

SAN FRANCISCO CABLE CAR LE SOCIETÀ

Un gioco di Dirk Henn per 2-6 persone a partire da 8 anni

Scopo del gioco: Nei panni degli azionisti, lo scopo dei giocatori è potenziare la rete delle società tranviarie, ed acquistare quote azionarie. Per ogni linea realizzata la società ottiene dei punti, che definiscono il valore delle azioni. Chi riuscirà ad acquisire una partecipazione nelle società più potenti?

Preparazione ed organizzazione del gioco

In questa variante le linee tranviarie non sono di proprietà dei giocatori. Ciascuno di essi possiede invece le azioni di alcune delle 8 diverse società tranviarie. Indipendentemente dal numero di giocatori vengono sempre utilizzate tutte le società.

Questa espansione è identica al gioco di base, con le seguenti eccezioni:

- **32 vagoni** - 4 vagoni per ciascuna delle 8 società (ogni colore corrisponde ad una società tranviaria). Vengono disposti sulle caselle delle stazioni del tabellone in base allo schema qui di seguito. I numeri indicano su quali caselle vanno posizionati i vagoni.

Giallo	Blu	Arancio	Verde	Viola	Nero	Rosso	Marrone
1	2	3	4	5	6	7	8
11	9	12	10	15	13	16	14
18	20	17	19	22	24	21	23
28	27	26	25	32	31	30	29

- **8 pedine** - Indipendentemente dal numero di giocatori le 8 pedine vengono posizionate sulla casella "0" della barra del punteggio.



- **32 azioni** - E' disponibile un'azione del 10%, una del 20%, una del 30% e una del 40% per ciascuna delle 8 società tranviarie.



- **1 cartella delle azioni**

Le azioni vengono suddivise in base alla percentuale. I mazzi vengono mescolati separatamente l'uno dall'altro e posti coperti sugli spazi appositamente previsti nella cartella delle azioni. Ciascun giocatore riceve una carta di ogni mazzo di azioni. La carta sulla sommità di ogni mazzo viene girata e posizionata scoperta accanto al mazzo stesso.

(Si presuppone la conoscenza del gioco di base "Cable Car").

Svolgimento del gioco

In questa variante, il giocatore di turno può scegliere fra due diverse possibilità di azione.

■ **Posizionamento delle tessere delle rotaie** (vedi regole del gioco di base "Cable Car")

■ **Scambio azioni**

Per il resto, valgono le stesse regole del gioco di base.

Azione: Scambio azioni

Il giocatore di turno pone una delle proprie azioni coperta sotto il mazzo con la stessa percentuale. Ora prende la carta scoperta oppure quella coperta sulla sommità dello stesso mazzo. Se decide di prendere l'azione scoperta, ne scopre una nuova.



Esempio: Susanna vuole l'azione gialla del 20%. Pone la propria azione del 20% sotto il mazzo corrispondente e prende l'azione gialla del 20% scoperta.

Attenzione:

è possibile scambiare le azioni finché la **prima pedina di una linea tranviaria non raggiunge o non supera la casella dei 25 punti** sul perimetro del tabellone.

Calcolo del punteggio delle linee tranviarie

Il calcolo del punteggio si svolge con le stesse modalità del gioco di base. I punti indicano il successo delle linee tranviarie e non rappresentano i punti dei giocatori.



Calcolo del punteggio e termine del gioco

Una volta posizionate tutte le tessere e conteggiate tutte le linee, il gioco termina e si procede con il calcolo del punteggio finale.

Anzitutto viene determinato il valore di ciascuna società tranviaria:

Società/s con il maggiore punteggio valore 8 ciascuna, con il secondo maggiore punteggio valore 7 ciascuna, etc. con il punteggio più basso valore 1 ciascuna

I valori vengono indicati mediante un vagone sulla scala del punteggio.



Esempio di calcolo del valore delle società:

Il Giallo occupa la posizione più avanzata e gli viene assegnato il valore 8. L'Arancio è al secondo posto e riceve il valore 7. Il Blu ed il Verde sono entrambi in 3a posizione e a loro va il valore 6. Il Rosso è in 4a posizione e riceve il valore 5.

Ora vengono assegnati i punti a ciascun giocatore:

azione del 40% = 4 volte il valore della società; azione del 30% = 3 volte tale valore; azione del 20% = 2 volte tale valore; azione del 10% = 1 volta tale valore

Il giocatore che possiede la percentuale più elevata di azioni di una società, riceve i punti bonus. A tale scopo il punteggio della società viene suddiviso per 10 e se necessario arrotondato. In caso di parità i giocatori ricevono il numero totale di punti. I punti vengono quindi sommati, e vince chi ne ha conquistato il maggior numero.

Esempio di calcolo dei punti dei giocatori:

Roberto ha l'azione gialla del 40% e del 20%, quella blu del 10% e quella verde del 10%.

Riceve quindi: $4 \times 8 + 2 \times 8 = 48$ punti per la società gialla; 1×5 punti = 5 punti per la società blu; $3 \times 4 = 12$ punti per la società verde, per un totale di 65 punti.

Poiché possiede il 60% della società gialla, detiene la maggioranza delle azioni e quindi riceve inoltre: $38 : 10 = 3,8$, arrotondato = 3 punti bonus.

Il suo punteggio totale è quindi di $65 + 3 = 68$.



Objetivo del juego: los jugadores, como accionistas de las distintas compañías de tranvía, podrán ampliar sus líneas y comprar más acciones. Por cada línea construida completamente, la compañía propietaria consigue puntos de beneficios. ¿Quién tendrá las acciones más valiosas para ganar la partida?

SAN FRANCISCO CABLE CAR LAS SOCIEDADES

Un juego de Dirk Henn para 2-6 personas a partir de 8 años

Montaje y preparación del tablero

En esta variante las líneas de tranvía no pertenecen a los jugadores. En lugar de tener su propia compañía, los jugadores podrán comprar acciones de las 8 compañías de tranvía. Todas las compañías participan en el juego sin importar la cantidad de jugadores existentes.

El tablero se prepara del mismo modo que en el juego principal "Cable Car", con la siguiente excepción:

- **32 vagones** - 4 de cada color (un color para cada compañía) se colocan sobre las casillas de estación del tablero, según la tabla siguiente. Los números indican sobre qué casilla se deben colocar.

amarillo	azul	naranja	verde	morado	negro	rojo	marrón
1	2	3	4	5	6	7	8
11	9	12	10	15	13	16	14
18	20	17	19	22	24	21	23
28	27	26	25	32	31	30	29

- **8 fichas de recuento** - Se colocan sobre la casilla "0", independientemente de la cantidad de jugadores.



- **32 acciones** - Por cada una de las 8 compañías de tranvía hay una acción de 10%, 20%, 30% y 40%.

- **1 panel para acciones**

Las acciones se clasifican de acuerdo al porcentaje, formando cuatro pilas. Se mezclan por separado y se colocan boca abajo en el espacio correspondiente del panel. Cada jugador roba una acción de cada pila, boca abajo. Luego se da la vuelta a la acción superior de cada pila y se deja boca arriba junto a la pila correspondiente.



(Los jugadores deberían estar familiarizados con el juego principal "Cable Car").

Cómo jugar

En esta variante, el jugador de turno puede elegir entre dos posibles acciones:

- **Construir tramos de vía** (véase esta regla en el juego principal "Cable Car")

- **Cambiar una acción**

Excepto por este cambio, se aplican las mismas reglas que las del juego principal "Cable Car".

- **Cambiar una acción**

El jugador de turno coloca boca abajo una de sus acciones debajo de la pila que tenga el mismo porcentaje. Luego coge la carta boca arriba o la carta superior de la misma pila. Si coge la acción boca arriba, tiene que coger la siguiente de la pila y ponerla boca arriba.



Ejemplo: Susana quiere la acción amarilla de 20%. Coloca su acción de 20% debajo de la pila y toma en su lugar la acción amarilla de 20% que está puesta boca arriba.

Atención:

Sólo se pueden cambiar acciones hasta que la **primera ficha de recuento de una compañía de tranvía** alcance o supere la **casilla de 25 puntos** del marcador alrededor del tablero.

Recuento de puntos de las compañías de tranvía

Los puntos se recuentan del mismo modo que en el juego principal. Pero esta vez los puntos son propiedad de las compañías de tranvía y no de los jugadores.



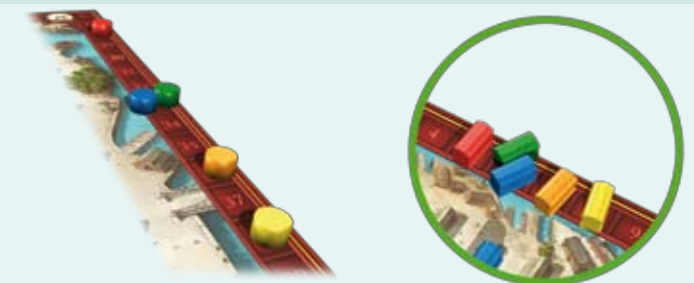
Recuento final de puntos y final de la partida

Cuando se han agotado todos los tramos de vía y se han reconchado todas las líneas, se termina la partida y se realiza el recuento de puntos final.

Primero se determina el valor de cada compañía de tranvía:

Compañía/s con más puntos de beneficios ... cada una vale 8, en el segundo puesto..... cada una vale 7 etc. con menos puntos de beneficios cada una vale 1

Los valores se indican en el marcador de puntos con un vagón del color correspondiente.



Ejemplo de cálculo del valor de las compañías:

La compañía amarilla está a la cabeza y su valor es 8. La naranja se encuentra en segundo lugar y se valora en 7. La azul y la verde ocupan el tercer lugar; los dos valen 6. La roja es la siguiente y su valor es 5.

Cada jugador determina sus puntos:

Acción 40% = 4x el valor de la compañía respectiva; acción 30% = 3x el valor; acción 20% = 2x el valor; acción 10% = 1x el valor

El jugador que tenga el mayor porcentaje de acciones de una compañía consigue puntos extra. Para calcularlos, se dividen los puntos de la compañía entre 10 (y se redondea a la baja, si es necesario). En caso de empate, cada jugador empatado recibe todos los puntos extra. Cada jugador suma sus puntos. El que tenga más puntos gana la partida.

Ejemplo de recuento final de puntos:

Susana tiene las acciones amarillas de 40% y 20%, la azul de 10% y la verde de 30%. Consigue: 4 x 8 (valor de la compañía) + 2 x 8 = 48 puntos por la compañía amarilla; 1 x 5 = 5 puntos puntos por la compañía azul; 3 x 4 = 12 puntos fpor la compañía verde = 65 puntos en total por todas las compañías.

Como tiene el 60% de la compañía amarilla, tiene la mayoría de acciones amarillas y recibe 38:10 = 3,8; redondeando = 3 puntos extra.

Su puntuación al terminar el juego es de 65 + 3 = 68 puntos.

