

## AMERICAN RAILS

### PREPARAZIONE

A Posizionare la plancia sul tavolo.

B Posizionare i cubetti bianchi e le quote azionarie American sul tavolo accanto al suo spazio nella parte inferiore della plancia. Quest'area costituisce la tesoreria e la riserva della compagnia ferroviaria; ogni compagnia ferroviaria ha la propria. Fare lo stesso per ciascuna delle altre cinque compagnie ferroviarie.

C Se ci sono tre giocatori, scegliere a caso una compagnia ferroviaria e rimuoverla dal gioco. Rimettere tutte le sue quote azionarie e i cubi binario nella scatola.

D Prendete un cubo dalla riserva di ciascuna compagnia ferroviaria e posizionarlo sullo spazio zero del tracciato reddito sul tabellone.

E Inserire i 12 segnalini neri sviluppo nella riserva dello sviluppo sul tabellone.

F Posizionare il treno nero sullo spazio segnato 1851 sul tracciato anni.

G Ogni giocatore prende una carta riepilogo e un segnalino azione dello stesso colore.

H Scegliere un giocatore che farà il banchiere e dargli i tutti i soldi. I soldi della banca devono essere tenuti separati dal denaro delle compagnie ferroviarie e delle aziende personali dei giocatori.

I Il banchiere poi dà ad ogni giocatore la seguente quantità di denaro:

- \$ 50 ciascuno in 3/4 giocatori

- \$ 40 ciascuno in 5 giocatori

Il denaro dei giocatori va tenuto visibile.

### INIZIO DEL GIOCO

Prima di iniziare la partita, una quota azionaria di ciascuna compagnia ferroviaria viene messa all'asta. In primo luogo, il banchiere seleziona una quota azionaria da una qualsiasi delle sei compagnie ferroviarie e la mette all'asta. Egli deve quindi fare un'offerta o passare; l'offerta minima è di \$ 10. Procedendo in senso orario, ogni giocatore deve rialzare l'offerta o passare. Un giocatore che ha passato non può più partecipare all'asta. L'asta prosegue in senso orario fino a quando tutti, tranne uno dei giocatori hanno passato. Il giocatore rimasto, vince l'asta, e:

1 prende la quota azionaria aggiudicata e la mette scoperta di fronte a se.

2 mette il denaro della sua offerta finale nella tesoreria della compagnia ferroviaria che ha venduto la quota azionaria.

3 prende un cubo binario dalla riserva della compagnia ferroviaria e lo posiziona su qualunque città non occupata sulla plancia.

4 avanza il segnalino della compagnia ferroviaria sul tracciato reddito del numero corrispondente al reddito pieno dell'esagono della città di partenza.

5 mette il suo segnalino azione sul numero più basso disponibile (spazio vuoto più in alto) del tracciato ordine di turno. (Ignorare questo passo se il segnalino del giocatore è già posizionato sul tracciato ordine di turno.)

6 Seleziona una quota azionaria da una qualsiasi delle restanti compagnie ferroviarie e la mette all'asta.

7 Sceglie di fare un'offerta o passa.

Se nessuno fa un'offerta per la quota azionaria, viene rimossa definitivamente dal gioco. L'ultimo giocatore a passare seleziona quindi la quota azionaria di un'altra compagnia ferroviaria da mettere all'asta.

La fase preparatoria del round continua in questo modo fino a quando una (e solo una) quota azionaria di ciascuna compagnia ferroviaria è stata messa all'asta. Se delle quote azionarie sono state rimosse dal gioco, il gioco inizierà con meno di sei compagnie ferroviarie presenti sulla plancia.

Se dei giocatori finiscono il turno di preparazione, senza quote azionarie, quei giocatori, a partire dal banchiere e procedendo in senso orario, posizionano i loro segnalini azione sui numeri rimanenti più in basso sul tracciato ordine di turno.

## **SEQUENZA DI GIOCO**

Una partita ad Americani Rails dura fino a sette turni, dal 1851 al 1857 sul tracciato anno. Un round si compone di tre fasi di azione, seguite da una fase dividendo.

### **FASE AZIONE & Ordine di Turno**

All'inizio di ogni turno, il giocatore il cui segnalino azione è in cima sul tracciato ordine di turno (spazio # 1) sposta il suo segnalino su uno spazio vuoto della prima colonna del tracciato dell'azione. Poi sceglie se eseguire o meno tale azione. Il prossimo giocatore sul tracciato ordine di turno fa la stessa cosa, fino a quando ogni giocatore ha eseguito una sola azione.

Per la seconda e terza fase azione, l'ordine viene determinato dalla fase azione precedente. Il giocatore col segnalino azione più in alto sul tracciato azione lo sposta a destra in uno spazio vuoto della colonna successiva del tracciato azione, e sceglie anche se eseguire o meno tale azione.

Il giocatore successivo, di nuovo col segnalino azione più in alto sul tracciato azione, fa poi lo stesso, fino a quando ogni giocatore ha fatto un'azione.

### **FASE DIVIDENDO**

Dopo tre fasi azione, i giocatori ricevono un dividendo per ogni quota azionaria di loro proprietà. Il pagamento del dividendo è il reddito corrente della compagnia ferroviaria come mostrato sul tracciato reddito diviso il numero di quote azionarie della compagnia ferroviaria possedute dai giocatori, *arrotondato per eccesso*; le quote azionarie invendute e quote azionarie rimosse dal gioco non sono conteggiate. **Il denaro viene pagato ai giocatori dalla banca.**

Dopo che ogni compagnia ferroviaria ha pagato i suoi dividendi, il round è completato.

Ora verificare le condizioni di fine gioco della pagina seguente. Se la partita non è finita, spostare i segnalini azione dei giocatori dalla colonna di destra del tracciato azione al tracciato ordine di turno, mantenendo il loro ordine.

Avanzare il segnalino sul tracciato anno di uno spazio e continuare col turno successivo.

## FINE DEL GIOCO

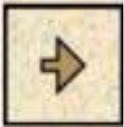
Il gioco termina quando, dopo un dividendo, una delle seguenti condizioni si realizza:

- l'indicatore dell'anno è sul 1857,
- tutte le quote azionarie sono state vendute o rimosse dal gioco, o
- un certo numero di riserve (cubi binario e / o segnalini sviluppo) hanno due o meno cubi/segnalini residui:
  - 3 giocatori: 3 riserve hanno 2 o meno cubi / segnalini
  - 4 giocatori: 4 riserve hanno 2 o meno cubi / segnalini
  - 5 giocatori: 5 riserve hanno 2 o meno cubi / segnalini

Il giocatore con più denaro vince il gioco. In caso di parità, i giocatori in parità condividono la vittoria.

## LE AZIONI

Di seguito è riportato un elenco delle azioni che ogni giocatore può eseguire. Salvo diversa indicazione, il giocatore deve eseguire per intero l'azione o per niente.



**PASSARE** Il giocatore non fa nulla.

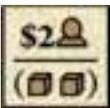


**SVILUPPARE** il giocatore prende un segnalino sviluppo nero (una casetta nera) dalla riserva e lo posiziona su qualsiasi città non sviluppata dove c'è almeno un cubo binario di qualsiasi colore. Un segnalino sviluppo aggiunge \$ 2 al valore pieno e \$ 1 al valore condiviso della città (vedi reddito delle compagnie ferroviarie). Aggiornare i segnalini reddito delle compagnie ferroviarie con i cubi binario in quella città.

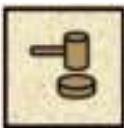
Le città con quadrati neri barrati accanto ai loro valori reddituali (New York, Baltimora, Philadelphia, Boston e Chicago), non possono essere sviluppate. Un segnalino sviluppo non può mai essere messo su queste cinque città, e il loro reddito non aumentata mai oltre i valori della plancia.



**FONDI \$ 5** Il giocatore prende 5 dollari dalla banca e li aggiunge nella tesoreria di una qualsiasi compagnia ferroviaria.



**PRENDERE \$ 2 (O ESPANDERE 2)** Il giocatore prende 2 dollari dalla banca e li aggiunge al suo denaro personale, o prende 2 dollari da ogni altro giocatore e li restituisce alla banca. In alternativa, in quattro o cinque giocatori, il giocatore può invece fare azione Espansione 2 (vedi Espansione)



**ASTA DELLE QUOTE AZIONARIE** Il giocatore sceglie una quota azionaria dalla riserva di una qualsiasi compagnia ferroviaria e la mette all'asta. Egli allora deve offrire o passare; l'offerta minima è di \$ 10. Procedendo in senso orario, ogni giocatore deve rialzare l'offerta o passare. Un giocatore che è passato non può più partecipare all'asta, che continua in senso orario fino a che tutti, tranne uno dei giocatori hanno passato.

Il giocatore rimasto (il vincitore dell'asta), prende la quota azionaria e paga il denaro della sua offerta finale alla tesoreria della società che ha venduto la quota azionaria.

Se nessuno fa un'offerta per la quota, rimuoverla dal gioco. Se la quota azionaria acquistata appartiene ad una compagnia non ancora presente sulla plancia, il giocatore deve prendere un cubo dalla riserva di tale compagnia ferroviaria, posizionarlo su una qualsiasi città vuota sulla plancia, e avanza il segnalino della compagnia ferroviaria sul tracciato reddito del numero corrispondente al reddito pieno dell'esagono della città di partenza. Se non ci sono città vuote, la quota acquistata viene rimosso dal gioco, insieme a tutte le restanti quote azionarie di tale compagnia ferroviaria.



**ESPANSIONE** Il giocatore prende un cubo binario dalla riserva di qualsiasi compagnia ferroviaria in cui egli possiede almeno una quota azionaria e lo mette su un esagono adiacente ad un altro cubo dello stesso colore.

*Nota: Un esagono non può mai contenere due o più cubi dello stesso colore, ed un esagono foresta o montagna non può mai contenere più di un cubo.*

Il giocatore prende quindi la corrispondente quantità di denaro dalla tesoreria della compagnia ferroviaria che fornisce il cubo e paga alla banca.

Il tipo di terreno dell'esagono determina il costo del cubo:

*Città: \$ 2 più 2 dollari per cubo binario o segnalino sviluppo già presente nell'esagono*

*Pianure: \$ 2 più 2 dollari per cubo binario già presente nell'esagono*

*Foreste: \$ 3 (limite un cubo)*

*Montagne: \$ 5 (limite un cubo)*

L'intero costo del binario deve essere pagato dalla tesoreria della compagnia ferroviaria che lo fornisce. Un giocatore non può né pagare lui stesso, né contribuire coi propri soldi ad una compagnia ferroviaria (al di fuori dell'acquisto di una quota azionaria). Se la compagnia ferroviaria non può far fronte al pagamento dell'intero costo, il cubo non può essere posizionato.

Seguendo i passi precedenti, il giocatore può quindi posizionare cubi binari supplementari. Fino a quattro cubi possono essere messi in questo modo per l'azione Espandere 4, tre cubi per l'azione Espandere 3, e due cubi per l'azione Espandere 2 (solo in quattro o cinque giocatori).

*Nota: cubi vengono selezionati e posizionati uno alla volta. Quindi, i cubi successivi non necessariamente devono essere collocati adiacenti ai cubi posizionati in precedenza nella stessa azione. Inoltre, essi non devono appartenere necessariamente alla stessa compagnia ferroviaria.*

## **REDDITO DELLA COMPAGNIA FERROVIARIA**

Le compagnie ferroviarie aumentano il loro reddito collegando le città coi binari. Ogni città ha due valori reddito stampati nell'esagono. Il **valore pieno**, sulla sinistra, viene utilizzata se solo una compagnia ferroviaria ha il binario in quella città. Il **valore condiviso**, sulla destra, viene usato se due o più compagnie ferroviarie hanno binari in quella città. Ogni volta che un cubo binario viene messo in una città, aggiornare i segnalini sul tracciato reddito come segue:

Quando il primo cubo binario si trova in una città, aumentare il reddito sul tracciato della compagnia ferroviaria che possiede il binario del valore pieno della città.

Se un secondo cubo binario viene messo in una città, aumentare il reddito sul tracciato della compagnia ferroviaria che possiede il nuovo binario del valore condiviso della città. Inoltre, la compagnia ferroviaria che aveva già un cubo binario lì, riceve solo il valore condiviso della città; ridurre il reddito di tale compagnia ferroviaria della differenza tra il valore pieno e condivisi della città.

Se più cubetti binario sono in città, aumentare il reddito delle compagnie ferroviarie aziende che li possiedono del valore condiviso della città.

Non c'è alcun limite al reddito delle compagnie ferroviarie.

*Nota: Un segnalino sviluppo aggiunge \$ 2 a valore intero e \$ 1 al valore condiviso di una città. Quindi, se solo una compagnia ferroviaria ha un cubo binario nella stessa, una città sviluppata fornisce un supplemento di \$ 2 del reddito. Se un'altra compagnia ferroviaria aggiunge un cubo alla città, il segnalino sviluppo da un bonus ridotto a \$ 1.*

### **REDDITO BONUS PER CONNESSIONI SPECIALI**

Se il binario di una compagnia ferroviaria collega *Chicago e New York, Chicago e Atlanta, o New York e Atlanta*, aggiungere subito 10 dollari al reddito di tale compagnia ferroviaria (in aggiunta ai valori normali di quelle città). Una compagnia ferroviaria può ricevere solo un bonus alla volta per ciascuna delle tre possibili connessioni speciali.

*Nota: se una compagnia ferroviaria collega due delle città, riceverà un bonus di \$ 10, ma se collega la terza città, riceverà un ulteriore bonus di 20 dollari (dato che il collegamento della terza città completerà due collegamenti speciali contemporaneamente).*

### **TRATTATIVE**

Le trattative non solo sono permesse, ma incoraggiate. Un giocatore può apertamente discutere la strategia, analizzare le azioni, o negoziare accordi con gli altri giocatori in qualsiasi momento. Tuttavia, ne' denaro ne' quote azionarie possono mai passare di mano e nessuna promessa è vincolante.

*Nota: Alcuni gruppi preferiscono giocare senza trattative o altre forme di discussione nel gioco. I giocatori devono sentirsi liberi di non acconsentire prima che inizi il gioco.*