

NOTA. Il presente materiale 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.

Grafica a cura di *demian*



[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

# FIRST TRAIN TO NUREMBERG

## Nuremberg

Durante la prima metà del 19° secolo, si sviluppò un rapido trasporto ferroviario.

In tutto il mondo le reti ferroviarie crebbero, e i motori a vapore ne accelerarono lo sviluppo.

175 anni fa, il 7 Dicembre del 1835 per essere precisi, in Germania partì il primo treno alimentato con motore a vapore che operò tra Norimberga e Fürth, trasportando passeggeri e merci. Nella regione del Wensleydale, nell'Inghilterra, il trasporto delle merci attraverso la rete ferroviaria iniziò 13 anni dopo.

First Train to Nuremberg è un'edizione rivista di Last Train to Wensleydale.

Ognuno assume il ruolo di promotore della ferrovia, sostenuto dagli investimenti di centinaia di proprietari terrieri locali. Il tuo obiettivo è di costruire delle linee che possano darti profitto attraverso il trasporto di passeggeri e merci. In ogni caso, i soldi non sono l'unica risorsa di cui avete bisogno. Alcuni proprietari del posto potrebbero opporsi alla tua costruzione e solo con un'influenza del governo sarai in grado di costruire sulle loro terre.

La vostra compagnia è ancora troppo piccola per possedere delle proprie locomotive, così i contatti con i principali operatori vi aiuteranno ad acquisire dei treni di seconda mano. Sarà inoltre necessario essere in buoni rapporti con le due compagnie ferroviarie locali. Senza il loro supporto sarà difficile collegarsi alla loro rete ferroviaria e non sarai in grado di negoziare la vendita delle tue linee quando diventeranno poco redditizie (avverrà sicuramente).

Con First Train to Nuremberg ora 2 giocatori possono vivere un'esperienza straordinaria di gioco.

Invece della Pietra e del Formaggio, ora sarà la Birra e la Posta ad essere trasportata oltre che ai passeggeri.

C'è una nuova sfida quando si trasportano i passeggeri: ora possono viaggiare in prima classe e guadagnerai così punti vittoria, ma nello stesso tempo per fare ciò dovrai acquistare i treni più costosi. In aggiunta puoi beneficiare della prima connessione tra Norimberga e Fürth e ricevere punti vittoria extra, i quali risultano cruciali ai fini della vittoria finale.

In più c'è il fatto che puoi giocare con il gioco originale, Last Train to Wensleydale, posto dall'altra parte del tabellone. Alcune leggere modifiche sono state apportate al gioco originale.

Nonostante il numero dei giocatori e con quale mappa tu voglia giocare, questo gioco offre un'ampia gamma di sfide.

### COMPONENTI

 5 gettoni influenza bianchi     5 gettoni influenza marroni     5 gettoni influenza rossi     5 gettoni influenza verdi

 3 treni per giocatore

 15 merci per giocatore

 9 Gettoni giocatore per giocatore

 15 Tratte per giocatore

 35 Tratte Rosse

 35 Tratte Verdi

 25 proprietari terrieri (bianchi)

 25 passeggeri rossi

 25 passeggeri verdi

 60 Pietra/Birra (bianchi)

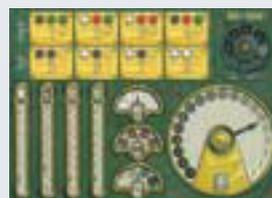
 60 Formaggio/Posta (gialli)

 1 segnalino turno

1 tabellone fronte-retro



2 tabelle extra fronte-retro:  
Influenza e Ordine di Gioco



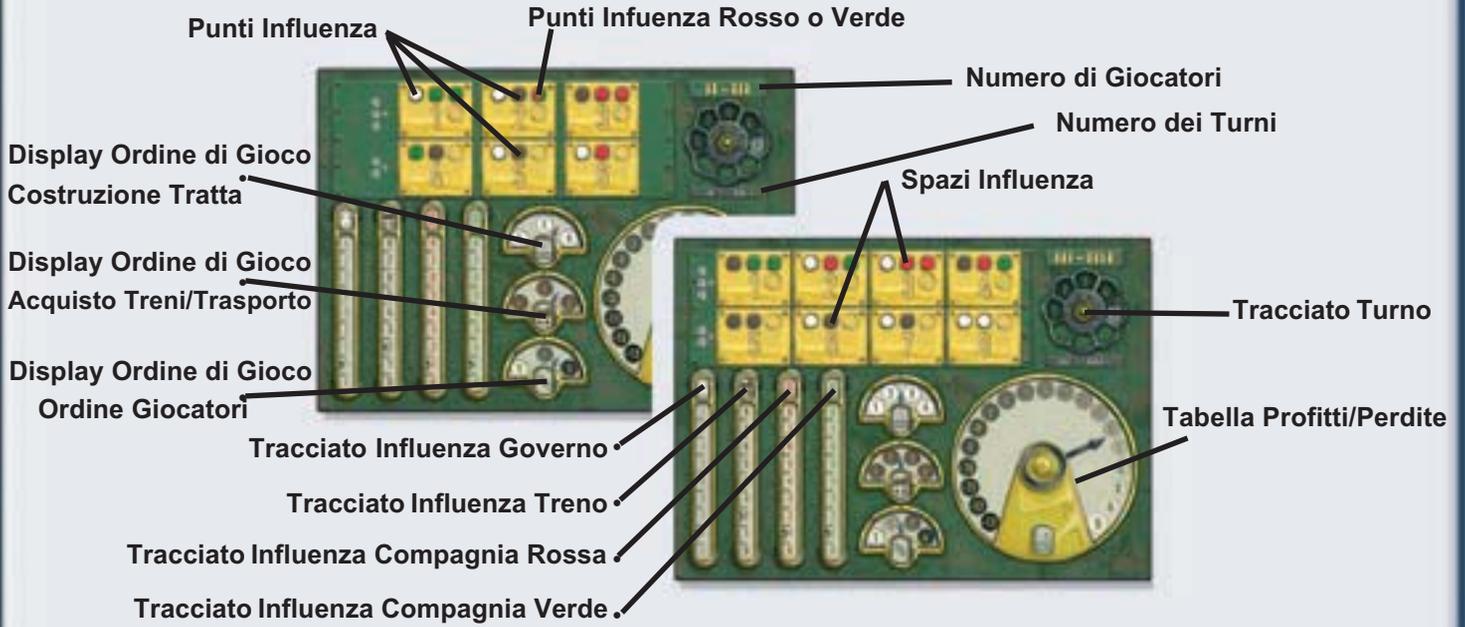
Treni Disponibili



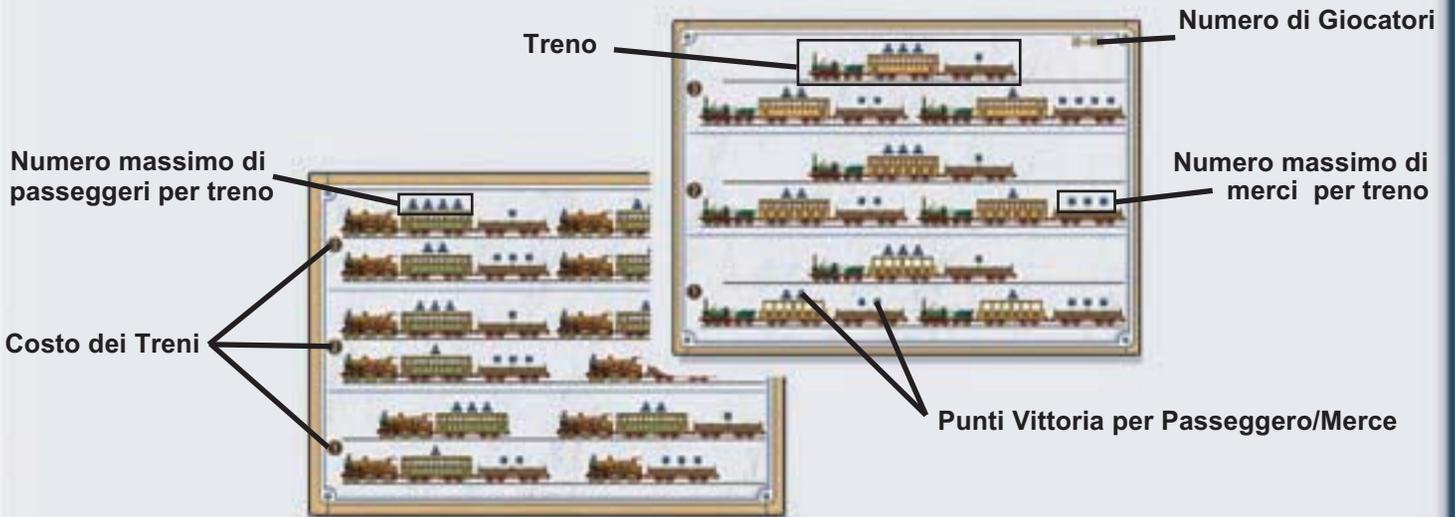
1 sacchetto di stoffa



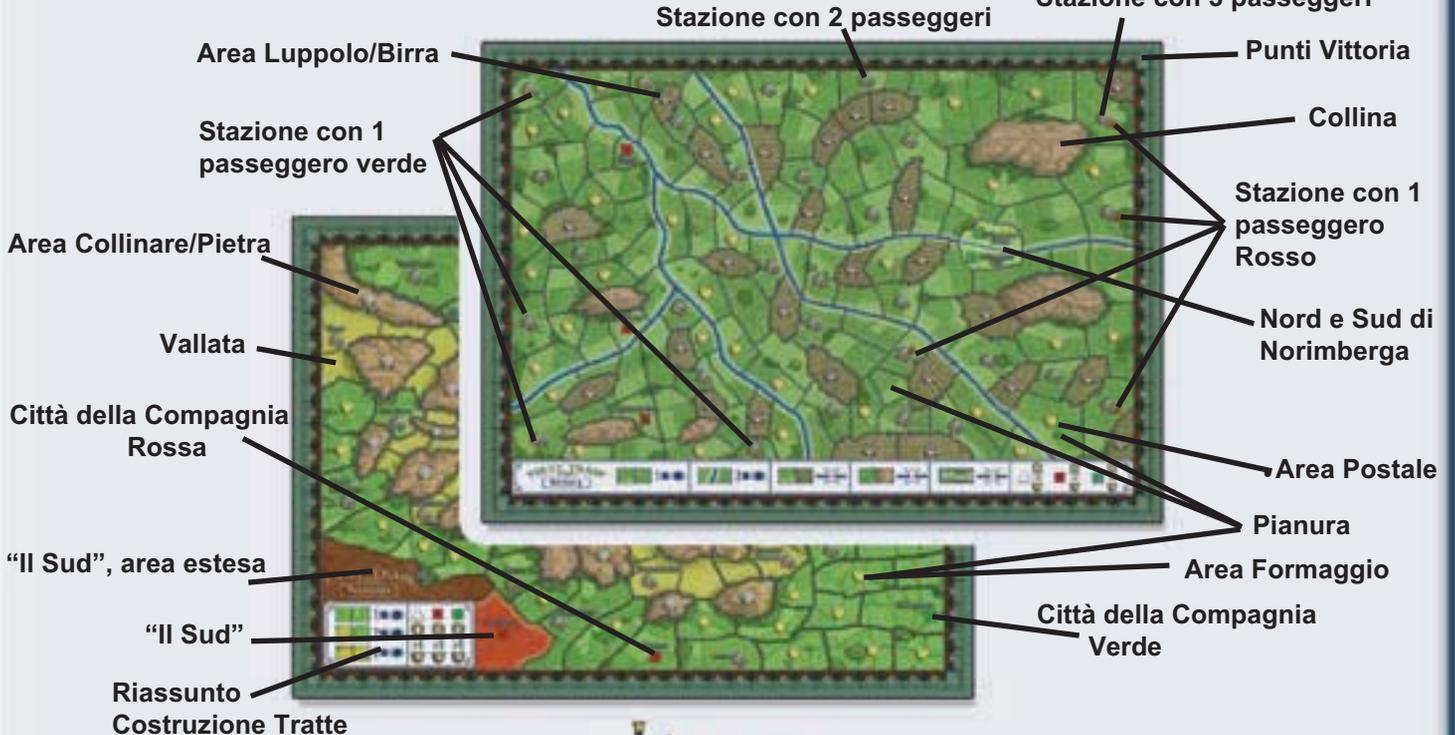
## Tabella Influenza & Ordine di Gioco



## Tabella Treni Disponibili



## Tabellone di Gioco



Questo regolamento spiega in dettaglio come giocare. Troverai un riassunto del regolamento e del setup nel supplemento extra.

### COME SI GIOCA

“First Train to Nuremberg” è un gioco che si svolge nell’arco di 4 - 5 turni, dipende dal numero di giocatori e da quale Tabella Influenza e Ordine di Gioco scegliete di usare. Ogni turno consiste in delle fasi indicate di seguito. Ogni fase deve essere completata prima di passare a quella successiva.

1. Investimento (Cubi)
2. Punti Influenza
3. Asta Punti Influenza
4. Ordine dei Giocatori Costruzione Tratta, Acquisto Treni/Trasporto
5. Costruzione Tratta
6. Acquisto Treni e movimento merci/passeggeri
7. Punti Vittoria e Profitti/Perdite
8. Ordine dei Giocatori
9. Cessioni
10. Fine del Turno

### FASE UNO: INVESTIMENTO (Cubi)

Un Investimento rappresenta una grande quantità di capitale. Questo capitale è composto dai contributi dei proprietari terrieri locali e da uomini d'affari, che avranno dei vantaggi nella costruzione della rete ferroviaria.

Ogni giocatore prende 12 Investimenti (Cubi) dalla loro scorta. Se un giocatore ha meno di 12 Cubi nella scorta, allora preleva qualsiasi Cubo che ha lasciato. Il numero massimo di Cubi che un giocatore può tenere è 15. Nota che i giocatori conservano gli Investimenti (Cubi) che non sono stati spesi nel turno precedente.

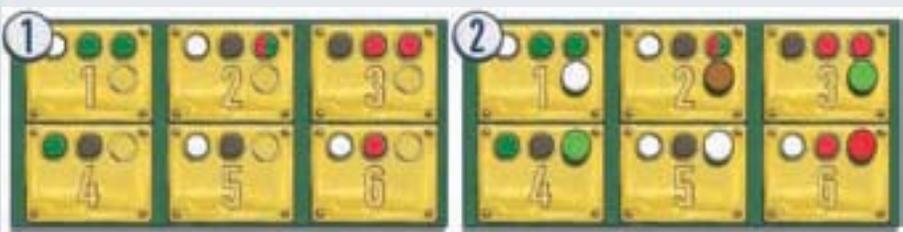
### FASE DUE: PUNTI INFLUENZA

Il successo del commercio ferroviario dipende dalle relazioni che tu crei con le differenti Compagnie e con i funzionari di governo. Userai questa Influenza per guadagnare terreno sul tuo avversario.

Ci sono quattro colori di Influenze. Puoi avere Influenza con le due grandi Compagnie Ferroviarie della regione (Rossa e Verde). Questa Influenza ti permetterà di costruire tratte nei luoghi più importanti e convincere il consiglio della città a prendere in consegna la gestione delle vostre tratte poco redditizie.

Anche tu hai influenza treno con i vari cantieri ferroviari sparsi per la Regione (Marrone). Poichè la tua Compagnia è troppo piccola per comprare nuove locomotive, tu dipendi da questa Influenza per acquistare locomotive decenti di seconda mano e materiale ferroviario. Infine, avere Influenza con il Governo può (Bianco), aiutarti a ignorare i proprietari terrieri che contrastano il tuo piano di costruzione.

Guadagni punti Influenza in un'Asta, dove dovrai spendere il tuo capitale. In questa fase osserverai quali punti Influenza saranno disponibili per essere acquistati. In una partita con 3-4 giocatori mettere tutti i gettoni Influenza nel sacchetto, mentre con 2-3 giocatori mettere 4 gettoni Influenza bianchi e marroni nel sacchetto e 2 rossi e verdi. Pescare a caso e piazzare 1 gettone Influenza nello spazio Influenza. Il gettone piazzato in ogni spazio si aggiunge ai punti Influenza già disegnati.



1. Investimento (cubi)
2. Punti Influenza
3. Asta Punti Influenza
4. Ordine giocatori Costruzione Tratta, Acquisto Treni/Trasporto
5. Costruzione Tratta
6. Acquisto Treni e movimento merci/passeggeri
7. Punti Vittoria e Profitti/Perdite
8. Ordine Giocatori
9. Cessione
10. Fine del Turno

Ogni giocatore prende 12 Investimenti (cubi) dalla loro scorta.

3-4 giocatori: Mettere tutti i gettoni influenza nel sacchetto

2-3 giocatori: Mettere 4 gettoni bianchi, 4 gettoni marroni, 2 gettoni rossi e 2 gettoni verdi nel sacchetto

Pesca a caso dal sacchetto i gettoni e mettili in ogni spazio Influenza.

## FASE TRE: ASTA PUNTI INFLUENZA

I Giocatori fanno l'offerta seguendo l'Ordine Giocatore, fino a che tutti i giocatori non abbiano fatto offerte in due spazi Influenza o nessuna offerta può essere fatta.

L'offerta minima per la riga in alto negli spazi è di 3 Investimenti (cubi)

L'offerta minima per la riga in basso negli spazi è di 2 Investimenti (cubi)

Per superare un'offerta di qualcuno, il numero di Investimenti (cubi) che offri deve superare il numero dei cubi in quello spazio.

Registrare i punti Influenza sul tracciato Influenza in ordine crescente dello spazio Influenza numerato.

**Speciale:** il punto Influenza con due colori presente nello spazio 2 della tabella Influenza e Ordine Giocatore per 2-3 giocatori. Il giocatore che vince l'offerta per quello spazio deve scegliere se vuole un punto Influenza della Compagnia Rossa o Verde.

**Esempio:** Nella Fase 2 l'arancione supera l'offerta del viola di 3 Investimenti (cubi). Il viola vince l'offerta nello spazio 6 con 2 Investimenti (cubi). Ora i tracciati Influenza sono sistemati in base a queste vittorie.

**Esempio per il blu (continuando dalla posizione di partenza):** Guadagna 1 punto Influenza bianco, 3 punti Influenza verdi (decide che uno dei due punti Influenza è verde) e due marroni. Poiché gli spazi Influenza sono valutati in ordine di numero crescente, e poiché l'arancione guadagna il suo secondo punto Influenza marrone solo dal box 5, egli si posiziona sopra al blu.

È ora di fare un'offerta per i punti Influenza disponibili. L'ordine di offerta è indicata sul display Ordine Giocatore. Seguendo l'ordine, ogni giocatore deve fare un'offerta, a meno che non abbia già fatto due offerte. Questa procedura è ripetuta fino a che tutti i giocatori non abbiano fatto due offerte in due spazi Influenza o nessuna ulteriore offerta può essere fatta.

Fare un'offerta significa piazzare alcuni dei tuoi Investimenti (cubi) in uno degli spazi Influenza. Puoi fare un'offerta in uno spazio che già contiene un altro Investimento di un altro giocatore, ma il numero che piazzati deve superare il numero presente nello spazio. Se superi l'offerta di qualcuno, i loro Investimenti (cubi) ritornano al proprietario. Non puoi superare le tue offerte.

L'offerta minima che devi fare è pari al numero dei punti Influenza segnati nello spazio, cioè negli spazi lungo la riga in alto l'offerta minima sarà di 3 cubetti di Investimento, in quanto ciascuno di questi spazi ha 3 punti di Influenza. L'offerta minima nella riga in basso sarà invece di 2 cubetti di Investimento.

Se un giocatore ha già due offerte in gioco, nel suo turno non potrà fare nessun'altra offerta. Il giocatore passa a quello successivo che ha solo un'offerta. Tuttavia, se una delle sue offerte è successivamente rimpiazzata, al suo turno potrà fare un'offerta.

Una volta che tutti i giocatori hanno due offerte in gioco, l'asta finisce e i giocatori aggiungono al loro totale i punti Influenza che hanno acquistato. Se un giocatore ha speso tutti i suoi cubi su una sola offerta, allora non solo sarà stato poco furbo, ma non sarà in grado di fare ulteriori offerte in un secondo spazio. In questo caso la sua fase finirebbe.

I punti Influenza sono ora registrati sui tracciati della tabella Influenza e Ordine Giocatore. L'ordine in cui i punti Influenza sono aggiunti al totale è importante. Gli spazi Influenza sono numerati da 1 a 8 (3-4 giocatori) o da 1 a 6 (2-3 giocatori). Questo indica l'ordine in cui i punti sono aggiunti, partendo dalla casella con il numero più basso e andando verso l'alto. Così, chi si è aggiudicato l'offerta nello spazio 1, aggiunge i punti di quello spazio al suo totale. Poi il giocatore che si è aggiudicato l'offerta nello spazio 2, aggiunge i punti di quello spazio al suo totale., ecc.

Muovi il tuo gettone giocatore sui vari tracciati mostrando il nuovo totale. Quei giocatori che avranno lo stesso totale avranno i gettoni impilati. Se sposti il gettone in uno spazio già occupato da uno o più gettoni di altri giocatori, posiziona il tuo gettone in cima alla pila degli altri gettoni. L'ordine dei gettoni impilati è molto importante. Se il tuo gettone è già nello spazio più alto in un tipo di tracciato Influenza, allora non puoi guadagnare ulteriori punti Influenza di quel tipo, cioè il tracciato impone un limite sulla quantità di Influenza che puoi acquistare. Tuttavia se guadagnassi più punti Influenza di quel tipo, ti muoveresti in cima alla pila (a meno che tu non sia già in cima). I giocatori riprendono tutti i loro Investimenti (cubi) dai loro spazi Influenza e li rimettono nella loro riserva.



## FASE QUATTRO: ORDINE GIOCATORE COSTRUZIONE TRATTA, ACQUISTO TRENI/TRASPORTO

Gli ordini di gioco per la costruzione delle tratte, il movimento delle merci e dei passeggeri vengono ora regolati. L'ordine di gioco per la costruzione delle tratte è determinata da quanti punti Influenza del Governo (tracciato bianco) possiede ogni giocatore. Il giocatore che ha più punti Influenza andrà in prima posizione sulla "Costruzione Tratte" del display Ordine di Gioco. Il successivo punteggio più alto andrà in seconda posizione, e così via.

L'ordine di gioco per l'acquisto dei treni e movimento merci e passeggeri è determinato da quanti punti Influenza treno (marrone) ogni giocatore possiede. Il giocatore che ha più punti Influenza treno andrà in prima posizione sul display ordine di gioco Acquistare Treni/Trasporto. Il giocatore successivo con il punteggio più alto andrà al secondo posto e così via. Se due o più giocatori sono in parità allora il giocatore che si trova più in alto sulla pila dei gettoni avrà la precedenza.



## FASE CINQUE: COSTRUZIONE TRATTA

Durante questa fase ogni giocatore avrà l'opportunità di costruire una serie di tratte collegate. Una serie significa una catena ininterrotta di collegamenti che hanno una chiara origine e dove nessuna biforcazione è presente nella catena (anche se le biforcazioni possono verificarsi in quanto create unendo tratte collegate nel turno precedente).

Quando costruisci una tratta, deve essere piazzata in modo che attraversi il confine tra due aree. Può essere costruita solo una tratta attraverso il confine tra due aree.

L'ordine di gioco per questa fase è indicato sul display "Costruzione Tratta". Durante la propria fase di Costruzione Tratta, puoi costruire una serie di tratte collegate (il numero di tratte che puoi costruire va da 0 a 15). Finito di costruire, si passa al giocatore successivo che farà la sua Costruzione Tratta. Una volta che ogni giocatore ha avuto l'opportunità di costruire una serie di tratte collegate, la fase termina e il gioco passa alla fase successiva (Fase 6).

Nel primo turno devi costruire la tua prima tratta da un'area che contenga o una Città Rossa o una Città/Stazione Verde.

Nei turni successivi puoi costruire da un'area contenente una città rossa o verde o un'area che è già connessa con una tua tratta precedentemente costruita. Nota che potresti speronare un'area dove hai già due o più tratte collegate e operative al suo interno. Puoi ramificare, congiungere o incrociare da una tratta già costruita, perciò le biforcazioni possono essere presenti, ma non puoi costruire biforcazioni durante la stessa fase Costruzione Tratta.

Dopo che hai finito di costruire, devi essere in grado di dimostrare che tutte le tratte appartengono a una linea continua e che sono state costruite in sequenza da un punto di partenza iniziale. La tua tratta finale non necessariamente deve essere connessa a una città. Non puoi costruire tratte collegate che partono da o vanno verso un'area collinare o un'area in cui si produce luppolo.

L'area segnata "The South", è un'area di partenza e non un'area di arrivo per la costruzione delle tratte. Il colore rosso del "The South" equivale alla mappa originale. Tuttavia, se più giocatori vogliono rendere questa parte della mappa attiva, è possibile espandere "The South" attraverso la parte rosso scuro.

In questo caso vale la regola che si può costruire fuori l'area del "The South". Il nord e il sud di Norimberga non possono mai essere connessi da una tratta. Puoi costruire attraverso i fiumi come se fossero aree di confine.

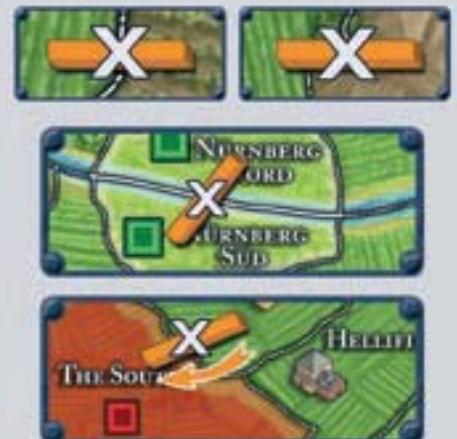
Regola la posizione dei giocatori sul display "Costruzione Tratta" e "Acquisto Treni/Trasporto" a seconda della loro posizione sui tracciati Influenza.

In caso di parità, il giocatore che ha il disco più in alto, ha la precedenza.

Ogni giocatore può costruire una serie continua di tratte collegate con una chiara origine e senza nessuna biforcazione.

Successivamente una ramificazione può essere iniziata da una tratta già presente.

Solo una tratta può essere costruita tra due aree di confine.





Appena le stazioni sono collegate alla rete ferroviaria rossa o verde, durante il corso del gioco, esse appartengono a quella Compagnia. Se un giocatore vuole collegare tale stazione o vuole far partire la costruzione delle tratte da lì, deve spendere un punto Influenza dello stesso tipo.



**Esempio:**

l'arancione deve spendere un punto Influenza rosso o verde (poichè parte dal Sud di Norimberga, una città verde) e due punti Influenza bianchi (poichè ci sono due proprietari terrieri)

Nel turno successivo, egli potrebbe ramificare oltre la sua rete ferroviaria (anche costruendo un loop).

Appena le due città di Norimberga e di Furth sono collegate per la prima volta, tutti i giocatori guadagnano immediatamente un punto vittoria per ognuno delle loro tratte.

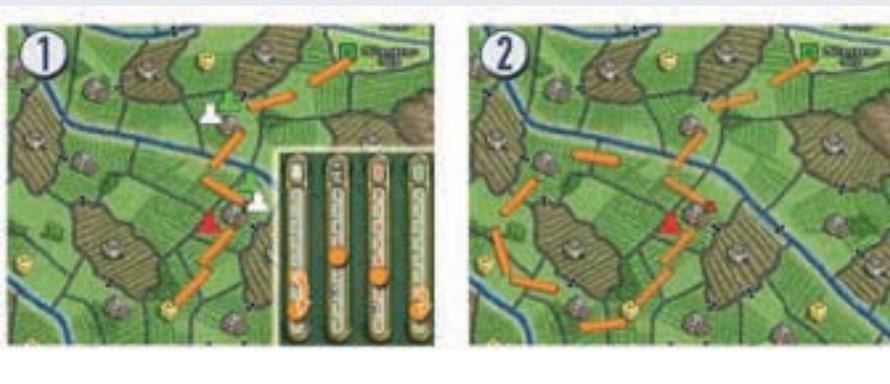
**Esempio:**

Norimberga e Furth sono collegate. I giocatori coinvolti sono arancione (partendo da Norimberga Sud è la tratta più breve) blu, e viola (a causa della biforcazioni). L'arancione guadagna 5 punti vittoria, il blu ne guadagna 3 e infine il viola 6; nessun punto vittoria è assegnato alla Compagnia rossa.

Quando costruisci una tratta collegata dentro o fuori un'area contenente una città/stazione rossa o verde, devi spendere 1 punto Influenza dello stesso tipo, in aggiunta al tuo regolare costo di costruzione. Se costruisci dentro e poi fuori un'area contenente una città/stazione rossa o verde, allora pagheresti solo un punto Influenza, in aggiunta, senza pagare la seconda volta.

Fin dall'inizio ci sono due grandi Compagnie Ferroviarie, una che offre servizio per le città rosse e una per le città verdi. Appena una o più tratte del giocatore sono vendute alla rete ferroviaria di una delle due Compagnie (vedere Fase Nove: "Cessioni"), qualsiasi stazione neutrale collegata a queste tratte diventa parte della rete ferroviaria rossa o verde. Da questo momento puoi iniziare la costruzione delle tratte da queste aree o collegarle a queste aree, spendendo un punto Influenza dello stesso tipo. È possibile, per una città/stazione essere connessa alla rete di entrambe le Compagnie. In questo caso, se connetti a o costruisci da un'area contenente questa città/stazione, devi spendere un punto Influenza rosso E un punto Influenza verde.

Se ci sono uno o più proprietari terrieri all'interno di quell'area su cui vuoi costruire devi spendere un punto Influenza bianco per ogni proprietario terriero presente. Poi rimuovi tutti i proprietari terrieri presenti in quell'area e mettili nella scatola del gioco.



Quando usi la mappa di Norimberga, avrai l'opportunità di reclamare punti vittoria extra. Quando, attraverso il piazzamento di una o più tratte, le due città di Norimberga e di Furth sono collegate per la prima volta, attraverso una catena continua di tratte, tutti i giocatori, avendo contribuito a questo collegamento, immediatamente guadagnando un punto vittoria per ogni tratta che contribuisce a formare la rete ferroviaria che collega le due città. (Nessun giocatore guadagna punti vittoria per eventuali tratte appartenenti alla rete ferroviaria rossa o verde). Usare sempre il collegamento più breve tra Norimberga e Fürth quando si calcolano i punti vittoria (i loop non sono considerati). Nel caso in cui siano presenti biforcazioni tutti i giocatori interessati beneficiano dei punti vittoria, che dipende dal numero delle tratte che contribuiscono al collegamento.



Dopo che hai completato la costruzione delle tratte, calcola il totale del costo in punti costruzione.

Il termine "punti costruzione" sarà usato per quantificare il costo di costruzione delle tratte.

Il costo per costruire una tratta tra due aree di pianura è di 1 punto costruzione.

Il costo per costruire una tratta tra una pianura e una vallata è di 2 punti costruzione (solo quando usi la mappa del Wensleydale)

Il costo per costruire una tratta attraverso un fiume è di 2 punti costruzione (solo quando usi la mappa di Norimberga).  
(Vedere la legenda sulle mappe).

Devi pagare questa quantità usando gli Investimenti (cubi) e i punti Influenza. Ogni Investimento ha il valore di 1 punto costruzione. Ogni punto Influenza ha il valore di 1 punto costruzione. Devi spendere gli Investimenti prima di poter spendere i punti Influenza. Quando spendi i punti Influenza decidi da quale tracciato desideri toglierli e sposti il gettone corrispondente verso il basso del numero di spazi richiesto.

## FASE SEI: COMPRARE TRENI E MUOVERE MERCI/PASSEGGERI

Come avviene con tutti i giochi dei treni, arriva il momento in cui devi muovere delle cose. Le merci sono di due tipi:

	Mappa Wensleydale	Mappa Norimberga
<b>Cubi Bianchi</b>	<b>Pietra</b>	<b>Birra</b>
<b>Cubi Gialli</b>	<b>Formaggio</b>	<b>Posta</b>

Anche i passeggeri sono di due tipi, quelli che desiderano muoversi nelle città rosse e quelli che desiderano muoversi nelle città verdi. Prima di muovere qualsiasi merce o passeggero devi prima acquistare treni e materiale ferroviario. La tua Compagnia è ancora troppo piccola per essere in grado di costruire propri treni e quelli nuovi sono troppo costosi, quindi si è costretti ad acquistare locomotive e materiale ferroviario di seconda mano. Per fare ciò devi spendere punti Influenza treno, i quali rappresentano le Influenze con le principali Compagnie di Locomotive.

L'ordine di gioco per questa fase è indicato sul display "Acquisto Treni/Trasporto" (vedere Fase 4).

Al proprio turno, in questa Fase, hai la scelta tra una delle seguenti azioni:

- Comprare un treno
- Trasportare una merce o un passeggero
- Passare (se passi non sarai in grado di fare nessun'altra azione in questa Fase)

Se vuoi trasportare passeggeri o merci devi aver comprato, precedentemente, almeno un treno pagandolo con punti Influenza Treno.

Una volta che ogni giocatore ha avuto l'opportunità di eseguire un'azione, la procedura è ripetuta fino a che ogni giocatore non abbia eseguito tante azioni quante siano in grado di fare o desiderano fare. È possibile acquistare un treno, muovere merci e passeggeri, e poi acquistare un altro treno, poi ritornare a muovere merci e passeggeri e così via. In questo modo sarai in grado di muovere tutto ciò che è possibile in quel turno. La fase finirà solo quando tutti i giocatori hanno scelto di passare.



Solo se mancano gli Investimenti (cubi), puoi spendere qualsiasi punto Influenza con un rapporto di 1:1 quando paghi i costi costruzione.

**Comprare un treno O Trasportare merci o passeggeri O Passare.**



**Comprare un treno: Spendi punti Influenza treno a seconda della riga; nessun giocatore può possedere più di un treno di ciascuna categoria di treno; ogni treno può solo essere acquistato solo da un giocatore.**

**Solo se terminano i punti Influenza treno e solo quando si acquistano i treni, puoi spendere qualsiasi punti Influenza e/o Investimenti (cubi) in un rapporto di 3:1.**

**Ogni treno può trasportare un numero di passeggeri e/o merci come indicato.**

**Pietra/Birra può essere trasportata solo dall'area adiacente all'area contenente il cubo.**

**Formaggio/Posta e passeggeri possono essere trasportati se possiedi una ferrovia operativo all'interno dell'area.**

**I passeggeri devono essere trasportati lungo i propri collegamenti verso una città appartenente alla Compagnia corrispondente.**

Se scegli di comprare un treno, devi pagare un numero di punti Influenza Treno pari al costo del treno.

Sulla tabella extra Treni Disponibili, i treni disponibili sono disposti entro 6 righe, ognuna delle quali ha un costo associato ad esso. Tutti i treni nelle due righe superiori costano 3 punti Influenza treno ognuno, quelli posti nelle due righe di mezzo costano 2 punti, e quelli posti nelle due righe in basso costano 1 punto. Quando paghi per un treno riduci il tuo numero di punti Influenza treno come conseguenza dell'acquisto e poi piazzhi uno dei tuoi treni sul particolare del treno che hai acquistato.

Nota che tutti treni sono contemporaneamente disponibili per essere acquistati, non si comprano in un ordine particolare.

Puoi comprare fino a 3 treni in tutto, anche se puoi comprarne solo uno come unica azione. Non puoi mai possedere più di un treno di ogni categoria di treni.

Ogni treno può essere acquistato solo da un giocatore, cioè può esserci solo un segnalino treno per treno.

L'acquisto dei treni è cruciale per il gioco, dovrai essere abile a scambiare 3 "punti" qualsiasi per un punto Influenza Treno, ma solo nel momento in cui ti serve quel punto per acquistare quel treno. I punti Influenza e gli Investimenti (cubi) saranno spesi per compensare il costo di questi 3 punti. Puoi scambiare i punti Influenza e Investimenti (cubi) per tanti punti Influenza treno richiesti in questo modo, ma non più di quanto tu ne abbia bisogno per comprare un treno. (Tu non puoi scambiare punti e cubi in questo modo in anticipo).

Appena hai almeno un treno, hai la possibilità di muovere merci e passeggeri. Un treno è normalmente costituito da una locomotiva che trasporta dei passeggeri e da vagoni merce. In alcuni casi (solo con 3-4 giocatori) ci saranno solo carrozze passeggeri o solo vagoni merce.

Puoi muovere una merce o un passeggero in una singola azione (ogni passeggero o merce rappresentano un grande numero di passeggeri o un grande carico di merci).

Quando muovi un passeggero o una merce, rimuovilo dal tabellone e piazzalo in uno spazio vuoto su uno dei tuoi treni. Formaggio/Posta e Pietra/Birra devono essere mossi su uno spazio del vagone merce. I passeggeri devono essere mossi in uno spazio carrozza passeggeri.

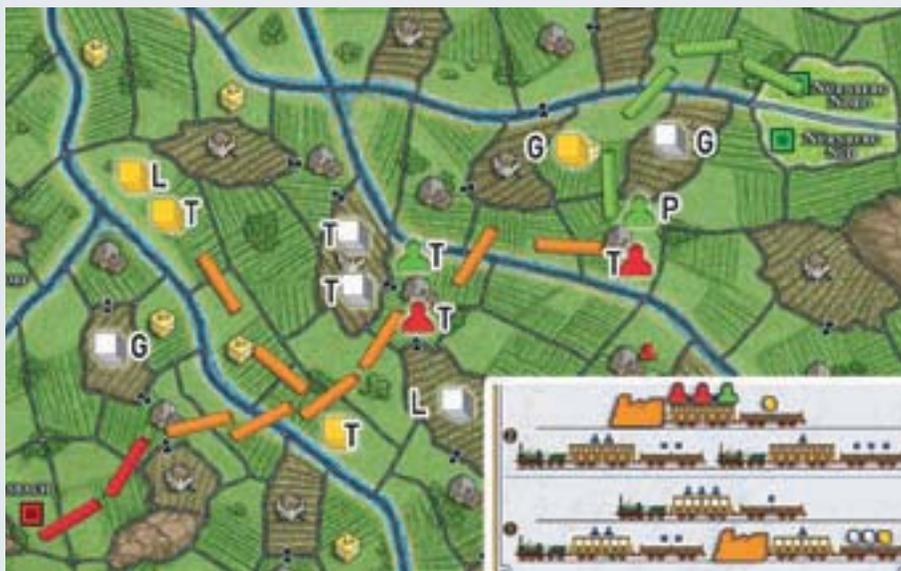
A differenza di altri giochi di treni, la pietra/birra e il formaggio/posta non sono mossi in una specifica destinazione. Anzi, caricherai il tuo treno con le merci, che saranno poi prese per essere consegnate lungo la tua rete ferroviaria. Pertanto, al fine di muovere le merci, tu devi semplicemente costruire tratte nelle aree appropriate, soggette alle seguenti condizioni:

- La pietra/birra può essere mossa se hai una ferrovia collegata all'interno di una stazione che si trova in un'area adiacente a un'area collinare, area di vallata, contenente la merce desiderata. Effettivamente la pietra (che rappresenta molte pietre) viene spostata verso il basso nella zona collinare fino alla stazione, o la birra (rappresentata dal luppolo, che è stato raccolto e utilizzato per la fabbricazione della birra) viene spostata in barili fino alla stazione dove viene poi caricata dentro il treno. Non puoi muovere una pietra/birra alla stazione appartenente a una compagnia rossa o verde e poi caricarla sul tuo treno. Se le uniche stazioni nelle quali spostare la pietra/birra fanno parte della rete ferroviaria di una delle due Compagnie, allora questa merce sarà rimossa dal tabellone.

- La merce formaggio/posta può essere mossa se hai una ferrovia collegata all'interno dell'area. Non puoi muovere questi cubi da un'area che ha tratte collegate appartenenti alla Compagnia rossa o verde. Rimuovi tali merci dal tabellone quando avviene questa situazione.

I passeggeri, tuttavia, sono mossi verso una specifica destinazione. Un passeggero può essere mosso se hai una ferrovia collegata operativa all'interno dell'area contenente i passeggeri, e se puoi dimostrare che essi possono essere mossi lungo una serie continua di collegamenti, che si possiedono, verso una città/stazione che appartiene alla Compagnia dello stesso colore dei passeggeri. Un passeggero non può essere mosso da una stazione che appartiene alla Compagnia dello stesso colore, ad es. un passeggero verde in una stazione verde non può essere mosso. Ancora una volta questo pezzo sarà rimosso dal tabellone.





Poichè non si è obbligati a formare una rete continua durante il gioco, puoi finire il gioco con una serie separata di tratte collegate. Puoi muovere merci e passeggeri da qualsiasi collegamento che hai sul tabellone, non solo lungo la serie che hai costruito nel turno attuale. I treni che hai acquistato sono considerati come operativi su tutta la tua rete ferroviaria, non solo su quella appena costruita.

Molto spesso i giocatori non competeranno per le merci e i passeggeri. Per velocizzare il gioco, una volta che diventa chiaro che i giocatori non desiderano comprare nessun treno e che non ci sono merci o passeggeri che possono essere reclamati da più di un giocatore, allora i giocatori dovrebbero reclamare tutti i pezzi che possono fare in maniera legittima. Questo renderà il gioco più breve ed eviterà i tempi di inattività.

## FASE SETTE: PUNTI VITTORIA e PROFITTI/PERDITE

I giocatori possono, ora, calcolare i loro punti vittoria e i loro profitti e perdite per questo turno.

### PUNTI VITTORIA:

Guadagni punti vittoria trasportando passeggeri e merci. Quando usi la tabella Treni Disponibili per 3-4 giocatori, ogni pezzo di passeggero e ogni cubo merce è considerato come un punto vittoria. I giocatori avanzano il segnalino punti vittoria a seconda delle merci/passeggeri che hanno mosso.

Quando usi la tabella Treni Disponibili per 2-3 giocatori, ogni cubo merce è considerato come un punto vittoria. Tuttavia, i passeggeri trasportati sono considerati come punti vittoria a seconda del tipo carrozza. Ogni passeggero che viaggia in prima classe (treni che avevano un costo di 3 punti Influenza treno) è considerato come 3 punti vittoria; ogni passeggero che viaggia in seconda classe (i treni che avevano un costo di 2 punti Influenza treno) è considerato come 2 punti vittoria e, infine, ogni passeggero che viaggia in terza classe (treni che avevano un costo di 1 punto Influenza treno) è considerato come 1 punto vittoria. Questo è facile da ricordare: ogni passeggero trasportato vale tanti punti vittoria quanto è stato il costo di acquisto per quel treno (punti Influenza treno). I giocatori avanzano il segnalino punti vittoria a seconda dei passeggeri o merci trasportate.

### Esempio:

Con un totale di nove azioni, l'arancione ha acquistato due treni e trasportato sette passeggeri/merci (T).

**P:** Questo passeggero verde non può essere trasportato, perchè si trova in una stazione verde.

**G:** La posta e due luppoli non possono essere trasportati, perchè le Compagnie rossa/verde sono operative nell'area adiacente.

**L:** Una posta e una birra rimane sul tabellone; possono essere trasportate nel turno successivo.

**Punti vittoria per il trasporto: ogni merce 1 PV, ogni passeggero 1 - 3 PV, a seconda di quale tabella Treni Disponibili venga utilizzata.**



#### Perfite e Profitti:

**Passeggeri, formaggio/posta trasportati +£1 ognuno**

**pietra/birra +£2 ognuno**

**ogni tratta collegata sul tabellone del tuo colore -£1**

#### Esempio:

L'arancione guadagna 6 punti vittoria per i tre passeggeri che ha trasportato e 4 punti vittoria per le quattro merci.

Egli guadagna un soldo ognuno per i tre passeggeri e per le due poste, guadagna due soldi per le due birre. Le sue spese per questa rete ferroviaria sono di 8 soldi. Il suo totale è di 1 (9-8) e muove il suo segnalino di uno spazio sul display Profitto e Perdite.

**Regola l'Ordine dei Giocatori a seconda della posizione dei giocatori sul display Profitto e Perdite.**

**Ogni giocatore può vendere una singola serie continua di collegamenti (no le biforcazioni): per ogni punto Influenza di una delle due Compagnie tu spendi affinché la Compagnia si faccia carico fino a 2 delle tue tratte collegate.**

#### PROFITTI e PERDITE:

Il tuo profitto è determinato dalle merci e passeggeri che muovi nel turno presente meno le spese della tua rete ferroviaria. Ogni pietra/birra mossa è considerata come £2. Formaggio/posta, passeggeri rossi e verdi sono considerati ognuno come £1. Sommi tutto quello che hai guadagnato per sapere qual è il tuo profitto totale.

Poi sottrai £1 per ogni tratta del tuo colore che si trova sul tabellone. Una volta ottenuto il totale, regoli il tuo disco sul display Profitti e Perdite della tabella Influenza e Ordine di Gioco. I giocatori devono regolare i loro dischi nell'Ordine di Gioco attuale. Ricorda che quando i dischi sono mossi saranno piazzati in cima a ogni disco già presente in quello spazio. Se un giocatore ha un profitto/perdite pari a 0 allora muoverà il suo disco in cima alla pila nella spazio in cui si trova.

Un giocatore non può mai avere un profitto sopra le £5, né può andare al di sotto di £13



Quando tutti i giocatori hanno calcolato e registrato i loro profitti e le loro perdite devono rimuovere tutte le merci e i passeggeri dai treni che possiedono. Queste merci e passeggeri verranno posizionati di fronte alla loro posizione, in quanto andranno conteggiati ancora alla fine del gioco. Tutti i giocatori devono rimuovere i loro treni dalla tabella Treni Disponibili che ritornano nella riserva di ognuno.

#### FASE OTTO: ORDINE dei GIOCATORI

L'Ordine di gioco sul display Ordine dei Giocatori deve essere ora regolato in base alla posizione dei giocatori sul tracciato Profitto e Perdite. Il giocatore che si trova nella posizione più avanzata sarà il primo, seguito dal giocatore successivo che ha più punti e così via. In caso di parità sul tracciato, il giocatore che si trova nella posizione più alta nella pila avrà la precedenza. I dischi dei giocatori sul display Ordine dei Giocatori devono essere mossi e formeranno il nuovo Ordine dei Giocatori.

#### FASE NOVE: CESSIONI

Quando fate partire la vostra Compagnia ferroviaria dovrete un po' esagerare il potenziale dei profitti della vostra ferrovia per convincere gli investitori creduloni. La realtà è che è molto difficile fare soldi da una Compagnia ferroviaria piccola e che, prima che inizino a crescere le perdite, l'opzione migliore è di sbarazzarsi delle parti non redditizie della propria rete ferroviaria a una delle due grandi Compagnie che operano nella regione.

Seguendo l'Ordine dei Giocatori, ogni giocatore può negoziare la cessione delle proprie tratte a una delle due Compagnie rossa o verde. Per fare questo, dovrà spendere punti Influenza del colore della Compagnia che acquisirà la serie di collegamenti.

Nel vostro turno, in questa fase, potete selezionare alcune delle vostre tratte per cederle alla Compagnia rossa o verde. Per ogni punto Influenza che spendete alle Compagnie, potete rimpiazzare fino a 2 binari collegati di quella Compagnia. Tuttavia, ci sono delle limitazioni:

Tutte le tratte cedute devono appartenere a una singola serie di collegamenti; non potete cedere una tratta che avete costruito con una biforcazione in un singolo turno.

La prima tratta collegata, nella serie, deve essere connessa con una città/stazione dello stesso colore della Compagnia che la acquisisce. Questa può essere una stazione neutrale che è stata precedentemente connessa con la Compagnia rossa o verde.

Il collegamento finale nella serie deve terminare in un'area che contiene una città/stazione, cioè tutte le tratte acquisite inizieranno e termineranno con una città.

Puoi scegliere di non avere alcuna tratta da dare in cessione.



#### FASE DIECI: FINE del TURNO

Ora il segnalino turno deve essere mosso sullo spazio successivo lungo il Tracciato Turno. A seconda del numero dei giocatori il gioco terminerà dopo 4 o 5 turni come indicato sotto lo spazio del Tracciato Turno.

#### FINE del GIOCO e VITTORIA

Appena il gioco termina, tutti i giocatori calcolano i loro punti vittoria totali.

In aggiunta ai punti vittoria guadagnati durante il corso del gioco per aver trasportato passeggeri e merci, ogni giocatore calcola il punteggio aggiungendo 2 PV per ogni set di pezzi che possiede. Un set comprende una pietra/birra, un formaggio/posta, un passeggero rosso e un passeggero verde.

Regola questo totale attraverso la posizione attuale sul display Profitto e Perdite, cioè se hai profitti, aggiungi il livello del profitto al tuo totale e, se ti trovi in perdita riduci il tuo totale rispetto alla perdita che hai.

Poi sottrai 1 dal tuo totale per ogni tratta collegata che hai sul tabellone; questo è il risultato finale.

Il giocatore con il punteggio più alto vince. In caso di parità il giocatore che ha la posizione più alta sul tracciato Profitto e Perdite vince.

#### Esempio:

L'arancione può cedere la sua ferrovia di 6 tratte collegate che offre alla Compagnia rossa. Egli potrebbe cedere solo due tratte collegate alla compagnia verde, poiché ha solo due punti Influenza verdi. Il ramo che porta al cubo non può essere ceduto ora (essendo una biforcazione) e nemmeno nel turno successivo, perché questa parte della sua rete non si connette a nessuna stazione o città.

#### Punti vittoria:

Punti precedenti per il trasporto passeggeri e merci +

2 PV a set (un set comprende un passeggero di ogni colore e una merce di ogni tipo) –

punti sul display Profitto e Perdite –

1 per ogni tratta collegata che si possiede sul tabellone



## ALCUNI SUGGERIMENTI DA PARTE DEI MAGNATE DELLA FERROVIA

Le condizioni iniziali delle due mappe sono molto differenti. Sulla mappa del Wensleydale la lotta avviene dal margine di un bordo verso il centro e poi verso l'altro bordo, mentre sulla mappa di Norimberga, oltre alla lotta che si estende verso il centro e nei confronti della costruzione del collegamento tra Norimberga e Furth, c'è anche la competizione a svilupparsi verso i margini dei bordi.

Quando costruisci la tua rete ferroviaria, allo stesso tempo, dovresti provare a contrastare il piano dei tuoi avversari. Dovresti considerare con molto anticipo le possibili cessioni della propria rete ferroviaria - quali città/stazioni sono migliori da collegare?

Dipende dalla posizione di partenza se il collegamento Norimberga - Furth garantirà punti vittoria cruciali, se mantieni i costi bassi.

Dovresti mantenere un occhio vigile sulla distribuzione dei passeggeri e delle merci per garantirti dei set.

Durante l'Asta dei punti Influenza, bisogna sempre cercare di considerare quello che gli altri giocatori desiderano di più. Un eccesso di richiesta è un modo facile per rendere gli spazi Influenza più costosi e ricercati.

Guadagnerai molti punti vittoria attraverso il trasporto di passeggeri in prima classe, ma questo rischia di portare i tuoi costi fuori controllo.

Non dimenticare che il tuo Profitto non supererà mai le £5, ma non sarà mai più basso di £13.

Per quanto riguarda le Cessioni, è molto importante considerare se il tuo beneficio derivante dalle cessioni è superiore al guadagno degli altri giocatori in grado di espandere la loro ferrovia attraverso nuove città/stazioni.

## REGOLE CHE SI DIMENTICANO FACILMENTE

L'ordine di gioco come indicato sul display Ordine dei Giocatori è importante per l'Asta (Fase 3) e per le cessioni (Fase 9).

Dovete offrire almeno tre Investimenti (cubi) sulla riga superiore degli spazi Influenza e almeno due sulle righe in basso.

Ritorna nella propria riserva qualsiasi Investimento (cubi) usato durante l'Asta.

Ritorna nella propria riserva qualsiasi Investimento (cubi) usato quando si costruiscono binari.

Quando si costruiscono le tratte, esse devono essere una serie continuativa di tratte collegate con un chiaro punto di partenza e un chiaro punto di arrivo senza creare biforcazioni.

Se mancano gli Investimenti, puoi spendere qualsiasi punto Influenza con un rapporto di 1:1, quando paghi per i costi di costruzione.

Quando costruisci un collegamento all'interno o all'esterno di un'area contenente una città rossa o verde, devi spendere un punto Influenza di quel colore; quando costruisci un collegamento in un'area con uno o più proprietari terrieri devi spendere un punto Influenza bianco per ognuno di essi.

Dopo aver speso un punto Influenza bianco, i proprietari terrieri sono rimossi dal gioco.

Acquisti i treni spendendo punti Influenza treno. Solo se mancano i punti Influenza treno, puoi spendere qualsiasi punto Influenza e/o Investimento con un rapporto di 3:1.

Puoi trasportare pietra e birra dalla propria rete ferroviaria operativa in una città/stazione di un'area adiacente.

Guadagni £2 per ogni trasporto di una pietra o una birra; guadagni £1 per ogni trasporto di un formaggio o una posta o un passeggero.

Per ogni punto Influenza di una delle due Compagnie che spendi, questa Compagnia acquisirà fino a 2 tratte collegate da te possedute. Tutto quello ceduto deve iniziare e finire in una città.

Game designed by Martin Wallace

All illustrations and layout by Dennis Lohausen Development,  
Nuremberg map and extra boards by Klaus Ottmaier

Original game playtested by Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Don Oddy, Stewart Pilling, Teik Chooi Oh, Richard Dewsbery, Chris Boote, and many kind players at Leiria Con, Baycon, and Stabcon.

Thanks to Julia Wallace, James Hamilton, Chris Dearlove, Ravindra Prasad, and the Wensleydale Creamery.

English rules by Ferdinand Köther (with big thanks to Martin Wallace for the permission to use his original text for the most part).

The Argentum team would like to thank all playtesters, especially Thomas Reh, Markus Rosner, Sabine Detsch, Daniela Reh, and Katrin Berens-Ottmaier.

Thanks also to Ferdinand Köther for writing the original German rules and now re-writing the modified English rules. Big thanks to Ravindra Prasad for granting the permission to use his short rule.

© 2010 Z-Man Games, Inc.  
64 Prince Road • Mahopac • NY 10541

[www.zmangames.com](http://www.zmangames.com)

