

# BALTIMORA & OHIO

## **Componenti:**

- 1 Tabellone, 10 plance ferrovia, 100 azioni
- 30 carte Incremento Capitale, 17 segnalini contatore
- 6 carte Ordine Giocatore, regolamento
- Cubi: 24 gialli, 8 rosa, 22 verdi, 10 neri 20 blu,
- 12 viola, 18 rossi, 14 arancio, 16 marroni, 6 bianchi
- 1 pila di Banconote

## **Preparazione al gioco**

- Aprire il tabellone.
- Piazzare il segnalino “Livello Tecnologico” (la locomotiva) sulla casella “1” del tabellone (in basso a sinistra)
- Piazzare i 5 segnalini Carbone sugli esagoni con la parola “COAL”
- Piazzare il segnalino rotondo sulla casella “market” del tabellone (in alto a destra)
- Impilare le carte Incremento Capitale in ordine da 1 a 30 con la carta 1 scoperta in cima alla pila
- Piazzate il mazzo scoperto sulla casella “Capital Equipment Box” sulla parte in alto a sinistra del tabellone
- Distribuire denaro a tutti i giocatori
- 3 giocatori - \$500; 4 - \$375; 5 - \$300; 6 - \$250
- Ogni segnalino valore linea ferroviaria viene piazzato sul tabellone, o su “Available Unstarted Railroads” (B&O, NYC, PA, C&O, B&M, NYNH&H), oppure su “Railroads available at Tech Level 3” (NICKLE PLATE, ERIE, WABASH, IC)

- Le azioni, le plance e i cubi vengono distribuiti nel momento in cui ogni linea ferroviaria viene iniziata.
- Dopo la preparazione, mescolare le carte Ordine giocatore (tante quante il numero di giocatori) e distribuirle.

La prima fare di gioco è il “Market round). Il giocatore con il numero 1 è il primo giocatore che può comprare azioni, segue poi il giocatore con il numero 2, e così via.

## **FINE DEL GIOCO E CONDIZIONI DI VITTORIA**

La fine del gioco si verifica quando una di queste condizioni si verifica alla fine del secondo “Business round”:

1. Una azione ha un valore di \$375, oppure
2. Il livello tecnologico raggiunge il livello 6

A questo punto si contano i contanti e il valore di tutte le azioni di ogni giocatore. Il giocatore che ha più soldi vince la partita. In caso di parità vince chi ha la carta Ordine Giocatore con il valore più basso.

## **SEQUENZA DI GIOCO**

- MARKET ROUND
- PRIMO BUSINESS ROUND
- SECONDO BUSINESS ROUND
- CONTROLLO DELLE CONDIZIONI DI FINE PARTITA

## **MARKET ROUND**

Il Market Round inizia con il giocatore che ha la carta

Ordine Giocatore n. 1. Egli ha per primo la possibilità di comprare o vendere azioni. Un giocatore può anche semplicemente passare. Il turno continua con il giocatore che ha la carta Ordine Giocatore n. 2 e così via, finché tutti i giocatori passano.

Un giocatore può vendere PRIMA qualsiasi azione di qualsiasi linea ferroviaria, e POI può comprare azioni di UNA SOLA linea ferroviaria durante il Market round. In alternativa, un giocatore può comprare azioni di una linea ferroviaria (della quale è il presidente) dalla casella Orphan Stock utilizzando i soldi della tesoreria della linea ferroviaria (“Railroad Treasury” sulla plancia)

### **Vendere azioni**

I giocatori possono vendere tutte le azioni di qualsiasi linea ferroviaria, con la sola condizione che almeno una azione di una linea ferroviaria esistente appartenga ad almeno un giocatore.

Mettere le azioni vendute nella casella Orphan Stocks. Per ogni azione venduta, il giocatore riceve il valore dell'azione, come viene visualizzato al momento nel “Valuation Track”, dalla banca. Se vengono vendute una o più azioni di una linea ferroviaria, il valore delle azioni di quella (o quelle) linea diminuisce di una casella sulla Valuation Track. Muovete il segnalino sul tracciato indietro di una casella. Se il valore delle azioni è \$34, il segnalino non si muove ulteriormente. Se un segnalino viene spostato in una casella dove si trova un altro segnalino, viene messo sotto di esso.

La vendita di azioni potrebbe provocare il cambio di Presidente di una linea ferroviaria. Se vengono vendute abbastanza azioni così che il Presidente abbia meno azioni di un altro giocatore, allora il giocatore che detiene il maggior numero di azioni diventa il nuovo Presidente di quella linea ferroviaria. Dare a questo giocatore la plancia della linea ferroviaria. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di azioni, il giocatore con il maggior numero di azioni alla sinistra del vecchio Presidente, diventa il nuovo Presidente.

### **Comprare azioni**

Durante il proprio turno, un giocatore può comprare tutte le azioni disponibili di UNA SOLA linea ferroviaria. Un giocatore non può comprare azioni di una linea ferroviaria se sono già state vendute azioni di quella stessa linea da altri giocatori durante la fase mercato corrente.

### **Iniziare una linea ferroviaria**

Il gioco inizia con la tecnologia a livello 1. Durante il livello tecnologico 1, le azioni delle linee ferroviarie possono inizialmente avere una di queste tre valutazioni: \$55, \$60, \$66.

Nel momento in cui il livello tecnologico cambia, cambiano di conseguenza anche le valutazioni iniziali:

### **Valutazioni iniziali tecnologiche**

<u>Livello</u>	<u>Costo</u>		
<u>Tech 1:</u>	<u>\$55</u>	<u>\$60</u>	<u>\$66</u>

<b>Tech 2:</b>	\$60	\$66	\$74
<b>Tech 3:</b>	\$66	\$74	\$82
<b>Tech 4:</b>	\$74	\$82	\$91
<b>Tech 5:</b>	\$82	\$91	\$100

A livello tecnologia 1 sono disponibili sei linee ferroviarie: B&O, C&O, NYC, PA, NYNH&H, e la B&M. A livello tecnologia 3, diventano disponibili altre quattro linee ferroviarie: ERIE, IC, WABASH e NYC&SL (conosciuta anche come NICKLE PLATE ROAD).

Quando la prima (o le prime) azione di una linea viene comprata da un giocatore, questi decide la loro valutazione iniziale. Il segnalino di tale linea viene posizionato sul tracciato delle valutazioni nella casella corrispondente al valore di scambio scelto dal giocatore. Se sono già presenti uno o più segnalini nella casella, posizionare il segnalino sotto di essi. Il giocatore che inizia una linea (al momento il Presidente) prende la plancia e la posiziona davanti a sé. Egli è il presidente di tale linea ferroviaria, e finché rimane in possesso della plancia, controllerà la linea durante il gioco. Se un altro giocatore acquista più azioni del corrente presidente, diventa egli stesso il presidente e metterà la plancia ferroviaria davanti a sé.

Le azioni di una linea ferroviaria che restano invendute vengono posizionate sulla plancia nell'area "Held Shares". I soldi spesi dal giocatore per le azioni vengono messi sulla plancia nell'area "Treasury Railroad".

Ogni ferrovia ha un determinato numero di cubi tracciato.

Anche questi vengono posizionati sulla plancia ferroviaria. Uno di questi cubi deve essere piazzato nell'esagono di partenza della linea ferroviaria, anche se altre linee occupano già l'esagono. Piazzare un cubo sulla casella “0” della tabella tracciato entrate nette della ferrovia.

I giocatori possono comprare azioni dalla casella “Orphan Stocks” (se ce ne sono) o dalla “Held Shares” della plancia (se ce ne sono), o da entrambi simultaneamente. Quando le azioni vengono comprate dalla “Orphan Stocks”, i soldi spesi per le azioni vengono pagate alla banca. Quando le azioni vengono comprate dalla plancia ferrovia, i soldi spesi vengono messi nella “Railroad Treasury” della plancia.

Se il presidente di una linea lo desidera, una linea ferroviaria (invece che il giocatore) può comprare azioni della propria linea dalla “Orphan Stocks” e le posiziona nella propria area “Held Shares” della plancia. I soldi utilizzati provengono dalla area tesoreria della plancia e vengono pagati alla banca. Questa azione è considerata come turno del giocatore nel Market round.

Se un giocatore compra azioni di una linea e diventa il maggiore azionista, diventa immediatamente il presidente della linea ferroviaria e prende la plancia dal precedente presidente.

## **FINE DELLA FASE MERCATO**

Se, alla fine della fase mercato, alcune linee ferroviarie hanno delle azioni nella “Orphan Stocks”, muovere i segnalini sul tracciato di valutazione di una casella a

sinistra, riducendo quindi il valore delle azioni. Se il segnalino delle azioni è nella casella \$34, rimane invariato. Se un segnalino si muove in una casella dove è presente un altro segnalino, viene messo sotto di esso.

Infine, muovere il segnalino sulla prima delle due fasi “Business”.

## **BUSINESS ROUND**

Dopo la fase mercato, le linee ferroviarie svolgeranno due fasi affari. Il presidente di ogni linea ferroviaria eseguirà le azioni di ogni linea. Il presidente è colui che detiene la plancia ferroviaria.

### **Ordine ferroviario**

La linea ferroviaria con il valore azionario più alto (come mostrato sul tracciato valutazioni) è la prima a fare affari. Se più di una linea si trovano sulla stessa casella del tracciato, la linea col segnalino più in alto sarà la prima. La fase degli affari procede fino a che tutte le ferrovie hanno avuto la possibilità di fare affari.

### **Scartare vecchie carte incremento capitale**

Una ferrovia può eliminare una o più carte incremento capitale (o “Capital Equipment Cards”). Il denaro ricavato viene messo nella tesoreria della plancia. Il valore dello scarto della carta è segnalato sulla carta (Scrap Value). Le carte scartate vengono rimosse dal gioco.

**Esempio.** La B&O scarta una carta incremento capitale di livello 1 e due di livello 2, e riceve  $\$20 + \$40 + \$40 = \$100$ .

### **Comprare nuove carte incremento capitale**

Una linea ferroviaria può comprare una o più carte partendo

dalla prima carta scoperta del mazzo. Non c'è limite al numero di carte comprate o tenute.

Quando una carta viene comprata dal mazzo incremento capitale, il costo deve essere pagato alla banca dalla tesoreria della plancia.

**Esempio.** La carta incremento capitale n.7 costa \$130. La carta è di livello tecnologico 2. Se scartata, porta \$40 alla ferrovia. Il costo della sua manutenzione dipende dal livello tecnologico corrente.

Quando una linea ferroviaria compra la prima carta incremento capitale di un nuovo livello tecnologico, l'effetto è immediato e interessa tutti gli introiti, costi di manutenzione, limiti di costruzione, eccetera. Muovere il segnalino livello tecnologico nella casella successiva.

### **Costruire un tracciato**

Il livello tecnologico corrente limita il numero di esagoni nei quali è possibile costruire in un turno.

**Esempio.** A livello tecnologico 4, le ferrovie possono costruire fino a un massimo di 4 esagoni in una fase affari.

Il costo di una costruzione in un esagono è mostrato nella parte bassa dell'esagono. La ferrovia deve pagare il costo di costruzione dalla tesoreria. Quando una ferrovia costruisce un tracciato, si piazza un cubo sull'esagono costruito e paga il relativo costo. Il tracciato costruito deve far parte di un percorso collegato. Gli esagoni con una grossa linea nera non sono collegati direttamente. Una volta piazzati, i cubi tracciato devono restare in quell'esagono e restano di

proprietà di quella linea ferroviaria.

Il livello tecnologico corrente limita il numero di linee ferroviarie che possono passare per un esagono.

**Esempio.** Durante il livello tecnologico 4, solo 4 linee ferroviarie possono passare per una città. Non c'è limite al numero di linee ferroviarie presenti a Chicago!

**Nota** che una linea ferroviaria può sempre partire e mettere un cubo nella propria città di partenza, anche se il numero di linee ferroviarie nella sua città è al massimo consentito.

Una ferrovia in un esagono con il carbone può prendere il segnalino carbone e metterlo sulla propria plancia. Prendere un segnalino carbone esaurisce l'intera costruzione di tracciato per quel turno. Prendere un segnalino carbone non costa denaro alla ferrovia.

### **Regole di Costruzione Speciali**

- Regola di Chicago: non c'è limite al numero di ferrovie presenti a Chicago.
- Regola dello stato di New York: fino a che la NYC non costruisce la ferrovia attraverso Utica, Syracuse, Buffalo e New York City, essa non può costruire ferrovie in altre città.
- Regola del Commonwealth della Pennsylvania: fino a che la PA non costruisce ferrovie a Pittsburgh e Harrisburg, la PA non può costruire tracciati ferroviari in altre città e nessun'altra linea ferroviaria può costruire a Philadelphia, Pittsburgh o Harrisburg.

### **Determinare introiti lordi:**

Le linee ferroviarie possono realizzare introiti servendo le

città e trasportando carbone. La Capacità di Servizio di una linea ferroviaria determina quante città essa può servire. Il totale dei numeri di tutte le carte incremento capitale (i numeri Tecnologia grandi in alto al centro della carta) rappresenta la Capacità di Servizio.

**Esempio.** La B&O ha una carta incremento capitale di livello tecnologico 1 e due carte di livello 2, quindi la Capacità di Servizio è 5.

Le entrate guadagnate per ogni città sono segnate sugli esagoni. Ognuna delle sei caselle in un esagono mostra l'introito della città per ognuno dei sei livelli tecnologici.

**Esempio.** New York realizza un profitto di \$60 a Livello Tecnologico 4 e \$80 a Livello Tecnologico 6.

Nessuna città può realizzare introiti più di una volta dalla linea ferroviaria in un singolo turno di affari.

La linea ferroviaria riceve introiti da ogni città servita. La linea ferroviaria deve servire il massimo delle città possibili, in accordo con la Capacità di Servizio. Il presidente determina quali città vengono servite. Il guadagno fornito dalle città in eccesso è perso.

Ogni segnalino carbone porta \$40 di introito solo se la linea ferroviaria non ha nessuna carta Incremento Capitale. Il carbone quindi non ha effetto sulla Capacità di Servizio.

### **Determinare il costo di manutenzione**

La linea ferroviaria ha delle spese che devono essere pagate. Ogni carta incremento capitale costa alla ferrovia denaro, ovvero il Costo di Manutenzione. Il costo di manutenzione dipende dal livello tecnologico corrente, non da quello sulla carta.

**Esempio.** Almeno una linea ferroviaria ha comprato una carta incremento capitale di livello tecnologico 3, quindi il livello tecnologico è 3. La B&O ha una carta incremento capitale di livello 1 e due di livello 2, quindi il costo di manutenzione è  $\$30 + \$30 + \$30$  per un totale di  $\$90$ .

### **Determinare introiti netti**

Prendere il totale introiti lordi. Sottrarre il totale dei costi di manutenzione. Il risultato è l'introito netto della linea ferroviaria. Se il totale è maggiore di 0 allora la linea è redditizia. Se il totale è 0 o minore di 0, allora la linea è NON redditizia.

### **Non redditizia**

Se una linea non è redditizia, spostare il segnalino sul tracciato di valutazione indietro di DUE caselle, riducendo il suo valore. Se il valore delle azioni scende a  $\$34$ , non si muove ulteriormente.

Il presidente della linea deve rendere una delle proprie azioni alla ferrovia stessa, e posizionarla sulla plancia nell'area Held Shares. Il presidente non riceve denaro per aver reso una delle azioni.

Questo trasferimento di azioni può risultare in un cambio di Presidenza della linea. In tal caso, rendere effettivo il cambiamento immediatamente.

Se nessun giocatore a questo punto detiene azioni di una linea, allora la linea viene messa nell'area di amministrazione controllata (“Receivership”).

Riconsegnare il denaro restante della tesoreria alla banca.

Mettere tutte le azioni della linea nell'area Held Shares della plancia. Eliminare dal gioco tutte le carte incremento capitale della plancia. Piazzare il segnalino dal tracciato valutazione sulla casella “Railroads in Receivership” sul tabellone. La linea può essere fatta ripartire durante la prossima fase mercato.

### **Redditizia**

Se la linea è redditizia, il presidente decide se i dividendi vengono pagati agli azionisti o se i profitti vengono trattenuti dalla linea.

Se i dividendi vengono pagati, ogni giocatore che detiene una azione riceve il 10% degli introiti netti per ognuna di esse. Le azioni presenti nell'area Held Shares portano introiti alla tesoreria della linea. I dividendi delle azioni presenti nella “Orphan Shares” rimangono alla banca. Se i dividendi non vengono pagati, mettere l'intero introito netto nella tesoreria della linea.

Se l'introito netto della linea è maggiore rispetto al turno precedente e se i dividendi vengono pagati, muovere il segnalino della linea a destra di una casella, aumentando il suo valore. Se il valore è \$375, rimane invariato.

Se l'introito netto della linea è minore rispetto al turno precedente, muovere il segnalino sul tracciato di valutazione a sinistra di una casella, diminuendo il suo valore. Se il valore è \$34, rimane invariato.

In tutti gli altri casi, il segnalino della linea sul tracciato di valutazione rimane invariato.

Quando una linea, redditizia o non redditizia, ha completato il suo turno durante la fase di affari, ruotare il suo segnalino e metterlo sotto tutti gli altri segnalini di quella casella (se ce ne sono). L'orientamento del segnalino aiuterà i giocatori a determinare se una linea ha già completato il proprio turno. Aggiornare l'introito netto della linea sulla tabella "Railroad Net Income Track".

Alla fine della prima fase affari, inizia la seconda fase affari. Muovere il segnalino ruota sulla seconda casella affari.

Alla fine della seconda fase affari, determinate il nuovo ordine di turno della fase di mercato. Il giocatore che ha meno soldi è il giocatore "1", e così via. In caso di parità, mantenere invariato l'ordine tra questi giocatori.

Controllare se si verificano le condizioni di fine partita:  
Determinare ora se il gioco finisce. Il gioco termina se una azione di una linea ferroviaria vale \$375 o se il livello tecnologico è 6. Sommare i soldi al valore delle azioni. Il giocatore che ha più soldi vince. In caso di parità vince il giocatore con la carta ordine giocatore più bassa. Se il gioco non è finito, spostare il segnalino ruota sulla casella mercato e iniziare con una nuova fase di gioco.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.  
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.