

HOMESTEADERS

L'Homestead Act del 1862 ha permesso agli Americani di richiedere i territori non sviluppati per viverci e coltivarli per cinque anni. Inoltre, negli anni '60 dell'800, la ferrovia transcontinentale fu costruita attraverso il Nord America, collegando le reti ferroviarie fra la costa Orientale e la costa occidentale. Lo sviluppo delle ferrovie ha accelerato la diffusione della colonizzazione delle fattorie nell'Occidente e ha portato ad una rapida coltivazione di nuove terre.

In Homesteaders i giocatori sono dei coloni del vecchio West che chiedono terra per sviluppare una città. Il giocatore che contribuisce maggiormente alla costruzione della città darà il suo nome alla città stessa e sarà dichiarato vincitore.

Lista dei componenti

1 Plancia per l'asta
1 Segnalino "Giocatore iniziale"
4 Schermi del giocatore
4 Tessere mercato di riferimento
8 Segnalini giocatore
30 tessere asta
53 tessere edificio
36 gettone debito
25 lavoratori
27 gettoni linea ferrovia
63 monete d'argento
36 gettoni commercio
51 gettoni punti vittoria
74 risorse: 14 legno, 14 cibo, 14 acciaio, 12 oro, 10 rame, 10 bestiame

Setup

1 Mettere il tabellone dell'asta, le risorse, i lavoratori, i gettoni argento, commercio, debito, linea ferroviaria e punti vittoria alla portata di tutti i giocatori.

2 Dare ad ogni giocatore uno schermo, una tessera fattoria, i cubi giocatore corrispondenti, 1 lavoratore e 6 monete d'argento. Ogni giocatore mette un proprio cubo all'inizio della linea di sviluppo della ferrovia e l'altro viene utilizzato per fare le aste. Mettere tutti i materiale non utilizzati nella scatola.

3 Dividere le tessere asta in 3 pile: "Asta 1" "Asta 2" "Asta 3". Ordinare l'"Asta 1" in ordine di round e posizionarla in una pila, scoperta, nello spazio Asta 1. I giocatori possono guardare questa pila.

4 Ordinare le dieci tessere "Asta 2". Mescolare le 2 tessere città (*City*) e metterle coperte sul fondo del mucchio; mescolare le quattro tessere Paese (*Town*) e metterle coperte sopra le tessere Città (*City*); mischiare le quattro tessere Insediamento (*Settlement*) e metterle coperte sopra le tessere Paese (*Town*); mettere questa pila di tessere asta nello spazio Asta 2. I giocatori non possono guardare le tessere coperte.

Per una partita a 4 giocatori creare una terza pila di tessere asta dalle tessere "Asta 3" nello stesso modo utilizzato per lo spazio Asta 2. Posizionare questa pila nello spazio Asta 3. Per partite a 2 o 3 giocatori rimuovere queste tessere dal gioco.

4. Ordinate gli edifici e mettere tutti gli edifici "Insediamento" (*Settlement*) e "Insediamento / Paese" (*Settlement / Town*) vicino al tabellone nell'area approvvigionamento costruzioni. Ordinare le costruzioni in base alla tipologia (Residenziali, Industriali, Commerciali). Mettere gli edifici

“Paese” (*Town*) e “Città” (*City*) in un mucchio a parte per essere utilizzati dopo. I giocatori possono guardare questi edifici in qualsiasi momento.

Per partite a 2 giocatori inserire nel gioco solo un tipo per ogni costruzione ad eccezione di due Allevamento, Mercato e Fonderia.

5 Determinare casualmente il primo giocatore e dargli il segnalino giocatore iniziale.

Elementi nascosti (tenere dietro lo schermo): Risorse, Argento, Gettoni Commercio, Debito, Punti vittoria

Elementi pubblici: Lavoratori, Costruzioni, Linea Ferroviaria

Costruzioni

Le costruzioni hanno le seguenti proprietà:

Nome: descrivono l’edificio. La maggior parte degli edifici sono unici, mentre di alcuni ci sono diverse copie. I giocatori non possono costruire più edifici con lo stesso nome.

Tipo: Residenziale (verde), Industriale (blu) Commerciale (rosso) o Speciale (giallo). Occorre vincere un’asta del tipo indicato per poter costruire il relativo edificio.

Fase: Insediamento, Insediamento/Paese, Paese o Città. Questo determina la disponibilità dell’edificio.

Valore in punti: I punti vittoria della costruzione sono conteggiati alla fine del gioco.

Costo: le risorse richieste per erigere la costruzione.

Abilità/Bonus/Punteggio aggiuntivo: Alcuni edifici offrono un bonus aggiuntivo (una sola volta) quando vengono costruiti, come ad esempio un Lavoratore libero, una Linea Ferroviaria, un gettone Commercio, il pagamento di un gettone Debito o un avanzamento nella linea di Sviluppo ferroviario. Altri edifici forniscono abilità speciali, come ad esempio nuovi modi di utilizzare i gettoni Commercio. Altri edifici, infine, forniscono punti aggiuntivi alla fine del gioco basati su quanti elementi di un determinato tipo si hanno, come ad esempio un punto per ogni linea ferroviaria o per edificio commerciale.

Reddito Automatico: Reddito fornito automaticamente dalla costruzione durante la fase di reddito. Nessun lavoratore è richiesto per riscuotere questo reddito.

Reddito da Lavoratore: Reddito fornito dalla costruzione fino a quando è presente un lavoratore durante la fase del reddito.

Round di gioco

Homesteaders è un gioco di asta e gestione delle risorse in cui giocatori fanno offerte sui terreni e costruiscono edifici. Il gioco si svolge su 10 round. Ogni round è formato da una fase di reddito, dove i giocatori acquisiscono risorse, e da una fase di asta, in cui i giocatori fanno una offerta per i terreno disponibile e spendono poi le proprie risorse per costruire un edificio su quel terreno. Alla fine del gioco c’è un Reddito finale e il round di conteggio.

I giocatori costruiscono la città durante 3 fasi:

L’insediamento (round 1-4)

Il paese (round 5-8)

La Città (round 9-10)

Le fasi indicano quali edifici sono disponibili per la costruzione.

Fasi di un round

Le fasi di ogni round sono le seguenti:

1) SETUP

2) REDDITO

a. Assegnare Lavoratori

- b. Raccogliere il Reddito
- c. Pagare i Lavoratori

3) ASTA

- a. Offerta
- b. Costruzione

1 - SETUP

All'inizio di ogni turno i giocatori prendono i loro cubi-offerta dal tabellone dell'asta e la prima tessera di ogni mucchio delle aste viene scoperta e rivelata per questo round. Rimuovere ogni vecchia tessera asta dal gioco.

Se si tratta del round numero 5, cioè quando la fase Insediamento è finita e comincia la fase Paese, rimuove tutte le tessere edificio Insediamento non costruite dal gioco e aggiungere tutti gli edifici Paese nell'area approvvigionamento edifici. Gli edifici Insediamento/Paese sono disponibili sia nella fase Insediamento che nella fase Paese.

Notare che sono rimossi solo gli edifici che non sono stati ancora costruiti e non gli edifici di proprietà del giocatore.

Se si tratta del round 9, la fase Paese è finita e comincia la fase Città e quindi si eliminano gli edifici non costruiti rimasti in gioco e si aggiungono gli edifici Città nell'area approvvigionamento costruzioni.

2 - REDDITO

A) Assegnare Lavoratori

Ogni giocatore assegna simultaneamente i propri Lavoratori fra gli spazi disponibili delle proprie costruzioni. Se un giocatore non ha spazi sufficienti per tutti i propri Lavoratori, gli extra sono lasciati inattivi sulla propria tessera Fattoria (Homestead). I giocatori possono riassegnare i propri lavoratori ad ogni turno.

Notare che alcuni edifici hanno spazi lavoratori doppi. Questi richiedono 2 lavoratori al fine di produrre le risorse indicate. Per esempio, due lavoratori su un porto fluviale producono un oro, mentre un solo lavoratore non produce nulla.

Se un giocatore vuole vedere come gli altri giocatori posizionano i lavoratori, i giocatori dovrebbero posizionare i lavoratori in ordine di turno partendo dal giocatore iniziale.

B) Raccogliere Reddito

Ogni giocatore raccoglie le rendite automatiche da ogni costruzione e Linee ferroviarie e le rendite derivanti dagli spazi Lavoratore occupate. Le Linee Ferroviarie producono in automatico 1 argento. E' consigliabile che ogni giocatore metta in vista la propria rendita prima di posizionarla dietro lo schermo, di modo che ogni giocatore possa vedere quello che gli avversari stanno ricevendo.

C) Pagare i lavoratori

Ogni giocatore deve pagare alla banca 1 argento per ogni Lavoratore che ha sulle proprie tessere. Il giocatore deve pagare per tutti i propri Lavoratori anche se alcuni di questi sono inattivi.

I giocatori possono usare il Mercato, spendere oro o prendere un debito se vogliono pagare i propri lavoratori (vedere Commercio e Mercato, Usare oro e Debito, di seguito).

2 – ASTA

A) Offerta

Partendo dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario intorno al tavolo i giocatori fanno un'offerta sulle aste disponibili o passano.

I giocatori fanno un'offerta mettendo il loro cubo su una qualsiasi asta disponibile, nel spazio corrispondente alla propria offerta.. L'offerta minima è di 3 e tutte le offerte devono essere superiori

a qualsiasi offerta fatta in precedenza dagli avversari su quell'asta. Notare che i valore di asta disponibili sono: 3, 4, 5, 6, 7, 9, 12, 16 e 21. Un giocatore può fare qualsiasi offerta indipendentemente dal denaro a disposizione. Se l'offerta di un giocatore è superata dovrà a sua volta o fare una nuova offerta valida o passare. Se durante il proprio turno un giocatore sta vincendo un'asta non deve fare nulla.

I giocatori devono fare un'offerta valida o passare. Se l'offerta di un giocatore è stata superata è possibile fare un'altra offerta sulla stessa asta o su un'altra ancora o passare. Quando ogni giocatore ha passato o ha fatto l'offerta più alta su un'asta, la fase Offerta è finita.

Quando un giocatore passa in un'asta, avanza il proprio cubo sul percorso Sviluppo Ferrovia e prende immediatamente l'oggetto riferito a quello spazio o a ogni spazio precedente sul percorso. Per esempio, un giocatore che è avanzano fino al terzo spazio del percorso Sviluppo Ferroviario può prendere un gettone Commercio, una Linea Ferroviaria o un Lavoratore.

Una volta che un giocatore ha passato non partecipa al resto dell'asta.

Poiché ci sono più giocatori rispetto alle tessere asta, almeno una persona passerà ad ogni round. E' possibile che più giocatori passino durante un round se 2 giocatori passano prima di fare eventuali offerte. In questo caso ciascuno di questi 2 o più giocatori avanza sul percorso Sviluppo Ferroviario. Le tessere Asta che non hanno ricevuto offerte sono scartate e non sono prese da nessuno.

Offerte nel partite a 2 giocatori

Prima che il giocatore iniziale piazzi il proprio cubo per le offerte del round, deve anche posizionare un cubo offerta neutrale su ogni oggetto dell'asta. Il livello rispetto al quale il cubo asta neutrale deve essere posizionato è determinato sotto. E' possibile usare un secondo cubo per tenere traccia del livello delle offerte neutrali. Si può fare così sullo spazio asta di valore 3 per non creare confusione. Nota: Il giocatore iniziale può posizionare il cubo neutrale su un oggetto e poi rilanciare, se lo desidera, ma di solito vorrà metterlo su un altro oggetto.

Il livello iniziale dell'offerta del cubo neutrale è pari a "5". Nel turno 1 il giocatore iniziale metterà il cubo neutrale sul valore "5" di un oggetto e successivamente farà la propria offerta. Di solito un giocatore sceglie di offrire sull'altro oggetto, ma si può decidere di rilanciare il cubo neutrale se lo si desidera.

Se entrambi i giocatori vincono un'asta durante il turno, il livello dell'offerta neutrale è aumentato di 1 per il prossimo round. Così se per esempio entrambi i giocatori vincono un oggetto nel round 1 il livello dell'offerta neutrale sarà aumentato a 6. Eccezione: se il valore dell'offerta neutrale è pari a "9" on può più essere aumentata.

Ogni volta che un giocatore decide di passare, si diminuisce il valore dell'offerta del cubo neutrale di 1 livello. Il livello minimo che l'offerta neutrale può raggiungere è 3.

Se nessun giocatore vince l'asta nello spazio #1, la tessera Primo Giocatore passa all'altro giocatore. Se un giocatore vince l'asta nello spazio #1 riceverà la tessera Primo giocatore come al solito.

Se il giocatore iniziale comincia il turno passando invece di cominciare l'asta, deve però fare un'offerta e mettere il cubo neutrale su di uno spazio asta a scelta. (Se il valore dell'asta era a "6", e vuole passare, mette il cubo dell'offerta neutrale su un oggetto a propria scelta sul valore 6 e quindi riduce il valore dell'offerta per il futuro).

B) Costruzione

Partendo dal giocatore che ha vinto l'Asta 1, seguito dai vincitori dell'Asta 2 e dell'Asta 3, i giocatori devono pagare per l'Asta e quindi possono costruire un edificio del tipo indicato sulla tessera asta. La tessera asta viene poi scartata. I giocatori non possono tenere la tessera asta per un uso futuro. Il vincitore dell'Asta 1 riceve anche il segnalino Primo giocatore. Per pagare un'offerta d'asta, così come per pagare i lavoratori, il giocatore può usare il Mercato, spendere Oro o prendere un debito.

Alcune tessere asta non permettono la costruzione di edifici ma permettono di prendere un lavoratore e/o di avanzare sul percorso sviluppo Ferroviario. In questo caso il giocatore riceve immediatamente questi oggetti e scarta la tessera asta senza costruire un edificio.

Alcune tessere asta danno l'opportunità di prendere un Lavoratore, oltre che di costruire un edificio, o l'abilità di scambiare risorse per Punti Vittoria o una Linea Ferroviaria. Questi oggetti aggiuntivi possono essere presi/pagati DOPO la costruzione e SOLO UNA VOLTA. I bonus ottenuti dalla costruzione di un edificio (ad esempio il gettone Commercio dal ranch) possono essere usati per pagare gli oggetti aggiuntivi derivanti dalla tessera.

Per costruire un edificio il giocatore ne sceglie uno dall'area approvvigionamento, rispettando il tipo indicato sulla tessera asta e paga il prezzo dell'edificio in risorse. Il giocatore può comprare le risorse necessarie al mercato.

Esempio: Giocatori R, G, V, B stanno facendo offerte per le Aste 1, 2 e 3

1 – R offre 5 sull'asta 1, G offre 6 sull'asta 1 (Rosso non può rilanciare immediatamente ma deve aspettare il suo turno). V offre 3 sull'asta 2. B offre 7 sull'asta 1

2 – R offre 3 sull'asta 3 (un giocatore può passare ad un'altra asta se deve rilanciare), G offre 4 sull'asta 3, V è ancora il miglior offerente sulla propria asta, quindi non fa nulla, B è il miglior offerente sulla sua asta, quindi non fa nulla.

3 R offre 5 sull'asta 3 (un giocatore può rilanciare sulla stessa asta dove attualmente sta facendo offerte). G decide di passare. G avanza immediatamente sul percorso Sviluppo Ferroviario e prende un oggetto (l'oggetto può essere quello del nuovo spazio o degli spazi precedenti).

Tutti i giocatori sono ora i migliori offerenti sulle aste o hanno passato, per cui la fase Asta è finita. B vince l'asta 1 con un'offerta di 7, V vince l'asta 2 con un'offerta di 3 e R vince l'asta 3 con un'offerta di 5.

Punteggio Finale

Dopo il 10° round c'è una fase di Rendita e Punteggio Finale in cui i giocatori ripetono un'ultima volta la fase Reddito e quindi utilizzano il Mercato a loro piacere al fine di pagare i debiti o convertire i gettoni Commercio, l'argento e le risorse in Punti Vittoria.

Ogni giocatore calcola il proprio punteggio sommando:

- i gettoni Punti Vittoria ottenuti durante il gioco;
 - il valore dei punti dei propri edifici;
 - il valore dei punti bonus dei propri edifici;
 - 2 punti vittoria per ogni Oro, Bestiame e Rame;
- Legno, Cibo e Acciaio non valgono nulla.

Un gettone debito può essere estinto pagando 5 argento. I giocatori perdono punti a titolo di penale se non pagano il debito. Il numero di Punti Vittoria persi aumenta a seconda di quanti debiti ha un giocatore: -1 punto per il primo gettone Debito, -2 Punti Vittoria per il secondo, -3 Punti Vittoria per il terzo ecc.

Cinque gettoni debito non pagato hanno un valore complessivo di -15 Punti Vittoria.

Il giocatore con più Punti Vittoria avrà il proprio nome nella città e sarà dichiarata vincitore!

In caso di parità, il vincitore è il giocatore con più argento. In caso di ulteriore pareggio, tutti i giocatori alla pari sono dichiarati vincitori.

Commercio e Mercato

I gettoni Commercio si ottengono da alcuni edifici, per lo più commerciali, e rappresentano la possibilità di effettuare transazioni commerciali. Un giocatore può usare il gettone Commercio e il Mercato in qualsiasi momento. Il mercato può essere usato per fare una delle seguenti azioni:

- Reclutare un lavoratore: il costo per assumere un nuovo Lavoratore è 1 gettone commercio e 1 Legno
- Acquistare Risorse: un giocatore può spendere un gettone Commercio per comperare una delle risorse, a scelta, alle tariffe in vigore.
- Vendere risorse: Un giocatore può spendere un gettone commercio per vendere una risorsa a propria scelta secondo le tariffe vigenti. I giocatori ricevono un punto vittoria per la vendita attraverso il Mercato.

La rendita dei prodotti è la seguente:

Legno – 1 argento

Cibo – 2 argento

Acciaio – 3 argento

Oro – 4 argento

Rame – 1 risorsa oro

Bestiame – 1 risorsa oro

Alcuni edifici danno degli utilizzi aggiuntivi dei gettoni Commercio.

Spendere Oro

Un Oro può essere usato come se fossero 5 Argento per qualsiasi scopo, ma non da resto.

Esempio

- *pagare 7 operai con 1 Oro e 2 Argento o con 2 Oro*
- *pagare il costo di un'asta di 9 con 1 Oro e 4 Argento o 2 Oro*
- *pagare un gettone debito con 1 Oro*

Debito

Un giocatore può prendere qualsiasi quantità di Debito in ogni momento. Per ogni gettone debito prende preso, il giocatore riceve 2 Argento. Il debito può essere estinto durante il calcolo del punteggio pagando 5 Argento. I giocatori possono usare il Mercato e spendere Oro in questo momento. Ogni gettone debito non pagato comporta una penalità nel conteggio dei punti finali.

Tracciato Sviluppo Ferroviario

I giocatori avanzano sul tracciato Sviluppo ferroviario durante il gioco. Ogni volta che un giocatore avanza riceve il bonus raffigurato su quello spazio o su un qualsiasi spazio precedente.

Il tracciato Sviluppo Ferroviario dispone di 5 spazi con i seguenti bonus:

- 1) gettone Commercio
- 2) Linea ferroviaria
- 3) Lavoratore
- 4) Tutele risorse (Legno/Cibo/Acciaio/Oro/Bestiame/Rame)
- 5) 3 Punti Vittoria

Se un giocatore è già sullo spazio 5 del tracciato, l'unico progresso che gli è consentito è scegliere uno dei bonus già acquisiti.

Esempio: un giocatore raggiunge il terzo spazio del tracciato sviluppo ferroviario e può quindi prendere un gettone Commercio una Linea Ferroviaria o un Lavoratore.

Spiegazione Edifici

Pensione (Boarding House): quando questo edificio viene costruito il proprietario scarta un gettone debito. Se non ha un gettone debito ne prende uno, guadagnando 2 Argento, e poi lo scarta.

Stazione del Treno (Train Station): quando viene costruita la stazione del treno si può costruire immediatamente un altro edificio di qualsiasi tipo.

Banca (Bank): si può scambiare 1 gettone Commercio per 1 Argento in ogni momento. Non si può scambiare un argento per un gettone Commercio. La rendita della banca è “Scarta 1 gettone Debito”.

Porto Fluviale (River Port): è possibile utilizzare l’oro come se fosse Rame o Bestiame per il pagamento degli edifici o per le abilità, nei round 9 e 10 (fase Città), di quelle tessere Asta che consentono di pagare Rame o Bestiame per ottenere 4 Punti Vittoria. Non si può vendere Oro (usando l’azione vendita) come se fosse Rame/Bestiame. Si può usare questa abilità quante volte si vuole.

Mercato (Market): Si può scambiare un gettone Commercio e un Legno per un Cibo o un gettone commercio e un Cibo per un Acciaio. Si può usare questa abilità quante volte si vuole e in ogni momento.

Rodeo (Rodeo): questo edificio fornisce un reddito di 1 argento per ogni lavoratore che si possiede fino a un massimo di 5 Argenti. Per esempio se si hanno 3 lavoratori, si ottengono 3 Argento, se si hanno 7 Lavoratori si hanno 5 argento. La rendita si calcola sul numero di Lavoratori che si ha in quel momento e non quando il Rodeo è stato costruito.

Fucina (Forge): Ogni volta che si costruisce un edificio dopo la Forgia, si guadagna 1 Punto Vittoria (non segnare 1 Punto Vittoria per la Forgia stessa). Se si costruiscono 2 edifici durante lo stesso turno (usando una Stazione ferroviaria) si ottiene 1 Punto vittoria per ognuno.

Emporio (General Store): Ogni volta che si vende una risorsa si riceve un Argento aggiuntivo. Ad esempio se si vende un Legno si guadagnano 2 argento e 1 Punto Vittoria invece di 1 Argento e 1 Punto Vittoria. Se si vende un Rame si riceve 1 Oro, 1 Argento e 1 Punto Vittoria invece di 1 Oro e 1 Punto Vittoria. Questa abilità si applica ogni volta che si vendono risorse in un turno e non permette uno sconto sulle risorse acquistate.

Avvocato (Lawyer): si può superare l’offerta di qualcuno con lo stesso valore invece di farne una più alta. Ad esempio, se un avversario ha un’offerta sullo spazio “5” per una certa asta, si può rimpiazzare la sua offerta con la propria invece di dover fare un’offerta di “6” o superiore.

FAQ

D: *Sono al verde? Cosa devo fare?*

R Prendere un debito e acquistare edifici che generano reddito.

D: *Se un edificio produce un certo reddito e altro ancora da uno spazio Lavoratore, ottiene posso ottenere il reddito normale senza mettere il Lavoratore nel suo spazio?*

R: Sì. Ad Esempio si ottengono i 2 Argento dalla Fattoria anche senza usare i suoi spazio Lavoratore.

D: *Quando posso usare i gettoni Commercio?*

R: In ogni momento. Questo include il Conteggio Finale, mentre si sta cercando di pagare un Asta o un edificio o se si vuole assumere un lavoratore durante l’Assegnazione dei Lavoratori e usarlo in quel turno.

D: *Quanti gettoni commerciali posso usare per turno?*

R: Qualsiasi numero. E' possibile utilizzar il Mercato tutte le volte che si vuole e come si vuole.

D: *Quando posso spostare i miei Lavoratori sui nuovi edifici?*

R: E' possibile spostare tutti i Lavoratori dove si vuole durante la fase di Assegnazione dei Lavoratori.

D: *Devo pagare tutti i miei lavoratori?*

R: Sì, tutti i lavoratori vanno pagati ad ogni turno, anche se sono a riposo e anche se si deve prendere un debito per pagarli.

D: *Se si vince un'asta, è possibile salvare il terreno per dopo?*

R: No, è obbligatorio costruire un edificio immediatamente

D: *Ho bisogno di più lavoratori, come faccio a trovarli?*

R: Alcune tessere Asta forniscono dei Lavoratori, l'avanzamento sul tracciato Sviluppo Ferroviario è in grado di dare dei lavoratori se si raggiunge lo spazio 3 ed è possibile in ogni momento reclutare Lavoratori usando un gettone Commercio e un Cibo (Ricorda che è possibile usare un altro gettone Commercio per comprare il cibo se necessario).

D: *Il segnalino Giocatore Iniziale ruota in senso orario?*

R: No, chi vince l'asta nello spazio #1 diventa il nuovo Giocatore Iniziale. Se nessun giocatore ha fatto una offerta su questa asta, il vincitore dell'Asta 2 diventa il primo giocatore (se non c'è, il #3). Se nessun giocatore ha fatto offerte nelle aste allora il segnalino Primo Giocatore non si muove (questo dovrebbe verificarsi raramente).

D: *Cosa succede se si arriva alla fine del tracciato Sviluppo Ferroviario?*

R: Ogni avanzamento sul tracciato Sviluppo Ferroviario dopo il 5° è considerato come una conferma della stessa posizione. E' possibile scegliere la ricompensa che si desidera ottenere.

D: *Se vinco un'asta che mi permette di avanzare sul Tracciato Sviluppo Ferroviario, è possibile usare il bonus ottenuto per aiutarmi a pagare l'asta?*

R: No, si deve prima pagare l'asta e dopo ottenere il beneficio

D: *Posso usare il gettone Commercio che ricevo dal costruire un Ranch per aiutarmi a pagare la costruzione del Ranch o per la tessera Asta che mi ha dato la terra?*

R: No, si deve pagare l'edificio prima di ottenere qualsiasi bonus o utilizzare le abilità che si ottengono, e non si può pagare l'edificio finché non si è pagato l'asta.

D: *La mia tessera Asta mi permette di pagare una risorsa per ottenere un bonus (Punti Vittoria/Linea Ferroviaria). Posso usare un bonus o l'abilità che ricevo dall'edificio costruito per aiutare a pagare per questo?*

R: Sì, si paga la risorsa per questi bonus sulle carte azione dopo aver costruito l'edificio.