

Le valli dello Yorkshire sono molto rinomate per tranquillità e l'inestimabile bellezza, ma molto meno per la loro storia ferroviaria. “Last Train To Wensleydale” cerca di riparare a questa mancanza ricreando quel periodo in cui le ottimiste compagnie ferroviarie costruivano linee in una terra che era “buona solo per pascolare le greggi”. In questo gioco Impersonerai il ruolo di un promotore ferroviario, sostenuto ed appoggiato dagli investimenti di centinaia di locali proprietari terrieri . Il tuo scopo sarà quello di costruire delle linee che possano trarre profitto dal trasporto di passeggeri, pietra e formaggio. Tuttavia il denaro non è l'unica risorsa di cui avrai bisogno. Molti abitanti locali si opporranno ai tuoi piani e alle tue macchinazioni e soltanto grazie all'influenza che eserciterai sul governo sarai

in grado di costruire sulla loro terra. La tua compagnia è decisamente troppo piccola per poter essere indipendente, quindi i contatti con i maggiori operatori del settore ti aiuteranno ad acquisire dei treni di seconda mano ed ampliare il tuo parco macchine. Avrai anche bisogno di essere in buoni rapporti con le due maggiori compagnie locali, la “Midland Railway” e la North Eastern Railway”. Senza il loro supporto sarai in grado di connetterti alle loro reti, né tanto meno potrai negoziare la vendita di quelle tratte che saranno diventate poco redditizie (e lo diventeranno di certo!).

“Last Train To Wensleydale” è un gioco per 3 o 4 persone ed una partita dura all'incirca dai 90 ai 120 minuti.

PANORAMICA

“Last Train To Wensleydale” ha parecchi punti in comune con molti altri giochi ferroviari in quanto dovrete costruire delle tratte ferroviarie con lo scopo di muovere delle merci, al fine ultimo di totalizzare il più alto numero di punti vittoria. Tuttavia incontrerete un certo numero di ostacoli sul vostro cammino che potrebbero farvi inciampare, quindi prestate molta attenzione.

Prima di cominciare la partita bisogna sistemare i passeggeri e le merci sul tabellone di gioco. Ciò avviene in maniera casuale, con i vari pezzi che vengono pescati dall'apposito sacchetto. I passeggeri sono di 2 colori: quelli rossi che desiderano viaggiare verso una città della “Midland Railway”, e quelli verdi che invece vogliono dirigersi verso una città della “North Eastern Railway”.

I “passeggeri” bianchi non sono dei veri passeggeri, ma rappresentano quei proprietari terrieri ostili alle vostre costruzioni sulla propria terra. Ci sono due tipi di merci, pietra e formaggio. La pietra deve essere trasportata dalle colline verso una città adiacente, dalla quale possa quindi essere spedita. Il formaggio può invece essere spedito tramite qualsiasi linea ferroviaria che attraversa l'area.

Il gioco si sviluppa in 4 o 5 turni, dipende dal numero di giocatori. Ogni turno consiste di un numero di fasi, 10 in tutto, sebbene alcune fasi interessino soltanto delle azioni di mantenimento.

La prima parte di ogni turno vi vedrà impegnati a guadagnare punti influenza. Ogni turno saranno disponibili 8 set di punti influenza che vengono messi all'asta. Ci sono 4 tipi di influenza. L'influenza *GOVERNO* (bianca) è richiesta per avere la meglio su quei proprietari terrieri che avversano le vostre costruzioni sulla propria terra. L'influenza *TRENO* (marrone) è invece fondamentale per acquisire locomotive di seconda mano ed ampliare il parco macchine, senza i quali non è possibile spostare né le merci né i passeggeri. L'influenza *MIDLAND RAILWAY* (rossa) e quella *NORTH EASTERN RAILWAY* (verde) possono essere usate per collegarsi alle loro linee o per convincerli a rilevare le vostre linee non più redditizie.

La quantità di influenza governo e influenza treno che hanno i giocatori determinerà l'ordine di gioco per quanto concerne la costruzione di tratte o lo spostamento delle merci e dei passeggeri.

Comincerete ogni turno con 12 cubetti investimento in aggiunta a quelli già in vostro possesso, fino ad un massimo di 15 cubetti. Questi cubetti rappresentano delle grosse quantità di capitale di cui disponete per gli investimenti nella costruzione di linee ferroviarie o per “ungere le palme” in modo da guadagnare influenza. In un certo qual modo i cubetti investimento ed i punti influenza sono intercambiabili, nel senso che potete usare i cubetti per guadagnare influenza ma poi potete convertire l'influenza in punti che vi permettano di costruire delle tratte.

Nel gioco è inoltre presente un indicatore di perdita & profitto (*loss & profit*) che misura come sta andando la propria compagnia. Questo indicatore non fornisce alcun risultato “reale” in quanto ogni perdita/profitto sarebbe

troppo piccola se comparata con le somme dei cubetti investimento.

Costruire una tratta è piuttosto semplice. La mappa si divide in 3 tipologie di terreno: pianura, valle e collina. È possibile costruire soltanto nelle valli o nelle pianure. I binari vengono collocati a cavallo dei confini tra due zone per mostrare il collegamento che c'è tra di loro. Costruire completamente in una zona valle costa 1 punto costruzione, mentre costruire completamente in una zona pianura costa 2 punti costruzione. Si spendono cubetti investimento e punti influenza per pagare il costo dei punti costruzione di una tratta. Sono presenti un numero di restrizioni riguardo al modo in cui è possibile costruire una tratta, la più rilevante delle quali è che è possibile costruire una tratta soltanto come una singola continua serie di binari. Non è possibile biforcare la tratta che si posiziona, o collocare binari in due linee separate. Deve necessariamente essere posizionata con un inizio ed una fine ben evidenti. È però possibile creare delle biforcazioni nei turni a seguire collegandosi alle tratte disposte nei turni precedenti.

Una volta posizionata la tratta avrete bisogno di acquistare delle locomotive e dei vagoni. Se guardate in cima al tabellone noterete 12 treni sistemati in 3 file. Ogni treno può trasportare un certo numero di passeggeri e di merci, come indicato dai simboli che si trovano sopra alle carrozze e ai vagoni merci. È possibile acquistare fino a 3 treni, ma mai più di 1 per ogni singola fila. Per acquistarli si spendono punti influenza. La capacità di ciascun treno che si acquista limita il numero di passeggeri e di merci che è possibile prelevare dal tabellone.

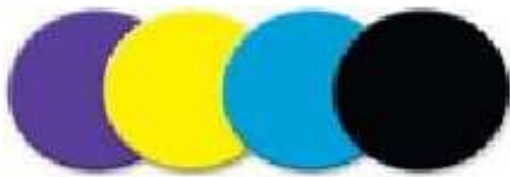
Una volta che le merci e i passeggeri sono stati spediti si verifica se si è avuto un profitto o se invece si è in perdita. Si sommano il valore dei passeggeri e delle merci che sono state spostate nel turno e poi si sottraggono il numero di binari che ci sono sul tabellone di gioco. La posizione sulla quale si finisce sulla barra indicatore perdita & profitto determinerà l'ordine di gioco del turno successivo.

Merci e passeggeri non vengono reinseriti una volta che il gioco è cominciato, il che significa che una volta che una regione è stata spogliata di tutti i pezzetti tutte le tratte che la percorrono diventeranno un peso finanziario. È in questo momento che avrete l'opportunità di cedere tali linee non più redditizie alle grandi compagnie ferroviarie. Per farlo dovrete spendere dei punti influenza *COMPAGNIA* (MR o NER).

Alla fine del gioco si totalizzeranno un numero di punti vittoria pari al numero di passeggeri e merci che avete spedito nel corso del gioco. Riceverete un bonus per ogni gruppo (per gruppo si intende un set di ciascun tipo di merce o passeggero), quindi sarete incentivati a spostare una serie bilanciata di pezzi. A questo totale va poi aggiunto o sottratto il proprio livello perdita & profitto, dipendente dal fatto che siate in attivo o in passivo. Si deve sottrarre dal totale anche un punto per ogni binario che avete sul tabellone.

E questo è quanto.

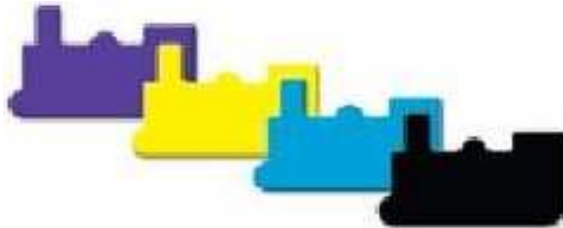
COMPONENTI



10 segnalini giocatore per giocatore



15 "tratte di connessione giocatore"
per giocatore



3 "pezzi treno giocatore" per giocatore



15 "cubetti investimento giocatore"
per giocatore



60 cubetti pietra bianchi



60 cubetti formaggio arancioni



5 segnalini rossi "Influenza Midland Railway"



5 segnalini verdi
"Influenza North Eastern Railway"



5 segnalini bianchi "Influenza Governo"



5 segnalini marroni "Influenza Treno"



60 tratte di connessione rosse
"Midland Railway"



60 tratte di connessione verdi
"North Eastern Railway"



25 pezzi rossi "Passeggero Midland Railway"



25 pezzi verdi
"Passeggero North Eastern Railway"

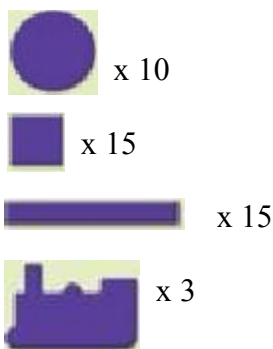


25 pezzi bianchi "Opposizione"



1 segnalino turno

INIZIO DEL GIOCO



Ogni giocatore deve selezionare un set di pezzi. Ogni set consiste di 10 segnalini giocatore, 15 cubetti investimento, 15 binari di connessione e 3 pezzi treno. Ogni giocatore deve posizionare i propri cubetti investimento da una parte in modo da formare una riserva.

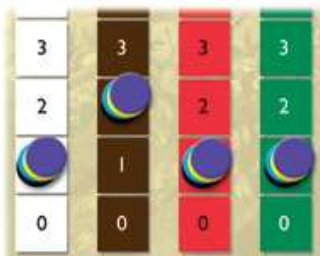


A caso si sceglie il primo giocatore. L'ordine di gioco sarà in senso orario a partire da questa persona. Evidenziare l'ordine di gioco sulla barra *Ordine di gioco* con i segnalini giocatore.

Ciascun giocatore deve posizionare un segnalino su ognuna delle seguenti barre, nello spazio indicato.



Lo spazio "0" della barra Perdita & Profitto



Lo spazio "1" della barra influenza *governo*, lo spazio "2" della barra influenza *treno*, e lo spazio "1" di entrambe le barre influenza *Midland Railway* e *North Eastern Railway*.

L'ordine in ciascuna pila deve corrispondere all'ordine di gioco, procedendo dal primo giocatore in cima fino all'ultimo giocatore in fondo. L'ordine con cui si impilano i segnalini può essere di particolare rilievo durante la partita nel determinare l'ordine di gioco.

Disporre tutti i cubetti pietra e formaggio nel sacchetto. Pescare 2 cubetti a caso e posizzionarli su ciascuna zona

collina e zona pianura del tabellone. Non posizionare cubetti su nessuna zona valle o zona contenente una città maggiore o minore che sia (*major/minor town*). Tutte le zone che devono contenere un cubetto sono indicate da un quadratino bianco o arancione.

Dopo aver posizionato i cubetti in ogni zona legittima, rimuovere ogni cubetto che non corrisponde al colore del cubetto stampato in quella zona. In questo modo ogni cubetto formaggio che si trova su una zona collina verrà rimosso dal tabellone. Allo stesso modo, ogni cubetto pietra di ciascuna zona pianura sarà rimosso. Tutti i cubetti rimossi in questo modo devono essere riposti nella scatola di gioco. Rimuovere quindi ogni cubetto formaggio o pietra residuo dal sacchetto, e rimetterli nella scatola.

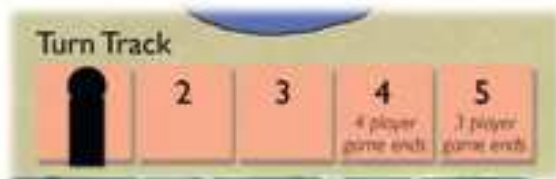


ESEMPIO: 2 cubetti pietra sono stati pescati per la zona collina, mentre 1 cubetto pietra e 1 formaggio sono stati pescati per la zona pianura adiacente ad essa. Una volta che tutti i cubetti sono stati posizionati, il cubetto pietra deve essere rimosso dalla zona pianura. Si noti che nessun cubetto viene collocato sulla zona di Richmond.

Mettere nel sacchetto tutti i pezzi passeggero, compresi quelli bianchi "opposizione". A caso pescare e collocare 3 pezzi su ogni città maggiore (non quelle verdi o rosse che sono delle compagnie), e 2 pezzi su ogni città minore. Le città maggiori sono indicate con dei quadratini mentre le città minori con dei cerchietti.

Posizionare i binari di connessione Midland Railway e North Eastern Railway al lato del tabellone a formare una riserva.

Posizionare quindi il segnalino turno sul primo spazio della barra del turno.





ESEMPIO: Su Richmond sono stati posizionati 2 pezzi passeggero rossi e 1 verde, mentre su Reeth ne sono stati messi 1 rosso e 1 verde.

Su Bedale è stato collocato 1 pezzo verde ed 1 bianco "opposizione". Si noti che nessun pezzo passeggero è stato collocato su North Allerton in quanto si tratta di una città della North Eastern Railway.

IL TURNO DI GIOCO

Una partita a "Last Train To Wensleydale" dura 4 o 5 turni, dipende dal numero di giocatori. Con 4 giocatori la partita dura 4 turni, mentre con 3 giocatori dura 5 turni.

Ogni turno è composto dalle seguenti fasi. Ciascuna fase deve essere completata prima di poter procedere alla fase successiva.

1. Cubetti Investimento
2. Punti Influenza
3. Asta Punti Influenza
4. Ordine di Gioco
5. Costruzione Tratta
6. Acquisto Treni e Movimento di Merci/Passeggeri
7. Perdita & Profitto
8. Ordine di Gioco
9. Rilevazione
10. Fine del Turno

Fase 1: Cubetti Investimento

Un cubetto investimento rappresenta una grossa quantità di capitale. Questo capitale è composto dai contributi dei locali proprietari terrieri e degli uomini d'affari che vedono dei vantaggi nell'essere collegati alla rete ferroviaria nazionale.

Ogni giocatore preleva quindi 12 cubetti investimento del proprio colore dalla riserva. Se un giocatore dovesse avere meno di 12 cubetti nella riserva, deve pescare quelli che sono rimasti. Il numero massimo di cubetti che un giocatore può tenere sono 15. Si noti che i giocatori conservano ogni cubetto investimento che non hanno

usato nel turno precedente.

Fase 2: Punti Influenza

Il successo nel business ferroviario dipende dai collegamenti che si fanno con le diverse compagnie e con gli ufficiali governativi. Userete questa influenza per guadagnare un vantaggio sugli altri concorrenti.

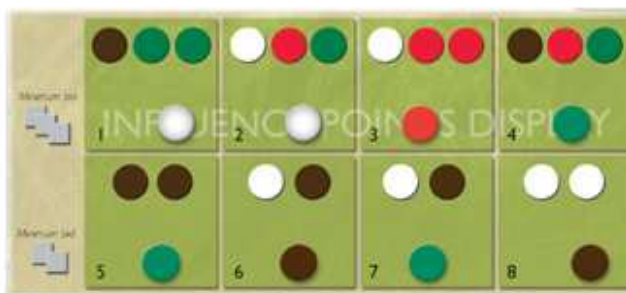


Ci sono 4 colori influenza. C'è l'influenza sulle due maggiori compagnie della regione, che sono la Midland Railway (rossa), e la North Eastern Railway (verde). L'influenza su queste due compagnie vi permetterà di costruire a partire dalle loro linee e di convincerli a rilevare le vostre tratte non più redditizie.

C'è anche un'influenza treno (marrone) con i vari depositi motore sparsi nel paese. Siccome la vostra compagnia è troppo piccola per poter comprare motori nuovi, dipendete da questa influenza per essere in grado di acquisire dei motori decenti di seconda mano ed un parco macchine. Infine c'è un'influenza governo (bianca) a cui potete fare appello per ignorare i proprietari terrieri ostili ai vostri piani di costruzione.

I punti influenza si guadagnano in un'asta, dove dovrete spendere dei cubetti investimento. In questa fase si possono vedere quali punti influenza sono disponibili per essere acquistati.

Accertatevi che tutti i segnalini influenza siano sistemati nel sacchetto. A caso pescate e collocate un segnalino influenza in ogni riquadro influenza. I segnalini posizionati in ciascun riquadro si aggiungono ai punti che ci sono già stampati sopra.



ESEMPIO: Il primo riquadro ha già 1 punto treno e 2 North Eastern Railway stampati sopra. Dopo la pesca casuale è stato aggiunto un segnalino governo bianco. Chiunque vinca l'asta per questo riquadro riscuoterà tutti e 4 i punti influenza mostrati.

Fase 3: Asta Punti Influenza

In questa fase si faranno delle offerte per i punti influenza disponibili. L'ordine per le offerte è mostrato sulla barra *Ordine dei Giocatori*. Seguendo questo ordine ogni giocatore deve fare un'offerta, a meno che non abbia già due offerte in piedi. Questa procedura viene ripetuta fino a che tutti i giocatori hanno fatto un'offerta per 2 riquadri influenza OPPURE non sia possibile fare altre offerte.

Fare un'offerta significa piazzare alcuni dei propri cubetti investimento in uno dei riquadri influenza. Si può fare un'offerta anche in un riquadro che già contiene i cubetti di un altro giocatore, ma il numero di cubetti che bisogna posizionare deve superare quelli che ci sono nel riquadro. Se si supera l'offerta di un altro giocatore in questo modo, i cubetti che erano precedentemente nel riquadro vengono restituiti al legittimo proprietario. In nessun caso è possibile fare un'offerta maggiore per superare la propria offerta.

L'offerta minima che si può fare è uguale al numero di punti investimento fissi che si trovano nel riquadro. Ad esempio nei 4 riquadri della prima fila in alto l'offerta minima sarebbe di 3 cubetti investimento, in quanto su ogni riquadro ci sono stampati 3 cubetti influenza fissi. L'offerta minima nella fila in basso invece sarebbe di 2 cubetti.

Se un giocatore ha già 2 offerte in piedi ed il turno torna nuovamente a lui, egli non può fare azioni. Il gioco passa al giocatore successivo. Tuttavia se una delle sue offerte fosse superata da quella di un altro giocatore (e ricevesse quindi indietro i propri cubetti), al turno successivo dovrebbe nuovamente fare un'offerta.

Una volta che tutti i giocatori hanno due offerte in piedi l'asta termina ed i giocatori aggiungono i punti influenza che hanno acquistato ai rispettivi totali. Qualora un giocatore avesse speso tutti i propri cubetti influenza per una singola offerta non solo avrebbe agito come un vero stupido, ma non avrebbe neanche la possibilità di fare una seconda offerta su un altro riquadro. Anche in questo caso la fase termina.

I punti influenza vengono quindi registrati sulle barre che si trovano intorno al tabellone. L'ordine con il quale i punti influenza vengono aggiunti ai rispettivi totali è molto importante. I riquadri influenza sono numerati dall'1 all'8. Questo indica l'ordine con il quale i punti vengono aggiunti, procedendo dal riquadro con il valore minimo a quello con il valore massimo. Quindi chiunque avesse vinto l'offerta nel riquadro "1" aggiunge i punti di quel riquadro ai propri totali. Tocca quindi al giocatore che ha vinto l'offerta nel riquadro "2" aggiungere i punti ai propri totali.

Bisogna muovere verso l'alto i segnalini giocatore sulle varie barre per mostrare i nuovi totali. Siccome spesso i giocatori avranno gli stessi totali si renderà necessario impilare i segnalini. Se un segnalino si sposta in uno spazio già occupato da uno o più segnalini, allora deve essere posizionato in cima alla pila. Questo ordine si rivelerà molto importante, come mostrato in seguito.

Una volta che tutti i giocatori hanno aggiunto tutti i punti influenza ai rispettivi totali, il gioco passa alla fase successiva. Nel caso un segnalino si trovasse già nello spazio più alto di una determinata barra influenza, allora quel giocatore non potrebbe guadagnare ulteriori punti influenza di quel tipo, in quanto ogni barra impone un limite alla quantità di influenza che è possibile acquisire. In questo caso tuttavia quel giocatore muoverebbe il

proprio segnalino in cima alla pila.

Fase 4: Ordine di Gioco

In questa fase si stabilisce l'ordine di gioco per quanto riguarda la costruzione delle tratte e il movimento delle merci e dei passeggeri.

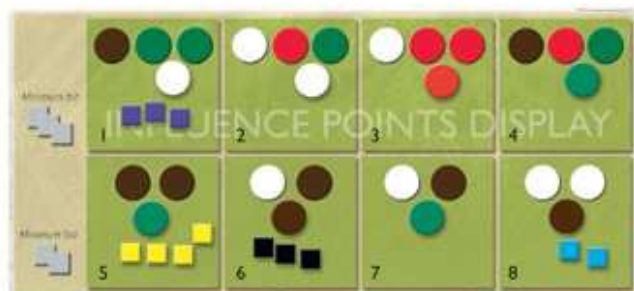


L'ordine di gioco per la costruzione delle tratte è determinato da quanti punti influenza governo (barra bianca) ha ciascun giocatore. Il giocatore con il maggior numero di punti influenza governo sarà il primo. Il secondo con il maggior numero sarà il secondo, e così via.

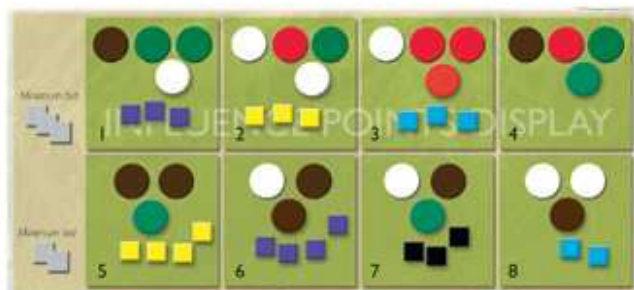
L'ordine di gioco per l'acquisto dei treni e il movimento delle merci e dei passeggeri è determinato da quanti punti influenza treno (barra marrone) ha ciascun giocatore. Anche in questo caso il giocatore con il maggior numero di punti influenza sarà il primo, e così via.

Nel caso due o più giocatori avessero lo stesso numero di punti influenza, allora avrebbe la precedenza il giocatore il cui segnalino si trovasse in cima alla pila.

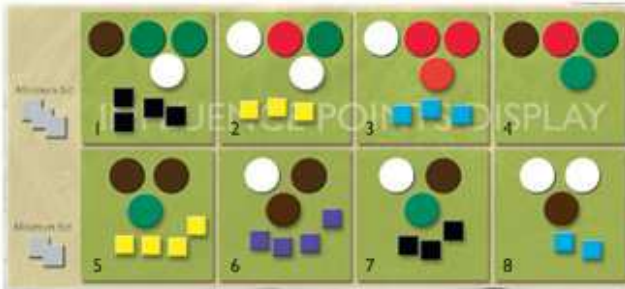
ESEMPI ESTESI DELLE FASI 2 E 3:



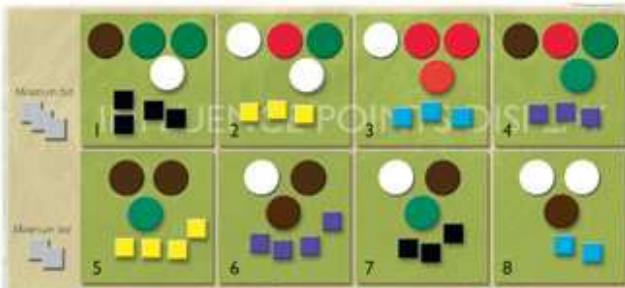
L'ordine di gioco è viola-giallo-blu-nero. Dopo il primo giro d'asta i giocatori hanno fatto delle offerte come mostrato qui sopra.



Nel secondo giro d'asta il viola ha deciso di superare l'offerta del nero nel riquadro 6.



Nel terzo giro di offerte soltanto il nero è ancora in grado di fare un'offerta dato che tutti gli altri giocatori hanno 2 offerte ciascuno in piedi. Si noti che i giocatori non possono superare le proprie offerte. Il nero qui supera l'offerta del viola nel riquadro 1.



Nel quarto giro d'asta soltanto il viola può ancora fare un'offerta e decide di piazzare dei cubetti nell'unico riquadro rimasto vuoto. Si noti che egli deve ancora fare un'offerta di 3 cubetti in quanto è il minimo richiesto per i riquadri della fila in alto.

I giocatori a questo punto registrano i punti influenza che hanno guadagnato. L'ordine con il quale aggiungono i punti è importante, bisogna sempre procedere dal riquadro 1 al riquadro 8.



Una volta che i punti sono stati aggiunti, l'indicatore dei Punti Influenza appare come quello in foto. Si spera si possa capire per quale motivo l'ordine in cui i punti vengono registrati sia così importante. Il nero e il giallo sono in pareggio sia nei punti influenza governo sia in quella treno, il che significa che l'ordine con il quale i loro segnalini sono stati impilati determinerà



l'ordine di gioco tra di loro.

Fase 5: Costruzione Tratta

Durante questa fase ogni giocatore avrà la possibilità di costruire una serie di binari di collegamento. Una serie significa una catena ininterrotta di collegamenti con una origine chiara e netta e priva di biforcazioni (sebbene delle biforcazioni possano comunque presentarsi in quanto potrebbero essere create dall'unione con delle tratte di collegamento disposte nei turni precedenti).

L'ordine di gioco per questa fase è mostrato sul display della Barra Ordine di Costruzione.

Quando sarà il vostro turno di costruire dei binari potrete costruire una serie di tratte di collegamento in numero variabile a vostro piacimento. Una volta che avete terminato di costruire i vostri binari, il giocatore successivo può costruire le proprie. La fase termina una volta che tutti i giocatori hanno avuto l'opportunità di costruire una serie di tratte di collegamento e il gioco passa alla fase 6.

Nel primo turno bisogna costruire la propria tratta da una zona che contenga una città di una delle 2 compagnie (M.R. Oppure N.E.R.), e che sarà pertanto rossa o verde.

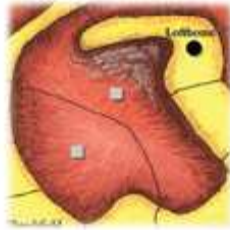
Nei turni successivi è possibile costruire o da una zona che contenga una città di una delle 2 compagnie oppure in una zona alla quale ci si sia già collegati con altri binari. Tutta la tratta che si costruisce in un singolo turno deve essere contigua. Ogni tratta costruita deve essere costruita a partire dalla zona dove il precedente pezzo binario era stato costruito. Non è possibile biforcare la tratta durante la fase costruzione. Una volta finito di costruire bisogna essere in grado di dimostrare che tutta la tratta costruita formi una singola linea continua e che sia stata costruita a partire da un punto iniziale. Il pezzo finale della tratta non deve necessariamente connettersi ad una città, ma può condurre ad una zona pianura o ad una zona valle.

Si noti che sebbene non sia possibile biforcare la tratta nel corso del turno costruzione, è possibile altresì creare una biforcazione nei turni successivi costruendo a partire da o attraversando una tratta di collegamento precedentemente sviluppata.

Quando si costruisce una tratta di collegamento essa deve essere posizionata a cavallo del confine tra due zone. Soltanto una tratta collegamento può essere costruita a cavallo del confine tra due zone.



Non è possibile costruire tratte collegamento dentro o fuori da una zona di collina.



Nella zona segnata come "The South" è possibile costruire soltanto a partire da. Non è mai possibile costruire una tratta fino a.



Il termine "Punti Costruzione" sarà utilizzato per quantificare il costo della costruzione delle tratte collegamento.

Il costo per costruire un collegamento tra due zone pianura è di 1 punto costruzione.



Il costo per costruire un collegamento tra una zona pianura ed una zona valle è di 2 punti costruzione.



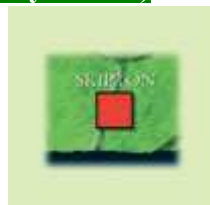
Il costo per costruire un collegamento tra due zone valle è di 2 punti costruzione.



Quando si costruisce un collegamento verso o da una zona che contiene una città di una compagnia bisogna spendere un punto influenza della giusta tipologia in aggiunta al regolare costo costruzione. Se si costruisce da e verso una zona che contiene una città di una compagnia bisogna sempre pagare un solo punto influenza, non due.

Città delle Compagnie (Company Towns)

Ci sono 2 compagnie nel gioco, la Midland Railway e la North Eastern Railway. All'inizio del gioco tutte le città maggiori rosse appartengono alla Midland Railway mentre tutte le città maggiori verdi appartengono



alla North Eastern Railway. Non appena una di queste città viene collegata ad un'altra città maggiore o minore che sia, diventa una città di una compagnia. Si noti che è possibile che una città sia collegata ad entrambe le compagnie. In questo caso quando ci si collega verso o da questa città bisogna spendere un punto influenza MR e un punto influenza NER.



Una volta che sono state completate le tratte con i binari di collegamento bisogna calcolare il costo totale in punti costruzione. L'importo viene pagato usando cubetti investimento e punti influenza. Prima di poter spendere i punti influenza bisogna usare i cubetti investimento. Quando si spendono i punti influenza bisogna decidere da quale tratta rimuoverli e muovere il proprio disco del numero appropriato di spazi.

ESEMPIO: il giocatore blu costruisce la serie di tratte come mostrato in foto. Il costo di tale costruzione è di 6. In aggiunta deve essere speso 1 punto influenza rosso della Midland Railway in quanto il giocatore blu ha costruito a partire da una città della compagnia MR.



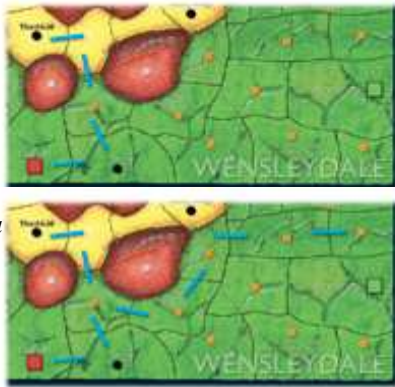
Nel caso fosse presente 1 o più segnalini bianchi "opposizione" nell'area in cui si desidera costruire allora bisogna spendere un punto influenza bianco governo per ogni segnalino presente. Dopo aver usato i punti influenza necessari i segnalini bianchi "opposizione" vengono rimossi e da quell'area e messi da una parte.



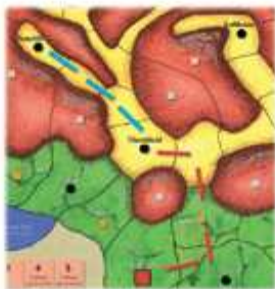
ESEMPIO: il giocatore giallo costruisce la serie di tratte di collegamento come mostrato qui sopra. Il costo è di 5 punti costruzione. In aggiunta deve spendere anche 1 punto influenza verde North Eastern Railway per poter costruire il primo binario della tratta partendo da Northallerton. Inoltre deve usare anche un punto influenza governo bianco per rimuovere il segnalino bianco "opposizione" in Bedale.

ESEMPIO DI COSTRUZIONE LEGALE: il giocatore

blu ha già costruito le tratte di collegamento qui a fianco in un turno precedente. Nel turno attuale egli può cominciare una nuova serie di tratte di collegamento a partire da una delle zone dove abbia già una linea.



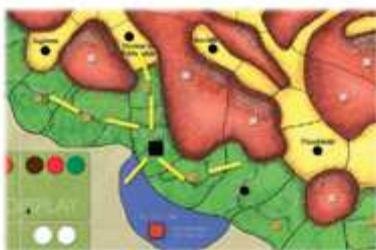
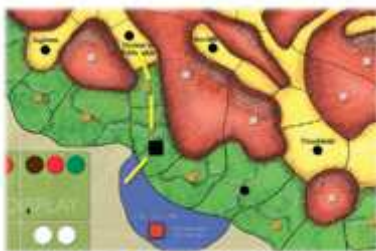
ESEMPIO DI COSTRUZIONE LEGALE: in questo esempio la tratta del giocatore blu è stata rilevata dalla Midland Railway. Egli è in grado di costruire da Threshfield dato che questa ora è una città della compagnia. In questo caso però deve spendere un punto influenza rosso MR.



ESEMPIO DI COSTRUZIONE ILLEGALE: in questo esempio il giocatore giallo sta tentando di restringere l'accesso al "The South" costruendo da Skipton, passando attraverso "The South" per arrivare fino a Settle. Questa non è una costruzione legale in quanto non è possibile costruire una tratta che attraversi "The South", ma soltanto una che parta da là.



ESEMPIO DI COSTRUZIONE ILLEGALE: in questo esempio possiamo notare che il giocatore giallo ha già costruito una tratta in Horton in Ribblesdale in un turno precedente. Nel turno attuale il giallo comincia a costruire una nuova tratta da Settle verso Hellifield. Quindi costruisce una tratta che parte dall'altra parte di Settle per arrivare fino a Ingleton. Questa non è una mossa legale in quanto l'intera tratta nuova non segue una linea continua né termina la serie di collegamenti che erano partiti da un punto di partenza legale.



Fase 6: Acquisto Treni e Movimento Merci/Passeggeri

Come in tutti i giochi ferroviari che si rispettino, arriva un momento in cui bisogna cominciare a spostare delle merci. Le merci sono di 2 tipi: pietra (rappresentata da cubetti bianchi) e formaggio e altri prodotti caseari (rappresentati da cubetti arancioni). Anche i passeggeri sono di 2 tipi: quelli che desiderano viaggiare verso una città della compagnia Midland Railway e quelli che invece vogliono viaggiare verso una città della North Eastern Railway. Prima che sia possibile muovere qualsivoglia merce o passeggero, bisogna però acquistare delle locomotive e dei vagoni. La vostra compagnia è troppo piccola per poter far fronte alla costruzione di treni propri e quelli nuovi sono troppo costosi, perciò sarete forzati ad acquistare locomotive e vagoni di seconda mano. Per fare ciò bisogna spendere dei punti influenza treno, che rappresentano l'influenza sulle maggiori compagnie ferroviarie.

L'ordine di gioco in questa fase è mostrata sulla barra "Ordine di acquisto treni e movimento merci".



Quando l'azione passa a voi in questa fase avrete la possibilità di scegliere tra l'acquistare un treno o spostare 1 pezzo (sia esso merce o passeggero). Si può anche scegliere di passare, ma in questo modo non si avranno altre azioni disponibili in questa fase.

Una volta che tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di fare un'azione la procedura si ripete fino a che ogni giocatore è ancora in grado o desidera effettuare altre azioni. In questo modo è possibile spostare tutto ciò che si è in grado di muovere in questo turno. La fase termina soltanto quando tutti i giocatori avranno passato la mano. È possibile ad esempio comprare un treno, poi spostare merci e passeggeri, quindi acquistare un altro treno, quindi tornare a spostare merci e passeggeri, e così via.

Se si sceglie di acquistare un treno bisogna pagare un numero di punti influenza treno pari al costo del treno.



I treni disponibili sono sistemati in file, ognuna delle quali ha un relativo costo associato. Tutti i treni della fila più in alto costano 3 punti influenza ciascuno, quelli della fila centrale invece costano 2 punti ciascuno, mentre quelli della fila in basso costano 1 punto. Quando si paga per un treno bisogna ridurre il proprio numero di punti influenza treno in relazione al costo e successivamente collocare uno dei propri segnalini treno sul treno che si è scelto di acquistare.



ESEMPIO: *Il giocatore viola ha comprato un treno della fila centrale che costa 2 punti influenza.*

Si noti che tutti i treni sono disponibili per essere acquistati, non bisogna seguire un ordine particolare per comprarli.

Si possono comprare massimo 3 treni, sebbene se ne possa acquistare soltanto uno alla volta. Non si può mai possedere più di un treno in ogni singola fila.

Ogni treno può essere acquistato da una sola persona, questo significa solo un segnalino treno per treno.



ESEMPIO: *in questo turno l'azione passa nuovamente al giocatore viola. Egli desidera acquistare un altro treno, ma può comprarne soltanto uno della fila in alto o di quella in basso in quanto ne possiede già uno della fila centrale.*

Siccome l'acquisto dei treni è così cruciale nell'economia del gioco è possibile convertire 3 punti qualsiasi in 1 punto influenza TRENO, ma solo quando quel punto è necessario per acquistare un treno. I punti influenza e i cubetti investimento devono essere spesi per mettere insieme questi 3 punti necessari. In questo modo è possibile cambiare punti e cubetti per tutti i punti influenza TRENO richiesti, ma non più di quelli necessari all'acquisto del treno.

Una volta che si possiede almeno 1 treno si ha la possibilità di muovere merci e passeggeri. È possibile spostare 1 cubetto merce o 1 segnalino passeggero per ogni singola azione.

Ogni treno ha degli spazi per le merci ed i passeggeri. Quando si sposta 1 cubetto merce o un segnalino passeggero questo viene rimosso dal tabellone e posizionato in uno degli slot vuoti su uno dei propri treni. Pietra e formaggio devono essere collocati nello slot di una vagona merci, mentre i passeggeri devono essere sistemati in nello slot di una carrozza passeggeri.



ESEMPIO: *un treno normalmente è composto da una locomotiva che traina una carrozza passeggeri ed un vagona merci. In alcuni casi sarà presente soltanto una carrozza oppure un vagone. Il treno qui sopra ha degli slot disponibili per 1 un passeggero e 3 cubetti merci.*

A differenza di altri giochi ferroviari, pietra e formaggio non vengono spostati verso una destinazione specifica. Piuttosto i treni vengono semplicemente riempiti con le proprie merci, che si presume vengano poi consegnate

lungo la propria rete ferroviaria. Quindi è semplicemente necessario costruire delle linee di collegamento nelle zone appropriate in modo da spostare le merci, con le seguenti limitazioni:

- un cubetto formaggio può essere spostato se si possiede un collegamento ferroviario nella zona interessata. Non è possibile spostare questi cubetti da una zona in cui ci sono tratte di collegamento che appartengono alla MIDLAND RAILWAY o della NORTH EASTERN RAILWAY. Quando si presenta questa situazione bisogna rimuovere questi cubetti dal tabellone.
- Un cubetto pietra può essere spostato soltanto se si possiede un collegamento ferroviario che attraversa una città che si trova in un'area adiacente ad una zona collina che contiene il cubetto desiderato. Praticamente il la pietra viene fatta scendere dalle colline verso la città, dove viene quindi caricata sul treno. Non è possibile spostare un cubetto pietra in una città di proprietà di una compagnia per poi caricarla sul treno. Se le uniche città verso cui un cubetto pietra può essere spostato appartengono tutte alle compagnie, allora questo cubetto deve essere rimosso dal tabellone.
- I passeggeri tuttavia vengono spostati verso destinazioni precise. Un passeggero può essere spostato se si possiede un collegamento ferroviario nella zona in cui è presente il passeggero stesso, e soltanto se è possibile dimostrare che verrà spostato lungo una tratta continua di binari propri verso una città di una compagnia del colore del passeggero. Un passeggero invece non può essere spostato da una compagnia dello stesso colore (es. un passeggero verde che si trova in una città di una compagnia verde non può essere spostato). Come precedentemente detto, questo pezzo passeggero deve essere rimosso dal tabellone.



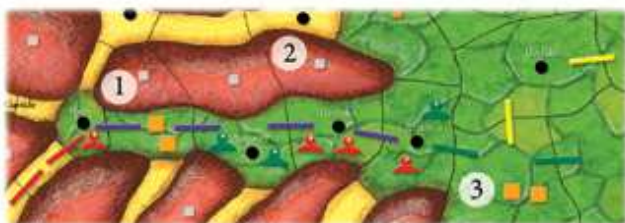
ESEMPIO: *nel primo turno il giocatore giallo ha costruito le tratte di collegamento mostrate in foto. È semplice capire quali merci e quali passeggeri possono essere spostati, quindi nel primo giro della fase di spostamento delle merci e dei passeggeri il giallo*



spende 3 punti influenza TRENO e compra il treno mostrato qui a destra. Dato che non c'è competizione per nessuna delle merci e dei passeggeri lungo la tratta il giocatore sa che potrà eventualmente spostare 3 passeggeri verdi, il formaggio e la pietra. Il suo treno diventerà quindi come quello in foto.



ESEMPIO: in questo esempio l'ordine di gioco è importante. Il cubetto pietra nella zona collina marcata "1" può essere spostato sia dal giocatore blu che da quello viola. Per il giocatore che viene prima nel turno ha senso muovere questo cubetto come seconda azione (dato che la prima serve per comprare un treno). Il cubetto pietra nella zona collina "2" può essere spostato soltanto dal giocatore viola dato che il blu potrebbe spostarlo solo verso una città di una compagnia (Threshfield). Per lo stesso motivo il blu non può spostare il cubetto pietra nella zona collina "3". Oltre ai 2 cubetti pietra il giocatore viola è in grado di spostare anche fino a 3 passeggeri rossi e due cubetti formaggio, sempre che lo spazio sul treno sia sufficiente. Il giocatore blu non può spostare il passeggero rosso che si trova in Theshfield dato che si trova già in una città di una compagnia rossa. Il pezzo passeggero rosso deve essere rimosso dal tabellone in quanto è impossibile che possa essere spostato (anche in un altro momento della partita). Anche la pietra che si trova nella zona collina "3" può essere rimosso dal gioco per lo stesso motivo.



ESEMPIO: il giocatore viola è riuscito a creare una serie di tratte di collegamento che una città della compagnia rossa a una città della compagnia verde. Si tratta di una situazione molto favorevole dato che permette di spostare i passeggeri in due direzioni: quelli rossi verso Hawes e quelli verdi verso Leyburn. Il passeggero rosso che si trova a Hawes non può essere spostato, così come quello verde che si trova a Leyburn. I rimanenti 3 passeggeri rossi possono essere mossi verso Hawes, i 2 passeggeri

verdi invece verso Leyburn. La pietra che si trova nella zona collina "1" non può essere spostata dal giocatore viola, dato che l'unica città vicina è una città di una compagnia. Le 2 pietre che sono nella zona collina "2" invece possono essere spostate in direzione Redire anche se una città di una compagnia è adiacente a quella zona. I 2 cubetti formaggio nella zona pianura "3" non possono essere spostati dal giocatore giallo in quanto si trovano in una zona collegata ad una compagnia maggiore. Devono quindi essere rimossi dal tabellone. Il formaggio che si trova nell'area tra Hawes e Aysgarth è disponibile per essere spostata dal viola. Ovviamente tutti questi "potenziali" movimenti sono vincolati dall'acquisto di treni adeguati.

Dato che non si è costretti a formare una rete continua nel corso del gioco è possibile che si arrivi ad avere una serie di tratte di collegamento separate. È possibile spostare le merci e i passeggeri da qualsiasi binario si possiede sul tabellone, non soltanto da quelli che sono stati costruiti nel turno corrente. I treni che vengono acquistati sono considerati funzionanti su ognuna delle proprie tratte, non soltanto su quelle appena costruite.

Molto spesso i giocatori non saranno in competizione tra di loro per i passeggeri e le merci. Per velocizzare la partita una volta che sia evidente che i giocatori non intendono comprare altri treni e che non ci sono più cubetti o passeggeri che possano essere richiesti da più di un giocatore, allora semplicemente tutti i giocatori che possono dovrebbero rivendicare tutti i propri pezzetti.

Fase 7: Perdita & Profitto

I giocatori a questo punto possono calcolare le proprie perdite e i profitti del turno appena giocato. Il profitto è determinato dalle merci e dai passeggeri che ogni giocatore ha spostato nel turno corrente. Ogni cubetto di pietra spostato vale £2. I cubetti di formaggio, i passeggeri rossi e quelli verdi valgono £1 ciascuno. Quindi bisogna sommare insieme i punteggi ottenuti per ottenere un profitto totale, al quale

Profit/Loss Track				
5	4	3	2	
				1
-3	-2	-1	0	
-4				
-5	-6	-7	-8	
				-9
-13	-12	-11	-10	

va sottratto £1 per ogni binario di collegamento del proprio colore che si trova sul tabellone. Una volta giunti al risultato finale bisogna muovere il disco sulla barra della "Perdita & Profitto". I giocatori devono sistemare il disco seguendo l'ordine di gioco corrente. Bisogna ricordarsi che quando un disco viene mosso su di una casella dove sia già presente un altro disco, deve essere collocato in cima alla pila. Se un giocatore ottiene un risultato finale di perdita e profitto pari a 0, allora deve collocare il proprio disco in cima alla pila della casella dove si trova.



ESEMPIO: il giocatore viola ha spostato due pietre, un passeggero verde ed uno rosso. Il suo profitto netto è di

£6. Inoltre possiede 7 tratte di collegamento sul tabellone quindi il suo profitto finale è di -£1. Egli dovrà quindi muovere il proprio disco sulla barra della "Perdita & Profitto" di uno spazio verso il basso.

Un giocatore non può mai superare un profitto di £5 né scendere negativamente di £13.

Una volta che tutti i giocatori hanno calcolato e registrato le proprie perdite e i profitti bisogna rimuovere tutti i pezzi merci e passeggeri dai treni che si possiedono. I vari pezzetti e cubetti rimossi devono essere sistemati di fronte ad ogni giocatore dato che forniranno un ulteriore bonus per il punteggio alla fine della partita.

Ogni giocatore deve anche rimuovere tutti i pezzi treno dal tabellone e riporli nel proprio stock.

Fase 8: Ordine di Gioco

L'ordine di gioco sul display "Ordine dei Giocatori" deve essere ricalcolato seguendo le posizioni dei giocatori sulla barra della "Perdita & Profitto". Il giocatore che si trova nella posizione più in alto diventa il primo nell'ordine di gioco, seguito dal giocatore che si trova nella seconda posizione più alta, e così via. In caso di pareggio, il giocatore il cui disco si trova più in alto nella pila ha la precedenza. I dischi sul display "Ordine di Gioco" devono essere spostati in modo da mostrare il nuovo ordine di gioco.

Fase 9: Rilevazioni

Quando avete lanciato la vostra compagnia ferroviaria avrete leggermente esagerato con i vostri investitori creduloni riguardo al potenziale dei profitti possibili. La realtà è che è molto difficile fare soldi con una piccola compagnia ferroviaria prima che le perdite comincino ad aumentare pericolosamente l'opzione migliore è senz'altro quella di sbarazzarsi delle parti meno convenienti della propria rete cedendole alle compagnie che operano nella regione.

Seguendo l'ordine di gioco, ciascun giocatore può negoziare il rilevamento di una serie di binari di collegamento sia da parte della Midland Railway sia da parte della North Eastern Railway. Per farlo è necessario spendere dei punti influenza del colore della compagnia cui si sta cercando di rifilare le tratte.

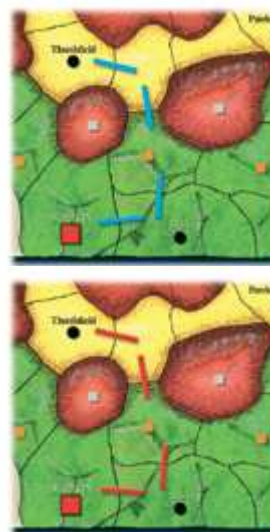
Quando arriva il proprio turno è possibile selezionare alcune o anche tutte le tratte che si possiedono e farle rilevare dalla Midland o dalla North Eastern. Per ogni punto influenza del colore della compagnia corrispondente spesso è possibile rimpiazzare fino a 2 dei propri binari con quelli della compagnia. Tuttavia questo procedimento è soggetto ad alcune restrizioni:

- tutta la tratta che deve essere rilevata deve essere

formata da una singola serie di binari di collegamento; non è possibile far rilevare tutta una tratta con biforcazioni in un singolo turno;

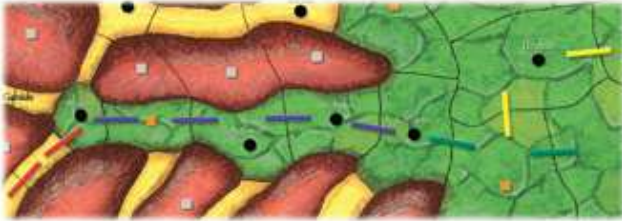
- il primo binario di collegamento della serie deve essere connesso ad una città di una compagnia che sia dello stesso colore di quella che sta rilevando la tratta.
- Il binario di collegamento finale della serie deve finire in un'area che contiene una città maggiore o una minore, e questo significa che tutta la tratta rilevata deve necessariamente essere connessa all'inizio e alla fine ad una città maggiore o minore.

ESEMPIO: il giocatore blu possiede una serie di binari come mostrato in foto. Egli decide di far rilevare la propria tratta dalla Midland Railway, e dato che la serie di binari parte da una città della compagnia Midland e termina in una città minore, non ci sono problemi nel convertire i binari da blu a rossi. Per farlo però il giocatore deve spendere 2 punti influenza Midland Railway.



ESEMPIO: nel secondo turno il giocatore giallo ha costruito la rete mostrata in foto. Dato che nella rete è presente una biforcazione, egli deve decidere tra la serie di binari di collegamento che vanno da "The South" a Kirby Lonsdale, oppure la serie che va da "The South" a Horton in Ribblesdale. Dato che la prima opzione comporterebbe la rilevazione della sola tratta tra "The South" e Settle, egli opta per la rilevazione dei binari tra "The South" e Horton in Ribblesdale. Sostituisce quindi 3 dei propri binari con quelli rossi. Egli deve anche spendere 2 punti influenza MR, il che non risulta essere molto efficiente. L'ultimo binario della serie non può essere rilevato dato che non termina in un'area in cui sia presente una città.





ESEMPIO: il giocatore viola si può permettere il lusso di scegliere a quale delle due compagnie maggiori far rilevare la propria tratta. Si noti che egli non può far rilevare parti differenti da compagnie diverse nello stesso turno. Deve necessariamente sceglierne una delle due. Egli decide allora di far rilevare la propria tratta alla North Eastern Railway. Si noti che è consentito per la Midland Railway e per la North Eastern Railway connettersi l'una all'altra.



Se si desidera è possibile scegliere di non far rilevare nessuna delle proprie tratte.

Fase 10: Fine del Turno

Questa è la fase finale del turno. Il segnalino del turno deve essere spostato nello spazio successivo lungo la barra del turno. Se in gioco ci sono 4 giocatori ed il segnalino è già posizionato sul quarto spazio della barra del turno, la partita termina, così come se in gioco ci sono 3 giocatori ed il segnalino è già posizionato sul quinto spazio della barra. Se la partita invece non è finita, allora si prosegue

PUNTEGGIO FINALE E VINCITORE

Tutti i giocatori ora devono calcolare i propri punti vittoria finali.

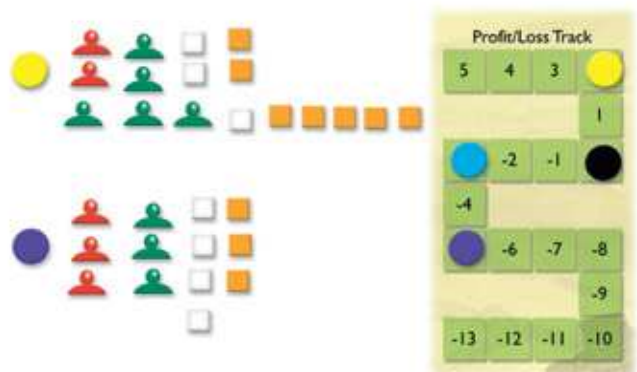
Per ogni pezzo passeggero e cubetto merce che è stato spostato nel corso del gioco (e che devono quindi trovarsi di fronte alla propria posizione) si totalizza 1 PV. Per ogni set di pezzi che si possiede si totalizzano 2PV (un set è composto da una pietra, un formaggio, un passeggero rosso ed uno verde).

Il totale ricavato deve essere poi aggiustato in base alla propria posizione sulla barra di Perdita & Profitto. Questo significa che se si è in attivo bisogna sommare il livello del profitto al totale, viceversa se si è in passivo bisogna ridurre il totale del livello di perdita attuale.

Successivamente bisogna sottrarre 1 dal proprio totale per ogni binario di collegamento che ancora si possiede sul tabellone.

Il giocatore con il più alto numero di punti vittoria è il vincitore.

In caso di pareggio vince il giocatore che ha la posizione più alta sulla barra di Perdita & Profitto.



ESEMPIO: il giocatore blu e quello viola hanno terminato la partita con i pezzi mostrati qui sopra.

Il giallo ha 17 pezzi in tutto. È in grado di comporre 2 set, guadagnando così un bonus di 4 PV. In più il suo segnalino sulla barra di Perdita & Profitto è posizionata su £2. I suoi punti vittoria finali sono quindi 23.

Il viola ha invece 13 pezzi, con i quali può comporre 3 set. Egli deve sottrarre 5 dal proprio totale a causa della sua posizione sulla barra di Perdita & Profitto. I suoi punti vittoria finale sono quindi 14.

NOTE DEL DESIGNER

Se non fosse stato per l'amore di un particolare tipo di formaggio da parte di mia moglie, questo gioco probabilmente non sarebbe esistito. Il formaggio in questione è il Wensleydale con Mango e Papaia e l'unico posto in cui sia possibile trovarlo è il caseificio che si trova a Hawes. Il risultato di tutto ciò è che abbiamo fatto molti viaggi nelle valli dello Yorkshire, ed in ogni viaggio il curioso libretto dei treni è "casualmente" caduto nelle mie tasche (sempre ovviamente pagando). Quando mi sono guardato intorno al fine di progettare un gioco ferroviario dopo Steel Driver mi è venuto in mente che uno ambientato nelle valli appunto sarebbe potuto essere una grande sfida, dato che in quel posto non c'erano stati costruite molte tratte. Tuttavia quelle che si sono sono sbalorditive. Il miglior esempio sarebbe potuto essere la famosa linea che da Settle arriva a Carlisle, con il suo viadotto mozzafiato.

La ricerca non è stata troppo impegnativa in quanto non si trovano molti libri in giro su questo soggetto. Comunque questo non significa che sia stato un gioco semplice da progettare. Quando mi siedo ad un tavolo per mettere insieme un gioco cerco un gancio a cui aggrappare il gioco. In questo caso è stato il meccanismo di rilevamento dei treni. Nella mia testa questo rappresenta una caratteristica importante della costruzione di ferrovie a quel tempo (piccole linee sorgevano, fallendo nel raggiungimento di prefissati profitti, e venivano quindi velocemente assorbite dalle compagnie più grandi).

È molto raro che un progetto nuovo giri bene la prima volta, ma senza voler apparire troppo montato devo dire che con questo ci sono riuscito. Il gioco che vedete qui è quasi identico alla primissima copia del playtest. Se soltanto la vita fosse sempre così semplice! Suppongo sia stata una sorta di ricompensa per la tortura che è stato Brass.

Come al solito, non darò alcun suggerimento in merito al modo con giocare a questo gioco. È un gioco di treni, provate a muovere un po' di roba. Per essere onesti, non sono così bravo a giocare a questo gioco (di solito arrivo terzo o quarto).

Spero vivamente che vi godiate il primo, e probabilmente anche l'ultimo gioco inerente allo spostamento di formaggio su via ferrata. E se Nick Park stesse casualmente leggendo ti prego di non farmi causa per la linea che si trova nel retro della scatola, ho già avuto fin troppe noie legali!

CREDITS

Gioco ideato da Martin Wallace

Tutte le illustrazioni sono di Mike Atkinson

Progetto Grafico a cura di Solid Colour

Fase di playtest con Simon Braciegidle, Andy Ogden, Don Oddy, Stewart Pilling, Teik Chooi Oh, Richard Dewsbery, Chris Boote, e molti giocatori gentili e disponibili al Leiria Con, Baycon e Stabcon.

Un ringraziamento anche a Julia Fallace, James Hamilton, Chris Dearlove, Ravindra Prasad, ed il caseificio di Wensleydale.



Traduzione dall'inglese a cura di David "Kimo"