

RAILWAYS OF THE WORLD

10 TH ANNIVERSARY

Benvenuto nell'era delle Ferrovie! Sei un imprenditore che cercherà di trarre profitti trasportando i passeggeri e consegnando le merci! I guadagni si prospettano alti, ma chi avrà il maggior successo? Dovrai decidere i percorsi migliori e costruire la ferrovia, consegnare le merci e aggiudicarti il mercato con la tua efficienza. Man mano che la tua rete ferroviaria si espanderà, potrai investire in nuove e più efficienti locomotive, per viaggiare più rapidamente e raggiungere posti sempre più lontani. Sarai in grado di riscrivere la storia e lasciare il tuo nome affianco ai più grandi Magnati delle Ferrovie?

Ci sono due giochi di base: Railways of the World e Railways of Nippon. I componenti del gioco base sono gli stessi tranne dove indicato.

Ogni mappa di gioco sarà composta dalle seguenti caratteristiche:

- Città: rosso, giallo, blu, nero, viola e grigio.
- Terreno: pianure, acqua, montagne e linee di cresta.

Le mappe degli Stati Uniti e del Messico sono incluse nel gioco base di Railways of the World e sono disponibili anche come espansioni. La mappa del Giappone è inclusa nel gioco di base Railways of Nippon ed è disponibile anche come espansione.

Questo Regolamento contiene le regole di base necessarie per giocare a ROTW, le regole specifiche per ciascuna delle mappe di espansione, le regole per i componenti aggiuntivi, nonché i chiarimenti, i suggerimenti, le varianti e la strategia generale.

TRACCIATO DEL REDDITO E DEL PUNTEGGIO

Il Tracciato del Reddito e del Punteggio del gioco base Railways of the World può essere utilizzato con tutte le mappe di espansione ad eccezione di Railways through Time, Railways of Great Britain, Railways of Europe, Railways of Nippon (*Railways of Portugal, Railways of Sweden e Railways of Australia*) in quanto queste ultime hanno ciascuna un proprio Tracciato, unico e incluso sulla Mappa. I giocatori usano i dischi di legno per tenere traccia dei loro punteggi sul Tracciato del Reddito e del Punteggio.

SEGNALINO PRIMO GIOCATORE

Il Segnalino Primo Giocatore viene assegnato al giocatore che vince l'asta per il 1° giocatore.

TESSERE BINARIO

Le tessere binario esagonali (rettilineo, curva, incrocio) sono usate per creare sezioni di binario ferroviario ("collegamenti" o "tratte") per collegare una città all'altra.

- Railways of the World possiede: 217 tessere binario;
- Railways of Nippon possiede: 164 tessere binario.

LOCOMOTIVE DI CONTROLLO DEL GIOCATORE

Un Set di 25 segnalini Locomotiva, per ogni colore del giocatore, è usato per mostrare quale giocatore controlla una determinata Tratta.

- 6 set per Railways of the World nei colori nero, verde, giallo, viola, rosso e blu
- 4 set per Railways of Nippon nei colori verde acqua, bianco, arancione e oro

NOTA: I colori delle locomotive non hanno alcuna relazione con i colori dei cubetti merci e con i colori delle città.

CARTE BARONE

Le Carte Barone danno ai giocatori obiettivi segreti per guadagnare punti vittoria extra, solitamente da aggiungere alla fine del gioco. Ogni Mappa (espansioni) ha il proprio set di Carte Barone.

CARTE OPERAZIONI

Le Carte Operazioni offrono ai giocatori obiettivi e vantaggi durante il gioco. Ogni mappa ha il proprio set di Carte Operazioni.

CARTE AIUTO GIOCATORE

Le carte aiuto giocatore mostrano le Linee Principali per la Mappa su un lato e sull'altro lato il riepilogo delle azioni del giocatore, i costi per costruire i binari e il numero di Indicatori di Città Vuota per l'attivazione del gioco finale. L'icona ruota dei colori è un aiuto quando si usano le "Mini Espansioni City Rotors". Ogni mappa ha il proprio set di carte aiuto giocatore.

CARTE LOCOMOTIVA

Rappresentano gli investimenti necessari per poter sostituire una vecchia locomotiva con un modello più nuovo ed efficiente. Tutte le compagnie iniziano il gioco con locomotive di livello "1". Il livello segnato sulla carta indica il numero massimo di tratte (link o collegamenti) che una merci può percorrere per essere consegnata.

Railways of the World - 24 carte ; Railways of Nippon - 16 carte

INDICATORI DI CITTÀ VUOTA

Gli Empty City Marker (ECM) sono indicatori di città vuota. Quando l'ultimo cubo merci di una città viene consegnato, si posiziona su questa città un segnalino ECM. Quando viene posizionato sulla Mappa un numero determinato di segnalini, il gioco termina alla fine del *Turno* successivo in cui viene posizionato l'ultimo segnalino (un *Turno* è formato da 3 Round).

Il numero di questi segnalini varia in base all'espansione che si sta giocando.

Railways of the World: 20 segnalini ; Railways of Nippon - 20 segnalini

TESSERE NUOVA CITTÀ

Il posizionamento di una di queste tessere ("Urbanizzazione") su una Città grigia rappresenta la crescita dell'industria in una piccola città e la nuova domanda di beni. Il posizionamento di una di queste tessere su un esagono Città grigio ne rappresenta lo sviluppo industriale, con una nuova richiesta di merci. Questo sviluppo significa che la città cambia colore, da grigio ad un nuovo colore, e da quel momento in quella città possono essere consegnate merci aventi il colore appena cambiato.

ROTW: 12 tessere Nuova Città; RON: 16 tessere Nuova Città.

CUBETTI MERCI

(1 sacchetto e 25 cubetti merci in ogni colore rosso, giallo, blu, nero e viola.) I cubetti di legno colorati vengono posizionati sulle città all'inizio del gioco e vengono trasportati sulle tratte ferroviarie per generare Punti Vittoria e guadagni per le ferrovie. Una volta "consegnate", la ferrovia che le ha trasportate si assicura una fetta di mercato e riceve un Reddito, incrementando così i propri guadagni.

CERTIFICATI OBBLIGAZIONARI

I Bond vengono emessi dalle compagnie ferroviarie per incrementare il proprio capitale. Una volta emesso, il bond viene collocato di fronte al giocatore che lo possiede ed il suo valore viene corrisposto dalla banca.

TESSERE COLLEGAMENTI SPECIALI

(2 tessere esagonali) Da utilizzare nella Mappa degli Stati Uniti Orientali.

SETUP DEL GIOCO

Configurazione di schede e componenti

- ✓ Seleziona la Mappa che desideri giocare e posizionala al centro del tavolo dove tutti possono vederla e raggiungerla.
- ✓ Mettere i cubetti merci nell'apposito sacchetto. Pescare a caso i cubetti merci e posizzionarli sulle città, rispettando la quantità indicata su ogni città. (in una partita a 2 o 3 giocatori, controlla la tabella per le riduzioni dei cubetti merci. Nessuna città può cominciare il gioco senza alcun cubo merci).
- ✓ Posizionare le tessere Nuova Città al lato del tabellone, in una pila a faccia in su, divise per colore.
- ✓ Posizionare le tessere Binario al lato del tabellone.
- ✓ Raggruppare per valore i Bond e posizzionarli in pile, a faccia in su.
- ✓ Metti i soldi da un lato per formare la banca.
- ✓ Contare gli Indicatori di Città Vuoti necessari in base alla Mappa selezionata e al numero di giocatori e rimettere nel box i segnalini restanti.

Configurazione delle Carte Operazioni

dal mazzo delle Carte Operazioni della Mappa che stai utilizzando:

- ✓ Prendi tutte le carte "start" contrassegnate da una "S" gialla nell'angolo in basso (salvo diversamente indicato come in Nippon);
- ✓ Prendi tutte le carte "Service Bounty" (*attenzione, queste carte non hanno la "S"*), ne peschi a caso 4 e rimetti le restanti nella scatola. (Prendi tutte le carte Service Bounty se ci sono solo 4 o meno nel mazzo)
- ✓ Ora metti le 4 carte Service Bounty selezionate e tutte le carte "Start" a faccia in su accanto alla Mappa, a formare un display.
- ✓ Infine, mischia le rimanenti Carte Operazioni quindi pesca carte pari a due volte il numero dei giocatori e aggiungile a faccia in su accanto alle altre.
- ✓ *SUGGERIMENTO: sovrapponi le carte dello stesso tipo per conservare lo spazio sul tavolo. (Hotels, City Growth, New Industry, Service Bounty, ecc.)*

Tracciare le Fasi di un Turno

- ✓ Posiziona un Indicatore Città Vuota di riserva (inutilizzato) sul primo spazio (Martelletto) della traccia Fasi di Turno sulla mappa per tracciare le Fasi di ogni Turno.
- ✓ L'icona di martelletto è un promemoria per la fase di asta del Primo Giocatore.
- ✓ I cerchi con i numeri 1-3 tracciano i 3 round delle azioni del giocatore.
- ✓ L'icona moneta è un promemoria per la fase Reddito e Dividendi.
- ✓ La carta con un simbolo di capovolgimento è un promemoria per girare una nuova Carta Operazione alla fine del turno.

SETUP DEL GIOCATORE

- ✓ A ogni giocatore vengono distribuite **due carte Barone**. Ne sceglie una da tenere di fronte a faccia in giù. L'altra viene scartata dal gioco senza essere rivelata.
- ✓ Ogni giocatore sceglie un colore e prende il set corrispondente di locomotive.
- ✓ Ogni giocatore riceve una pila di tessere Locomotiva (numerate 1-8) da posizionare di fronte a lui con il "Livello 1 Locomotiva" rivolto verso l'alto.

Tracciato del Reddito e del Punteggio

Il Tracciato del Reddito e del Punteggio viene utilizzato per tenere traccia dei Punti di ciascun giocatore e dei Redditi che ogni giocatore riceverà alla fine di ogni Turno.

- ✓ Il Reddito sulla Tracciato del Reddito e del Punteggio è in migliaia (\$ 1 = \$ 1.000).
- ✓ I giocatori posiziono i loro segnalini di legno (dischi) sul primo punto del Tracciato del Reddito e del Punteggio in modo da avere Reddito pari a "0" dollari all'inizio del gioco.

- ✓ Se un giocatore raggiunge la fine del Tracciato del Reddito e del Punteggio (99 punti per la Mappa EASTERN U.S.) sposta il proprio segnalino all'inizio del Tracciato. Alla fine della partita aggiunge il punteggio indicato sull'ultimo spazio del Tracciato (99 punti per la Mappa EASTERN U.S.) al punteggio raggiunto a fine partita. Quando il segnalino viene spostato all'inizio del Tracciato, il Reddito del giocatore per il resto del gioco sarà l'importo segnato sull'ultimo spazio del Tracciato (10k \$ per la Mappa EASTERN U.S.). (Esempio: come indicato sul Tracciato del Reddito e del Punteggio di Railways of Portugal, se il giocatore supera il punteggio di 55 (55+) punti, il suo Reddito sarà pari a \$ 5 fino al termine della partita. Se però quel giocatore raggiunge 55 o più punti sul Tracciato, ha zero dollari e più BOND del Reddito da incassare, ha giocato male!

Utilizzo di certificati e contanti

I giocatori iniziano senza soldi!

- ✓ Un giocatore, in qualsiasi momento durante il suo Round, può prendere uno o più certificati di obbligazione (mettendo i certificati davanti a sé per dimostrare che sono stati "emessi" da quel giocatore).
- ✓ Per ogni certificato obbligazionario emesso, il giocatore riceve \$ 5,000 dalla banca.
- ✓ I giocatori possono emettere BOND (senza alcun limite sul numero) solo quando hanno **bisogno di denaro** (per fare un acquisto o per fare un'offerta durante un'asta) e solo per una quantità di denaro necessaria a effettuare il pagamento. *Esempio se un giocatore ha 0\$ e ha bisogno di \$16k per costruire una Tratta, può emettere al massimo solo 4 certificati e non uno in più.*
- ✓ Una volta emessi, i BOND non possono essere più restituiti, rimangono davanti al giocatore per il resto della partita e ciascuno costa al giocatore \$ 1,000 durante la Fase Reddito e Dividendi. Inoltre alla fine del gioco, ogni BOND detenuto costerà al giocatore un punto vittoria in meno. BOND e soldi sono informazioni pubbliche!
- ✓ L'emissione di uno o più BOND non conta come azione.
- ✓ I BOND sono in tagli da 5 e da 10 e possono essere scambiati per risparmiare spazio.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Railways of the World è giocato in una serie di turni che consistono nelle seguenti tre fasi:

- 1 - Asta per stabilire il Primo Giocatore del Turno
- 2 - Azioni giocatore (1 azione per giocatore in ordine di turno in ciascuno dei 3 Round)
- 3 - Reddito e Dividendi

Il gioco termina nel turno successivo a quello in cui è stato posizionato sulla Mappa un certo numero di segnalini città senza merci (VUOTE) (vedi singole espansioni).

1 - ASTA PER IL PRIMO GIOCATORE

Si tiene un'asta per determinare quale giocatore sarà il "Primo Giocatore" per quel Turno (3 round di fila).

- ✓ Il giocatore più giovane presenterà la prima offerta del primo turno. Successivamente, il Primo Giocatore del Turno precedente inizierà l'asta nei round successivi.
- ✓ Le offerte continuano in senso orario fino a quando tutti, tranne il miglior offerente, sono passati.
- ✓ I giocatori possono superare l'offerta corrente oppure ritirarsi. L'offerta minima iniziale è di \$1.000.
- ✓ Se un giocatore decide di ritirarsi non può più partecipare all'asta per quel Turno.
- ✓ Il miglior offerente paga alla banca l'importo della sua offerta in dollari (emettendo BOND se necessario) e prende il segnalino Primo Giocatore.
- ✓ Se tutti i giocatori scelgono di passare, il giocatore alla sinistra del precedente Primo Giocatore diventa il nuovo Primo Giocatore.
- ✓ Usa la traccia "Ordine del Turno" sul tabellone per visualizzare l'ordine di turno. Il Primo Giocatore posiziona la sua locomotiva di controllo nel primo spazio, gli altri giocatori a seguire posizionano le loro locomotive di controllo sulla traccia in senso orario di gioco.

⇒ **PRIMA Variante - Asta per il Primo Giocatore (nuovi giocatori)**

Nel primo turno, il giocatore con la minore esperienza inizia per primo. Il gioco procede così in senso orario secondo le regole della variante base solo che questa volta, al termine dell'asta, i giocatori ricevono un compenso in base all'ordine del turno: il secondo classificato riceve \$1.000, il terzo riceve \$2.000 e così via (il sesto riceve 5000 \$). Dopo aver completato il primo turno, si applicano le normali regole del gioco e la successiva asta inizia con il giocatore che ha iniziato per primo la partita.

⇒ **SECONDA Variante - Asta per il Primo Giocatore (giocatori esperti)**

Le offerte sono le stesse indicate nelle regole principali di cui sopra, ma il primo giocatore che passa paga metà della sua offerta arrotondata per eccesso e giocherà il turno per ultimo. Pertanto quando i giocatori abbandonano l'asta, pagano metà della loro ultima offerta (arrotondata per eccesso) e determinano così l'ordine di turno (in base all'ordine (inverso) dei giocatori che hanno abbandonato l'asta). Il giocatore che vince l'asta paga l'intero importo della sua offerta e gioca per primo. Mantenere questo nuovo ordine di turno quando si effettua l'asta per il turno successivo.

(Per la scelta dell'ordine di turno la regola sarebbe l'asta per il primo e poi a seguire in ordine orario. Questo pone il problema che se mi trovo alla sinistra del giocatore più aggressivo nelle aste, posso starmene tranquillo, tanto sarò sempre secondo. Finire secondo infatti è buono quasi come arrivare primo ma non si paga nulla. Se mi trovo a destra invece è un problema. Abbiamo quindi preferito mettere in asta tutti i posti, e chi passava man mano pagava metà di quanto puntato (rounded down). Ci è sembrato più corretto e in questo modo l'asta molto più combattuta.)

2 – AZIONI DEI GIOCATORI

Vengono effettuati 3 Round di azioni.

- ✓ In ogni Round, ogni giocatore può eseguire un'azione, a partire dal Primo Giocatore e proseguendo nell'ordine di turno. *(Puoi anche passare, sacrificando la tua azione).*
- ✓ Al termine di ogni Round, il segnalino per marcare i Round avanza lungo la "Round Sequence Track" (i cerchi numerati 1-3 nella Turn Phase) e inizia un nuovo Round di azioni.
- ✓ In ogni Round un giocatore esegue una delle seguenti azioni (*è permesso anche passare*):
 - A – **Costruire Binari / Verificare il completamento di una Linea Principale**
 - B – **Urbanizzare una Città**
 - C – **Aggiornare il livello della Locomotiva**
 - D - **Consegnare un Cubo Merci**
 - E – **Selezionare una Carta Operazione**

A - COSTRUIRE BINARI / COMPLETARE UNA LINEA PRINCIPALE

I giocatori piazzano le tessere Binario sulla mappa nel tentativo di collegare le città.

- ✓ Un giocatore può costruire fino a quattro tessere Binario in un singolo Round di azione giocatore.
- ✓ Una tessera Binario o una serie di tessere Binario che collegano due città formano un "Link" o una "Tratta".
- ✓ Le tessere Binario devono essere posizionate in modo che i binari formino un percorso continuo.
- ✓ La prima tessera Binario deve essere posizionata in modo che sia collegata ad una città o ad un tratto incompleto di una ferrovia che appartenga allo stesso giocatore. Tutte le successive tessere binario, posizionate durante questa azione, devono continuare la tratta della prima tessera.
- ✓ *Se un giocatore ha posizionato 4 binari su una tratta da 5 esagoni (tra due città), può un altro giocatore costruire il binario rimanente per collegare le città e prendere possesso della tratta, inizialmente costruita dall'altro giocatore?*
NO! I giocatori possono costruire solo ed esclusivamente le proprie ferrovie, per completare i propri collegamenti.
- ✓ La costruzione termina quando il giocatore ha posizionato 4 tessere OPPURE collegato due città. Questo significa che **un giocatore non può costruire più di una tratta nella stessa azione.**
- ✓ Se un giocatore posiziona le tessere senza collegare due città, crea una "tratta incompleta". Tutte le tratte incomplete vengono rimosse alla fine del terzo Round di ogni Turno. *Tuttavia se non completi il tuo link in un Round, puoi terminarlo nel prossimo. Ci sono 3 Round in un Turno.*

- ✓ Una volta completata una Tratta, i giocatori non possono rimuovere le tessere binario ad eccezione dei collegamenti incompleti che devono essere rimossi alla fine del terzo round di ogni turno.
- ✓ Ogni qualvolta viene piazzata una tessera Binario, i giocatori devono posizionare una Locomotiva di controllo del proprio colore su una delle tessere Binario per indicare che la tratta è di loro proprietà. Se il collegamento non viene completato entro la fine del Turno, la traccia e il segnalino locomotiva saranno rimossi.
- ✓ *Le mie Tratte devono essere collegate continuamente? No. Non devi avere tutte le città della tua ferrovia collegate tra loro. Ad esempio, nella mappa degli Stati Uniti Orientali, è possibile creare la prima Tratta da New York a Boston e la seconda Tratta da Chicago a Indianapolis. Non è necessario connettersi alle Tratte precedentemente posizionate.*
- ✓ Il costo di costruzione di ogni tessera Binario è definito dal tipo di terreno (esagono sulla Mappa) sul quale la tessera binario è stata posizionata.

Verificare il completamento di una Linea Principale

Il primo giocatore che connette i due punti estremi di una Linea Principale usando **solo le proprie tratte** (ma attraversando un qualsiasi numero di altre città e indipendentemente dal livello raggiunto della locomotiva) guadagna immediatamente il numero corrispondente di punti sul Tracciato del Reddito e del Punteggio (l'intera rete deve appartenere ad un solo giocatore). Una volta che una Linea Principale è stata completata, non può più essere completata da nessun altro giocatore. Contrassegnare le Linee Principali completate sulla Mappa con un segnalino locomotiva del giocatore.

I costi per costruire una tessera Binario sono dettagliati sulle carte aiuto del giocatore. Se non diversamente specificato, i costi sono pagati alla banca.

- ✓ Esempio per la Mappa Eastern US, costruire un binario (dritto o una curva) su un esagono/terreno di "aperta campagna" (esagono verde) costa \$2.000; costruire su un esagono/terreno che contiene "acqua" (che sia mare o fiume, si riconosce da una goccia d'acqua sull'esagono) costa \$3.000; costruire su un esagono/terreno di "montagna" (si riconosce dal punto grigio sull'esagono) costa \$4.000. L'attraversamento di una "cresta" (linea rossa scura al lato dell'esagono) aumenta il costo della costruzione di ulteriori \$4.000.
- ✓ **Una cresta** è una linea di colore rosso scuro sul lato di un esagono di montagna. La costruzione di un binario che attraversa una cresta costa \$ 4.000 per cresta incrociata oltre ai normali costi del terreno. Se stai ponendo una tratta incompleta, il costo della cresta viene pagato quando la cresta è effettivamente attraversata, non quando il binario sta semplicemente toccando una cresta.
- ✓ È legale costruire un collegamento da due diverse estremità e unirle nel mezzo entro la fine del terzo Round di ogni Turno. (Un giocatore può costruire fino a 4 tessere binario fuori dalla Città A durante la prima azione, quindi costruire fino a 4 tessere binario fuori dalla Città B durante la sua seconda azione, quindi costruire fino a 4 tessere binario durante la sua terza azione per collegare le due sezioni di traccia per completare un singolo collegamento. Non è comune che un giocatore costruisca binari in questo modo in *Railways of the World*, ma è consentito).
- ✓ È permesso ai giocatori di modificare l'ultima tessera di un collegamento incompleto. Quando eseguono tale modifica, devono pagare nuovamente il costo del terreno e quindi proseguire normalmente l'azione di **Costruire Binari**.
- ✓ *Posso bloccare una Tratta incompleta? Sì, puoi. Se qualcuno non finisce di completare una Tratta in un Round, puoi costruire di fronte/davanti alla sua Tratta. Il giocatore bloccato però può reindirizzare l'ultima tessera binario che ha messo giù pagando di nuovo il costo sulla base del tipo di terreno in cui si trova la tessera binario..*
- ✓ *Non è possibile modificare gli esagoni di una tratta completa! Eccetto incroci!*
- ✓ i giocatori possono costruire incroci con le tessere binario, se necessario. Non possono però modificare la tratta esistente di un altro giocatore.
- ✓ il costo di costruzione di un incrocio è il medesimo dei binari normali. Gli incroci possono essere costruiti **solo ed esclusivamente** quando si deve attraversare una tratta completata, **inclusa la propria**. La tessera incrocio sostituisce la tessera binario esistente (*Dovrai trovare una tessera incrocio che corrisponda al percorso sia della tratta esistente che del tuo nuovo cavalcavia/sottopasso. Se la tessera incrocio non esiste, non puoi costruire l'incrocio!!!*).
- ✓ L'incrocio non può in nessun modo connettere due tratte che devono essere pensate come un cavalcavia o un sottopassaggio (*l'incrocio mantiene le due tratte separate e quindi non sono collegate. Le due tratte non si uniscono MAI*).
- ✓ Chi vuole mettere una tessera incrocio in pratica deve togliere una tessera binario di una Tratta completata e mettere in sostituzione una tessera incrocio per passare. Ovviamente la tessera incrocio che si mette bisogna pagarla: costa esattamente come la tessera binario che si sta sostituendo. Pertanto, la sostituzione su un terreno aperto costa \$ 2.000, la sostituzione su un terreno d'acqua costa \$ 3.000 e la sostituzione su un terreno montano costa \$ 4.000. Se si attraversa una cresta bisogna pagare 4.000 \$ in più.
- ✓ Quindi, in definitiva, posso mettere un incrocio su **qualsiasi** tratta **completata**, di chiunque essa sia (mie comprese). Di conseguenza, non posso mettere incroci su tratte altrui incomplete.

- ✓ *Gli incroci servono...ovviamente...ad "incrociare" altre tratte. Se devi attraversare un'altra tratta per andare oltre, metti un bell'incrocio e prosegui.*
- ✓ **gli esagoni Città permettono la costruzione dei binari solo sui lati dove sono presenti le connessioni (il piccolo binario che interseca il bordo dell'esagono)**
- ✓ *Gli incroci si possono mettere nel momento in cui devi attraversare tratte COMPLETE. Non puoi toccare tratte avversarie in costruzione (ovvero da completare). Se incontri tratte in costruzione sei costretto ad aggirarle! Le tratte in costruzione svolgono una funzione "muro" e quindi gli avversari, non potendole toccare, dovranno per forza aggirarle.*
- ✓ *E' possibile possedere più collegamenti tra due città (si impedisce agli avversari di poter costruire li)*
- ✓ *un giocatore può creare una nuova tratta che si connette a una tessera binario di una tratta precedentemente posizionata? No. Una Tratta deve essere da città a città. Non è possibile creare diramazioni di tratte nella serie Railways*

Un collegamento completo!

Tutte le tessere Binario sono collegate correttamente tra loro e la ferrovia collega 2 città.

Un collegamento incompleto

Tutte le tessere di Binario si connettono correttamente tra loro ma la ferrovia non collega le due città. Sebbene la costruzione sia corretta, la tratta non risulta completa.

Un collegamento scorretto

Tutte le tessere binario sono collegate a due città ma non formano una ferrovia continua; questa non è un'azione consentita.

Nota! Tutte le tessere binario devono essere posizionate sugli esagoni chiusi della mappa, con tutti i bordi dell'esagono ben delineati!

B – URBANIZZARE UNA CITTA'

- ✓ Il giocatore attivo paga 10.000 \$ alla banca e sceglie una tessera Nuova Città disponibile dalla pila al lato del tabellone (*divise per colore così si sceglie velocemente il colore*) e la posiziona sopra un esagono **città** di colore **grigio** (*solo grigio*). Dopodichè, due cubetti merci vengono pescati a caso dal sacchetto e aggiunti a quelli già presenti sulla città che si sta urbanizzando. Se la città Urbanizzata era vuota, rimuovere il segnalino "Indicatore Città Vuota" e posizionare sopra i due nuovi cubetti merci.
NOTA: questo non prolunga la durata della partita se il turno finale è già stato attivato.
NOTA: non ci sono tessere Nuova Città di colore rosso.
- ✓ **Ogni città può essere Urbanizzata solo una volta poiché ora sarà una città colorata e solo le città grigie possono essere urbanizzate.**
- ✓ *La Carta Operazione "Nuova Industria" è come se fosse l'Urbanizzazione di una Città a costo zero. (un risparmio di 10.000 dollari). La carta non costa nulla, devi solo spendere una tua azione per comprare la carta in questione.*
- ✓ *Non puoi mai urbanizzare una città che è già stata urbanizzata. Le carte "Urbanizzazione" e "New Industry" possono essere utilizzate solo nelle città grigie. Una volta che una città è urbanizzata, non è più grigia, ma del colore della tessera che è stata collocata su di essa quando è stata urbanizzata. Una volta che una città grigia è urbanizzata, non è più grigia ... per sempre.*

C - AGGIORNARE IL LIVELLO DELLA LOCOMOTIVA



- ✓ Il giocatore attivo può aggiornare la propria Locomotiva di **un livello una volta** per Round, sostituendo la vecchia carta con una nuova o girandola se necessario. Questo rappresenta un investimento, in quanto le Locomotive vengono sostituite da modelli più nuovi ed efficienti. Tutte le Locomotive partono dal livello "1".
- ✓ Il "livello della Locomotiva" (il numero mostrato sulla carta) indica il numero massimo di tratte su cui è possibile muovere un cubetto merci quando un giocatore esegue l'azione "Consegnare un Cubo Merci". (Esempio: un giocatore che ha una Locomotiva di livello "2" può consegnare una merci da una città ad un'altra distante una o due tratte ma non di più.)
- ✓ Il costo per l'aggiornamento della Locomotiva è mostrato sulla Carta Locomotiva. Un giocatore può aumentare di 1 solo livello per azione.
- ✓ Il livello massimo di una locomotiva è pari ad 8.





D - CONSEGNARE UN CUBO MERCI

- ✓ Il giocatore attivo può spostare un cubo merci, da una città all'altra, per consegnarlo a destinazione. Il cubo merci può essere spostato solamente lungo una Tratta completa e solo in una città che ne abbia il suo stesso colore (ad es. un cubetto rosso può essere consegnato solo in una città di colore rosso, ecc. *anche se la città rossa è vuota*)
- ✓ I cubetti merci possono essere consegnati da e attraverso le città grigie. Nessun cubo merci può essere consegnato a una Città grigia fino a quando non è stata urbanizzata e assegnato un colore.
- ✓ Il cubo merci può essere spostato per un numero di Tratte pari all'attuale livello della carta Locomotiva del giocatore attivo.
- ✓ Durante l'azione "Consegnare un Cubo Merci", un cubo non può mai attraversare due volte la stessa tratta o la stessa città (incluse le città di partenza e fine), né può viaggiare lungo la stessa tratta o link due volte.
- ✓ **Un cubo merci DEVE terminare il movimento ed essere consegnato non appena raggiunge una città dello stesso colore.** (*non può attraversare la città e continuare lungo il percorso a meno che non si giochi una carta operazione Espresso*)
- ✓ i cubetti merci non possono essere spostati senza che vengano consegnati in un'altra città (del colore del cubo, ovviamente). Non è possibile fermarsi a metà strada.
- ✓ Quando il cubo viene consegnato, viene rimosso dal gioco e inserito nel sacchetto. *Quindi i cubetti merci consegnati non rimuovono gli Indicatori di Città vuota.*
- ✓ Dopo aver consegnato il cubo merci, il giocatore procede con l'assegnazione del Reddito derivato dalla consegna. Ogni giocatore guadagna 1 punto sul "Tracciato del Reddito e del Punteggio" per ogni tratta di sua proprietà su cui è stato spostato il cubo. Questo vuol dire che è possibile spostare un cubo anche sulle tratte degli altri giocatori, facendo loro guadagnare i punti derivati dallo spostamento (sempre 1 punto per ogni Tratta). **La Tratta di partenza del cubo merci (la prima), però, deve appartenere al giocatore attivo. Un giocatore non può mai iniziare il movimento dalla tratta di un altro giocatore.**
- ✓ Se l'ultimo cubo merci viene spostato fuori da una città, in quella città deve essere inserito un Indicatore di Città Vuota. (Nota: il tipo di ECM inserito non ha importanza, sono semplicemente decorativi).
- ✓ *Il livello di una locomotiva indica il numero di tratte che è possibile percorrere durante un round (ricorda che un Turno è composto da 3 rounds). Per esempio, se hai una locomotiva di livello 3, puoi muovere UN SOLO cubo merci per un massimo di 3 tratte in un Turno, senza contare la città di partenza (da A a B, da B a C ed infine da C a D). La distanza, in esagoni, tra due città è completamente irrilevante (ad esempio, una locomotiva di livello 2 consegna una merci da A a B e da B a C, indipendentemente dalla loro distanza, calcolata in numero di esagoni).*
- ✓ *se una città ha il segnalino Città Vuota, si possono comunque ancora consegnare merci in questa città? Sì, certo, ma essendo vuota non ha più nulla da "offrire". Se la urbanizzi, o ci metti sopra dei cubetti merci presi con le carte operazioni, allora toglierai il segnalino "Città Vuota" e la Città sarà nuovamente "attiva".*
- ✓ *Un cubo non può passare due volte nella stessa città o nella stessa tratta mentre viaggia verso la sua destinazione.*

E - SELEZIONARE UNA CARTA OPERAZIONE

Un giocatore può selezionare una delle carte Operazioni disponibili nel display. **L'uso di una Carta Operazione non conta come un'azione** (*i giocatori possono giocare più di una Carta Operazione per turno*). La maggior parte delle carte Operazioni hanno un simbolo nell'angolo in basso. Ogni simbolo è associato a una regola speciale per quella carta:

	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 al 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).

Golden Spike: queste carte del mazzo Railways of North America sono per la variante Transcontinentale.

3. REDDITO E DIVIDENDI

- ✓ Tutti i giocatori guadagnano un Reddito pari al valore mostrato (in migliaia di dollari) sul "Tracciato del Reddito e del Punteggio" occupato dal loro segnalino punteggio.
- ✓ Una volta ottenute le entrate, i giocatori devono pagare gli Interessi/dividendi dei propri "Bond". Ogni giocatore deve pagare \$1.000 per ogni Bond che ha emesso.
- ✓ Se il giocatore non è in grado di pagare i dividendi, deve emettere altri bond per coprire il debito. Gli Interessi di questi nuovi Bond emessi non sono pagati subito ma saranno pagati durante la Fase "Reddito e Dividendi" del Turno successivo.
- ✓ In questo momento, qualsiasi collegamento incompleto (tessere Binario che non uniscono due città) viene rimosso.

Fine del turno

Dopo la fine della Fase "Reddito e Dividendi"

- ✓ Completa la fase "Reddito e Dividendi" pescando una carta aggiuntiva dal mazzo delle Carte Operazioni e ponila a faccia in su nel display. Quindi riporta il segnalino "Turn Phase" al 1° spazio ("martelletto") sulla track per iniziare l'asta per il Primo Giocatore del Turno successivo.

FINE DEL GIOCO

Consulta le sezioni delle regole appropriate per ciascuna specifica espansione più avanti in questo manuale per maggiori dettagli sulle condizioni di Fine Gioco.

- ✓ La fine del gioco viene attivata quando sulla Mappa sono presenti un determinato numero di Indicatori di Città Vuote. Il gioco prosegue per un altro Turno (completo) e poi termina. Il numero degli ECM necessari per attivare la fine della partita varia in base alla Mappa che si sta giocando e al numero di giocatori. Si prega di consultare le regole per la Mappa che si sta utilizzando per ulteriori dettagli (ogni Mappa prevede un certo numero di ECM necessari per attivare la fine della partita).
- ✓ Quando viene piazzato l'ultimo Indicatore di Città Vuota, **completa il Turno corrente** e poi **gioca un altro Turno completo**. Questo significa che ogni giocatore può eseguire tutte e tre le azioni durante il Turno in cui viene attivata la fine del gioco. Quindi tutti i giocatori possono eseguire altre 3 azioni (3 Round) prima che il gioco sia davvero finito.
- ✓ Se la fine del gioco non è stata ancora attivata, l'aggiunta di cubetti merci a una città vuota rimuoverà il suo Indicatore di Città Vuota, prolungando così il gioco. Ma dopo che la fine del gioco è stata attivata, non può essere più ritardata. Puoi ancora Urbanizzare o aggiungere cubetti merci alle Città vuote, ma questo non ritarderà più la fine del gioco.
- ✓ Una volta che è stata attivata la fine del gioco puoi rimuovere tutti gli Indicatori di Città Vuota perché non servono più.

Punteggio

Al termine del gioco, i punteggi dei giocatori vengono regolati come segue:

- ✓ Ogni Bond emesso da un giocatore fa tornare indietro di UNA casella il suo segnalino sul Tracciato del Reddito e del Punteggio.
- ✓ Le carte Barone vengono rivelate e verificato se l'obiettivo è stato raggiunto. Qualsiasi carta Barone che richiede il più alto .., il più basso .., il più lungo .. ecc. non viene considerata in caso di pareggio. (In caso di parità per un requisito della Carta Barone, non vengono assegnati punti bonus se non diversamente indicato sulla carta).
- ✓ Ogni Punto sul Tracciato del Reddito e del Punteggio vale un Punto Vittoria.

Come si vince

il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore.

- ✓ In caso di pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di Tratte (link).
- ✓ Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore con più denaro.

Concetti e chiarimenti del gioco

Certificati obbligazionari e denaro: i certificati obbligazionari sono informazioni pubbliche. Sugeriamo che i soldi siano anche informazioni pubbliche.

Poiché tutte le altre condizioni di vittoria finale delle carte Barone possono essere tracciate, riteniamo che i soldi non dovrebbero dare un vantaggio in più se nascosti. Detto questo, per favore gioca il gioco come preferisci tu e il tuo gruppo di gioco (le "house rules" sono permesse e incoraggiate).

Numero dei giocatori raccomandato per ciascuna Mappa di espansione:

Puoi anche usare la tabella sotto indicata come guida per regolare il tuo stile di gioco. A fronte di un numero minore di giocatori ne consegue un gioco con interazione diretta più bassa, mentre a fronte di un numero maggiore di giocatori ne consegue un gioco più spietato. È interessante notare che l'espansione "Railways Through Time" consente di regolare semplicemente il numero di schede utilizzate per ottenere lo stesso effetto.

2 giocatori	3 giocatori	4 giocatori	5 giocatori	6 giocatori
Messico	Messico	Nord America	USA Orientale	USA Orientale
USA Orientale *	Nord America	Gran Bretagna	USA Occidentale	USA Occidentale
Railways through the time	Europa	Europa	Europa	
Giappone	Railways through the time	Railways through the time	Gran Bretagna	
Portogallo	Giappone	Giappone		
	Portogallo			

* con la variante Glenn Drover

Consigli per le linee principali:

- ✓ Raccomandiamo che il giocatore che completi una "Linea Principale" ponga uno dei suoi segnalini locomotiva sulla Mappa per mostrare di averla completata.
- ✓ Consigliamo ai giocatori di utilizzare una serie di due segnalini corrispondenti (come perline di vetro o bandiere) per contrassegnare sulla Mappa le due estremità di ciascuna "Linea Principale" in modo che tutti i giocatori possano identificare facilmente i percorsi.

Consigli per le carte Service Bounty

Piazza un piccolo dado a 6 facce sulla città (con il numero corrispondente al Guadagno della carta) per ricordare a tutti i giocatori che il SERVICE BOUNTY è disponibile per quella città. Rimuovi il dado quando il SERVICE BOUNTY è stato rivendicato da qualcuno.

VARIANTI

⇒ **Riduzione dei cubetti merci per pochi giocatori:** in genere, in un gioco a 2 o 3 giocatori, si riduce di 1 il numero di cubetti merci piazzati in ciascuna città. Tuttavia, alcune Mappe di espansione non richiedono la riduzione del numero di cubetti per un minor numero di giocatori. La Mappa Europa è stata progettata per giocare bene con pochi giocatori e molti ritengono che anche la Mappa Gran Bretagna possa essere giocata meglio senza la riduzione del numero di cubetti.

MAPPA	2 GIOCATORI	3 GIOCATORI
USA ORIENTALE	RIDURRE	RIDURRE
USA OCCIDENTALE	RIDURRE	RIDURRE
MESSICO	NON RIDURRE	NON RIDURRE
EUROPA	NON RIDURRE	NON RIDURRE
GRAN BRETAGNA	NON RIDURRE	NON RIDURRE
NORD AMERICA	RIDURRE	RIDURRE
THROUGH TIME	NON RIDURRE	NON RIDURRE
GIAPPONE	NON RIDURRE	NON RIDURRE
PORTOGALLO	NON RIDURRE	NON RIDURRE

Nota: Nessuna città può cominciare il gioco senza alcun cubetto merci.

⇒ **Eliminare il re-indirizzamento dell'ultima tessera binario**

Non è permesso reindirizzare l'ultima tessera binario di una tratta incompleta. Questo consente un blocco più aggressivo.

⇒ **Giochi più corti:** per un gioco un po' più corto, diminuire di 2 unità il numero di Indicatori di Città Vuota necessari per terminare il gioco.

⇒ **Carte Barone:** Metodo di selezione alternativo per le carte Barone: i giocatori decidono quale carta del Barone conservare e quale scartare solo dopo il completamento della prima "Linea Principale".

STRATEGIE

L'emissione di obbligazioni fa parte del gioco, ma troppi debiti possono seppellire la tua ferrovia. Sii disciplinato con il numero di Bond che emetti. Mentre può essere molto allettante all'inizio costruire una grande rete e partire per le consegne lunghe, una strategia più sicura è quella di costruire una tratta breve, consegnare merci, creare un'altra tratta breve, consegnare più cubetti merci, aggiornare il livello della Locomotiva, consegnare più cubetti merci, e così via.

- ✓ Railways of the World è un gioco di brutale competizione per i mercati. Cerca di proteggere i tuoi collegamenti di tracciamento verso le migliori città il prima possibile. Se aspetti, gli altri giocatori arriveranno per primi!
- ✓ Dovresti ricercare le merci che un altro giocatore potrebbe consegnare prima di te. Consegna queste merci "a rischio" prima di quelle "più sicure" (sicure o perché si trovano in una città a cui puoi collegarti solo te o perché nessun altro giocatore può consegnarle a una città correttamente colorata).
- ✓ All'inizio del gioco, vincere l'asta può essere molto importante. Giocando per primi ci si garantisce di ottenere la prima scelta per carta operazione presente sul display, il percorso o il Cubo Merci che si desidera. Tuttavia, devi anche tenere sotto controllo le tue spese per evitare di indebitarti troppo. E se il giocatore alla tua destra fa una grande offerta, potrebbe essere una buona idea passare, dato che giocare secondi è quasi buono come giocare primi (e non pagherai nulla!).
- ✓ Quando cerchi di decidere dove costruire i tuoi primi collegamenti, cerca le concentrazioni di merci di un colore e le città che prendono quelle merci. Assicurati di creare collegamenti che ti consentano di consegnare alcune merci subito (con una locomotiva di livello 1) e alcune che possono essere consegnate con due collegamenti (e una locomotiva di livello 2). In questo modo inizierai bene.
- ✓ Le "Linee Principali" sono disponibili dall'inizio del gioco. Sii consapevole di dove si trovano e lavora per incorporarne una o due nella tua strategia di gioco. Potresti anche considerare di giocare per impedire ai tuoi avversari di completare le linee principali!

Strategia – Railways of the Eastern U.S.

NON permettere a un singolo giocatore di dominare il Nord-Est della Mappa orientale degli Stati Uniti. Questa regione è molto densa di grandi città; un giocatore lasciato da solo qui creerà una ferrovia molto potente. Due o tre giocatori dovrebbero essere presenti in questa zona redditizia.

Strategia - Railways of Europe

Poiché la Mappa è più piccola e la geografia dell'Europa è differente (è più montagnosa) la concorrenza/competizione tra i giocatori inizia molto prima.

- Immediatamente c'è una lotta per prendere il possesso delle tratte al centro del tabellone. Queste precoci costruzioni devono essere calibrate con attenzione per non emettere troppi certificati obbligazionari.
- Emettere troppi certificati Bond all'inizio del gioco, per costruire la vostra rete ferroviaria, è molto pericoloso. *Il reddito massimo in questo gioco non è così alto quanto nel gioco base.*
- *Ora che le Linee Principali sono disponibili dall'inizio, guardate dove sono le Linee Principali in modo da incorporarne una o due alla vostra strategia di gioco.*

RAILWAYS of the EASTERN U.S.

Carte: Barone (12) - Carte Operazioni (31)

Western Link

La costruzione del Western Link rappresenta la costruzione di una rete ferroviaria ad ovest del bordo sinistro della mappa. Questa rete darà al giocatore l'accesso alla grande ricchezza dell'Ovest americano. Durante l'Era della ferrovia, innumerevoli ferrovie piene di bestiame e grano venivano trasportate per alimentare le città in crescita in Oriente (e in Europa). La città di Chicago è cresciuta e ha prosperato...

Azione di Costruzione del Western Link

- ✓ Una volta che un giocatore ha costruito una tratta completa verso Kansas City o Des Moines può, dal Round successivo, eseguire l'azione "Costruire la Western Link" pagando \$ 30,000. Dopodiché il giocatore posiziona l'esagono "Special Link" sopra l'apposito spazio ad ovest di KC o DM e vi piazza sopra la sua locomotiva di controllo. 4 cubetti merci rossi, prelevati dal sacchetto, sono posizionati (aggiunti) sulla città Western Link (su Kansas City o su Des Moines). Una volta costruita la Western Link, ogni cubetto rosso consegnato a Chicago, da una città Western Link, fa posizionare su Chicago altri 2 cubetti merci casuali presi dal sacchetto.

Nota: i cubetti rossi consegnati vengono rimessi nel sacchetto prima di pescare nuovi cubetti merci a caso per Chicago.

- ✓ Solo una Western Link può essere costruita in ciascuna delle due città ammissibili: Kansas City e Des Moines.
- ✓ La Western Link è **una tratta** ma collega solo 1 città: KansasCity o DesMoines. E' una Tratta valida per le Carte Barone.
- ✓ I due cubetti che peschi a caso posizionati su Chicago per ogni cubetto rosso che arriva dalla WL, sono sempre consegnabili da qualsiasi giocatore. Costruire la WL conviene se prima ti sei costruito una rete di trasporto che ti permetta di sfruttarne le conseguenze (i cubetti rossi verso Chicago + i due a caso da Chicago verso altre città, ma soprattutto perché è stata completata la Linea Principale da 20 punti e la consegna di cubetti merci lungo questa tratta).
- ✓ Il Western Link può essere costruito in entrambe le città, a condizione che sia collegato alla linea principale KC-NY.
- ✓ Potresti spedire i cubetti rossi a New York o Charleston se ci sono i collegamenti e hai la locomotiva di livello adeguato, ma consegnando lì non riceverai i cubetti merci bonus che riceveresti invece consegnando a Chicago.
- ✓ Collegare New York a KC è un ottimo modo per sfruttare il Western Link e guadagnare i 20 punti della "Linea Principale".
- ✓ Ci sono 2 collegamenti occidentali, Des Moines e Kansas City. Entrambi possono essere costruiti da qualsiasi giocatore, o entrambi dallo stesso giocatore, ma entrambe le città hanno solo una tessera speciale a testa disponibile. Il giocatore che costruisce il Western Link deve avere una Tratta completa alla città corrispondente. Il completamento di un collegamento tra Des Moines e Rock Island consente a un giocatore di costruire il Des Moines Western Link, ma non il Western Link di Kansas City. Il completamento di un collegamento tra Des Moines e Kansas City consentirebbe a un giocatore di costruire una o entrambe le Western Link.
- ✓ Certamente è preferibile non dover competere per consegnare i cubetti merci rossi piazzati a seguito dell'azione Costruire la Western Link. Spero che i tuoi avversari non abbiano una Tratta da Kansas City o da Des Moines! (i 4 cubetti merci di colore rosso posizionati su una città WL a seguito dell'azione "Costruire la Western Link", sono consegnabili da qualsiasi giocatore che abbia una Tratta di proprietà che parte da una città WL. Inoltre è sicuramente preferibile non avere TROPPO competizione a Chicago, in modo da poter controllare la coppia di nuovi cubetti merci che vengono aggiunti a Chicago ogni volta che un cubo rosso viene consegnato. Per ridurre la competizione a Chicago (e per poter consegnare così i cubetti rossi) è sufficiente controllare i due collegamenti EST di Chicago perché gli altri due collegamenti della città di Chicago sono molto più difficili da rendere redditizi per gli altri giocatori.

“Linea Principale”: da New York a Kansas City & Western Link

- ✓ Il primo giocatore che collega New York e Kansas City insieme a un Western Link costruito a Kansas City o a Des Moines guadagna 20 punti sul Tracciato del Reddito e del Punteggio.
- ✓ Se il Western Link è stato costruito a Des Moines, il giocatore deve collegare Des Moines alla tratta che collega Kansas City e New York.

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. Vedi anche la variante di Glenn Drover “2 giocatori” per gli Stati Uniti Orientali.

Glenn Drover Variante (2 giocatori)

La variante a 2 giocatori di "Glenn Drover" per la mappa degli Stati Uniti Orientali: nessuno dei due giocatori può costruire a Ovest delle montagne finché un giocatore non raggiunge 30 punti. Questo rende il gioco a due giocatori più spietato.

Fine del gioco

Il numero di Segnalini Città Vuote (ECM) che attiva la fine del 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 obbligazione Bond emessa.

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.

RAILWAYS of MEXICO

Carte

Barone (12) Carte Operazioni (38)

Nota: le carte con la Stella Nera (Carte Barone e Carte Operatione) sono opzionali e possono essere usate o sostituite a piacere.

Fine del gioco

Il numero di Segnalini Città Vuote (ECM) che attivano la fine del gioco dipende dal numero dei giocatori:

2 giocatori: 8 segnalini Città Vuote

3 giocatori: 9 segnalini Città Vuote

4 giocatori: 10 segnalini Città Vuote

Ricordati di sottrarre 1 Punto Vittoria per ogni obbligazione Bond emessa.

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.

RAILWAYS of EUROPE

Carte

- Barone (10) - Carte Operazioni (29)

Capital Charter

Dopo che un giocatore ha rivendicato una carta Capital Charter, riceve un punto per ogni Tratta costruita da o verso quella città. Ad esempio, un giocatore che sceglie il Paris Capital Charter quando ci sono già due Tratte completate a Parigi, può guadagnare, al massimo 4 punti da questa Carta in quanto ci sono solo quattro ingressi rimanenti alla città di Parigi.

City Charter

Dopo aver rivendicato una City Charter, nessun altro giocatore può costruire una Tratta in quella città.

Nota: il City Charter non ha effetto sulle Tratte esistenti costruite nella città prima della scelta della Carta.

Fine del gioco

Il numero di Segnalini Città Vuote (ECM) che attiva la fine del gioco dipende dal numero dei giocatori:

2 giocatori: 9 segnalini Città Vuote

3 giocatori: 11 segnalini Città Vuote

4 giocatori: 13 segnalini Città Vuote

5 giocatori: 15 segnalini Città Vuote

Ricordati di sottrarre 1 Punto Vittoria per ogni obbligazione Bond emessa.

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.

RAILWAYS of GREAT BRITAIN

Nota sulla mappa: i giocatori non possono costruire Tratte oltrepassando la Linea Nera tra le città di Hull, Grimsby e Goole. Questo rappresenta l'Humber, il grande estuario su cui non hanno costruito il ponte fino al 1981 che è stato il ponte sospeso più lungo del mondo a quel tempo.

Carte

- Barone (10)
- Carte Operazioni (27)

Fine del gioco

Il numero di Segnalini Città Vuote (ECM) che attiva la fine del gioco dipende dal numero dei 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

Ricordati di sottrarre 1 Punto Vittoria per ogni obbligazione Bond emessa.

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.

RAILWAYS of PORTUGAL

Carte

- Goal (10)
- Carte Operazioni (34)

INTRODUZIONE

Railways of Portugal è una mappa di espansione per Railways of the World, progettata per 2, 3 o 4 giocatori. Avrai bisogno dei pezzi del gioco base Railways of the World o "Railways of Nippon (non l'espansione) per giocarci. Le regole per questa espansione sono le stesse di Railways of the World, con le seguenti eccezioni:

SETUP

Al momento del setup, piazza 3 cubetti merci a Acores, 3 cubetti merci in Madeira e 2 cubetti merci in ogni città rimanente.

In questa espansione, le carte Barone sono sostituite dalle carte Goal. Distribuisci casualmente due carte a ogni giocatore, che ne sceglie una e scarta l'altra.

Sebbene non ci siano Città Nere all'inizio del gioco, posiziona i cubetti neri a caso insieme a tutti gli altri cubetti merci. Ricordati di mescolare tutte e 7 le carte Service Bounty e di renderne disponibili casualmente 4 all'inizio del gioco. Rimuovi le altre 3 carte Service Bounty dal gioco.

COLLEGAMENTI MARITTIMI

Ci sono 10 Tratte marittime in Railways of Portugal. Ognuna conta come 1 Tratta per tutti gli obiettivi. Come durante una consueta azione, il giocatore può creare una Tratta marittima pagando \$ 6.000 e poi può posizionare una locomotiva del proprio colore su uno spazio di connessione non occupato.

Un giocatore può possedere al massimo UNA connessione tra Madeira e Sagres e tra Acores e Lisbona! Solo una Tratta Marittima tra queste città!

Quando si muove un cubo merci tra Madeira e Sagres o tra Acores e Lisbona, il giocatore attivo sceglie quale Tratta esistente utilizzare. Il proprietario della Tratta selezionata guadagna UN PUNTO sulla Income Track.

*La mia comprensione è che potresti consegnare sull'isola utilizzando il collegamento di qualcun altro, ma puoi consegnare dall'isola solo se hai un collegamento marittimo di proprietà. (rispettando la regola che la tratta di partenza del cubo merci (la prima) deve essere di proprietà del giocatore che spedisce). **Pensa ai collegamenti marittimi come 4 tratte parallele che collegano le stesse 2 città***

Tra Madeira e Sagres, così come tra Acores e Lisbona, ci sono esattamente 4 spazi connessione. Un giocatore può possedere al massimo uno spazio connessione su ciascuna delle due tratte.

COLLEGAMENTO A LISBONA

Ogni giocatore può costruire una sola Tratta verso Lisbona per *Turno* (un Turno consiste di tre Round), sia via terra che via mare. L'esagono nero accanto a Lisbona non è giocabile.

Ogni giocatore può creare una sola connessione a Lisbona per Turno (un Turno consiste di tre Round), sia via terra che via mare. Ma Lisbona ha solamente 2 connessioni via terra (2 piccoli binarietti disegnati sulla tessera città) e ben tre diverse connessioni via mare (verso Acores, Porto e Sines). Quindi ci sono in totale 5 Tratte disponibili verso Lisbona. Ogni giocatore può occupare uno di questi 5 collegamenti una volta ogni tre Round (1 volta per Turno).

ACORES e MADEIRA

Alla fine di ogni *Turno*, le città di Acores e Madeira ricevono ognuna un nuovo cubo merci casuale aggiuntivo, estratto dal sacchetto (un simbolo è stato aggiunto al grafico delle Fasi del Turno per ricordare di farlo). Si aggiunge un cubo merci fin quando non inizia l'Industrial Age (vedi sotto).

URBANIZZARE LE CITTA' NERE

Il costo per l'Urbanizzazione di una Città Nera è di \$ 5.000

INDUSTRIAL AGE

L'Era Industriale inizia non appena viene messa in gioco una tessera Città Nera.

Ciò può verificarsi per una qualsiasi di queste due situazioni:

- 1) Una Città Nera viene Urbanizzata per \$ 5.000;
- 2) non appena sulla mappa compaiono 3 Segnalini Città Vuote sulle città grigie. Posiziona immediatamente una tessera Città Nera sulla Città Grigia che è appena diventata vuota. Non posizionare nuovi cubetti merci su questa nuova Città Nera come si farebbe normalmente durante un'azione di Urbanizzazione.

NOTA: Non appena inizia l'Industrial Age, Acores e Madeira smettono di ricevere un nuovo cubo merci alla fine di ogni *Turno*.

Linee Principali

3 delle 5 Linee Principali di Railways of Portugal richiedono di collegare 3 città per completare la linea principale. Il primo giocatore a collegare le 3 città usando solo proprie Tratte (ma collegandosi attraverso un qualsiasi numero di altre città) guadagna immediatamente il numero di punti corrispondente. Queste 3 città possono essere collegate in qualsiasi ordine.

FINE DEL GIOCO

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

- 2 Giocatori: 9 segnalini Città Vuote
- 3 Giocatori: 10 segnalini Città Vuote
- 4 Giocatori: 11 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.

Man mano che la mappa diventa affollata, ricorda che i giocatori possono costruire Incroci se necessario, ma non possono reindirizzare la tratta di un altro giocatore. Il costo per la costruzione degli Incroci è lo stesso che per normali tessere binario. Gli Incroci possono essere costruiti solo quando si attraversa una tratta esistente completata, inclusa la propria.

RAILWAYS of NORTH AMERICA

Carte

Barone (12) Carte Operazioni (46)

In partite con 2 o 3 giocatori piazza un cubo merci in meno in ogni città (mai una città rimane vuota).

Le carte "Mine" e "Ferry Line" hanno l'Icona Carta START. Sono pertanto sempre disponibili all'inizio del gioco e non prendono quindi parte alle operazioni di setup.

Solo una miniera (MINE) può essere costruita su ogni città, anche se una precedente miniera è stata esaurita.

MINIERA: Questa carta costa \$ 10.000 e consente di aggiungere immediatamente cubetti merci extra a una **Città Grigia**: continua a pescare cubetti finché non ne ottieni uno che corrisponda a quelli pescati in precedenza (che viene scartato). Si otterranno quindi 1-5 cubetti merci colorati diversi, a seconda di cosa si è pescato. Posiziona i cubetti merci pescati sulla città Grigia dopo aver scartato l'ultimo cubetto merci pescato.

Non puoi utilizzare la carta MINIERA due volte sulla stessa città. Ma puoi utilizzare altre carte per aggiungere cubetti merci come al solito (City Growth, ecc) quando la miniera si è esaurita. Scartare la carta una volta usata. E' una carta utile soprattutto verso la fine della partita per sperare di consegnare altri cubetti merci.

Chiarimenti sulla mappa

Snow Line La Snow Line (“Linea della Neve”) attraversa il centro della mappa ed è contrassegnata dai simboli “fiocchi di neve” sui bordi degli esagoni. *Costruire Binari* su qualsiasi esagono a nord della Linea della Neve, a causa del freddo e del gelo, costa \$ 1.000 in più rispetto al prezzo normale.

Eccezione: Si può costruire su un esagono con il simbolo Traghetto SOLO scartando una carta Ferry Line precedentemente acquisita. La costruzione è gratis non si paga neanche il supplemento di \$ 1.000.

Se un esagono è completamente delineato ma non ha un simbolo Traghetto, trattalo come un esagono normale. Alcuni esagoni, prevalentemente d'acqua, possono sembrare che non è possibile costruirci sopra un binario, ma se sono completamente delineati, allora è legale costruirci. (Sono esagoni d'acqua, ovviamente.)

Le Ferry Lines consentite sono stampate sulla mappa come piccoli cerchi blu con una nave bianca al loro interno. (vedi vicino le città di Iqaluit e St. John). Ci sono 6 posti Ferry Lines e solo 5 carte Ferry in totale, il che significa solo 5 Ferry Lines possono essere costruite in una partita.

L'esagono d'acqua a sud-ovest di Iqaluit è un esagono costruibile anche se essenzialmente inutile in quanto non ci sono Ferry Lines o ingressi alla città per collegarsi.

Carte Operazioni influenzate dalla linea della neve:

- **Ferry Line** (5 carte nel gioco): Puoi costruire gratuitamente sopra un esagono con simbolo “traghetto”. Puoi ignorare (per questa costruzione) il supplemento (di \$ 1.000) della Linea della Neve. Dopo l'uso la carta va immediatamente scartata. **La carta è l'unico modo per costruire su un esagono con simbolo “traghetto”.**
- **Tunnel Engineer** (4 carte nel gioco): In una futura singola Azione di *Costruire Binari* tutte le montagne e le creste costano la metà per quella costruzione. Invece di pagare \$ 4000 per terreno di montagna più \$ 4000 per attraversamento di creste, il prezzo scende a \$ 2000 per terreno di montagna più \$ 2000 per attraversamento di creste. **Se si costruisce sopra la Linea della Neve aggiungere \$ 1.000.** Questa carta può essere utilizzata in combinazione con la carta Perfect Engineering per posizionare fino a 5 tessere Binario a metà prezzo su terreni montuosi e incroci.
- **Government Land Grant** (4 carte nel gioco): Qualsiasi binario costruito su un terreno aperto (esagono verde) durante una singola futura azione di *costruire binari* non ha alcun costo. (\$1.000 se costruito sopra la Linea della Neve). Se combinata con la carta Perfect Engineering, puoi costruire gratis fino a 5 tessere Binario su terreno aperto (esagono verde). Pagare eventualmente \$1.000 se si costruisce sopra la Linea della Neve.

FINE DEL GIOCO

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

- 2 Giocatori: 9 segnalini Città Vuote
- 3 Giocatori: 11 segnalini Città Vuote
- 4 Giocatori: 13 segnalini Città Vuote
- 5 Giocatori: 15 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.

RAILWAYS of NIPPON

Carte

Barone (10) Carte Operazioni (42)

Setup

Railways of Nippon include solo due carte Service Bounty. Durante il setup del gioco prendi dal mazzo delle Carte Operazioni le due carte Service Bounty e le due carte Start e ponile a faccia in su nel display prima di aggiungere altre due carte per giocatore.

Se si gioca con la carta promo **Shinbashi Station**, è necessario posizionare un cubo Blu (non casuale) a Tokyo, e sostituire la carta Railroad Era Begins con questa.

L'esagono nero tra le città' di Kofu e Atami è un esagono ingiocabile.

Fine del gioco

Il numero di Segnalini Città Vuote (ECM) che attivano la fine del gioco dipende dal numero dei giocatori:

2 giocatori: 10 segnalini Città Vuote

3 giocatori: 12 segnalini Città Vuote

4 giocatori: 14 segnalini Città Vuote

Ricordati di sottrarre 1 Punto Vittoria per ogni obbligazione Bond emessa.

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.

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 piazzai 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.

RAILWAYS of SWEDEN

Carte

Barone (15) Carte Operazioni (55) Tessere Binario con Neve (77) Punti vittoria 6+50/100

Stelle Nere - queste carte sono opzionali e possono essere usate o sostituite a piacere in una partita a 2-5 giocatori.

Ferry Lines

Le Ferry Lines (Linee di Traghetto) consentite sono indicate sulla mappa con il simbolo traghetto (piccolo cerchio blu con una nave bianca all'interno). L'unico modo per costruire su una Ferry Line è utilizzare l'omonima Carta Operazione. Ci sono 8 spazi Ferry Line sulla mappa e solo 4 Carte Ferry Line e 1 carta Extended Ferry Line nel mazzo. Ciò significa che solo 7 esagoni Ferry Line possono essere costruiti durante una partita.

Income Track / Score Track

Usa il Tracciato del Reddito e del Punteggio stampato sulla mappa di gioco. Se un giocatore supera i 50 punti indicati sul Tracciato del Reddito e del Punteggio, quel giocatore riceverà un token +50 Punti Vittoria come promemoria per ricordare che il suo punteggio include ulteriori 50 punti.

Nota: tutti i Redditi sopra i 49 punti sul Tracciato del Reddito e del Punteggio valgono \$ 10.000 per il resto della partita.

Il Tracciato del Reddito e del Punteggio specifico per questa Mappa, ha un aumento e un calo più ripido rispetto al Tracciato del Reddito e del Punteggio del gioco base Railways of the World. Per un gioco più rilassato, utilizzare il Tracciato di Railways of the World o Railways of Nippon.

FINE DEL GIOCO

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

- 2 Giocatori: 8 segnalini Città Vuote
- 3 Giocatori: 10 segnalini Città Vuote
- 4 Giocatori: 12 segnalini Città Vuote
- 5 Giocatori: 13 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.

RAIL BARONS of the WORLD

L'espansione Rail Barons of the World include 24 carte Barone universali per l'utilizzo su qualsiasi mappa di Railways of the World poiché ogni obiettivo non è specifico di una mappa. Se si utilizzano le carte Barone universali, rimuovere dal gioco le carte Barone (o Goal) per la Mappa specifica e utilizzare invece le carte Barone universali.

APPENDICE DELLE CARTE BARONE

Le carte Barone della Ferrovia danno ai giocatori obiettivi segreti il raggiungimento dei quali fanno ottenere punti vittoria bonus, solitamente da aggiungere alla fine del gioco. Ogni mappa ha il proprio set di carte del barone ferroviario.

Note sulle carte del barone generale

- ✓ In caso di parità per un requisito della Carta Barone, non vengono assegnati punti bonus se non diversamente indicato sulla carta. Ad esempio, per raggiungere l'obiettivo delle monete, devi essere il giocatore che ha più denaro di tutti gli altri giocatori.
- ✓ Le carte fanno guadagnare punti per un collegamento a specifiche città. In generale anche se si possono collegare le città tramite più Tratte, si guadagnano i punti una volta sola (se non diversamente specificato).
- ✓ **Largest Railroad** è raggiunto quando il giocatore possiede il maggior numero di collegamenti completati.
- ✓ **Longest Railroad** è raggiunto quando il giocatore possiede il maggior numero di collegamenti consecutivi, **senza diramazioni**.
- ✓ Quando si collegano due città per ottenere punti vittoria, si contano solo se sono collegate da tratte proprie. Non è permesso usare tratte di altri giocatori (es. Linee Principali")
- ✓ Le carte con una Stella Nera (mazzo Mappa Messico) sono opzionali e possono essere usate o sostituite a piacere.
- ✓ Le carte con il Golden Spike (mazzo Mappa North America) sono per la variante transcontinentale.