

PREPARAZIONE

1. Pescare a caso 52 merci e metterle nel Goods Display solo per le Starting Cities andando per righe da sinistra verso destra.
2. Mettere 3 merci pescate a caso a Pittsburgh e Wheeling, quindi mettere 2 merci pescate a caso in tutte le altre Città Grandi.
3. Ogni giocatore mette un suo segnalino nella Engine Track (1 link), Income Track (0), Issued Shares Track (2 Shares) e riceve \$10 in monete.
4. Determinare l'ordine di gioco con 3D6 e indicarlo mettendo i segnalini dei giocatori nella Player Order Track.

TURNO DI GIOCO

1. **Vendita quote azionarie.** In ordine di turno, ogni giocatore incassa \$5 per ogni quota che vende, spostando il segnalino nella Issued Shares Track. Si possono vendere più quote per turno, ma massimo 15 in tutta la partita.
2. **Determinazione ordine di gioco.** Asta in ordine di turno, offerta minima \$1. Ogni giocatore deve battere l'offerta precedente o uscire prendendo l'ultimo posto disponibile con un segnalino nella Player Order Track. Chi ha l'azione "Turn Order" può passare una sola volta restando in asta senza offrire. I giocatori che prendono i primi due posti pagano l'intera offerta, l'ultimo non paga nulla e gli altri pagano metà di quanto avevano offerto prima di uscire.
3. **Selezione delle azioni.** In ordine di gioco, ognuno sceglie un'azione (vedi retro) e lo indica con il suo segnalino in Selected Actions.
4. **Costruzione delle ferrovie.** Chi ha azione "First Build" è primo, poi in ordine di gioco. Ognuno costruisce o sostituisce fino a 3 tessere, 4 se ha scelto l'azione "Engineer". Chi ha scelto "Urbanization" mette una Nuova Città prima di costruire nel suo turno. Le Linee Aperte dal turno prima e non proseguite dai giocatori perdono il segnalino di proprietà. Vedi retro per costi.
5. **Movimento delle merci / miglie ai treni.** Due round, in ognuno è primo chi ha l'azione "First Move", poi in ordine di turno. In ogni round si muove una merce solo su Linee Complete, consegnando alla prima Città Grande dello stesso colore. Alla consegna, aumentare Income Track in base alla lunghezza del percorso come numero di link. Se si usano tratti di altri giocatori, questi guadagnano Income Track per i loro link. Il massimo movimento possibile è pari al numero di link indicato in Engine Track dal proprio segnalino. Si può rinunciare a un round per aumentare il proprio Engine Track di uno spazio.
6. **Incasso dei guadagni.** Incassare monete pari al proprio valore Income Track.
7. **Pagamento delle spese fisse.** Si paga con i liquidi, l'eccesso riduce Income Track e se questo va sotto zero, si ha fallimento. Vedi retro per spese.
8. **Riduzioni di reddito delle compagnie.** Spostare indietro i segnalini Income Track oltre il valore 10 in base al valore indicato di Income Reduction.
9. **Nuove merci.** Se un giocatore ha scelto "Production" mette per prima cosa due merci a caso in spazi vuoti a sua scelta in Goods Display. Lanciare D6 pari al numero di giocatori prima per est e poi per ovest e mettere nuove merci dall'alto in basso, in base ai risultati, anche per nuove città se in gioco.
10. **Nuovo turno.** Avanzare segnalino Turn Track, o fine gioco e Punti Vittoria.

La Tana dei Goblin 2003 – <http://www.goblins.net> - <http://www.goblins.it>

AZIONI

- **First Move.** Questo giocatore è il primo a muovere in entrambi i round della fase di movimento delle merci, poi gli altri vanno in ordine di gioco.
- **First Build.** Questo giocatore è il primo nella fase di costruzione ferrovie, poi gli altri vanno in ordine di gioco.
- **Engineer.** Questo giocatore può costruire o sostituire fino a 4 tessere ferroviarie anziché 3 nella sua fase di costruzione ferrovie.
- **Locomotive.** Il giocatore che sceglie questa azione aumenta immediatamente di una casella il suo segnalino nella Engine Track.
- **Urbanization.** Nella fase di costruzione ferrovie, al suo turno e prima di iniziare a costruire, il giocatore mette in gioco una nuova città a scelta al posto di una Cittadina in mappa. L'eventuale tessera già presente viene rimossa.
- **Production.** Prima che si lancino i dadi nella fase delle nuove merci, il giocatore che ha scelto questa azione pesca due merci a caso e le mette in due spazi vuoti della Goods Display a sua scelta (una merce per casella).
- **Turn Order.** Nella fase di determinazione dell'ordine di gioco, può passare una sola volta rimanendo in asta senza fare un'offerta.

COSTI DI COSTRUZIONE E SOSTITUZIONE TESSERE

Tipo di casella	Nuova tessera	Sostituzione tessera
Normale	\$2	\$2 o \$3*
Fiume	\$3	* \$3 solo per Tessere Complesse con intersezione (ponte)
Montagna	\$4	
Cittadina	\$1 + \$1 per linea	\$3

SPESE FISSE

Fonte di spesa	Importo
Quote azionarie	\$1 per quota venduta, come da Issued Shares Track
Migliorie ai treni	\$1 per link di movimento, come da Engine Track

PUNTI VITTORIA

Fattore	Punti Vittoria
Reddito compagnia	+3 per valore della Income Track
Linee ferroviarie	+1 per tessera di ogni Linea Completa
Quote azionarie	-3 per quota venduta come da Issued Shares Track

La Tana dei Goblin 2003 – <http://www.goblins.net> - <http://www.goblins.it>

PREPARAZIONE

1. Pescare a caso 52 merci e metterle nel Goods Display solo per le Starting Cities andando per righe da sinistra verso destra.
2. Mettere 3 merci pescate a caso a Pittsburgh e Wheeling, quindi mettere 2 merci pescate a caso in tutte le altre Città Grandi.
3. Ogni giocatore mette un suo segnalino nella Engine Track (1 link), Income Track (0), Issued Shares Track (2 Shares) e riceve \$10 in monete.
4. Determinare l'ordine di gioco con 3D6 e indicarlo mettendo i segnalini dei giocatori nella Player Order Track.

TURNO DI GIOCO

1. **Vendita quote azionarie.** In ordine di turno, ogni giocatore incassa \$5 per ogni quota che vende, spostando il segnalino nella Issued Shares Track. Si possono vendere più quote per turno, ma massimo 15 in tutta la partita.
2. **Determinazione ordine di gioco.** Asta in ordine di turno, offerta minima \$1. Ogni giocatore deve battere l'offerta precedente o uscire prendendo l'ultimo posto disponibile con un segnalino nella Player Order Track. Chi ha l'azione "Turn Order" può passare una sola volta restando in asta senza offrire. I giocatori che prendono i primi due posti pagano l'intera offerta, l'ultimo non paga nulla e gli altri pagano metà di quanto avevano offerto prima di uscire.
3. **Selezione delle azioni.** In ordine di gioco, ognuno sceglie un'azione (vedi retro) e lo indica con il suo segnalino in Selected Actions.
4. **Costruzione delle ferrovie.** Chi ha azione "First Build" è primo, poi in ordine di gioco. Ognuno costruisce o sostituisce fino a 3 tessere, 4 se ha scelto l'azione "Engineer". Chi ha scelto "Urbanization" mette una Nuova Città prima di costruire nel suo turno. Le Linee Aperte dal turno prima e non proseguite dai giocatori perdono il segnalino di proprietà. Vedi retro per costi.
5. **Movimento delle merci / miglie ai treni.** Due round, in ognuno è primo chi ha l'azione "First Move", poi in ordine di turno. In ogni round si muove una merce solo su Linee Complete, consegnando alla prima Città Grande dello stesso colore. Alla consegna, aumentare Income Track in base alla lunghezza del percorso come numero di link. Se si usano tratti di altri giocatori, questi guadagnano Income Track per i loro link. Il massimo movimento possibile è pari al numero di link indicato in Engine Track dal proprio segnalino. Si può rinunciare a un round per aumentare il proprio Engine Track di uno spazio.
6. **Incasso dei guadagni.** Incassare monete pari al proprio valore Income Track.
7. **Pagamento delle spese fisse.** Si paga con i liquidi, l'eccesso riduce Income Track e se questo va sotto zero, si ha fallimento. Vedi retro per spese.
8. **Riduzioni di reddito delle compagnie.** Spostare indietro i segnalini Income Track oltre il valore 10 in base al valore indicato di Income Reduction.
9. **Nuove merci.** Se un giocatore ha scelto "Production" mette per prima cosa due merci a caso in spazi vuoti a sua scelta in Goods Display. Lanciare D6 pari al numero di giocatori prima per est e poi per ovest e mettere nuove merci dall'alto in basso, in base ai risultati, anche per nuove città se in gioco.
10. **Nuovo turno.** Avanzare segnalino Turn Track, o fine gioco e Punti Vittoria.

La Tana dei Goblin 2003 – <http://www.goblins.net> - <http://www.goblins.it>

AZIONI

- **First Move.** Questo giocatore è il primo a muovere in entrambi i round della fase di movimento delle merci, poi gli altri vanno in ordine di gioco.
- **First Build.** Questo giocatore è il primo nella fase di costruzione ferrovie, poi gli altri vanno in ordine di gioco.
- **Engineer.** Questo giocatore può costruire o sostituire fino a 4 tessere ferroviarie anziché 3 nella sua fase di costruzione ferrovie.
- **Locomotive.** Il giocatore che sceglie questa azione aumenta immediatamente di una casella il suo segnalino nella Engine Track.
- **Urbanization.** Nella fase di costruzione ferrovie, al suo turno e prima di iniziare a costruire, il giocatore mette in gioco una nuova città a scelta al posto di una Cittadina in mappa. L'eventuale tessera già presente viene rimossa.
- **Production.** Prima che si lancino i dadi nella fase delle nuove merci, il giocatore che ha scelto questa azione pesca due merci a caso e le mette in due spazi vuoti della Goods Display a sua scelta (una merce per casella).
- **Turn Order.** Nella fase di determinazione dell'ordine di gioco, può passare una sola volta rimanendo in asta senza fare un'offerta.

COSTI DI COSTRUZIONE E SOSTITUZIONE TESSERE

Tipo di casella	Nuova tessera	Sostituzione tessera
Normale	\$2	\$2 o \$3*
Fiume	\$3	* \$3 solo per Tessere Complesse con intersezione (ponte)
Montagna	\$4	
Cittadina	\$1 + \$1 per linea	\$3

SPESE FISSE

Fonte di spesa	Importo
Quote azionarie	\$1 per quota venduta, come da Issued Shares Track
Migliorie ai treni	\$1 per link di movimento, come da Engine Track

PUNTI VITTORIA

Fattore	Punti Vittoria
Reddito compagnia	+3 per valore della Income Track
Linee ferroviarie	+1 per tessera di ogni Linea Completa
Quote azionarie	-3 per quota venduta come da Issued Shares Track

La Tana dei Goblin 2003 – <http://www.goblins.net> - <http://www.goblins.it>