

tratto dalla Versione 1.2 tedesca



per 2-4 giocatori da 8 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Dicembre 2003



<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "RailRoad Dice" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Introduzione

I giocatori sono degli investitori che, grazie all'acquisto di Certificati Azionari, cercano di diventare i Direttori delle Compagnie Ferroviarie dell'epoca, e acquistare così delle Stazioni. Le Stazioni sono assegnate alle rispettive Compagnie Ferroviarie. Tutti gli investitori possono in qualunque momento costruire dei Binari che attraversano il paese. Come Direttori, cercheranno di costruire la più lunga catena di Stazioni che passa sulle Tessere adiacenti, e quindi guadagnare dei Punti Vittoria trasportando quanti più passeggeri riescono. Vince il giocatore che, nei panni del Direttore di una Compagnia, avrà trasportato il maggior numero di passeggeri.

Il Gioco

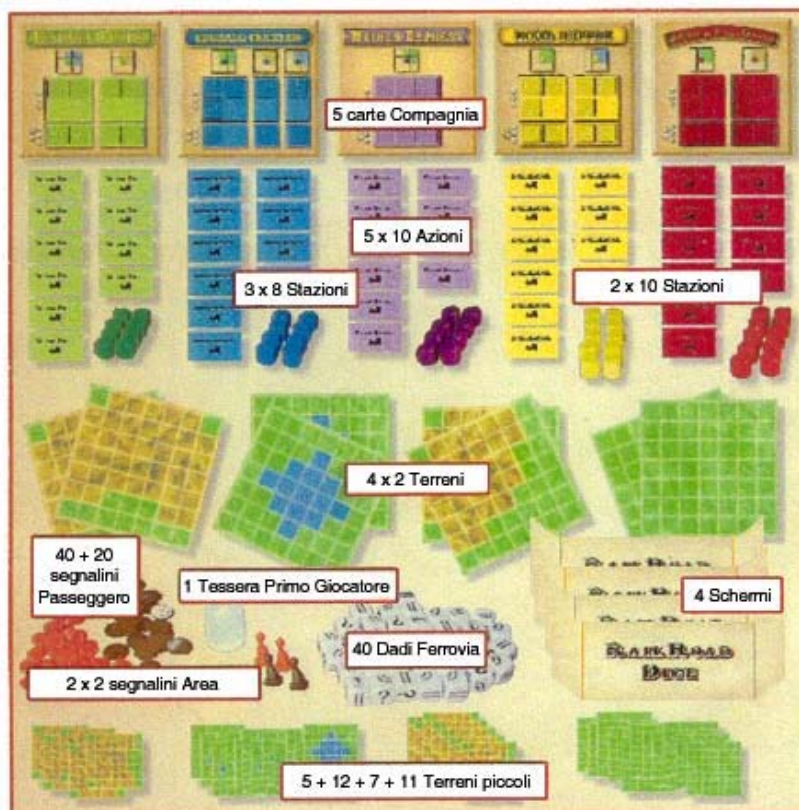
I Dadi, che hanno dato il nome al gioco, sono l'elemento principale, e di seguito verranno descritti accuratamente, prima di ogni altra regola.



I Dadi dietro allo Schermo

- servono per poter costruire le Stazioni.
- servono per i pagamenti supplementari per poter costruire i Binari e le Stazioni sulle Montagne e sull'acqua.
- possono essere lanciati una volta per round, e poi verranno piazzati davanti allo Schermo.

Non importa quale faccia presenta un Dado che si trova dietro lo Schermo. Un giocatore può tenere quanti Dadi vuole dietro al proprio Schermo.



I Dadi davanti allo Schermo

Hanno una faccia in vista ben precisa:

- Binario dritto, oppure
- Binario curvo, oppure
- Certificato Azionario, oppure
- Un "?" (punto di domanda)

Essi non possono essere:

- lanciati nuovamente
- essere ruotati
- essere messi dietro allo Schermo.

Quelli con il punto di domanda ("?") sono un'eccezione: possono essere girati in qualsiasi momento durante il gioco!

Al termine del turno di un giocatore, davanti al suo Schermo ci potranno essere al massimo cinque Dadi.

Significato dei Dadi



- Piazzare un Binario dritto su una Tessera grande.



- Piazzare un Binario curvo su una Tessera grande.



- Comprare un Certificato Azionario



- Piazzare un Binario qualsiasi sull'area di gioco, *oppure*
- comprare un'Azione, *oppure*
- fare un pagamento aggiuntivo e costruire dei Binari sulle Montagne, *oppure*
- fare un pagamento aggiuntivo e costruire dei Binari sull'acqua, *oppure*
- utilizzare una sola volta per turno insieme a un qualsiasi numero di Dadi che si trovano dietro il proprio Schermo (per ogni “?” rilanciato, la Banca dona un Dado di bonus al giocatore).

Preparare la Partita

Una Tessera Terreno Grande che rappresenta solo dei Prati viene piazzata al centro del tavolo, e un Dado che raffigura un Binario dritto viene piazzato esattamente al centro di questa.

Una Tessera Terreno Piccola che rappresenta solo dei Prati viene messa in un'altra parte sul tavolo (questa Tessera farà parte della “Mappa Generale”).

Vicino a queste due Tessere verrà piazzata una coppia di segnalini Area dello stesso colore, per indicare che le due Tessere corrispondono (i restanti due segnalini Area dell'altro colore saranno tenuti da parte e saranno utilizzati non appena la ferrovia ha “lasciato” la prima tessera terreno).

Ogni giocatore riceve:

- 1 Schermo;
- 4 Dadi Ferrovia, da piazzare di fronte al proprio Schermo con la faccia “?” rivolta verso l'alto.

I restanti Dadi Ferrovia saranno tenuti da parte, in modo da formare la Banca.

Le Tessere Terreno restanti, Grandi e Piccole, assieme ai segnalini Passeggero, saranno tenute da parte. Inizierà la partita il giocatore che ha giocato maggiormente a dei giochi ferroviari. Egli prenderà la Tessera Primo Giocatore.

I Dadi colorati e vuoti, che rappresentano le Stazioni, sono piazzati sulle rispettive Tessere Compagnia (in base al loro colore). Un dado per ogni quadrato.

Le 10 Azioni di ogni Compagnia sono piazzate vicino alla rispettiva Tessera Compagnia, come illustrato dalla seguente figura:



Iniziare la Partita

Una partita si sussegue in senso orario intorno al tavolo, ed è divisa in vari round (1 round = 1 anno). Ogni giocatore ha esattamente un turno per ogni round.

Durante il proprio turno, un giocatore esegue le seguenti cinque azioni, che possono essere fatte in qualsiasi ordine:

- **Ricevere le Entrate**
- **Lanciare i Dadi**
- **Comprare le Azioni**
- **Posizionare un Binario**
- **Costruire le Stazioni**

Al termine di ogni turno:

- **Riducete a 5 i Dadi che si trovano di fronte al vostro Schermo**

Dopo che ogni giocatore ha fatto il proprio turno (e la riduzione dei Dadi di fronte allo Schermo), l'anno volge al termine, e ne inizia uno nuovo.

Azione: Ricevere le Entrate

Nel primo round di gioco, questa azione non viene eseguita.

Può essere fatta solo una volta per round da ciascun giocatore!

Usando questa azione, il giocatore riceverà come entrate dei Dadi Ferrovia.

Ci sono tre casi possibili:

- a) Se il giocatore è il Direttore di una o più Compagnie, tra le quali egli ha costruito in totale non più di quattro Stazioni, riceverà dalla Banca esattamente 4 Dadi Ferrovia, che piazzerà dietro al proprio Schermo.
- b) Se il giocatore è il Direttore di una o più Compagnie, tra le quali egli ha costruito in totale più di quattro Stazioni, egli riceverà tanti Dadi Ferrovia quanto è il numero di Stazioni che ha costruito, e che piazzerà dietro al suo Schermo.

Contate semplicemente gli spazi vuoti che si trovano sulle Tabelle delle Compagnie che si trovano di fronte ai giocatori.

- c) Se, nel round precedente, il giocatore era il Direttore di una Compagnia e alla fine di quel round aveva dovuto dare la sua carica ad un avversario, e in questo modo non possiede più nessuna Compagnia, allora riceverà quattro Dadi Ferrovia che abbiano il lato rivolto su "?", e che dovrà piazzare di fronte al suo Schermo (invece di ricevere quattro Dadi Ferrovia da piazzare dietro lo Schermo).

Non è possibile per lo stesso giocatore ricevere questa entrata, di quattro Dadi "?", anche nei round successivi, dato che la condizione richiesta prevede che egli debba aver perso la sua carica di Direttore solo nel round precedente.

- d) Un giocatore che non è Direttore e non ha nemmeno perso la sua carica durante il round precedente, riceve

comunque quattro Dadi Ferroviari dalla Banca, che piazzerà dietro al proprio Schermo.

Azione: Lanciare i Dadi

Questa azione viene eseguita da ogni giocatore solo una volta per turno!

Con questa azione, un giocatore può prendere alcuni dei suoi Dadi e lanciaarli.

Per fare questo, sceglierà:

- quanti Dadi vuole (anche nessuno), tra quelli che si trovano dietro il suo Schermo, e
- quanti Dadi vuole (anche nessuno), tra quelli che presentano un "?" e che si trovano davanti al proprio Schermo – allo stesso tempo, riceverà dalla Banca un Dado di bonus per ogni Dado "?" che ha deciso di rilanciare.
Per esempio, può scegliere di rilanciare due Dadi che sono dietro il suo Schermo e due Dadi "?" che sono davanti al suo Schermo, e in questo caso la Banca gli offrirà altri due Dadi, quindi in tutto il giocatore potrà lanciare 6 Dadi.

A questo punto, il giocatore lancia i Dadi scelti, tenendoli poi di fronte al suo Schermo, senza cambiarne i risultati ottenuti.

Azione: Comprare le Azioni

Questa azione può essere fatta quante volte si vuole nel turno!

All'inizio della partita, tutti i Certificati Azionari sono posseduti dalla Banca.

Facendo questa azione, i giocatori possono comprare dalla Banca tali Certificati Azionari.

I Certificati Azionari non possono mai essere venduti volontariamente, ma solo comperati dagli avversari.

Nella prima parte della partita, è possibile acquistare le Azioni solo dalla Banca. Ma, durante il gioco, questa Azioni potranno

essere comprate anche dai giocatori che le possiedono. Ecco i due differenti casi:

Per ogni Certificato Azionario acquistato dalla Banca, il giocatore dovrà pagare alla banca un Dado, fra quelli lanciati, che presenti la faccia con il simbolo di un'Azione, oppure con un "?". Una volta comprata, un'Azione dovrà essere tenuta scoperta davanti a sé.

Se un giocatore vuole comprare un Certificato Azionario da un avversario, gli dovrà dare un Dado Ferroviario che presenti il simbolo di un'Azione, oppure quello di un "?". Il giocatore da cui si è comprato il certificato metterà il dado ricevuto dietro il proprio schermo.

I giocatori possono comprare i Certificati Azionari dagli avversari solo quando un certo numero di Azioni sono già state vendute dalla Banca. Questo dipende dal numero di giocatori che partecipano alla partita.

- Con 2 giocatori, devono essere state vendute almeno tutte le Azioni di due Compagnie qualsiasi.
- Con 3 giocatori, devono essere state vendute almeno tutte le Azioni di tre Compagnie qualsiasi.
- Con 4 giocatori, devono essere state vendute almeno tutte le Azioni di quattro Compagnie qualsiasi.

Nel momento stesso in cui l'ultima Azione di una Compagnia viene venduta, e in questo modo si soddisfa la condizione che permette di acquistare Certificati Azionari dagli avversari, sarà possibile da subito fare acquisti dagli altri giocatori, anche durante lo stesso turno in cui è stata verificata la condizione.

Importante: quando si acquistano delle Azioni da un avversario, tali Azioni potranno essere comprate solo dal Direttore di quella Compagnia.

Questo significa che, se in un dato round un altro giocatore ha comprato la maggioranza di Azioni di una Compagnia,

nessun altro giocatore potrà riacquistarle da lui, perché non è ancora il Direttore. Quel giocatore sarà nominato Direttore solo al termine dell'anno, quindi per quel round sarà possibile comprare Azioni solo al Direttore attuale (sempre che egli ne possieda ancora).

Per lo stesso motivo, un Direttore non può acquistare Azioni aggiuntive della sua Compagnia, prendendole da altri giocatori.

Azione: Posizionare un Binario

Questa azione può essere fatta quante volte si vuole nel turno!

I giocatori costruiscono solo un'unica linea ferroviaria comune, e quindi non saranno possibili delle diramazioni.

Se un giocatore usa questa azione, può prendere un Dado Ferrovia che si trova davanti al suo Schermo, che presenti un Binario dritto, una curva oppure un "?" (quest'ultimo dovrà poi essere voltato in modo da presentare un Binario dritto o una curva), e posizionarlo su una delle Tessere Terreno Grandi.

La linea ferroviaria potrà essere ampliata solo con i Dadi che si trovano di fronte agli Schermi dei giocatori!

Per incrementare la linea ferroviaria, i giocatori prenderanno il Dado appropriato e lo piazzeranno in uno spazio vuoto che si trova ad uno degli estremi della linea già esistente, sopra una delle due Tessere Terreno Grandi presenti sul tavolo.

Per il piazzamento, dovranno essere considerate le seguenti condizioni:

- Proibizioni sul Piazzamento;
- Connessione ad una Nuova Tessera Terreno;
- Piazzamento su una Montagna;
- Piazzamento sull'Acqua.

Proibizioni sul Piazzamento

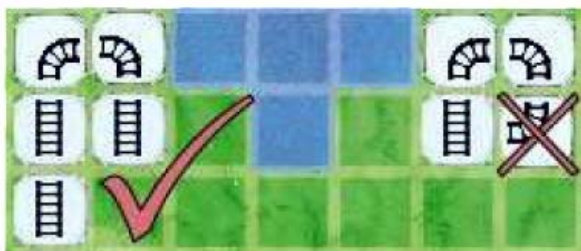
I Binari possono essere piazzati su un lato di una Tessera Terreno solo se durante lo

stesso turno quel giocatore continua la linea ferroviaria su un'altra Tessera.

I Binari possono essere piazzati direttamente su un Lago solo se durante lo stesso turno il giocatore costruisce un ponte che attraversa tutto quel Lago (cioè la linea non può terminare in mezzo al Lago).

Da ogni Stazione possono uscire solo due linee (cioè non si possono costruire delle diramazioni).

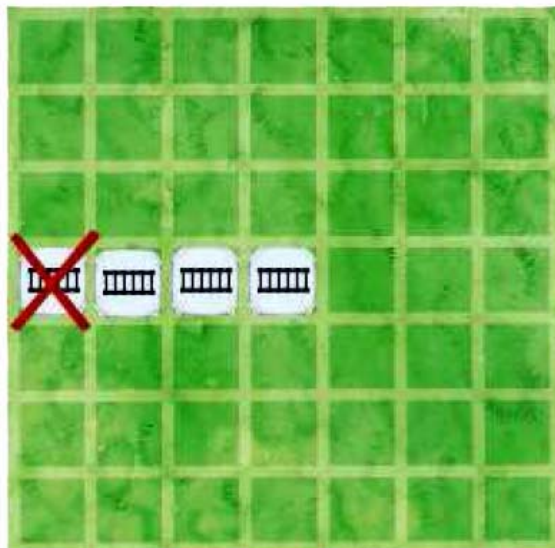
Un Binario non può essere piazzato se questo si dirige verso una linea esistente, e quindi bloccarsi. Inoltre, quel Binario non può essere piazzato dove sarà poi impossibile continuare per qualsiasi ragione quella linea.



Connessione ad una Nuova Tessera Terreno

Quando un giocatore piazza in qualsiasi modo un Binario sopra una delle due Tessere Terreno attuali, e tale Binario viene a trovarsi adiacente al bordo della Tessera, quel giocatore dovrà scegliere un'altra Tessera Terreno per continuare la linea.

Per connettere una nuova Tessera Terreno, dovranno essere già stati costruiti almeno cinque pezzi di Binario nella precedente Tessera (sia l'ultimo Binario piazzato che la stazione sono considerati tra i cinque pezzi che devono esistere).

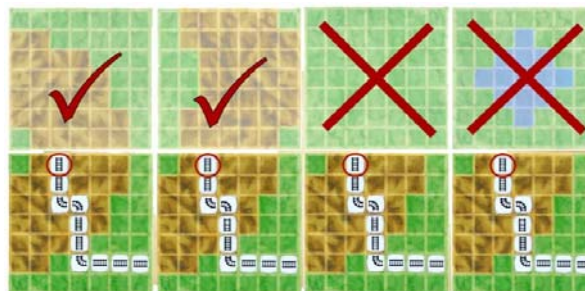


Nella figura, subito dopo l'inizio della partita, non è possibile costruire una linea formata da tre Binari dritti che portino contro un lato della Tessera Terreno, perché in questo caso ci sarebbero solo quattro Binari e non si potrebbe aggiungere una nuova Tessera.

Il giocatore può scegliere solo una Tessera Terreno grande il cui corrispettivo sia disponibile tra le tessere piccole. (Es: se una tessera lago piccola non è più disponibile, non sarà possibile sceglierne una lago grande).

Quando tutte le Tessere Terreno Piccole di un tipo sono state piazzate, per il resto della partita non se ne potranno aggiungere altre del medesimo tipo.

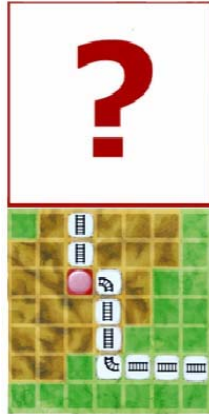
Quando si deve scegliere una nuova Tessera Terreno, un giocatore dovrà sceglierne una che si adatti al terreno esistente.



Nella figura, la linea ferroviaria passa su una Tessera nella quale due lati terminano con una Montagna. La linea dovrà proseguire su una Tessera nella quale un

lato abbia una Montagna. Questo significa che la nuova Tessera dovrà avere uno, due o tre lati di Montagna, mentre non potrà essere una Tessera di Lago perché non avrebbe Montagne.

La Tessera Terreno scelta potrà essere usata solo se è possibile agganciare anche la tessera piccola corrispondente. Ciò significa che qualunque Tessera Piccola adiacente dovrà avere i lati che combaciano con quella nuova. Le tessere terreno grandi sono, in effetti, degli "ingrandimenti" delle tessere piccole. L'intero territorio sarà mostrato dall'insieme delle tessere piccole. Le due tessere grandi in gioco rappresentano l'ingrandimento di due altrettante zone di questo territorio.

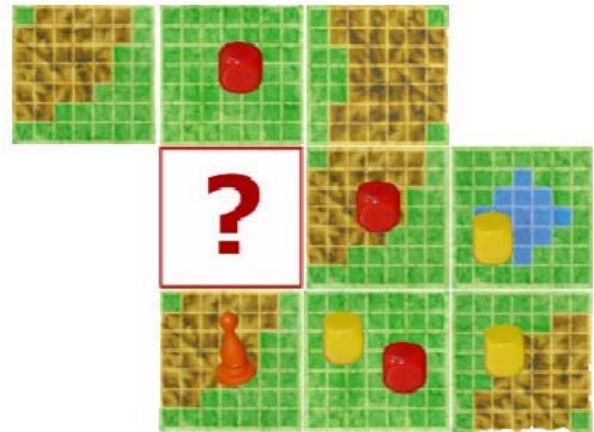


Nella figura, sarà possibile scegliere solo una Tessera di Montagna Piccola o Grossa.

Se non è possibile agganciare una nuova Tessera perché non ci sono più Tessere Piccole che possano agganciarsi correttamente a quella esistente, la linea ferroviaria termina in quella Tessera. Questo significa che qualunque estensione di quel lato della linea dovrà confinare con la Tessera corrente oppure la linea dovrà essere estesa verso un nuovo lato, al quale potrà essere agganciata la nuova Tessera Piccola.



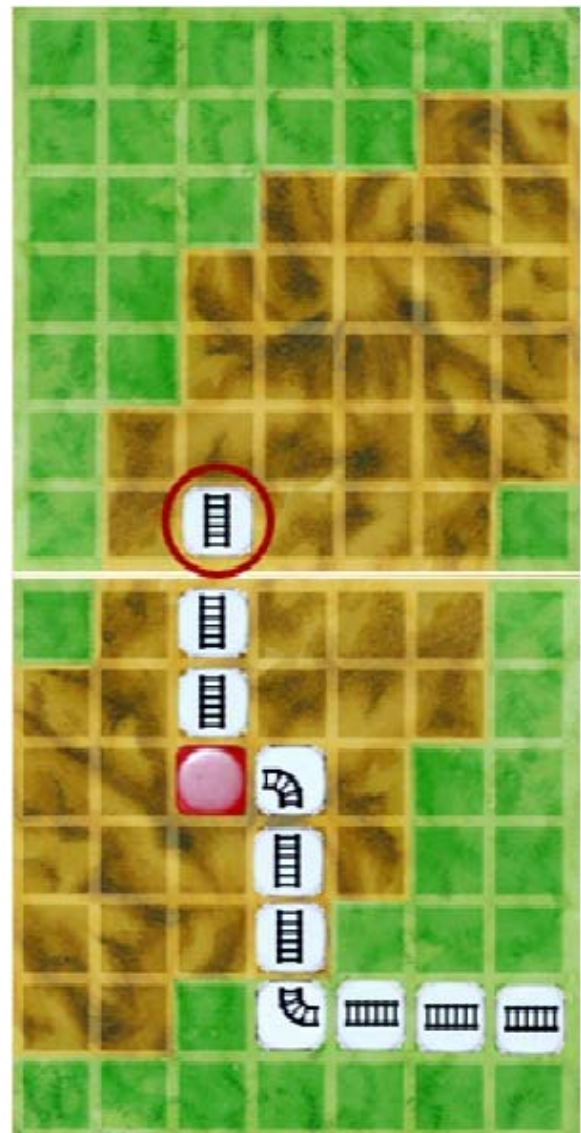
Non è permesso estendere la linea verso il lato della Tessera che contiene già un'altra Tessera. In altre parole, la linea può essere estesa solo in una zona che contiene uno spazio vuoto.



Dopo aver stabilito che la nuova Tessera è disponibile, una Tessera Terreno Grande verrà piazzata direttamente adiacente alla Tessera corrente, e il giocatore potrà continuare la linea piazzando un altro Binario sulla nuova Tessera (vedere illustrazione a destra).

La corrispondente Tessera Terreno Piccola verrà poi integrata con la Mappa Generale.

Importante: assicuratevi che tutte le



Tessere Piccole siano piazzate in modo che siano orientate allo stesso modo delle corrispondenti Tessere Grandi.

Poi, seguiranno le altre azioni:

1. Tutti i Dadi Ferrovia presenti sulla Tessera precedente, verranno ridati alla Banca.
2. Tutte le Stazioni costruite nella precedente Tessera Terreno, saranno trasferite sopra la corrispondente Tessera Piccola sulla Mappa Generale (la posizione di queste Stazioni sarà irrilevante – dovranno solo trovarsi su quella Tessera Piccola).
3. Il giocatore che ha piazzato la connessione, riceve un bonus dalla Banca di due Dadi, che potrà piazzare direttamente davanti al proprio Schermo con il simbolo “?”. L'utilizzo di questi due dadi bonus può essere immediato.

Eccezione: se sulla Tessera Terreno iniziale l'altro capo della linea non è stato connesso ad una nuova Tessera, i passi 1 e 2 descritti prima non verranno eseguiti subito. Solo dopo che entrambe i capi delle linee sono stati estesi in due nuove Tessere, la Tessera originale verrà rimossa e le Stazioni saranno trasferite sulla Mappa Generale.

Piazzamento su una Montagna

Se un giocatore vuole piazzare un Binario in un quadrato di Montagna, dovrà pagare, come costo aggiuntivo, un Dado Ferrovia che si trova dietro il suo Schermo, oppure un Dado “?” che si trova di fronte al suo Schermo.

Questo singolo pagamento coprirà tutte le altre eventuali costruzioni che verranno fatte sulla Montagna durante lo stesso turno (la linea può continuare nella stessa Montagna, anche in una nuova Tessera, e può anche uscire dalla Montagna per poi ritornarci nello stesso turno).

Piazzamento sull'Acqua

Se durante il suo turno, un giocatore vuole costruire un Binario sull'acqua, dovrà

pagare, come costo aggiuntivo, due Dadi qualsiasi che si trovano dietro il suo Schermo, oppure due Dadi “?” che si trovano davanti al suo Schermo.

Il giocatore può scegliere liberamente se prendere ambedue i Dadi da dietro o davanti lo Schermo, oppure in una combinazione di entrambi.

Il pagamento è valido per tutto il “ponte” che attraversa un qualsiasi numero di caselle del Lago.

I Binari possono essere costruiti su un Lago solo se nello stesso turno il giocatore unisce le due sponde del Lago (senza includere necessariamente la due rive di terra).

Azione: Costruire le Stazioni

Questa azione può essere fatta quante volte si vuole nel turno.

Le Stazioni sono sempre assegnate alla Compagnia dello stesso colore.

Per costruire una Stazione:

- il giocatore deve essere il Direttore di quella Compagnia;
- la Compagnia deve avere ancora Stazioni disponibili e appropriate a un tipo di terreno (vedi sotto);
- il giocatore deve pagare alla banca un numero di Dadi prendendoli da dietro il proprio Schermo, oppure una qualsiasi combinazione di Dadi “?” che si trovano di fronte al proprio Schermo.

La Stazione appena costruita:

- deve essere connessa direttamente ad uno qualsiasi dei due capi della linea ferroviaria,
- non può essere costruita adiacente ad un lato della Tessera Terreno;
- non può essere costruita vicino ad un'altra Stazione (in diagonale però è possibile);

- può essere costruita su una Tessera Terreno solo se ciò è consentito dalla Compagnia di quella stazione, come riportato dalla tessera della Compagnia (vedere la tabella nella pagina successiva).

Il costo per costruire una Stazione è di 3 o 5 Dadi – come indicato sulla Tessera Compagnia.

Costruire una Stazione su una Montagna richiede un pagamento aggiuntivo di un Dado (a meno che non avete già fatto questo pagamento aggiuntivo durante lo stesso turno e sulla stessa Montagna).

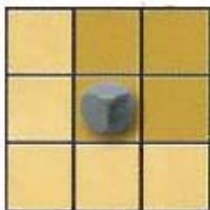
I Direttori possono decidere l'ordine in cui le loro Compagnie costruiranno le Stazioni.

Una Compagnia può costruire solo una Stazione per ogni Tessera Grande.

Tuttavia, diverse Compagnie (che possono anche appartenere ad uno stesso giocatore), potranno costruire una Stazione in ogni Tessera Terreno.

Dopo che una Stazione è stata costruita, il giocatore riceve due Dadi “?” aggiuntivi come bonus, che piacerà immediatamente davanti al proprio Schermo. Questi Dadi potranno essere utilizzati da subito.

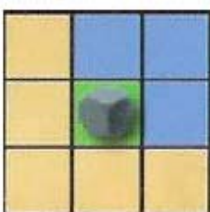
Stazioni sulle Montagne



Una Stazione deve essere costruita su uno spazio Montagna che abbia almeno altri tre spazi di Montagna circostanti (è ininfluente se su questi spazi vi

passi o no la ferrovia). Il terreno degli altri cinque spazi adiacenti è ininfluente.

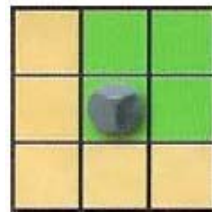
Stazioni Vicine ad un Lago



Una Stazione deve essere costruita su uno spazio di Prato che abbia almeno tre caselle di acqua circostanti. Il terreno degli altri cinque spazi adiacenti è

ininfluente.

Stazioni in un Prato



Una Stazione deve essere costruita su uno spazio di Prato che abbia almeno altre tre caselle di Prato circostanti. Il terreno degli altri cinque spazi adiacenti è

ininfluente.

Limiti sulla Costruzione delle Stazioni

	Eisberg Tour	Überall Fahrten	Weiden Express	Insel Hopper	Berg & Tal Bahn
Montagna	2 2	1 1	- -	- -	3 2
Lago	2 2	1 1	- -	3 2	- -
Prato	- -	3 1	5 3	3 2	3 2

Azione: Ridurre a 5 i Dadi

Alla fine del proprio turno, un giocatore è obbligato ad eseguire questa azione.

Dopo che tutte le azioni di un giocatore sono state completate, di fronte al proprio Schermo potranno rimanere solo cinque Dadi.

I Dadi in eccesso dovranno essere ridati alla Banca.

Fino a che questa azione non viene eseguita, i giocatori potranno avere davanti ai loro Schermi anche più di 5 Dadi. Solo al termine del turno di quel giocatore, il numero dei Dadi davanti al suo Schermo dovrà essere ridotto a 5.

Fine dell'Anno

Dopo che ogni giocatore ha terminato il proprio turno per quel round, ci saranno da compiere le operazioni di fine anno.

Le attività da svolgere saranno le seguenti:

1. Trasportare i Passeggeri;
2. Assegnare le Cariche di Direttore;
3. Cambiare il Primo Giocatore.

1. Trasportare i Passeggeri

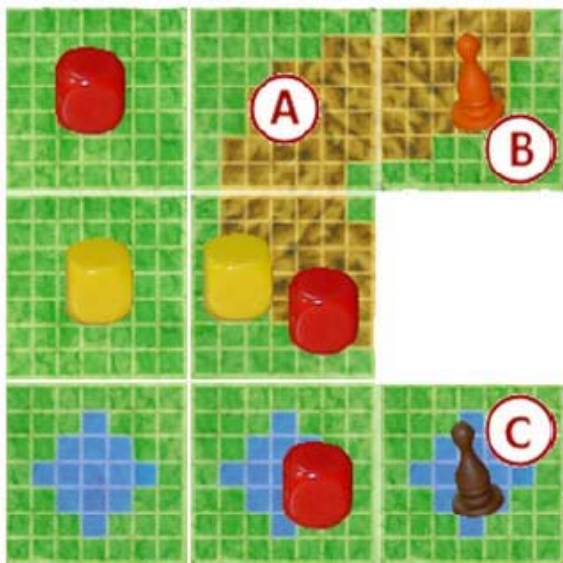
Ogni Compagnia viene valutata per stabilire quanti passeggeri ha trasportato.

Per prima cosa, per ogni Compagnia viene determinata la più lunga catena di Stazioni. La connessione si ha quando le Stazioni sono adiacenti in una delle quattro direzioni possibili (cioè non in diagonale), controllando la Mappa Generale.

Quando è stata stabilita la rotta più lunga, verranno valutate anche le Stazioni che si trovano sulle due Tessere Terreno Grandi attuali e che non sono state ancora trasferite sulle tessere piccole.

Esempio: in questo round la Compagnia rossa "Berg & Tal Bahn" possiede tre Stazioni, solo due delle quali risultano connesse.

Quindi, la Compagnia possiede una catena di Stazioni lunga 1, e un'altra lunga 2, che sarà la più lunga.



Se ci fosse stata un'altra Stazione rossa nello spazio "A", allora la catena sarebbe stata lunga 4.

Gli spazi "B" e "C" sono le Tessere attuali. Durante la determinazione della catena più lunga, anche le Stazioni che sono state costruite qui dovranno essere considerate. Quindi, se per esempio, nello spazio "C" ci fosse stata un'altra Stazione rossa, la lunghezza massima tra le catene della Compagnia rossa sarebbe stata di 3. Allo stesso modo, si sarebbe dovuta calcolare una ipotetica Stazione presente nello spazio "A".

La Compagnia "Insel Hopper" (gialla) ha una catena di stazioni di 2, nell'esempio a fianco.

La catena più lunga di ogni Compagnia sarà quella che avrà trasportato 1.000 passeggeri per ogni Stazione connessa.

Questo significa che ogni Direttore riceverà un appropriato numero di segnalini Passeggero dalla Banca, ma solo per la catena di Stazioni più lunga della sua Compagnia, che terrà nascosti dietro il proprio Schermo.

Solo i Direttori potranno ricevere i segnalini Passeggero per la catena più lunga.

Durante il controllo del numero di passeggeri, ogni Compagnia verrà valutata separatamente, anche se un Direttore ne possiede più di una.

Solo i Direttori delle Compagnie riceveranno i segnalini per i loro passeggeri. I giocatori che possiedono solo dei Certificati Azionari individuali non riceveranno nessun segnalino Passeggero.

I piccoli segnalini arancio rappresentano 1.000 passeggeri, mentre quelli marroni ne rappresentano 5.000 ognuno. Sono permessi in qualsiasi momento dei cambi di questi segnalini con la Banca.

2. Assegnare le Cariche di Direttori

A seconda della distribuzione azionaria, i Direttori possono essere confermati oppure revocati. Un giocatore diventa

Direttore di una Compagnia quando possiede più azioni di tale Compagnia (potrebbe esserne sufficiente una!). Una volta ricevuta la carica di Direttore, un giocatore prende la Tessera Compagnia completa con qualunque Stazione, che piazzerà di fronte a sé. Le azioni non ancora vendute di quella Compagnia resteranno alla Banca.

Con lo stesso numero di Certificati Azionari, il Direttore resterà quello attuale. Se però, due o più giocatori, che non erano direttori in precedenza, dovessero avere lo stesso numero di Certificati Azionari, colui il quale è seduto più vicino in senso orario al Direttore precedente riceverà la carica.

3. Cambiare il Primo Giocatore

Il precedente primo giocatore dovrà ora passare la Tessera di Primo Giocatore all'avversario di sinistra, che inizierà il nuovo anno.

Fine della Partita

Una partita termina se:

- a) una Compagnia ha costruito la sua ultima Stazione;
- b) tutte le Tessere Terreno Piccole sono state usate o nessuna delle rimanenti può essere piazzata correttamente;
- c) la linea ferroviaria non può più essere proseguita da entrambi i lati.
- d) la Banca termina i Dadi Ferrovia da distribuire ai giocatori.

Nei casi "a", "b" e "c", il round corrente (con la limitazione che la Banca non paga più ai giocatori i Dadi Ferrovia) verrà completato, e tutti i giocatori avranno la possibilità di condurre il loro turno. Nel momento in cui anche l'ultimo giocatore ha completato il suo turno e ha determinato il numero di passeggeri che ha trasportato, la partita termina.

Nel caso "d", ci sarà un collasso dello stato, che porterà immediatamente alla fine della partita. Ciò significa che dal momento della Bancarotta Bancaria nessuno potrà più fare nulla. Però, prima che la partita finisca definitivamente, i giocatori potranno ancora calcolare per

l'ultima volta il numero di passeggeri che le loro Compagnie hanno trasportato.

Vincere la Partita

Il vincitore della partita è il giocatore che avrà trasportato il maggior numero di passeggeri.

Per determinare questo valore, tutti i giocatori rimuoveranno i loro Schermi e conteranno i passeggeri trasportati durante l'arco di tutta la partita.

In caso di parità, vincerà il giocatore che ha più Dadi "?" davanti al proprio Schermo.

Se la parità sussiste, vincerà chi tra i giocatori alla pari avrà più Dadi di fronte e dietro al proprio Schermo (inclusi i "?").

TABELLA RIASSUNTIVA

RAILROAD DICE



Turni di Gioco

- Ricevere le Entrate
- Lanciare i Dadi
- Comprare le Azioni
- Posizionare un Binario
- Costruire le Stazioni

Prima della fine del turno, ridurre a cinque i dadi.

Cambio Anno

1. Trasportare i Passeggeri
2. Assegnare le Cariche di Direttore
3. Cambiare il Primo Giocatore

Premio di 2 Dadi “?”

- per aver connesso una nuova Tessera Terreno
- per aver costruito una nuova Stazione

i Dadi dietro agli Schermi:

- servono per costruire le Stazioni;
- servono per pagare le spese per costruire sulle Montagne o sui Laghi
- possono essere rilanciati e poi piazzati di fronte agli Schermi.

I Dadi davanti agli Schermi:

possono valere come

- binario dritto;
- binario curvo;
- Certificato Azionario;
- “?”

e tranne per i dadi “?”, non possono:

- essere rilanciati;
- essere ruotati;
- piazzati dietro ad uno Schermo.