



*Traduzione e adattamento a cura di Giochi Rari
Versione 1.0 – Ottobre 2001*

<http://www.giochirari.it> e.mail: giochirari@giochirari.it

***NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.*

Tutti i diritti sul gioco "Age of steam" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Componenti

Una mappa di gioco

Una tabella Merci/Azioni

Una tabella delle rendite

8 dischi grigi paese

136 tessere binari esagonali

8 tessere colorate “nuove città” (1 rossa, 1 blu, 1 viola, 1 gialla, 4 nere)

96 cubetti merce colorati (20 rossi, 20 blu, 20 gialli, 20 viola, 16 neri)

6 gruppi da 25 pedine colorate per indicare la proprietà della linea

40 indicatori d'oro del valore di 1\$ ciascuno

40 piccoli indicatori d'argento del valore di 5\$ ciascuno

10 grandi indicatori d'argento del valore di 25\$ ciascuno

1 indicatore del turno

6 dadi

Un regolamento

Preparazione

Aprire la mappa sul tavolo e piazzarvi a lato la tabella Merci/Azioni e la tabella delle rendite. Piazzare inoltre vicino alla mappa in modo che tutti i giocatori possano raggiungerli gli indicatori di denaro, le tessere delle nuove città, le tessere binario e gli indicatori di paese.

Mettere tutti i cubetti merci in una tazza ed estrarli uno alla volta piazzandoli nella sezione “Merci” della apposita tabella iniziando a collocare il primo cubetto nel quadrato in alto a sinistra e così via verso destra riempiendo tutta la prima fila. Proseguite in questo modo riempiendo tutti e 52 i quadrati con un cubetto colorato estratto a caso dalla tazza. Sempre pescando a caso dalla tazza, piazzate 3 cubetti a Pittsburgh e Wheeling e 2 cubetti su ognuna delle rimanenti città sulla mappa. I giocatori scelgono un colore e prendono le 25 pedine circolari piazzandone una nel quadrato “1Link” ed una nello spazio “0” sulla tabella delle rendite. Ogni giocatore lancia 3 dadi ed il valore più alto inizia per primo piazzando il proprio indicatore nello spazio “1st” sull'ordine di gioco. Il secondo sullo spazio “2nd” e così via. Ogni giocatore piazza un proprio indicatore sullo spazio “2 shares” della tabella di emissione delle azioni e riceve 10\$. Sarà poi necessario utilizzare un quinto indicatore per indicare l'azione scelta durante il gioco. La partita inizia quindi con la prima azione della sequenza di gioco “Emettere azioni”.

Fine del gioco e vittoria

Il gioco termina al completamento dell'ultimo turno il quale dipende dal numero di giocatori e viene indicato sulla tabella delle entrate. Ad esempio, un partita a 5 giocatori terminerà alla fine del settimo turno. Il giocatore coi maggiori punti vittoria sarà il vincitore.

Sequenza di gioco

- Emettere azioni
- Determinare ordine di gioco
- Selezionare azioni
- Costruire linee ferroviarie
- Muovere le merci
- Ricavare rendite
- Pagare le spese
- Riduzione di rendite
- Crescita delle merci
- Avanzare l'indicatore del turno

Emettere azioni

I giocatori ricevono denaro in due modi. Primo dalla propria linea ferroviaria e secondo dalla emissione di azioni della propria compagnia ferroviaria. Quando la compagnia ferroviaria di un giocatore emette una azione, il giocatore riceve immediatamente 5\$ ed avanza il proprio indicatore sulla apposita tabella di emissione di azioni. Si può emettere più di una azione in un turno e ricevere quindi un multiplo di 5\$

avanzando il proprio indicatore sulla tabella. Un giocatore non può comunque emettere più di 15 azioni nel corso della partita. L'emissione delle azioni viene effettuata in ordine di gioco a partire dal primo giocatore. Un giocatore non è costretto ad emettere azioni oltre le due con cui inizia la partita.

Ad esempio, all'inizio di una partita con 3 giocatori, John emette due azioni, muove il proprio indicatore di due spazi a destra sul "4 shares" e riceve 10\$. Dave emette una sola azione, sposta il proprio indicatore sullo spazio "3 shares" e riceve 5\$. Pete non emette alcuna azione ed il suo indicatore rimane sullo spazio "2 shares".

Determinare l'ordine di gioco

Gli indicatori dei giocatori vengono spostati al di sopra dei cerchietti stampati ed inizia la fase di offerta per l'ordine di gioco. Il primo giocatore inizia la sua offerta o può rilanciare di almeno 1\$ per rimanere in gioco oppure decidere di ritirarsi dall'offerta e piazzare il proprio indicatore in ultima posizione (ad esempio in quinta posizione in una partita a 5 giocatori). Il giocatore può anche decidere, per una sola volta, di passare e seguire l'evolversi delle offerte senza però uscire dall'asta. Non sono permesse offerte di 0\$. Ogni giocatore può quindi al suo turno decidere di rilanciare l'offerta, ritirarsi dall'asta e piazzare il proprio indicatore sull'ultimo spazio disponibile oppure, per una sola volta, decidere di passare e seguire l'evoluzione dell'asta rimanendo ancora in gara. L'asta continua finché tutti tranne uno rimangono in gioco. A questo punto, il primo giocatore che si ritira dall'asta non paga nulla anche se aveva offerto una qualsiasi somma di denaro. Gli ultimi due giocatori rimasti pagano entrambi l'intera somma offerta, mentre tutti gli altri pagano la metà della somma offerta arrotondata per eccesso.

***Esempio:** Pete è il primo giocatore ed inizia l'asta offrendo 2\$. Dave è il secondo in questa partita a 5 giocatori e dichiara di ritirarsi, cosicché piazza il proprio indicatore sullo spazio 5 dell'ordine di gioco e non paga nulla. Vincent è il terzo a giocare ed offre 3\$. Hudson è il quarto e dichiara anche lui di ritirarsi dall'asta. Piazza quindi il proprio indicatore sullo spazio 4 dell'ordine di gioco e non paga nulla in quanto nulla aveva offerto. John è il quinto e sceglie di passare. Ne ha facoltà per una sola volta, per cui il giro ritorna a Pete che dichiara di ritirarsi. Piazza il proprio indicatore sullo spazio 3 dell'ordine di gioco e paga la metà di quanto aveva offerto, cioè 1\$. L'asta continua con Vincent il quale però ha l'offerta più alta e decide di lasciarla invariata a 3\$. Siccome John ha già usato la sua opzione di passare, ora che è di nuovo il suo turno deve offrire più di Vincent o ritirarsi. Decide di ritirarsi, piazza il proprio indicatore sullo spazio 2 dell'ordine di gioco e non paga nulla in quanto nulla aveva offerto. Vincent paga invece i suoi 3\$ e piazza il proprio indicatore sul primo spazio dell'ordine di gioco.*

Selezionare le azioni

Ci sono sette azioni speciali che possono essere scelte dai giocatori in ordine di gioco. Ciascuna azione può essere scelta da **un solo** giocatore:

1) **Prima mossa** (da compiere durante la fase "Muovere le merci")

Questa azione permette al giocatore di essere il primo a muovere le merci durante la fase corrispondente a prescindere dall'ordine di gioco.

2) **Prima costruzione** (da compiere durante la fase "Costruire linee ferroviarie")

Questa azione permette al giocatore di essere il primo a costruire linee ferroviarie a prescindere dall'ordine di gioco.

3) **Ingegnere** (da compiere durante la fase "Costruire linee ferroviarie")

Questa azione permette al giocatore di costruire 4 sezioni ferroviarie anziché 3.

4) **Locomotiva** (da compiere "immediatamente")

Questa azione permette al giocatore di incrementare i propri collegamenti spostando l'apposito indicatore sulla "Engine track". Il numero massimo di collegamenti è 6.

5) **Urbanizzazione** (da compiere durante la fase "Costruzione delle linee ferroviarie")

Questa azione permette al giocatore di piazzare una tessera Nuova città prima che costruisca la propria linea.

6) **Produzione** (da compiere durante la fase “Crescita delle merci”)

Questa azione permette al giocatore, all’inizio della fase, di pescare a caso due nuovi cubetti merce dalla tazza e piazzarli in due qualsiasi spazi vuoti sul display delle merci, uno per spazio. Da notare che questa azione non serve al primo turno in quanto non ci sono spazi vuoti sul display.

7) **Passare** (da compiere durante la fase “Determinare l’ordine di gioco”)

Questa azione permette al giocatore di “Passare” senza dover offrire nulla per una volta sola durante la fase di offerta per l’ordine di gioco per il nuovo turno.

Costruire linee ferroviarie

La mappa è esagonata e le tessere binario vengono piazzate su questi esagoni per creare linee ferroviarie che uniscano le varie città e paesi sulla mappa. Alcuni esagoni mostrano montagne ed altri fiumi che aumentano i costi di piazzamento. I grandi laghi non sono esagonati in quanto non si possono piazzare nessuna tessera.

Le tessere binario mostrano sezioni di ferrovia rettilinee o curve ed alcune un po’ più complesse che si incrociano anche se indipendenti oppure coesistono sulla stessa tessera.

Alcune tessere mostrano delle città all’interno e possono essere solo piazzate su esagoni che contengono città come Milwaukee.

Quando una linea semplice o complessa viene piazzata su un esagono di paese un indicatore grigio viene piazzato sulla tessera. Le città connettono tutte le linee presenti sulla tessera.

Sono anche presenti nel gioco 8 tessere nuove città le quali vengono piazzate sulla mappa dal giocatore che ha scelto l’azione “Urbanizzazione”. Queste tessere possono essere piazzate solamente su un esagono di paese.

Le sezioni di ferrovia vengono costruite seguendo il turno di gioco. Un giocatore può piazzare fino a 3 sezioni a meno che non abbia scelto l’azione “Ingegneria” per cui può piazzarne 4.

Il giocatore che ha scelto l’azione “prima mossa” può piazzare le sue sezioni prima del primo giocatore. Costruire sezioni di ferrovia significa piazzare tessere binario o rimpiazzare quelle esistenti. La prima sezione di ogni linea ferroviaria va sempre piazzata adiacente ad una città e ad essa connessa. Le città non hanno alcun binario ma si considerano connesse su ciascun lato adiacente ad una tessera binario. Tutte le sezioni successive costruite da un giocatore devono connettersi alla città attraverso le linee del giocatore stesso. Sia una sezione semplice che una più complessa può essere piazzata su un esagono di paese la quale diventa o una tessera città con un apposito indicatore sopra o una tessera nuova città.

Da notare che tutte le linee ferroviarie non devono per forza essere collegate. Ci possono essere linee separate o disconnesse tra le varie città.

Restrizioni

Una tessera binario non può essere piazzata in modo che la linea esca fuori dalla mappa o si diriga verso i grandi laghi. Una tessera binario non può essere costruita in modo da connettersi ad una linea di un avversario e non può essere costruita su una città.

Linee complete

Una linea ferroviaria è considerata completa se connette due città altrimenti viene definita non completa.

Una linea ferroviaria è di proprietà del costruttore ed un apposito indicatore di proprietà viene piazzato sulla linea completa o non. Se una sezione di ferrovia non è completa e non viene estesa dal proprietario al proprio turno di gioco piazzando un ulteriore tessera binario, la linea diventa libera ed il relativo indicatore di proprietà viene rimosso. Se un altro giocatore estende quella linea ne diventa automaticamente il nuovo proprietario piazzando un proprio indicatore di proprietà. Ridirezionare una linea non è considerata una estensione. Una volta connessa ad una città la linea diventa completa e non ha bisogno di essere estesa ulteriormente, per cui l’indicatore di proprietà del giocatore è permanente.

Esempio:

Durante la fase di costruzione Pete piazza un binario A per 2\$, il binario B per altri 2\$ ed il binario C per 3\$ (in quanto è piazzato sopra un esagono di fiume). Pete paga quindi 7\$ in totale per la sua linea ferroviaria di cui una è completa (quella che va da Evansville a Cincinnati) ed una incompleta (quella che va da Cincinnati a Lexington). Pete piazza su queste linee i propri indicatori di proprietà.

Ora è il turno di Dave che costruisce la linea D per 2\$, la linea E che passa da Indianapolis (vi pone sopra l'apposito indicatore di paese) per 3\$ e la linea F per 2\$. Dave ha due linee complete (Evansville a Indianapolis e da Indianapolis a Cincinnati).

Rimpiazzare Tessere binario

Un giocatore può rimpiazzare una tessera binario con un'altra tessera binario allo scopo di creare incroci, coesistenze, ridirezionare la linea o collegare una città. Gli effetti del terreno vengono in questo caso ignorati, essi non incrementano il costo. Un giocatore non può modificare la linea di un avversario sebbene possa piazzare una nuova tessera al posto di una vecchia conservando tutte le caratteristiche di quest'ultima. La nuova tessera piazzata deve connettersi alla linea del giocatore che l'ha giocata.

Incroci

Un giocatore può rimpiazzare una linea semplice con un incrocio che abbia due linee indipendenti ed un ponte. Questa nuova tessera deve conservare il tratto esistente ed il nuovo tratto deve connettersi ad una linea già esistente del giocatore oppure ad una città.

Coesistenza

Un giocatore può rimpiazzare una linea esistente con una nuova linea in cui coesistano due sezioni di binario indipendenti tra di loro senza ponte. Questa nuova tessera deve conservare il tratto esistente ed il nuovo tratto deve connettersi ad una linea già esistente del giocatore oppure ad una città.

Ridirezionare una linea

Un giocatore può piazzare una tessera binario alla fine di una linea non completa se quella linea è sua oppure se non è di nessuno. Le linee più complesse devono essere rimpiazzate in modo che da conservare i tratti di linea posseduti da un altro giocatore. Ridirezionare una linea è generalmente usato dai giocatori quando hanno le loro linee bloccate in una direzione da un avversario. Una sezione di binario in una città comunque non può essere ridirezionata ma può essere up-gradata per permettere più connessioni.

Entrare in una città

Un giocatore può rimpiazzare una tessera binario in una città solo se questa mantiene il tratto originale.

Esempio: John costruisce il tratto G per 3\$ (in quanto costruita su un esa di fiume), poi il tratto H per 3\$ ed il tratto J su Indianapolis per 3\$, usando una linea più complessa e piazzandovi sopra l'indicatore di paese

John quindi piazza i propri indicatori di proprietà sul tratto che collega Cincinnati a Indianapolis che è una linea completa e sulla nuova linea incompleta da Indianapolis.

Piazzare nuove tessere città

Il giocatore che ha scelto l'azione "Urbanizzazione" piazza una tessera nuova città su un qualsiasi esagono di paese. Questo piazzamento è gratuito ed il giocatore può costruire poi 3 sezioni di linea. Rimuovere la vecchia tessera paese se era presente. Non si può costruire una nuova città su un esagono già di città o di nuova città.

Esempio: Vincent ha scelto l'azione "Urbanizzazione" e rimpiazza il paese di Indianapolis con la tessera nuova città "B". L'inizio di linea incompleta di John ad Indianapolis viene eliminata e l'indicatore rimosso. Vincent piazza quindi il tratto K per 2\$, rimpiazza la tessera L per 3\$ e piazza il tratto M per 3\$, dopodichè egli piazza i propri indicatori di proprietà.

Costi per il piazzamento delle linee

Piazzare una linea semplice costa 2\$. Se l'esagono è di fiume costa 3\$ se è di montagna costa 4\$. Questi costi aggiuntivi vengono pagati solo al piazzamento della prima linea non al suo rimpiazzo. Il piazzamento di una sezione in un esagono di paese costa 1\$ per il paese più 1\$ per ogni linea da essa entrante. Il piazzamento più economico sarà quindi quello in un paese senza altre linee e costa 2\$ mentre il più caro sarà quello in un paese con tutte le linee uscenti e costerà 5\$.

Rimpiazzare una linea semplice con un incrocio complesso costa 3\$. Rimpiazzare una sezione in un paese costa 3\$, non importa il numero delle connessioni. Tutti gli altri rimpiazzi costano 2\$

Spostare le merci

I giocatori spostano le loro merci in ordine di gioco per una sola volta per due round di spostamento. Se un giocatore ha scelto l'azione "Prima mossa", muove le sue merci per primo. Le merci devono essere spostate lungo le linee complete del giocatore in modo che termini il proprio movimento in una città del suo stesso colore e può visitare una città o un paese per una sola volta. Non appena la merce entra in una città dello stesso colore, il suo movimento cessa. Le merci non si possono spostare di un numero di caselle superiori al valore permesso dall'indicatore del giocatore sulla "Engine Track". Una volta completato il proprio movimento la merce ritorna nel contenitore. Ciascuna connessione ferroviaria completa su cui la merce viaggia incrementa la rendita del suo proprietario di 1 sulla apposita tabella. Ciò viene immediatamente registrato avanzando l'apposito contrassegno sulla tabella delle rendite. Da notare che la rendita viene registrata per singola linea e la rendita passata viene trasposta dai turni precedenti. Un giocatore può anche far viaggiare le merci su linee avversarie i quali beneficeranno dell'incremento delle rendite. L'unica maniera in cui la rendita di una linea ferroviaria diminuisce è tramite insolvenza oppure mediante una crisi di mercato.

In uno dei due round di movimento un giocatore può anche scegliere di aumentare la potenza del proprio treno (Engine track). Il numero massimo di connessioni è sempre 6.

Esempio: Pete è il primo a giocare in questa fase ma Dave ha scelto l'azione "Prima mossa" per cui muove per primo, ma invece di muovere una merce egli decide di incrementare la potenza del proprio treno portando le connessioni a 2 (dal link 1 al link 2).

Tocca ora a Pete che sposta il cubetto rosso da Evansville a Cincinnati attraverso la propria singola linea ed aumenta la propria rendita di 1 (sposta l'indicatore sulla tabella delle rendite di 1).

Nel secondo round di movimento Dave sposta il cubetto rosso da Cincinnati a Evansville attraverso la doppia linea che passa da Indianapolis e muovendo il proprio indicatore sulla tabella delle rendite di 2. Pete a questo punto non ha più nulla da muovere e non decide di aumentare la potenza del proprio treno per cui non fa nulla.

Intascare le rendite

I giocatori ora intascano le proprie rendite mostrate sulla tabella corrispondente.

Pagare le spese

I giocatori pagano ora le spese. Pagano 1\$ per ogni azione emessa (mostrata sulla tabella delle azioni) più 1\$ per ogni connessione che la loro locomotiva è in grado di attraversare (mostrata sulla Engine track). Le spese vengono pagate in contanti e se ne hanno ancora dopo aver esaurito il loro danaro devono ridurre la loro entrata di uno spazio per ogni 1\$ dovuto. Se ciò portasse il giocatore ad avere una rendita di meno di 0\$, il giocatore sarebbe eliminato dal gioco. Rimuovere tutti gli indicatori di proprietà dalle linee incomplete e tutti gli altri indicatori dalle varie tabelle. Il giocatore eliminato non viene pagato se un avversario usa le sue linee complete per muovere le merci.

Riduzione delle rendite

Se un giocatore ha una rendita di più di 41, essa viene ridotta di 8 punti. Se la sua rendita è tra 31 e 40, viene ridotta di 6 punti, se è tra 21 e 30, viene ridotta di 4 punti e se è tra 11 e 20 viene ridotta di 2.

Crescita delle merci

In questa fase vengono presi i cubetti merce dal display e piazzati sulle città sulla mappa. Il display delle merci è diviso in due parti: la zona ovest a sinistra in alto la quale viene riempita per prima e la zona est a destra in alto che viene riempita per seconda. Lanciare tanti dadi quanti sono i giocatori e piazzarli nel

box corrispondente al numero lanciato. Viene quindi preso un cubetto merce dalla colonna indicata dall'alto verso il basso per ciascun dado lanciato per quella colonna e piazzato sulla città corrispondente. Naturalmente non vengono piazzate merci su nuove città non ancora sulla mappa.

***Esempio:** E' il primo turno di una partita a 3 giocatori e vengono quindi lanciati 3 dadi: 3,3,4. I primi due cubetti nella colonna 3 (1st e 2nd) vengono piazzati in Kansas City. La città nuova "A" non è in gioco per cui non viene messo alcun cubetto.*

Il cubetto nella colonna 4 (1st) viene piazzato a Des Moines. La nuova città "B" è stata piazzata durante l'azione "Urbanizzazione" nell'esagono di Indianapolis per cui il cubetto merce nel box 1st della colonna B viene piazzato nella nuova città "B".

Se vengono lanciati più dadi per una città di quanti siano presenti cubetti, l'eccesso è perso.

Un giocatore che ha scelto l'azione "Produzione" può scegliere a caso due nuovi cubetti dal contenitore e piazzarli su due spazi vuoti qualsiasi sul display della merce, un cubetto per spazio, prima che vengano lanciati i dadi.

Avanzare il turno di gioco

A questo punto si avanza l'indicatore del turno. Se è l'ultimo turno, ad esempio il settimo in una partita a 5 giocatori, si passa al conteggio dei punti vittoria altrimenti si riprende dalla fase di emissione delle azioni.

Punti vittoria

I giocatori ricevono 3 punti vittoria per ogni dollaro di rendita come mostrato sulla tabella delle rendite. Ricevono anche 1 punto vittoria per ogni sezione di linea ferroviaria che forma una linea completa. Queste sezioni sono delimitate sia dalle tessere stesse che dalle città e paesi. I giocatori perdono 3 punti vittoria per ogni azione emessa come mostrata sulla tabella di emissione.

Il denaro non ha alcun valore alla fine del gioco.

Il giocatore coi maggiori punti vittoria è il vincitore.

E' possibile un pareggio.