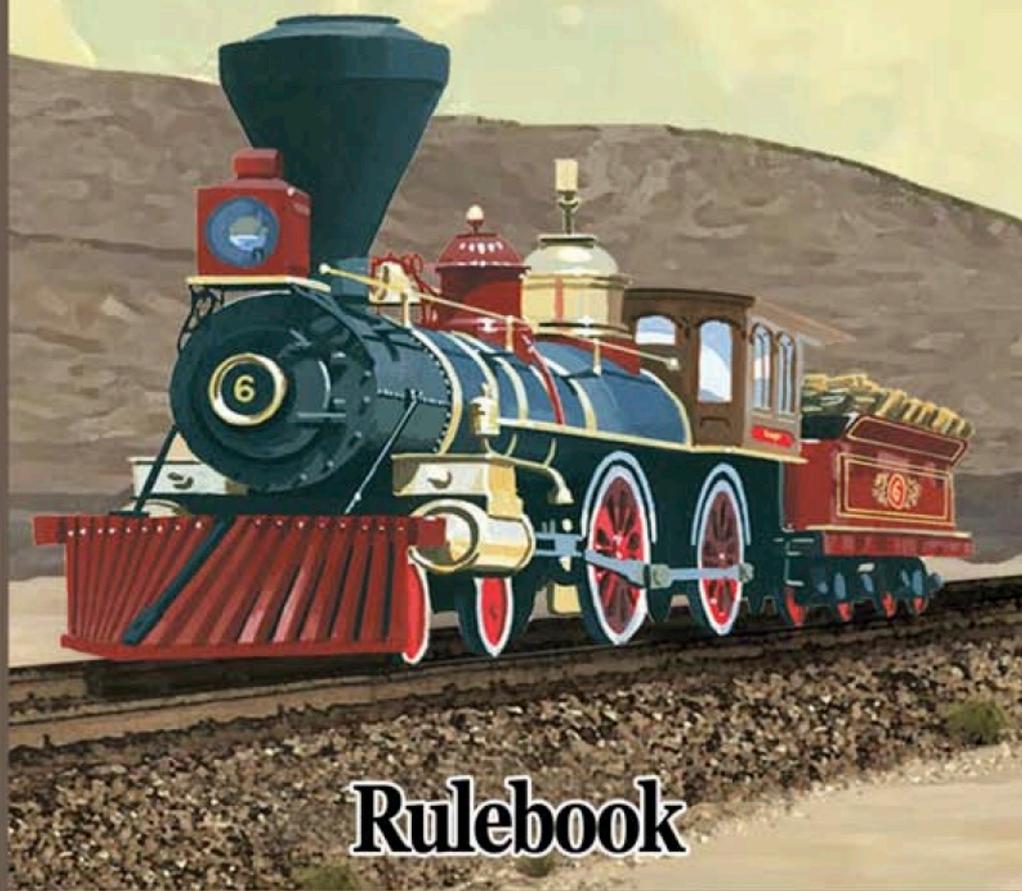
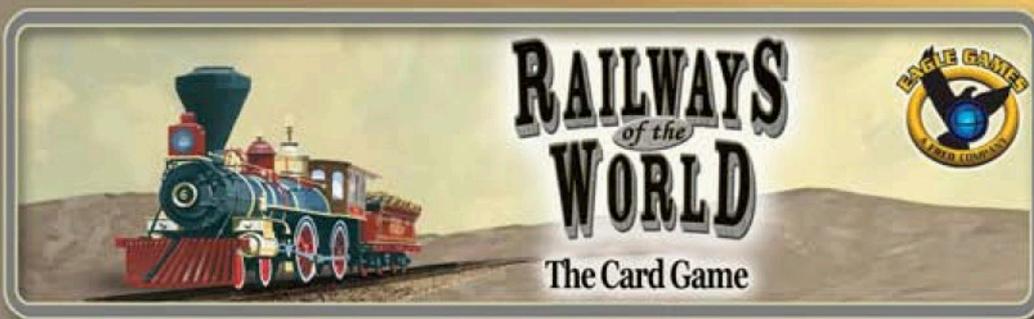


RAILWAYS *of the* WORLD

The Card Game



Rulebook



Contenuto:

- 1-Sacchetto
- 1-Esagono città iniziale
- 1-Carta giocatore iniziale
- 1-Segnapunti
- 4-Riassunti giocatore
- 5-Carte città di valore cinque
- 5-Carte città di valore quattro
- 10-Carte città di valore tre
- 5-Carte città di valore due
- 21-Carte Locomotiva/Jolly
- 13-Carte binario viola (6 di valore uno, 7 di valore due)
- 13-Carte binario verde chiaro (6 di valore uno, 7 di valore due)
- 13-Carte binario marrone (6 di valore uno, 7 di valore due)
- 13-Carte binario arancioni (6 di valore uno, 7 di valore due)
- 13-Carte binario bianche (6 di valore uno, 7 di valore due)
- 60-Merci (15 cubetti per ognuno dei seguenti colori: blu, rosso, nero, giallo)
- 48-Treni giocatore (12 per ognuno dei colori: viola, azzurro, grigio, verde)



Carte binario



Locomotiva/Jolly



Città iniziale



Primo giocatore



Carte Città



Metallo Legno Bestiame Grano
Merci



Treni giocatori

Carte binario:

Ci sono 5 colori diversi di carte binario. Ogni colore contiene 13 carte binario: 6 sono carte di valore 1 e 7 sono di valore 2. Le carte binario vengono spiegate più avanti nella sezione "Flusso di gioco". Vedere figura 1.

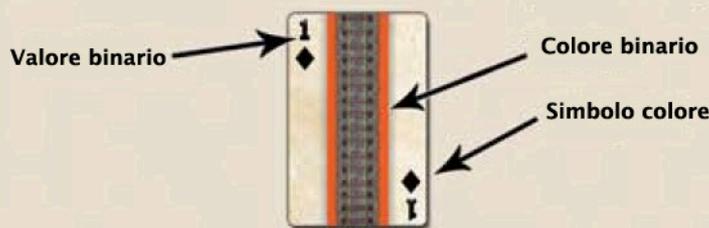


Figura 1

Carte città:

Ci sono carte città del valore di 2, 3, 4 e 5. I binari colorati di connessione circondano l'esagono della città. Città di valore più alto contengono meno colori, ma producono più merci. Vedere figura 2.

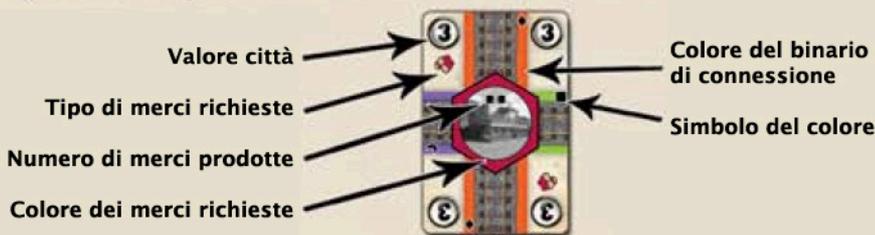


Figura 2

I valori della città servono a tre scopi:

1) Il valore della città determina quante carte binario sono rischieste per costruire/connettersi alla città. La costruzione e la connessione della città viene spiegata più avanti.

2) Il valore viene usato anche per calcolare il punteggio finale. Il punteggio finale viene spiegato nella sezione "Punteggio finale"

3) Richiesta merci e capacità. Il numero di merci che ogni città produce è mostrato sottoforma di piccoli quadrati neri all'interno dell'esagono della città (vedere figura 2). Ogni città produce merci pari al valore della città meno uno. Oltre a produrre merci ogni città ha una richiesta di merci (il colore dell'esagono della città). La figura 2 mostra una città che produce 2 merci e richiede legno (colore rosso). Il posizionamento e la consegna delle merci vengono spiegati più avanti.

Preparazione del gioco:

Posizionate il segnapunti a lato dell'area di gioco. Ogni giocatore prende un set di treni e ne posiziona uno sul segnapunti per tenere traccia del suo punteggio. Un secondo treno viene posto accanto al segnapunti per marcare i punteggi superiori ai 25 punti.

Posizionate l'esagono della città iniziale al centro dell'area di gioco. Importante: alla città iniziale si possono connettere binari di qualsiasi colore. Scegliete il giocatore iniziale e consegnategli la carta primo giocatore. Date a ogni giocatore una carta Locomotiva/Jolly e una carta città di valore 2 (a caso). Meschiate insieme le restanti carte Locomotiva/Jolly, Binario e Città e date 2 carte ulteriori a ciascun giocatore. I giocatori dovrebbero iniziare con 4 carte in mano (la carta Locomotiva/Jolly e la carta città di valore 2 date in principio più le due carte distribuite in seguito). Posizionate le restanti carte (coperte) nell'area di gioco a formare il mazzo di pesca. Girate le prime 3 carte (a faccia in sù) per creare l'area di selezione carte. Vedere figura 3.

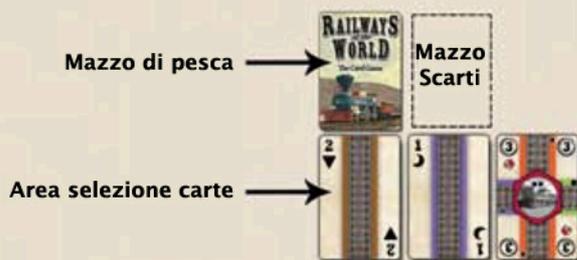


Figura 3

Ordine di gioco:

Durante il vostro turno portate a termine tutte queste 3 fasi:

1) Eseguite SOLO UNA delle seguenti 5 azioni:

- A) Costruite un collegamento a una nuova carta città: oppure
- B) Giocate una carta locomotiva (può essere abbinata a un'azione di consegna); oppure
- C) Consegnate merci; oppure
- D) Scartate una carta per pescare una carta o rifornire una merce; oppure
- E) Passate senza fare nulla

2) Prendete 1 o 2 carte; potete scegliere queste carte in ogni combinazione tra:

- La carta in cima al mazzo di pesca; e/o
- Una qualsiasi delle tre carte nell'area di selezione carte (*); e/o
- La prima carta a faccia in sù del mazzo di scarti.

(*) Se prendete le carte dall'area di selezione carte, rimpiazzate immediatamente la carta scelta con una nuova presa dal mazzo di pesca. Se prendete una carta Locomotiva/Jolly dall'area di selezione carte o dal mazzo di scarti allora non potete prendere una seconda carta.

3) Controllate la vostra mano: se avete più di 13 carte alla fine del turno, scartate fino ad avere in mano solo 13 carte. Questo scarto non conta come azione di gioco.

A) Costruire un collegamento verso una nuova carta città:

Quando costruite un collegamento a una nuova carta città (che deve essere una carta presa dalla vostra mano) dovete collegarvi o dall'esagono della città iniziale (e potete usare un binario di qualsiasi colore per connettervi alla città iniziale) o dovete connettervi da una città esistente utilizzando un binario dello stesso colore di quelli che escono dalla città esistente. La nuova carta città a cui vi collegate deve essere giocata dalla vostra mano. **Importante: non potete mai costruire un collegamento dall'esagono della città iniziale verso una città esistente o da una città esistente verso un'altra città esistente.** In altre parole, l'azione di costruzione dei binari **DEVE SEMPRE** portare alla costruzione di una nuova carta città.

Per costruire il collegamento a una nuova carta città dovete giocare carte binario con un valore totale uguale o superiore al valore della nuova carta città che state costruendo; non ha importanza se il valore della città esistente dalla quale vi state connettendo ha un valore più alto o più basso della nuova città. **Nota: potete usare una carta Locomotiva/Jolly al posto di una carta binario (il suo valore è 1).** Ad ogni modo, dovete giocare almeno una carta binario dello stesso colore del binario della carta città a cui vi state collegando. Quando posizionate le carte binario sul tavolo non mettetele una accanto all'altra, ma sovrapponetele in modo che sia visibile solo il valore della carta (vedere figura 4). E' consentito fare curve e spostare i collegamenti esistenti per fare spazio a quelli nuovi fintanto che i collegamenti non vengano modificati. Per ottimizzare l'area di gioco dovrete impilare bene le carte e stringere al massimo le curve.

Esempio: Becky (giocatore viola) vorrebbe costruire un collegamento verso una carta città di valore 4 con collegamenti arancio e marroni che ha in mano. Becky ha anche 2 carte binario arancioni in mano (una di valore 1 e una di valore 2) e una carta Locomotiva/Jolly. Può costruire un collegamento dall'esagono della città iniziale oppure può collegare la nuova carta città a una carta città già in gioco che abbia una connessione arancione. Becky decide di collegarsi alla carta città di valore 3 con la connessione arancione. Becky gioca tutte le sue carte binario arancioni e la carta Locomotiva/Jolly (valore 1) e costruisce un collegamento alla città di valore 4 partendo dalla città di valore 3. Vedere figura 4.

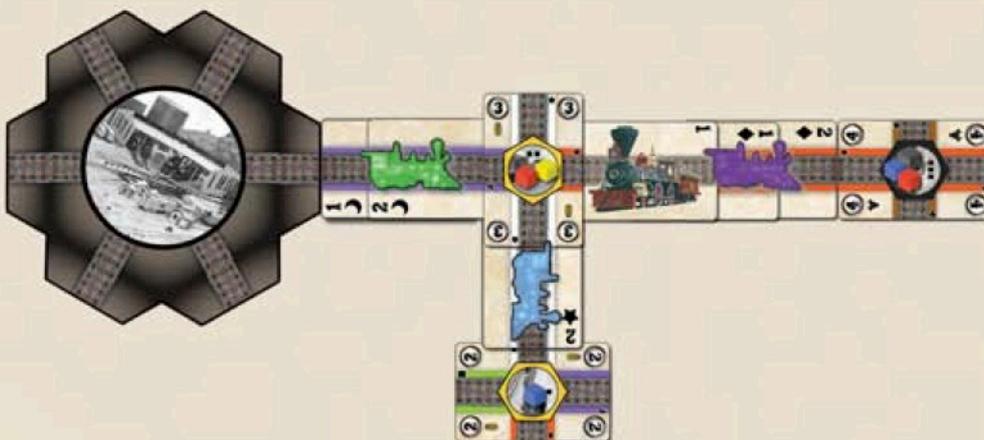


Figura 4

Quando un giocatore costruisce un collegamento a una nuova carta città, quel giocatore prende immediatamente possesso di quel link e ci pone sopra un suo segnalino treno. Vedere figura 4. Dopodiché segna un punteggio pari al valore totale delle carte binario utilizzate per il collegamento. Vedere la sezione "Punteggio" più avanti. Alla fine del gioco il giocatore con il valore totale di carte binario connesse a ogni data città conteggia anche i punti per il valore di quella città. Vedere la sezione "Punteggio finale" più avanti. In caso di pareggi tutti i giocatori coinvolti si aggiudicano i punti per quella città.

Quando si costruisce una città vanno posizionate anche le merci per quella città. Prelevate (senza guardare) le merci dal sacchetto (in numero pari ai quadrati neri raffigurati sulla città) e posizionatele all'interno dell'esagono.

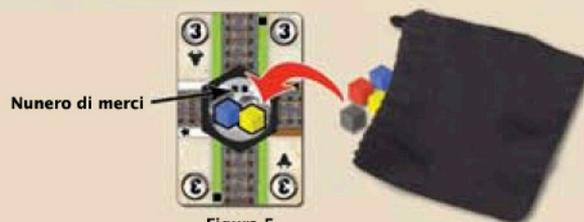


Figura 5

B) Giocare una carta Locomotiva:

Durante il vostro turno potete giocare una carta Locomotiva/Jolly dalla vostra mano, posizionandola a faccia scoperta davanti a voi. Dovete prima giocare una carta locomotiva e dopo potete consegnare merci (vedere sotto). Il numero di carte Locomotiva che avete davanti a voi determina quando è potente la vostra locomotiva e la potenza della locomotiva determina il numero di collegamenti che potete attraversare per consegnare merci. Un "collegamento" è definito come la sezione di binari tra due città. Per esempio: se la vostra locomotiva è di potenza 3, potete consegnare merci da una città verso un'altra città distante fino a 3 collegamenti. Vedere figura 6. L'esagono della città iniziale è considerato una città e potete attraversarlo per consegnare merci, ma non potete consegnare merci alla città iniziale. Importante: quando aumentate le potenze della vostra locomotiva potete eseguire immediatamente un'azione "Consegna merci" (descritta sotto) come parte dell'azione "Giocare una carta locomotiva".

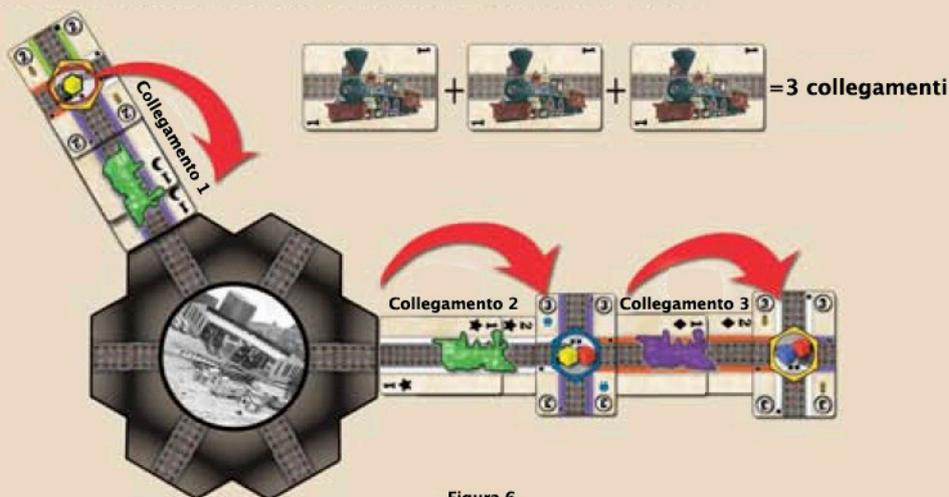


Figura 6

C) Consegnare merci:

Nel vostro turno potete consegnare un cubetto merce da una città verso un'altra città che richiede quel tipo di merce. Dovete controllare il primo collegamento del percorso di consegna. A parte il primo collegamento non dovete controllare nessun altro collegamento lungo il percorso di consegna, ma ricordate che dovete avere una carta Locomotiva/Jolly davanti a voi per ogni collegamento presente nel percorso di consegna. Per consegnare non dovete far altro che muovere il cubetto merce da una città a un'altra città che richiede quel tipo di merce. Importante: una merce deve essere consegnata nella prima città che richiede quel tipo di merce. Alle città di valore 5 potete consegnare qualsiasi tipo di merce. Dopo aver consegnato un cubetto merce segnate un punteggio pari al numero di collegamenti utilizzati nel percorso di consegna e mettete il cubetto merce consegnato davanti a voi. Nota: gli altri giocatori che controllano i collegamenti utilizzati per fare la vostra consegna ricevono i punti corrispondenti in questa stessa fase. Vedere "Consegnare merci" nella sezione "Punteggio" qui sotto e anche la sezione "Punteggio finale".

Esempio: Steve (giocatore verde) ha 3 locomotive. Può consegnare grano (cubetto giallo) alla città che richiede grano (esagono giallo) a 3 collegamenti di distanza a patto che il collegamento di partenza sia il suo. Steve muove di 3 collegamenti e consegna alla città a 3 collegamenti di distanza aggiudicandosi 3 punti. Mette da parte il cubetto per il conteggio finale. Da notare che anche il giocatore viola, Becky, guadagna un punto per la consegna di Steve. Vedere figura 6.

D) Scartare una carta per pescare una carta o rifornire una merce:

Potete scartare una carta dalla vostra mano e metterla (a faccia scoperta) in cima al mazzo degli scarti. Quindi potete fare una delle due seguenti cose:

-Pescare immediatamente una carta dal mazzo di pesca o pescare una carta dall'Area di Selezione Carte (in questo caso non potete pescare una carta Locomotiva/Jolly).

Oppure:

-Rifornire un cubetto merce su una carta città vuota. Pescate un cubetto merce dal sacchetto merci e posizionate su una qualsiasi città che non abbia alcun cubetto merce.

Punteggio:

Si fanno punti ogni volta che viene completato il collegamento verso una città o una merce viene consegnata. Muovete il vostro segnalino (ed eventualmente il segnalino degli avversari, nel caso abbiano guadagnato punti anche loro) lungo il tracciato del punteggio ogni volta che guadagnate dei punti.

Completare un collegamento:

i giocatori guadagnano immediatamente punti pari al valore totale delle carte binario giocate per collegarsi a una città.

Esempio: Becky (giocatore viola) ha appena giocato 2 carte binario arancioni con un valore totale di 3 per connettere una città di valore 3. Guadagna immediatamente 3 punti, corrispondenti alla somma di tutte le carte binario ($1+2=3$) utilizzate per costruire il collegamento. Vedere figura 6 ("Collegamento 3").

Consegna Merci:

i giocatori guadagnano immediatamente punti pari al numero totale di collegamenti utilizzati per la consegna. Gli avversari guadagnano un punto per ogni collegamento sotto il loro controllo attraverso cui è passata la merce durante la consegna.

Esempio: Steve (giocatore verde) consegna un grano a 3 collegamenti di distanza. Steve guadagna 1 punto per ognuno dei 3 collegamenti, per un totale di 3 punti ($1 \times 3 = 3$). Siccome Becky (giocatore viola) controlla uno dei collegamenti lungo il percorso di consegna di Steve, allora guadagna punti anche lei; in questo caso guadagna 1 punto ($1 \times 1 = 1$). Vedere figura 6.

Fine del gioco:

La fine del gioco avviene quando si verifica una di queste condizioni:

- Il mazzo è esaurito; oppure
- Un giocatore esaurisce i treni; oppure
- Non ci sono più merci nel sacchetto.

Quando si verifica una di queste condizioni il gioco continua finché l'ultimo giocatore (il giocatore più lontano in senso orario dal primo giocatore) ha eseguito il proprio turno. Nell'affrontare il loro ultimo turno, quando il mazzo di pesca è esaurito, i giocatori possono comunque prendere carte dall'Area di Selezione Carte o dal mazzo scarti. Dopo che l'ultimo giocatore ha eseguito il proprio turno, cominciando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore può, a turno e se possibile, eseguire un'ultima consegna (solo una consegna, nessun collegamento e nessuna pesca o giocata di carte).

Punteggio finale:

Maggior valore totale di collegamenti: Determinate per ogni città chi ha il valore totale di carte binario maggiore. Il giocatore con il valore maggiore guadagna punti pari al valore della città. In caso di pareggio tutti i giocatori coinvolti ricevono punti pari al valore della città.

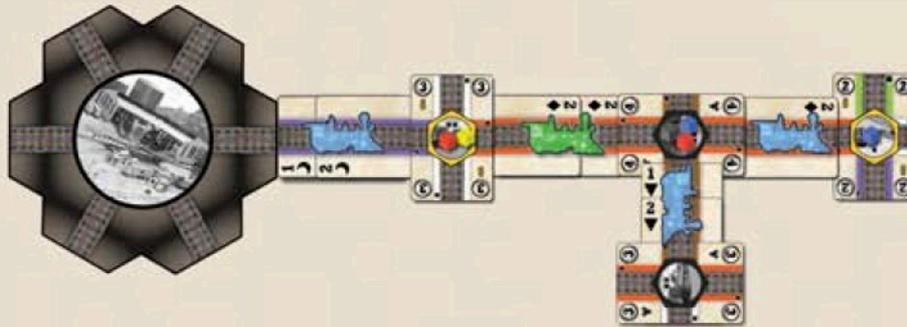


Figura 7

Esempio: nell'esempio (che mostra solo una parte dell'area di gioco) alla fine del gioco James (giocatore azzurro) ha due collegamenti da 3 e un collegamento da 2 mentre Steve (giocatore verde) ha solo un collegamento da 4. Siccome Steve (giocatore verde) ha il valore totale di collegamento più alto per la città di valore 3 (a sinistra), guadagnerà 3 punti (il valore di quella città). Siccome James ha un valore totale di collegamento verso la città di valore 4 più alto ($2+3=5$) di Steve (4), allora guadagna i 4 punti di questa città di valore 4. James inoltre guadagna anche 2 e 3 punti per le città di valore 2 e 3 (essendo l'unico ad essere connesso a quelle città). In questo esempio James guadagna un totale di 9 punti contro i 3 punti di Steve. Vedere Figura 7.

Locomotive:

i giocatori guadagnano un punto per ogni locomotiva costruita durante il gioco.

Bonus merci:

durante il gioco raccogliete i cubetti merce che avete consegnato e metteteli davanti a voi in modo che siano visibili a tutti i giocatori. Nota: potete utilizzare i cubetti una sola volta per combinazione. Guadagnate punti in base a queste combinazioni:

- 2 punti per ogni set di 3 merci identiche (es: legno, legno, legno)
- 3 punti per ogni set di 4 merci identiche (es: metallo, metallo, metallo, metallo)
- 5 punti per ogni set di 4 merci diverse (es: grano, metallo, legno, bestiame)

Spareggi:

in caso di pareggio nel punteggio finale, il giocatore con il maggior numero di collegamenti è il vincitore. In caso di ulteriore pareggio vince il giocatore che ha consegnato più merci. In caso di ennesimo pareggio si ha una vittoria ex aequo!

Nota per i giocatori più giovani: seguite le regole del gioco ma ignorate la parte relativa alla consegna merci (incluso il potenziamento della locomotiva). Giocate solo la carte binario e città. Questo è un ottimo modo per introdurre l'intera famiglia alla gioco da tavolo "Railways of the World".

Credits:

Game Designers: James Eastham e Steve Ellis
Sviluppo gioco: Carey Grayson, Sean Brown e Rick Soued
Illustrazioni: David Oram e Carey Grayson
Grafica: Carey Grayson
Play testing: Amy Ellis, Kaitlin Ellis, Jeremy Mueller, Brent Edington, the Rainy Day Game Group, Rick Soued, Joanne Soued, Keith Blume, Charlie Bink, Brett Kitani, Sean Brown e Carey Grayson
Traduzione: Andrea Cotta Ramusino (telamon)



Nota del traduttore: questa traduzione è fornita come ausilio ai giocatori di lingua italiana e non vuole sostituirsi al regolamento originale inglese da cui è tratta, che quindi rimane unico e ufficiale riferimento come regolamento di gioco. Tutti i diritti sul regolamento e sulle immagini sono dei legittimi proprietari.



© 2010 FRED Distribution All Rights Reserved

www.eaglegames.net