

HELMUT OHLEY

# FIRST CLASS



*In "First Class" i giocatori interpretano il ruolo di ambiziosi fondatori di compagnie ferroviarie, diretti concorrenti di Georges Nagelmackers, il fondatore dell'Orient Express.*

*Come lui, cercheranno di vincere accogliendo passeggeri ben-paganti per viaggi prestigiosi. Contemporaneamente, proveranno a guadagnare punti vittoria allestendo i vagoni più confortevoli.*

*In sintesi, dovranno offrire il modo migliore per viaggiare verso Oriente.*

*Il gioco gli darà una mano fornendo inoltre molte possibilità di azione e molte strade per arrivare alla vittoria. Costruire un bel treno potrebbe non essere sufficiente.*

*Attenzione però, non ci sono solo personaggi onorevoli sull'Orient Express. Ogni tanto si presenta qualche caso criminale...*

# COMPONENTI E PREPARAZIONE DEL GIOCO

## Componenti di gioco

### Componenti comuni a tutte le partite

94 Carte Vagone (50×0/1, 24×2/4, 20×7/12)  
16 Carte Vagone Postale (4 per colore giocatore)  
72 Carte Base (24 in 3 mazzi colorati)  
21 Carte Bonus Finali  
12 Controllore (3 per colore giocatore)  
4 Locomotive (1 per colore giocatore)  
24 Cubetti (6 per colore giocatore)  
48 Monete  
8 Tessere Locomotiva  
1 Tessera Costantinopoli  
4 Schede Giocatore  
1 Scheda Punteggi  
1 Tessera Primo Giocatore  
1 Segnalino Primo Giocatore

### Componenti dei 5 moduli

120 Carte Modulo (24 in 3 mazzi colorati)  
4 Carte "Chi è l'assassino?"  
(solo nel **Modulo C**)

26 Prove (solo nel **Modulo C**)

Ogni partita di "First Class" necessita dei **componenti base** e di quelli di almeno **due moduli**.

Vi consigliamo **fortemente** di giocare con i Moduli A e B se almeno un giocatore al tavolo è alla prima partita, vedrete che vi ringrazierà.

### Prima partita:

**Modulo A: Contratti** (supplemento, pag. 1)

**Modulo B: Celebrità e Cartoline** (supplemento, pag. 2 e 3)

Gli altri moduli non ti serviranno in questa occasione.

**La struttura e lo svolgimento del gioco sono gli stessi per qualsiasi numero di giocatori.**

**10.** Prendete il mazzo Carte Azione "1" (Verde) e create 3 righe da 6 carte ciascuna, faccia in giù, al centro del tavolo.

Avrete un totale di **18 Carte Azione**. Saranno a vostra disposizione per il primo turno. Piazzate inoltre la tessera Primo Giocatore alla sinistra della prima carta della prima riga.

Dopo aver sistemato le plance giocatore (dettaglio nella pagina successiva), il gioco può cominciare.

**1.** Per prima cosa prendete le **Carte Base**. Sono segnate con una X sul fronte e sul retro del biglietto. Saranno utilizzate in tutte le partite.

Prendete inoltre le carte dei **due moduli** che avete scelto (vedi Componenti di gioco). I moduli si distinguono uno dall'altro tramite la lettera che hanno sul biglietto, sul fronte e sul retro. Queste carte sono divise per colore e numero: 1=verde, 2=blu, 3=rosso.



**9.** Mescolate le **Carte Bonus Finali** e create una pila a faccia in giù. Il giocatore alla destra del Primo Giocatore pesca tante carte quanto sono i giocatori + 1.

Ne sceglie 1 e passa le altre al giocatore alla sua destra (in senso antiorario) finché tutti i giocatori non hanno 1 carta. Posizionate questa carta a faccia in giù davanti a voi. Rimescolate nel mazzo la carta rimanente. Le carte Bonus Finali vi faranno guadagnare punti vittoria alla fine del gioco, troverete informazioni dettagliate nelle pagine 9, 10 e 15.

Girate infine a faccia in giù 4 carte Bonus Finali. Le carte rimanenti formeranno un mazzo di pesca.

**2.** Mescolate ora tutte le carte (Base e Moduli) in modo da avere **un mazzo per colore**.

Piazzate i mazzi sul tavolo (figura a sinistra). Queste carte ora verranno chiamate **Carte Azione**.



**3.** Carte Vagone



**5.** Tessere Locomotiva

Tessera Costantinopoli

**3.** Posizionate le **carte Vagone** disponibili sul tavolo a tutti i giocatori. Ordinatele in ordine ascendente: 0-1-2-4-7-12. Verranno formate 6 pile con vagoni differenti.

**Attenzione:** sul retro di un Vagone 0 c'è sempre un Vagone 1. Sul retro di un Vagone 2 c'è un Vagone 4 e sul retro di un Vagone 7 c'è un Vagone 12. Potrete quindi, ad esempio, girare una carta Vagone 0 dalla propria pila e piazzarla sulla pila Vagone 1.

**4.** Piazzate le **Monete** in una riserva disponibile a tutti i giocatori



**5.** Le **tessere Locomotiva** vanno ordinate piazzando il numero 5 in alto e il 15 in basso (15-14-13-12-8-7-6-5) in una pila. Posizionate a fianco la **tessera Costantinopoli**.



Tessere Locomotiva



Tessera Costantinopoli

**6.** Ogni giocatore sceglie un colore e prende:

- 1 Scheda Giocatore
- 1 Moneta
- 3 Controllori
- 1 Locomotiva
- 6 Cubetti
- 4 Carte Vagone Postale
- 2 Carte Vagone 0



**7.** Scheda Punteggi



**8.** Determinate il **giocatore iniziale** che prende il segnalino Primo Giocatore



**7.** Scegliete un giocatore che tenga i punti durante la partita. Posizionate la **Scheda Punteggi** vicino a lui. Ogni giocatore posiziona **uno dei suoi Controllori** come segnapunti sulla casella 0/50 e i **6 cubetti** di fianco alla scheda punteggio.



## PREPARAZIONE SCHEDE GIOCATORI

**1,** Ogni giocatore posiziona la propria scheda di fronte a se.

**2,** Posizionate la locomotiva sulla placca di rame all'inizio della linea ferroviaria

**3,** Posizionate una carta Vagone 0 in coda al treno superiore e inferiore.

**4,** Posizionate un Controllore sulla placca di rame del treno superiore e su quella del treno inferiore. (Il terzo controllore è nella casella 0/50 della scheda punteggio)

**5,** Posizionate la Moneta sul primo spazio in basso a sinistra

**6,** Le quattro carte Vagone Postale, vicino alla vostra plancia giocatore.

Questa è la linea ferroviaria.

Questo è il vostro treno superiore

Questo è il vostro treno inferiore

Qui posizionerete le vostre Carte Azione faccia in giù se non altrimenti specificato.

## INTRODUZIONE

Vi mostreremo una panoramica della sequenza di gioco durante il vostro turno.

In seguito, spiegheremo i simboli che incontrerete nel corso della partita. Una volta compreso i meccanismi di base, non avrete problemi ad utilizzare i Moduli. I Moduli e alcuni casi particolari sono dettagliati nell'apposito allegato.

**Attenzione:** alcune carte possono supportare, modificare o addirittura rimpiazzare il regolamento base.

Il regolamento è molto dettagliato e vi accompagnerà attraverso i meccanismi del gioco. Dovrete leggere molto ma non vi spaventate dal numero delle pagine, sarà molto più rapido di quello che sembra.

In corsivo troverete note o regole speciali che per la prima partita non saranno necessarie e che potrete saltare. Ovviamente le potrete consultare in seguito o in caso di dubbi.

**Importante:** se nelle regole viene menzionato un treno, questo si applica al treno superiore o a quello inferiore indistintamente.

## REGOLE GENERALI

First Class è un gioco che dura **6 Round**. Ogni round posizionerete **18 Carte Azione** a **faccia in sù** in 3 righe sul tavolo di gioco.

Nel **1° e 2° round** giocherete con il **mazzo "1"** (verde)

Nel **3° e 4° round** giocherete con il **mazzo "2"** (blu)

Nel **5° e 6° round** giocherete con il **mazzo "3"** (rosso)

**Nota:** le carte per il primo round sono già state posizionate durante la preparazione della partita (pagine 2 e 3).

### IL ROUND

Il primo giocatore effettua per primo l'azione.

Prende 1 Carta Azione dalle righe delle carte poste sul tavolo ed esegue l'azione corrispondente. Quindi il giocatore alla sua sinistra prende un'altra Carta Azione, esegue l'azione corrispondente e così via. Il round è concluso quando tutti i giocatori hanno giocato 3 volte effettuando 3 azioni. Ogni due round (un mazzo di Carte Azione) viene attivata una fase di valutazione dei punteggi. Dopo aver giocato 6 round, verrà effettuata un'ultima e veloce assegnazione di punti finale. Chi avrà più punti vittoria dopo quest'ultima fase sarà dichiarato vincitore.

## IL TUO TURNO

Quando è il tuo turno prendi

**1 Carta Azione** dalle righe di carte presenti sul tavolo o la **tessera Primo Giocatore**. Troverai informazioni dettagliate a pagina 9. Se prendi una Carta Azione, puoi sceglierla tra tutte le carte azioni presenti a faccia in sù.

Hai due possibilità di utilizzo della Carta Azione pescata:

- **Eseguire l'azione:** esegui **tutte o parte delle azioni** indicate sulla carta. Puoi prendere la carta anche se non puoi eseguire completamente le azioni.

**Attenzione:** se decidi di compiere le azioni, devi farlo per tutte le azioni che puoi, indicate sulla carta. Nel gioco è possibile eseguire azioni anche al di fuori delle carte azione. Ulteriori informazioni le potrai trovare nelle pagine 9-12 e nel supplemento.

- **Non eseguire l'azione:** se non vuoi eseguire le azioni disponibili sulla **carta azione**, prendi comunque la carta ma **rinunci completamente** ad eseguirle. In cambio, **migliori un vagone a tua scelta**. Per i valori del treno, fai riferimento alle pagine 6 e 7.

**Attenzione:** non puoi prendere la tessera Primo Giocatore e non eseguirne le azioni corrispondenti.

Posiziona infine la carta azione sulla sinistra della tua plancia del giocatore. Nelle pagine seguenti spiegheremo la simbologia di base e le loro funzioni.

I simboli speciali dei moduli, che possono entrare in gioco tramite i moduli individuali, sono dettagliati nelle pagine apposite del supplemento.

## SCARTARE UNA RIGA

Nel corso del turno, quando tante carte quanto il numero di giocatori saranno state pescate da una riga di carte azione, il resto delle carte presenti su quella riga verrà scartata. Queste carte azione scartate sono considerate fuori dal gioco e non possono più essere utilizzate.

**Ricorda:** all'inizio di un turno ci sono sempre 6 carte azione ogni riga.

Questo significa che, in una partita a 4 giocatori, la riga verrà scartata quando rimarranno 2 carte azione nella riga, siccome sono già state pescate 4 carte azione in quella riga.

**Esempio (partita a 3 giocatori)**  
dopo aver pescato una carta azione, sono rimaste 3 carte in questa riga. Quindi, rimuovete le restanti carte azione dalla riga e consideratele fuori dal gioco



**Attenzione:** la tessera Primo Giocatore non entra nel computo delle carte azione rimaste in una riga e non viene scartata insieme alle carte della riga. Rimane sul tavolo finché non viene pescata da un giocatore.

## I SIMBOLI BASE

In questa sezione verranno illustrati i simboli di base utilizzati nel gioco e che vi accompagneranno nel corso delle partite sui diversi elementi presenti nella confezione.

### PRENDERE NUOVI VAGONI – Estendere o Migliorare

Durante la partita verranno creati due convogli ferroviari sulla plancia giocatore. Cominciate il treno sempre con un Vagone 0 (vedi pag. 4). Gradualmente, migliorerete i vostri treni tramite l'aggiunta di vagoni o l'aggiornamento dei vagoni esistenti, in modo da guadagnare più punti vittoria durante le fasi di valutazione dei punteggi (pagine 13 e 14).

#### PRENDERE UN VAGONE 0



Questo simbolo indica di prendere un Vagone 0 dalla pila e di posizionarlo in uno dei tuoi due treni. Stai espandendo il treno di un vagone.

Se sulla carta il simbolo è presente più volte, prendi **tante carte Vagone 0** quanti sono i simboli sulla carta.

Piazza sempre il Vagone 0 alla destra dell'ultimo vagone presente nel tuo treno. Per ogni vagone pescato decidi quale treno andrà ad estendere.



**Esempio:**

**1** Prendi questa Carta Azione e ricevi 2 Vagoni 0

**2** Piazza entrambi i Vagoni 0 alla destra dell'ultima carta nel treno superiore

Potevi ovviamente anche piazzare i vagoni nel treno inferiore



Quando ricevi più vagoni, puoi sempre suddividerli su entrambi i treni.

**oppure**

**2** Piazza un Vagone 0 alla destra dell'ultima carta nel treno superiore e un Vagone 0 alla destra dell'ultima carta nel treno inferiore



## MIGLIORARE UN VAGONE

Per guadagnare più punti vittoria durante il corso della partita, dovrai migliorare il tuo treno. Per farlo avrai bisogno di vagoni più lussuosi.



Tramite questo simbolo puoi aggiornare i tuoi vagoni. In questo caso, uno dei tuoi Vagoni 0 diventerà un Vagone 1

• Puoi scegliere di aggiornare il treno superiore o quello inferiore, quindi decidi prima quale treno aggiornare.

• Nel simbolo, la carta a sinistra identifica il vagone meno lussuoso (in questo caso il Vagone 0) che puoi aggiornare. Questo vagone deve essere già presente nel treno superiore o in quello inferiore. Dovrai quindi già possedere un vagone del valore più basso in uno dei tuoi due treni per utilizzare l'aggiornamento.



• Nel simbolo, la carta a destra identifica il vagone più lussuoso (in questo caso il Vagone 1) al quale effettuare l'aggiornamento. Questo rimpiazzerà il vagone meno lussuoso selezionato.

• Per ogni simbolo, migliorerete esattamente 1 vagone di 1 livello. Se vi sarà consentito aggiornare più vagoni, saranno presenti più simboli.

• Il vagone a sinistra deve sempre essere migliore o uguale a quello che lo segue. Solo il primo vagone a sinistra di ciascun treno può essere aggiornato fino a che desiderate.

• Se avete più vagoni dello stesso livello, dovrete sempre migliorare il primo a sinistra della serie.



**Esempio: stai usando l'azione "aggiorna da Vagone 0 a Vagone 1"**



**1** Decidi di aggiornare un Vagone 0 in uno dei tuoi treni. Un Vagone 0 nel treno superiore. Puoi aggiornare solo il primo Vagone 0 a sinistra.



**2** Prendi una carta Vagone 1  dalla pila.

Sostituisci il Vagone 0 selezionato con questo Vagone 1.



**Attenzione:** puoi migliorare lo stesso vagone più volte, finché riesci ad effettuare i singoli aggiornamenti.

Allo stesso modo esegui tutte le altre migliorie.

Non puoi saltare un livello quando aggiorni. Devi quindi sempre passare da 0 a 1, quindi a 2, a 4 a 7 ed infine a 12.

*devi sempre aggiornare ogni vagone nello stesso ordine*



## AGGIORNARE UN VAGONE A SCELTA



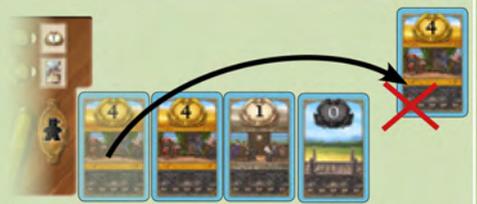
Questo simbolo indica che puoi effettuare l'aggiornamento di un vagone a tua scelta, ad esempio puoi prendere un Vagone 1 e migliorarlo di 1 livello in base alle regole precedenti.

Se sono presenti più simboli di questo tipo, puoi migliorare lo stesso vagone più volte, in più passi, finché riesci ad effettuare i singoli aggiornamenti.

**Attenzione:** puoi prendere un Vagone 0 e piazzarlo alla destra di uno dei tuoi treni invece di effettuare questo aggiornamento.

**Esempio:**

- 1** Hai la possibilità di aggiornare un vagone a tua scelta. Vuoi migliorare uno dei tuoi Vagoni 4 di 1 livello, portandolo a Vagone 7. Decidi di farlo nel tuo treno inferiore. Devi rimuovere il primo dei tuoi Vagoni 4 dal treno selezionato.



- 2** Prendi un Vagone 7 dalla pila e piazzalo nello spazio che hai liberato.

**Nota:** La stessa cosa sarebbe accaduta tramite il simbolo



## MUOVERE IL CONTROLLORE

Ogni giocatore possiede due controllori, uno nel treno superiore, uno in quello inferiore.

**Ricorda:** il terzo controllore è già stato piazzato sulla scheda del punteggio.



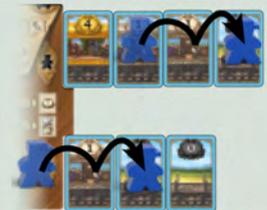
Se hai selezionato qualcuno di questi simboli, muovi entrambi i tuoi controllori. Le frecce indicano quanti passi muovono verso destra. In questo caso ogni passo (freccia) equivale a un vagone.



**Esempio**

Prendi la Carta Azione con evidenziato il simbolo

Muovi entrambi i controllori due vagoni verso destra.



Se è indicato **1 controllore**, questo significa che **il totale** delle frecce fa riferimento al massimo numero di passi che possono fare entrambi i controllori. Anche in questo caso le frecce indicano quanti vagoni i controllori possono muoversi verso destra. Sarete voi a decidere quanti vagoni muovere ogni singolo controllore. Un controllore può usare tutti i movimenti consentiti.

**Nota:** cosa succede a un controllore che si deve muovere a destra ma è già alla fine del treno? Se il vostro controllore è arrivato all'ultimo vagone del treno (l'ultimo a destra) o sulla locomotiva (vedremo in seguito) non si potrà muovere ulteriormente. I movimenti restanti vengono persi.

## MUOVERE LA LOCOMOTIVA

In alto sulla tua scheda giocatore si trova la prima tratta della tua linea verso l'Oriente. Il segnalino Locomotiva indica in quali città stai arrivando. Alcune città ti faranno guadagnare punti vittoria, altre ti garantiranno dei bonus. Per prima cosa, vediamo come muovere la tua locomotiva.



Se viene evidenziato uno di questi simboli, puoi muovere la tua locomotiva sulla tua linea ferroviaria. Le frecce indicano quante città può raggiungere la tua locomotiva viaggiando verso sinistra, cioè di quante caselle si muoverà.

**Esempio:**

Prendi la Carta Azione con il simbolo "muovi la locomotiva"



Devi muovere la locomotiva di 2 città.

La locomotiva era già sulla prima città, ora è sulla terza nella scheda del giocatore.



**Attenzione:** Sulla scheda del giocatore sono già presenti le prime tre città (la casella di partenza non conta). Se vuoi muovere ulteriormente la tua locomotiva, devi aggiungere altre carte ferrovia (vedi prossimo capitolo).

## RAGGIUNGERE O SUPERARE UNA CITTA' "BONUS" CON LA LOCOMOTIVA

Se raggiungi o superi con la tua locomotiva una casella città con il simbolo  riceverai il bonus che si trova nella parte inferiore della carta ferrovia (indicato dal simbolo ) durante la fase di valutazione dei punteggi. Troverete nelle pagine 13 e 14 maggiori informazioni su questa fase.



La locomotiva ha raggiunto questa Città Bonus. Il bonus relativo sarà conteggiato in ciascuna delle successive fasi di valutazione punteggi.

## RAGGIUNGERE O SUPERARE UNA CITTA' "PUNTI" CON LA LOCOMOTIVA

Se raggiungi o superi con la tua locomotiva una casella città con il simbolo  ricevi immediatamente i punti vittoria indicati. Segna il corrispondente punteggio sulla Scheda Punteggi.



La locomotiva ha raggiunto questa Città Punti. Il giocatore riceve immediatamente 8 punti vittoria.

**Attenzione:** Cosa succede se la locomotiva potrebbe ancora avanzare ma non sono presenti altre città nella tua linea ferroviaria?

Se la tua locomotiva è arrivata sull'ultima casella della tua linea ferroviaria, non potrà avanzare ulteriormente. I movimenti restanti saranno persi.

## ESPANDERE LA LINEA FERROVIARIA - Prendere nuove carte ferrovia.

Dovresti espandere la tua linea ferroviaria dell'Orient Express più lontano possibile, poiché le città su questa linea ti garantiscono punti e bonus.



Le carte ferrovia sono disponibili insieme a tutte le altre Carte Azione nelle apposite righe sul tavolo di gioco. Se prendi una nuova carta ferrovia, posizionala in alto nella tua scheda giocatore, sempre di fianco all'ultima carta ferrovia disponibile.

Se è la tua prima carta ferrovia, piazzala alla sinistra della linea già stampata sulla tua scheda giocatore. La linea procede da destra verso sinistra. Su ogni carta sono raffigurate da 1 a 4 città.

Guadagni i punti e i bonus indicati su una carta ferrovia solo quando raggiungi o superi le rispettive caselle città.

Posiziona la tua prima carta ferrovia all'inizio della tua linea.



Le carte successive andranno piazzate alla sinistra dell'ultima.

La tua linea comincia a Parigi. Qui è la posizione di partenza della tua locomotiva.

## CONTRATTI - Tramite i contratti puoi ottenere ulteriori bonus

I contratti fanno parte di tutti i moduli presenti. Visto che appaiono ovunque, ti illustreremo le loro caratteristiche di base.

I contratti ti garantiscono dei bonus quando riesci a completarli.

- Sono facilmente riconoscibili dall'immagine del portablocco disegnata sulla Carta Azione.
- Se peschi una Carta Azione Contratto dalle righe di Carte Azione sul tavolo di gioco, piazzala a faccia in sù vicino la tua scheda giocatore.
- Ogni contratto presenta un requisito (parte alta della carta) che devi soddisfare e una ricompensa (parte bassa della carta) che riceverai quando lo completerai.
- Se hai soddisfatto o superato i requisiti, puoi completare il contratto. Questo può avvenire sempre prima o dopo la tua azione normale o durante la fase di valutazione dei punteggi (vedi pag. 13 e 14).

Ricevi immediatamente tutti i bonus indicati. Se non riesci ad utilizzarne una parte, perdi quelli che non riesci ad utilizzare.

- Piazza i contratti completati a faccia in giù nella pila delle Carte Azione "completate" alla sinistra della tua scheda giocatore.



**Nota:** L'indicazione dei requisiti individuali si trova nei rispettivi moduli del supplemento.

**Nota:** Non sei obbligato a completare i contratti non appena raggiunto i requisiti, alcuni potrebbero essere utili più avanti nel gioco.

## LA TESSERA PRIMO GIOCATORE

Nel tuo turno hai sempre l'opzione di prendere la Tessera Primo Giocatore (se non è già stata presa) invece della Carta Azione. Piazza la tessera a faccia in sù di fronte a te.

Prendere la tessera ti farà diventare il primo giocatore alla fine del round (dopo che ogni giocatore avrà effettuato 3 turni). Questo significa che, quando inizierà la fase di valutazione dei punteggi (vedi pag. 13 e 14), il tuo ruolo di nuovo Primo Giocatore entrerà in gioco.



Tessera Primo Giocatore Segnalino Primo Giocatore

Quando un giocatore prende la tessera Primo Giocatore, vengono distribuiti immediatamente i bonus presenti sulla tessera a tutti gli altri giocatori

**Esempio:**

- 1** **Blu** prende la tessera Primo Giocatore e 2 monete dalla riserva  
Il giocatore alla sua sinistra (**Giallo**) non prende niente  
Il terzo giocatore (**Verde**) prende una Carta Vagone 0  
Il quarto giocatore (**Rosso**) può prendere una Carta Vagone 0 o aggiornare un Vagone 0 a un Vagone 1. Decide di migliorare il Vagone.



**Nota:** il primo giocatore corrente può prendere la tessera Primo Giocatore per rimanere primo giocatore nel turno seguente.

**Importante:** dopo aver preso la tessera Primo Giocatore, rimuovete dal gioco la Carta Azione più a sinistra nella riga più in alto.

- 2** Rimuovi la carta più a sinistra della riga attualmente più in alto nel tavolo di gioco.



**Nota:** questo potrebbe scatenare una reazione a catena in conseguenza della quale tutta la riga di Carte Azione potrebbe venire scartata. Vedi "Scartare una Riga" a pag. 5.

## CARTE BONUS FINALI - Guadagna punti addizionali alla fine del gioco.

All'inizio della partita ogni giocatore ha ricevuto 1 carta Bonus Finale. Inoltre, i giocatori possono acquisire altre di queste carte durante il gioco, pescandole dalle 4 disponibili a faccia in sù sul tavolo di gioco.



• Puoi acquisire carte Bonus Finali in due modi: acquistarle per 4 monete ciascuna (vedi pag. 12) e/o tramite le Carte Azione pescate dalle righe presenti sul tavolo di gioco.

• Quando peschi una carta Bonus Finale, puoi eseguire immediatamente l'azione indicata su di essa. Dopodichè, piazza la carta faccia in giù insieme alle altre da considerare alla fine del gioco.

• Se peschi una carta Bonus Finale, devi riportare a 4 la disponibilità delle carte Bonus Finale alla fine del tuo turno.



**Nota: in ogni Modulo sono presenti Carte Azione che consentono di pescare una carta Bonus Finale. Quando peschi 1 di queste Carte Azione, puoi prendere 1 carta Bonus Finale tra quelle disponibili. Ricorda che puoi sempre acquistare carte Bonus Finali addizionali al costo di 4 monete ciascuna. Ricorda anche che la disponibilità delle 4 carte non viene ripristinata fino alla fine del tuo turno.**

Durante l'assegnazione punti finale, riceverai punti per le tue carte Bonus Finali. Consulta la sezione "Fine del Gioco e assegnazione punti finale" a pag. 15.

## CARTE E TESSERE SPECIALI

Parleremo in questo capitolo di 2 tipi speciali di componenti di gioco: le 4 carte Vagone Postale ricevute da ciascun giocatore all'inizio della partita e la pila di tessere Locomotiva disposta durante la preparazione del gioco. Ciascuno di questi componenti puo' essere "automaticamente" aggiunto ai tuoi treni. Ecco come funziona:

### IL VAGONE POSTALE - La sesta carta di un treno

Non appena aggiungi il quinto vagone a uno dei tuoi treni, aggiungi immediatamente anche una delle tue carte Vagone Postale come sesta carta. Puoi scegliere tra le tue Carte Vagone che non sono ancora state usate. Avrai quindi la possibilità di piazzare 2 delle tue 4 carte Vagone Postale durante il gioco: 1 nel tuo treno superiore e 1 nel tuo treno inferiore.



**Nota: Non puoi mai migliorare un Vagone Postale, non ti farà guadagnare punti durante una fase di assegnazione punti ma ti darà un bonus immediato (vedi sotto).**

**Esempio:**

**1** Piazzati la quinta carta nel tuo treno inferiore



**2** Devi piazzare immediatamente una delle tue carte Vagone Postale come sesto vagone.



**3** Piazzati questa carta Vagone Postale



Il bonus sulla carta ti permette di muovere la tua Locomotiva due città avanti sulla linea ferroviaria.



**Nota: Se scegli la carta Vagone Postale che ti consente 2 miglioramenti, li puoi suddividere tra i tuoi 2 treni.**

### LA TESSERA LOCOMOTIVA - La decima "carta" di un treno

Appena hai aggiunto il nono vagone a uno dei tuoi treni, aggiungi immediatamente anche 1 delle tessere Locomotiva come decimo vagone (la "motrice").



**Esempio:**

**1** Piazzati la nona Carta Vagone nel tuo treno inferiore.



**2** Pesca la prima tessera Locomotiva dalla pila e piazzala in testa al treno come decimo vagone (la "Motrice").



Ogni tessera Locomotiva prevede un bonus che ti permette di migliorare 1 o 2 vagoni a tua scelta. In base alla tessera Locomotiva, puoi effettuare questi aggiornamenti immediatamente.

**Ricorda:** in una partita a 4 giocatori, le prime 4 tessere Locomotiva prevedono 2 aggiornamenti a scelta, le restanti 4 prevedono 1 aggiornamento a scelta.

In una partita a 2 giocatori, solo le prime 4 Locomotive (2 aggiornamenti) entreranno in gioco.

**3** Puoi migliorare 2 vagoni a tua scelta.



Decidi di aggiornare i due vagoni evidenziati in rosso. Nel treno superiore, aggiorna un Vagone 4 a un Vagone 7, nel treno inferiore un Vagone 7 in un Vagone 12.



In ciascuna fase valutazione punteggi, riceverai i punti vittoria evidenziati sulla tessera Locomotiva **solo se il controllore di quel treno ha raggiunto la tessera Locomotiva**. La fase di valutazione punteggi è spiegata nelle pagine 13 e 14.

Una volta che la tessera Locomotiva è stata aggiunta a un treno, il treno è considerato completato e nessun ulteriore vagone può venire aggiunto alla destra della tessera Locomotiva.



**Nota:** ovviamente è possibile continuare a migliorare, se possibile, i vagoni di un treno completato.

## LA TESSERA COSTANTINOPOLI - Il controllore raggiunge la tessera Locomotiva

Se il controllore arriva alla tessera Locomotiva, questo sta a significare che il treno che sta arrivando a Costantinopoli è un vero "Orient Express". Se riesci a raggiungere questo obiettivo abbastanza in fretta, potresti guadagnare punti vittoria extra.

Durante la preparazione del gioco, la tessera Costantinopoli viene piazzata di fianco alla pila delle tessere Locomotiva, visto che sono legate strettamente tra loro. I primi 3 controllori che raggiungeranno la tessera Locomotiva guadagneranno punti vittoria aggiuntivi. La tessera Costantinopoli viene utilizzata per tenere traccia di quanti controllori hanno raggiunto le loro tessere Locomotiva.

Se tu sei il giocatore proprietario del primo controllore che ha raggiunto la sua tessera Locomotiva, piazza 1 dei tuoi cubetti di legno sulla casella "1" della tessera Costantinopoli e ricevi immediatamente 20 punti vittoria.

Il giocatore proprietario del secondo controllore che ha raggiunto la sua tessera Locomotiva, piazza 1 dei suoi cubetti di legno sulla casella "2" della tessera Costantinopoli e riceve immediatamente 10 punti vittoria.

Il giocatore proprietario del terzo controllore che ha raggiunto la sua tessera Locomotiva, piazza 1 dei suoi cubetti di legno sulla casella "3" della tessera Costantinopoli e riceve immediatamente 5 punti vittoria.

**Nota:** Un giocatore può guadagnare punti vittoria più volte se riesce a raggiungere con entrambi i controllori per primo, secondo e/o terzo Costantinopoli rispetto agli altri giocatori. In questo caso, il giocatore piazzerà 2 cubetti sulle caselle appropriate della tessera Costantinopoli.



Tessera Locomotiva



Tessera Costantinopoli



## LE MONETE - Azioni aggiuntive che puoi eseguire nel tuo turno

Ogni Scheda Giocatore ha caselle per contenere 12 Monete.

Ogni giocatore comincia la partita con 1 Moneta.

Puoi ricevere ulteriori Monete durante il gioco tramite diverse carte; per esempio, molte carte dei Moduli permettono azioni che fanno guadagnare Monete.



Quando 1 o più simboli Moneta vengono evidenziati, prendi tante monete quanti sono i simboli e piazzale negli appositi spazi della tua Scheda Giocatore.



## PIAZZARE LE MONETE

Quando piazzhi le Monete sulla tua Scheda Giocatore, devi utilizzare le caselle dalla colonna di sinistra a quella di destra, dal basso verso l'alto. Devi completare interamente la prima colonna prima di piazzare una Moneta nella seconda colonna.

*Esempio:*

*Hai già 3 Monete sulla tua Scheda Giocatore. Ricevi ulteriori 3 Monete e devi aggiungerle alle altre sulla Scheda Giocatore. Piazzhi le prime 2 Monete sulle caselle superiori della colonna di sinistra e la terza Moneta nella casella inferiore della colonna centrale.*



**Importante:** Se ricevi più Monete in un dato momento, devi piazzarle tutte sulla tua Scheda Giocatore.

**Domanda:** Cosa succede se ricevi più Monete delle caselle vuote sulle quali piazzarle?

*Se non hai abbastanza caselle per collocare tutte le Monete che hai ricevuto, devi prima fare spazio spendendo 1 o più Monete. Come farlo è indicato di seguito. Una volta che avrai liberato 1 o più caselle sulla tua Scheda Giocatore, potrai piazzare le Monete appena acquisite.*

## COME PUOI SPENDERE LE MONETE E COSA RICEVERAI IN CAMBIO

• Puoi spendere Monete in qualsiasi momento durante il tuo turno. Puoi spenderle prima e/o dopo eseguire un'azione di una tua Carta Azione. Inoltre, puoi spendere Monete durante la fase di assegnazione punti (vedi pag. 13 e 14).

• Le Monete ti consentono di eseguire azioni aggiuntive durante la partita. Per eseguire queste azioni, devi pagare 1 Moneta da una colonna a tua scelta ed eseguire quindi l'azione associata a quella colonna. Le seguenti 5 azioni sono disponibili ai giocatori spendendo Monete:

**Colonna 1 (5 Monete):** Prendi una carta Vagone 0.

**Colonna 2 (5 Monete):** Muovi la tua Locomotiva 1 casella in avanti sulla linea ferroviaria o muovi 1 dei tuoi controllori di un vagone verso destra.

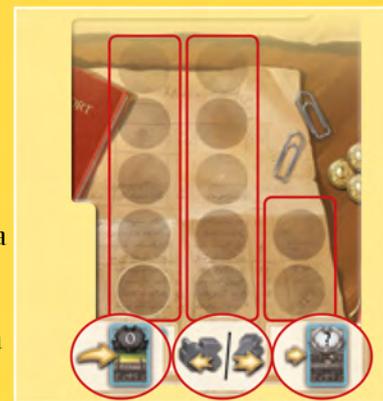
**Colonna 3 (2 Monete):** Esegui un aggiornamento di 1 livello su una tua carta Vagone a scelta.

Spendendo 4 Monete puoi prendere una carta Bonus Finale tra quelle disponibili (vedi pag. 9 e 10). Queste monete possono essere prese da colonne diverse.

Spendendo 1 Moneta da una colonna a tua scelta, ricevi 1 punto vittoria.

• Puoi spendere tutte le Monete che vuoi durante il tuo turno. Finché hai abbastanza Monete, puoi utilizzarle per le azioni di cui sopra quante volte preferisci.

• Con l'eccezione di prendere una carta Bonus Finale e ricevere 1 punto vittoria, devi spendere le monete dalle rispettive colonne per eseguire l'azione aggiuntiva corrispondente. In altre parole, non puoi eseguire un'azione aggiuntiva da una colonna diversa da quella che l'ha originata.



## FINE DEL ROUND

### QUANDO FINISCE UN ROUND?

Un round finisce quando ogni giocatore ha **eseguito 3 turni**; ad esempio, quando ogni giocatore ha pescato 3 Carte Azione o la tessera Primo Giocatore. Dopo che l'ultimo giocatore del round ha pescato la sua terza Carta Azione, le carte rimanenti vengono scartate (vedi anche pag. 5). Il round finisce anche se non ci sono più Carte Azione rimanenti sul tavolo di gioco.

### NUOVO PRIMO GIOCATORE

Ora, verificate se uno dei giocatori ha preso la tessera Primo Giocatore durante il round. In questo caso, quel giocatore sarà il nuovo Primo Giocatore e prende il segnalino Primo Giocatore dal primo giocatore attuale (o tiene il segnalino se il Primo Giocatore rimane lo stesso). Rimettete la tessera Primo Giocatore sul tavolo per il prossimo round.



Se nessun giocatore ha preso la tessera Primo Giocatore, il Primo Giocatore attuale mantiene il segnalino e rimarrà Primo Giocatore anche per il round seguente.

*Nota: se nessun giocatore prende la tessera Primo Giocatore, i bonus sulla tessera non verranno distribuiti per questo round (ulteriori informazioni a pag. 9).*

## NUOVO ROUND

### FINE DEL PRIMO ROUND USANDO UN MAZZO DI CARTE AZIONE

- Dopo aver giocato il primo round utilizzando uno dei mazzi di Carte Azione ("1", "2" o "3"), distribuite ulteriori **18 carte** dallo stesso mazzo, ordinandole in 3 righe da 6 carte ciascuna per il prossimo round.
- Dovrebbero essere a questo punto rimaste **4 Carte Azione** nel mazzo. Rimuovete queste carte dal gioco: non saranno più necessarie per il resto della partita.
- Il Primo Giocatore inizia il prossimo round, che verrà giocato allo stesso modo del precedente.

### FINE DEL SECONDO ROUND USANDO UN MAZZO DI CARTE AZIONE

- Dopo aver giocato il secondo round usando uno dei mazzi di Carte Azione (determinato dal fatto che non saranno più in gioco carte numerate di quel mazzo) verrà effettuata una fase di **valutazione dei punteggi** (vedi sezione successiva).
- Dopo la prima e la seconda fase di valutazione dei punteggi, un **nuovo round** comincerà utilizzando il prossimo mazzo di Carte Azione. Distribuite 18 carte dal nuovo mazzo come descritto in precedenza. Il Primo Giocatore comincerà il prossimo round.

*Nota: la differenza principale tra i 3 mazzi di Carte Azione è che le carte del mazzo successivo sono sempre più potenti.*

- Dopo la terza fase di valutazione dei punteggi, seguirà la fine del gioco e la **valutazione finale**. Maggiori informazioni a pag.

## FASE VALUTAZIONE PUNTEGGI - Dopo i round 2, 4 e 6

Durante una fase di valutazione punteggi, i giocatori ricevono prima i punti per le linee ferroviarie, poi i punti per i treni.

A partire dal **nuovo** Primo Giocatore, ogni giocatore effettuerà i due passaggi seguenti, uno dopo l'altro:

### 1. RICEVERE BONUS DALLA LINEA FERROVIARIA

- Per ogni casella città "Bonus" (quelle con il simbolo ) passata dalla propria Locomotiva o sulla quale staziona la Locomotiva, il giocatore riceve i bonus corrispondenti.  
*Ricorda: 1 bonus delle città sono sempre evidenziati in un riquadro dove è raffigurata anche l'icona . Il primo bonus città (2 Monete) è stampato sulla Scheda Giocatore.*

- Puoi prendere i bonus che hai guadagnato nell'ordine che desideri.  
*Nota: devi prendere tutti i bonus di una città prima di prendere quelli di un'altra città. Ogni singolo bonus città deve essere completato in tutto o in parte. Se non sfrutti parte di un bonus, non potrai in seguito utilizzarlo nella stessa fase valutazione punteggi.*

- Riceverai i bonus dalle città che hai raggiunto solo una volta per fase valutazione punteggi.

*Nota: se muovi la Locomotiva durante la tua fase di valutazione punteggi e questa nel farlo raggiunge un'altra casella città "Bonus", il bonus di quest'ultima città viene attivato e tu lo puoi utilizzare immediatamente.*

*Tutti i bonus evidenziati in **rosso** verranno conteggiati, visto che la Locomotiva vi è sopra o li ha passati tutti. Puoi ricevere i bonus (evidenziati in **blu**) nell'ordine che preferisci.*



**Esempio:**

- 1** Hai queste 2 carte nella tua linea ferroviaria. Le caselle città "Bonus" evidenziate in rosso vengono attivate durante la fase di valutazione punteggi, visto che la tua Locomotiva le ha superate. Puoi raccogliere i bonus evidenziati in blu da quelle città. La casella città "Bonus" presente sulla carta più a sinistra non è ancora stata raggiunta, quindi non riceverai quel bonus durante questa fase di valutazione punteggi.



2



a.) Prendi un Vagone 0 e piazzalo nel tuo treno superiore. Quindi muovi la tua Locomotiva 2 caselle sulla linea ferroviaria. Attraversi una città "Punti" e prendi 3 punti vittoria. Inoltre, visto che la Locomotiva è arrivata su una città "Bonus", riceverai il bonus in questa fase di valutazione punteggi.



b.) Prendi 2 Monete e piazzale sulla tua Scheda Giocatore.

c.) Paghì 1 Moneta dalla Scheda Giocatore per piazzare un altro Vagone 0 sul tuo treno superiore.



d.) Poichè hai aggiunto un nuovo Vagone, ora sei in grado di utilizzare l'ultimo bonus completamente, muovendo il controllore del treno superiore 2 Vagoni verso destra.



Nota: potevi compiere le azioni dei bonus a, b e d anche in un ordine differente.

Nota:

• Puoi, prima e durante l'esecuzione dei bonus della fase valutazione punteggi, soddisfare i Contratti e/o spendere Monete. Quando avrai completato tutto quello che volevi fare, riceverai i punti vittoria.

• Durante la tua fase di valutazione punteggi, puoi completare Contratti e/o spendere Monete anche se non guadagnerai bonus e/o punti vittoria come risultato.

## 2. RICEVERE PUNTI DAI TRENI

• Ognuno dei tuoi Vagoni (eccetto il Vagone Postale) e le tua tessere Locomotiva ti possono far guadagnare punti vittoria.

• Tutti le carte Vagone e le tessere Locomotiva che un controllore ha passato o raggiunto vengono conteggiate. Tutti le carte Vagone (e tessere Locomotiva) alla destra dei Controllori non vengono conteggiate.

• Un Vagone vale sempre tanti punti vittoria quanto è il numero stampato in alto sulla carta. Un Vagone, quindi, può valere 0, 1, 2, 4, 7 o 12 punti. Anche la Locomotiva vale tanti punti quanti indicati sulla tessera (da 5 a 15).

**Tutti i Vagoni evidenziati in rosso verranno conteggiati, visto che il Controllore li ha tutti raggiunti o sorpassati.**



• Per determinare il punteggio del tuo treno, somma i punteggi di tutti i Vagoni e della tessera Locomotiva (nel caso) e avanza della corrispondente somma sulla Scheda Punteggi.

Nota: ricorda di conteggiare sia il treno superiore che quello inferiore.

Visto che il metodo di conteggio si applica ad entrambi i treni allo stesso modo, l'esempio seguente dimostrerà il conteggio dei punti per il treno superiore.

Esempio:

Tutti i vagoni evidenziati in rosso possono essere conteggiati. I due Vagoni 0, come il Vagone Postale, non fanno guadagnare punti ma gli altri 4 Vagoni alla sinistra del Controllore verranno conteggiati.



Per il treno superiore, riceverai  $12+4+1+1=18$  punti. Procedi a conteggiare i punti per il treno inferiore allo stesso modo.

## FINE DEL GIOCO E ASSEGNAZIONE FINALE

Il gioco termina quando la terza fase di valutazione punteggi (cioè dopo che sono stati giocati 6 round). I Contratti non soddisfatti che potresti ancora possedere non porteranno punti e vengono eliminati dal gioco.

Al termine della partita, verrà eseguita una ultima **assegnazione finale**:

- Per ogni **Moneta** che è rimasta sulla tua Scheda Giocatore guadagni **1 punto**.
- Guadagni inoltre punti per tutte le tue **Carte Bonus Finali**:



Raggruppa tutte le Carte Azione che hai scartato e le Carte Bonus Finali che hai pescato durante la partita. Non tutte le Carte Azione faranno guadagnare punti alla fine del gioco.

**Ricorda:** La pila di Carte Azione che hai scartato si trova in basso a sinistra della tua Scheda Giocatore, mentre le Carte Bonus Finali sono disposte a faccia in giù di fronte a te.



Per il punteggio finale saranno necessarie tutte le Carte Bonus Finali e le Carte Base (segnate con una "X"). Il resto delle carte non fa guadagnare punti quindi queste possono essere rimosse dal gioco.



### COME SONO CONTEGGIATI I PUNTI DELLE CARTE BONUS FINALI?

Ogni Carta Bonus Finale mostra un tipo di Carta Azione e un valore in punti. Per prima cosa conta quante Carte Azione possiedi per ciascuno dei 3 tipi (Locomotiva, Controllore o Vagone). Somma poi i punti evidenziati su tutte le Carte Bonus Finali per quel tipo di Carte Azione. Moltiplica quindi i due risultati e muovi di conseguenza il tuo Controllore sulla Scheda Punteggi. Conteggia gli altri due tipi di Carte Azione allo stesso modo.



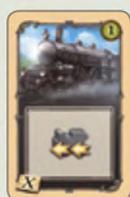
**Nota:** Il numero di volte che un simbolo è indicato su una carta è irrilevante; tutto quello che conta è il numero totale di carte.

**Esempio:**

Hai scartato le seguenti Carte Azione durante la partita:



3 carte  
Vagone



1 carta  
Locomotiva



1 carta  
Controllore

Le Carte Azione rimanenti, scartate durante la partita, non forniranno punti vittoria.

Hai anche pescato le seguenti Carte Bonus Finali durante il corso del gioco:



2 Carte Bonus Finali  
per il tipo di carte  
Vagone (2 punti e 2  
punti)



1 Carta Bonus Finale  
per il tipo di carte  
Locomotiva (3 punti)

$$3 \left( \begin{array}{|c|} \hline \text{Vagone} \\ \hline \end{array} \right) \times 4 \left( \begin{array}{|c|} \hline 2 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 2 \\ \hline \end{array} \right) = 3 \times 4 = 12 \text{ Punti}$$

$$1 \left( \begin{array}{|c|} \hline \text{Locomotiva} \\ \hline \end{array} \right) \times 3 \left( \begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} \right) = 1 \times 3 = 3 \text{ Punti}$$

Non guadagni punti dalla carta Controllore perchè non hai la corrispondente Carta Bonus Finale. Riceverai perciò un totale di 15 Punti dalla valutazione punteggi finale.

### CHI VINCE LA PARTITA?

Come sempre, il giocatore che avrà guadagnato più punti vittoria sarà dichiarato vincitore!

### SPAREGGI

In caso di pareggio, tutti i giocatori che hanno pareggiato condivideranno la vittoria!

## UNA COPPIA DI TRENI COMPLETATI

Alla fine della partita, la coppia di treni di un giocatore potrebbe somigliare a questa:



Non scoraggiatevi per questo esempio e considerate di non aver giocato correttamente se i vostri treni non assomigliano a questi nelle vostre prime partite. Ogni giocatore probabilmente seguirà una diversa strategia durante la sue partite. Volevamo solo mostrarvi come i treni potrebbero essere alla fine del gioco.

## RIPORRE I COMPONENTI

Vi proponiamo una soluzione per sistemare in maniera efficace i componenti di gioco nella scatola. Questa guida vi agevolerà nella preparazione e nella risistemazione. Prima di cominciare a giocare, ovviamente, dovrete leggere accuratamente il regolamento e il supplemento, così da diventare familiari con i vari componenti di gioco.

**10.** Il compartimento più largo serve a conservare i componenti iniziali di ogni giocatore (divisi per colore nelle buste richiudibili): 4 carte Vagone Postale, 2 carte Vagone 0, 3 Controllori, 1 Locomotiva, 6 cubetti di legno e 1 Moneta.

**9.** I segnalini Prova del Modulo C: "Chi è l'assassino?" possono essere posizionati qui.

**8.** Posizionate qui la tessera Primo Giocatore e il segnalino Primo Giocatore.

**7.** In questo spazio raccogliete le tessere Locomotiva e la tessera Costantinopoli.

**6.** Mettete qui una busta richiudibile contenente le Monete.

**5.** Posizionate nei tre appositi slot i tre tipi di carte Vagone (0/1, 2/4, 7/12)

**1.** Incollate qui l'apposita etichetta, vi aiuterà a organizzare le carte per tipo e Modulo.

**2.** In questa parte del raccogliatore ogni Modulo ha il suo compartimento e gli ultimi due slot possono rimanere vuoti

**3.** Le carte Bonus Finale vanno conservate in questo compartimento. Il compartimento inferiore può rimanere vuoto.

**4.** Questi 3 slot sono per le carte Gioco Base (segnate con una "X"). Dividetele in base al loro numero/colore: "1"/Verde, "2"/Blu e "3"/Rosso.

**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.

**NOTE:** this translation does not substitute the original rulebook. This document is intended as an help for italian speaking players to understand game rules.



© 2016  
Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
info@hans-im-glueck.de  
www.hans-im-glueck.de



Unseren Ersatzteil-  
service  
und vieles mehr,  
findet ihr auf:  
www.cundco.de

Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag bei Gregor und Nadja Abraham, Holger Frommer, Klaus Knechtskern, Lonny Orgler, Pablo Petras, Michael Rainer, Patrick Ruf, Thomas Ruh, Karen und Leo Seyfarth, Karl-Heinz Schmiel, Christof Tisch, Nicole Weinberger und wie immer ganz besonders bei Dieter Hornung.