

MINI RAILS

Siamo nell'età dell'oro delle ferrovie! Un'età di acciaio e carta. I binari ferroviari stanno spuntando in tutto il paese. I certificati si vendono come torte calde. Hai già costruito la tua fortuna ma ora è il momento di costruire qualcosa di ancora più duraturo: la reputazione.

I giocatori sono ricchi investitori che speculano sulle sorti delle compagnie ferroviarie locali, ognuna delle quali tenta di aumentare la propria ricchezza manipolando i prezzi delle azioni. Proverai ad influenzare i prezzi delle azioni scegliendo dove saranno costruite le tratte ferroviarie e acquisire più azioni sfruttando la differenza. Mini Rails è un gioco che distilla l'essenza della gestione ferroviaria in un'esperienza emozionante in solo un'ora di gioco. Ci sono solo 2 azioni disponibili in questo gioco, "Acquistare azioni" e "Costruire stazioni ferroviarie", devi decidere attentamente come usarli al meglio. Ogni azione deve essere fatta esattamente una volta per round, e in base alla società in cui scegli di investire, sarà anche il tuo ordine di turno. Riuscirai a costruire il percorso più redditizio e superare i tuoi avversari sul mercato azionario? Accumula la tua ricchezza e consolida il tuo posto nella storia come l'ultimo Railroad Tycoon!

Componenti di gioco

7 x tessere mappa, 6 tessere cornice, 1 x scheda centrale del mercato, 5 schede investimento giocatore, 10 tessere azione giocatore, 10 segnalini ordine giocatore (2 ciascuno in 5 colori), 72 x segnalini compagnia ferroviaria (12 ciascuno in 6 colori), 1 x sacchetto di stoffa, 1 x manuale in inglese.

Preparazione del gioco

1. Assembla le 6 tessere della mappa insieme come mostrato. L'ordine dei colori non contano, ma è necessario capovolgere le tessere della mappa nello stesso lato da collegare (lato A / lato B).

2. Metti la tessera con "La grande città" (+5) al centro e le restanti 6 tessere mappa casualmente attorno ad essa. Tutte le tessere sono doppio lato, il posizionamento e l'orientamento sono casuali.

3. Posiziona la scheda del mercato vicino alla mappa in modo che tutti i giocatori possono facilmente raggiungerla.

4. In base al numero dei giocatori, inserisci il numero corretto di dischi "compagnie ferroviarie" nel sacchetto di sorteggio e altri 1 o 3 dischi "compagnie ferroviarie" del colore indicato sugli esagoni iniziali nel bordo mappa, nei loro rispettivi colori.

Giocatori - Dischi su esagoni bordo mappa - N. di dischi per compagnie nel sacchetto - Dischi totali usati per compagnia

3	3	7	10
4	1	9	10
5	1	11	12

5. Tutti i giocatori prendono 1 scheda investimento, un set di 2 segnalini ordine dello stesso colore della scheda, 2 tessere azione del colore relativo.

6. Il giocatore che ha acquistato per ultimo un biglietto del treno sarà il giocatore iniziale. In senso orario dal giocatore iniziale, ciascun giocatore piazza 1 dei propri segnalini ordine nello spazio più a sinistra della traccia ordine, poi in senso antiorario dall'ultimo giocatore, ogni giocatore piazza il proprio segnalino rimanente iniziando sempre dall'estrema sinistra libera della traccia ordine. (Quindi l'ordine del giocatore per il primo il giro sarà A, B, C, D, E, E, D, C, B, A)

7. Ora sei pronto per iniziare a giocare!

Panoramica del turno di gioco

La durata del gioco è di soli 6 round. Ogni round è composto da 3 fasi: "Fase Sorteggio", "Fase Azione" e "Fase Tassazione". I giocatori pescheranno gettoni per riempire il mercato durante la fase di sorteggio e ogni giocatore durante la fase di azione eseguirà 2 diverse azioni (Acquistare titoli azionari e costruire ferrovie). Una volta che tutti i giocatori hanno completato le loro azioni, una società sarà tassata, quindi i giocatori inizieranno un nuovo round. L'ordine di turno può cambiare ad ogni round. I giocatori si alternano nell'ordine di turno in base ai loro segnalini giocatore sulla traccia dell'ordine. È possibile che un giocatore effettui due azioni di consecutive.

Fase Sorteggio

1. Estrai casualmente la quantità specificata di dischi aziendali dalla borsa, in base al numero dei giocatori (il doppio del numero di giocatori, più uno) e posizionali iniziando da sinistra, sulla traccia della scheda mercato.

Giocatori	Numero di dischi sorteggiati per round
3	7
4	9
5	11

2. Tutti i giocatori posizionano le loro 2 tessere azione scoperte sulla loro scheda investimento.

Fase Azione

A partire dal proprietario del segnalino più a sinistra sulla traccia dell'ordine di turno, i giocatori a turno eseguiranno 1 azione a loro scelta.

Ci sono 2 diverse azioni possibili, "Acquistare Titoli Azionari" e "Costruire ferrovie", in questo turno ogni giocatore deve compiere ogni azione una volta per round. Ogni volta che esegui un'azione, devi rimuovere la carta dal riquadro azione corrispondente dalla tua scheda investimento per dimostrare che l'hai usata e non può essere scelta di nuovo. Nel tuo turno, prima prendi il tuo segnalino e usalo per sostituire un disco di tua scelta sulla traccia del mercato. Quindi si utilizza il disco per fare una delle seguenti azioni, Acquistare o Costruire, poi il giocatore successivo sulla traccia dell'ordine fa il suo turno.

Acquistare azioni dalla società

1. Rimuovi la "tessera compra" dalla tua scheda investimento. 2. Scegli qualsiasi disco sul tracciato del mercato e sostituiscilo con il tuo marcatore ordine. 3. Posiziona il disco scelto nello spazio "0" della tua scheda investimento. Ciò significa che hai acquistato azioni dalla società scelta e seguiranno i guadagni relativi di ciascun magazzino quando viene spostato.

Esempio: il marker più a sinistra sulla traccia dell'ordine è Arancione, quindi ora è il turno del giocatore Arancione. Entrambe le sue tessere azione sono ancora sulle sue Scheda di investimento.

(1) Decide di investire nella società Rossa, quindi prima rimuove la tessera di investimento dal tabellone.

(2) Quindi prende il suo segnalino ordine a sinistra e lo utilizza per sostituire un disco ferroviario rosso sulla pista del mercato, e lo inserisce nello spazio "0" della sua scheda di investimento.

Il suo turno termina, ora è il turno del giocatore Viola.

Costruire ferrovie per la Compagnia Ferroviaria

1. Rimuovi la tua "Carta Costruzione" dalla tua scheda investimento.

2. Scegli qualsiasi disco sulla traccia del mercato e sostituiscilo con il tuo marcatore ordine.

3. Posiziona il disco scelto su un esagono adiacente a un disco dello stesso colore e che non contiene altri dischi.

4. Regola le posizioni di tutte le azioni di questo colore su tutti i giocatori nella tabella investimento in base al tipo di esagono che costruisci. I pallini bianchi rappresentano un profitto e aumenteranno il relativo valore di tutte le azioni di questa società di 1 per ogni pallino bianco che si trova nell'esagono. I pallini rossi rappresentano un deficit e le azioni diminuiranno di 1 per ogni pallino rosso nell'esagono. Se il disco scelto non ha esagoni legali da posizionare sulla mappa (la società è completamente bloccata), quindi è necessario posizionare il disco nel proprio esagono a bordo mappa che lo conta come una perdita per questa compagnia. Diminuisce di 1 il valore relativo di tutti i magazzini di questo colore. Non è possibile posizionare il disco sulla cornice dell'esagono quando è presente una posizione legale esadecimale sulla mappa.

Esempio: è il turno del giocatore verde e sceglie di costruire per la compagnia gialla. (1) La società gialla non ha nessun posto per costruire sulla mappa, quindi il disco deve essere posizionato sulla cornice. Il giocatore verde ha 1 azione gialla e il giocatore nero ha 2 titoli gialli. (2) Sposta tutti e 3 gli spazi gialli di 1 spazio in negativo. Da quando lo ha posizionato su un esagono "Terreno agricolo", tutti i tondini blu faranno un aumento del valore relativo di 2. Il giocatore Arancione ha 1 azione blu, e il giocatore viola ha 2 azioni blu. (4) Muovi tutti e 3 i blu di 2 spazi in direzione positiva.

Fase Tassazione

Dopo che tutti i giocatori hanno fatto tutte le 2 azioni diverse, ci sarà 1 disco aziendale non scelto sulla traccia del mercato. Queste compagnie saranno tassate e i loro guadagni saranno garantiti.

1. Spostate il disco aziendale rimanente nello spazio all'estrema sinistra dell'area tassata nella tabella di mercato. 2. Spostate i segnalini giocatore cominciando dall'estrema sinistra per riempire gli spazi vuoti sulla traccia del mercato. Questo sarà l'ordine dei giocatori per il prossimo round. 3. Inizia il round successivo se ci sono ancora spazi rimanenti sul area tassata.

Esempio: tutti i giocatori hanno intrapreso 2 azioni, quindi ora la restante compagnia (disco rimasto) sulla traccia del mercato viene tassata. (1) Rimane un disco bianco, quindi viene spostato nell'area tassata. (2) Tutti i segnalini giocatore a destra dello spazio vuoto vengono spostati 1 spazio a sinistra. L'ordine dei giocatori del prossimo turno è Verde, Nero, Arancione, Verde, Viola, Viola, Nero e Arancione.

Fine del gioco

Il gioco termina dopo 6 round. Tutti gli spazi dell'area tassata sarà riempito e tutti i dischi saranno stati estratti dal sacchetto. Prima rimuovi le scorte a causa dello stato tassazione, e poi tutti i giocatori sommeranno il valore relativo delle loro scorte rimanenti a vedere chi ha realizzato il massimo profitto. Poiché i giocatori effettueranno 1 azione di investimento e 1 azione di costruzione ogni round, alla fine del gioco ogni giocatore dovrebbe avere esattamente 6 titoli nella loro scheda investimento.

1. Tutte le società che hanno almeno 1 disco nell'area tassata, ogni giocatore rimuove tutte le azioni di quelle società in perdita (valore negativo) dalla loro scheda di investimento.

2. Per ogni azienda che non ha dischi nell'area tassata, ogni il giocatore rimuove tutte le azioni di quelle società nel profitto (valore positivo) dalla loro scheda di investimento.

3. Verranno conteggiate le rimanenti azioni della tua scheda di investimento per il tuo punteggio. Ogni giocatore aggiunge il valore relativo di ciascuno delle rimanenti scorte.

4. Il giocatore con il profitto totale più alto vince la partita. In caso di pareggio, il giocatore con lo stock più prezioso (maggiore valore relativo) vince. Se c'è ancora un pareggio, confronta il 2° azione preziosa e così via. Se tutti gli stock hanno lo stesso valore, allora i giocatori condividono una vittoria combinata.

Alla fine del gioco, le società Rosso, Bianco, Marrone chiaro e Blu hanno pagato le tasse, quindi tutte le azioni in questi 4 colori vengono rimosse dalla zona negativa. Dal momento che le società Gialle e Grigie non hanno pagato tasse, tutte le azioni in questi 2 colori vengono rimosse dalla zona positiva. Tutti i giocatori sommano i valori relativi dei loro rimanenti azioni, il profitto totale di Arancione è +11, il Viola è +7, il Verde è +6, il Nero è +10. Il giocatore Arancione vince la partita.

FAQ

Q1 È possibile vincere se tutti i segnalini investimento rimanenti sono in zona negativa? Sì. Quindi il vincitore sarà il giocatore che ha perso meno denaro, che è un numero più piccolo dopo il segno negativo.

Q2 Cosa succede quando un titolo deve essere aumentato nello spazio +10? Le azioni non possono superare +10 o -10, tutte le altre azioni dello stesso colore verrà spostato normalmente.