



Daniel Newman

London Necropolis Railway



TRADUZIONE
AMATORIALE DI
GIUSEPPE VIGLIAROLO
@DYLAN600

Regolamento



PLANCE GIOCATORE

Ogni giocatore ha il proprio set di tabelloni che comprende l'intero sistema della London Necropolis Railway: The London Terminus **A**, The Railway **B** e Brookwood Necropolis **C**.

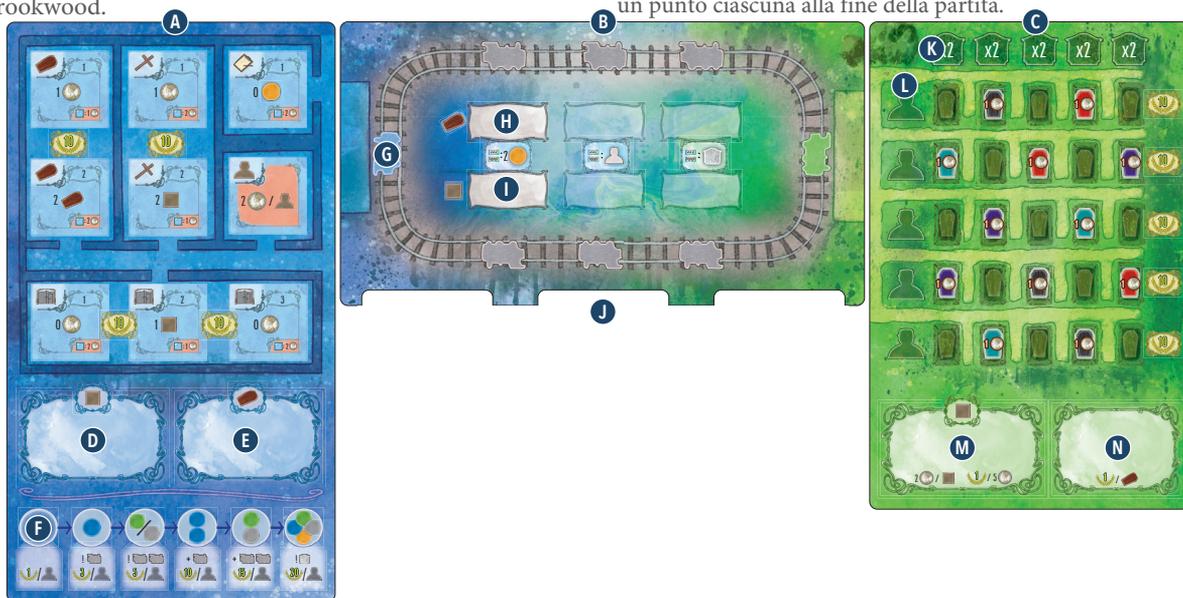
Il London Terminus è composto da tre aree principali: la stazione stessa, dove i giocatori piazzeranno e gireranno le tessere per aumentare le loro entrate, l'area di stoccaggio per i cubi lutto **D** e le bare **E** e il tracciato Prestige **F** che fornisce bonus istantanei e continui.

Il tracciato Prestigio determina anche il numero di punti di fine partita il giocatore guadagnerà per il personale che occupa la stazione di Londra.

La ferrovia collega il London Terminus e la necropoli di Brookwood.

Il treno **G** parte da Londra e trasporta persone in lutto e bare alla necropoli e poi ritorna lungo il binario a Londra, a quel punto il giocatore raccoglie entrate. Le tessere ferroviarie possono essere aggiunte e potenziate per aumentare la capacità di trasportare bare **H** e persone in lutto **I**. Le carte possono essere giocate sotto il tabellone Ferrovia **J** per dare potenziamenti monouso alle azioni.

La necropoli di Brookwood è il luogo in cui sono sepolte le bare e le persone in lutto si riuniscono dopo essere arrivate sul treno. Le cripte **K** possono essere acquistate dal tabellone centrale e aumenteranno il valore del punteggio delle colonne alla fine della partita. Il personale **L** è tenuto a seppellire le bare in ogni fila. Le persone in lutto **M** possono essere scambiate per acquistare Cripte dal tabellone centrale. Eventuali bare che non possono essere sepolte (a causa di personale insufficiente) devono essere poste nel campo di Potter **N** e coneranno come un punto ciascuna alla fine della partita.



CARTE AZIONE

Quando una nuova carta viene piazzata a faccia in su nella fila delle carte, il retro della carta successiva nel mazzo determina quali dei due dischi azione sono posizionati sotto di essa (blu, verde, grigio e/o arancione) **A**.

La parte anteriore della carta è divisa in tre sezioni, relative alle azioni per il London Terminus, la Brookwood Necropolis e la Railway.

La sezione London Terminus **B** mostrerà sempre un'icona che corrisponde a una stanza sul tabellone di Londra seguita da una freccia. Questo ti dice quale stanza sul tabellone puoi pagare per piazzare o potenziare una tessera se spendi un disco azione blu. La sezione Brookwood Necropolis **C** avrà un simbolo personale, un simbolo Cripta o entrambi e ti permetterà di acquisire questi oggetti se spendi un disco azione verde.

La sezione Railway **D** mostrerà un'abilità speciale monouso. Se spendi un disco azione grigio, puoi infilare la carta sotto la tua plancia giocatore e usare quell'abilità in qualsiasi momento in questo o in un turno futuro.

Per ogni azione con un'icona treno **E** nella colonna all'estrema destra, devi spostare il tuo treno lungo il binario di uno spazio alla fine del tuo turno.

Le carte sono contrassegnate da puntini nell'angolo in alto a destra. Durante il setup, includi solo le carte con il numero di puntini per il numero di giocatori al tavolo o inferiore. L'esempio mostrato qui viene utilizzato in una partita a 3p o 4p **F**.



TESSERE LONDRA

Ciascun giocatore ha un set identico di 8 tessere Londra, corrispondenti alle 4 stanze del tabellone London Terminus - Mortuary, Chapel, Office, Lobby. Le tessere iniziano sul lato del tabellone e vengono posizionate sul tabellone sul lato A la prima volta che uno spazio viene aggiornato e girate sul lato B la seconda volta che lo spazio viene aggiornato.

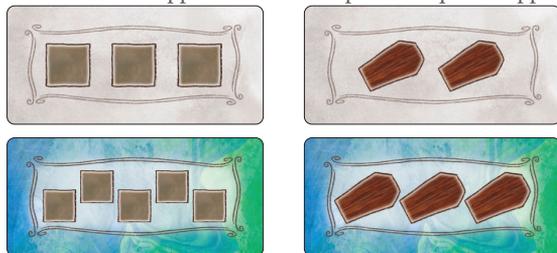
Le stanze hanno 1, 2 o 3 spazi su di esse. Ogni spazio può essere aggiornato con una tessera specifica. Puoi posizionare più tessere sul lato A in una stanza prima di aggiornare una A in una B, o aggiornare una A in una B prima di posizionare tessere aggiuntive.

Ogni tessera mostra a quale stanza appartiene, la sua posizione A e la designazione A/B B, il vantaggio che ottieni quando ottieni le rendite quando il tuo treno torna a Londra C, il costo per l'aggiornamento e uno spazio per posizionare il Personale per il punteggio finale E.



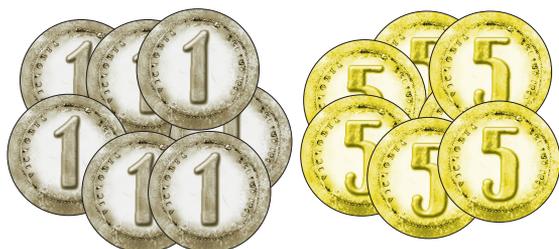
TESSERE FERROVIA

Le tessere ferroviarie ti consentono di potenziare la tua capacità di carico per Persone in lutto e bare. Invece di giocare una carta sotto la tua plancia Ferrovia, puoi spendere un disco azione grigio con qualsiasi carta per aggiungere o potenziare una tessera Ferrovia di qualsiasi tipo. Puoi potenziare una tessera Ferrovia su cui sono già presenti Persone in Lutto o Bare - i pezzi rimangono su quella tessera potenziata. Potenziare completamente una coppia di tessere ferroviarie fornisce il bonus rappresentato nello spazio tra quella coppia.



SEGNALINI MONETE

I segnalini denaro sono disponibili in tagli da £ 1 e £ 5. I soldi vengono guadagnati principalmente durante le rendite (quando il treno raggiunge Londra) e vengono spesi principalmente per aggiornare le tessere Londra e pagare il personale durante la fase delle rendite.



DISCHI AZIONE

I dischi sono di quattro colori e corrispondono alle diverse azioni sulle carte: Londra - blu, Necropoli - verde e Ferrovia - grigio. L'arancione può essere utilizzato al posto di qualsiasi colore. Due dischi vengono posizionati sotto ogni carta quando viene rivelata, determinati guardando il retro della carta successiva nel mazzo di pesca.



PERSONALE E VOLONTARI

Il personale (grigio) e i volontari (bianchi) vengono posizionati sul tabellone del London Terminus per guadagnare punti alla fine della partita. Sono posizionati sul tabellone della necropoli di Brookwood per aprire le file per la sepoltura.

Le file a cui è assegnato un personale sono indicate come Staffed più avanti nelle regole.

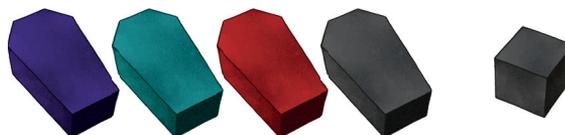
Il personale viene acquisito tramite le azioni di Necropoli. Puoi guadagnare un Volontario potenziando completamente la coppia centrale di tessere Ferrovia. Un Volontario funziona allo stesso modo di un personale ma non ha bisogno di essere pagato quando si ottengono le rendite.



BARE E PERSONE IN LUTTO

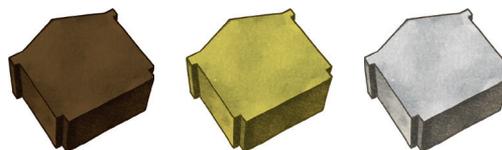
Le bare sono disponibili in quattro colori: viola, verde acqua, rosso e nero. Si ottengono ottenendo rendite, posizionati su tessere Ferrovia e successivamente sepolti nella Necropoli. Posizionare una bara su uno spazio Necropoli con un colore corrispondente fornisce un bonus di £ 1 al momento del posizionamento. Il colore più rappresentato di ogni colonna vale 2 punti per bara (o più se c'è una Cripta).

Le persone in lutto si ottengono ottenendo rendite, posizionandole sulle tessere Ferrovia e successivamente arrivando alla Necropoli. Sono usati per acquisire Cripte.



CRIPTE

Le cripte sono di tre colori (marrone, giallo, bianco) e si acquisiscono trasportando le persone in lutto che si sono radunate presso la Necropoli. Le cripte aumentano il valore delle bare più rappresentate in una colonna della Necropoli rispettivamente a 4, 6 o 8 punti ciascuna (vedi **Punteggio Finale**).



TRENI

Il treno di un giocatore parte dal London Terminus. Nel corso della partita il treno si sposterà lungo i binari fino alla necropoli di Brookwood e tornerà a Londra più volte. Quanti spazi percorre per turno è determinato dalle azioni scelte sulla carta.



SEGNALINI PRESTIGIO

Ogni giocatore tiene traccia del proprio livello di Prestigio in fondo al tabellone di London Terminus. Come parte di qualsiasi turno, puoi scartare dischi extra corrispondenti al passo successivo sul tracciato Prestigio per spostare il segnalino Prestigio di uno spazio. Otterrai il vantaggio associato e aumenterai il valore del personale a Londra per il punteggio finale.



SEGNALINO PRIMO GIOCATORE

Il segnalino Primo Giocatore indica chi ha iniziato la partita e non cambia mano per tutta la durata della partita. Ogni giocatore effettua lo stesso numero di turni e la partita si concluderà con il giocatore alla destra del primo giocatore.



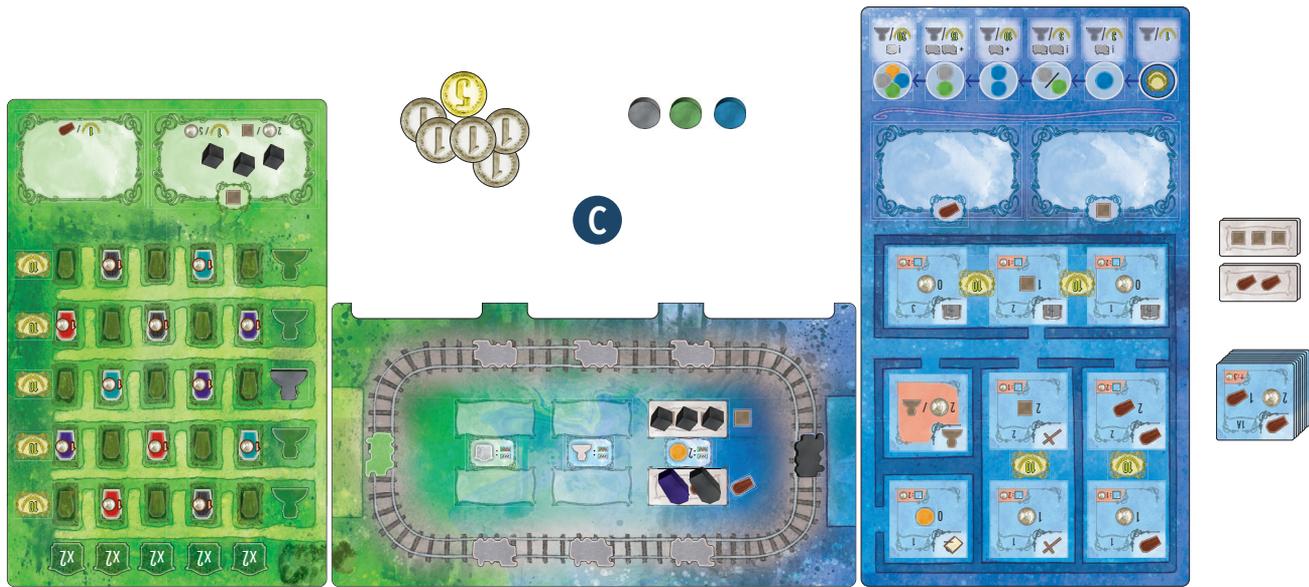
SEGNA TURNI

Una partita della *London Necropolis Railway* dura 12 round. Il primo giocatore deve spostare il segnalino rotondo in basso di uno spazio prima di ogni turno (tranne che per il primo turno). Nota che ci sono eventi speciali che accadono alla fine dei round 6 e 12.



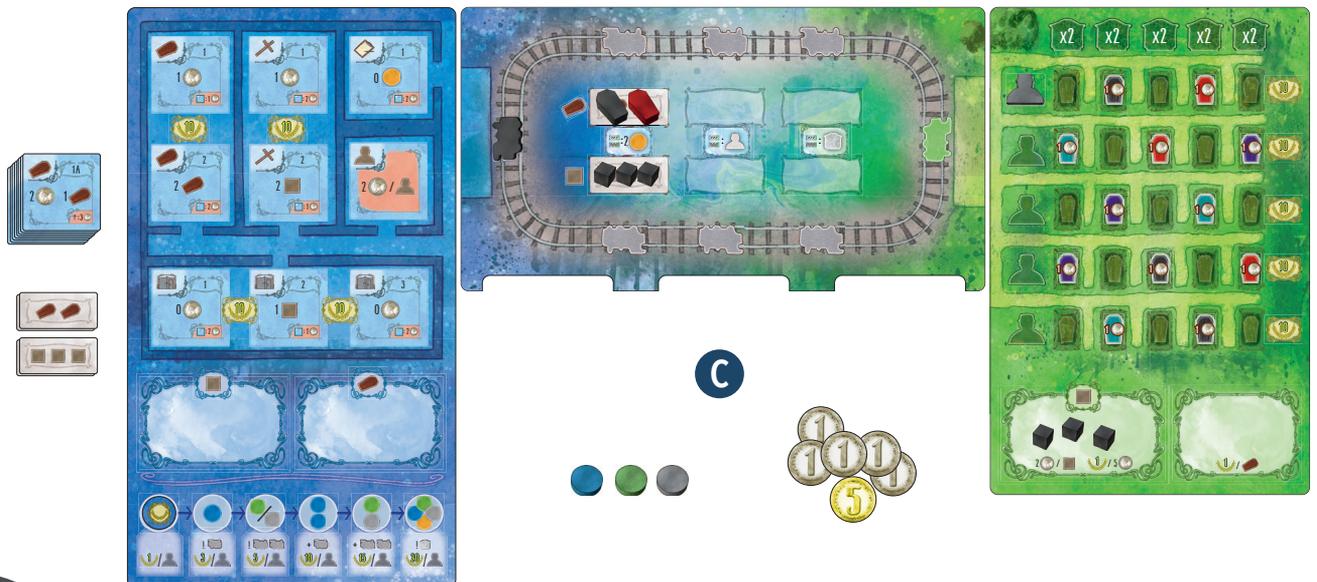
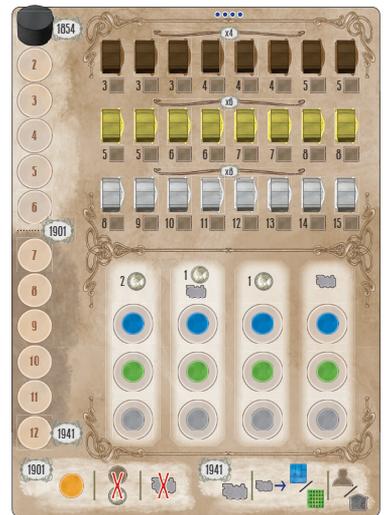
03 SETUP

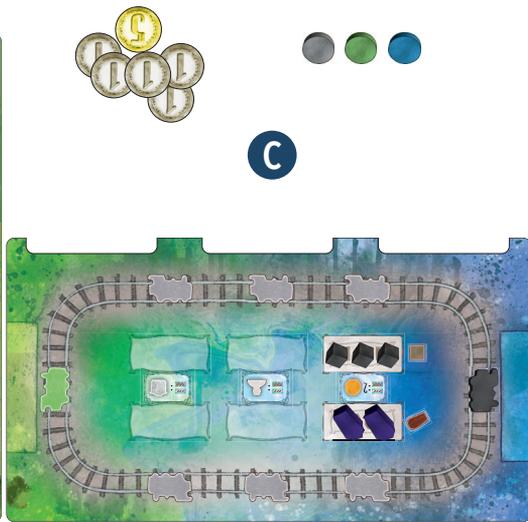
- A** Posiziona il tabellone centrale alla portata di tutti i giocatori, sul lato 2p/3p o sul lato 4p, a seconda del numero di giocatori. Posiziona le Cripie negli spazi appropriati, per colore. Posiziona il segnalino tondo sullo spazio per il primo turno.
- B** Metti tutte le bare nel sacchetto della bara.
- C** Assegna a ogni giocatore 1 set di plance Giocatore, 1 segnalino Prestigio, un set di 8 tessere Londra, un set di 6 tessere Ferrovia, 6 cubi Lutto, 2 bare casuali dal sacchetto della bara, 1 treno, 1 segnalino personale, 1 segnalino volontario, £ 10 in monete e 3 dischi Azione (1 blu, 1 verde, 1 grigio).
- D** Crea una riserva per dischi, persone in lutto, personale e denaro.
- E** Rimuovere le carte dal mazzo se si gioca con 2 o 3 giocatori. Usa le carte che corrispondono al numero di giocatori o inferiore, indicato dai puntini nell'angolo in alto a destra di ogni carta. Mischiare bene il mazzo. Metti il mazzo alla portata di tutti i giocatori e gira 3 carte scoperte in una fila di carte una alla volta. Dopo che ogni carta è stata girata, guarda la cima del mazzo e metti quei due colori dei dischi azione dalla riserva sotto la carta che è stata appena scoperta.
- F** Ogni giocatore dovrebbe fare quanto segue:
 - Ponete il segnalino Prestigio sul primo spazio del tracciato Prestigio nella sezione Londra del tabellone.
 - Impila le tessere Londra a lato della sezione Londra del tabellone, con i lati "A" a faccia in su.
 - Piazzate una tessera Ferrovia di ogni tipo sugli spazi contrassegnati nella sezione Ferrovia del tabellone, con il lato non potenziato a faccia in su. Impila gli altri nelle vicinanze.
 - Collocate 3 cubi in lutto sulla tessera Ferrovia in lutto e le 2 bare estratte dal sacchetto sulla tessera Ferrovia bare.
 - Piazza il tuo Treno sullo spazio blu London Terminus della sezione Ferrovia del tuo tabellone, nel verso contrario a te.
 - Posiziona i 3 cubi lutto rimanenti nello spazio lutto della sezione Necropoli della tua plancia giocatore.
 - Scegli una fila qualsiasi della tua Necropoli e piazza il tuo segnalino personale nel punto designato.
 - Metti da parte il tuo Volontario - non hai ancora accesso ad esso.
 - Metti le tue monete e dischi vicino alla tua plancia giocatore.
- G** Scegli un giocatore come primo giocatore e assegnagli il segnalino Primo Giocatore.



SETUP PER 4 GIOCATORI

A





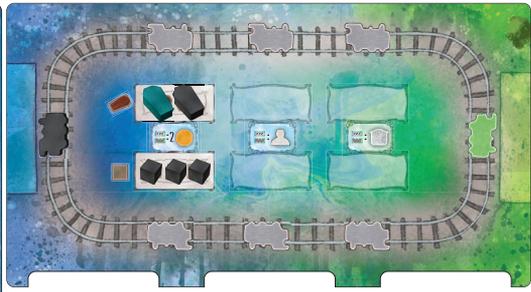
C

E

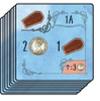


D

B



C



04 SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco si svolge nel corso di 12 round, con ogni giocatore che effettua un turno in senso orario a partire dal primo giocatore. Tra i round 6 e 7, ogni giocatore eseguirà un'azione gratuita a sua scelta (vedi **Turn of the Century**). Alla fine della partita, ogni giocatore riceverà una reddita finale o una consegna finale, a seconda della posizione del suo treno.

Se sei il primo giocatore, assicurati di spostare il segna turni prima di ogni tuo turno (ignoralo al primo turno).

Ogni turno segue 4 fasi distinte:

1. **Scegli una carta.** Ci saranno sempre tre carte tra cui scegliere. Quando prendi una carta, prenderai anche i dischi sotto di essa e li aggiungerai alla tua riserva. Capovolgi una nuova carta nello spazio vuoto e posiziona i nuovi dischi sotto di essi in base al retro della carta successiva nel mazzo.



Esempio

Sadie prende la carta centrale con i dischi verde e arancione. Gira la carta in cima al mazzo in quel punto e vede che il retro della carta successiva mostra un disco grigio e uno verde. Mette questi dischi sotto la nuova carta.

2. **Scegli un'azione.** Esegui 1, 2 o 3 azioni (in qualsiasi ordine) dalla carta scelta a condizione che tu abbia i dischi Azione richiesti per farlo. Ogni azione richiede un disco del colore associato, che viene scartato nella riserva. I dischi arancioni sono jolly e possono essere usati per qualsiasi colore.

Azione bonus. Come azione gratuita, puoi reclamare uno degli spazi nell'area Azioni Bonus del tabellone centrale. Ogni spazio Azione Bonus può essere reclamato una volta per partita da ogni disco colorato e il disco rimane nello spazio per il resto della partita. L'arancione può essere utilizzato più di una volta per colonna.

Prestigio. Una volta per turno puoi scartare i dischi Azione corrispondenti allo step successivo sul tuo tracciato Prestigio per aumentare il tuo Prestigio di 1. Ciò aumenterà il valore di qualsiasi personale posizionato su tessere completamente potenziate a fine partita.
3. **Muovi il tuo treno.** Dopo aver completato tutte le azioni, sposta il tuo treno lungo il binario come indicato a destra di ogni azione che hai scelto. Sposterai il tuo treno per ogni azione che attivi su quella carta - questo potrebbe essere 0 o 1 spazio per azione.

Se hai il Tender installato nella tua Ferrovia (vedi **Azioni Ferroviarie**), puoi scartarlo per spostare spazi aggiuntivi per ogni carta che hai posizionato sotto la tua plancia giocatore (inclusa se stessa). Nota: ti sposti quando posizioni una carta ferroviaria, ma non quando ne usi una già posizionata. Le azioni di prestigio possono anche influenzare il tuo movimento, con un bonus immediato o continuo.



Esempio

Oscar ha scelto questa carta e ha speso i dischi blu e verdi per scegliere le azioni di Londra e Necropolis. Dopo aver completato le sue azioni, sposta il suo treno in avanti di 2 caselle sul binario.

4. **Gestione della stazione.** Se il tuo treno termina o oltrepassa la stazione di Londra (spazio treno blu) o la stazione di Necropolis (spazio treno verde), esegui la fase di gestione della rispettiva stazione. Nota: è possibile superare entrambe le stazioni in un turno, nel qual caso eseguiresti le azioni di gestione della prima stazione superata seguita dalla seconda.

London: Rendita

Guarda tutti gli importi stampati di Persone in lutto, bare, denaro e dischi mostrati sulla tua plancia Londra, comprese le tessere che hai potenziato e gli spazi che non hai. Aggiungili alla tua riserva. Carica il maggior numero possibile di persone in lutto e bare sui tuoi vagoni ferroviari, lasciando il resto nelle aree "Attesa" sul tuo tabellone London. Infine, restituisci £ 2 alla riserva per ogni Personale che impieghi, indipendentemente da dove stanno sulle tue plance (Londra o Necropolis). Se hai il vagone dell'equipaggio (vedi **Azioni ferroviarie**) installato sotto il tuo tabellone ferroviario, puoi scartare la carta e pagare invece £ 1 per il personale. Tutto il personale che non puoi pagare completamente viene scartato: puoi scegliere da dove. Se ne rimuovi uno da una fila di Necropolis, non puoi piazzare altre bare in quella fila fino a quando il Personale non viene ripiazzato e le bare in quella fila NON VERRANNO CONTEGGIATE alla fine della partita se non hanno Personale.



Esempio

Il treno di Gabriel ha raggiunto Londra e sta riscuotendo la sua rendita. Guardando la sua plancia, ottiene 4 bare dal sacchetto, 8 persone in lutto, 9 monete e 1 disco arancione. Quindi paga £ 2 per il suo personale nella Cappella.



Se inizi il tuo turno a Londra e hai persone in lutto e/o bare extra sul tuo tabellone di Londra quando aggiorni il tuo treno (vedi **Azioni ferroviarie**), puoi trasferirle sul tuo treno prima di fare il tuo movimento alla fine del tuo turno.



Necropolis: Consegnare

Se hai una carrozza ristorante installata sul tuo treno (vedi **Azioni ferroviarie**), puoi scartarla e guadagnare £ 2 per ogni carrozza in lutto completamente piena. Sposta tutte le persone in lutto dal tuo treno alla casella Persone in lutto della sezione Necropoli del tuo tabellone. Posiziona le bare del tuo treno in tutte le file in cui hai attualmente personale. Se non hai spazi

vuoti nelle righe con personale, devi posizionare le bare nella casella Campo di Potter. Se metti una bara su un colore corrispondente in uno spazio, guadagni £ 1. Puoi piazzare qualsiasi bara su qualsiasi spazio in una riga con personale, anche se non corrisponde al colore (non guadagnerai £ 1).

AZIONI LONDON (DISCHI BLU)

Ogni azione london corrisponde a una stanza nel capolinea londinese (obitorio, cappella, ufficio, lobby) che determinerà le tue rendite (denaro, persone in lutto, bare, dischi d'azione) quando il tuo treno termina il suo movimento su o oltre Londra. Alcune stanze hanno più riquadri aggiornabili. Un'azione Londra può essere usata per piazzare una tessera o potenziare una tessera girandola. Solo le tessere completamente potenziate con il Personale su di esse alla fine della partita contano come moltiplicatori per il prestigio durante il punteggio di fine partita. Anche le coppie di tessere completamente potenziate guadagneranno punti alla fine della partita (vedi **Punteggio finale**).

Ogni tessera ha un lato A e un lato B. La tessera deve essere posizionata con il lato A rivolto verso l'alto quando viene giocata per la prima volta e può essere girata sul lato B la prossima volta che viene eseguita un'azione. Nelle stanze con più tessere, queste vengono anche numerate in modo da corrispondere. Metti sempre una tessera nello spazio corrispondente sul tabellone.

Quando si piazza o si gira una tessera Londra, si paga sempre il costo in rosso sullo spazio che si sta sostituendo (sul tabellone quando si piazza il lato A, sul lato A quando si gira sul lato B).

Un riferimento completo alle tessere è disponibile a pagina 11.

AZIONI NECROPOLI (DISCHI VERDI)

Ci sono due azioni che possono essere eseguite alla Necropoli.

- 1. Assumere Personale.** Si può assumere 1 Personale per 2 sterline, che deve essere immediatamente assegnato a una fila della Necropoli o assegnato a Londra. Una volta assegnato a uno spazio, il personale non può essere spostato.
- 2. Costruire Cripte.** Le cripte sono costruite con le risorse messe insieme dai lutti raccolti nella propria Necropoli. Potete spendere i lutti per costruire una Cripta a vostra scelta (che potete permettervi) dal tabellone delle Cripte. Potete integrare i lutti per 3 sterline per lutto se siete a corto per costruire la Cripta che desiderate. Dovete scegliere immediatamente a quale colonna assegnarla e non potete spostarla o cambiarla per il resto della partita. Le Cripte fungono da moltiplicatori di punteggio in base al loro colore alla fine della partita (vedi **Punteggio finale**)

AZIONI FERROVIARIE (DISCHI GRIGI)

Ogni azione Ferrovia può essere utilizzata per posizionare una carta sotto il tuo tabellone Ferrovia (fino a un massimo di 3 carte) o essere scartata per aumentare la capacità del tuo treno. È possibile aumentare la capacità aggiungendo una tessera Bara (riga in alto), una tessera Persone in lutto (riga in basso) o girando una tessera già posizionata. Le tessere possono essere aggiunte in qualsiasi ordine. Il completamento di una coppia di tessere completamente potenziate (1 lutto / 1 bara) garantisce a un giocatore uno dei seguenti vantaggi gratuiti, a seconda della coppia completata:

- 2 dischi arancioni dalla riserva
- 1 Volontario
- 1 Cripta bianca

Posizionare le carte sotto il tabellone Ferrovia ti dà abilità monouso da usare nel tuo turno attuale o in qualsiasi altro turno futuro. Dopo aver attivato una carta, scartala. Puoi avere più copie della stessa carta posizionata, ma puoi usarne solo una per turno.



Carrozza: Scartala per usare le persone in lutto sul treno quando costruisci una cripta



Carrozza del personale: quando ottieni le rendite, scartala per pagare £ 1 per personale invece di £2



Carrozza ristorante: Quando porti persone in lutto alla necropoli, scartala per guadagnare £ 2 per ogni vagone in lutto completamente pieno sul tuo treno

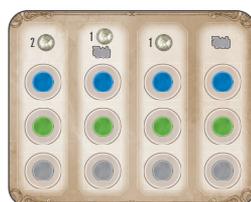


Tender: Scarta per 1 movimento del treno aggiuntivo per ogni carta attualmente posizionata sotto il tuo tabellone Ferroviario, inclusa se stessa.

Se rimani bloccato e non hai i soldi per eseguire un'azione, puoi vendere una delle tue tessere ferroviarie non aggiornate e non occupate per £ 2.

AZIONI BONUS

Oltre alle azioni delle tue carte, puoi spendere un disco azione per effettuare un'azione bonus. Ogni azione bonus può essere eseguita con ciascuno dei dischi azione colorati indicati una volta per partita (quindi ogni azione può essere eseguita una volta con il blu, una volta con il verde e una volta con il grigio - l'arancione può essere sostituito con qualsiasi colore e può essere utilizzato qualsiasi numero di volte). Una volta che uno spazio azione è stato utilizzato, non può essere riutilizzato per il resto della partita.



Le azioni da sinistra a destra sono:

- Prendere £2
- Prendi £1 e muovi il tuo treno di uno spazio
- Prendere £1
- Muovi il tuo treno di uno spazio

PRESTIGIO

Oltre alle azioni delle tue carte, puoi anche spendere dischi azione per aumentare il Prestigio del tuo London Terminus. Questo ha due vantaggi. Aumenta il valore degli spazi occupati nel London Terminus alla fine della partita e ti dà un bonus immediato o continuo al movimento del tuo treno. Ogni turno puoi salire solo di uno step sul tracciato del prestigio ogni e tutti i movimenti immediati vengono effettuati alla fine del tuo turno. I bonus continui al movimento si verificano anche se non esegui alcuna azione che ti dia movimento nel tuo turno.



Paga ●	Muovi il treno di uno spazio alla fine di questo turno London Staff = 3 pt ciascuno alla fine del gioco
Paga ● 0 ●	Move train two spaces at end of this turn London Staff = 5 pts each at end of game
Paga ● ●	Increase train movement by 1 (ongoing) London Staff = 10 pts each at end of game
Paga ● ●	Increase train movement by 2 (ongoing) London Staff = 15 pts each at end of game
Paga ● ● ● ●	Take white Crypt, immediately place it Retain +2 train movement London Staff = 20 pts each at end of game

FINE SECOLO

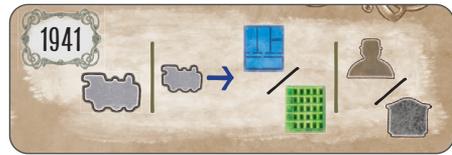


Alla fine del round 6, ogni giocatore in ordine di turno può scegliere un'azione da fare gratuitamente: non è necessario spendere denaro, né scartare i dischi azione. Puoi scegliere tra queste azioni:

- Posizionare o potenziare qualsiasi tessera Londra
- Posizionare o potenziare una tessera Ferrovia
- Assumere personale
- Costruire una cripta (rispettando i costi in cubi lutto)

I treni non si muovono come risultato di alcuna azione gratuita. Dopo che tutti i giocatori hanno completato la loro azione gratuita, continua la partita come prima, iniziando dal primo giocatore.

05 FINE PARTITA



Alla fine del round 12, tutti i giocatori con il loro treno sopra o oltre la stazione di Londra ma prima della stazione della Necropoli possono spostare il loro treno verso la Necropoli e consegnare tutti i Morti e le bare. Tutti i giocatori con il loro treno sopra o oltre la stazione di Necropolis ma prima della stazione di Londra possono spostare il loro treno a Londra e riscuotere le loro rendite (incluso il pagamento di tutto il personale).

Ogni giocatore può quindi, in ordine di turno inverso, assumere un Personale o acquistare una Cripta.

PUNTEGGIO FINALE

Otterrete punti in base a quanto avete potenziato il vostro London Terminus e aumentato il suo prestigio e a quanto avete arricchito la necropoli di Brookwood con celle e cripte.

Londra:

Moltiplica il valore che hai raggiunto sul tuo tracciato Prestigio per il numero di Personale che hai piazzato sul tabellone di Londra.

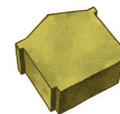
Ottieni 10 punti per coppie di tessere completamente potenziate come indicato sul tabellone di Londra, indipendentemente dal fatto che siano con Personale o meno.

Necropoli:

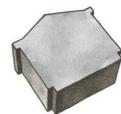
Ottieni 10 punti per ogni riga completamente riempita. Per ogni colonna, determinare quale colore Bara è il più rappresentato. Conta il numero di quel colore nella colonna e moltiplica quel valore per 2 se non c'è Cripta nella parte superiore della colonna. Se c'è una Cripta, conteggia come riportato:



Aumenta il moltiplicatore a 4



Aumenta il moltiplicatore a 6



Aumenta il moltiplicatore a 8

Ogni bara piazzata in Potter's Field vale 1 punto.

Converti eventuali persone in lutto inutilizzate nella necropoli al prezzo di £ 2 per persona in lutto. Le persone in lutto e le bare a Londra o sul tuo treno non valgono punti.

Ogni £ 5 ottieni 1 punto.

Vince il giocatore con il maggior numero di punti. In caso di pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di cripte bianche costruite. In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di cripte costruite. Se c'è ancora un pareggio, quei giocatori si dividono la vittoria.



Esempio di punteggio di fine partita

Edie conteggia la sua plancia London. Ha 2 paia di tessere completamente potenziate per **20 punti**. Ha aumentato il suo prestigio al livello 4, quindi tutto il suo staff a Londra vale 10 punti ciascuno. Ha il Personale su 4 spazi, quindi ottiene **40 punti**.

Edie poi conteggia la sua Plancia Necropolis. Ha 3 righe completamente riempite, per **30 punti**. Quindi esamina ogni colonna. C'è una Cripta gialla nella colonna 1 e lì ha 3 bare verde acqua, quindi questa colonna fa ottenere **18 punti**. La colonna 2 ha una Cripta bianca e 4 bare nere, quindi ottiene **32 punti**. La colonna 3 non ha Cripta e nessun colore è rappresentato più di due volte, quindi ottiene solo **4 punti**. La colonna 4 contiene una Cripta marrone e 4 bare viola, ma poiché nella riga inferiore non c'è il Personale ne contano solo 3, per un totale di **12 punti**. La colonna 5 ha una cripta bianca ma nessun colore è rappresentato più di una volta, quindi ottiene solo **8 punti**.

Le sue 4 persone in lutto rimanenti si convertono in £ 8. In combinazione con le sue rimanenti £ 2, sono altri **2 punti**.



20+40+30+18+32+4+12+8+2
Punteggio Finale: 166 punti



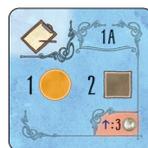
06 RIFERIMENTO PER LE TESSERE



Mortuary 1A
 Guadagna 2 sterline e 1 bara
 Pagare 3 sterline per l'aggiornamento



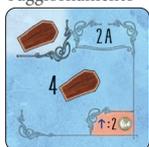
Mortuary 1B
 Guadagna £5 e 1 Bara



Office 1A
 Ottieni 1 disco e 2 persone in lutto. Paga £ 3 per l'aggiornamento



Office 1B
 Ottieni 2 dischi e 2 persone in lutto



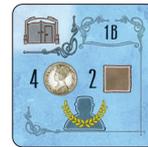
Mortuary 2A
 Guadagna 4 bare
 Pagare £2 per l'aggiornamento



Mortuary 2B
 Ottieni 6 bare



Lobby 1A
 Guadagna £ 2 e 2 persone in lutto pagare £ 2 per l'aggiornamento



Lobby 1B
 Guadagna £ 4 e 2 persone in lutto



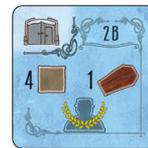
Chapel 1A
 Guadagna £ 3 e 2 persone in lutto pagare £ 2 per l'aggiornamento



Chapel 1B
 Guadagna £ 5 e 2 persone in lutto



Lobby 2A
 Ottieni 2 persone in lutto e 1 bara. Pagare £ 2 per l'aggiornamento



Lobby 2B
 Ottieni 4 persone in lutto e 1 bara



Chapel 2A
 Ottieni 3 persone in lutto e 1 bara. Pagare £ 3 per l'aggiornamento



Chapel 2B
 Ottieni 6 persone in lutto e 3 bare



Lobby 3A
 Guadagna £ 2 e 1 bara Pagare £ 2 per l'aggiornamento



Lobby 3B
 Guadagna £ 4 e 1 bara

ORDER OF OPERATIONS

1. Scegli una Carta
2. Scegli le tue azioni
 - Opzionale - Azione Bonus
 - Opzionale - Tracciato Prestigio
3. Muovi il tuo treno
4. Gestione della stazione
 - London: Rendite
 - Necropolis: Consegne

ICONE CARTE AZIONI

London Terminus



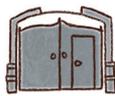
Mortuary



Chapel



Office



Lobby

Necropoli di Brookwood



Assumi
Personale



Costruisci
Cripte

FINE SECOLO

Alla fine del 6° turno, tutti i giocatori compiono un'azione gratuita. Non spendere monete o dischi. Non spostare i treni.

Le opzioni sono:

- Posizionare o potenziare qualsiasi tessera Londra
- Posizionare o potenziare una tessera Ferrovia
- Assumere personale
- Costruire una cripta (rispettando i costi in cubi lutto)

PUNTEGGIO FINALE

London:

1. Tracciato prestigio Track x Personale a London
2. 10 punti per ogni coppia di tessera stanza Necropolis

1. 10 punti per riga piena
2. Per colonna, 2/4/6/8 x numero del colore della bara più rappresentato
3. 1 punto per bara a Potter's Field
4. £2 per ogni persona in lutto
5. Ogni £5 ottieni 1 punto

TRADUZIONE AMATORIALE
SENZA SCOPO DI LUCRO MA A
SOLO SCOPO DI AIUTO PER I
GIOCATORI ITALIANI OGNI
PARTE DEL REGOLAMENTO
(IMMAGINE O TESTO) SONO E
RIMANGONO DI PROPRIETA'
DELLA NEW MILL INDUSTRIES E
SPIELWORXX GMBH E'
VIETATO OGNI USO AL DI FUORI
DELLA CONSULTAZIONE
PER PURO SCOPO "DIDATTICO".



Author: Daniel Newman
Graphics: Harald Lieske
Layout: Daniel Newman

Copyright 2022 New Mill Industries and Spielworxx GmbH

Play Testers: Gil Hova, Zintis May, David Gordon, Rocco Privatera, Ryan Courtney, Alexander Mont, Josh Paugh, Chris Chan, Scott Gratien, Suzanne Zinsli, Tam Miyang, Eric Buscemi, Eric Alvarado, Zach Connelly, Aaron Wilson, Matt Wolfe, and others from NYC Playtest, Cardboard Edison, and Remote Playtest

Rules Proofreading: Emory Harris, Chip Roush, Marc Davis, Rob Harper, Tom Dziubla, Don Gilstrap, Aliyah Weinstein, Abram Towle, Brian Chandler, and Jason Kelm