

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

# IRISH GAUGE

## REGOLE DI GIOCO

3-5 giocatori, circa un'ora



Traduzione ed impaginazione:  
Andrea Spadi

### COMPONENTI



### PREPARAZIONE

1. Porre il tabellone di gioco al centro del tavolo.
2. Separare i Certificati Azionari nei rispettivi colori. Disponi le azioni in modo ascendente, dal valore piu' alto in fondo al valore piu' basso in cima.
3. Porre i Certificati Azionari vicino alla loro corrispondente posizione sul bordo del tabellone.
4. Porre le locomotive delle Compagnie vicine ai loro corrispondenti Certificati Azionari.
5. Porre i 5 dischi Dividendi Compagnie vicino al riquadro dei Dividendi Per Azione.
6. Porre 12 cubi Dividendi, 4 ognuno dei 3 differenti colori, all'interno del sacchetto.
7. Pescare dal sacchetto, casualmente porre 1 cubo Dividendo in ogni Città sul tabellone, contrassegnata da un quadratino nero.
8. Prendere i rimanenti 18 cubi Dividendi ed aggiungerli ai rimanenti 4 cubi nel sacchetto.
9. Piazzare le Compagnie iniziali nelle loro rispettive città:
  - Porre una Locomotiva gialla CBSC a Cork.
  - Porre una Locomotiva viola WLW a Limerick.
  - Porre una Locomotiva arancione BCD a Belfast.
  - Porre una Locomotiva blu GSW a Dublin.
  - Porre una Locomotiva rossa MGW a Dublin.
10. Ogni giocatore riceve £20. Porre le rimanenti carte Valuta vicino al tabellone e a portata dei giocatori.
11. Casualmente scegliere un giocatore iniziale. Fara' la prima offerta per la prima Azione nell'asta iniziale.



### ASTA INIZIALE

Le Azioni iniziali sono messe all'asta nel seguente ordine: giallo CBSC, viola WLW, arancione BCD, blu GSW, ed infine rosso MGW.

Cominciando dal giocatore iniziale, e continuando in senso orario, i giocatori faranno offerte per le Azioni. L'offerta minima e' il valore stampato in grande sul Certificato Azionario. Se un giocatore sceglie di non fare un'offerta, passa, esce da questa asta e non puo' piu' rientrare. Quando tutti i giocatori, meno che uno, hanno passato, il vincitore dell'Azione paga l'offerta in monete alla banca, riceve l'Azione, e diventa l'offerente iniziale per la prossima Azione. Se chi apre l'asta passa e gli altri giocatori fanno lo stesso, l'offerente di apertura riceve l'Azione gratuitamente.

Dopo che le Azioni iniziali di ogni Compagnia Ferroviaria sono state vendute all'asta, il possessore del Certificato Azionario giallo CBSC diventa il primo giocatore di turno.

### SEQUENZA DI GIOCO

La partita si svolge in turni multipli, fino alla fine del gioco.

Al proprio turno, scegliere una di quattro azioni: Mettere all'Asta una Azione, Piazzare un Tracciato Ferroviario, Piazzare un Interesse Speciale, o Chiedere Dividendi. Dopo la propria azione, se la partita non termina, si continua con il giocatore alla propria sinistra.

#### Mettere all'Asta una Azione

Scegliere un Certificato Azionario, il piu' in alto disponibile di una pila e metterlo all'asta. Si e' l'offerente iniziale. L'offerta iniziale deve essere di almeno il valore minimo stampato (il numero grande). L'asta continua in senso orario. Se un giocatore si chiama fuori dall'asta, non puo' piu' rientrarci. Il vincitore di quella Azione paga l'offerta in monete alla banca.

## Piazzare un Tracciato Ferroviario

E' possibile selezionare questa azione solamente se il giocatore ha almeno un'Azione della Compagnia di cui vuole porre un tracciato, e questa Compagnia ha almeno una Locomotiva disponibile. Quando si costruisce, si hanno a disposizione 3 punti Costruzione da usare. Non e' necessario usare tutti e 3 i punti, ma bisogna usarne almeno 1. I punti Costruzione non usati non si possono salvare per un altro turno e non possono essere usati per un'altra Compagnia.

Porre una Locomotiva in un esagono dimostra che quella Compagnia ha costruito una ferrovia lì. La Locomotiva piazzata deve essere connessa alla citta' di partenza di quella Compagnia, tramite Locomotive dello stesso colore. Una Compagnia non puo' avere piu' di una Locomotiva in un esagono.

Per piazzare una Locomotiva in un esagono bisogna spendere punti Costruzione, questo costo dipende dal tipo di esagono.

Ci sono 3 tipi di esagoni:

-  Esagoni Agevoli sono verde chiaro.
-  Esagoni Ostici sono verde scuro.
-  Esagoni Urbani sono ombreggiati, delineati da una linea blu.
-  Cittadine sono esagoni Urbani che non contengono un cubo di Interesse Speciale.
-  Citta' sono esagoni Urbani che contengono un cubo di Interesse Speciale.

## Costo Punti Costruzione

Esagono Agevole vuoto	1
Esagono Agevole occupato da un'altra Compagnia(e)	1.5
Esagono Urbano vuoto	1
Esagono Urbano occupato da un'altra Compagnia(e)	1.5
Esagono vuoto Ostico	2

**Nota: solamente una Compagnia puo' occupare un esagono Ostico!**

## DIVIDENDI CITTA' PRINCIPALI

Ogni volta che una Compagnia connette tutte e tre le Citta' Principali (Belfast, Dublin e Galway) si verifica **immediatamente** uno speciale Dividendo. I giocatori che possiedono Azioni di quella Compagnia si spartiscono £12. Dividere £12 per il numero delle Azioni possedute dai giocatori—arrotondare per eccesso—e pagare questo importo ai titolari di queste Azioni per ogni Azione in loro possesso.

## Piazzare un Interesse Speciale

Porre un Interesse Speciale in una Cittadina, per convertirla in una Citta'. La Cittadina deve essere connessa ad una Compagnia della quale il giocatore ha almeno una Azione.

Guardare all'interno del sacchetto dei cubi Dividendo e scegliere un colore. Non c'e' una pesca casuale nel piazzare un Interesse Speciale.

Porre il cubo scelto nel quadrato chiaro nell'esagono Cittadina. Se viene raccolto l'ultimo cubo Dividendo dal sacchetto, la partita termina in questo turno.

**Nota: eccetto durante Chiedere Dividendi, qualsiasi giocatore puo' guardare all'interno del sacchetto e vedere quali cubi Dividendo sono rimasti.**

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando non rimangono piu' cubi Dividendo nel sacchetto. Alla fine del turno del giocatore attivo, la partita termina. Tutti i giocatori aggiungono al totale del loro denaro il valore totale dei loro Certificati Azionari (il numero grande stampato sopra di essi). Il giocatore con il totale piu' alto, vince la partita. I pareggi sono possibili.

## Crediti

Design: Tom Russell

Artwork: Ian O'Toole

Editing: Travis D. Hill

Project Management: Clay Ross

La licenza per Irish Gauge e' stata gentilmente concessa a Capstone Games da Winsome Games. Copyright Capstone Games 2020. Tutti i diritti riservati.

Seconda stampa.

## Chiedere Dividendi

Prendere il sacchetto e senza guardare pescare 3 cubi Dividendo. Se ci sono meno di 3 cubi, pescare quelli rimasti.

Piazzare i cubi pescati nella prima riga disponibile della tabella cubi Dividendo Prelevati (Drawn Dividend cubes) sul tabellone di gioco. L'ordine di piazzamento non e' importante.

I cubi Dividendo pescati determinano quali Citta' pagano i Dividendi in questo turno. Una Citta' paga solamente se almeno uno dei 3 cubi Dividendo pescati e' del suo stesso colore. Se vengono pescati piu' cubi dello stesso colore, non si applicano pagamenti multipli.

Iniziando dalla piu' a sinistra (CBSC) e continuando verso destra con la WLW, BCD, GSW e MGW, ogni reddito delle Compagnie e' determinato e pagato.

Puo' verificarsi che una Compagnia non generi alcun reddito e non paghi dividendi.

Per generare reddito e pagare gli Azionisti:

- La Compagnia deve essere connessa ad una Citta' pagante ed a una Cittadina, **O**
- La Compagnia deve essere connessa a due Citta' paganti.

Se la Compagnia soddisfa uno o entrambi questi requisiti, la Compagnia genera reddito:

- Ogni Citta' pagante genera **£4**.
- Ogni Cittadina connessa genera **£2**.

Il valore totale del reddito generato dalle Cittadine e dalle Citta' paganti, che sono connesse a quella Compagnia, viene diviso con il numero totale delle Azioni vendute—arrotondando per eccesso—ed i giocatori, per ogni Azione in loro possesso, ricevono i loro introiti.

Per facilitare questo, quando un'Azione di una Compagnia e' acquistata/eo una connessione ad una Cittadina o Citta' e' effettuata da tale Compagnia, trovare l'intersezione tra il numero delle Azioni totali possedute dai giocatori e il valore totale di Cittadine e Citta' dove la Compagnia e' connessa, quindi piazzare il disco Dividendo Compagnia nello spazio corrispondente di questa colonna. Tuttavia, ricordarsi che la Compagnia non puo' pagare il suo intero importo se i cubi Dividendo pescati, durante l'azione Chiedere Dividendi, non corrispondono alle Citta' e Cittadine dove e' connessa. Il tracciato Dividendo puo' anche essere usato durante l'azione Chiedere Dividendi, dove i giocatori spostano il rispettivo disco delle Compagnie in spazi appropriati in avanti mentre contano ogni Citta' e Cittadina pagante.

### Esempio

*nell'esempio in basso, cubi Dividendo Bianco e Rosa sono stati pescati, quindi le citta' Nere non pagheranno Dividendi. La Compagnia Viola paghera' un totale Dividendi di £16 (£2 per ogni Cittadina connessa, e £4 per ogni Citta' Rosa o Bianca connessa), divise tra gli azionisti. Ogni Compagnia e' valutata allo stesso modo.*



Design: Tom Russell

Artwork: Ian O'Toole

Editing: Travis D. Hill

Project Management: Clay Ross

La licenza per Irish Gauge e' stata gentilmente concessa a Capstone Games da Winsome Games. Copyright Capstone Games 2020. Tutti i diritti riservati.

Seconda stampa.