

# STEAM BARONS

“Steam Barons” è un’espansione concepita per Steam. E’ inclusa una mappa a doppia faccia che mostra da un lato la metà orientale degli Stati Uniti e parte del Canada e dall’altro la mappa dell’Inghilterra settentrionale. Queste mappe possono essere utilizzate con il gioco base o con le regole standard. Inoltre ci sono delle nuove regole speciali che fondono parte delle regole standard con il mercato azionario.

Se si sceglie di giocare con queste mappe utilizzando le regole base o le regole standard, è consigliabile una partita con cinque o sei giocatori.

Se, invece, si sceglie di giocare utilizzando le regole del mercato azionario regole, vi accorgete che le mappe sono adatte per partite a due, tre, quattro, cinque o sei giocatori.

I segnalini dei treno in legno, originariamente destinati alla versione con il mercato azionario, per contrassegnare il possesso dei collegamenti ferroviari, possono essere tranquillamente usati per lo stesso scopo anche nel gioco base e in quello standard.

---

## Contenuto



144 Segnalini proprietà collegamento. (24 x 6 colore/compania)



16 cubi merce neri



1 segnalino Primo Giocatore



38 tessere binario



32 monete (26 da 1 / 6 da 50)



6 certificati delle Compagnie Ferroviarie

1 mappa a doppia faccia

1 libretto delle regole

1 scheda per il gioco con mercato azionario

---

## Regole base e regole standard – entrambe le mappe

Le due mappe sono state ideate per esprimere il meglio nel gioco con cinque o sei giocatori. Per tale motivo sono stati forniti delle tessere binario aggiuntive. Aggiungi queste tessere binario alla dotazione iniziale fornita con l’originaria copia di Steam.

### Set-up

Aggiungi i sedici cubi merce neri alla dotazione iniziale di cubi merce del sacchetto. Ignora i numeri stampati sugli esagoni delle città e piazza due cubi merce in ogni città. Piazza due cubi merce in ogni spazio Rifornimento Merci (*Goods Supply*).

### Cubi merce neri

I cubi merce neri possono essere consegnati sono nelle città nere stampate sulla mappa. I cubi merce grigi possono essere consegnati solo nelle tessere grigie Nuova Città (*New City*).

## Solo per la mappa degli Stati Uniti orientali

La seguente regola si applica per la versione base, standard e mercato azionario di Steam.

Quando costruisci un collegamento puoi farlo solo partendo da una città contrassegnata con un simbolo porto, o da una città connessa con un collegamento ad una città portuale (il collegamento può appartenere a qualsiasi giocatore) o da un collegamento che hai già sulla mappa.

Alcune città sono adiacenti tra di loro.

Queste possono essere collegate piazzando uno dei tuoi gettoni sul simbolo binario di connessione.

Il costo è di \$3 e viene considerato come un piazzamento di una tessera binario.

Il disegno della mappa varia dall'edizione originale della Mayfair. Inoltre, come nuova caratteristica del terreno, sono state aggiunte le montagne. Per costruire sulle colline il costo aggiuntivo è sempre di \$2 mentre sulle montagne il costo aggiuntivo per costruire è di \$3.

*Simbolo binario di connessione*

*Simbolo Porto*



*Esagono Collina*



*Esagono Montagna*

Ad eccezione delle modifiche sopra riportate, si applicano tutte le normali regole per il gioco base e standard di Steam.

## Regole per il mercato azionario di Steam Barons

Nel gioco con il mercato azionario di Steam Barons i giocatori assumono il ruolo di investitori nelle varie compagnie ferroviarie e tentano di fare redditizi investimenti in queste compagnie

Una compagnia sarà controllata del giocatore che possiede il maggior numero di azioni. In ogni turno il rendimento delle compagnie si rifletterà, modificandole, sulle quotazioni delle loro azioni. I giocatori devono investire nella compagnia giusta al momento giusto e vendere le loro azioni prima che la compagnia subisca delle perdite.

In questa versione del gioco si consiglia di utilizzare i segnalini treno in dotazione per evidenziare la proprietà dei collegamenti. I gettoni colorati dei giocatori sono ora utilizzati come azioni della società, indicano il prezzo delle azioni di una compagnia e individuano il posto nell'ordine di gioco. Si consiglia, per questi scopi, l'utilizzo dei seguenti gettoni colorati; arancio, verde, marrone, legno naturale, nero e bianco.

Si noti che sebbene le medesime monete siano utilizzate come soldi dei giocatori e come soldi delle compagnie ferroviarie, queste devono restare sempre separate. Il denaro nella disponibilità di una compagnia ha più importanza rispetto alla stessa quantità di denaro posseduta da un giocatore.

## Inizio gioco

La scheda del mercato azionario deve essere collocata al lato della mappa.

Aggiungere i sedici cubi merce neri ai cubi già presenti nel sacchetto.

Estrarre in modo casuale e piazzare in ogni città un numero di cubi merce pari al valore della città.

Estrarre in modo casuale e piazzare un cubetto merce in ogni esagono cittadina.

Non piazzare nessun cubo merce negli spazi del Rifornimento Merci (*Goods Supply*).

Rimuovere, adesso, tutti i cubi merce grigi dalle città e dalle cittadine e riporli nella scatola del gioco.

Posizionare i sei certificati Compagnia al lato della mappa. Mettere \$5 in ogni certificato (ad inizio gioco ogni compagnia emette una sola azione).



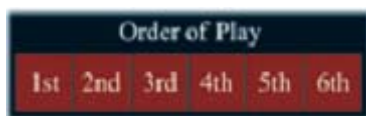
Se stai giocando con la mappa dell'Inghilterra settentrionale, ogni compagnia inizia con sei gettoni azione su di essa. Se, invece, stai giocando con la mappa degli Stati Uniti orientali, ogni compagnia inizia con otto gettoni azione su di essa.

Posizionare un gettone azione per ogni compagnia nel riquadro Azioni Disponibili (*Available Shares*), posto sulla scheda del mercato azionario.

Indica il prezzo delle azioni di ogni compagnia sul tracciato delle Quotazioni Azioni (*Share Price*) mediante un gettone colorato. Tutte le compagnie iniziano con una quotazione delle azioni pari a \$5.

Piazzare un gettone colorato di ogni compagnia sullo spazio zero del tracciato Punti Vittoria (*Victory Point*) del tabellone. Questo tracciato sarà utilizzato per evidenziare il rendimento di ciascuna compagnia durante ogni turno.

Posizionare un gettone colorato di ogni compagnia nel sacchetto di stoffa. Estrai un gettone alla volta. L'ordine in cui vengono estratti i gettoni determina l'ordine di gioco per le compagnie. Segna questo ordine nel tracciato dell'Ordine di Gioco (*Order of Play*).



Con due giocatori ogni giocatore inizia con \$40. Con tre giocatori ogni giocatore inizia con \$30. Con quattro giocatori ogni giocatore inizia con \$25.

Con cinque o sei giocatori ogni giocatore inizia con \$20.

Determinare casualmente il primo giocatore: allo stesso gli verrà consegnato il Segnalino di Primo Giocatore.

Piazzare il segnaturno nel primo spazio del Tracciato Turni di Gioco (*Game Turn Track*).

## Il gioco

La partita si svolge in cinque turni. In ogni turno si svolgono le seguenti fasi:

1. **Acquistare azioni**
2. **Costruire binari (*collegamenti*)**
3. **Spedire le merci**
4. **Dividendi**
5. **Vendere le azioni**
6. **Fallimento**
7. **Ordine di gioco delle compagnie**
8. **Fine del turno**

### Prima fase: Acquistare azioni

Tutti i giocatori possono acquistare azioni delle compagnie. Le sole azioni che si possono acquistare sono quelle collocate nella casella Azioni Disponibili (*Available Shares*). I giocatori non possono comprare le azioni poste sul certificato delle compagnie.

L'ordine nel quale le azioni disponibili sono poste in vendita è determinato dall'Ordine di Gioco (*Order of Play*). Il prezzo di vendita delle azioni è determinato tramite un'asta. Per ogni compagnia si svolgerà un'asta: le azioni (alcune o tutte) di una compagnia saranno vendute al relativo prezzo d'asta finale. Se non ci sono azioni di una compagnia nel riquadro Azioni Disponibili (*Available Shares*) per quella compagnia non si svolgerà nessuna asta.

Il giocatore con il segnalino Primo Giocatore farà sempre la prima offerta in ogni asta: le successive offerte saranno effettuate dai giocatori procedendo in senso orario. Un giocatore può scegliere di passare invece di fare un'offerta. La prima offerta deve essere uguale o superiore al prezzo attuale dell'azione della compagnia. Se il prezzo delle azioni di una compagnia è pari a zero allora l'offerta minima è \$1. Tutte le offerte successive devono essere superiori rispetto all'offerta precedente. Se un giocatore passa non può più, per quell'asta, fare alcuna offerta. L'asta termina quando tutti i giocatori, tranne uno, passano.

Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta deve acquistare, al prezzo con cui ha vinto l'asta, almeno un'azione. Egli può scegliere di acquistare una o più azioni disponibili pagando la relativa somma per ogni azione acquistata. Un giocatore può acquistare tutte le azioni disponibili di una compagnia.

Ora, iniziando dal giocatore che ha appena acquistato le azioni e procedendo in senso orario, ciascun giocatore ha la possibilità di acquistare le eventuali rimanenti azioni della compagnia. Il prezzo di acquisto delle azioni è sempre il prezzo d'asta finale. Un giocatore non ha mai una seconda

possibilità per acquistare azioni di una stessa compagnia in un singolo turno di gioco.

Tutto il denaro pagato per le azioni deve essere versato in banca e non alla compagnia che ha emesso le azioni.

Quando, successivamente all'asta, l'acquisto delle azioni di una compagnia è terminato, il segnalino Primo Giocatore dovrebbe essere consegnato al giocatore successivo, procedendo in senso orario. terminate tutte le aste, il segnalino Primo Giocatore rimane al giocatore che lo possiede.

Non vi è alcun limite al numero di azioni che un giocatore può possedere.

I gettoni delle azioni invendute rimangono nel riquadro Azioni Disponibili (*Available Shares*).


### Controllare una compagnia ferroviaria

Il giocatore che acquista la prima azione di una compagnia prende anche il relativo certificato e ne acquisisce immediatamente il controllo.

Un giocatore perde il controllo di una compagnia non appena un altro giocatore possiede più azioni di quella stessa compagnia. A quel punto il certificato deve essere consegnato al giocatore con più azioni (che controllerà, quindi, la compagnia ferroviaria).

### Esempio di acquisto azioni

L'ordine di gioco è Simon, Andy, James, e Geoff. Simon ha il segnalino Primo Giocatore. L'ordine di gioco delle compagnie è mostrato sotto, insieme al numero di azioni disponibili e al relativo prezzo.



Order of Play: A row of colored tokens (black, green, white, orange, light blue, dark blue). Available Shares: A board with colored tokens and a price ladder.

La prima asta per l'acquisto di azioni riguarda la compagnia nera. Simon è il primo ad offrire e fa l'offerta minima di \$4. Geoff vince l'asta con un'offerta finale di \$8. Decide di acquistare due azioni e paga \$16. Simon ha l'opportunità di acquistare azioni nere. Decide di non farlo.

Ora è Andy ad avere tale opportunità e acquista la restante azione a \$8. Il segnalino del primo giocatore viene passato ad Andy.

Andy decide di non fare nessuna offerta per l'azione della compagnia verde. James fa un'offerta di \$6, che è superiore al prezzo delle azioni. Nessuno rilancia e James acquista l'azione a \$6. Il segnalino del Primo Giocatore viene quindi passato a James.

Nessuna azione della compagnia bianca è disponibile e quindi le successive azioni da mettere all'asta sono quelle arancioni. L'offerta iniziale deve essere di \$8 o più. Andy vince l'asta con un'offerta di \$10. Compra una azione. Nessun altro giocatore acquista le restanti azioni.

Geoff si aggiudica anche l'asta per le azioni dell'azienda in legno naturale con un'offerta di \$4. Compra tutte e quattro le azioni.

Simon ha ora il segnalino Primo Giocatore. Decide di non fare un'offerta sulle azioni marrone. Nessun altro giocatore fa un'offerta. Il segnalino Primo Giocatore rimane a Simon.

Le tre azioni invendute vengono lasciate nello spazio delle Azioni Disponibili (*Available Shares*).



### Seconda fase: Costruire binari (*collegamenti*)

Tutte le compagnie hanno ora l'opportunità di costruire dei collegamenti. Le regole che disciplinano la costruzione dei binari sono le stesse del gioco base e standard a meno che non diversamente specificato dalle regole qui esposte.

L'ordine in cui le compagnie possono costruire binari è indicato dall'Ordine di Gioco (*Order of Play*). Il giocatore che controlla la compagnia decide quali binari costruire.

Tutte i collegamenti di una compagnia devono essere continui.

Nessuna nuova città può essere costruita.

### Solo per la mappa degli Stati Uniti orientali

Come previsto sia per il gioco base che per quello standard, una compagnia deve costruire binari che si collegano a una città portuale o a una città già collegata ad una città portuale. Si noti che il collegamento non deve essere di proprietà della stessa società. Il costo di costruzione tra città adiacenti rimane lo stesso, \$3.

Il numero di tessere binari che un'azienda può costruire è pari all'attuale numero di turno più uno, cioè nel primo turno ogni azienda può costruire fino a due tessere binario, nel secondo turno tre tessere binario, e così via. Nel turno finale le compagnie potranno costruire fino a sei tessere binario.

## Azioni della compagnia ferroviaria

Il costo di costruzione delle tessere binario deve essere pagato dalla società che le ha costruite. Un giocatore non può usare i propri soldi per aiutare una compagnia nella costruzione di tessere binario.

Spesso capiterà che una compagnia non abbia abbastanza soldi in cassa (soldi posti sul certificato della compagnia) per pagare tutti i binari che ha costruito. Una compagnia può raccogliere fondi aggiuntivi mediante l'emissione di azioni. Per ogni azione emessa riceve \$5 che sono piazzati sul certificato della compagnia.

Si noti che il prezzo corrente delle azioni non influenza quanto una compagnia ferroviaria riceverà per l'emissione delle azioni. Una compagnia può solo emettere azioni per coprire immediatamente i costi di costruzione. Se dopo il pagamento rimane del denaro, deve essere lasciato nella cassa della compagnia.

Il numero totale di azioni che una compagnia può emettere dipende da quale mappa si sta usando. Una volta che tutte le azioni sono state emesse una compagnia non può più raccogliere soldi in questo modo.

Tutti i gettoni azioni emessi da una società devono essere collocati nel riquadro Azioni Disponibili (*Available Shares*).

## Terza fase: Spedire merci

Seguendo l'ordine di gioco delle compagnie ogni compagnia può spedire i cubi merce.

I cubi beni vengono spediti seguendo esattamente le stesse regole di Steam con due eccezioni.

Un cubetto merce deve sempre essere spedito lungo collegamenti di proprietà della compagnia attiva e/o collegamenti privi di proprietario cioè collegamenti costruiti da una compagnia fallita.

Un cubetto merce può essere spostato su un qualsiasi numero di collegamenti consentiti dal turno, ma non può fare scalo due volte nella stessa città o cittadina, nè può muoversi lungo lo stesso collegamento per due volte.

Come per le regole di Steam, un cubetto merce deve terminare il movimento non appena raggiunge una città dello stesso colore.

Ogni compagnia, seguendo l'ordine di gioco, può spedire un solo cubetto merce per volta. Poi, sempre seguendo l'ordine di gioco, ogni compagnia può spedire un secondo cubetto merce.

Una volta che ogni compagnia ha avuto l'opportunità di spostare due cubi merce, la fase ha termine. Si noti che non esiste un Livello Locomotiva in questa versione del gioco.

Alcune cittadine avranno dei cubi merce su di esse. Questi possono essere spediti allo stesso modo di quelli delle città.

Quando una compagnia muove un cubetto merce avanza il proprio gettone sul tracciato dei Punti Vittoria di tanti spazi quanti sono i collegamenti percorsi, ovvero se una compagnia spedisce un cubetto merce lungo tre suoi collegamenti allora deve spostare il suo gettone di tre spazi sul tracciato dei Punti Vittoria. La posizione finale del gettone di una compagnia sarà quindi la somma delle distanze percorse con i suoi due cubi merce.

Se una società spedisce un cubetto attraverso un collegamento privo di proprietario, poichè la compagnia che l'ha costruito è fallita, allora non si terrà conto di questo collegamento ai fini del conteggio finale dei punti.

## Quarta fase: Dividendi

In questa fase ogni giocatore riceverà i dividendi ed eventualmente un CEO bonus quale Amministratore Delegato; le compagnie riceveranno gli utili e, infine, si adegueranno i prezzi delle azioni di ciascuna compagnia in relazione ai loro rendimenti.

Ogni giocatore riceve il pagamento dei dividendi per ciascuna azione che possiede.

Fare riferimento alle colonne Dividendi (*Dividend*), Utili Aziendali (*Company Profit*) e dei CEO Bonus della scheda del mercato azionario. La posizione che il gettone di una compagnia ha raggiunto sul tracciato dei Punti Vittoria mostra il rendimento complessivo per il turno in corso. Cercate questo valore nella colonna contrassegnata Rendimento Finale (*Final Performance*). Incrociando questa riga con la colonna Dividendi (*Dividend*) si otterrà il dividendo da pagare per ogni azione. Per ogni azione posseduta di quella compagnia i giocatori riceveranno tale importo. Questo denaro deve essere preso dalla banca, non dalla cassa delle compagnie.

Il giocatore che controlla una compagnia riceve un CEO bonus se il rendimento della compagnia è stato superiore a nove. Il bonus da pagare è indicato nella colonna CEO Bonus. Questo è l'importo totale: il numero di azioni possedute è irrilevante.

La compagnia, ora, riceve il pagamento dei profitti pari alla somma indicata nella colonna degli Utili Aziendali (*Company Profit*). Questo denaro deve essere preso dalla banca e collocato sul certificato della compagnia.

Una volta che tutti i dividendi, bonus e profitti sono stati pagati i prezzi delle azioni delle compagnie devono essere modificati. I prezzi delle azioni saranno aggiustati mettendo a confronto i rendimenti delle compagnie.

I gettoni delle compagnie sul tracciato dei Punti Vittoria formeranno un numero di pile (*una pila può essere formata da uno o più gettoni*) compresa da uno e sei.

In base al numero di pile si determinerà la loro posizione sulla Tabella Variazioni Azioni (*Share Adjustment Table*). Si noti che in ogni casella ci potrà essere una sola pila.

Tutti i gettoni delle compagnie posti sul tracciato dei Punti Vittoria devono essere rimossi e collocati sopra la Tabella Variazioni Azioni. Se c'è una sola pila devi metterla nella casella contrassegnata con "1 stacks". Se ci sono due o tre pile devi piazzare la pila con il valore più alto nella casella "2-3" e le rimanenti pile nelle caselle a destra, una pila per spazio. Se ci sono quattro o cinque pile, infine, mettere la pila di valore maggiore nella casella contrassegnata con "4-5 stack" e le rimanenti, una per spazio, nelle caselle a destra.

Spero, a questo punto, che sia chiaro come disporre le pile nel caso siano sei. Ora si può determinare la variazione del prezzo delle azioni per ogni compagnia. Sopra le caselle in cui sono piazzate le pile vi è un modificatore che indica la variazione al prezzo delle azioni che bisogna apportare.

Se una azienda è fallita conta ugualmente come un singola pila.

Il gettone del colore della compagnia fallita deve essere collocato nella casella con il modificatore "0", il che significa che nessun'altra pila può occupare questo spazio. Quando piazzate le pile questa casella deve essere saltata. Se due compagnie sono fallite, un gettone deve essere messo nella casella con il modificatore "0" e l'altro nella casella con il modificatore "-1". Se tre compagnie sono fallite, le tre caselle da occupare sono quelle che vanno dal modificatore "+1" al modificatore "-1". Non ha importanza quale gettoni piazzare nelle caselle poiché le aziende fallite non modificano il prezzo delle loro azioni. Se più di tre compagnie sono fallite, probabilmente la partita è stata giocata nel modo sbagliato!

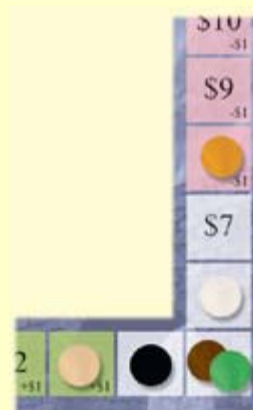
Alcune caselle del tracciato Quotazioni Azioni (*Share Price*) sono di colore verde o rosa chiaro e contengono un modificatore positivo o negativo del prezzo delle azioni. Se il gettone di una compagnia è in uno spazio di colore verde e il suo prezzo aumenta a causa della sua posizione nella Tabella Variazione Azioni, il gettone viene ulteriormente avanzato dal modificatore indicato nella casella verde del tracciato Quotazioni Azioni (*Price Shares*). Se il gettone di una compagnia è in una casella rosa del tracciato Quotazioni Azioni e il prezzo delle azioni rimane lo stesso o diminuisce, il suo valore diminuirà ulteriormente di quanto indicato dal modificatore della casella rosa inizialmente occupata.

Il prezzo delle azioni di una compagnia non può mai superare i \$18. Se il prezzo delle azioni di una compagnia scende sotto lo zero, si dichiara fallita la compagnia e il suo gettone deve essere piazzato nella casella "B" del tracciato del Quotazioni Azioni (*Share Price*).

Una volta che tutti i prezzi delle azioni sono stati modificati i gettoni appartenenti alle compagnie ancora attive sono rimossi dalla Tabella Variazioni Azioni (*Share Adjustment Table*) e collocati nella casella zero del tracciato Punti Vittoria.

### Esempio di variazione del prezzo delle azioni

In questa immagine a destra sono riportati i prezzi delle azioni ad inizio fase. (*tracciato dei Punti Vittoria*)



Questi, invece, sono i rendimenti delle compagnie nel corso del turno di gioco.

Pertanto le quattro pile presenti sul tracciato dei Punti Vittoria vengono rimosse e spostate sulla Tabella Variazioni Azioni.



Questi a destra sono i nuovi valori delle azioni. Si noti che la compagnia in legno naturale ha ottenuto un bonus derivante dalla posizione inizialmente occupata sul tracciato Quotazioni Azioni (*Share Price*). Si noti, ancora, che la compagnia arancione, pur ottenendo un modificatore "0" sulla Tabella Variazioni Azione (*Share Adjustment Table*) è scesa di uno spazio come effetto del modificatore negativo "-1" segnato sulla casella del



tracciato Quotazione Azioni inizialmente occupato.

Esempio di Tracciato Variazione Azione con una compagnia fallita.

La compagnia in legno naturale è fallita.

A destra è mostrato il rendimento ottenuto dalle restanti compagnie nel turno in corso. Le compagnie ancora attive hanno formato tre pile ma anche la compagnia in legno naturale conta come una pila. I gettoni sono posizionati come indicato qui sotto.

Share Adjustment Table					
+\$5	+\$3	+\$1	0	-\$1	-\$3
6 stacks	1 green token	1 black token	1 brown token	1 yellow token	1 white token



Tutti i relativi gettoni posti sui collegamenti, al fine di indicarne la proprietà, sono rimossi. I collegamenti costruiti dalla compagnia, tuttavia, rimangono integri e possono essere utilizzati da qualsiasi altra compagnia. Però, la compagnia attiva che usufruirà di tali collegamenti per spedire cubi merci, non potrà conteggiarli quando calcolerà il rendimento del turno.

Una compagnia fallita non può tornare in gioco. Ogni compagnia fallita avrà ripercussione sul posizionamento delle pile nella Tabella Variazione Azioni (*Share Adjustment Table*), come spiegato in precedenza.

### Settima fase: Ordine di gioco delle compagnie

In questa fase sarà determinato un nuovo ordine di gioco. Rimuovere tutti i gettoni delle compagnie dal riquadro Ordine di Gioco (*Order of Play*) e metterli nel sacchetto di stoffa. Estrarre a caso un gettone alla volta e collocarli sul tracciato Ordine di Gioco (*Order of Play*) nello stesso ordine in cui sono stati estratti.

### Quinta fase: Vendere azioni

In questa fase i giocatori hanno l'opportunità di vendere le azioni.

I giocatori, contemporaneamente, decidono se vogliono vendere qualche azione. Ogni giocatore, quindi, in modo da non essere visto, mette i gettoni azione che intende vendere nel suo pugno. I giocatori poi, simultaneamente, rivelano le azioni poste in vendita e ricevono il prezzo attuale di ciascuna azione messa in vendita. Il denaro è prelevato dalla banca.

Tutte le azioni che vengono vendute devono essere collocate nel riquadro Azioni Disponibili (*Available Shares*).

Se un giocatore pone in vendita tutte le azioni possedute di una compagnia di cui detiene il certificato, egli potrà continuare, comunque, se ne ha diritto, a mantenere il possesso del certificato. Il giocatore avrà diritto anche a ricevere l'eventuale bonus CEO (*Amministratore Delegato*).

Al quinto turno i giocatori devono vendere tutte le azioni in loro possesso.

### Sesta fase: Fallimento

Se il gettone di una compagnia termina nella casella "B" del tracciato Quotazioni Azioni, si dichiara "fallita" la compagnia. Tale compagnia è quindi eliminata dal gioco. Tutte le sue azioni sono senza valore e devono essere collocate fuori dalla mappa.

Questa fase va ignorata durante il turno finale.

### Ottava fase: Fine del turno

Spostare il segnaturno avanti di uno spazio e iniziare un nuovo turno.

La partita si concluderà al termine del quinto turno.

## Fine del gioco

Sperando che tutti i giocatori si siano ricordati di vendere tutte le loro azioni nel quinto turno, il giocatore con più soldi è proclamato vincitore. In caso di parità si proclamano vincitori tutti i giocatori giunti parimerito.

### Nota dell'autore

Se devo essere sincero preferisco lasciare ad altri il compito di sviluppare le espansioni. In generale ritengo che riescano a trovare dei sistemi funzionali con alcune idee meravigliose. Tuttavia, in questo caso ho voluto cimentarmi nell'impresa di aggiungere un sistema di mercato azionario nel meccanismo di Steam. Spero che questo mio sforzo sia divertente. Non ho idea se queste regole funzionano con altre mappe. Lascio ad altri il piacere di scoprirlo e sono sicuro che lo faranno.

Autore : Martin Wallace

Traduzione: Fabrizio "Fabmat" Mattei

## SCHEDA RIEPILOGATIVA PER STEAM BARONS VERSIONE MERCATO AZIONARIO

### Preparazione del gioco

- Aggiungere i 16 cubi neri merci alla dotazione del gioco base.
- Estrarre a caso e posizionare i cubi merce in base al valore di ogni città. Mettere un cubo merce in ogni cittadina. Rimuovere tutti i cubi grigi dalla mappa. Mettere il sacchetto e tutti i restanti cubi nella scatola.
- Ogni compagnia inizia con \$5 e sei azioni, se stai giocando con la mappa del nord Inghilterra, o otto azioni, se stai giocando con la mappa degli Stati Uniti orientali.
- Piazzare una azione per ogni compagnia nello spazio Azioni Disponibili (*Available Shares*).
- Tutte le compagnia iniziano con il prezzo delle azioni fissato in \$5 (*Price Share*).
- Piazzare un gettone di ogni compagnia sullo spazio "0" del tracciato Punti Vittoria (*Victory Point*).
- Mettere un gettone di ogni compagnia nel sacchetto. Determinare l'Ordine di Gioco (*Order of Play*) delle compagnie estraendo un gettone per volta dal sacchetto.
- Stabilire, in modo casuale, a quale giocatore consegnare il Segnalino Primo Giocatore.

**Disponibilità finanziaria iniziale**

**2 giocatori - \$ 40 ciascuno**

**3 giocatori - \$ 30 ciascuno**

**4 giocatori - \$ 25 ciascuno**

**5-6 giocatori - \$ 20 ciascuno**

### SEQUENZA DI GIOCO

#### 1. Acquistare azioni

L'asta per l'acquisto delle azioni delle compagnie poste nel riquadro Azioni Disponibili (*Available Shares*) avviene seguendo l'ordine di gioco delle compagnie. Il giocatore con il segnalino Primo Giocatore inizia l'asta facendo la sua offerta. La prima offerta deve essere uguale o maggiore del prezzo delle azioni. Chi offre la maggior somma vince l'asta e può comprare, al prezzo finale d'asta, quante azioni vuole tra quelle disponibili. Se ne acquista solo una parte, procedendo in senso orario, gli altri giocatori hanno la possibilità di comprare le restanti azioni, sempre al prezzo finale d'asta.

#### 2. Costruire binari

Il giocatore che possiede il maggior numero di azioni di una compagnia ne detiene il controllo. Le compagnie costruiscono i binari seguendo l'ordine di gioco delle compagnie.

Solo per la mappa degli Stati Uniti orientale: il numero di binari che possono essere costruiti da una compagnia è pari al numero attuale di turno più uno. Costruire su esagoni montagne ha un costo aggiuntivo di \$3. Collegare due città adiacenti ha un costo di \$ 3.

#### 3. Spedire le merci

Seguite l'ordine di gioco delle compagnie. Ogni compagnia ha due round di spedizioni: in ogni round può spedire un solo cubo merci. Una compagnia può utilizzare per la spedizione dei cubi merci solo collegamenti di sua proprietà o collegamenti senza proprietario (perché costruiti da una compagnia fallita).

Le spedizioni possono avvenire lungo un qualsiasi numero di collegamenti. Avanza il gettone della compagnia sul tracciato dei Punti Vittoria di tanti spazi quanti sono i numeri di collegamenti - di proprietà della compagnia - utilizzati.

#### 4. Dividendi

Il rendimento delle compagnia determina la somma che ogni giocatore riceverà per ogni azione posseduta. Se, poi, il rendimento è particolarmente buono chi controlla la compagnia riceverà un CEO bonus. La compagnia riceve anche un profitto che viene posto nella cassa della compagnia.

Variare i prezzi delle azioni spostando le pile dal tracciato Punti Vittoria e posizionandoli sulla Tabella Variazione Azioni (*Share Adjustment Table*).

#### 5. Vendere azioni

I giocatori, dopo aver deciso se e quali azioni vendere, nascondono le azioni da vendere nel loro pugno e, contemporaneamente, le mostrano agli altri giocatori.

Per ogni azione venduta il giocatore riceverà una somma pari al prezzo attuale delle azioni. Durante il quinto turno i giocatori devono vendere tutte le loro azioni.

#### 6. Fallimento

Se il gettone di una compagnia raggiunge la casella "B" del tracciato Quotazioni Azioni (*Share Price*) la compagnia viene dichiarata fallita. Tutte le azioni della compagnia sono rimosse dal gioco. Tutti i relativi gettoni vengono rimossi. I collegamenti possono essere utilizzati da qualsiasi altra compagnia, ma non forniscono punti per i loro utilizzo. Le compagnie fallite hanno influenza sulle variazioni dei futuri prezzi delle azioni delle compagnie attive.

#### 7. Ordine di gioco delle compagnie

Rimuovi i gettoni delle compagnie dal riquadro Ordine di Gioco e mettili tutti nel sacchetto. Estrai, uno alla volta, i gettoni e ricrea il nuovo Ordine di Gioco.

#### 8. Fine del turno

Sposta avanti di uno spazio il segnalino. La partita si conclude al termine del quinto turno. Il giocatore con più soldi è proclamato vincitore.