

RAILWAYS of the EASTERN U.S.

Creato da Martin Wallace e Glenn Drover

© Fred Distribution 2008

Introduzione

E' la metà del 1800 e sei a capo di una emergente società ferroviaria. E' cominciata l'era delle ferrovie. Le città pullulano di potenziali passeggeri, le zone interne hanno ricchissimi raccolti e le industrie sono piene di merci. Si prospettano alti profitti, ma chi sarà in grado di cogliere le migliori opportunità? La competizione sarà agguerrita, ma solo chi sarà più rapido, e magari più fortunato, riuscirà a prosperare.

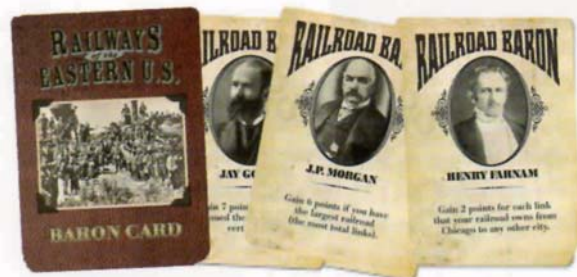
Hai colto l'occasione. Sei un Imprenditore adesso!

Componenti

Tabellone Il tabellone rappresenta la metà orientale degli Stati Uniti d'America durante i primi 50 anni dell'era delle ferrovie (1830 - 1880). La mappa è divisa in esagoni. Ogni esagono può contenere città, montagne (marrone), o aperta campagna (verde). Può essere presente dell'acqua (blue) e delle creste (linee marrone scuro) possono correre lungo alcuni lati degli esagoni. Durante la partita, le ferrovie vengono costruite posizionando le tessere binario su esagoni contigui, in modo da poter collegare le città tra loro.



Carte Imprenditore



Carte Operazioni



Questo Regolamento

Cominciare a Giocare

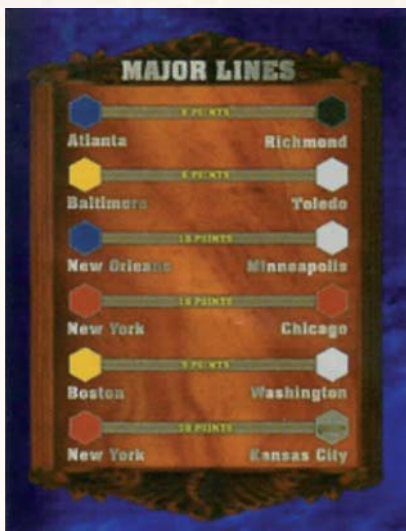
Preparazione Fare riferimento al regolamento base di *Railways of the World* per la preparazione e per altre informazioni utili o chiarimenti che potrebbero essere richiesti durante la partita.

Imprenditori Una volta preparato il tabellone (con i cubetti merce già posizionati sulle città), i giocatori prendono 2 carte Imprenditore. Ogni giocatore sceglie un imprenditore e lo posiziona a faccia in giù, di fronte a sé. La carta rimanente viene scartata ma posizionata sempre a faccia in giù. Alla fine della partita i giocatori rivelano la propria carta imprenditore e, se ne hanno soddisfatto i requisiti, ne ricevono i rispettivi punti vittoria.

Modalità di Gioco

Identificazione degli Esagoni Gli esagoni di montagna sono identificati con un punto. Se un esagono di montagna contiene dell'acqua, rimane comunque un esagono di montagna. Qualsiasi altro esagono non di montagna che contiene dell'acqua (blue) viene considerato un esagono di acqua e costruire su di esso costa \$3.000. Se un esagono non contiene alcun punto o acqua, viene considerato un esagono di aperta campagna.





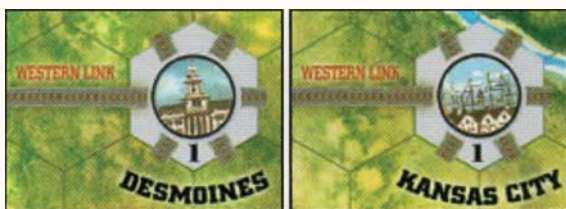
Tratte Principali

Rimuovere le carte operazioni "Major Line" dal mazzo e posizionarle a faccia in su al lato del tabellone. Queste carte rappresentano le tratte strategiche e il primo giocatore che ne completa una, riceve i relativi punti vittoria segnati sulla carta. Ogni tratta principale fornisce i punti vittoria una sola volta.

Regole Opzionali:

I giocatori possono scegliere di mescolare le carte "Major Line" insieme al mazzo delle carte operazioni, in modo da farle uscire, in maniera casuale, durante la partita.

Emettere Bond I giocatori possono emettere Bond solamente quando necessitano di soldi per fare un acquisto o pagare l'offerta di un'asta. (Ad esempio, se un giocatore non ha alcuna moneta e necessita di \$16.000 per costruire una ferrovia, egli può emettere quattro bond ma non ne può emettere altri legati a questa operazione.)



Costruire la Tratta Occidentale

I giocatori hanno a disposizione un'azione aggiuntiva.

Quest'azione consiste nel costruire una tratta che si estende oltre il bordo sinistro del tabellone. Il giocatore che la costruisce ha la possibilità di accedere alle ricchezze dell'America Occidentale.

Durante l'era delle ferrovie, i vagoni furono riempiti di bestiame e di grano per soddisfare le richieste delle città orientali in espansione (fino in Europa). La città di Chicago si sviluppò come principale snodo ferroviario, mercato e mattatoio del paese.

Una volta che un giocatore ha costruito una tratta completa verso Kansas City o Des Moines può, nel turno successivo, giocare l'azione "Costruire la Tratta Occidentale". Quando si gioca questa azione, si posiziona l'esagono "Special Link" (che si trova tra i componenti di *Raylways of the World*) sopra l'apposito esagono che si trova ad ovest della città di partenza della tratta. In seguito il giocatore vi piazza sopra la sua locomotiva di controllo e posiziona 4 cubetti merce rossi, prelevati dal sacchetto, sulla città di partenza. Il costo di questa azione è di \$30.000.

Una volta costruita la Tratta Occidentale, tutti i cubetti rossi consegnati a Chicago da una città collegata alla tratta, fanno posizionare su Chicago altri 2 cubetti presi a caso dalla scorta. Nota: il cubetto rosso consegnato viene tolto dal gioco e rimesso nel sacchetto prima di pescare i nuovi cubetti a caso per Chicago.

Fine del Gioco

Il numero di segnalini Città Senza Merci che stabilisce la fine della partita (come dal regolamento base) dipende dal numero dei giocatori:

2 Giocatori:	10 segnalini Città Senza Merci
3 Giocatori:	12 segnalini Città Senza Merci
4 Giocatori:	14 segnalini Città Senza Merci
5 Giocatori:	16 segnalini Città Senza Merci
6 Giocatori:	18 segnalini Città Senza Merci

Strategia

- Emettere bond fa parte del gioco, ma troppi debiti possono affossare la tua ferrovia. Fai attenzione al numero dei bond che emetti. Nonostante all'inizio ci sia la tentazione di costruire tratte lunghe, si consiglia di costruire tratte brevi e consegnare subito le merci, costruire altre tratte brevi e consegnare altre merci, per poi acquistare nuove locomotive e consegnare più merci, e così via.
- *Railways of the Eastern U.S.* è un gioco di grande competizione per il mercato. Cerca di collegare le migliori città al più presto possibile. Se tarderai troppo gli altri giocatori ti batteranno sul tempo!
- **NON** lasciare che un giocatore abbia il dominio del Nord-Est. Essendo molto densa di grandi città, questa zona permetterebbe ad un singolo giocatore di espandersi molto rapidamente. Due o tre giocatori dovrebbero sempre essere presenti in questa zona.
- Cerca sempre di capire quali merci gli altri giocatori potrebbero consegnare prima di te. Consegna queste merci rispetto altre che sarebbero più sicure (perché potrebbero essere in città da te controllate o perché non potrebbero essere più consegnate in altre città).
- All'inizio del gioco, vincere l'asta per essere il Primo Giocatore è molto importante. Essere il Primo Giocatore ti avvantaggia nella scelta delle azioni da fare, come costruire una tratta o consegnare merci. Fai sempre attenzione a non indebitarti troppo. Se il giocatore alla tua destra ha offerto una cifra molto alta, ti conviene passare: essere il secondo ha gli stessi vantaggi dell'essere Primo Giocatore (ed inoltre non dovrai pagare nulla!).
- Quando costruisci la tua prima tratta ferroviaria, guarda attentamente le città ed i colori dei cubetti sopra di esse. Costruisci in modo da poter consegnare correttamente le merci su una tratta (con una locomotiva di livello 1) o su due tratte (con una locomotiva di livello 2). Questo è un buon modo per cominciare a giocare.

Crediti

Progetto e Design - Glenn Drover e Martin Wallace

Progetto Grafico - Paul Niemeyer e David Oram

Regolamento - Sean Brown e Keith Blume

Design Grafico - Jacoby O'Connor e Jim Provenzale;

Fast Forward Design Associates

Produzione ed Assemblaggio - PLP

Traduzione - Giuseppe Ferrara (g.ferrara74@gmail.com)

Playtesting - Jack Provenzale, la Elgin Eagles (Michael Pennisi, Ray Petersen, Todd Sweet, Alan Reeve, Jim Kehoe), Six Feet Under (Ben Rohads, Rich Waldbiesser, Sue Waldbiesser, Shannon Carr, Emily Caine, Marco DeLaurentis, Eric Gibson, Rob Pusch, Andy Pogorzelski, Funagain Games (Nick Medinger, Margaret Harrington, Matt Ackerson, Mike Vecliner), Rainy Day Games (Steve Ellis, James Eastham, Brent Edington, Perry Lee, Dan Morgan, Ken Waters, Brian Collins), Shad Brown, George Marino, Terry Scarbeary, Leslie Lightstone, Brian Blume, Tom Wham.