

AZIONI/FASI

1. Trade Shares

Dal primo giocatore in senso orario, si può fare un'azione tra:
(solo shares che si trovano in fondo alla colonna)

- **Scegliere share di compagnia senza direttore**

Paga l'ammontare indicato sulla share alla Compagnia. Il costo è minimo 100\$ e deve essere sempre divisibile per 100, poi sceglie una città di partenza e la mette di fianco.

- **Scegliere share di compagnia di cui è già direttore**

Paga 1000\$ fissi, metà vanno alla banca e metà alle casse della Compagnia

- **Scegliere share di compagnia con un altro direttore**

Il giocatore propone un prezzo (minimo 100\$ e multiplo di 100\$). Il Direttore può: a) **consentire l'acquisto** (metà \$ vanno alla banca e metà alle casse della Compagnia). Se nuovo player pareggia share, diventa nuovo direttore b) Comprare l'azione al prezzo suggerito (metà \$ vanno alla banca e metà al giocatore che ha proposto l'acquisto). In questo caso, il giocatore sceglierà azione diversa da comprare e così via finché non passa o compra.

- ✓ Se un player non ha soldi, prendi 200\$ dalla banca
- ✓ Se un player è direttore di tutte le compagnie in fondo alle colonne e non ha almeno 1000\$, ne sceglie una e paga tutto ciò che ha.
- ✓ Se finiscono le azioni acquistabili, la fase termina immediatamente.

2. Buy cities

Dal primo giocatore in senso orario, ognuno sceglie una città e la connette alla starting city di una Compagnia di cui possiede almeno un'azione. Il costo (rosso) viene pagato dalle casse della Compagnia; se non ha soldi, non può comprare. Un giocatore può comprare una sola tratta per Compagnia in questa fase (90°) La fase termina quando tutti hanno passato.

3. Receive income

Ciascun giocatore riceve income dalla Compagnia di cui possiede almeno 1 share. L'income è determinato dalla somma degli importi verdi su ogni città connessa. Se l'importo nelle casse non può essere diviso equamente, il Direttore riceve un extra 100\$ e il restante, se c'è, torna nelle casse della Compagnia

FINE GIOCO

- Alla fine della fase trade se restano in gioco meno shares del numero di giocatori
- All'inizio della fase Buy Cities se sono rimaste 5 o meno città da comprare
- Durante la fase Buy cities se finiscono le città da comprare

In ogni caso, il turno corrente viene terminato come gli altri, ad eccezione del fatto che nella fase Income il Direttore di una Compagnia, se non è possibile dividere equamente i soldi nelle casse, non prende l'extra di 100\$ ma la metà di tutto ciò che non è divisibile.

INCOME FINALI

Ciascuna Compagnia paga a giocatore 100\$ per ogni simbolo Coast to Coast sulle proprie città moltiplicato per il numero di azioni che si posseggono.

Chi ha più soldi vince, in caso di pareggio, vince il primo giocatore dell'ultimo turno.

AZIONI/FASI

1. Trade Shares

Dal primo giocatore in senso orario, si può fare un'azione tra:
(solo shares che si trovano in fondo alla colonna)

- **Scegliere share di compagnia senza direttore**

Paga l'ammontare indicato sulla share alla Compagnia. Il costo è minimo 100\$ e deve essere sempre divisibile per 100, poi sceglie una città di partenza e la mette di fianco.

- **Scegliere share di compagnia di cui è già direttore**

Paga 1000\$ fissi, metà vanno alla banca e metà alle casse della Compagnia

- **Scegliere share di compagnia con un altro direttore**

Il giocatore propone un prezzo (minimo 100\$ e multiplo di 100\$). Il Direttore può: a) **consentire l'acquisto** (metà \$ vanno alla banca e metà alle casse della Compagnia). Se nuovo player pareggia share, diventa nuovo direttore b) Comprare l'azione al prezzo suggerito (metà \$ vanno alla banca e metà al giocatore che ha proposto l'acquisto). In questo caso, il giocatore sceglierà azione diversa da comprare e così via finché non passa o compra.

- ✓ Se un player non ha soldi, prendi 200\$ dalla banca
- ✓ Se un player è direttore di tutte le compagnie in fondo alle colonne e non ha almeno 1000\$, ne sceglie una e paga tutto ciò che ha.
- ✓ Se finiscono le azioni acquistabili, la fase termina immediatamente.

2. Buy cities

Dal primo giocatore in senso orario, ognuno sceglie una città e la connette alla starting city di una Compagnia di cui possiede almeno un'azione. Il costo (rosso) viene pagato dalle casse della Compagnia; se non ha soldi, non può comprare. Un giocatore può comprare una sola tratta per Compagnia in questa fase (90°) La fase termina quando tutti hanno passato.

3. Receive income

Ciascun giocatore riceve income dalla Compagnia di cui possiede almeno 1 share. L'income è determinato dalla somma degli importi verdi su ogni città connessa. Se l'importo nelle casse non può essere diviso equamente, il Direttore riceve un extra 100\$ e il restante, se c'è, torna nelle casse della Compagnia

FINE GIOCO

- Alla fine della fase trade se restano in gioco meno shares del numero di giocatori
- All'inizio della fase Buy Cities se sono rimaste 5 o meno città da comprare
- Durante la fase Buy cities se finiscono le città da comprare

In ogni caso, il turno corrente viene terminato come gli altri, ad eccezione del fatto che nella fase Income il Direttore di una Compagnia, se non è possibile dividere equamente i soldi nelle casse, non prende l'extra di 100\$ ma la metà di tutto ciò che non è divisibile.

INCOME FINALI

Ciascuna Compagnia paga a giocatore 100\$ per ogni simbolo Coast to Coast sulle proprie città moltiplicato per il numero di azioni che si posseggono.

Chi ha più soldi vince, in caso di pareggio, vince il primo giocatore dell'ultimo turno.

AZIONI/FASI

1. Trade Shares

Dal primo giocatore in senso orario, si può fare un'azione tra:
(solo shares che si trovano in fondo alla colonna)

- **Scegliere share di compagnia senza direttore**

Paga l'ammontare indicato sulla share alla Compagnia. Il costo è minimo 100\$ e deve essere sempre divisibile per 100, poi sceglie una città di partenza e la mette di fianco.

- **Scegliere share di compagnia di cui è già direttore**

Paga 1000\$ fissi, metà vanno alla banca e metà alle casse della Compagnia

- **Scegliere share di compagnia con un altro direttore**

Il giocatore propone un prezzo (minimo 100\$ e multiplo di 100\$). Il Direttore può: a) **consentire l'acquisto** (metà \$ vanno alla banca e metà alle casse della Compagnia). Se nuovo player pareggia share, diventa nuovo direttore b) Comprare l'azione al prezzo suggerito (metà \$ vanno alla banca e metà al giocatore che ha proposto l'acquisto). In questo caso, il giocatore sceglierà azione diversa da comprare e così via finché non passa o compra.

- ✓ Se un player non ha soldi, prendi 200\$ dalla banca
- ✓ Se un player è direttore di tutte le compagnie in fondo alle colonne e non ha almeno 1000\$, ne sceglie una e paga tutto ciò che ha.
- ✓ Se finiscono le azioni acquistabili, la fase termina immediatamente.

2. Buy cities

Dal primo giocatore in senso orario, ognuno sceglie una città e la connette alla starting city di una Compagnia di cui possiede almeno un'azione. Il costo (rosso) viene pagato dalle casse della Compagnia; se non ha soldi, non può comprare. Un giocatore può comprare una sola tratta per Compagnia in questa fase (90°) La fase termina quando tutti hanno passato.

3. Receive income

Ciascun giocatore riceve income dalla Compagnia di cui possiede almeno 1 share. L'income è determinato dalla somma degli importi verdi su ogni città connessa. Se l'importo nelle casse non può essere diviso equamente, il Direttore riceve un extra 100\$ e il restante, se c'è, torna nelle casse della Compagnia

FINE GIOCO

- Alla fine della fase trade se restano in gioco meno shares del numero di giocatori
- All'inizio della fase Buy Cities se sono rimaste 5 o meno città da comprare
- Durante la fase Buy cities se finiscono le città da comprare

In ogni caso, il turno corrente viene terminato come gli altri, ad eccezione del fatto che nella fase Income il Direttore di una Compagnia, se non è possibile dividere equamente i soldi nelle casse, non prende l'extra di 100\$ ma la metà di tutto ciò che non è divisibile.

INCOME FINALI

Ciascuna Compagnia paga a giocatore 100\$ per ogni simbolo Coast to Coast sulle proprie città moltiplicato per il numero di azioni che si posseggono.

Chi ha più soldi vince, in caso di pareggio, vince il primo giocatore dell'ultimo turno.

SETUP

- ✓ Mescola le azioni ed elimina le prime due
- ✓ Poni le azioni in griglia di 4 colonne x 7 righe
- ✓ Mescola le città e ponile in griglia di 4 colonne x 9 righe
- ✓ Assegna un token a ogni compagnia
- ✓ Soldi 3P:2000, 4P:1700, 5P:1400