

LUNAR RAILS

Mayfair Games

REGOLAMENTO

COMPONENTI DEL GIOCO

La confezione del gioco Lunar Rails™ contiene:

- 1 tabellone con incastri a puzzle
- 95 gettoni di plastica
- 1 foglio con gli adesivi per i gettoni
- 2 mazzi di carte che includono:
 - 130 carte “richiesta”
 - 20 carte “evento”
 - 18 carte “locomotiva” (utilizzabili su entrambi i lati)
- 6 colori cancellabili
- 6 pedoni
- 1 pacchetto di soldi
- 1 regolamento di gioco

Se alcuni di questi componenti dovessero essere mancanti o danneggiati, scrivete al sottostante indirizzo per la loro gratuita sostituzione:

Lunar Rails Parts, Mayfair Games
8060 St.Louis Ave
Skokie, IL 60076

oppure inviate un messaggio a:

CustServ@mayfairgames.com

Se volete dei chiarimenti sulle regole di questo gioco o di qualsiasi altro prodotto della Mayfair Games potete scrivere all'indirizzo sopraindicato, oppure inviare un messaggio e-mail al seguente indirizzo:
RulesGuru@mayfairgames.com

TABELLONE DI GIOCO

Il tabellone di gioco mostra la mappa della superficie lunare. E' divisa in due sezioni: “lato vicino” (quello visibile dalla terra) e il “lato lontano” (quello non visibile dalla terra). La mappa presenta una griglia di punti triangolari e rotondi, chiamati “mileposts”. Questi punti regolano la costruzione della linea ferroviaria ed il movimento dei treni.

Le due sezione della mappa della superficie lunare sono circondate da lettere. Queste sono

poste in cerchi colorati. Si vengono così a formare delle combinazioni lettera-colore presenti in entrambe le sezioni. Queste combinazioni permettono il movimento da un lato all'altro delle due sezioni della superficie lunare.

La mappa mostra 56 città, 8 delle quali sono dette “grandi” e sono rappresentate con un largo esagono rosso. Vicino ad ogni città sono indicati le merci disponibili, come carico per i treni. La mappa mostra anche crateri, mari lunari e colline, ognuno rappresentato da differenti simboli il cui significato è riportato sul tabellone in una apposita leggenda.

COLORI

Nella confezione del gioco ci sono sei colori speciali. Questi risultano essere cancellabili e vi permetteranno di scrivere sul tabellone di gioco, durante la partita, e di pulirlo dopo. Non si devono assolutamente utilizzare, per questa operazione, altri colori oltre quelli forniti. Nel caso si renda necessario utilizzare altri colori, prima di scrivere sul tabellone in una parte giocabile, provate la loro cancellabilità in una parte non utilizzata durante le partite. I colori forniti, non sono colori a cera (ma colori a base di plastica).

IMPORTANTE: IL TABELLONE DI GIOCO E' RICOPERTO DA UN SOTTILE STRATO DI PLASTICA PER CONSENTIRE LA FACILE PULIZIA TRA DUE PARTITE. PER PULIRE LA SUPERFICIE NON UTILIZZARE OGGETTI ABRASIVI, E' SUFFICIENTE UN SOLVIETTINO DI CARTA. L'ACQUA NON E' NECESSARIA. NON UTILIZZARE, PER SCRIVERE SUL TABELLONE DI GIOCO, MATITE, PENNE, COLORI DI QUALSIASI TIPO. QUESTI POTREBBERO RISULTARE NON CANCELLABILI E RENDEREBBERO IL GIOCO NON PIU' UTILIZZABILE. PULIRE SEMPRE TABELLONE DI GIOCO DOPO UNA PARTITA.

CARTE

Ci sono tre tipi di carte, “richiesta”, “evento” e “locomotiva”. Prima di iniziare una partita si separano le carte locomotiva dalle altre e si conservano insieme al pacchetto dei soldi.

Le rimanenti carte (richiesta ed evento) vengono

mischiate insieme e andranno a formare un mazzo che verrà posto coperto vicino al tabellone di gioco in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

Carte Richiesta

Ciascuna carta mostra tre richieste, ciascuna richiesta indica:

1. La città richiedente;
2. Il denaro guadagnato alla consegna della merce;
3. La merce richiesta.

Carte Evento

Il mazzo contiene 20 carte evento, ciascuna delle quali può influire sul gioco. Gli eventi sono descritti più avanti in questo regolamento. Quando pescata, una carta evento, deve essere posta scoperta sul tavolo per essere immediatamente mostrata a tutti i giocatori. Gli eventi previsti hanno un effetto immediato. Dopo la risoluzione dell'evento, il gioco prosegue normalmente, il giocatore deve pescare altre carte finché non ha di nuovo le sue tre carte richiesta in mano. Ogni giocatore deve avere sempre tre carte richiesta in mano (anche dopo aver effettuato una consegna). Se un giocatore a meno di tre carte richiesta in mano deve immediatamente pescare altre carte, sia o non sia il suo turno. Le carte evento una volta pescate diventano immediatamente effettive. Una nuova carta richiesta deve essere pescata dopo aver giocato una carta evento.

Carte Locomotiva

Ciascun giocatore ha una carta locomotiva, che mostra il tipo di treno, la sua velocità e la sua capacità di trasporto. Ci sono cinque differenti livelli di treno. A ciascun livello corrispondono delle locomotive. E' sempre possibile far progredire di livello la propria locomotiva durante il gioco. Ciascun giocatore inizia con il treno disponibile al livello I, chiamato Von Braun. Questo può trasportare due merci e viaggiare per 10 mileposts per turno. Durante la "fase di costruzione" del proprio turno (o durante entrambi i due iniziali turni di gioco), ciascun giocatore può far progredire la propria locomotiva ad un livello successivo. La nuova locomotiva deve necessariamente appartenere ad un livello superiore. Ci sono due locomotive per i livelli II, III e IV, una sola locomotiva al livello V: la Saturn. Se non è disponibile la locomotiva scelta per il passaggio di livello (perché

utilizzata da altri giocatori) si può procedere in due modi: si può scegliere un'altra locomotiva dello stesso livello di quella non disponibile oppure attendere che la locomotiva scelta sia nuovamente disponibile. Le carte locomotiva, non più utilizzate, ritornano alla banca e sono disponibili per gli altri giocatori.

Passare di livello un treno ha un costo di 10 milioni. Questi sono conteggiati nei 20 milioni spendibili durante ciascuna fase di costruzione. Se un giocatore vuole, può far passare di due livelli la propria locomotiva durante lo stesso turno, spendendo tutti i 20 milioni disponibili.

Ecco un sommario delle locomotive:

<i>Livello</i>	<i>Nome</i>	<i>Capacità di carico</i>	<i>Velocità per turno</i>
I	Von Braun	2	10
II	Redstone	2	12
II	Vostok	3	10
III	Atlas	2	14
III	Soyuz	3	12
IV	Titan	2	16
IV	Proton	3	14
V	Saturn	3	16

GETTONI "MERCİ"

Prima di iniziare a giocare è necessario applicare gli adesivi ai gettoni. Un adesivo per gettone. Ogni gettone rappresenta una merce che può essere trasportata sul treno.

Per mostrare cosa il treno sta trasportando è necessario porre il gettone direttamente sulla carta locomotiva. I gettoni non utilizzati rimangono nella scatola, dove i giocatori possono sempre vedere cosa è disponibile per un carico. Quando una merce viene consegnata, oppure viene scaricata prima della consegna, oppure viene persa per gli effetti di una carta evento, il gettone dovrà sempre ritornare nella scatola, nuovamente a disposizione per tutti i giocatori.

I gettoni sono limitati a quelli presenti nella scatola, non si devono aggiungere gettoni extra (eccezion fatta per eventuali rimpiazzi dovuti a smarrimento o danneggiamento dei gettoni stessi). Una tabella, che mostra le merci disponibili e le città dove si possono trovare, è inclusa in questo regolamento.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

I giocatori siedono intorno al tabellone di gioco. Uno assumerà anche il controllo della banca, quindi distribuirà 60 milioni a ciascun giocatore per l'inizio del gioco. Colui che controlla la banca gestirà anche i gettoni merce e la carte locomotiva.

Dopo aver mischiato le carte richiesta ed evento, se ne danno tre scoperte, per ciascun giocatore. Durante questa distribuzione ogni eventuale carta evento viene scartata senza considerare i suoi effetti e sostituita con un'altra carta richiesta. Al termine della procedura ciascun giocatore deve avere le sue tre carte richiesta, scartare le carte evento senza applicarne i risultati può avvenire solo in questa fase di preparazione del gioco, le carte evento pescate in altri momenti hanno effetto immediato.

Il giocatore con il potenziale guadagno più alto inizia il gioco.

All'inizio ciascun giocatore ha:

3 carte domanda (scoperte);

1 Una carta locomotiva Von Braun;

60 milioni in denaro;

1 pedone ed un pennarello dello stesso colore.

Le carte evento, eventualmente, eliminate sono dinuovo reinserite nel mazzo, che viene mischiato e posto vicino al tabellone. Se il mazzo di carte termina durante il gioco, le carte eliminate vengono nuovamente mischiate a ricostituire il mazzo.

COME GIOCARE

Ogni turno è diviso in due fasi:

PRIMO: fase operativa:

In questa prima fase è possibile il movimento, il carico e lo scarico del treno; il pagamento del pedaggio per l'uso della linea ferroviaria di altri giocatori, se necessario; incassare i soldi per le consegne effettuate.

SECONDO: fase di costruzione:

In questa seconda fase è possibile spendere sino ad un massimo di 20 milioni per costruire la linea ferroviaria e cambiare di livello la propria

locomotiva.

Invece di effettuare il turno come descritto, un giocatore può decidere di scartare tutte le sue tre carte richiesta e sostituirle altre tre prendendole dal mazzo, risolvendo eventuali carte evento pescate (che vanno risolte immediatamente). Se un giocatore perde il turno a causa di una carta evento, non può decidere di cambiare, nel turno perso, le sue tre carte richiesta.

Alla fine della fase di costruzione, dopo aver effettuato i pagamenti alla banca o dopo aver dichiarato che non si spenderanno soldi per questa fase del turno, il giocatore alla vostra sinistra inizierà il suo turno.

COSTRUIRE LINEE FERROVIARIE

All'inizio del gioco, i primi due turni, sono dedicati obbligatoriamente alla costruzione delle prime vostre prime linee ferroviarie. Non è vi è permesso di effettuare alcun movimento del treno. Ciascun giocatore può spendere più dei 20 milioni (generalmente disponibili) per la sua fase di costruzione (per tracciare linee ferroviarie e far passare di livello la propria locomotiva). Il primo turno segue un andamento orario, nel secondo turno il giocatore che ha giocato per ultimo inizierà per primo, ed il turno seguirà un andamento antiorario. Dal terzo turno in poi si seguirà un andamento orario a partire dal giocatore che ha iniziato il primo turno.

Dopo aver visto le vostre tre carte richieste, dovete localizzare quali in quali città sono disponibili le merci, quindi pianificare un percorso per connettere questa città alla città richiedente che vi pagherà la consegna. Quindi iniziare la costruzione della ferrovia.

Per aiutarvi a localizzare le città sul tabellone, e dove le differenti merci sono disponibili per il carico, sono state inserite delle tabelle riassuntive al centro di questo libro, queste possono essere rimosse e utilizzate durante il gioco. Una lista delle merci è anche riportata sul retro delle carte locomotiva "Von Braun".

Nel progettare le vostre linee ferroviaria dovete tenere ben in mente che è possibile soddisfare solo una delle tre possibili consegne presenti su una carta richiesta, dopodichè la carta verrà

scartata e rimpiazzata con una nuova. Una buona tattica è quella di cercare di soddisfare contemporaneamente più consegne presenti su carte diverse (se possibile).

Si costruisce la ferrovia tracciando una linea da un milepost ad un altro, pagando il costo necessario. Per esempio costruire un tratto di ferrovia da un punto di “Mare Lunare” ad un punto di “Montagna” costa 2 milioni, costruire da “Montagna” verso una “città piccola” costa 3 milioni. La tabella seguente riassume i costi necessari per ciascun tratto.

<i>Tabella costruzione ferrovia</i>		
Per il calcolo del costo si prende in considerazione solo il milepost di arrivo e se la linea costruita attraversa particolari ambienti.		
Mare Lunare	●	1 milione
Montagne	▲	2 milioni
Montagne Alpine	△	5 milioni
Piccole o medie città		3 milioni
Grandi città		5 milioni
Attraversare una valle lunare o il bordo di un cratere		+ 1 milione sul costo della linea

Iniziare la costruzione

Un giocatore può costruire un nuovo tratto di ferrovia (una singola linea tra due mileposts), durante la sua fase di costruzione, a partire da un qualsiasi milepost già collegato alla sua linea ferroviaria (l'insieme di tratti ferroviari già presenti sul tabellone). In più durante la sua fase di costruzione (compreso anche i primi due turni), un giocatore può costruire un tratto di ferrovia a partire da un qualsiasi mileposts di una città grande, fino ad un massimo di due mileposts per turno (queste tracce sono considerate in uscita). Questi possono appartenere ad una stessa città, oppure a due città diverse. Queste prime traccie possono essere costruite anche se la città non è collegata ad una linea ferroviaria preesistente.

Se un giocatore vuole connettere un ulteriore tratto ferroviario ad un milepost di una grande città (il terzo o più, del turno) questa connessione verrà considerata una connessione in entrata e quindi soggetta al pagamento di 5 milioni. Con un'attenta pianificazione delle costruzioni dei tratti ferroviari è, quindi,

possibile evitare questo pagamento.

Diritto di ingresso nelle grandi città

Tutti i giocatori hanno il diritto di costruire almeno un tratto ferroviario che lo connetta a ciascuna delle grandi città. Quindi nessun tracciato può essere costruito se impedisce la connessione di un giocatore in una grande città (ad esempio se ci sono sei giocatori, nessun giocatore potrà costruire più di un tratto ferroviario verso i mileposts di una grande città, perchè questi sono solo sei e ne spetta uno per giocatore). Nessun tracciato può essere costruito all'interno dell'area rossa di una grande città.

Ingressi limitati nelle medie e piccole città

Solo tre giocatori possono connettersi ad una città media (quadrati), mentre solo due giocatori possono connettersi ad una città piccola (cerchi). Nessun giocatore può connettersi con più di tre tracciati verso una città media o piccola. Nessuna tracciato può essere costruito se impedisce ad un secondo giocatore di connettersi, con almeno un suo tracciato, ad una città piccola o media, nessuna tracciato può essere costruito se impedisce ad un terzo giocatore di connettersi ad una città media.

Diritto di transito

Due mileposts possono essere connessi esclusivamente da un segmento di ferrovia.

No prestiti/No crediti

Nessuna tracciato può essere costruito se non si hanno i soldi per pagarlo. Tracciati eventualmente costruiti devono essere immediatamente cancellati se non si è in grado di pagare il loro costo. Un giocatore deve essere in grado di pagare il pedaggio, per l'uso di una linea ferroviaria non sua, prima che il suo treno passi effettivamente sulla tracciato ferroviario dell'altro giocatore. Se non è in grado di farlo il transito non può avvenire.

Bordi di un cratere e valli lunari

il costo per eventuali traccie che attraversano il bordo di un cratere o una valle lunare (linee grigio scuro), è da aggiungere al costo del tracciato tra i due mileposts.

Lettere “Wrap”

Poichè la luna è una sfera è possibile passare da

una sezione all'altra della sua superficie. Questo movimento è regolato attraverso l'uso delle lettere "wrap" poste attorno ai due lati della superficie lunare. Se si guarda il tabellone, si nota che le due sezioni della superficie lunare sono circondate da cerchietti colorati con al loro interno delle lettere. Queste combinazioni di lettera-colore sono presenti a coppie, uno per ogni lato della superficie lunare. Notare che le lettere possono possedere dei simboli come "+", "-", oppure "". La colorazione del cerchio identifica la presenza di questi simboli (così tutti i cerchi arancioni sono "+" e non possiedono "").

Il movimento tra i due lati della superficie lunare avviene attraverso queste coppie di combinazioni lettera-colore. Questo percorso può essere solo est-ovest, mai nord-sud.

Non ci sono costi per estendere il proprio tracciato ferroviario su una lettera "wrap", una volta connessi ad una di queste, ci si trova, sempre senza costi, automaticamente su la lettera "wrap" corrispondente dell'altro lato della superficie lunare. Per effettuare un collegamento da una lettera "wrap" verso un milepost si pagherà il corrispondente dovuto in base alle caratteristiche del milepost.

Quando ci si connette con una lettera "wrap" si è obbligati ad estendere il tracciato ferroviario sull'altro lato della superficie lunare. Non si può, quindi, occupare una lettera "wrap" senza connettere, immediatamente, un milepost nell'altra sezione.

Non è permesso tracciare, dai due lati della superficie lunare, una connessione verso la stessa coppia di lettere "wrap" evitando il costo del tracciato. Solo un tracciato può essere costruito verso, da e tra una coppia di lettere "wrap". Una lettera "wrap" non può essere utilizzata come una giunzione, ma deve essere pensata come un normale tracciato ferroviario.

Non ci sono costi di movimento per muovere un treno verso una lettera "wrap". Muovere un treno da una lettera "wrap" costa un movimento. Un treno non può finire la sua corsa su una lettera "wrap", ma deve immediatamente passare sull'altro lato della superficie lunare. Non ci sono costi di movimento da pagare per spostare il

treno tra le due lettere "wrap" corrispondenti. L'illustrazione seguente mostra esempi di uso delle lettere "wrap".

Illustrazione: Costruire e muovere utilizzando lettere "wrap"

Il giocatore con il colore nero ha appena connesso l'ultimo milepost, in questo caso una montagna, prima del bordo della sezione della superficie lunare. Lui decide di costruire verso la lettera "wrap" -E'. Quest'ultimo tracciato non costerà nulla. Dalla lettera "wrap" decide di costruire sull'altro lato della superficie lunare, verso un milepost che rappresenta una montagna, il costo per questa parte di tracciato sarà di 2 milioni. Lui non può costruire partendo da un'altra lettera "wrap", come ad esempio dalla -F', perchè questa non è collegata alla sua linea ferroviaria. Se lui avesse un'altra linea ferroviaria sull'altro lato della superficie lunare, non potrebbe collegarsi alla lettera "wrap" -E' gratuitamente, perchè non è permesso collegarsi dai due lati della superficie lunare alla stessa lettera "wrap". Successivamente decide di muovere il suo treno attraversando la lettera "wrap" -A', poichè spostarsi verso una lettera "wrap" non è considerato un movimento, sarà in grado di coprire la distanza con soli 5 punti movimento.

Scott e Peary

Sono le due città posizionate ai poli della luna. La loro posizione è rappresentata su entrambe i lati della superficie lunare. Queste città permettono lo spostamento da un lato all'altro della superficie lunare senza l'uso delle lettere "wrap", infatti, sono considerate lo stesso punto su entrambi i lati. Se un treno si ferma in una di queste due città su di un lato, è anche considerato come se fosse nella stessa città sull'altro lato. Ovviamente non c'è un costo in termini di movimento per passare da una città su di un lato verso la stessa città sull'altro lato.

TRASPORTO MERCI

Per incassare del denaro, è necessario muovere il proprio treno in una città, caricare la merce disponibile, spostarsi quindi in una città che necessita di quella merce, come indicato su una delle carte richiesta, scaricare il treno.

Partenza del treno

All'inizio del gioco, ciascun giocatore può far partire il suo treno (rappresentato da un pedone) da una qualsiasi città sulla mappa (da notare che i tracciati ferroviari devono partire obbligatoriamente da una città grande, ma il treno può iniziare da una qualsiasi città).

Movimento del treno

I treni si muovono sulle linee ferroviarie presenti sul tabellone, contando i mileposts raggiunti, sino ad un massimo rappresentato dalla sua velocità. La velocità raggiungibile è mostrata, per ogni treno, sulla carta locomotiva che lo rappresenta. Ciascun milepost conta per un movimento indipendentemente dal tipo di terreno che rappresenta.

ECCEZIONE: Il movimento verso una lettera "wrap" è sempre gratuito.

Non ci sono limitazioni al numero di treni che possono terminare il proprio turno sullo stesso milepost. Non ci sono limitazioni al numero di treni che possono utilizzare lo stesso tratto ferroviario. Un treno non può bloccare il movimento di un altro treno; due treni possono passare sullo stesso tratto ferroviario. Un treno può invertire la propria direzione esclusivamente nelle città (compresi tutti i mileposts delle città grandi).

Tutti i giocatori possono utilizzare, attraversandola, l'area rossa di una città grande come se fosse collegata alla propria linea ferroviaria. Questa, infatti, rappresenta una circonvallazione o una grande stazione ferroviaria. Una mercie può essere caricata o scaricata in uno qualsiasi dei mileposts di una città grande. Il movimento, da e verso, il mileposts centrale di una città grande va contato come un movimento.

Non si paga nulla per utilizzare la propria linea ferroviaria. Si possono utilizzare anche le linee ferroviarie dei giocatori avversari, ma si deve pagare 4 milioni di pedaggio, a ciascun avversario di cui si è utilizzata la linea ferroviaria nel turno. Non si può utilizzare la linea ferroviaria di un avversario se non si possiedono i soldi per pagare il pedaggio prima del suo utilizzo. Questi soldi non sono compresi nei 20 milioni utilizzabili nella seconda fase

(fase di costruzione) del turno.

Caricare una mercie

Una mercie può essere caricata semplicemente passando nella città dove questa è disponibile. E' anche necessario che il gettone rappresentante la mercie richiesta sia disponibile presso la banca. Se questo non è presente, il carico non può avere luogo.

I treni possono trasportare da due a tre merci, dipende dal tipo di locomotiva. Il massimo numero di gettoni merce trasportabili contemporaneamente è mostrato sulla carta locomotiva. I treni possono trasportare contemporaneamente differenti tipi di merce, oppure mulpiti della stessa merce. I treni possono trasportare una merce anche se questa non è indicata in nessuna delle sue carte richiesta. E' possibile scaricare una mercie (per liberare il treno) in una qualsiasi città, senza però avere un compenso.

Si può caricare o scaricare le proprie merci senza che queste azioni abbiano delle conseguenze sul movimento del treno che può proseguire sino al suo massimo possibile. Durante la fase operativa è possibile scaricare, caricare e muovere il treno quante volte si vuole e nell'ordine che si vuole. Il movimento è limitato solo dal tipo di treno e da eventuali carte evento in gioco. Un treno non può muovere oltre il massimo consentitogli (la sua velocità) durante la fase operativa, indipendentemente dal numero di fermate e ripartenze effettuate.

Consegna del carico

Quando si consegna un carico, in una delle città che necessita di quella mercie come indicato in una delle carte richiesta, si deve:

1. consegnare il gettone mercie alla banca, per renderlo nuovamente disponibile;
2. ricevere il denaro riportato sulla carta richiesta;
3. scartare la carta richiesta. Solo una, delle tre richieste, può essere soddisfatta per ciascuna carta;
4. pescare una nuova carta, se questa è una carta evento è necessario risolverla immediatamente. Una carta evento può prevenire eventuali altri incassi (dovuti ad altre consegne da effettuare nella stessa città riportate su carte richiesta differenti). Dopo la

risoluzione della carta evento, si devono pescare altre carte, e risolvere eventuali altre carte evento, finchè non si hanno nuovamente tre carte richieste in mano;

5. si può continuare il proprio turno, che, se possibile, può comprendere: consegna di altro materiale (con conseguente guadagno di altri soldi); scarico di materiale per liberare il treno; carico di nuove merci e movimento del treno. E' possibile continuare finchè è possibile muovere il treno. Quando si consegnano più merci nella stessa città, ciascuna di essi deve essere trattata separatamente. Per ciascuna merce deve essere completato il ciclo di passaggi (1-5) descritto nei punti precedenti prima di poter passare alla consegna successiva.

Dopo aver finito il movimento, si può passare alla fase di costruzione (seconda fase del turno). Si possono spendere sino a 20 milioni per costruire nuovi tracciati ferroviari e aumentare il livello della propria locomotiva. Questa fase è stata descritta precedentemente.

EFFETTI DELLE CARTE EVENTO

Una carta evento ha effetto immediatamente dopo essere stata pescata. La maggior parte di queste carte rimane in gioco sino alla fine del turno successivo del giocatore che l'ha pescata, dopodichè vengono scartate. Altre, come le tasse e la pioggia di meteoriti, vengono utilizzate e scartate immediatamente. Tutti i giocatori devono obbedire alle direttive delle carte evento finchè queste sono in gioco. Di seguito una completa spiegazione delle carte evento.

Tasse

Quando la carta "Tasse ferroviarie" viene pescata tutti i giocatori devono immediatamente contare i soldi in loro possesso. Il valore della linea ferroviaria e della locomotive non deve essere conteggiato. Ogni giocatore dovrà pagare alla banca le tasse nella percentuale riportata sulla carta. Dopo che tutti i giocatori hanno pagato le tasse la carta può essere scartata. Dopo che la carta "Tasse ferroviarie" ha avuto il suo effetto, l'ammontare dei soldi che ciascun giocatore possiede diventa una pubblica informazione. Ciascun giocatore deve mostrare i suoi soldi tutte le volte.

Pioggia di meteore

Uno dei grandi pericoli sulla superficie lunare è costituito dalle meteoriti. La luna non ha una atmosfera, perciò anche i piccoli meteoriti possono costituire un pericolo per treni e tracciati ferroviari. Quando una carta "pioggia di meteore" viene pescata, pericolose meteore stanno per colpire la superficie lunare, con la possibilità di distruggere i tracciati ferroviari, danneggiando il traffico e il trasporto delle merci.

Per verificare gli effetti di questa carta, è necessario seguire i seguenti passaggi:

1. Pescare una carta dal mazzo, se questa è una carta evento metterla da una parte e pescare nuovamente una carta, procedere in questo modo finchè non si pesca una carta richiesta. Le carte evento pescate verranno risolte in sequenza dopo aver risolto la carta pioggia di meteore. Tutte le carte pescate devono essere scoperte in modo da essere visibili per tutti i giocatori.
2. Individuare le tre città indicate sulla carta richiesta. Le meteore colpiranno in prossimità di queste città. La carta pioggia di meteore indicherà anche come calcolare esattamente dove cadranno le meteore. Contare le distanze come vengono contate per il movimento dei treni. Se le meteore cadranno presso una città grande iniziare a contare dal milepost centrale.
3. Una volta individuato esattamente quale milepost è stato coinvolto nell'impatto con le meteoriti, bisogna cancellare ogni tracciato ferroviario a lui collegato, ed ogni tracciato ferroviario collegato ai sei mileposts a lui adiacenti.
4. Se un treno è posizionato su uno qualsiasi di questi mileposts il proprietario deve rendere tutto l'eventuale carico del treno alla banca ed, inoltre, perderà l'intero suo prossimo turno. Il treno andrà piazzato in una qualsiasi città collegata direttamente con la sua linea ferroviaria.
5. Scartare la carta richiesta e porre la carta pioggia di meteore scoperta, come promemoria per i giocatori che hanno perso il turno.

Se le città Scott e Peary sono indicate nella carta richiesta, è necessario porre molta attenzione nel determinare dove le meteore cadranno. Sul tabellone in prossimità di entrambi i poli sono

riportate le indicazioni necessarie a tale calcolo.

Nota: è possibile che le meteore possano colpire le lettere wrap o mancare completamente la luna. Se questo accade le meteore non avranno alcun effetto. Le lettere wrap non possono essere considerate bersaglio delle meteore, e le meteore non possono passare da un lato all'altro della superficie lunare.

Illustrazione: pioggia di meteore

Il giocatore blu che ha appena pescato la carta evento pioggia di meteore, deve immediatamente pescare una carta richiesta per vedere dove le meteore colpiranno.

Il giocatore pesca la carta mostrata in figura.

Le meteoriti cadranno vicino le tre città indicate nella carta richiesta, precisamente tre mileposts a nord di ogni città come indicato in questa carta evento. Dopo aver individuato le tre città (nell'esempio Oceanus, Sinus Iridium e Pythagoras), vanno individuati i mileposts coinvolti e cancellati gli eventuali tracciati ferroviari collegati ad essi. Nell'esempio non ci sono tracciati ferroviari coinvolti presso la città Oceanus.

Nei pressi di Sinus Iridium sono presenti numerosi tracciati ferroviari, poichè è una città grande si inizierà a contare partendo dal milepost centrale (vedi figura a sinistra), sarà necessario cancellare ogni tracciato ferroviario collegato al milepost colpito e tutti i tracciati collegati ai sei mileposts che lo circondano ottenendo il risultato mostrato nella figura a destra.

Contando tre mileposts a nord di Pythagoras il giocatore blu scopre che le meteoriti hanno mancato la luna, tutte i tracciati nei pressi della città sono salvi.

Scioperi

Ciascuna carta sciopero riporta quali categorie di lavoratori effettuano lo sciopero, e quali sono gli effetti dello sciopero. Tutti i giocatori devono obbedire alle restrizioni dello sciopero riportate nella carta evento. Lo sciopero dura sempre fino alla fine del turno successivo del giocatore che ha pescato la carta. Per ricordare la durata dello sciopero, porre la carta evento di fronte al

giocatore che l'ha pescata. Quando lo sciopero è terminato scartare la carta.

Carenza e Boom

Qualche volta la richiesta per determinate merci è tale che non è necessaria una carta richiesta per la loro consegna. Questo accade quando si pescano le carte evento "Boom" e "Carenze". Tutti i giocatori possono consegnare una qualsiasi delle merci, indicate nella carta evento, in una qualsiasi delle città grandi, ricevendo in cambio 20 milioni. Effettuata la prima consegna la carta va immediatamente scartata. La carta va scartata anche se dopo tre turni completi nessuno è stato in grado di soddisfare tali richieste. Per ricordare la durata dell'effetto di questa carta, porre la stessa di fronte al giocatore che l'ha pescata.

Eventi sismici

La luna ha una lunga storia di attività geologica. Forze sconosciute possono provocare i terremoti lunari e la fuoriuscita di lava. Quando questo accade la precisione necessaria alla costruzione dei tracciati ferroviari è impossibile. La carta evento indica quali tipi di terreno sono interessati dall'evento sismico ed in pericolo. Per l'intera durata di questa carta nessun treno può passare, muovere verso od uscire dal tipo terreno coinvolto. Nessun tracciato ferroviario può essere costruito su questi tipi di terreni.

Decompressione

Poichè la luna non possiede una sua atmosfera, l'essere umano, per poterci vivere, ne ha dovuta creare una artificiale. Pressurizzare case e costruzioni permette agli esseri umani di vivere e lavorare lì. Qualche volta un incidente può causare una decompressione e tale pressione artificiale può essere persa. Piccole decompressioni possono distruggere le operazioni in corso e porre le persone in pericolo. Quando un giocatore pesca questa carta, un incidente, che ha causato una perdita di pressione, ha colpito il suo centro operativo. Questo incidente, impedisce a tutti i giocatori di muovere i propri treni sulla linea ferroviaria del giocatore che ha pescato la carta. Le riparazioni saranno ultimate alla fine del turno successivo. Dopo il quale tutto ritornerà normalmente utilizzabile.

Esplosioni solari e raggi cosmici

La luna è sotto un costante bombardamento di pericolose radiazioni ed altri pericoli provenienti dallo spazio esterno. Qualche volta queste esplosioni solari e i raggi cosmici sono così pericolosi che i treni non possono operare in sicurezza sulla superficie lunare. Sia le carte "esplosioni solari" che quelle "raggi cosmici" riportano quale delle due sezioni della superficie lunare è interessata dall'evento. Tutti i treni presenti nell'area coinvolta devono trovare riparo in una città oppure lasciare l'area. Alla fine del turno di ciascun giocatore bisogna controllare se il suo treno si trovi ancora nella zona esposta oppure se è riuscito a trovare riparo in una città. Se un treno si trova esposto in terreno aperto alle esplosioni solari perde un turno ed una delle merci trasportate (a scelta del proprietario del treno). I raggi cosmici sono molto più pericolosi, i treni che si trovano esposti ai raggi cosmici perdono un turno e tutte le merci trasportate. I raggi cosmici sono così pericolosi che i giocatori possono utilizzare le linee ferroviarie altrui senza dover pagare alcun pedaggio. Gli equipaggi in presenza di questi pericoli si rifiuteranno di abbandonare i rifugi, quando queste carte (raggi cosmici e esplosioni solari) vengono pescate nessun treno potrà lasciare una città, in una zona esposta, per tutta la durata dell'effetto delle carte. E' permesso cambiare di livello la propria locomotiva o costruire tracciati ferroviari sulla superficie lunare non esposta all'evento.

Nota: i treni possono viaggiare sempre e solo in una direzione, i cambi di direzione possono essere effettuati esclusivamente in una città. Non si può fare retromarcia per evitare i raggi cosmici o le esplosioni solari.

Il turno perso

Se si perde il proprio turno non si può operare con il proprio treno. Non si può scaricare, né caricare alcun materiale. Non si possono costruire tracciati ferroviari né è permesso aumentare di livello la propria locomotiva. Non si può utilizzare il turno per scartare le proprie carte richieste e pescarne di nuove.

Se durante il proprio turno si pesca una carta evento che come conseguenza determina la perdita del turno, il giocatore perderà il resto del turno corrente e tutto il turno successivo. Per

questo motivo è importante risolvere gli eventi in modo corretto e sequenziale. Se un giocatore stà consegnando più merci nella stessa città, e a seguito della prima merce venduta pesca dal mazzo carta evento che fa perdere il turno, non potrà consegnare la seconda merce, per poterlo fare dovrà attendere la fine del turno corrente e tutto il turno successivo.

COME SI VINCE

Il vincitore della partita sarà il primo giocatore a soddisfare le seguenti due richieste:

- ☞ Connettere sette delle otto città grandi alla propria linea ferroviaria. Questa linea potrà avere qualsiasi numero di loop e ramificazioni, ma dovrà essere ininterrotta.
- ☞ Deve avere almeno 250 milioni di denaro contante alla fine del suo turno. Solo il denaro contante deve essere preso in considerazione, il denaro speso per la costruzione delle linee ferroviarie e per aumentare di livello la propria locomotiva non deve essere preso in considerazione.

Cortesia nel gioco

Le carte domanda, la carta locomotiva e gli eventuali carichi presenti devono essere posti di fronte al giocatore in modo che tutti possano vederli. Un giocatore non necessita di far conoscere agli altri il denaro contante che possiede finché la carta Tasse non viene pescata. Dopodiché il denaro ritorna ad essere una informazione segreta.

Tradotto da Luca Ercolini per



versione 1.0
15/02/05