

RAILWAYS of the WESTERN U.S.

Carte : Barone (12) Carte Operazioni (38)

Regole di riduzione dei cubetti merci per giochi a 2 e 3 giocatori

In una partita a 2 o 3 giocatori, riduci di 1 il numero di cubetti merci piazzati in ciascuna città. Tuttavia, nessuna città può iniziare la partita senza alcun Cubetto Merci al suo interno.

I giocatori possono scegliere di non utilizzare le espansioni City Rotors e/o Fuel Depots.

Espansione Fuel Depots

Ogni giocatore riceve 4 segnalini Deposito di Carburante (o 4 miniature di plastica se è disponibile l'espansione dedicata) del colore del giocatore.

Ogni giocatore durante l'azione *Costruire Binari* può utilizzare l'abilità aggiuntiva *Costruire un Deposito di Carburante* se ha a disposizione un Fuel Depots da posizionare.

Durante l'azione *Costruire Binari*, per ulteriori \$ 5.000, il giocatore attivo può piazzare **fino a due** Fuel Depots su una singola città a cui è collegato che non contenga già altri depositi di carburante (indipendentemente dal colore). Questa città non deve essere connessa a una tratta in costruzione.

Un Deposito di Carburante può essere utilizzato in due modi:

- quando si effettua la consegna di un cubo merci verso una Città in cui si dispone di un Deposito di Carburante, si può ignorare il colore di quella città e continuare la consegna attraverso di essa rimuovendo un Deposito di Carburante presente in quella città che torna di nuovo disponibile nella riserva del giocatore.
- Un Fuel Depots può essere utilizzato anche per effettuare una consegna più lunga utilizzando una locomotiva di livello inferiore:
 - durante una consegna, un giocatore può “fermarsi” in una città in cui possiede un Deposito di Carburante e terminare lì la propria azione (mantenendo il cubo accanto al Deposito se si gioca con la miniatura di plastica o sopra di esso se trattasi di un segnalino di cartone).
 - nella successiva azione si può continuare con la consegna rimuovendo un Deposito di Carburante dalla Città che torna disponibile nella riserva del giocatore.
 - Se non si continua con la consegna nella prossima azione (ad esempio perché non si hanno più azioni), il cubo merci viene scartato.

Puoi concatenare i Depositi di Carburante. Devi rimuovere un Deposito di Carburante ogni volta che ignori un colore di una città attraversandola, oppure quando ti “fermi” nella Città in cui è presente il tuo Fuel Depots per poi continuare la consegna del cubo merci nella successiva azione.

Un singolo Deposito di Carburante ti consentirà solo di ignorare il colore della Città oppure di estendere la consegna del cubo merci oltre la potenza della tua locomotiva. Ma se metti due Depositi di Carburante puoi usarli per fare entrambe le cose durante la stessa consegna (*in due round naturalmente*).

Esempio 1:

Mike ha un cubo viola nella Città A, una locomotiva di livello 4 e 2 Depositi di Carburante nella Città B viola che dista 4 tratte dalla Città A.

Nel *Round 1* consegna il cubo merci viola dalla Città A al suo Deposito di Carburante nella Città B. Rimuove 1 (uno) Fuel Depot per ignorare il colore della città e poi rimuove il cubo dalla mappa perchè prevede di estendere la consegna al suo prossimo *Round* (un Turno consiste di tre Round). (Non vengono assegnati punti in questo momento.)

Nel *Round 2*, Mike, rimuove l'altro Deposito di Carburante dalla Città B per viaggiare ulteriori 3 tratte verso la Città C dove effettua la consegna finale.

Mike ora guadagna un totale di 7 punti per le 4 tratte dalla Città A alla Città B e per le 3 tratte dalla Città B alla Città C.

Esempio 2:

hai una locomotiva di livello 8, e vuoi consegnare un cubo merci blu alla Città X blu a otto tratte di distanza. Ma devi passare prima per una Città blu a tre link di distanza... 3 punti invece di 8! Ma se piazzati un Deposito di Carburante nella prima Città blu in cui passi (quella a tre link di distanza), fai passare il cubo merci senza consegnarlo lì, rimuovi il Deposito Carburante e consegna il cubetto a destinazione nella Città X blu. Guadagni 8 punti invece che 3 al costo di \$ 5.000, mica male!

Esempio 3:

hai una locomotiva di livello 8, nel *Round* 2 sposti un cubo merci blu per 8 link fino a una Città gialla dove hai il Deposito di Carburante. Nel *Round* successivo togli il Deposito carburante e sposti il cubo merci blu fino a destinazione: immagina, puoi teoricamente fare fino a 16 punti con una consegna!

FINE DEL GIOCO

Il numero di Segnalini Città Vuota che attivano la fine di il gioco dipende dal numero di giocatori:

- 2 Giocatori: 10 segnalini Città Vuote
- 3 Giocatori: 12 segnalini Città Vuote
- 4 Giocatori: 14 segnalini Città Vuote
- 5 Giocatori: 16 segnalini Città Vuote
- 6 Giocatori: 18 segnalini Città Vuote

Ricordati di sottrarre 1 Punto Vittoria per ogni certificato obbligazionario emesso.

Il giocatore che ha il maggior numero di punti vittoria è il vincitore.

In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di Tratte completate. Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore con più soldi.

	Cerchio verde: Queste carte non possono essere prese. Danno un bonus al primo giocatore che raggiunge l'obiettivo descritto sulla carta (dopo che la carta diventa disponibile nel display). Una volta raggiunto l'obiettivo, la carta viene rimossa dal gioco e messa in una pila degli scarti. Molte di queste carte sono carte "Start" contrassegnate da una icona "S" gialla.
	Diamante Viola: Una volta scelta questa carta è posizionata davanti il giocatore per il resto della partita senza essere mai scartata. La carta fornisce un bonus continuo e può essere usata, dal giocatore che la possiede, solo in uno dei 3 Round del Turno. L'uso di questa carta non conta come un'azione.
	"X" rossa: queste carte vengono utilizzate immediatamente quando vengono prese e poi scartate.
	Mano di Carte: Questa carta può essere tenuta nella mano del giocatore, finché non decide di utilizzarla. Una volta utilizzata, la carta viene scartata. L'uso di questa carta non conta come un'azione.
	Simbolo Infinito: La carta rimane a faccia in su davanti al giocatore che gode dei benefici descritti sulla stessa per tutta la durata della partita.
	Stella Nera: queste carte sono opzionali e possono essere usate o sostituite a piacere all'interno dell'espansione in cui sono incluse (es. Mappa Messico).