BULLFROG GOLDFIELD

Traduzione: Elena Entradi (Blada)

Bullfrog Goldfield è un gioco di compravendita azionaria ambientato durante l'ultima grande corsa all'oro e all'argento nordamericana, nel Nevada del 1905. Il commercio dei titoli ruota intorno alla posa di binari, allo sfruttamento di miniere e alla costruzione di città, mentre minatori e compagnie puntano ad arricchirsi in fretta. La scoperta di giacimenti in questa regione remota scatenò una frenetica corsa alla costruzione di strade ferrate, poiché le diverse compagnie entrarono in competizione tra di loro per riuscire a sfruttarli per prime. In totale vennero costruite cinque nuove ferrovie in uno tra i luoghi meno ospitali del mondo. Le numerose città fantasma che oggi punteggiano l'area sono un retaggio dell'intensità della corsa, e la stessa Las Vegas fa risalire le sue origini proprio a questo periodo.

Panoramica

Bullfrog Goldfield si basa sull'interazione tra compagnie ferroviarie e minerarie. Quando una ferrovia viene collegata a una miniera, entrambe ne traggono vantaggio. All'aumentare dei collegamenti a una miniera, cresce il profitto della miniera stessa, ma diminuisce quello della ferrovia preesistente. Le città devono essere in grado di accogliere i minatori, e questo significa che è necessario costruire un sufficiente numero di edifici per innalzare il limite del valore azionario. Anche collegare le ferrovie alle città accresce il profitto della ferrovia. Quando le miniere si esauriscono e perdono il loro valore, il valore azionario delle ferrovie collegate diminuisce. Lo scopo del gioco è avere la somma più alta di denaro contante e proprietà azionarie alla fine della partita.

Contenuto:

1 plancia di gioco
15 edifici
65 treni (13 per ognuno dei 5 colori)
7 segnalini miniera
12 statuti di compagnia
24 certificati azionari
1 segnalino turno
6 carte personaggio
70 tessere scavo (35 superficiale, 35 di profondità)
denaro (in 6 tagli)
21 obbligazioni (3 tagli)
4 fogli riepilogo

Set up del gioco

Scegliete un giocatore che si occuperà di distribuire il denaro a tutti secondo questo schema:

2 giocatori – 50.000 $
3 giocatori – 40.000 $
4 giocatori – 30.000 $
5 giocatori – 25.000 $

Mettete i certificati azionari, i segnalini miniera e i treni sugli statuti di compagnia corrispondenti. Separate le miniere e le ferrovie e ponetele vicino alla plancia di gioco. Mescolate le tessere scavo superficiale e scavo di profondità in due mazzi separati. Mettete sei tessere scavo su ogni statuto di compagnia mineraria: 3 tessere scavo di profondità sotto e 3 tessere scavo superficiale sopra.

Cicli

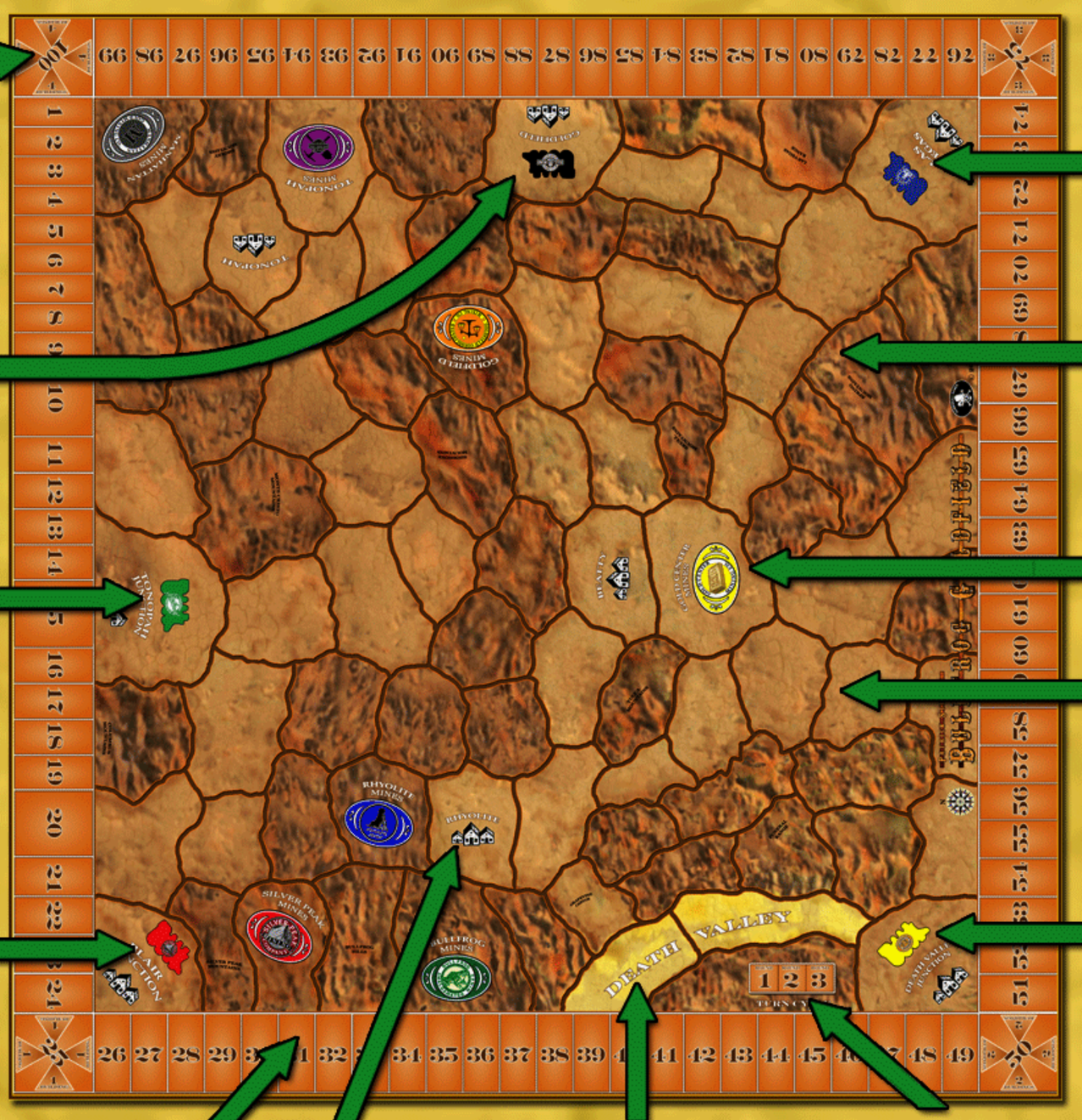
Un ciclo comincia con la scelta delle carte personaggio, prosegue con tre round di azioni dei giocatori, e termina con la fase profitti. In ogni round, i giocatori scelgono ed effettuano un'azione secondo l'ordine di turno. Per tener conto dei round si utilizza il contatore sulla plancia, muovendo il segnalino sul numero corrispondente. Durante la fase profitti si attinge alle miniere e le compagnie ottengono gli utili, pagano gli interessi sulle obbligazioni emesse ed eventualmente pagano i dividendi. Finita questa fase si controlla se sussistono eventi che fanno terminare la partita. In caso negativo, inizia un nuovo ciclo.

Carte personaggio e ordine di turno

Per il primo turno della partita, accordatevi su chi sarà il primo giocatore a scegliere una carta personaggio. Gli altri seguono in senso orario.
Per tutti i cicli successivi al primo, tutti i giocatori restituiscono la propria carta personaggio e poi scelgono di nuovo, a partire dal giocatore che nel ciclo precedente aveva la carta col valore più basso, e proseguendo poi in senso orario.
L'ordine di turno all'interno del ciclo è determinato dal valore delle carte personaggio, dalla più bassa alla più alta. I giocatori osservano l'effetto della propria carta personaggio e lo applicano nel corso della partita.

Plancia di gioco

La plancia di gioco è suddivisa in zone che includono miniere, città e luoghi di partenza delle ferrovie. Fatta eccezione per quelle che costituiscono la Valle della Morte, le zone possono avere un terreno pianeggiante o montuoso.



Tracciato profitti

Intorno alla plancia di gioco corre il tracciato dei profitti che tiene conto, in migliaia, sia dell'attuale valore di ogni titolo azionario, sia del profitto ottenuto da ogni compagnia. È possibile superare il valore 100 e procedere oltre sul tracciato, ma questo fa scattare un evento di Fine partita (vedi Fine partita). Le compagnie minerarie e ferroviarie sono rappresentate dai segnalini miniera e dai segnalini treno del colore corrispondente.

Azioni

In ognuno dei round che compongono un ciclo, ogni giocatore (in ordine di turno) sceglie una delle seguenti azioni. È possibile scegliere la stessa azione più volte nello stesso ciclo.

1. Comprare titoli azionari
2. Vendere titoli azionari
3. Comprare un edificio
4. Posare binari
5 Trasportare minerale

1. Comprare titoli azionari

Durante un'azione è possibile comprare un solo titolo azionario di una compagnia mineraria o ferroviaria. Il costo viene pagato dal giocatore con denaro del proprio patrimonio, che viene piazzato sullo statuto della compagnia corrispondente. Gli statuti e i certificati azionari di una compagnia hanno lo stesso valore monetario. Comprare un titolo funziona in modo diverso a seconda che si acquisti la prima quota di una nuova compagnia o una quota di una compagnia già operativa.
Il giocatore che possiede lo statuto di una determinata compagnia ne è il titolare. Una miniera diventa operativa non appena un giocatore ne acquista lo statuto.
Acquisto del primo titolo azionario di una compagnia:
Se lo statuto di una compagnia appartiene ancora alla banca, il giocatore non può comprare un titolo standard, ma deve invece acquistare lo statuto. Il giocatore prende lo statuto e paga una cifra a sua scelta, che non superi il limite azionario (vedi pag. 5) e che non sia inferiore a 10.000 $. Questa cifra viene segnata sul tracciato profitti della plancia con il segnalino compagnia corrispondente, utilizzando al bisogno il segnalino miniere o un treno tra quelli disponibili.

Il denaro utilizzato per l'acquisto viene messo sullo statuto della compagnia. L'acquirente possiede così la quota di maggioranza, a meno che qualcun altro non compri entrambi i rimanenti titoli azionari (vedi sotto).

Acquisto di titoli successivi:
Se lo statuto di una compagnia è già stato venduto, il giocatore di turno compra un titolo azionario standard. Paga alla compagnia il costo indicato sul tracciato profitti, ponendo il denaro sullo statuto. Ogni acquisto di un titolo azionario standard fa salire il valore della compagnia di 5 sul tracciato. Quando un giocatore compra un secondo titolo azionario di una compagnia e non è già in possesso della quota di maggioranza, questi prende il controllo della compagnia (scambia uno dei suoi titoli azionari standard con lo statuto). Con ogni successivo acquisto di titoli dopo la vendita iniziale della quota di maggioranza, il valore della compagnia sul tracciato profitti aumenta di 5.

2. Vendere titoli

È possibile vendere un solo titolo azionario ferroviario o minerario per azione. La quota di maggioranza (rappresentata dallo statuto) non può mai essere venduta.

Il giocatore che vende il titolo azionario diventa il banditore d'asta. L'asta comincia dal giocatore alla sua sinistra e continua in senso orario. La base d'asta è la metà del valore di profitto del titolo (arrotondato per difetto).
I giocatori possono passare o rilanciare di una qualunque cifra (con un incremento di almeno 1.000$). Dopo aver passato, non è più possibile rilanciare. Si continua a rilanciare finché resta un solo giocatore vincitore, che paga la cifra al banditore e riceve il titolo. Se così facendo diventa titolare, lo statuto gli viene consegnato adesso. Dopo l'asta il valore della compagnia sul tracciato profitti scende di 10.

3. Acquistare edifici

Questa azione permette a un giocatore di piazzare un edificio in una città o su una miniera. Non c'è limite al numero di edifici costruibili in uno stesso luogo durante la partita. Gli edifici fanno sì che il valore azionario delle compagnie possa superare i limiti segnati sul tracciato.

Un edificio costruito dove è già presente un treno costa 20.000 $, altrimenti il costo è di 30.000$. L'acquisto di un edificio deve essere pagato in una sola delle seguenti modalità.

Edificio costruito su una miniera:

Il pagamento di un edificio collocato su una miniera può essere effettuato dal patrimonio del giocatore, da quello della società mineraria o da quello di una ferrovia collegata.

Edificio costruito in una città:

Il pagamento di un edificio collocato in una città può essere ricavato dal patrimonio del giocatore, da quello di una ferrovia collegata, o da quello di una ferrovia che ha come luogo di partenza la città stessa.

Limiti del valore azionario:

Le miniere e le ferrovie devono avere un numero sufficiente di edifici associati per poter superare determinati valori (25, 50, 75, 100, 125) sul tracciato dei profitti. Per superare 25 occorre un edificio, un ulteriore edificio è necessario per superare ogni successivo multiplo di 25. Se una compagnia non possiede un numero sufficiente di edifici per superare il limite del valore azionario, il suo segnalino si ferma in corrispondenza di esso, e il restante valore viene perso del tutto.

Edifici associati a una miniera:

Edifici sulla miniera
Edifici che si trovano in una città entro due zone dalla miniera

Edifici associati a una ferrovia:

Quelli nelle zone occupate dai propri treni

Costo acquisto edifici:

Connessioni?	Miniera	Città
Nessuna ferrovia collegata	30.000 $ da miniera o giocatore	30.000 $ da giocatore
Ferrovie connesse	20.000 $ da ferrovia, miniera o giocatore	20.000 $ da ferrovia o giocatore

Il giocatore attivo deve essere il titolare della compagnia della quale vuole usare il denaro.

Bonus città prospera:

Quando un edificio viene costruito in una città, le miniere entro due zone da essa e le ferrovie collegate aumentano il loro valore sul tracciato profitti seguendo la tabella sottostante. Gli edifici costruiti su una miniera non ricevono bonus.
Ferrovie: Il valore di tutte le ferrovie che hanno un treno nella città aumenta in relazione al loro numero.
Miniere: Il valore di tutte le miniere operative entro due zone dalla città aumenta a seconda del loro numero.

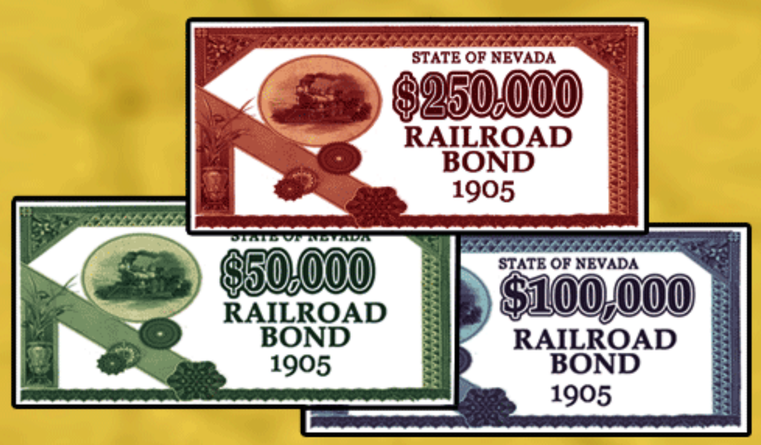
Bonus città prospera

Ferrovie collegate	Aumento del profitto
Una sola ferrovia	12
2 ferrovie collegate	6 ciascuna
3 ferrovie collegate	4 ciascuna
4 ferrovie collegate	3 ciascuna

Aumento del profitto delle miniere	
1 miniera	12
2 miniere	6 ciascuna

4. Posare binari

Solo il giocatore che possiede lo statuto di una compagnia ferroviaria può posare binari, effettuando il pagamento con un trasferimento di denaro dallo statuto alla banca, in accordo al tipo di terreno. La prima volta che una compagnia posa binari in una partita, un treno (che rappresenta il binario) viene posto nella zona di partenza corrispondente. Tutti i successivi binari di quella compagnia vengono piazzati in zone adiacenti a quelli già posati. In un'azione è possibile giocare fino a un massimo di tre treni (in tre zone). In una zona non possono esserci più di quattro linee ferroviarie diverse.



Costo posa binari

Tipo di terreno	Costo per Area
Pianeggiante	10.000 $
Valle della Morte	30.000 $
Montagne	50.000 $

Obbligazioni: **per ottenere il capitale necessario a costruire ferrovie, una compagnia può emettere obbligazioni. L'unico giocatore che può farlo è il titolare di una compagnia ferroviaria. Si possono emettere obbligazioni quando si effettua un'azione di posa binari o di acquisto edifici, senza che questo costituisca un'azione ulteriore. Per ognuna di queste azioni può essere emessa solo un'obbligazione (di qualunque taglio), che viene posta insieme all'ammontare di denaro corrispondente sullo statuto della compagnia.**

Il titolare può emettere ulteriori obbligazioni durante azioni successive e può pagare obbligazioni esistenti durante la fase profitto. In questa fase, le ferrovie devono pagare gli interessi sulle obbligazioni.

Finché una compagnia ferroviaria non salda tutte le obbligazioni, non può pagare dividendi.

Modifica del valore azionario delle ferrovie all'arrivo in una miniera: **Quando una ferrovia posa binari in una zona con una miniera operativa, i valori di tale miniera, della compagnia ferroviaria e di ogni altra ferrovia collegata vengono modificati sul tracciato profitti.**

(Consiglio: in caso si debbano modificare molti valori, è consigliabile appoggiare i treni su un fianco, e rimetterli poi nella giusta posizione mano a mano che si aggiornano i valori.)

Modifica del valore azionario delle ferrovie all'arrivo in una miniera

Effetto nell'area della miniera	Titolo ferroviario	Titolo minerario
1° ferrovia collegata	+24	+24
2° ferrovia collegata	2° f. +12, 1° -12	+12
3° ferrovia collegata	3° +8, 1° e 2° -4	+8
4° ferrovia collegata	4° +6, 1°, 2°, 3° -2	+6

Tale aggiustamento può verificarsi anche nel caso poco frequente che una miniera diventi operativa in una zona dove una o più ferrovie hanno già posato i binari. In questo caso, un valore azionario totale di 24 viene equamente suddiviso tra le ferrovie collegate, e il valore della miniera sale normalmente in relazione al numero di collegamenti (24 per 1, 36 per 2, 44 per 3 e 50 per 4). Si noti che il valore delle ferrovie equivale all'incremento e al decremento totale che le ferrovie avrebbero subito se fossero state connesse una per volta.

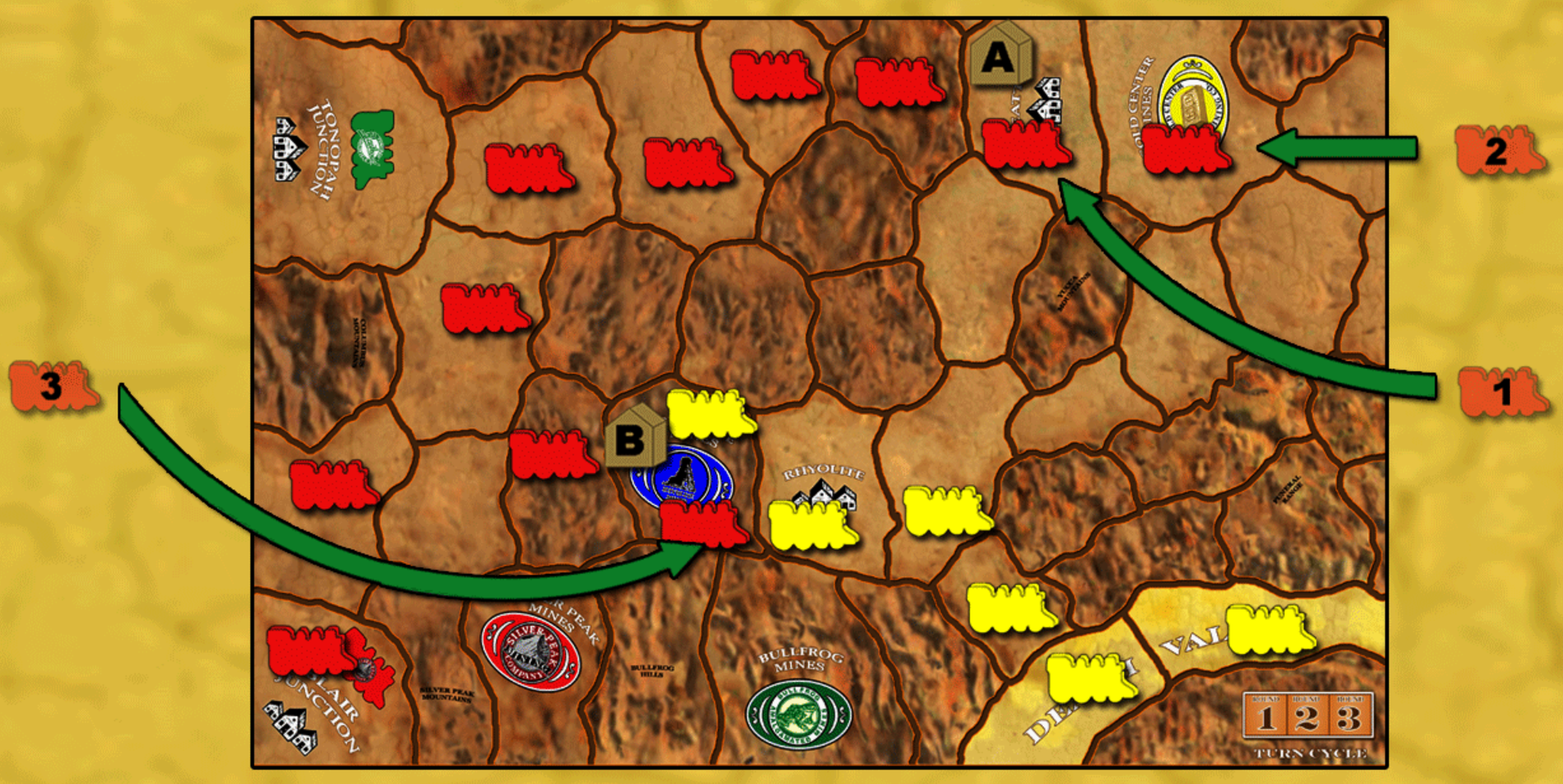
Esempio: Quando la miniera diventa operativa, con tre ferrovie che avevano già costruito in questa zona, il valore di tutte le ferrovie aumenta di 8: la prima riceve (24-12-4=8), la seconda riceve (12-4=8), la terza riceve (8). Il valore della miniera aumenta per ciascuna ferrovia collegata, e riceve così (24+12+8=44).

Modifica del valore azionario delle ferrovie all'arrivo in città: **Quando una ferrovia posa i binari presso una città, il valore dei suoi titoli cresce, mentre il valore delle ferrovie già connesse scende in accordo a questa tabella:**

Modifica del valore azionario delle ferrovie all'arrivo in città

1° ferrovia connessa	+12
2° ferrovia connessa	2° f. +6, 1° -6
3° ferrovia connessa	3° f. +4, 2 precedenti -2
4° ferrovia connessa	4° f. +3, 3 precedenti -1

Esempio: *Doug è il titolare della ferrovia Silver Peak Narrow Gauge (rosso). Il suo valore attuale sul tracciato profitti è 22 (10 dall'acquisto e 12 per aver posto il suo treno iniziale a Blair Junction). Con un'azione Posa Binario Doug gioca tre treni, e per farlo emette un'obbligazione. Con il primo treno collega la città di Beatty. Con il secondo collega la miniera Gold Center. Mette poi l'ultimo treno in una zona montuosa per connettere la miniera Rhyolite, per un costo totale di 70.000$. Sia la Gold Center che la Rhyolite sono miniere operative nel momento in cui viene posato il binario. Silver Peak è la prima ferrovia collegata alla Gold Center Mine e alla città di Beatty, e la seconda ferrovia collegata alla Rhyolite Mine. Il valore della ferrovia Silver Peak aumenta di 12 per la città di Beatty, 24 per la Gold Center Mine e 12 per la Rhyolite Mine, per un totale di 48 (da 22 a 70) sul tracciato profitti. Il valore azionario di Gold Center Mine aumenta di 24, quello di Rhyolite Mine di 12, e quello della ferrovia Tonopah & Tidewater (giallo), precedentemente collegata alla Rhyolite Mine, scende di 12 sul tracciato profitti.*



- *Per raggiungere un livello di profitto di 70, occorre che la ferrovia Silver Peak abbia almeno due edifici associati ad essa (sul suo percorso).*
- *Se in gioco ci fossero entrambi gli edifici presenti nell'immagine (A e B), tutti gli aumenti nel tracciato profitti succitati avrebbero effetto.*
- *Se ci fosse un solo edificio tra quelli presenti nell'immagine, situato a Beatty (A), la ferrovia Silver Peak avrebbe un limite di profitto di 50, che sarebbe quindi il limite raggiungibile, e i 20 in eccesso si perderebbero. Se la Gold Center Mine fosse partita da 10 sul tracciato profitti, raggiungerebbe ora un totale di 34 = (10+24) tramite questa connessione. La Rhyolite Mine si sarebbe già fermata a 25 per il suo collegamento con la ferrovia Tonopah & Tidewater, perché non ci sono edifici entro due zone da essa, perdendo quindi il guadagno potenziale di 12 per la connessione con Silver Peak.*
- *Se sulla plancia ci fosse solo l'edificio sulla Rhyolite Mine (B), la ferrovia Silver Peak si fermerebbe al suo limite di profitto di 50, perdendo l'aumento potenziale di 20. Anche la Rhyolite Mine si fermerebbe a 50. L'incremento di profitto per la Gold Center Mine si limiterebbe alla posizione 25 perché non ci sono edifici associati ad essa.*

5. Trasportare metallo

Il giocatore può impersonare un autotrasportatore per ricevere 2.000 $ dalla banca, e innalzare il valore di una qualunque miniera operativa di due sul tracciato profitti, che non potrà comunque superare il proprio limite azionario.

Fase profitto

Dopo tre round completi, i giocatori devono eseguire le seguenti azioni nell'ordine indicato:

1. Attingere alle miniere
2. Ottenere i profitti
3. Pagare gli interessi
4. Saldare le obbligazioni
5. Pagare i dividendi
6. Rimuovere le miniere esaurite

1. Attingere alle miniere

A partire dal giocatore che si occupa della banca e proseguendo in senso orario, ogni titolare attinge alla rispettiva miniera operativa: rivela la tessera scavo più alta, ne segue le istruzioni indicate e la scarta. Il numero stampato sulla tessera indica di quanto cresce o diminuisce il valore azionario della compagnia sul tracciato profitti. Quando c'è scritto anche che un giocatore deve inserire o eliminare tessere, queste devono essere aggiunte o sottratte dal fondo della pila. Le tessere aggiunte vanno pescate dal mazzo "scavo di profondità". Le tessere eliminate vengono riposizionate in cima allo stesso mazzo senza essere rivelate. Se la miniera non ha più tessere scavo, è esaurita (sarà rilevante solo al punto 6). Se necessario, rimescolate le tessere scartate per rifornire il mazzo "scavo di profondità".

2. Ottenere i profitti

A partire dal giocatore che tiene la banca e proseguendo in senso orario, ogni compagnia ottiene da essa un pagamento equivalente al proprio valore sul tracciato profitti.

Finché una ferrovia non raggiunge una miniera operativa, non riceve profitti in questa fase. Riceverà profitti anche quando tutte le miniere alle quali è connessa saranno esaurite.

3. Pagare gli interessi

A partire dal giocatore che tiene la banca e procedendo in senso orario, ogni titolare di compagnia ferroviaria deve pagare (alla banca, dallo statuto di compagnia) il 10% del valore delle obbligazioni insolute. Se non è possibile pagare gli interessi con i fondi della compagnia, la compagnia sottoscrive ora un'obbligazione, pagando immediatamente il 10% di interessi su di essa.

4. Saldare le obbligazioni

A partire dal giocatore che tiene la banca e procedendo in senso orario, ogni titolare di compagnia ferroviaria decide se saldare una o più obbligazioni. Il denaro deve essere pagato dagli statuti di compagnia. Un'obbligazione può essere saldata in parte, e scambiata così con un'altra di taglio più basso.

5. Pagare i dividendi

A partire dal giocatore che tiene la banca e procedendo in senso orario, ogni giocatore decide se pagare o meno un dividendo per ogni compagnia di cui è titolare. Una compagnia ferroviaria con obbligazioni insolute non può pagare i dividendi.

Il pagamento di un dividendo è un esborso di denaro dallo statuto di compagnia. Ogni azionista riceve 1/3 del denaro per ogni titolo azionario (incluso lo statuto) in proprio possesso, arrotondato per difetto. Eventuale denaro rimasto dopo il pagamento dei dividendi rimane alla compagnia. (Eccezione: se un giocatore possiede lo statuto ed entrambi i titoli azionari riceve tutto il denaro dalla società). Quando si paga un dividendo, il segnalino della compagnia avanza di cinque sul tracciato profitti.

Se il titolare decide di non pagare i dividendi di una compagnia, tutto il denaro rimane sullo statuto e il segnalino della compagnia retrocede di cinque sul tracciato profitti. Quando una compagnia ferroviaria non può pagare i dividendi perché ha obbligazioni insolute, il segnalino resta al suo posto.

6. Rimuovere miniere esaurite

Le miniere senza più tessere scavo sono esaurite e non più operative. La compagnia si scioglie e tutte le sue azioni perdono di valore. Il denaro rimasto sullo statuto di compagnia viene restituito alla banca. Lo statuto di compagnia, i certificati azionari e i segnalini miniera sul tracciato profitti vengono rimossi dal gioco.

Tutte le ferrovie connesse alla miniera esaurita diminuiscono il loro valore sul tracciato profitti in accordo alla seguente tabella

Riduzione valore ferrovie in caso di esaurimento miniera

1 f. - 24	2 f. - 12 l'una	3 f. - 8 l'una	4 f. - 6 l'una

Se la partita non termina (vedi sotto), inizia un nuovo ciclo.

Fine del gioco

Ci sono due eventi che fanno terminare la partita

1. Tutte le miniere tranne una sono esaurite.
2. Il valore azionario di una compagnia supera 100 sul tracciato profitti (fatta eccezione per le ferrovie con obbligazioni insolute).

La partita continua fino alla fine del ciclo che ha fatto scattare un evento di fine partita. Il gioco termina anche se tale evento non è più in vigore (ad esempio un valore azionario supera 100 e successivamente scende di nuovo a 100 o meno). La partita termina anche se una miniera supera i 100 e poi si esaurisce. Se una ferrovia con obbligazioni insolute supera i 100, ma poi salda tali obbligazioni alla fine del ciclo, la partita termina.

Una ferrovia con obbligazioni insolute alla fine della partita non ha valore e tutti i suoi titoli sono rimossi dal gioco. Il denaro rimasto sugli statuti viene restituito alla banca. I giocatori sommano il valore dei propri titoli: ognuno ha il valore indicato dal segnalino corrispondente sul tracciato profitti. Il giocatore con la somma più alta di valore azionario e denaro contante vince la partita. Non c'è spareggio, eventuali giocatori in parità sono ugualmente vincitori.

Galateo al tavolo: Non ci possono essere trasferimenti di denaro tra giocatori, tra statuti e tra giocatori e statuti. L'esatto ammontare di denaro disponibile ai giocatori può essere nascosto a propria discrezione, ma il denaro in sé deve essere visibile sul tavolo. Tutte le proprietà di una compagnia sono di pubblico dominio, incluso il denaro in suo possesso, le obbligazioni emesse (per le ferrovie) e le rimanenti tessere scavo (per le miniere).

Suggerimento per i nuovi giocatori: Gli edifici hanno un'importanza centrale per superare i limiti nel tracciato profitti. Prendete quindi in considerazione l'idea di comprare un edificio prima di iniziare a collegare miniere, così da massimizzare la crescita del valore azionario. È possibile risparmiare soldi posando prima i binari, così da abbattere il costo degli edifici. Bisogna capire che le ferrovie sono spesso investimenti a lungo termine che rischiano di non dare frutto, mentre le miniere di solito producono denaro più in fretta, ma corrono il rischio di esaurirsi.

Varianti: Per una partita più breve rimuovete 2 tessere scavo (una per tipo) dalle miniere e giocate fino a 90 sul tracciato profitti. Per una partita più lunga aggiungete 2 tessere scavo (una per tipo) e giocate fino a 125 sul tracciato profitti.

Azioni:

1. Comprare titoli azionari
2. Vendere titoli azionari
3. Comprare un edificio
4. Posare binari
5. Trasportare minerale

Fase profitto:

Attingere alle miniere
Ottenere i profitti
Pagare gli interessi
Saldare le obbligazioni
Pagare i dividendi
Rimuovere le miniere esaurite

Costo acquisto edifici:

Connessioni?	Miniera	Città
Nessuna ferrovia collegata	30.000 $ da miniera o giocatore	30.000 $ da giocatore
Ferrovie connesse	20.000 $ da ferrovia, miniera o giocatore	20.000 $ da ferrovia o giocatore

Il giocatore attivo deve essere il titolare della compagnia della quale vuole usare il denaro.

Modifica del valore azionario delle ferrovie all'arrivo in una miniera

Effetto nell'area della miniera	Titolo ferroviario	Titolo minerario
1° ferrovia collegata	+24	+24
2° ferrovia collegata	2° f. +12, 1° -12	+12
3° ferrovia collegata	3° +8, 1° e 2° -4	+8
4° ferrovia collegata	4° +6, 1°, 2°, 3° -2	+6

Modifica del valore azionario delle ferrovie all'arrivo in città

1° ferrovia connessa	+12
2° ferrovia connessa	2° f. +6, 1° -6
3° ferrovia connessa	3° f. +4, 2 precedenti -2
4° ferrovia connessa	4° f. +3, 3 precedenti -1

Costo posa binari

Tipo di terreno	Costo per Area
Pianeggiante	10.000 $
Valle della Morte	30.000 $
Montagne	50.000 $

Altre modifiche tracciato profitto

Quando succede	Modifica tracciato
Acquisto titolo	+5
Vendita titolo	-10
Trasporto metallo	+2

Riduzione valore ferrovie in caso di esaurimento miniera

1 f. -24	2 f. -12 l'una	3 f. - 8 l'una	4 f. - 6 l'una

Bonus città prospera

Ferrovie collegate	Aumento del profitto
Una sola ferrovia	12
2 ferrovie collegate	6 ciascuna
3 ferrovie collegate	4 ciascuna
4 ferrovie collegate	3 ciascuna

Aumento del profitto delle miniere	
1 miniera	12
2 miniere	6 ciascuna

Pagamento dividendi

Pagamento	Denaro dallo statuto	Effetto sul tracciato profitti
Dividendi pagati	1/3 denaro per ogni titolo	+5
Dividendi non pagati	-0-	-5

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.Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario. (www.goblins.net)

La Tana dei Goblin

DESIGN BY: PATRICK STEVENS
ART BY: MARCO MORTE
NUMBSKULL GAMES © 2011
all rights reserved
WWW.NUMBSKULLGAMES.COM