

# TRAINS™



# TRAINS™

Numero di Giocatori: da 2 a 4

Durata media di una Partita: 45 minuti

Anni: 12+

## Indice

<b>Introduzione</b> .....	<b>2</b>
<b>Obiettivo</b> .....	<b>2</b>
<b>Contenuto</b> .....	<b>2</b>
<b>Le Carte</b> .....	<b>3</b>
<b>Informazioni di Base</b> .....	<b>3</b>
<b>Tutti a bordo!</b> .....	<b>4</b>
<b>Come Giocare</b> .....	<b>5</b>
<b>Svolgimento del Turno</b> .....	<b>6</b>
<b>Giocare una carta</b> .....	<b>6</b>
<b>Comprare le carte</b> .....	<b>7</b>
<b>Riduzione e Riciclaggio - Come Sbarazzarsi dei Rifiuti</b> .....	<b>8</b>
<b>Fase di Pulizia</b> .....	<b>8</b>
<b>Terminologia</b> .....	<b>9</b>
<b>Vincere la Partita</b> .....	<b>10</b>
<b>Ringraziamenti</b> .....	<b>10</b>
<b>Esempio di Gioco</b> .....	<b>11</b>
<b>Tabella di Riferimento</b> .....	<b>12</b>

## Introduzione

Vuoi costruire la più grande rete ferroviaria giapponese di tutti i tempi? Ora ne hai la possibilità! Trains è un deck-building game che ti permette di lavorare sulla costruzione della più grande linea ferroviaria tra Tokyo ed Osaka. Le tue carte non solo ti permetteranno di comprare altre carte per far girare il tuo mazzo, ma ti consentiranno anche di costruire stazioni ferroviarie e linee ferrate lungo la mappa; esse saranno la chiave per ottenere la vittoria!

## Obiettivo

L'obiettivo del gioco è quello di costruire la rete ferroviaria più efficiente! Ci riuscirai grazie ai Punti Vittoria che otterrai dalle carte, dalle linee ferrate e dalle stazioni. Per ottenere Punti Vittoria, dovrai costruire un mazzo utilizzando le carte provenienti dalle varie opzioni che ti saranno messe a disposizione. Nonostante sia tu a decidere come costruire il tuo mazzo, tutti i giocatori cominceranno la partita con lo stesso set di carte. Utilizza queste carte per costruire le tue linee ferroviarie intorno a Tokyo ed Osaka, facendo in modo che il tuo mazzo giri nel miglior modo possibile durante ogni turno di gioco.

## Contenuto

- 1 tabellone di gioco fronte-retro (Tokyo/Osaka)
- 80 segnalini ferrovia in 4 colori diversi
- 4 segnapunti in 4 colori diversi
- 31 carte estrazione
- 30 segnalini stazione di colore bianco
- 40 carte segnaposto per ordinare le tue carte all'interno della scatola
- 500 carte divise nei seguenti mazzi:
  - 10 Amusement Park
  - 10 Apartment
  - 10 Bullet Train
  - 10 Collaboration
  - 10 Command Central
  - 10 Conductor's Station
  - 10 Control Room
  - 10 Dump Site
  - 10 Early Train
  - 20 Express Train
  - 10 Freight Train
  - 10 Garage
  - 10 Holiday Timetable
  - 10 Information Central
  - 10 Ironworks
  - 10 Landfill
  - 20 Lay Rails
  - 10 Limited Express Train
  - 10 Mail Train
  - 10 Maintenance Factory
  - 30 Normal Train
  - 10 Passing Station
  - 10 Pulling
  - 10 Signaling Area
  - 10 Signals
  - 10 Skyscraper
  - 10 Station Crew
  - 20 Station Expansion
  - 10 Stationmaster Office
  - 10 Steel Bridge
  - 10 Subway Excavation
  - 10 Switchback
  - 10 Temporary Timetable
  - 10 Tourist Train
  - 10 Tower
  - 10 Tunnel
  - 10 Viaduct
  - 10 Wagon Factory
  - 70 Waste

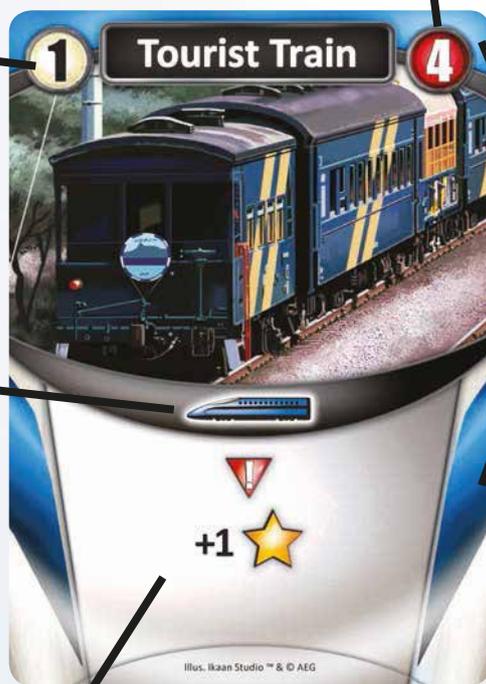
## Le Carte

Per prima cosa, devi conoscere il significato delle carte. Tratteremo gli altri elementi di gioco come i pezzi ed il tabellone nelle pagine del regolamento che seguiranno. Un buon punto di partenza per comprendere al meglio il gioco è vedere quali sono le carte e qual'è il loro funzionamento.

### Le Informazioni di Base

**Valore** – Quest'icona mostra quante monete guadagni quando giochi questa carta.

**Tipo di Carta** – Questo simbolo mostra di quale tipo di carta si tratta. Nota: alcune carte hanno il simbolo azione di colore rosso nel loro testo; questo significa che tale carta conta come carta azione, a prescindere dalla tipologia della carta stessa.



**Costo** – Quest'icona mostra quante monete devi spendere per acquistare questa carta dalla Riserva.

**Colore** – Il colore della carta ne indica anche la tipologia:

- Blu – Treni
- Verde – Posa dei Binari
- Viola – Aggiungere Stazione
- Rosso – Azioni
- Oro – Punti Vittoria
- Nero – Rifiuti

**Effetto** – Quello che avviene quando giochi la carta e anche per ottenere delle monete dall'icona Valore.

### Le Icone delle Carte

	Treno
	Posa dei Binari
	Aggiungere Stazione
	Azione
	Punto Vittoria
	Rifiuti
	Valore
	Fino alla fine del Turno

## Tutti a Bordo!

Per la corretta preparazione del gioco, segui i punti sottostanti:

1. Scegli quale lato del tabellone utilizzare, Tokyo oppure Osaka. Ogni lato ha una mappa differente ed un approccio differente di gioco. Piazza tutti i segnalini stazioni a fianco del tabellone.
2. Ogni giocatore sceglie un colore e prende i relativi segnalini ferrovia. Piazza i segnapunti di ogni giocatore in corrispondenza dello spazio "0" del tracciato.



3. Ogni giocatore prende 7 *Treni Locali*, 2 *Pose dei Binari*, ed 1 *Aggiungere Stazione*, per un totale di 10 carte; le mischia e le piazza a faccia in giù di fronte a sé. Questo è il mazzo di partenza.



4. Create la Riserva comune delle carte. Piazzate le carte *Treno Espresso*, *Treno Espresso Veloce*, *Posa dei Binari*, *Aggiungere Stazione*, *Alloggio*, *Torre*, *Grattaciolo* e *Rifiuti* a fianco del tabellone, dividendole in mazzi. Utilizzerai queste carte in ogni partita che farai.



5. Prendi le carte Estrazione e mischiale, dopodiché pesca le prime 8. Prendi i mazzi di carte corrispondenti e mettili a fianco del tabellone, quindi rimetti le carte Estrazione e tutti i mazzi non selezionati nella scatola. In ogni partita sceglierai 8 di questi mazzi a caso, quindi le partite che farai saranno sempre diverse l'una dall'altra.



6. Rimetti tutte le carte *Treno Locale* ed i segnalini inutilizzati nella scatola.
7. Ovviamente, il giocatore che ha viaggiato in treno più recentemente sarà il giocatore iniziale.

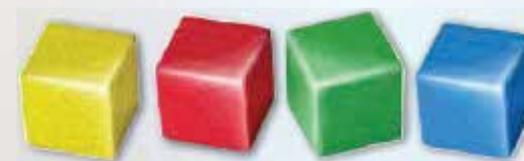
Per la tua prima partita ti suggeriamo di utilizzare la carta *Discarica (Landfill)* insieme ad altre 7 carte scelte a caso. Questo ti semplificherà non poco le cose!



Segnalino Stazione



Segnalini Ferrovia



Segnapunti

## Esempio di Preparazione

L'immagine seguente funge da esempio per una partita da 4 giocatori con il tabellone della città di Tokyo.



## Come Giocare

All'inizio della partita i giocatori pescano le prime prime 5 carte dal proprio mazzo. In senso orario, i giocatori piazzano un segnalino ferrovia nel proprio punto di partenza. I giocatori non possono scegliere come punto di partenza uno spazio mare, una città esterna, o un qualsiasi punto già scelto da un avversario.



Una volta che tutti i giocatori hanno piazzato la propria ferrovia di partenza, potete cominciare a giocare. Partendo dal giocatore iniziale e procedendo in senso orario, i giocatori svolgeranno il proprio turno giocando carte, posando dei binari e costruendo nuove stazioni sul tabellone. Quando un giocatore completa il proprio turno, toccherà al giocatore successivo svolgere il proprio. Si procede in questo modo fino al termine della partita, quando il giocatore con il maggior numero di punti sarà dichiarato vincitore.

**OPERAZIONI PRELIMINARI** – Durante lo svolgimento del gioco, gli spazi si faranno più affollati ed il costo per costruire nuovi binari aumenterà. Conviene quindi cercare di uscire dalla propria area iniziale ed allargare le proprie linee ferroviarie lungo il tabellone.

## Svolgimento del Turno

Durante un singolo turno, il giocatore attivo può, in qualsiasi ordine, sia giocare carte dalla propria mano che acquistarne di nuove dalla Riserva quante volte che desidera. Tuttavia, il giocatore deve svolgere per intero le proprie azioni una alla volta – un giocatore non può mai acquistare una carta durante lo svolgimento di una carta azione (e viceversa).

Quando un giocatore ha finito di giocare ed acquistare carte, procede con la Fase di Pulizia (vedi pag. 8); il turno passa quindi al giocatore successivo. Il giocatore non è obbligato a spendere tutte le monete generate durante il turno o a giocare tutte le carte della propria mano.

Il giocatore può anche decidere di passare il proprio turno, senza giocare o comprare alcuna carta. Il giocatore che passa il proprio turno può svolgere un'azione speciale, ossia restituire tutte le carte Rifiuto della propria mano al mazzo Rifiuti della Riserva comune (vedi pag. 8).



## Giocare una Carta

Giocare una carta significa prendere una carta dalla propria mano e giocarla a faccia in su nella propria area di gioco.

Quando giochi una carta, accadono le seguenti cose:

Ottieni un numero di monete pari al Valore della carta (in alto a sinistra). Queste “monete” sono utilizzate per acquistare altre carte. Le monete che ottieni possono essere spese solo nel turno in corso (quelle avanzate vanno perse).



**Valore**

Se la carta che giochi è una Carta Azione, puoi scegliere se applicare o meno gli effetti della carta. Se scegli di ignorarne gli effetti, ottieni comunque le monete date dalla carta. Se scegli di applicare gli effetti, sei obbligato a svolgerli tutti a partire dal primo e procedendo verso il basso (nel caso la carta abbia più di un effetto). Nel caso in cui alcuni effetti non possano venire applicati, non potrai svolgere alcun effetto indicato dalla carta. L'unica eccezione a questa regola avviene quando devi ottenere un Rifiuto ma il mazzo Rifiuti è già esaurito.

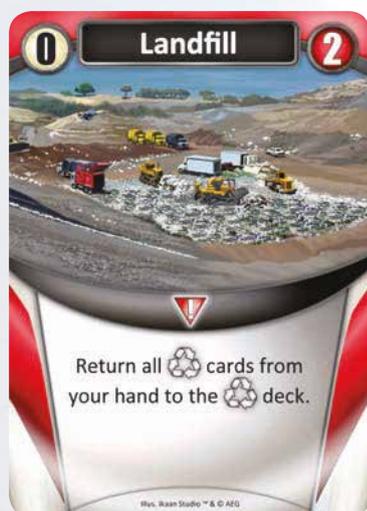
Gli effetti delle carte azione o si applicano immediatamente o non si applicano affatto. Non puoi preservarli per azioni successive.



**Esempio 1:** Quando giochi il Treno Turistico, puoi, se lo desideri, muovere il tuo segnapunti di uno spazio avanti lungo il tracciato dei Punti Vittoria.



**Esempio 2:** Se decidi di utilizzare l'effetto di questa carta, per prima cosa ottieni 1 punto di posa dei binari (in questo turno piazza un segnalino ferrovia sul tabellone), quindi ottieni 1 carta Rifiuti. Infine, attivi l'effetto che ti consente di posare dei binari sulle montagne durante il turno in corso senza incorrere in spese extra. (Vedi sotto per ulteriori spiegazioni sul funzionamento di questa carta). Se decidi di applicare gli effetti del Tunnel, dovrai svolgerli tutti a partire dal primo punto. Tuttavia, se il mazzo dei Rifiuti è esaurito, puoi comunque svolgere gli altri effetti indicati da questa carta.



**Esempio 3:** Se decidi di utilizzare l'effetto di questa carta, devi restituire tutte le carte Rifiuto della tua mano al mazzo Rifiuti della Riserva. Se hai più carte Rifiuto, devi comunque restituirle tutte.

## Comprare le Carte

Comprare una carta significa prendere la carta dalla Riserva e metterla nella propria area "carte ottenute". Essa, non essendo stata giocata durante il turno in corso, non si trova nella tua pila degli scarti. Essa andrà nella pia degli scarti solo al termine del tuo turno.

Per comprare una carta devi avere abbastanza monete; esse provengono dalle carte che hai giocato durante il tuo turno.

**3**

**Costo**

Cominci il tuo turno con 0 monete; possono aumentare grazie alle carte che giochi. Puoi comprare quante carte desideri, anche diverse copie dello stesso tipo, a patto che tu abbia sufficiente denaro per comprarle tutte.

Ricorda: le monete sono valide solo per il turno in corso: le monete che non utilizzi andranno perse alla fine del turno.

Se un mazzo di carte va esaurito, non potrai comprare altre carte di quel tipo perché... bhè.. non ce ne sono più. Inoltre, non puoi mai comprare le carte Rifiuto.



## Riduzione e Riciclaggio - Come Sbarazzarsi dei Rifiuti

Se decidi di rinunciare a giocare il tuo turno (senza giocare o acquistare carte), puoi, come azione speciale, restituire tutte le carte Rifiuto della tua mano al mazzo Rifiuti della Riserva. Se decidi di farlo, devi restituire tutte le carte Rifiuto che hai in mano, non puoi decidere di tenerne una parte.

### NO, NON VOGLIO SPAZZATURA, E NON VOGLIO PERDERE

Non c'è assolutamente alcuna ragione per cui un giocatore decida di tenere dei Rifiuti con sé. Essi non danno alcun beneficio, inoltre ingolfano la tua mano. Tuttavia, a volte, può capitare di voler comunque giocare il proprio turno pur avendo 1 o 2 carte Rifiuto nella mano in modo da poter compiere qualche azione durante il turno. Molto probabilmente, se peschi 3 o più carte Rifiuti, vorrai comunque eliminarle dal tuo mazzo in vista dei turni successivi.



## Fase di Pulizia

Quando finisci di giocare ed acquistare carte (o di restituire Rifiuti alla Riserva), prendi tutte le carte che si trovano nella tua area di gioco, quelle che si trovano nella zona "carte ottenute" e quelle che ti sono rimaste in mano: esse vanno piazzate nella tua pila degli scarti. Ora pesca 5 nuove carte dal tuo mazzo. Il tuo turno è finito. Se il tuo mazzo è andato esaurito, mischia la tua pila degli scarti per formare un nuovo mazzo, quindi pesca le carte che ti mancano per arrivare a 5. Nota: la pila degli scarti non si rimischia nel momento in cui il mazzo si esaurisce, ma solo nel momento in cui hai bisogno di pescare o rivelare delle carte ed il tuo mazzo è esaurito. Tienilo sempre a mente!

### UOMINI (E DONNE) CON UN PIANO

Quando peschi una nuova mano di carte alla fine del tuo turno, avrai a disposizione tutti i turni dei tuoi avversari per decidere cosa fare quando toccherà nuovamente a te. Anche se può capitare che i tuoi piani vengano intralciati da qualcuno, così facendo farai in modo che il gioco proceda più velocemente... come un treno ben oliato....

Una volta concluso il tuo turno, verifica se sussistono le condizioni per far terminare la partita (vedi pag 10). Se le condizioni sono state raggiunte, il gioco termina ed il giocatore con il maggior numero di PV vince la partita. Altrimenti, procedete il gioco in senso orario.



## Terminologia

All'interno delle carte azione troverai molti effetti differenti. Questa sezione del regolamento ti spiega come interpretarli.

## Posa dei Binari

Significa piazzare un segnalino ferrovia sul tabellone. Quando piazzi un segnalino, devi seguire queste regole:

Puoi piazzare un segnalino ferrovia in uno spazio che sia adiacente ad uno spazio contenente un tuo segnalino. Tieni presente che le caselle separate dal simbolo  NON sono considerate adiacenti.

Puoi avere al massimo un segnalino ferrovia per ogni casella, tuttavia più giocatori possono avere un proprio segnalino sulla stessa casella.

In base a dove vuoi piazzare la tua ferrovia, dovrai pagare un quantitativo aggiuntivo di monete (derivate dalle carte che hai giocato durante questo turno). Se non hai abbastanza soldi, non puoi piazzare la ferrovia. Segue la lista delle caselle ed i costi aggiuntivi ad esse associati.

Nome	Casella	Costo Aggiuntivo
Campo		0
Fiume		1
Montagna		2
Città		1 + # dei segnalini stazione
Città Esterna		Il Numero
Segnalini Ferrovia degli Altri Giocatori		# segnalini ferrovia + 1 
Mare		Non puoi costruire qui



Se giochi una *Posa dei Binari* e vuoi costruire su una casella fiume, devi pagare 1 moneta.



Se vuoi piazzare un segnalino ferrovia in uno spazio città (costo +1 moneta) che contiene due stazioni (costo +2 monete) ed un segnalino ferrovia di un altro giocatore (costo +1 moneta e 1 carta Rifiuto) dovrai pagare un totale di  $1+2+1=4$  monete per poterlo costruire. Inoltre ottieni 1 carta Rifiuto.

## Costo

Quando una carta riporta il termine “costo” o “un costo” esso si riferisce all’ammontare di monete da pagare. Anche se i Rifiuti fanno spesso parte dell’effetto di una carta, non si considerano mai parte del costo. Ad esempio, il *Ponte di Acciaio* azzerava i costi per la posa dei binari sui fiumi, di conseguenza non devi pagare monete in più, tuttavia esso non previene l’acquisizione di un Rifiuto derivato dalla posa dei binari.

## Costruire Stazione

Ti permette di piazzare un segnalino stazione in una casella città. Il massimo numero di stazioni edificabili in una città è pari al numero degli edifici mostrati in quella casella.

## Rifiuti

Significa che devi prendere una carta Rifiuto dalla Riserva e piazzarla nella tua area “carte ottenute”. Le carte Rifiuto sono inutili. Non puoi utilizzarle per farci nulla, inoltre ingolfano il tuo mazzo. Se nel mazzo Rifiuto non ci sono carte disponibili, non otterrai alcuna carta Rifiuto.

## Pesca

Semplicemente, peschi dal tuo mazzo il numero di carte indicato dalla carta. Se esaurisci il tuo mazzo e devi ancora pescare delle carte, rimescola il mazzo e continua a pescare. Se devi pescare delle carte e sia il tuo mazzo che la tua pila degli scarti sono esauriti, non peschi nulla.

## Elimina

Quando un effetto ti fa eliminare una carta, rimuovila dal gioco rimettendola all’interno della scatola.

## Vincere la Partita

Se una di queste condizioni viene soddisfatta, il gioco termina alla fine del turno del giocatore attivo:

- 4 mazzi che formano la Riserva – Rifiuti esclusi – vanno esauriti.
- Un giocatore ha esaurito i propri segnalini ferrovia.
- Tutti i segnalini stazione sono stati piazzati sul tabellone.

## Punti Bonus per i Treni

Per ogni segnalino ferrovia in una città o in un Città Esterne:

- Città con 0 stazioni = 0 punti bonus
- Città con 1 stazione = 2 punti bonus
- Città con 2 stazioni = 4 punti bonus
- Città con 3 stazioni = 8 punti bonus
- Città Esterne = numero della città in punti bonus

## Punti sulle Carte

Il giocatore ottiene i PV indicati sulle proprie carte color oro (in mano, nella pila degli scarti, nel mazzo) .

## Il Re delle Ferrovie

Il giocatore che ottiene il maggior numero di punti vince il gioco! Se due o più giocatori si trovano in parità, vince chi ha piazzato il maggior numero di segnalini ferrovia sul tabellone. In caso di ulteriore parità, i giocatori condividono la vittoria.



## Ringraziamenti

**Game Design:** Hisashi Hayashi (OZAKU)

**Sviluppo:** Mark Wootton, Steve Ellis of Silicon Forest Games

**Regolamento:** HAL99, Simon Lundstrom, Todd Rowland

**Traduzione in Italiano:** Francesco Tamagnone

**Direzione Artistica:** Todd Rowland

**Immagini:** Ikaan Studio

**Graphic Design:** Kali Fitzgerald

**Layout e Typesetting:** Kali Fitzgerald, John Goodenough

**Editing:** Nicolas Bongiu, Steve Ellis, John Goodenough, Simon Lundstrom, Todd Rowland, Mark Wootton

**Project Management:** Todd Rowland

**Produzione:** Dave Lepore

**Play Test per Ozaku Brand:** “The Usual Ones”

**Play Test per AEG:** Steve Ellis, Brian Brokaw, Amy Ellis, Kaitlin Ellis, Dan Morgan, Brent Edington, Jeremy Mueller, Derek Dejager, Brian ‘Bar’ Collins, Mark Wootton

**Ringraziamenti Speciali:** Japon Brand.

Copyright © 2013 Alderac Entertainment Group, Inc.

Trains , Alderac Entertainment Group, e tutti i relativi marchi ed immagini sono TM e © Alderac Entertainment Group, Inc. Tutti i diritti riservati.

Originariamente pubblicato da Ozaku Brand

Prodotto in China. Attenzione: Pericolo di Soffocamento! Tenere lontano dalla portata dei bambini!

Visita il nostro sito: [www.alderac.com/trains](http://www.alderac.com/trains)

**Domande?** Email [CustomerService@alderac.com](mailto:CustomerService@alderac.com)

Il presente manuale non vuole in alcun modo sostituirsi a quello contenuto nella confezione, ma intendersi come aiuto alla comprensione per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti del gioco e d il suo regolamento appartengono ai rispettivi proprietari. Questa traduzione è offerta a titolo completamente gratuito.

## ESEMPIO DI GIOCO

**Blu**, **Giallo** e **Rosso** stanno giocando sulla mappa di Tokyo.

Le otto carte estratte a caso sono Landfill, Conductor Area, Passing Station, Holiday Timetable, Steel Bridge, Amusement Park, Maintenance Factory e Dump Site.

**Blu** comincia a giocare, seguito dal **Giallo** e dal **Rosso**. Per prima cosa, tutti i giocatori studiano il tabellone e posizionano il proprio segnalino Ferrovia iniziale.

**Blu** piazza il primo segnalino ferrovia su Shinagawa-Meguro.

**Giallo** piazza il primo segnalino ferrovia su Ikebukuro-Ueno.

**Rosso** piazza il primo segnalino ferrovia su Tachikawa.

### Primo Turno

**Blu** gioca per primo. Ha 2 "Lay Rails", 2 "Normal Train" e "Station Expansion" nella propria mano. Gioca "Lay Rails" e piazza un segnalino ferrovia a sinistra di Shinagawa-Meguro; essendo un campo non costa nulla. Quindi prende una carta Rifiuto dalla riserva e la mette nella propria area "carte ottenute".

Prosegue giocando un "Normal Train", ottiene 1 moneta, e gioca un'altra "Lay Rails". Questa volta costruisce su Shinjuku-Shibuya, ed essendo una Città paga 1 moneta aggiuntiva. Quindi prende una carta Rifiuto dalla Riserva e la mette nella propria area "carte ottenute".

Infine, gioca la "Station Expansion" e piazza un segnalino stazione su Shinjuku-Shibuya, ottenendo un altro Rifiuto che mette nella propria area "carte ottenute".

Gli avanza un "Normal Train", ma con quella moneta non può farci nulla.

**Blu** ora prende le 4 carte che ha giocato, la carta che gli è rimasta in mano ed i 3 Rifiuti nell'area "carte ottenute" e piazza tutto nella pila degli scarti. Pesca 5 nuove carte dal proprio mazzo e termina il turno.

**Giallo** comincia il proprio turno. Ha 4 "Normal Train" e una "Station Expansion" nella propria mano.

Per iniziare gioca la "Station Expansion" e piazza un segnalino stazione su Ikebukuro-Ueno, ottenendo un Rifiuto che mette nella propria area "carte ottenute".

Prosegue giocando i 4 "Normal Train", ottiene 4 monete che spende per acquistare la carta "Amusement Park" dalla riserva. Mette la carta ottenuta nell'area "carte ottenute".

Non avendo più carte in mano, prende le 5 carte che ha giocato più le 2 nell'area "carte ottenute" e piazza tutto nella pila degli scarti, quindi pesca 5 nuove carte e termina il proprio turno.

**Rosso** comincia il proprio turno. Ha 4 "Normal Train" e una "Station Expansion" nella propria mano.

Per iniziare gioca la "Station Expansion" e piazza un segnalino stazione su Tachikawa, ottenendo un Rifiuto che mette nella propria area "carte ottenute"

Prosegue giocando i 4 "Normal Train", ottiene 4 monete che spende per acquistare la carta "Amusement Park" dalla riserva. Mette la carta ottenuta nell'area "carte ottenute".

Non avendo più carte in mano, prende le 5 carte che ha giocato più le 2 nell'area "carte ottenute" e piazza tutto nella pila degli scarti, quindi pesca 5 nuove carte e termina il proprio turno.

### Secondo Turno

**Blu** comincia il proprio turno. Ha 5 "Normal Train" nella propria mano.

Li gioca tutti per ottenere 5 monete che spende per acquistare un "Dump Site" che ripone nella propria area "carte ottenute".

Non avendo più carte in mano, prende le 5 carte che ha giocato più la "Dump Site" nell'area "carte ottenute" e piazza tutto nella pila degli scarti. Avendo esaurito il mazzo deve prima mischiare la pila degli scarti. Dopo aver creato un nuovo mazzo, pesca le prime 5 carte.

**Giallo** comincia il proprio turno. Ha 3 "Normal Train" 2 "Lay Rails". Per prima cosa gioca 1 "Lay Rails" e piazza un segnalino ferrovia alla sinistra di Ikebukuro-Ueno; essendo un campo non costa nulla. **Giallo** prende una carta Rifiuto.

Prosegue giocando 1 "Normal Train" per 1 moneta, quindi gioca un'altra "Lay Rails". Costruisce a Kichijoji, ed essendo una città, deve pagare la moneta che ha appena ottenuto. Piazza un segnalino ferrovia a Kichijoji e prende una carta Rifiuto.

Infine, gioca i 2 "Normal Train" che gli sono rimasti per 2 monete, quindi acquista una "Conductor Area".

Non avendo più carte in mano, prende le 5 carte che ha giocato più le 3 carte nell'area "carte ottenute" e piazza tutto nella pila degli scarti. Avendo esaurito il mazzo deve prima mischiare la pila degli scarti. Dopo aver creato un nuovo mazzo, pesca le prime 5 carte.

**Rosso** comincia il proprio turno. Ha 3 "Normal Train" e due "Lay Rails". Per prima cosa gioca 1 "Lay Rails" e piazza un segnalino ferrovia alla destra di Tachikawa/a sinistra di Kichijoji; essendo un campo non costa nulla. **Rosso** prende una carta Rifiuto. Prosegue giocando l'altra "Lay Rails" e costruisce in basso a sinistra di Kichijoji; si tratta ancora di un campo, quindi non ci sono costi aggiuntivi. **Rosso** prende un'altra carta Rifiuto. Infine gioca i 3 "Normal Train" che gli sono rimasti per 3 monete, quindi acquista un "Express Train".

Non avendo più carte in mano, prende le 5 carte che ha giocato più le 2 carte nell'area "carte ottenute" e piazza tutto nella pila degli scarti. Avendo esaurito il mazzo deve prima mischiare la pila degli scarti. Dopo aver creato un nuovo mazzo, pesca le prime 5 carte.

Il gioco procede da questo punto. Tutti i giocatori hanno rimischiato il proprio mazzo una volta, quindi le carte che hanno acquistato durante i primi 2 round di gioco sono all'interno di ogni mazzo. Giocandole sarà possibile attivare le rispettive abilità durante il terzo round di gioco.

# Tabella di Riferimento

## Preparazione

1. Scegli quale lato del tabellone utilizzare, Tokyo oppure Osaka. Ogni lato ha una mappa differente ed un approccio differente di gioco. Piazza tutti i segnalini stazioni a fianco del tabellone.
2. Ogni giocatore sceglie un colore e prende i relativi segnalini ferrovia. Piazza i segnapunti di ogni giocatore in corrispondenza dello spazio "0" del tracciato.
3. Ogni giocatore prende 7 *Treni Locali*, 2 *Pose dei Binari*, ed 1 *Aggiungere Stazione*, per un totale di 10 carte; le mischia e le piazza a faccia in giù di fronte a sé. Questo è il mazzo di partenza.
4. Create la Riserva comune delle carte. Piazzate le carte *Treno Espresso*, *Treno Espresso Veloce*, *Posa dei Binari*, *Aggiungere Stazione*, *Alloggio*, *Torre*, *Grattaciolo* e *Rifiuti* fianco del tabellone, dividendole in mazzi. Utilizzerai queste carte in ogni partita che farai.



5. Prendi le carte Estrazione e mischia, dopodiché pesca le prime 8. Prendi i mazzi di carte corrispondenti e mettili a fianco del tabellone, quindi rimetti le carte Estrazione e tutti i mazzi non selezionati nella scatola. In ogni partita sceglierai 8 di questi mazzi a caso, quindi le partite che farai saranno sempre diverse l'una dall'altra.
6. Rimetti le carte *Treno Locale* ed i segnalini inutilizzati nella scatola.
7. Ovviamente, il giocatore che ha viaggiato in treno più recentemente sarà il giocatore iniziale.

## Costi della Posa dei Binari

Nome	Casella	Costo Aggiuntivo
Campo		0
Fiume		1
Montagna		2
Città		1+# dei segnalini stazione
Città Esterna		Il Numero
Segnalini Ferrovia degli Altri Giocatori		# segnalini ferrovia + 1
Mare		Non puoi costruire qui

**Nota:** Puoi piazzare un segnalino ferrovia in uno spazio che sia adiacente ad uno spazio contenente un tuo segnalino. Tieni presente che le caselle separate dal simbolo NON sono considerate adiacenti.

### Le Icone delle Carte

	Treno		Punto Vittoria
	Posa dei Binari		Rifiuto
	Aggiungere Stazione		Valuta
	Azione		Fino alla fine del Turno