

Un gioco di Harry Wu per 3 – 5 giocatori da 12+

Metà del 19 ° secolo in Germania

La popolarità delle locomotive, comunemente chiamate "cavalli di ferro", ha portato ad un vero e proprio boom del traffico: Più di 200 compagnie ferroviarie sono state fondate tra il 1832 e il 1872 ed hanno creato una rete ferroviaria in tempi rapidissimi.

**German Railways** è il primo gioco nella **Collezione Iron Horse** e permette ai giocatori di ricreare le otto delle più importanti compagnie ferroviarie di quel tempo che hanno contribuito a trasformare i numerosi singoli stati tedeschi nell'attuale Germania.

# GERMAN RAILWAYS

Preußische Ostbahn



## Componenti di gioco

• 1 Tabellone



• 24 Azioni Ferroviarie

3 per ogni compagnia ferroviaria



• Denaro

monete da: 1, 5, 25 e 100 Talleri



• 118 Locomotive

nei colori delle compagnie



11x



12x



13x



14x



15x



16x

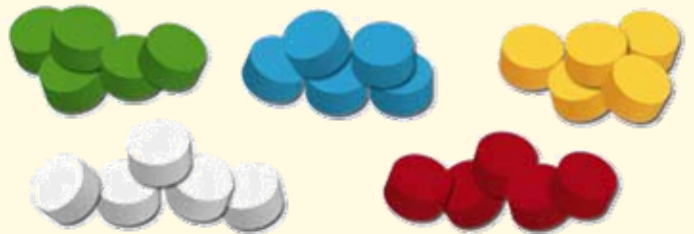


17x



20x

• 25 Indicatori Ordine del Turno del Giocatore  
5 per ognuno dei colori dei giocatori



• 5 Indicatori Reddito del Giocatore  
1 per ciascun colore dei giocatori



• 8 Indicatori Reddito delle Compagnie Ferroviarie  
1 per ciascun colore della compagnia



• 1 Sacchetto

gli Indicatori Ordine del Turno del Giocatore sono estratti dal sacchetto



• 1 Regolamento

# Set up

Posizionare il tabellone al centro dell'area di gioco.

Mettere una locomotiva di ogni Compagnia sul corrispondente esagono iniziale. Mettere tutte le rimanenti locomotive e i titoli sulle corrispondenti aree ai bordi del tabellone.

Posizionare gli Indicatori del Reddito delle Compagnie negli spazi corrispondenti al loro reddito iniziale della traccia Railroad Income (Reddito delle Compagnie), come indicato sui loro esagoni di partenza (1 nella maggior parte dei casi).

*Nota: Il Reddito di partenza del Main-Weser-Bahn è 2, grazie alla sua abilità speciale. (Vedere a pagina 8.)*

Ogni giocatore sceglie un set di Indicatori dell'Ordine del Turno del Giocatore e il corrispondente Indicatore di Reddito, che mette sulla casella "0" della traccia Player Income (Reddito del Giocatore).

*Nota: il colore degli indicatori di un giocatore non ha alcuna relazione con le locomotive della Compagnia dello stesso colore; per esempio, prendendo gli indicatori rossi non significa necessariamente che il giocatore stia gestendo la compagnia rossa.*

*Importante: Quando il reddito di un giocatore supera i 50 Talleri girare il suo indicatore di Reddito sul lato "+50".*

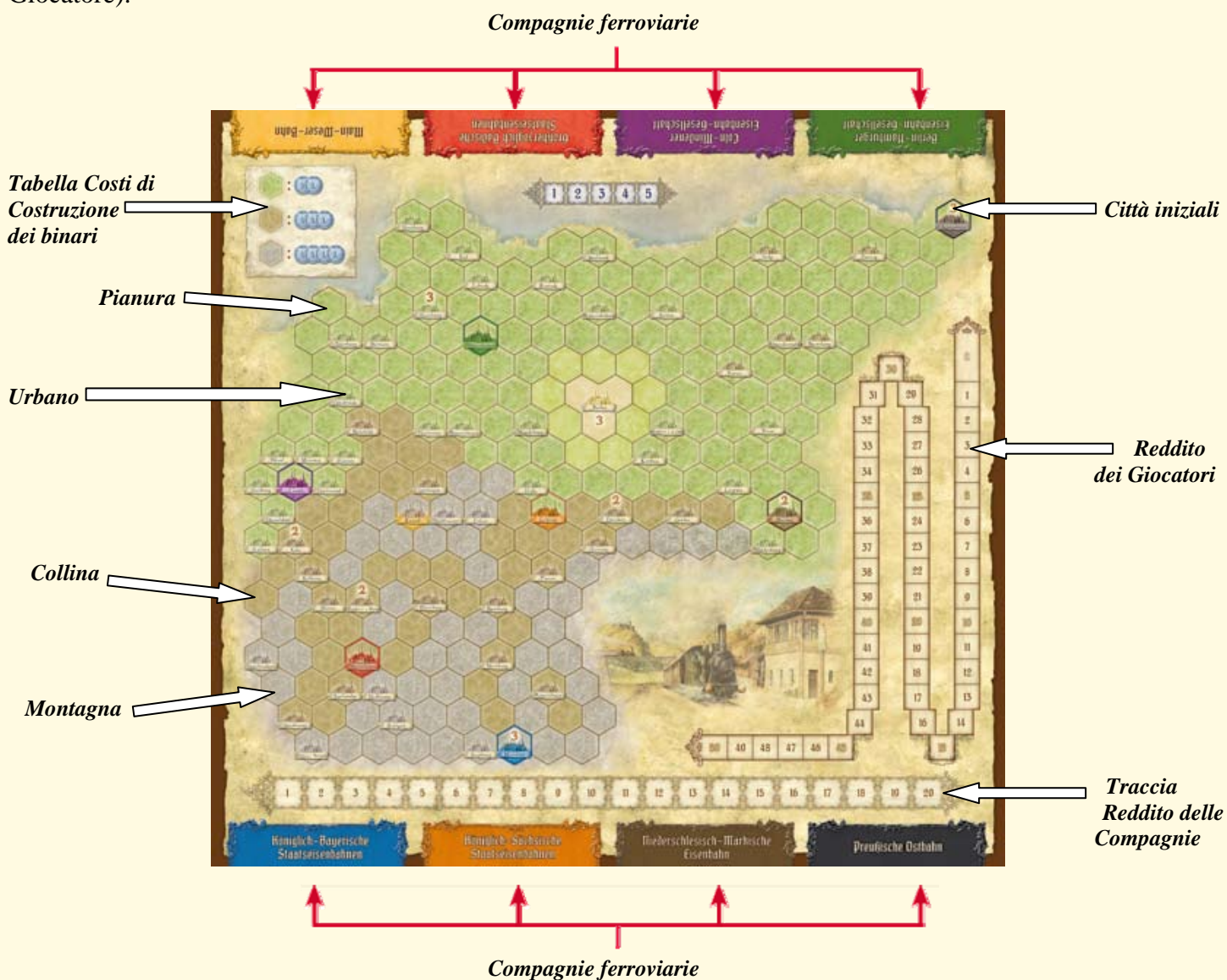
Mettete gli Indicatori dell'Ordine del Turno dei Giocatori da parte per il momento.

Designate un giocatore che svolgerà le funzioni di Banchiere. Il Banchiere dà ad ogni giocatore il loro capitale di partenza, totale 120 Talleri:

**Tre Giocatori: 40 talleri ciascuno**

**Quattro Giocatori: 30 Talleri ciascuno**

**Cinque Giocatori: 24 Talleri ciascuno**



## Prepararsi al gioco

All'inizio 1 azione di ogni Compagnia viene messa all'asta in questo ordine:

**Preußische Ostbahn • Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn • Königlich-Sächsische Staatseisenbahnen • Königlich-Bayerische Staatseisenbahnen • Main-Weser-Bahn • Großherzoglich Badische Staatseisenbahnen • Cöln-Mindener Eisenbahn-Gesellschaft • Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft**

*Ogni compagnia ha peculiari caratteristiche storiche. Vedere la panoramica a pagina 8.*

Il Banchiere formula la prima offerta dell'Asta per la Preußische Ostbahn.

La minima offerta per qualsiasi azione di una compagnia è di 1 Tallero. Il primo a chiamare in ogni asta o offre il minimo previsto o passa.

L'asta si svolge in senso orario ed ogni giocatore offre un importo superiore a quello del suo predecessore o passa. Se un giocatore passa, non può rientrare nell'asta in corso. L'asta continua fino a quando tutti i giocatori tranne uno hanno passato.

Il vincitore dell'asta mette il denaro offerto per l'azione vicino alla zona corrispondente della compagnia ai bordi del tabellone. Prende l'azione e la mette davanti a sé sul tavolo.

Se tutti i giocatori passano senza aver fatto alcuna offerta (molto improbabile!), il primo giocatore in quell'asta prende l'azione gratis.

Il giocatore che si aggiudica un'azione in un'asta, sarà il primo giocatore nell'asta successiva. La stessa procedura viene utilizzata per tutte le aste.

Dopo che tutte le 8 azioni iniziali sono state assegnate tramite asta, il gioco inizia.

## Obiettivo del gioco

I giocatori sono investitori che cercano di trarre il maggior profitto possibile dalle numerose ed ambiziose compagnie ferroviarie di quel tempo.

Tramite l'acquisizione di azioni, cercano di guadagnare influenza nello sviluppo della ferrovia e ricavare denaro quando i dividendi vengono pagati.

Il reddito di ogni ferrovia è distribuito tra i suoi azionisti (i giocatori) durante la fase di Pagamento dei Dividendi

Una compagnia aumenta il proprio reddito con la costruzione di linee ferroviarie in esagoni Urbani.


Le compagnie aumentano il proprio capitale attraverso la vendita di azioni ai giocatori.


Da investimenti intelligenti e dall'adeguato sviluppo delle ferrovie un giocatore ricava maggiori dividendi. Il giocatore che possiede la maggior somma di denaro in contanti alla fine del gioco è il vincitore.


## Sequenza di gioco

German Railways si gioca in turni.

All'inizio di ogni turno i giocatori determinano l'Ordine del Turno dei Giocatori. Successivamente, a partire dal primo giocatore e poi gli altri secondo l'Ordine del Turno dei Giocatori, ogni giocatore sceglie ed esegue una delle seguenti azioni.

 **Passare**

 **Aprire un'asta per un'azione**

 **Costruire binari**

Dopo aver completato un'azione, rimuovere l'indicatore dell'Ordine del Turno del Giocatore dalla traccia dell'Ordine del Turno dei Giocatori. Quando gli Indicatori dell'Ordine del Turno di tutti i Giocatori sono rimossi dalla traccia dell'Ordine del Turno dei Giocatori, il turno termina e ne inizia uno nuovo.

*Importante: Dopo che un giocatore ha eseguito l'azione "Costruire binari", può seguire la fase di Pagamento dei Dividendi.*

## Determinare l'Ordine di Turno dei Giocatori

Ogni giocatore deve calcolare il suo corrente Reddito del Giocatore e piazza il proprio segnalino Indicatore del Reddito del Giocatore nell'appropriata casella della traccia Reddito del Giocatore. Il reddito di un giocatore è il valore totale delle sue azioni.

Il giocatore(i) con il reddito più alto mette 1 dei suoi indicatori dell'Ordine del Turno del Giocatore nel sacchetto, il giocatore(i) con il secondo reddito più alto mette 2 indicatori nella borsa, il giocatore(1) con il terzo reddito più alto mette 3 indicatori nel sacchetto, etc

I giocatori che hanno lo stesso ammontare di reddito mettono nel sacchetto tutti gli indicatori corrispondente alla loro posizione sulla traccia del Reddito del Giocatore.

Uno alla volta, in modo casuale, estraete tanti indicatori quanti sono i giocatori. Il primo indicatore estratto è piazzato nella casella '1' della traccia dell'Ordine del Turno dei Giocatori; il secondo nella casella '2', il terzo nel '3' etc.

Il giocatore il cui indicatore è nella casella '1' gioca per primo, seguito dal giocatore il cui indicatore è nella casella '2', etc.

*Nota: In questo modo è possibile che un singolo giocatore esegua più azioni in un turno.*

Gli indicatori non utilizzati vengono restituiti ai giocatori.

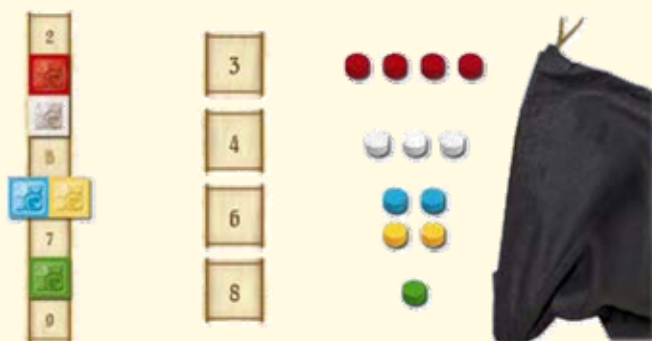
Dopo aver effettuato la sua azione, il giocatore toglie il suo indicatore dalla traccia dell'Ordine del Turno dei Giocatori.

Valore: 5 Talleri

Valore: 3 Talleri



*Susan (verde) possiede un'azione di Preußische Ostbahn (reddito 5 Talleri) e un'azione di Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn (reddito 3 Talleri). Piazza il suo marcatore Reddito del Giocatore sulla casella 8 Talleri della traccia del Reddito dei Giocatori posta sul lato destro del tabellone.*



*Il reddito di Susan (verde) è di 8 scudi, Jeff (blu) e Tina (giallo) hanno 6 Talleri di reddito, il reddito di David (bianco) è di 4 Talleri e Harry (rosso) ha 3 talleri. Susan mette uno dei suoi indicatori di Ordine del Turno dei Giocatori nel sacchetto, sia Jeff che Tina mettono 2 dei loro indicatori nel sacchetto, David ne mette 3 e, infine, Harry mette dentro 4 marcatori.*



*Il primo dei due marcatori di Tina (giallo) viene estratto. Piazza questo indicatore nella casella 1 della traccia Ordine del Turno. Viene poi estratto l'indicatore di Susan (verde) che lo pone sullo spazio 2. I successivi indicatori estratti sono quelli di Harry (rosso), Tina (giallo) - secondo indicatore - e un indicatore di Jeff (blu). Anche se ci sono 3 indicatori di David (bianco) nel sacchetto, per sua sfortuna non giocherà attivamente in questo turno. Al contrario, Tina è fortunata e giocherà due turni.*

## Scegliere un'azione

Il giocatore che deve fare un'azione, deve scegliere ed eseguire una delle seguenti azioni:

- **Passare**
- **Aprire un'asta per un'azione**
- **Costruire binari**

## Le azioni in dettaglio

### ■ **Passare**

Un giocatore che sceglie di passare non fa nulla.

### ■ **Aprire un'asta per un'azione**

Un giocatore che sceglie questa azione prende una qualsiasi azione invenduta di una compagnia e la mette all'asta.

*Importante: La terza azione di qualsiasi compagnia, non può essere messa all'asta finché non sono state assegnate ai giocatori, tramite asta, 2 azioni di ogni compagnia.*

Il giocatore attivo fa la prima offerta di almeno 1 Tallero o passa (da non confondere il “passare” durante un'asta con l'azione “Passare”!). La seguente procedura è identica alle aste iniziali: in senso orario ogni giocatore fa un'offerta superiore a quella precedente o passa.

Se un giocatore passa, non può rientrare nell'asta in corso. L'asta continua fino a quando tutti i giocatori tranne uno hanno passato.

Il vincitore dell'asta mette il denaro offerto per l'azione vicino alla zona della corrispondente Compagnia, ai bordi del tabellone. Poi prende l'azione e la mette davanti a sé sul tavolo. Dopo che l'azione della compagnia è venduta, aumentare il reddito di questo giocatore sulla traccia Reddito del Giocatore di un numero di caselle pari al reddito della compagnia proprietaria dell'azione comprata.

Se tutti i giocatori passano senza fare alcuna offerta l'azione non viene venduta e può essere riproposta in un momento successivo.

*Nota: L'acquisto di un'azione ad un prezzo troppo basso non è sempre vantaggioso.*

*Le compagnie hanno bisogno di denaro per espandere la loro rete ferroviaria e accrescere il loro reddito che, a sua volta, aumenta i dividendi pagati ai giocatori!*

*Valore: 8 Talleri*



*Tina acquista un'azione del Preußische Ostbahn. Il reddito del Preußische Ostbahn è di 8 Talleri. Tina muove il suo indicatore del Reddito da 31 a 39 Talleri.*

## Costruzione binari

Il giocatore che sceglie questa azione deve possedere almeno un'azione di quella compagnia. E' consentito costruire binari di una sola compagnia.

Il giocatore può espandere la rete ferroviaria fino a 3 binari, mettendo una delle relative locomotive dentro ogni esagono che costruisce (Eccezione: vedere p.8 per le caratteristiche speciali delle compagnie)

La binari costruiti devono essere tutti collegati all'esagono iniziale di quella compagnia che deve essere raggiungibile utilizzando solo i binari di quella ferrovia. E' permesso costruire nodi ferroviari (punti d'incrocio)



Città iniziali



Pianura



Montagna



Collina



zona di Avvicinamento  
a Berlino



zona Urbana  
di Berlino

• Esagoni Urbani (città) possono avere più locomotive nell'esagono.

• Solo un binario può essere costruito in pianura, montagna, collina e negli esagoni della zona di Accesso a Berlino. Quando un binario è costruito in qualsiasi di questi esagoni, la costruzione di altri binari è impedita.

• Ogni compagnia può costruire un solo binario in tutta la zona di Accesso a Berlino.

*Nota: La zona Urbana di Berlino è considerata come un unico grande esagono Urbano singolo.*

## Costi per la costruzione dei binari

Il posizionamento di una locomotiva di una compagnia in un esagono indica che questa compagnia ha costruito binari in quell'esagono. Questa compagnia ferroviaria deve pagare i costi di costruzione alla banca con i soldi della propria cassa sociale (il denaro contante sul tavolo accanto alla sua area colorata).

Il riepilogo dei costi di costruzione si trova in alto a sinistra sul tabellone.

**Esagoni Urbani:** La prima ferrovia a costruire binari in un esagono Urbano paga il costo normale di costruzione. La seconda compagnia che costruisce dei binari in quell'esagono paga 1 Tallero supplementare, la terza compagnia che costruisce binari in quell'esagono paga 2 Talleri supplementari, ecc

*Importante: Una ferrovia non può mai spendere più denaro di quello che ha attualmente in cassa. I giocatori non possono prestare denaro personale per la costruzione di binari. Il denaro di ciascuna compagnia ferroviaria e il denaro contante dei giocatori devono sempre essere tenuti rigorosamente separati!*

## Aumentare il Reddito di una compagnia

Quando una compagnia costruisce un binario in un esagono Urbano, la compagnia guadagna redditi dalla città. La maggior parte delle città aumenta il reddito della compagnia di 1 Tallero. Alcune città incrementano più di 1 Tallero il reddito della compagnia, la cifra esatta è stampato in rosso nell'esagono. Il reddito ricevuto viene immediatamente aggiunto al reddito della compagnia sul tracciato dei Reddito delle Compagnie.

Inoltre, ogni reddito aggiuntivo cambia immediatamente anche il Reddito dei giocatori proprietari delle azioni della compagnia.

Questo è indicato sul Tracciato del Reddito dei Giocatori.



*Susan espande la rete del Main-Weser-Bahn. Decide di costruire binari attraverso le montagne vicino Halle e pone una locomotiva gialla nell'esagono montagna e un altro nell'esagono Urbano di Halle. Paga 4 Talleri per costruire binari in montagna, 2 talleri per costruire binari nell'esagono Urbano e 1 Tallero supplementare a causa del binario arancione già esistente in Halle. Susan, quindi, paga 7 Talleri dal tesoro del Main-Weser-Bahn alla banca.*



*Bamberg incrementa il reddito della compagnia di 1, Köln di 2 e Hambur di 3. Il reddito delle compagnie viene aggiustato di conseguenza.*

## Pagamento dei dividendi

Dopo che un binario è stato costruito e il reddito della compagnia e di tutti i giocatori interessati è stato incrementato, i giocatori devono controllare se quella compagnia ha un collegamento **diretto** con un'altra compagnia a cui **non** era collegata in precedenza.

Tutte le 8 Compagnie ora pagano i dividendi ai loro azionisti: I dividendi vengono pagati per **ogni** singola azione che un giocatore possiede.

Il pagamento dei dividendi per ogni azione equivale al reddito di quella compagnia, come mostrato nella traccia del Reddito delle Compagnie. I giocatori ricevono i soldi dalla banca.

## Dividendo privilegiato

La compagnia che ha costruito la nuova diretta connessione(i) paga il **doppio** dell'ammontare dei dividendi ai suoi azionisti. Non importa se ha costruito uno o più nuovi collegamenti diretti.

*Importante: se compagnie già collegate direttamente costruiscono un nuovo collegamento non determinano un Pagamento dei Dividendi*

*Connessioni indirette attraverso altre compagnie non determinano un Pagamento dei Dividendi!*



*La Preußische Ostbahn costruisce nella Posen e così si collega direttamente con la Niederschlesisch Märkische Eisenbahn con la quale NON era precedentemente collegata. I dividendi vengono pagati ora.*



*La Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft Berlin collega, Wittenberge, Hamburg, Lübeck e Kiel. Il reddito della compagnia è di 9 Taleri. Perché Susan possiede 2 azioni della Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft, riceve 18 Taleri (2 x 9) dalla banca.*

## Fine della partita e vittoria

Il gioco termina **immediatamente** se, durante la determinazione dell'Ordine dei Giocatori, ogni compagnia è collegata direttamente ad almeno altre due compagnie o se tutti i giocatori sono d'accordo che ciò non sarà più possibile.

*Suggerimento: di solito una rapida occhiata alle locomotive rimanenti è sufficiente per giungere ad una conclusione.*

Ora tutti i giocatori contano i loro soldi. Il giocatore con più soldi vince la partita. Sono consentiti pareggi.

*Nota: Le Azioni possedute dai giocatori non contano per determinare il vincitore.*

## Caratteristiche speciali delle Compagnie Ferroviarie

Ogni compagnia ha una peculiare caratteristica storica:

### Preußische Ostbahn

La **Preußische Ostbahn** - a suo tempo una compagnia ferroviaria molto efficiente - può piazzare fino a 4 locomotive quando costruisce binari.

Città iniziale: Königsberg, pianure

### Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn

La **Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn** ha trasportato grandi quantità di carbone e quindi era un pilastro logistico nell'approvvigionamento energetico. La ferrovia non paga mai alcun costo aggiuntivo per binari esistenti di altra(e) compagnia(e) quando costruisce in esagoni Urbani.

Città iniziale: Breslau, pianure

### Königlich-Sächsische Staatseisenbahnen

La **Königlich-Sächsischen Staatseisenbahnen** è stata una delle prime compagnie ferroviarie e ha dovuto fare un lavoro pionieristico in molti settori. Questa compagnia non può mettere più di 2 locomotive quando costruisce binari.

Città iniziale: Leipzig, pianure

### Königlich-Bayerische Staatseisenbahnen

La **Königlich-Bayerischen Staatseisenbahnen** è stata fondata relativamente tardi. Questa compagnia aveva imparato dagli errori delle altre compagnie e assumeva eccellenti ingegneri. Pertanto, la compagnia può espandersi in modo molto efficiente. Quando si costruisce binari, paga 1 Tallero in meno del normale per ogni esagono.

Città iniziale: München, montagne

### Main-Weser-Bahn

La **Main-Weser-Bahn** ha avuto un forte sostegno da parte delle imprese locali. L'esagono Urbano (città), della sua rete ferroviaria, che ha il reddito più alto produce il doppio (del reddito).

Città iniziale: Kassel, montagne

**Esempio:** la Main-Weser-Bahn inizia con un binario in Kassel, un esagono Urbano con un reddito pari a 1. Si noti che il Main-Weser-Bahn inizia la partita con un Reddito di Compagnia di 2 in quanto il reddito di Kassel (suo esagono con il più alto reddito) è raddoppiato. In un successivo turno la Main-Weser-Bahn costruisce dei binari in Frankfurt am Main, che normalmente aumenta il reddito di una compagnia di 2 Talleri. Il reddito, invece, è aumentato di 3 - il doppio del reddito di Francoforte (4) meno 1 del precedente doppio reddito di Kassel.

### Großherzoglich Badische Staatseisenbahnen

La **Großherzoglich Badischen Staatseisenbahnen** è stata patrocinata e generosamente sponsorizzata dal suo Ducato. Quando costruisce binari, la prima locomotiva (della 3 consentite) che piazza in una pianura, colline, montagne o nella zona di Accesso a Berlino è gratuita.

Città iniziale: Mannheim, colline

### Cöln-Mindener Eisenbahn-Gesellschaft

La **Cöln-Mindener Eisenbahn-Gesellschaft** era una ferrovia privata finalizzata al pagamento dei dividendi - l'espansione della sua rete aveva una minore priorità. Essa non può mai spendere più di 5 Talleri quando costruisce binari.

Città iniziale: Essen, pianure

### Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft

La **Berlino-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft** portava il suo stesso statuto nel nome. La compagnia non paga dividendi fino a quando non collega con i suoi binari Berlino ad Hamburger.

Città iniziale: Wittenberge, pianure



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.

Traduzione di Fabrizio “Fabmat” Mattei