

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.

# RIDE THE RAILS

## REGOLE DI GIOCO

3-5 giocatori, circa un'ora



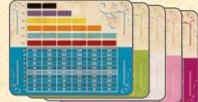
Traduzione ed impaginazione:  
Andrea Spadi

### COMPONENTI

1 Mappa da Gioco



5 Tabelle dei Giocatori



162 Locomotive  
(27 ciascuna di 6 colori)



52 Passeggeri  
di Legno



6 Dischi Tracciato  
& 1 Esagono



15 Dischi Giocatore  
(3 ciascuno di 5 colori)



1 Segnalino Round



### PREPARAZIONE

- 1 Piazza la mappa da gioco al centro del tavolo.
- 2 Piazza un passeggero su ogni città'. Le città' sono segnate con questa icona:
- 3 Piazza i 6 dischi tracciato e l'esagono bianco sui loro corrispondenti spazi sulla tabella di conteggio sul tabellone di gioco.
- 4 Poni le locomotive vicine al tabellone di gioco.
- 5 I giocatori scelgono un colore e prendono la corrispondente tabella e i dischi dello stesso colore.
- 6 I giocatori pongono un disco sullo spazio zero su entrambi i tracciati denaro.
- 7 A caso poni il terzo disco di ogni giocatore sul tracciato dell'ordine di turno.
- 8 Poni il segnalino round sullo spazio 1.



### SEQUENZA DI GIOCO

La partita si svolge su 6 round divisi in 3 fasi ognuna:

**Prendere una Quota:** ogni giocatore deve prendere una locomotiva disponibile dalla riserva come se rappresentasse una Quota delle azioni di quella Compagnia Ferroviaria.

**Costruire un Tracciato della Ferrovia:** ogni giocatore deve costruire un tracciato Ferroviario.

**Percorrere la Ferrovia:** ogni giocatore deve trasportare un Passeggero su una città, questo permette di guadagnare Dividendi dalle Compagnie. Il denaro è registrato spostando il proprio disco sul tracciato intorno al bordo del tabellone.

Una volta che il round è completo, viene ristabilito l'ordine di turno, e, durante i primi quattro round, una Compagnia Ferroviaria in più è aggiunta al gioco. La partita termina alla fine del sesto round. Il giocatore con più denaro è il vincitore.

### FASE 1: Prendere una Quota

Nell'ordine di turno inverso, ogni giocatore prende una locomotiva di un colore disponibile e la pone nello spazio più a sinistra della sua tabella giocatore, sopra la figura dello stesso colore. Questa rappresenta una Quota della Compagnia Ferroviaria, che permetterà di costruire ferrovie e ricevere denaro da essa.



Le locomotive disponibili sono mostrate alla destra del segnalino round.

Le icone alla destra del segnalino round (a fianco) mostrano quali compagnie sono disponibili in ogni round. Nel primo round, solo le locomotive Rosse e Blu sono disponibili.

### FASE 2: Costruire un Tracciato della Ferrovia.

Nell'ordine di turno, i giocatori possono piazzare locomotive sulla mappa di gioco durante il loro turno. Il numero massimo di locomotive che un giocatore può piazzare dipende dal numero dei giocatori:

- 3 giocatori - fino a 8 locomotive
- 4 giocatori - fino a 5 locomotive
- 5 giocatori - fino a 4 locomotive

Se un giocatore costruisce una ferrovia in un **esagono Montagna**, il numero totale di locomotive che possono essere piazzate da quel giocatore è ridotto di uno. La riduzione è sempre e solo riferita ad un piazzamento, non importate più esagoni Montagna sono interessati in quello stesso turno.

- 3 giocatori - fino a 7 locomotive
- 4 giocatori - fino a 4 locomotive
- 5 giocatori - fino a 3 locomotive

Se un giocatore ha piazzato tutte meno che una delle sue locomotive in un turno, non gli è permesso di piazzare l'ultima su un esagono Montagna, poiché questo supererebbe la riduzione delle locomotive totali consentite.

**Il giocatore deve possedere almeno una Quota di quella Compagnia Ferroviaria per costruire ferrovie per quella Compagnia.** I giocatori possono posizionare un **qualsiasi numero** di locomotive di cui hanno Quote, purché non si collochino più del numero massimo.

Nel primo round di gioco, sono disponibili le Compagnie Rosso e Blu. Queste due Compagnie devono iniziare in una delle sei città multi-colore della Costa Est, ma non possono iniziare entrambe nella stessa città'.

## Regole di Piazzamento

La prima locomotiva di qualsiasi Compagnia presa deve essere posta in una delle città che mostra il suo colore.

Eccetto per la prima locomotiva, ogni locomotiva piazzata deve essere **connessa adiacente** ad almeno una locomotiva di quella Compagnia esistente.

Una Compagnia Ferroviaria può solamente avere una locomotiva in un esagono.

Ogni esagono può contenere massimo due locomotive di Compagnie diverse, eccetto Chicago. Non c'è limite al numero di locomotive permesse a Chicago.

Le sei città multi-colore della Costa Est (dai colori Blu, Rosso, Arancione e Nero) possono contenere solamente una locomotiva—come indicato—ed una Compagnia può solamente occupare fino a due di queste città.

Ci sono dei promemoria di queste regole e restrizioni sul tabellone:



## Compagnie Ferroviarie Addizionali

Ogni round, eccetto per il sesto ed il round finale, una nuova Compagnia diventa disponibile. Ogni Compagnia ha un piazzamento iniziale differente:

- II** Nel secondo round, la Compagnia Arancione diventa disponibile. Questa Compagnia può iniziare in una qualsiasi delle 6 città multi-colore, non occupate, della Costa Est o da Chicago.
- III** Nel terzo round di gioco, la Compagnia Gialla diventa disponibile. Questa Compagnia deve iniziare da Chicago o in una delle tre città più ad ovest occupate. Le città più ad ovest devono avere una, e solamente una, locomotiva già nell'esagono; Chicago, come detto, può contenerne qualsiasi numero. Le città più ad ovest sono stabilite nel momento in cui la prima locomotiva Gialla sarà piazzata sul tabellone di gioco.
- IV** Nel quarto round di gioco, la Compagnia Viola diventa disponibile. La Compagnia Viola deve iniziare in una delle quattro città dell'ovest Viola & Nero.
- V** Nel quinto round di gioco, la Compagnia Nera diventa disponibile. La Compagnia Nera può iniziare in una qualsiasi città che non ha già al suo interno 2 locomotive, o altrimenti a Chicago.

Ricorda, se il colore di una Compagnia è mostrato su un esagono città, indica che una Compagnia può iniziare il suo percorso in quella città. L'unica eccezione è la Compagnia Gialla, che può essere piazzata su una città più ad occidente come descritto sopra.

## Bonus di Costruzione

**CHICAGO:** Quando un giocatore costruisce una ferrovia a Chicago, immediatamente riceve \$2. Questo indipendentemente se sta passando da Chicago in quel turno o inizia la costruzione di una nuova linea ferroviaria da lì. Registra il suo incasso sul tracciato denaro, muovendo il suo segnalino di due spazi.



**\$5 CITTA':** Il primo giocatore che costruisce una ferrovia in una delle quattro città con il banner verde riceve immediatamente \$5. Se un'altra Compagnia costruisce nella città o inizia da lì, il bonus non viene dato.



**TRANSCONTINENTALE:** Il primo giocatore a realizzare una connessione Transcontinentale—dove una linea ferroviaria di una Compagnia si raccorda ad un'altra Compagnia, da una delle città della Costa Ovest Viola & Nera ad una delle sei città della Costa Est multi-colore o viceversa—immediatamente riceve il bonus Transcontinentale.



## FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del sesto round. Il giocatore con più monete, mostrate sul tracciato intorno ai bordi del tabellone, viene dichiarato vincitore. I pareggi sono possibili.

Se questo raccordo avviene in un esagono città, il bonus è di \$12.

Invece, se il raccordo avviene in un altro esagono, il bonus è di \$8. Il bonus Transcontinentale è pagato solamente una volta al giocatore che effettua la connessione.

## FASE 3: Percorrere la Ferrovia

Nell'ordine di turno, ogni giocatore seleziona un Passeggero e lo trasporta dalla città dove si trova in un'altra città. Il giocatore decide la città di partenza (che deve contenere un Passeggero) e la città di arrivo.

Il giocatore deve essere in grado di tracciare un percorso di locomotive dalla città di partenza del Passeggero alla città di arrivo via **Collegamenti**. Un collegamento è un percorso di locomotive appartenente ad una **singola Compagnia** che **connette due città**.

Un giocatore non ha bisogno di possedere Quote di quella Compagnia per usare il collegamento, benché usare un collegamento di una Compagnia farà guadagnare soldi ai possessori di quote di quella Compagnia. Il percorso può passare attraverso più città, per questo i Collegamenti possono appartenere ad un numero differente di Compagnie.

Non sono permessi cicli continui—ogni esagono deve essere percorso solo una volta durante il viaggio. Inoltre, il giocatore decide attraverso quali collegamenti delle Compagnie viaggia il passeggero.

Ogni Compagnia che viene usata per il Collegamento dovrà pagare i dividendi. Ogni Compagnia dovrà pagare **\$1 per ogni Collegamento** usato dai giocatori, **per ogni Quota** che appartiene ai giocatori, si guadagnerà \$1.

**Esempio:** se il Passeggero attraversa 2 Collegamenti appartenenti alla Compagnia Rossa ed 1 Collegamento appartenente alla Compagnia Blu, ogni giocatore che ha almeno una Quota nella Compagnia Rossa guadagnerebbe \$2 per ogni Quota Rossa che hanno e ogni giocatore che ha almeno una Quota nella Compagnia Blu guadagnerebbe \$1 per ogni Quota Blu che hanno.

Infine, aggiungi il numero totale di Collegamenti attraversati per l'intero percorso e aggiungi 1. Questo è il numero di città visitate incluse la città di partenza e di arrivo. Il giocatore che trasporta il Passeggero riceve quel numero in dollari ed aggiorna il tracciato delle monete. Il Passeggero è rimosso dal tabellone.

## Conteggio Collegamenti & Dollari

Quando si conteggia il numero di Collegamenti usare il rispettivo disco Tracciato colorato sulla tabella per tenere traccia dei numeri di collegamento di ogni Compagnia. Per ogni Collegamento usato durante il viaggio, aumentare di uno il valore di quella Compagnia. Ogni volta che si muove un disco Tracciato in avanti, muovere anche il segnalino esagonale bianco in egual numero di spazi. Quando si è finito di muovere tutti i segnalini, il segnalino esagonale mostrerà quanti dollari il giocatore attivo guadagnerà dal trasporto del Passeggero (il +1 è già aggiunto perché il segnalino esagonale inizia sulla posizione 1 del tracciato). Ogni altro disco Tracciato mostrerà quanti dollari sono pagati ai giocatori (incluso quello attivo) per ogni quota che loro hanno.

Una volta concluso il tutto, sposta i dischi Tracciato sullo zero e fai ritornare il segnalino esagonale sullo spazio 1.

Se in un qualsiasi momento i dollari totali di un giocatore superano \$100, muovi il suo secondo disco nello spazio delle monete indicante 100.

## Fine del Round: Nuovo Ordine di Turno & Introduzione Nuove Compagnie

Il giocatore con il minor numero di monete diventa primo giocatore per il prossimo round. Aggiustare l'ordine in base al numero totale di dollari dei giocatori, dal più basso al più alto. Il giocatore con più monete giocherà per ultimo. In caso di pareggio, scambiare le posizioni dei giocatori. Regolare l'ordine di turno sul tracciato del tabellone per il prossimo round. Avanzare il Segnalino Round al prossimo round.

Alla fine del primo, secondo, terzo, e quarto round, una nuova Compagnia diviene disponibile per l'acquisizione di Quote e la costruzione:

Alla fine del round 1, le locomotive Arancioni diventano disponibili.

Alla fine del round 2, le locomotive Gialle diventano disponibili.

Alla fine del round 3, le locomotive Viola diventano disponibili.

Alla fine del round 4, le locomotive Nere diventano disponibili.

## Crediti

Ideatore: Harry Wu

Disegni: Ian O'Toole

Sviluppo: Tim Coles

Editing: Travis D. Hill

Progetto: Clay Ross

# Ride the Rails

## Metodo di Punteggio Ufficiale

Questo metodo per il pagamento dei dividendi durante la fase di gioco:  
Percorrere la Ferrovia, migliora in modo significativo la velocità di gioco.

### FASE 3: Percorrere la Ferrovia

Dopo che il giocatore iniziale ha ricevuto il numero di dollari per il trasporto dei passeggeri, da registrare sul tracciato delle monete ai bordi del tabellone, non effettua ancora il pagamento dei dividendi per ogni compagnia. Invece, mantiene ogni disco tracciato delle compagnie al loro posto sulla tabella. Comunque, rimette il segnalino esagonale bianco sullo spazio 1.

Procedere con il prossimo giocatore e continuare allo stesso modo per tutto il round. Il segnalino disco tracciato per ogni compagnia continuerà ad aumentare sulla tabella ogni qual volta un giocatore trasporterà un passeggero.

Una volta che tutti i giocatori hanno trasportato passeggeri, il segnalino disco tracciato per ogni compagnia mostrerà la somma totale di tutti i collegamenti effettuati dai giocatori per questo round di gioco. A questo punto si potrà pagare i dividendi a tutti i giocatori per ogni Compagnia!

