

Railways of England and Wales FAQ

Domanda :

Quando avviene una fusione tra Compagnie, cosa si fa col denaro liquido della Società acquisita ?
E delle sue Obbligazioni ?

Risposta :

In una fusione, la Compagnia che assorbe acquisisce tutte le linee ferroviarie della Compagnia inglobata (come specificato nel manuale).

Parimenti si fa carico di tutto l' assetto economico globale della Compagnia assorbita, ovvero eredita eventuale Cassa Liquida ed eventuali Obbligazioni Emesse (omissis nel manuale).

Domanda :

Quali Azioni devono essere acquistate per effettuare una Fusione ?

Risposta :

Tutte le Azioni possedute dai giocatori e dalla Banca (queste ultime si trovano sulla Tabella Azioni Emesse – Issue Shares Box).

Esempio : In una partita a 4 giocatori Tom possiede 2 Azioni della Compagnia Rossa, Mike ne possiede 1. La Banca (Issued Shares Box) 1 a sua volta. Ci sono 2 Azioni nel riquadro Azioni Disponibili della Compagnia stessa (Available Company Shares Box) e 4 Azioni nella pila della Compagnia.

Un' altra Compagnia, per assorbire la Compagnia Rossa, deve acquistare 4 Azioni : quelle di Tom, di Mike e della Banca. Le altre non influiscono sulla Fusione.

Domanda :

Una Compagnia può effettuare più di una Fusione per Turno ?

Risposta :

No.

Domanda :

Cos' è la strategia del "Fare Niente" ?

Risposta :

E' un modo di giocare un po' inaspettato. In poche parole, un giocatore acquista una Azione di una Compagnia di cui risulta essere unico azionista e quindi Presidente (ovvero nessun altro giocatore ha Azioni della stessa Compagnia). Durante la "Fase di Compagnia", egli 'passa' per tutti e tre i Round che la compongono, facendo letteralmente "niente". A questo punto, nella fase successiva emette Dividendi pari all' ammontare totale della Cassa della Compagnia solo a se stesso (ne è l' unico azionista). Il prezzo di riferimento della sua Azione sale, egli recupera tutto il denaro speso in un turno, e può ripetere questo processo all' infinito.

Domanda :

Accidenti! Questo non sembra corretto! Cosa fare per fermarlo ?

Risposta :

Comprare Azioni delle Compagnie di questo giocatore. I Dividendi staccati si dividono a metà (o meno), inducendo il giocatore “speculatore” a fare qualcosa di diverso.

Domanda :

Esiste un ritocco ufficiale al Regolamento che impedisca la strategia del “Fare Niente” ?

Risposta:

Sì! Grazie a molte persone attive su BGG, sono state avanzate diverse soluzioni, ed a seguito di playtesting abbiamo deciso di aggiungere una NUOVA REGOLA atta a fermare questa strategia scorretta e contraria allo spirito del gioco :

REGOLA : I giocatori devono consegnare merce almeno una volta durante la Fase-Compagnia per staccare Dividendi.

Alcuni giocatori lamentano che l’ applicazione di questa Regola possa causare un inaspettato e prematuro termine del Gioco, così a discrezione dei Giocatori, abbiamo pensato due ulteriori Varianti :

Variante 1 : Applicare la Regola precedente, ma aumentare il numero di Città’ vuote che determini la fine della partita.

Variante 2 : Invece di forzare almeno una Consegna per Turno per staccare Dividendi, i Giocatori che “Passano” per 2 o più Round della Fase-Compagnia non possono emettere Dividendi per quel Turno.

Domanda :

Le Tratte Principali (Major Lines) sono disponibili nel Gioco Avanzato ?

Risposta :

No, lo sono soltanto nel Gioco-Base.

Domanda :

A cosa serve la Tabella-Punteggio Extra (Extra Track Board) staccata dal Tabellone ?

Risposta :

Per tenere traccia dei prezzi delle Azioni nel Gioco Avanzato. Il Percorso-Punteggio (Track-Board) sulla Mappa principale è utilizzata per aggiornare le Entrate di ogni Compagnia in ogni singolo Turno (e poi viene resettata alla fine di ognuno).

Domanda :

Quante Città-Vuote determinano la fine del Gioco ?

Risposta :

Nel Regolamento-Base, dipende dal numero di giocatori. Nel Regolamento Avanzato, il numero è stato fissato a 16 (opzionalmente, anche in questa modalità, si può far riferimento al numero di giocatori).

Domanda :

Il denaro Personale è Pubblico o Privato ?

Risposta :

Dipende dal gruppo di gioco. Se alla partita partecipano giocatori perlopiù principianti o se si sta cercando di imparare le Regole, il Denaro è Pubblico. I giocatori devono decidere tale dettaglio di comune accordo prima dell' inizio del match. Noi raccomandiamo di considerare il Denaro "Pubblico" nelle prime partite, e "Privato" nelle successive, quando si è presa familiarità col gioco.

Domanda :

Perché ci sono alcune importanti Città sulla Mappa ed altre no? Perché alcune di esse hanno soltanto 2 possibili binari in uscita ed altre ne hanno 6...o 4?

Risposta :

Quando disegnammo questa Mappa, a volte alcune città necessitavano di essere spostate un pochino per porle a 4 esagoni di distanza da un' altra. A volte molte città erano troppo vicine tra di loro e bisognava quindi eliminarne alcune (o combinarne con altre) per permettere la realizzazione delle ferrovie. Riguardo al discorso delle "uscite" dalle Città, i designer fanno un abbozzo di dislocazione delle città e delle risorse (Città, Colori, Uscite, N.ro Merci ecc.) e poi tutto viene analizzato e modificato in fase di Playtesting affinché tutto fili liscio. A volte la geografia viene leggermente alterata per permettere una maggiore fluidità di gioco (ma non ditelo al mio Professore del Liceo!).

Trad.ne a cura di : Paolo "Picchio772" Di Leo.....picchio772@aliceposta.it

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.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



www.goblins.net