per compagnia per SR.**
 - Si paga con i soldi della compagnia
 - Non può essere acquistata da una compagnia fondata in questo SR

Si ripetonono i punti 1 e 2 finché tutti non passano consecutivamente. “Priority” al giocatore a SX di chi ha acquistato per ultimo. Non è possibile passare se il rapporto 1:2 della SARSA è rispettato (% totale azioni treni ≥ ½ azioni SARSA)

Alla fine del SR far salire in su di uno spazio le azioni delle compagnie completamente in mano ai giocatori

Concessioni:

- se non completate entro il tempo stabilito tornano disponibili nel Bank Pool e la compagnia paga una penale uguale al doppio del prezzo della concessione.
- Da diritto a bonus se un ipotetico treno infinito può raggiungere da una stazione della compagnia tutte le città della concessione senza essere bloccato da stazioni di altre compagnie. La concessione deve essere già posseduta dalla compagnia nel momento in cui vengono connesse le città (anche se a completare la tratta è un’altra compagnia)
- La tratta non deve usare binari FS
- Se vengono unite le città e nessuno possiede la concessione questa viene rimossa dal gioco
- I soldi vanno alla compagnia a meno che il presidente non giochi un supporto politico. In questo caso sono divisi tra gli azionisti (le azioni iniziali e nel Bank Pool pagano alla compagnia).
- Nella fase 8 le concessioni non vendute vengono eliminate. Quelle già assegnate rimangono.

Concessione n°	1	2	3	4	5	6	7	8
Numero di OR	2	4	4	6	6	5	4	5

Concessione	Cost in L.	Bonus T 2 3	Bonus T 3b 5	Bonus T 6 8
1	15	100	150	200
2	20	200	250	300
3	20	200	250	300
4	15	150	200	250
5	20	350	400	450
6	20	200	250	300
7	10	100	150	300
8	10	100	150	200

N.B. Una compagnia può fallire durante un SR o un OR. Concessioni, treni e soldi vanno alla banca. Private e ancore sono eliminate. La compagnia può essere fatta partire nuovamente in un SR successivo.

Operating Round:

- Rendita delle private
- Avanzamento del segnalino GRANT (indicatore avanzamento lavori concessioni)
- Risoluzione degli eventi
- Operano le compagnie in ordine decrescente di valore azioni
 - Piazza o migliora una tessera
 - Piazza una stazione (max una nuova per OR, non riguarda le stazioni di partenza)
 - Fai correre i treni e decide se dividere TUTTO o trattenere TUTTO
 - Se trattiene scade prezzo di uno a SX
 - Se dividi ma le entrate sono inferiori al prezzo delle azioni non succede nulla
 - Se dividi e prezzo uguale o maggiore al valore della singola azione avanza a DX
 - N.B. le azioni nel Bank Pool pagano alla compagnia mentre quelle dell'offerta iniziale alla banca
 - Compra uno o più Treni (se venduto tra compagnie minimo 1 e max quanto vuoi)
 - Acquisto forzato: soldi compagnia (no azioni compagnia), soldi personali, vendita azioni personali (non più del 50% nel bank pool e CCFR non può essere venduta fino a quando non viene capitalizzata). Se il giocatore fallisce (tutte le azioni e concessioni nel bank pool - eccezione perché 100% nel bank pool) il gioco procede con un giocatore in meno (cambia limite certificati) e la compagnia può essere riavviata in SR successivi (se chiude la SEFTA riparte come SEFTA e non divisa).
 - Vendi azioni dall'offerta iniziale alla banca
 - Prima scende in giù l'indicatore di un numero di spazi uguale al numero azioni vendute e poi la banca paga il valore attuale.
 - Acquisto private
- Si controllano le Concessioni
 - Se i termini sono scaduti si paga la penale (se non ci sono abbastanza soldi risponde il presidente esattamente con le stesse dinamiche dell'acquisto forzato di treni)
 - La concessione torna alla banca

Piazzamento Tratte:

FSF fino alla fase 4 piazza una tessera in più (o un miglioramento) partendo da Poggio Rusco e Suzzara sugli esagoni con la lettera F. Se le 2 città sono connesse può piazzare direttamente un miglioramento verde sulla tessera gialla appena piazzata.

CCFR: Come FSF se connette le due città iniziali può mettere in aggiunta un upgrade sulla stessa tessera (solo pre capitalizzazione) inoltre + una tessera gialla collina e montagna gratis sempre.

FS: la tratta può essere usata entrando dalle tessere T (se non bloccate) per accedere ai box esterni. La T di ingresso si conta come una città doppia e il box esterno come un'altra città (es.: serve un treno 3 per partire dalla T e arrivare al box esterno). Le altre città sulla tratta FS non contano e non bloccano. I binari FS possono essere usati due volte dalla stessa compagnia se entra in T diverse. FS non connette le città sulla sua rotta. Se la città T è il punto di arrivo conta come una sola città.

Treni 2G:

- solo tratte "downhill" montagna-collina o collina-pianura
 - il valore della tratta è dimezzato (arrotondato per eccesso)
 - può usare una tratta già usata da treni 2, 3 e 3bis
 - dopo l'uso di un 2G tira un dado: 1-7 OK, 8-9 nessun profitto, 10 il treno si è rotto (rimetterlo nel box sul tabellone)
-

SARSA: i suoi segnalini non interferiscono con quelli dei treni. Parte da Castelnuovo Monti e Sasso. Durante il primo OR mette un numero di segnalini pari alla fase attuale alternandoli tra le due città di partenza. Poi

ogni OR ne piazza due alterandoli sempre tra le 2 città. Se connesse può metterli dove vuole anche adiacenti. Paga sempre i costi terreno anche se c'è una ferrovia.

Guadagna £20 dalle città e £10 dai villaggi non costruiti; se costruiti valore della tessera.

Fino alla fase 5 non piazza tessere in pianura, poi solo una per turno se pianura.

Non può andare a nord della Parma-Bologna e nemmeno sulla tratta (no Reggio, Modena o Castelfranco)

Non può comprare: treni, concessioni e compagnie private

CCFR: parte cooperativa dal valore di 100; Due treni 2 e due treni 2G; le azioni non possono essere vendute fino alla capitalizzazione. Riceve un treno 3 all'inizio della fase 3 (mette nel bank pool i treni 2), poi riceverà un 4 e scarterà il 3 nella 4 e un 5 nella 5 scartando il 4. Può cmq comprare treni ma solo dal bank pool.

Il Presidente si alterna alla fine di ogni OR a meno che un giocatore non sia stato spodestato (il primo presidente si decide alla fine del primo SR: priorità a chi ha più compagnie, se pari a chi ha più azioni, se pari a chi ha più soldi, se pari si tira il dado).

All'inizio può costruire a sud della Parma-Bologna partendo da Reggio o Ciano, dopo la capitalizzazione ovunque. Se connette le due città iniziali può mettere in aggiunta un miglioramento sulla stessa tessera (solo pre Capitalizzazione). Può costruire in collina e montagna senza costi una tessera gialla aggiuntiva.

Paga sempre i dividendi fino alla capitalizzazione

Il presidente può derubare la compagnia: il prezzo azioni va a SX; il giocatore tiene il 100%; perde la sua azione (va nel bank pool) e riceve il 50% del suo valore (il valore azioni non scende ulteriormente); il giocatore è spodestato e la sua ex azione in futuro pagherà un dividendo alla CCFR.

Se tutti i giocatori sono spodestati la CCFR rimane congelata fino alla capitalizzazione.

Gli eventi random non la colpiscono fin tanto che è cooperativa

Capitalizzazione: in fase 5 riceve un treno 5 e ulteriori 100£ (scarta il treno 4); le azioni finiscono tutte nel bank pool anche se eccedono il 50%. Se un solo giocatore possiede ancora un'azione diventa presidente altrimenti la priorità va in ordine: chi ha meno presidenze (private + compagnie), chi ha meno presidenze di corporazioni, chi ha meno treni permanenti, chi ha meno certificati, chi ha meno soldi, tiro di dado. Il cambio tra 10% e 20% della presidenza è gratuito. Se congelata si agisce come se fosse una normale compagnia acquistando il certificato del presidente e fissando il PAR durante l'SR.

Fusione della SEFTA: dopo la fase 4 FMMSF e FMV si possono fondere se: i presidenti sono entrambi d'accordo, sono connesse da una tratta, entrambe le compagnie hanno operato almeno una volta.

Si può fare durante l'OR di una delle due compagnie come ultima azione.

Tutti gli asset delle due vanno nella nuova. Il valore è la somma delle 2 (max 150) L'indicatore SEFTA va sul valore più vicino arrotondato per difetto sulla linea più a DX disponibile. Ogni 20% della FMMSF e/o FMV viene convertito in un 10% SEFTA a partire da chi opera poi in senso orario e infine all'offerta iniziale e al bank pool. I restanti 10% possono essere convertiti in azioni SEFTA pagando la differenza alla compagnia (½ del valore azioni SEFTA arrotondato per eccesso) o liquidate (½ del valore azioni SEFTA arrotondato per difetto). Il presidente poi scambia 4 stazioni SEFTA con quelle delle 2 compagnie partendo da Modena e Vignola, poi a sua scelta (i token in più sono scartati). Se necessario scarta i treni in eccesso e opera dal prossimo OR.

Eventi Random: non si svolgono il primo turno, si svolgono in ordine di "priority" se riguardano i giocatori o di stock market se riferite alle corporazioni. Se si vuole e se possibile (dipende dall'evento) si può pagare in supporto politico per evitare. Rivela nell'SR un turno prima dell'OR in cui si verifica girando la prima carta. ES.: in cima al mazzo l'evento tra due OR e in fianco l'evento che si svolgerà nel prossimo OR. (Secondo le regole ufficiali si rivela e si svolge nello stesso OR). Se le carte di un'era finiscono prima dell'inizio della successiva non si pescano carte. Al termine di un'era rimuovere le carte con il numero dell'era precedente e rimescolare il mazzo assieme al mazzo successivo (eccetto le 2 già rivelate se si gioca tra la regola Enrico).

Fine:

- banca finita (si finisce la sequenza SR-OR in corso)
- SARSA raggiunge il limite massimo valore azioni (fine immediata e le compagnie che non hanno operato perdono il loro turno)
- Rimane un solo giocatore

Vince chi ha più soldi (contando anche la conversione azioni) o chi rimane unico giocatore.