

NOTA. Il presente materiale 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.  
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Grafica a cura di *demian*



[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

# RAILWAYS *through* TIME

## Introduzione

Siamo nella metà del XIX secolo. Prendendo in prestito le idee dai precedenti viaggiatori del tempo, Thomas Edison ha adattato la versione dell'invenzione della "Spirale del Tempo di Tesla". Con l'aiuto della Ferrovia della Pennsylvania, il sig. Edison ha permesso a molte loro locomotive di viaggiare attraverso il tempo e ha radunato un suo gruppo di ingegneri disadattati incassando così i profitti che ne derivavano. Il lavoro non è stato facile, ma i profitti potevano essere grandi. Sei pronto a viaggiare nel tempo attraverso le Ferrovie?

Railways Through Time, è un'espansione di Railways of the World. Per giocare con questa espansione avrai bisogno del materiale del gioco base Railways of the World (tratte, tessere, bonds, soldi, segnalini città vuota, treni e segnalino primo giocatore).

La base del gioco non cambia rispetto a Railways of the World, ad eccezione dove è segnalato. Per le domande sulle regole base fare riferimento al manuale del gioco base. Qualsiasi cambiamento dalle regole base viene scritto di seguito.

## Componenti

### 8 Tabelloni Periodo Temporale

Ogni tabellone rappresenta un differente periodo temporale. Le mappe, al loro interno, sono divise in esagoni. Ogni esagono contiene una città, montagne (marrone), terreni aperti (verde) o una distorsione temporale (rosso brillante). L'acqua (blue) può essere presente e le Creste Montuose (marrone scuro) possono percorrere i lati di alcuni esagoni.



Altri componenti includono:

40 Carte Operazioni

1 Tracciato del Punteggio

## Inizio del Gioco

I giocatori iniziano scegliendo con quale tabellone "Periodo Temporale" cominciare a giocare. Il numero raccomandato di Tabelloni Periodo Temporale, da usare nel gioco, è pari al numero dei giocatori +1. Il tabellone Tracciato delle Entrate è sempre usato. È raccomandato che i giocatori includano, sempre, almeno un periodo temporale con una città rossa. Piazzare casualmente le merci in ogni città pari al numero indicato su quella città. A differenza delle precedenti espansioni, quando si gioca con 2 o 3 giocatori, non bisogna ridurre il numero delle merci piazzate nelle città.

Piazza a faccia in su, a fianco del tabellone, le 4 Carte Operazione Ferroviaria: **The Railroad Era Begins (Inizio dell'Era Ferroviaria)**, **Time Blazer (Brucirae sul Tempo)**, **Speed Record (Record di Velocità)** e **Passenger Lines (Linee Passeggeri)**. Rimuovi dal mazzo un numero qualsiasi di Carte Operazione specifiche del periodo temporale non utilizzato nel gioco corrente. Poi rivela un numero di Carte Operazione pari al doppio del numero dei giocatori.

### Ordine di Turno

Ogni round inizia con un'asta per decidere l'Ordine di Gioco. L'ordine dell'asta segue sempre l'ordine del round precedente. Il primo giocatore che passa paga la metà dell'offerta (arrotondata per difetto) e piazza un treno alla fine del grafico dell'Ordine di Turno sul Tracciato del Punteggio. Il giocatore successivo che passa diventa il secondo giocatore che precede di una posizione il quello che già si trova sul grafico Ordine di Turno. L'asta continua fino a che tutti i giocatori non passano di fronte all'offerta più alta di un giocatore. L'offerente migliore paga alla banca la sua offerta e diventa il primo giocatore per questo round.



## Fine del Gioco

Il numero di segnalini città vuote che determina la fine del gioco, dipende dal numero dei giocatori (come nel gioco base). Ciò può essere trovato sul grafico del Tracciato del Reddito.

## Nuovo Gioco

In Railways Through Time, i giocatori possono ora collegarsi all'esagono rosso brillante "Distorsione Temporale". Ogni volta che un giocatore connette una tratta all'esagono Distorsione Temporale, deve aggiungere un pagamento extra di \$1.000 al suo normale costo di Costruzione. Costruire la Tratta da una città, all'interno dell'esagono Distorsione Temporale, fa terminare la sua azione come se avesse costruito da città a città.



## Consegnare le merci attraverso il tempo

Quando un giocatore ha delle tratte che emergono da esagoni di Distorsione Temporale in due diversi periodi temporali, egli può consegnare le merci liberamente tra queste due città.



In questo esempio, il collegamento viaggia dalla città viola nel periodo temporale dell'Età della Pietra alla città rossa nel periodo temporale Napoleonico. L'unica merce rossa consegnata richiede una locomotiva di livello 1 e vale 1 PV.

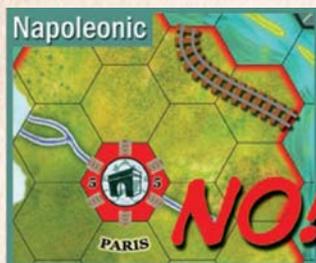
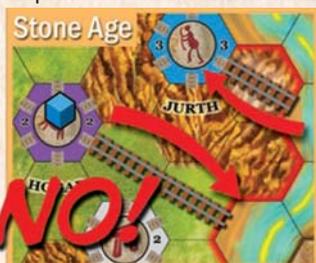
Le merci possono viaggiare in qualsiasi direzione, attraverso il tempo, dal momento in cui i giocatori iniziano a costruire la loro rete ferroviaria.



In questo esempio, il collegamento viaggia dalla rossa nel periodo Napoleonico alla città viola nel periodo dell'Età della Pietra per poi terminare la sua corsa nella città blu sempre nel periodo dell'Età della Pietra. Questa consegna della merce blu richiede una locomotiva di livello 2 e vale 2 PV.

I giocatori **NON** possono usare le Distorsioni Temporali per consegnare le merci che risiedono nello stesso periodo temporale. Le merci **NON** possono MAI uscire da un periodo temporale e poi rientrare all'interno dello stesso periodo temporale.

Le tratte che partono dalle Distorsioni Temporali **DEVONO** sempre connettersi a una città.



Le merci possono viaggiare attraverso molti periodi temporali prima di raggiungere la loro destinazione finale.



In questo esempio, la merce rossa viaggia dalla città blu nel periodo temporale dell'Età della Pietra, poi salta verso la città grigia nel periodo temporale dell'antico Egitto, e alla fine alla città rossa nel periodo temporale Napoleonico. Questa consegna della merce rossa richiede una locomotiva di livello 3 e vale 3 PV.

## Reclamare le Linee Temporali

In *Railways Through Time*, le Major Lines (Linee Principali) sono state rimpiazzate dalle Linee Temporali. Ogni periodo temporale ha una o due Linee Temporali nell'angolo in alto del tabellone.

I giocatori competono a esseri i primi a collegare le due città in una Linea Temporale con la tratta su quel tabellone. Appena un giocatore completa la sua prima Linea Temporale, la reclama attraverso il piazzamento dei suoi treni sulle tratte che collegano la Linea Temporale. Nessun altro giocatore può reclamare quella Linea Temporale.



Tutte le future Linee Temporali che un giocatore completa dopo la sua prima, **DEVONO COLLEGARSI** alla sua Linea Temporale iniziale **PRIMA** che possa essere reclamata. Vedere l'esempio sotto.



Le Linee Temporali non assegnano punti nel momento in cui sono reclamate. Alla fine del gioco i giocatori contano il numero delle Linee Temporali che sono state completate e sono assegnati i punti a seconda di quanto indicato sul grafico del punteggio sul tabellone.

## Nuove Carte Operazione

**Time Blazer (Bruciare sul Tempo)** - Il primo giocatore a consegnare una merce attraverso il tempo guadagna 2 punti aggiuntivi sul tracciato delle entrate.

**Boost (Incentivo)** - Il costo per potenziare una locomotiva è ridotto di \$5.000.

Questo può ridurre il costo di una locomotiva da potenziare a \$0.

**Time Bounty (Generosità del Tempo)** - Il primo giocatore a consegnare una merce verso qualsiasi città nel periodo temporale nominato su questa carta guadagna 1 punto aggiuntivo sul tracciato delle entrate. La merce **DEVE** iniziare da un periodo temporale diverso e non deve essere lo stesso indicato sulla carta.

## Credits

**Game Concept by:**  
Brett Kitani & Charlie Bink

**Game Design by:**  
Charlie Bink

**Edited by:**  
Sean Brown & Rick Soued

**Cover art:**  
David A. Oram

**Map art by:**  
Paul E. Niemeyer & Charlie Bink

## Playtesting:

Brett Kitani, Shayla Chase, Brandon Allen, Adina Ianku, Karl Fenner, Ron Wiggins, Ray Peterson, Todd "Matthew" Sweet, Alan Reeve, Ben Rhoads, Rich Waldbiesser, Sue Waldbiesser, Steve Ellis, James Eastham, Martin Bell, Sean Brown, Carey Grayson, Rick Soued, Keith Blume, & Joanne Soued.