

# TRAMWAYS



## INTRODUZIONE

Gli anni '20... Small City è stata fondata solo pochi anni fa e in questo momento è ancora una città alle prime armi. Ciò nonostante, il Centro Città è prosperoso e i manager della strana Clinica sono stati giustamente incarcerati per anni... ma Small City non può essere costruita solo con edifici: c'è bisogno di infrastrutture, una rete di trasporti per spostare le persone dove hanno necessità di andare, e ad alta velocità! I pochi cittadini di Small City all'inizio della partita sono in differenti zone della città (quartieri residenziali, fabbriche, negozi e luoghi di intrattenimento) e vogliono spostarsi senza dover consumare le suole delle loro scarpe. Durante il corso della partita, costruirete una rete di tram per connettere questi posti tra loro, al fine di guadagnare soldi e ottenere Punti Felicità, la misura del successo in questo gioco. Ma attenzione, non fate correre troppo i vostri cittadini per raggiungere i vostri scopi, perché più li spostate, più si sentiranno pressati, e di conseguenza più alto sarà il livello di Stress nella città - soprattutto se li spedite di nuovo a lavorare quando gli spetterebbe un po' di riposo e relax a casa...

## COMPONENTI

1 mappa di Small City consistente in 12 plancette modulari da 5 x 3 spazi, a doppia faccia  
1 plancia di programmazione, a doppia faccia



5 piccole plance giocatore



106 carte: 20 carte sviluppo (D), 25 carte appezzeramento (P), 16 carte edificio (B), 30 carte asta (A), 10 carte generiche (G) e 5 carte col riassunto delle regole

Nota: tutte le carte tranne le 5 col riassunto delle regole sono considerate "Biglietti"

40 meeples in due colori: 30 meeples bianchi (Cittadini), 10 meeples grigi (Operai Ferroviari)



75 dischi nei 5 colori dei giocatori: 15 per ogni giocatore

120 segnalini Rotaia nei 5 colori dei giocatori (24 per ogni giocatore: 12 rettilinei e 12 curve). Ogni segnalino ha un lato normale e un lato aggiornato



4 segnalini Limite Mano, a doppia faccia



16 segnalini Edificio in 4 colori: 4 Residenza (R), 4 Commercio (C), 4 Tempo Libero (L), 4 Industria (I). Ogni edificio ha un lato normale e un lato aggiornato



1 indicatore di turno



20 piccoli segnalini Tipo Di Edificio di 4 tipologie: 5 Residenza (R), 5 Commercio (C), 5 Tempo Libero (L), 5 Industria (I)



52 monetine: 20 da 1\$ (bronzo), 16 da 5\$ (argento) e 16 da 25\$ (oro)



## PREPARAZIONE

### \*NdG = Numero di Giocatori

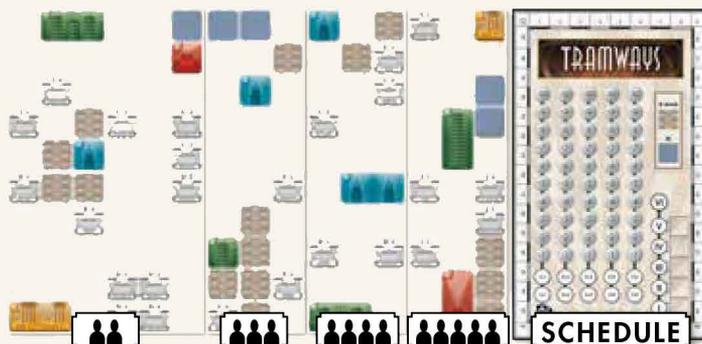
Disponete la mappa di Small City di fronte a tutti i giocatori, nel seguente modo:

selezionate 2 x NdG plancette modulari (per ognuna, scegliete se usare il lato normale 1920 o il lato difficile 1910\*, potete mescolare ed abbinare). Il lato della plancetta con gli asterischi \* indica il lato difficile 1910 (per esempio sulla plancetta B il lato con \*B1\* è il lato difficile 1910). Tre delle plancette contengono spazi appezzeramento "J", assicuratevi di usare al massimo una plancetta J. Ci devono essere almeno 4 x NdG spazi Appezzeramento grigi in gioco, se non ce ne sono a sufficienza, cambiate la vostra selezione fino a quando avrete almeno 4 x NdG spazi Appezzeramento grigi. Per ognuno di questi spazi sulla mappa, la corrispondente carta Appezzeramento verrà inclusa nel gioco, riponete poi le altre carte Appezzeramento nella scatola.



Disponete le plancette come desiderate in modo da formare un rettangolo di dimensione 2 x NdG, come nella illustrazione sottostante. Piazzate la plancia di programmazione a destra della mappa, in modo che mostri il lato multi giocatore.

*Nota dell'autore: in realtà potete arrangiare le plancette che formano Small City in qualsiasi forma vogliate potete ruotare le plancette in qualsiasi modo desiderato, potreste perfino lasciare un buco al centro della mappa; tuttavia, per le prime partite, il consiglio è di giocare con la forma rettangolare consigliata.*



▪ Variante per 2 giocatori esperti: giocate solo con 3 plancette modulari (3x1), ma mantenete comunque 8 spazi Appezzeramento!

▪ Ogni giocatore sceglie un colore e prende la piccola plancia giocatore, i dischi e le rotaie di quel colore, 2 Operai Ferroviari grigi e 3\$.  
**Nota:** i soldi in possesso di un giocatore sono una informazione pubblica.

▪ Ogni giocatore sceglie se usare il lato normale della plancia giocatore (2 operai ferroviari, tracciato dello Stress lungo) o il lato difficile (1 operaio ferroviario, tracciato dello Stress corto).

▪ **Gioco Normale:** mischiate le carte Appezzeramento e distribuitene 4 ad ogni giocatore. Marcate sulla mappa i 4 spazi relativi alle carte ricevute con i dischi del vostro colore, tenete le carte in mano.



▪ **Gioco Avanzato:** come prima cosa stabilite casualmente l'ordine di turno, poi disponete le carte Appezzeramento sul tavolo; effettuate ora la scelta di una coppia di carte in ordine di turno, poi di un'altra coppia di carte in ordine di turno inverso. In questo modo il primo giocatore prende 2 carte, il secondo giocatore prende 2 carte... l'ultimo giocatore prende 4 carte, poi in ordine inverso rispetto a prima il penultimo giocatore prende 2 carte... infine il primo giocatore prende 2 carte. Ora ogni giocatore ha 4 carte.

▪ Mettete da parte eventuali carte Appezzeramento rimaste corrispondenti a spazi della mappa, serviranno successivamente.

## PREPARAZIONE (CONTINUO)

- Date ad ogni giocatore **2 carte Generiche**: una con il simbolo **Costruisci 2 rotaie** e con il simbolo **Operaio Ferroviario**, l'altra con **IS** e con il simbolo **Costruisci Edificio**. Riponete le rimanenti carte Generiche nella scatola.  (1)
- Piazzate **l'indicatore di Turno** nel primo spazio del Tracciato dei Turni. (1)
- Prendete un disco da ogni giocatore per usarlo come **indicatore di ordine di turno**, piazzate questi dischi in ordine casuale nella parte della Plancia di Programmazione dedicata all'ordine di turno. (2)
- Piazzate un altro disco preso da ogni giocatore sullo spazio **0** del Tracciato dei **Punti Felicità (HP)**. (3)
- Piazzate un **meeple bianco Passeggero** su ogni spazio **R, L, C, e I** sulla mappa. Questo significa che gli edifici rettangolari di due spazi conterranno due meeples: uno per spazio. (4)
- Create il mazzo **Asta** come segue: mischiate le carte Asta corrispondenti al numero di giocatori (2 giocatori: **carte per due giocatori**; 3 giocatori: **carte per 3 giocatori più tutte quelle usate per due giocatori**; 4 giocatori: **carte per 4 giocatori più tutte quelle usate per tre giocatori**; 5 giocatori: **tutte le carte**). Aggiungete alle carte Appezamento rimaste tante carte Asta (tra quelle selezionate), fino a quando avrete un totale di 5 carte per giocatore nel mazzo Asta. Riponete le rimanenti carte Asta nella scatola. (Si veda l'esempio sottostante).
- Mischiate il mazzo Asta e piazzate di fianco al tabellone a **faccia esposta tante carte quanti sono i giocatori**. **Nota**: tutte le carte Appezamento saranno comprate entro la fine del gioco. (5)
- **Regola Originale per le carte Sviluppo (D)**: Mischiate le **20 Carte Sviluppo** e create tanti mazzetti "Carnet Biglietti" da **4 carte l'uno quanti sono i giocatori**. Riponete le restanti carte Sviluppo nella scatola. Girate la prima carta di ogni mazzetto "Carnet Biglietti" in modo che ogni giocatore la possa vedere (**Nota**: le carte in questi mazzetti "Carnet Biglietti" non sono gli unici Biglietti disponibili nel gioco). In ordine di turno inverso, ogni giocatore seleziona un mazzetto "Carnet Biglietti", guarda segretamente tutti i Biglietti contenuti, ne sceglie uno e lo aggiunge alle 6 carte nella sua mano; queste 7 carte costituiranno la sua mano iniziale. Poi il mazzetto "Carnet Biglietti" viene rimesso sul tavolo con una qualsiasi delle sue carte esposta sopra le altre. (6)

▪ **Regola Alternativa per le carte Sviluppo (D)**: Mischiate le 20 carte Sviluppo e date 4 Biglietti ad ogni giocatore (rimettete le rimanenti carte Sviluppo nella scatola). Ogni giocatore sceglie segretamente una delle quattro carte, e restituisce le restanti, che tutte insieme andranno a formare un mazzo. Mischiate questo mazzo. Durante il gioco, 3 carte Sviluppo di questo mazzo sono mostrate a faccia in su. Quando dovete prendere una carta Sviluppo, scegliete una di quelle esposte, poi rimpiazzatela, oppure pescatene una dal mazzo coperto se non vi piacciono le carte esposte.

▪ Ogni giocatore, dopo che ha preso un Biglietto usando la regola Originale o Alternativa per le carte Sviluppo, piazza un **disco** del suo colore nello spazio "1" del **Tracciato Stress** sulla propria **plancetta giocatore** (è sempre piacevolmente stressante giocare ad un gioco di Alban Viard). (7) (Notate che il vostro limite di carte in mano di 7 è mostrato sulla plancetta giocatore.) (8)

▪ Tutte le restanti **monete** e **meeple** Operaio Ferroviario e Passeggero costituiscono la riserva comune. Piazzate i mazzetti "Carnet Biglietti", o quello che resta di loro, vicino alla Mappa di Gioco e alla Plancia di Pianificazione. Questi Biglietti potranno essere comprati successivamente durante il gioco. (9)

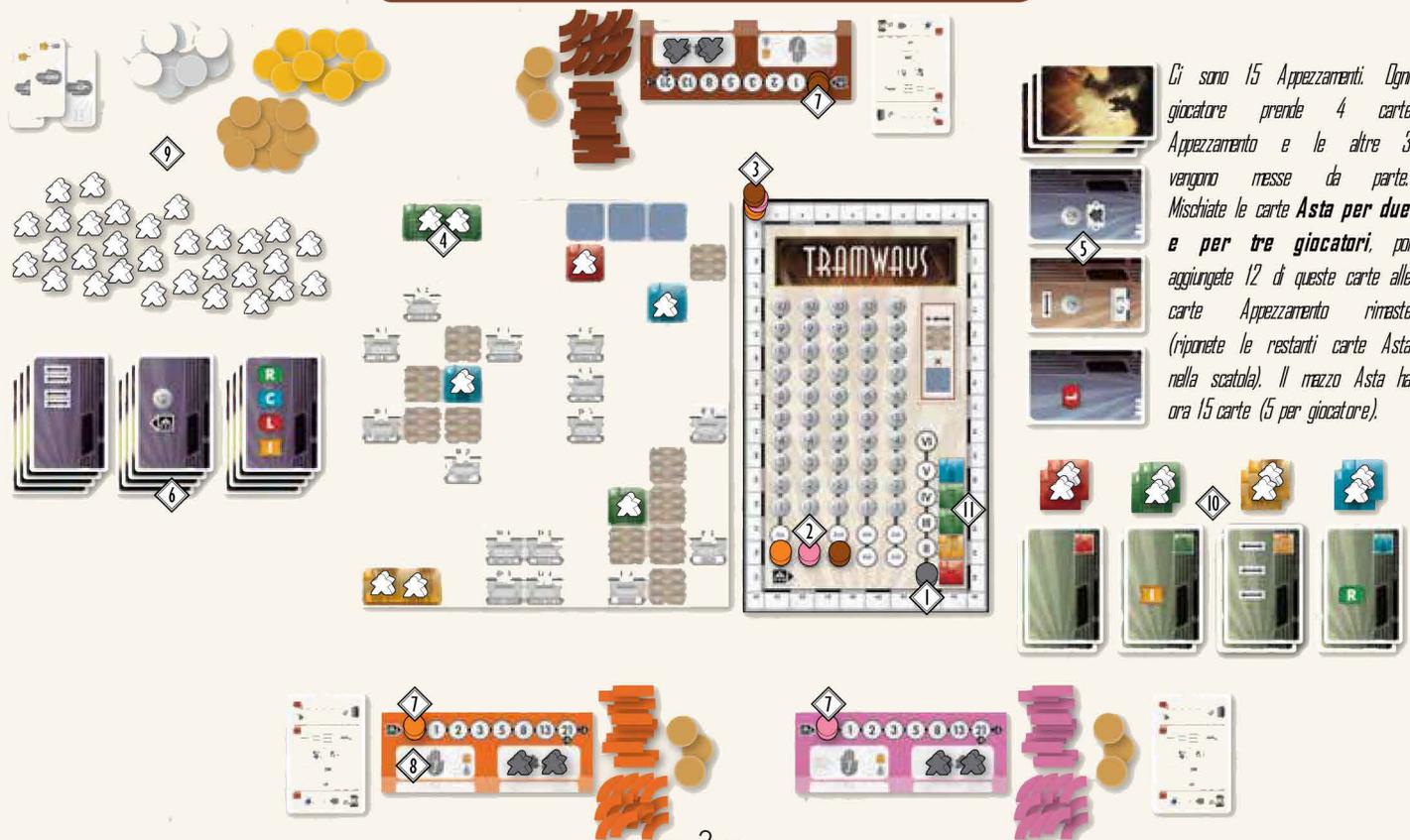
▪ Piazzate "NdG - 1" set di 1 **Segnalino Edificio** e **NdG - 1 carta Edificio di ogni colore vicino al tabellone**. Per esempio, in una partita con 3 giocatori, piazzate 2 segnalini verdi Residenza vicino a 2 carte Residenza, 2 segnalini gialli Industria vicino a 2 carte Industria, 2 segnalini blu Commercio vicino a 2 carte Commercio e 2 segnalini rossi Tempo Libero vicino a 2 carte Tempo Libero. Piazzate un **meeple bianco Passeggero** su ogni segnalino edificio. (10) **Eccezione**: nelle partite a 2 giocatori, usate 2 segnalini Industria e 2 carte Industria, non solo 1. Riponete le restanti carte Edificio e segnalino Edificio nella scatola.

▪ Date ad ogni giocatore una **carta Riassunto Regole**; riponete le rimanenti nella scatola.

▪ Infine, mettete in una coppa i 20 **segnalini Tipo di Edificio**. Pescatene 5 a caso e metteteli a caso negli appositi spazio sulla Plancia di Pianificazione vicino agli spazi del Tracciato del Turno. Questi segnalini mostrano quale tipo di edificio verrà rifornito alla fine di ognuno dei 5 turni. (11)

## ESEMPIO DI SETUP PER 3 GIOCATORI

(REGOLE CARTE SVILUPPO ORIGINALE)



## ASPETTI GENERALI

- Il gioco dura **6 Turni**. I primi 5 Turni hanno lo stesso svolgimento, ma il Sesto turno è leggermente differente.
- Sebbene si eseguano le **azioni** a turno, non si riempie **mai** la mano di carte dopo un'azione, si riempie solo alla fine della **Fase Amministrativa**.
- I Giocatori usano carte che rappresentano Biglietti. Ogni Biglietto ha spazio per 4 **icone Azione**, ma non tutti gli spazi di ogni carta sono usati. Ciò nonostante, ogni volta che un giocatore gioca un Biglietto, **deve** usare almeno una Icona Azione relativa ad esso. Dopo che un Biglietto è stato usato, piazzarlo nella propria pila degli **scarti personale**.

La banda magnetica è considerata una Icona Azione.

Si possono usare più di una Icona Azione della stessa carta (1) nello stesso turno, ma per farlo è necessario **umentare immediatamente il proprio livello di Stress di 1** per ogni Icona Azione aggiuntiva (dalla stessa carta) usata rispetto alla prima. È possibile scegliere l'ordine di uso delle Icone Azione.

Non è mai permesso usare un Biglietto se non si può eseguire completamente l'azione (o le azioni) scelte.

Alcuni Biglietti hanno una **Conseguenza (5)** nell'angolo in basso a destra: bisogna sempre applicare la conseguenza prima di effettuare un'azione di un'Icona Azione del Biglietto. Se vengono usate più di una Icona Azione dalla stessa carta, la Conseguenza si applica solo una volta, prima di usare le Icone Azione del Biglietto.

Queste regole generalmente parleranno di Icone Azione piuttosto che di Biglietti perché è sempre possibile scegliere quante Icone Azione usare per ogni Biglietto (se siete disposti ad accumulare stress). Quando una regola parla di giocare una Icona Azione, si intende sempre che questo comprenda il giocare uno o più Biglietti dalla propria mano.

Ogni volta che un giocatore diventa il **giocatore iniziale** dopo la **Fase di Asta**, quel giocatore deve **incrementare il proprio livello di Stress di uno**, e ogni volta che un giocatore raggiunge 21 sul Tracciato dello Stress o deve andare oltre 21 (e in quel caso l'indicatore resta sul 21), quel giocatore **perde 1 Punto Felicità (HP)**.

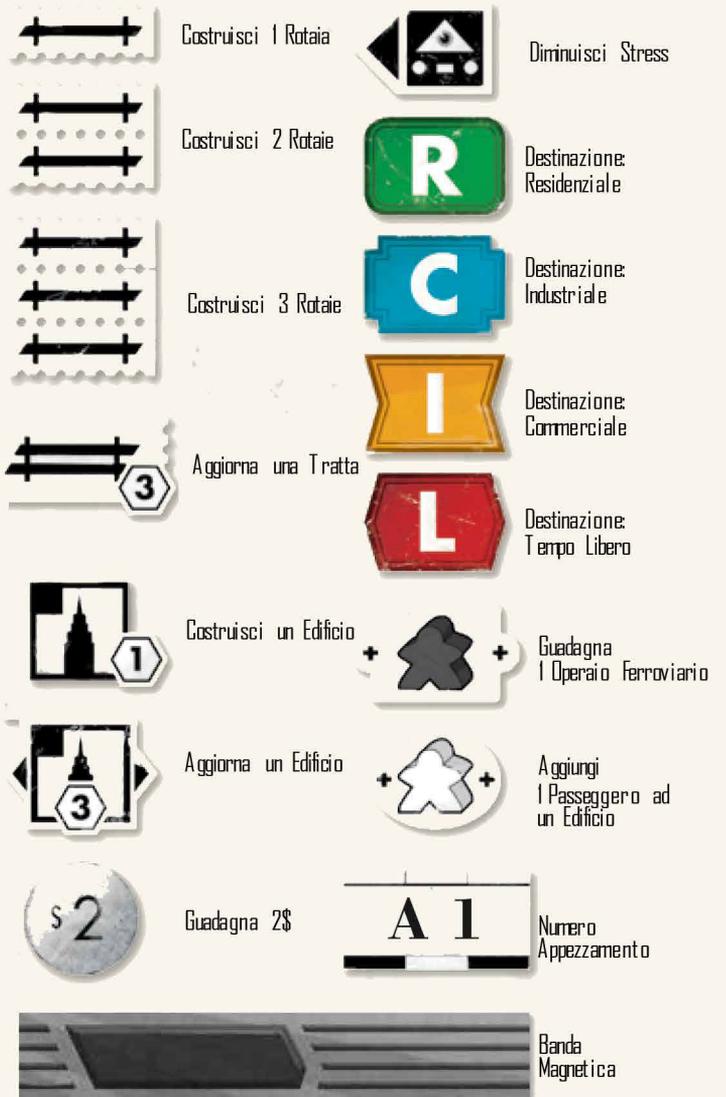


## ANATOMIA DELLA CARTA



- 1 Spazi Azione
- 2 Banda Magnetica
- 3 Tipo di Carta
- 4 Numero di Giocatori
- 5 Conseguenza
- 6 Tipo di carta Edificio

## ICONE AZIONE



## TURNO DI GIOCO

Ogni Turno è diviso in 3 Fasi distinte:

- FASE 1: ASTA
- FASE 2: AZIONI
- FASE 3: AMMINISTRAZIONE

## CONSEGUENZE



## FASE 1 : ASTA

In questa fase ogni giocatore otterrà **una nuova carta**. Per prima cosa, spostate tutti i dischi Ordine di Turno in alto (nella seconda riga), per mostrare il vecchio ordine di turno. A questo punto il primo giocatore inizia **passando** e prendendo l'ultimo posto disponibile nel nuovo ordine di turno (sposta il suo disco in basso, nell'ultima posizione libera nella riga sottostante) oppure **facendo una puntata** e pagandola con una combinazione di contante della sua riserva e/o Icone Azione Soldi (carte con una moneta tra le Icone Azione) dalla sua mano. Se paga interamente con Icone Azione Soldi, la banca darà immediatamente il resto in contante. Ogni puntata deve essere pagata immediatamente. Ogni puntata deve essere **diversa rispetto a tutte le puntate precedenti degli altri giocatori in questo giro di puntata** (cioè la puntata di un giocatore non può essere sullo stesso numero di una puntata di un altro giocatore che sta alla sinistra della sua puntata), **e deve essere diversa dalla puntata precedente dello stesso giocatore**. Per esempio, diciamo che il primo giocatore punta **2\$**; il secondo giocatore può puntare **1\$** o **3\$** o qualsiasi altro valore a parte **2\$**; il terzo giocatore dovrebbe scegliere un terzo valore diverso, e così via. Tuttavia, quando il prossimo giro di puntate inizia, il primo giocatore può cambiare la sua puntata da **2\$** a qualsiasi altro valore, perché non ha nessun indicatore di puntata alla sua sinistra. Se al momento in cui tocca di nuovo a lui puntare, un giocatore ha già la **massima puntata** (se un giocatore alla sua sinistra ha puntato lo stesso ammontare, allora la puntata non è la massima!), quel giocatore prende **automaticamente la prima posizione libera nell'ordine di turno** (spostando giù il disco nella prima posizione disponibile della riga in basso). Altrimenti il giocatore deve o cambiare la sua puntata (e pagare il nuovo ammontare - sì, ogni volta che si ripunta si paga la puntata!) rispettando le regole appena descritte, oppure passare. Non si può mantenere la puntata precedente.



Riassumendo, quando è il turno di un giocatore di puntare, ha tre possibilità:

- se sta già vincendo (senza pareggio), ottiene automaticamente la prima posizione disponibile nel nuovo ordine di turno.
- se non sta vincendo può cambiare la sua puntata rispetto alla precedente (importante: non può essere lo stesso valore di un disco alla sua sinistra), e pagare quell'ammontare.
- se non sta vincendo può passare, ottiene così automaticamente l'ultima posizione disponibile nel nuovo ordine di turno.

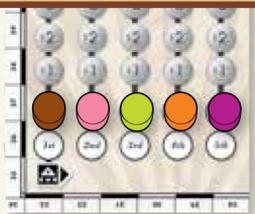
Sebbene il tracciato sia limitato a **10\$**, se si vuole puntare di più basta usare un altro disco per aggiungere un valore di **10\$** alla puntata. **Esempio:** mettendo 3 dischi sullo spazio **3\$** la puntata vale **23\$** (10+10+3), bisogna pagare **23\$** in contanti e/o carte. Dopo che tutti i giocatori hanno spostato il loro disco nella riga in basso passando o essendo in testa alle puntate quando è il loro turno, il nuovo ordine di turno è a questo punto stabilito. Il primo giocatore nel nuovo ordine di turno **aumenta immediatamente il suo livello di Stress di 1**. Ora ogni giocatore in ordine di turno prende **una delle carte Asta esposte** a sua scelta e la aggiunge alla sua mano. In questo momento è permesso superare il limite di carte in mano. A questo punto la Fase di Asta finisce. Girate **le nuove carte dal mazzo Asta** ed esponetele in previsione del prossimo turno (a meno che non sia il Turno 5, in questo caso il mazzo Asta è esaurito).

Note Importanti:

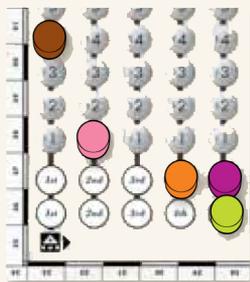
- ogni giocatore che ha scelto una **carta Appezzamento** deve mettere immediatamente un disco del suo colore nello spazio sulla mappa corrispondente al Numero di Appezzamento sull'Icena Azione della carta.
- ogni giocatore che ha scelto una **carta Ticket Vuoto** deve immediatamente scartare **una carta** (che non può essere un'altra carta Ticket Vuoto) dalla sua mano, come conseguenza. La carta scartata va nella pila degli scarti personale del giocatore. Attenzione: questa conseguenza avviene una sola volta durante tutta la partita! Le carte Ticket Vuoto sono le uniche carte con una conseguenza che scatta nel momento in cui la carta viene acquisita dopo l'asta (e non quando la carta viene giocata e/o scartata come avviene per le altre carte con conseguenze) e la cui conseguenza avviene quindi una volta sola durante tutta la partita.



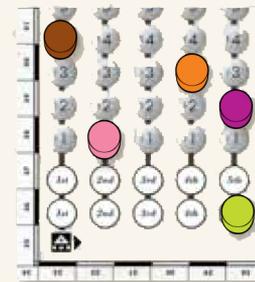
## ESEMPIO D'ASTA



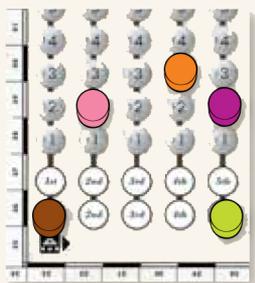
Il Marrone è primo. Punta e paga **4\$**. Il Rosa paga **1\$** per rimanere dentro l'asta. Il Verde passa, diventa immediatamente quinto nell'ordine di turno.



L'Arancione non può puntare né **4\$** né **1\$**, perché qualche altro giocatore ha già puntato quei valori in questo giro.



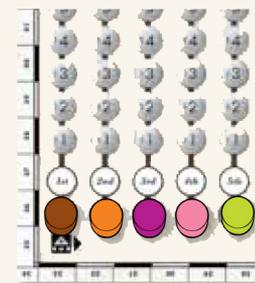
L'Arancione punta e paga **3\$**, il Porpora punta e paga **2\$**, il minimo che può pagare per restare dentro l'asta.



È il turno del Marrone, che è in testa, per cui prende automaticamente la prima posizione disponibile nell'ordine di turno: la prima. È un nuovo giro di asta, per cui il Rosa deve cambiare la sua puntata per restare dentro l'asta (ricordiamo che non può ripuntare la stessa cifra del giro precedente, che era **1\$**, e siccome nessuno a questo giro ha puntato **2\$** decide di puntare e pagare **2\$**).



È il turno dell'Arancione, che è in testa, quindi prende la prima posizione disponibile nell'ordine di turno: la seconda.



Il Porpora paga **3\$** per restare dentro l'asta (1\$ è permesso, ma non sarebbe stato meglio di passare). Il Rosa passa, e diventa quarto in ordine di turno. Il Porpora diventa quindi terzo in ordine di turno.

## FASE 2: AZIONI

Questa fase comprende due giri di azioni, ogni giro eseguito in ordine di turno:

**GIRO DI AZIONI 1:** Ogni giocatore esegue una sola delle seguenti due opzioni:

- esegue **una** azione
- prende **2\$** dalla riserva.

**GIRO DI AZIONI 2:** Ogni giocatore esegue una sola delle seguenti tre opzioni:

- esegue **due** azioni
- esegue **un'azione** e prende **2\$** dalla riserva
- non esegue **nessuna** azione, ma prende comunque solo **2\$** dalla riserva

**Definizione:** Quando si **gioca una Icona Azione**, bisogna mostrare agli altri giocatori la carta con quell'Icona Azione, poi la si mette nella propria pila personale degli scarti; tuttavia, prima di scartarla, si possono usare altre Icone Azione aggiuntive da quella stessa carta, **aumentando di 1 il Livello di Stress per ogni Icona Azione aggiuntiva**.

**Da ricordare:** Per poter giocare una carta, è necessario eseguire completamente l'azione associata alla Icona Azione (o alle Icone Azioni) scelta/scelte

Il gruppo di azioni tra cui si può scegliere è il seguente:

- A. COSTRUIRE O AGGIORNARE ROTAIE**
- B. COSTRUIRE O AGGIORNARE UN EDIFICIO**
- C. MUOVERE UN PASSEGGERO**

**Nota:** Durante questa fase, **non** è possibile usare le seguenti Icone Azione: Soldi, Guadagna 1 Operaio Ferroviario, Aggiungi 1 Passeggero, Diminuisce Stress.

**Esempio:** Durante la Fase Azioni, è possibile giocare questa carta per Costruire 2 Rotaie, ma non si può usare l'Icona Azione Ottieni 1 Operaio Ferroviario.

**Nota:** È possibile aumentare lo Stress per ridurre il numero di carte da giocare per eseguire l'azione scelta, tuttavia questo non permette di eseguire ulteriori azioni durante il turno.



### A. COSTRUIRE O AGGIORNARE ROTAIE

È possibile **Costruire Nuove Rotaie su una Tratta** oppure **Aggiornare una Tratta Esistente**.

**Una tratta completa** è una fila di rotaie ininterrotta che connette un Edificio o un Appezamento ad un altro Edificio o ad un altro appezamento. L'inizio della tratta deve essere collegato ad un Appezamento o ad un Edificio; la fine di una tratta deve a sua volta essere collegata ad un Appezamento o ad un Edificio. **(A)**



### COSTRUIRE NUOVE ROTAIE SU UNA TRATTA

Per poter costruire rotaie su una tratta, bisogna eseguire le seguenti operazioni:

- **Giocare** una o più delle seguenti Icone Azione: Costruisci 1 / 2 / 3 Rotaie
- **Scartare 1 Operaio Ferroviario** dalla propria riserva
- Se si completa una tratta, è **necessario** giocare una Icona Azione corrispondente a uno dei due estremi della tratta:
  - Se ci si connette ad un Appezamento, è possibile giocare l'Icona Azione corrispondente al Numero Appezamento di quello spazio
  - Se ci si connette ad un Edificio, è possibile giocare l'Icona Azione di quel tipo di edificio
  - Quindi, se ci si connette ad un Edificio o ad un Appezamento, si può giocare una di queste due Icone Azione: il Tipo di Edificio oppure quel Numero Appezamento.

Il numero di Rotaie da costruire è **esattamente** il numero dei simboli Costruisci Rotaia che compaiono nelle Icone Azioni giocate (né più, né meno). Se un giocatore non ha più nessun simbolo Rotaia o se non ha Operai Ferroviari, non può eseguire questa azione.

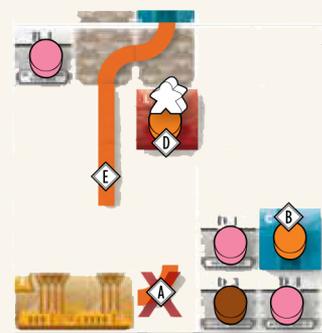
Le Rotaie devono partire o da un edificio esistente (non necessariamente del giocatore), o da un Appezamento appartenente al giocatore, oppure da una tratta incompleta appartenente al giocatore.

Le Rotaie che connettono due locazioni (una locazione è uno spazio Appezamento o uno spazio colorato Edificio) sono considerate una **tratta completa**. Un giocatore può usare uno dei simboli Costruisci Rotaia giocati per ridirigere l'ultimo pezzo di Rotaia di una tratta incompleta: rimette il pezzo di Rotaia nella riserva e piazza al suo posto una nuova Rotaia che punta ad una direzione diversa (ricostruire lo stesso pezzo di prima è barare!). Esempio: se un giocatore gioca una Icona Azione Costruisci 3 Rotaie e usa un utilizzo per ridirigere una sua tratta incompleta, deve poi obbligatoriamente usare gli altri due utilizzi per costruire 2 Rotaie. È permesso costruire una nuova tratta incompleta, anche se il giocatore possiede già una tratta incompleta.

Poiché bisogna scartare 1 Operaio Ferroviario ogni volta che lavora su una tratta, lasciare una tratta incompleta finisce per costare più Operai Ferroviari per completarla. Se un giocatore ha una tratta incompleta, la deve lavorare ad ogni Turno di gioco fino a quando non è completa; altrimenti, perde l'intera tratta. Se un giocatore non lavora (ridirigendo e/o continuando) una tratta incompleta per un **intero Turno di gioco**, tutti i segmenti di Rotaia di quella tratta vengono rimossi e rimessi nella sua riserva.

**Esempio:** nel Turno 2, Giro di Azioni 2, l'Arancione inizia la tratta **A**. Nel Giro di Azioni 2 costruisce l'edificio commerciale **B** sopra l'Appezamento **D2** e inizia la seconda tratta **C**. Alla fine del suo turno, entrambe le tratte incomplete sono a posto, perché il giocatore ha lavorato su di loro in questo Turno. Dovrà però lavorare su di loro anche nel Turno 3, per non perderle.

Nel Turno 3, Giro di Azioni 1, costruisce l'edificio Tempo Libero **D** sull'Appezamento **B2**. Nel Giro di Azioni 2, si rende conto di avere un solo Operaio Ferroviario e non abbastanza Icone Azioni Costruisci Rotaie sulle sue carte per connettere le sue due tratte incomplete. Perciò, estende la tratta **E**. Il Turno finisce, la tratta **A** che non è stata lavorata in questo Turno di Gioco, viene rimossa dalla mappa.



### È permesso:

- costruire una Rotaia su uno spazio beige (pianura).
- costruire una Rotaia su uno spazio marrone (montagna), ma ogni spazio di questo tipo costa un simbolo Costruisci Rotaia aggiuntivo.
- costruire una seconda tratta su un singolo spazio, se si crea un incrocio come mostrato a destra, oppure se ci sono 2 curve che non si sovrappongono, come mostrato a destra.
- costruire una Rotaia su uno spazio Grigio (Appezamento) che appartiene al giocatore che sta costruendo (questo costa come al solito una Icona Azione Costruisci 1 Rotaia), ma non costruire su uno spazio grigio che appartiene ad un avversario o che ancora non è stato assegnato.
- costruire una Rotaia che passa a fianco di uno spazio grigio (Appezamento) che non appartiene al giocatore, ma solo se la Rotaia non si connette allo spazio Appezamento.
- connettere due tratte incomplete del giocatore, ma ovviamente sarà necessario giocare in aggiunta una Icona Azione destinazione per uno degli estremi della nuova tratta appena completata.



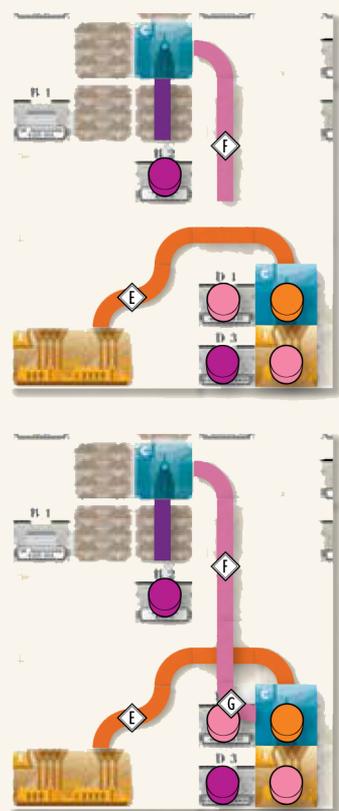
### Non è permesso:

- costruire una Rotaia su uno spazio blu (Lago)
- costruire una Rotaia su uno spazio Edificio
- costruire una Rotaia che si connette ad un Appezamento non posseduto dal giocatore
- connettere due tratte incomplete che appartengono a due giocatori diversi
- costruire una seconda rotaia in un singolo spazio in qualsiasi altro modo che non sia un incrocio o le due curve non sovrapposte mostrate a sinistra
- far puntare una Rotaia fuori dal tabellone
- lavorare (cioè continuare, ridirigere o connettersi) sulla tratta di un avversario



**Esempio #4:** L'Arancione costruisce la tratta (E) tra la grande Industria (di 2 spazi) nell'angolo sudovest e il Commercio costruito sopra l'Appezamento D2. Non può arrivare lì costruendo attraverso D1, perché appartiene al Rosa. Con questa deviazione obbligatoria, per poter costruire una tratta completa, deve pagare 5 simboli Costruisci Rotaie, un Operaio Ferroviario, e una Icona Azione a scelta tra il Tipo Edificio I e il Tipo Edificio C. Il Rosa costruisce una tratta incompleta di 3 Rotaie (F) dal Commercio, che richiede 3 simboli Rotaia e un Operaio Ferroviario. Poiché la tratta è incompleta, non deve giocare una Icona Azione Destinazione.

Nel Turno 3 il Rosa vuole completare la tratta, per cui costruisce una Rotaia attraverso la tratta dell'Arancione, e un'altra attraverso il proprio Appezamento D1 (G). Questo richiede 2 simboli Rotaia, un Operaio Ferroviario e una Icona Azione Destinazione che combaci con uno dei due estremi della tratta, ma poiché entrambi gli estremi sono connessi ad un



Commercio, deve per forza giocare un C per la destinazione. Notare che il Rosa si connette ad uno degli edifici dell'Arancione, e questo è permesso!

Ricordate che non si può **mai giocare** una Icona Azione Ottieni un Operaio Ferroviario in questa fase, nemmeno usandola come una seconda (o terza, o quarta) Icona Azione guadagnando Stress per farlo. Questo significa che è necessario avere i necessari Operai Ferroviari prima dell'inizio di questa fase!

Ogni giocatore possiede un numero limitato di Rotaie di ogni tipo (curve e rettilinee), per cui deve usarle con attenzione. Non è permesso distruggere una Rotaia già costruita; il solo modo di reclamare una Rotaia è non lavorando su una tratta incompleta per un turno, in maniera tale che le Rotaie ritornino nella riserva, oppure costruendo un Edificio su un Appezamento sul quale era stata costruita una Rotaia.

Poiché si hanno al massimo 2 Operai Ferroviari, alla fine di un Turno si avrà:

- 2 nuove tratte complete
- 1 nuova tratta completa
- 1 nuova tratta completa e 1 tratta incompleta
- 1 tratta incompleta
- 2 tratte incomplete
- 0 tratte incomplete e 0 nuove tratte complete, che normalmente non è un buon segno

**Esempio #1:** L'Arancione costruisce la tratta completa (A) tra B1 e C. Per fare ciò, deve giocare una qualche combinazione di 4 Icone Azione "Costruisci Rotaia" (ogni spazio ne richiede 2 perché ogni spazio è una montagna), ed inoltre una Azione Icona Appezamento B1 oppure una Icona Azione Commercio (e ovviamente deve scartare un Operaio Ferroviario). Notare che poiché questa azione completa una tratta, l'Arancione deve giocare una Icona Azione per una delle destinazioni che questa tratta connette. Se l'Arancione non avesse completato la tratta (come nell'esempio precedente), non ci sarebbe stato bisogno di nessuna Icona Azione per la destinazione. Nell'esempio in basso, il Rosa non si può connettere né all'Appezamento dell'Arancione, né all'Appezamento ancora non assegnato; tuttavia, costruirci a fianco senza collegarsi è permesso.



**Esempio #2:** Il Marrone ha già costruito la tratta (B) tra C ed L. È il turno dell'Arancione, che gioca 2 carte che mostrano 2 simboli Costruisci Rotaia. Il giocatore usa anche l'Icona Destinazione C sulla seconda carta, per cui incrementa il suo Livello di Stress 1 sul suo Tracciato dello Stress. Scarta un Operaio Ferroviario e costruisce 2 segmenti Rotaia da L a C (C). Queste carte vanno nella sua personale pila degli scarti, dove non potranno più essere usate per il resto di questo Turno.



**Esempio #3:** L'Arancione possiede l'Appezamento A1 (e quindi anche la carta A1); gioca 3 simboli Costruisci Rotaia e la carta A1 (D) per la destinazione. Scarta un Operaio Ferroviario. Al posto di questo avrebbe potuto giocare solo le prime 3 carte e usare la R sulla seconda carta, incrementando il suo Livello di Stress di 1 (ovviamente deve spendere l'Operaio Ferroviario, come sempre).



## AGGIORNARE UNA TRATTA ESISTENTE

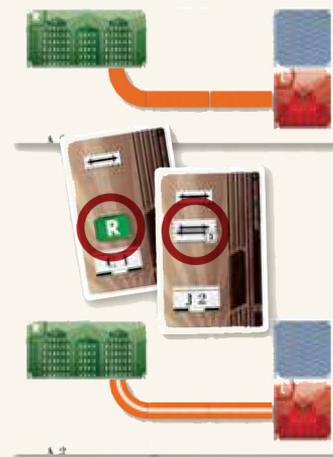
Per Aggiornare una Tratta Esistente, bisogna eseguire le seguenti operazioni:

- **Giocare** una Icona Azione **Aggiorna Tratta**.
- **Giocare** una Icona Azione Destinazione.
- Girare le Rotaie della tratta sul loro lato "aggiornato".
- Guadagnare **3 HP**.

Per aggiornare una tratta esistente bisogna giocare 2 Icone Azione: Aggiorna Tratta e una carta per una delle due destinazioni della tratta.

Una tratta aggiornata fa guadagnare ulteriori soldi durante il gioco (vedere Spostare Passeggeri). Quando si aggiorna una tratta, si guadagnano anche **3 HP**. Bisogna girare le Rotaie sul lato "aggiornato". Non si può aggiornare ulteriormente una tratta aggiornata. Non si può mai aggiornare una tratta incompleta. Inoltre, non importa quanto ci si senta generosi, ma non si può mai aggiornare una tratta che appartiene ad un avversario =).

Esempio: L'Arancione vuole aggiornare la sua tratta tra **L** e **R**, in modo da far spendere ai suoi passeggeri più soldi per correre lungo la sua linea ad alta velocità... gioca una Icona Azione Aggiorna Rotaia e una icona destinazione appropriata. Guadagna immediatamente **3 HP** e gira tutte le Rotaie della tratta per mostrare che sono state aggiornate.



## B. COSTRUIRE O AGGIORNARE UN EDIFICIO

### COSTRUIRE UN NUOVO EDIFICIO

Per costruire un nuovo Edificio, bisogna eseguire le seguenti operazioni:

- **Giocare** una Icona Azione **Costruisci Edificio**.
- **Giocare** una Icona Azione **Appezamento**.
- **Piazzare** un Edificio del corrispondente tipo sull'Appezamento indicato.

- **Prendere** il corrispondente tipo di carta Edificio nella propria mano.
- **Aggiungere** un nuovo Passeggero all'Edificio costruito.

- **Guadagnare 1 HP**.

Per costruire un Nuovo Edificio, bisogna giocare una Icona Azione Costruire Edificio e l'Icona Azione Numero Appezamento che mostra il Numero di Appezamento dove l'edificio verrà costruito **A 1** (questo significa

che non è possibile costruire un Nuovo Edificio su un Appezamento di un avversario o su un Appezamento non ancora assegnato). Poi il giocatore sceglie uno dei rimanenti Edifici e lo piazza sulla mappa coprendo l'Appezamento designato. Il giocatore prende una carta Edificio corrispondente al tipo di edificio (c'è un Edificio disponibile per ogni carta Edificio e viceversa) nella sua mano, pronta per essere usata, e aggiunge il nuovo Passeggero sul nuovo edificio. Questo può causare il superamento del limite di carte in mano, ed è permesso per ora. Il giocatore inoltre guadagna **1 HP**. È persino permesso costruire un Edificio su un proprio Appezamento che ha già una Rotaia su di esso.

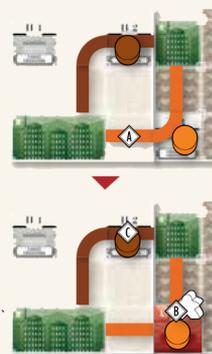
Alcuni Edifici già stampati sulla mappa occupano più spazi. Allo stesso modo, se i giocatori costruiscono lo stesso tipo di Edificio in spazi adiacenti, creeranno un **più grande singolo Edificio**, anche se diversi giocatori posseggono gli edifici che lo compongono. **Nota:** Edifici Adiacenti di tipi diversi non si "fondono" mai per formare un singolo Edificio, e Appezamenti adiacenti non sono mai considerati come connessi (vedere le Note Generali: Appezamenti ed Edifici a pagina 12); tuttavia, Edifici ortogonalmente adiacenti dello stesso tipo si fondono sempre, anche se uno di essi è aggiornato o viene aggiornato.

Esempio: L'Arancione ha costruito la tratta (**A**) da **R** a **R** attraverso il suo Appezamento in **F2**. Più avanti nel gioco, costruisce un edificio Tempo Libero in **F2**. Gioca l'Icona Azione Appezamento **F2** e l'Icona Azione Costruire Edificio. Prende una carta edificio Tempo Libero e la aggiunge alla sua mano (volendo la può usare subito), poi rimuove la Rotaia da **F2** e aggiunge un Tempo Libero e un Passeggero Bianco su **F2(B)** (sposta inoltre il suo disco sopra il segnalino **L**).

La Rotaia arancione ritorna nella sua riserva. Notare che se il Marrone costruisce una Residenza in **H2 (C)**, le 2 Residenze si fonderebbero e avrebbe ancora una connessione tra la Residenza originale di 2 spazi a sinistra e la nuova Residenza di 2 spazi a destra. Se costruisce un qualsiasi edificio che non sia una Residenza in quel posto, perderebbe la sua connessione con la Residenza a destra.

Costruire un edificio Industria (**I**) ha l'ulteriore vantaggio di **allargare la dimensione della mano di un giocatore** per il resto della partita. Il giocatore deve piazzare la corretta tessera Limite Mano sulla sua plancetta personale per coprire il vecchio limite (o girare la tessera Limite Mano, se c'era già). La dimensione massima della mano è 9.

Esempio: se un giocatore gioca entrambe queste carte, può usare l'Icona Azione Costruire Edificio della prima carta e l'Icona Azione Appezamento **H1** per costruire un edificio in **H1**. Il giocatore mette entrambe le carte nella sua personale pila degli scarti. Il giocatore non è obbligato a costruire un edificio Tempo Libero **L**, può scegliere cosa vuole costruire tra gli Edifici rimanenti. Il giocatore piazza immediatamente l'edificio su **H1**, aggiunge la corrispondente carta Edificio alla sua mano e ottiene **1 HP**. Il giocatore può subito usare la carta appena presa. Notare che avrebbe potuto giocare solo la carta sinistra per costruire in **D3**, usando le Icone Azioni Costruire Edificio e Appezamento **D3**, ma avrebbe dovuto **incrementare il Livello di Stress di 1!**



## AGGIORNARE UN EDIFICIO ESISTENTE



Per Aggiornare un Edificio Esistente, bisogna eseguire le seguenti operazioni:

- **Giocare** una Icona Azione Aggiornare Edificio.
- **Giocare** una Icona Tipo Edificio che corrisponda all'edificio.

**R C I L**

- **Girare** l'Edificio sul suo lato "aggiornato".
- **Se** l'Edificio non contiene Passeggeri, aggiungere 1 nuovo Passeggero all'edificio aggiornato.
- **Guadagnare 3 HP.**

Bisogna giocare una Icona Azione Aggiornare Edificio e una Icona Azione Tipo di Edificio che corrisponda all'edificio che si vuole aggiornare (Residenza, Commercio, Industria, Tempo Libero). Si gira poi l'Edificio per mostrare il lato aggiornato, si aggiunge un nuovo Passeggero all'edificio (se non ce ne è già uno) e si guadagnano **3 HP**. Non si può aggiornare ulteriormente un edificio già aggiornato. Non si può aggiornare un edificio prestampato sulla mappa, né un edificio di un avversario.

**Esempio:** L'Arancione vuole aggiornare l'edificio Commercio (A) in DI. Gioca queste due carte, usando l'Icona Azione Aggiorna Edificio della prima carta e l'Icona Azione Commercio della seconda. Gira l'Edificio in DI e aggiunge un nuovo Passeggero su di esso, pronto per essere spostato; infine ottiene **3 HP**. Non poteva usare la carta verde a destra per questa azione, perché non ha l'Icona Azione C (l'Edificio Commercio illustrato in altro a destra sulla carta mostra semplicemente che il giocatore ha ottenuto questa carta Edificio quando ha costruito un Commercio). Avrebbe potuto usarla per aggiornare un edificio R però!



## C: MUOVERE UN PASSEGGERO

Per spostare un Passeggero, bisogna eseguire le seguenti operazioni:

- **Giocare** un Biglietto valido (una carta contenente in basso a destra il disegno di una banda magnetica).
- **Giocare** una Icona Azione Destinazione valida.

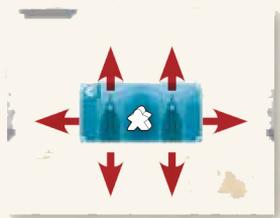
**Da ricordare:** Una Destinazione può essere un Appezamento o un Edificio. Questa azione permette di muovere un solo Passeggero.

**Da ricordare:** Si può usare la banda magnetica a l'Azione Destinazione contenuti in un'unica carta; tuttavia, se lo si fa, bisogna **incrementare di 1 il Livello di Stress**.

Tutte le carte del gioco rappresentano Biglietti e possono essere usate per spostare Passeggeri sulla mappa. Per questo la maggior parte delle carte hanno la banda magnetica, che indica che possono essere usate per spostare Passeggeri.

I Biglietti Scaduti ("Vuoti") non possono essere usati per spostare Passeggeri: non hanno la banda magnetica e si trovano solo nel mazzo Asta.

Un Passeggero su un edificio composto da più spazi (sia prestampato, sia costruito) può abbandonare l'edificio da ogni lato di esso in cui esca una tratta completa.



Il Passeggero si deve fermare al primo edificio che corrisponde al tipo di destinazione (R/C/L/I o lo specifico Appezamento) che incontra lungo la sequenza di Rotaie che percorre.

Un Passeggero non può passare due volte per lo stesso edificio/Appezamento.

Dopo che il Passeggero ha raggiunto la prima destinazione che corrisponde a quella giocata (utilizzando un percorso che non è obbligatorio sia il più corto tra quelli disponibili), rimuovere il Passeggero dalla mappa, poi:

1. Per ogni tratta che il Passeggero ha attraversato, il proprietario della tratta guadagna **1 HP**, a prescindere dal fatto che la tratta sia aggiornata o meno (non importa chi possiede gli edifici che il Passeggero tocca nel suo viaggio, nemmeno l'edificio da cui il Passeggero parte).
2. La destinazione finale del Passeggero garantisce al giocatore che ha spostato il Passeggero un bonus speciale:

**C COMMERCIO:** Aumentare il Livello di Stress di 1. Poi si possono prendere immediatamente **5\$** dalla banca oppure una carta Sviluppo (D) da uno dei mazzetti "Carnet Biglietti" che va aggiunta immediatamente alla mano, come durante la preparazione del gioco (oppure vedere la variante relativa alle carte Sviluppo). Per ora è permesso, qualora avvenga, il superamento del limite di carte in mano.

**I INDUSTRIA:** Aumentare il Livello Stress di 1. Prendere 1 Operaio Ferroviario dalla riserva comune e aggiungerlo al proprio spazio sulla plancetta giocatore (il limite è di 2 Operai Ferroviari, come sempre). Se si hanno già due Operai Ferroviari, non se ne prende un terzo, ma si aumenta lo stesso il Livello di Stress (e si rimuove il Passeggero).

**R RESIDENZA:** Diminuire il Livello di Stress di 1. Casa dolce casa... Se l'indicatore è già nello spazio più a sinistra del Tracciato dello Stress, non muovere l'indicatore dello Stress ma rimuovere comunque il Passeggero.

**L TEMPO LIBERO:** Si può comprare immediatamente Punti Felicità al solito costo di Small City: **1 HP** costa **1\$**, **2 HP** costano **3\$**, **3 HP** costano **6\$** e così via. Si può usare il contante e/o Icone Azioni Soldi. Se si paga in Icone Azione Soldi, la banca dà l'eventuale resto in contanti.

1	- \$1	6	- \$21
2	- \$3	7	- \$28
3	- \$6	8	- \$36
4	- \$10	9	- \$45
5	- \$15	10	- \$55

**A1 APPEZAMENTO:** Spostare un Passeggero su un Appezamento non produce nessun bonus speciale.

3. Per ogni segmento **Rotaia** che il Passeggero attraversa, il possessore della Rotaia guadagna **1\$** (il Totale di ogni singola Tratta Completa va aumentato del 50%, arrotondato per eccesso, se è una tratta aggiornata), secondo queste regole:

- Se la Tratta appartiene al giocatore che sta muovendo il Passeggero, il giocatore prende i soldi dalla banca.
- Se la Tratta appartiene ad un avversario, è il giocatore che sta spostando il Passeggero che deve pagare l'avversario.
- I pagamenti avvengono nell'esatto ordine in cui il Passeggero attraversa le tratte, per cui non si possono usare, per pagare subito un avversario, soldi che saranno guadagnati dopo.
- Se il Passeggero passa su Rotaie di un avversario e ad un certo punto il giocatore non ha più i soldi per pagare, il Passeggero completa comunque il viaggio, ma non avvengono ulteriori pagamenti (il giocatore deve comunque pagare il massimo che ha disponibile in contante), inoltre il giocatore **aumenta il Livello di Stress di 1** per via della situazione imbarazzante! Si mantengono comunque i Punti Felicità del viaggio e i bonus speciali della destinazione finale. Per aiutare i giocatori a tenere traccia del processo, spostare il Passeggero lungo le tratte man mano. Per il Passo 1 spostare il Passeggero su ogni tratta che si percorre, per il Passo 2 sdraiare il Passeggero sulla destinazione, per il Passo 3 far ripartire di nuovo il Passeggero dallo spazio di partenza e spostarlo una tratta per volta nell'ordine corretto, infine rimettere il Passeggero nella riserva una volta che il processo è finito.



Esempio: L'Arancione sta consegnando il Passeggero dal Commercio nella parte sud dell'immagine al Tempo Libero in (D).

Effettua i seguenti passi:

- sposta il Passeggero su (A), e fa guadagnare **1 HP** al Marrone
- sposta il Passeggero su (B), e fa guadagnare a sé stesso (Arancione) **1 HP**.
- sposta il Passeggero su (C), e fa guadagnare a sé stesso (Arancione) **1 HP**.
- sdraia il Passeggero su (D), poi compra tanti HP quanti desidera.
- ora sposta il Passeggero di nuovo su (A) e dà **3\$** al Marrone per attraversare i 3 segmenti Rotaia marroni.
- sposta il Passeggero su (B) e la banca gli dà **6\$** per attraversare 4 segmenti Rotaia Arancione aggiornati (4\$ + 50% per via dell'aggiornamento della tratta).
- sposta il Passeggero su (C) e la banca gli dà **2\$** per attraversare 2 segmenti Rotaia Arancione standard.
- infine, rimette il Passeggero nella riserva.
- Nota: Avrebbe potuto usare la carta RCLI sia per la banda magnetica, sia per la destinazione L, se fosse stato disposto ad aumentare il suo Livello di Stress di 1.

### Da Ricordare:

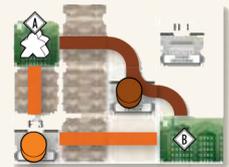
- Le Tratte Aggiornate fanno guadagnare al loro possessore il 50% in più di soldi, arrotondato per eccesso.
- In caso, applicare le regole di quando si ha 21 o più di Livello di Stress sul tracciato dei Punti Felicità. 

**Esempio:** Durante i turni precedente, l'Arancione ha costruito la Residenza (A) e il Rosa ha costruito il Commercio (B). L'Arancione ha costruito la tratta (C) dal Commercio alla Residenza e ha consegnato il Passeggero da (B) ad (A). Il Marrone poi ha costruito la tratta (D) dal Commercio al suo Appezzamento (E). In seguito il Marrone ha costruito il Commercio (E). È il turno dell'Arancione. Vuole spostare il Passeggero che si trova nel grande Commercio di due spazi (E) sulla Residenza (A). L'Arancione gioca la carta #32 per usare la sua banda magnetica. Gioca inoltre la carta #5 per usare la sua Icona Azione Destinazione R. La tratta (D) del Marrone è inutile ora, perché sia (B) sia (C) sono diventati un unico grande Commercio di due spazi (ora la tratta è solo intrattenimento, una corsa in tram per i bambini al centro commerciale!), così usa solo la tratta arancione, e l'Arancione guadagna **1 HP**.



Poiché il Passeggero finisce il suo viaggio in una Residenza, l'Arancione riduce il suo Livello di Stress di 1. Poi ottiene 2\$ dalla banca per aver attraversato due dei suoi segmenti Rotaia. Infine rimuove il Passeggero e lo rimette nella riserva. Ora è il turno del Marrone. Vuole spostare un Passeggero da (A) fino ad (E), usando l'Icona Azione Destinazione C, ma sceglie di non farlo: il Passeggero deve finire la sua mossa in (B) perché è il primo edificio lungo la sequenza di tratte che il Passeggero incontra e che corrisponde al tipo di destinazione C. Questo significherebbe far ottenere all'Arancione **1 HP** e dargli **2\$**, che è inaccettabile per il Marrone, che quindi sceglie di eseguire un'azione differente. =)

**Esempio:** Il Passeggero nella Residenza (A) si può spostare sulla Residenza (B). Se l'Arancione esegue la sua azione, guadagna **2 HP** (1 per andare a F3 e uno per andare a (B)), se gioca l'Icona Destinazione valida, oppure solo **1 HP** se gioca il Numero di Appezzamento F3



(in questo modo non ottiene nessun bonus speciale, ma impedisce al Marrone di spostare quel Passeggero). Se fosse stato il turno del Marrone, avrebbe guadagnato **1 HP** muovendo il Passeggero da (A) a (B) sulla sua tratta. Va notato che siccome la Rotaia è stata costruita attraverso l'Appezzamento F2, non è più una destinazione, per cui il Passeggero non ci si può fermare. Ognuno dei due giocatori avrebbe potuto usare la tratta dell'altro, ma perché dare soldi e HP all'avversario?

## FASE 3: AMMINISTRAZIONE

(GIOGATA SIMULTANEAMENTE DA TUTTI I GIOCATORI)

In questa fase si possono giocare le seguenti Icone Azione dalle carte rimaste nella mano dopo le Fasi 1 e 2 (ricordarsi la solita regola di aumentare il Livello di Stress quando si usano più Icone Azione di una carta), e che non si può giocare una Icona Azione se non si può effettuare l'azione completa (niente scarti subdoli!):

- **Ottenere Soldi:** prendere dalla banca l'ammontare di soldi indicato. 
- **Ottenere 1 Operaio Ferroviario:** Assumere un lavoratore grigio. Da ricordare: si possono avere al massimo 2 Operai Ferroviari. 
- **Diminuire lo Stress:** Muovere l'indicatore sul Tracciato dello Stress uno spazio indietro. Se si è già nello spazio più a sinistra, non si può giocare questa Icona. 
- **Aggiungere 1 Passeggero:** Piazzare 1 passeggero dalla riserva su un qualsiasi edificio. Da ricordare: Ogni spazio può contenere al massimo 1 Passeggero, per cui un edificio può contenere al massimo 1 Passeggero per ogni spazio. 
- **Scartare carte:** è possibile scartare gratis una carta, bisogna pagare 1\$ in aggiunta per ogni carta ulteriore che si scarta nella Fase 3.

Da ricordare:

- Ogni carta giocata o scartata va nella propria pila personale degli scarti.
- La Conseguenza di una carta (a parte il Biglietto Vuoto, la cui conseguenza si applica una sola volta nel momento in cui si prende la carta dopo l'asta) va applicata ogni volta che **si gioca** o **si scarta** una carta.
- Le conseguenze devono venire applicate **prima** di eseguire l'Azione.



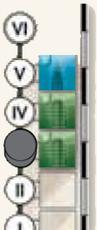
Esempio: Anche dopo aver effettuato 3 Azioni nella Fase 2, l'Arancione ha ancora queste 4 carte! Gioca l'Icona Azione Operaio Ferroviario della prima carta e prende dalla riserva un operaio ferroviario (ne aveva solo 1, per cui può completare l'azione, raggiungendo il limite di Operai Ferroviari). Poi gioca entrambe le Icone Azione della seconda carta: ottieni **2\$** e diminuisce il Livello di Stress, il che significa che non muove l'indicatore del Tracciato di Stress, perché deve anche aumentare il Livello di Stress di uno per usare l'Icona Azione aggiuntiva (Diminuire lo Stress) sulla carta - l'Arancione sta solo facendo dello spettacolo: giocare la carta per ottenere solo 2\$ avrebbe avuto lo stesso risultato netto finale. In seguito scarta la terza carta gratis, perché è la prima carta che scarta in questa fase. Deve pagare **3\$** perché è la conseguenza della carta. Infine paga **1\$** per scartare un'altra carta (la quarta). (Nota, nel regolamento inglese a questo punto c'è la frase "La conseguenza di quest'ultima carta è aumentare il Livello di Stress di 1", ma è un errore: la carta dell'immagine è una carta "Biglietto Vuoto" che non fa aumentare lo Stress).

Il suo limite di mano è 7. Poiché non ha carte, ne pesca 7 dal suo mazzo (vedere Fine del Turno, sotto). Poiché il suo mazzo ha solo 5 carte, mescola il mazzo degli scarti e lo fa diventare il suo nuovo mazzo, poi pesca 2 carte da questo nuovo mazzo e le aggiunge alla sua mano, in modo da raggiungere il suo limite di mano.

## FINE DEL TURNO

Riempire la mano (solo Turni 1-4): Dopo aver eseguito le azioni della Fase di Amministrazione (tutti i giocatori contemporaneamente), riempire la mano pescando le carte dal proprio mazzo. Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo, pescare quelle che ci sono, poi mischiare il mazzo degli scarti per creare un nuovo mazzo, infine continuare a pescare. Non mischiare il mazzo degli scarti se ci sono già abbastanza carte per riempire la mano, anche se il mazzo alla fine della pesca è vuoto! Ricordare che i giocatori che hanno costruito Industrie hanno il limite di mano aumentato e riempiranno le loro mani fino a 8 o 9 carte (limite massimo) invece che a 7.

**Lo Stress causa infelicità:** Alla fine del round, se un giocatore ha ancora 21 o più nel Tracciato dello Stress, perde 1 HP. 

**Nuovi Passeggeri arrivano:** Aggiungere 1 nuovo Passeggero su ogni spazio vuoto di ogni edificio che corrisponde al colore del Tipo di Edificio di fianco allo spazio del Turno corrente sulla Plancia di Programmazione. Rimuovere il segnalino col Tipo di Edificio dal gioco. Spostare l'indicatore di Turno nel prossimo spazio sul Tracciato dei Turni. 

Quando il mazzo Asta è vuoto (dopo 5 turni), la prima parte del gioco è finita. Si giocherà un ultimo turno nel seguente modo:

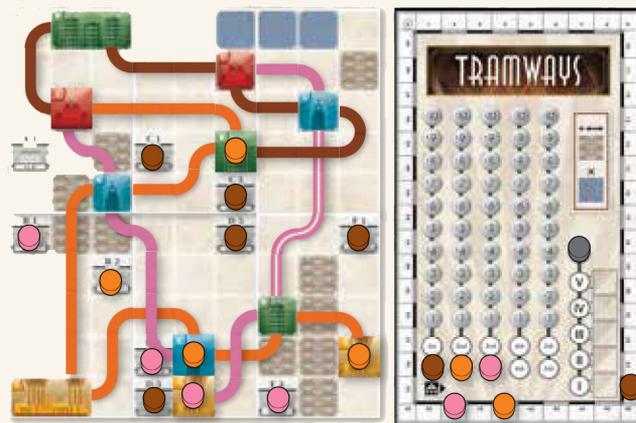
- Non ci sono carte disponibili in Fase 1. Questo significa che la Fase Asta servirà solo per determinare l'ordine di turno. **Il vincitore dell'ultima asta deve aumentare il suo Livello di Stress di 2** e non solo di 1!
- Ora ogni giocatore stende sul tavolo le carte che ha nel suo mazzo di pesca e nel suo mazzo degli scarti (ma tiene in mano quelle che gli sono rimaste in mano alla fine del Turno 5!), poi riempie la sua mano aggiungendo alle carte che gli sono rimaste in mano alla fine del turno, altre carte scelte tra quelle che ha steso sul tavolo, fino a raggiungere il suo limite di carte. Infine rimette nella scatola ogni carta rimasta sul tavolo e non presa in mano.
- Il resto del Turno 6 è come i Turni 1-5, eccetto che si salta la Fase Fine Del Round: Dopo la Fase Amministrazione, perché a quel punto il gioco è finito.

## CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Il punteggio finale di ogni giocatore è dato dalla somma di:

- **HP** accumulati sul tracciato dei **Punti Felicità** durante il gioco
- **3 HP** per ogni tratta completa (non importa se aggiornata o meno). Le tratte Incomplete non valgono nulla.
- **1 HP** per ogni **10\$** in contanti alla fine del gioco
- **HP negativi** (da sottrarre al totale) pari al Livello di Stress (cioè da -1 a -21 HP).

**Il giocatore con più HP vince:** in caso di pareggio, vince il giocatore più ricco: se c'è ancora pareggio rallegratevi per la vittoria condivisa.



HP	24	32	30
Tratte Complete	12 (4x3)	15 (5x3)	18 (6x3)
Stress	-3	-13	-8
Soldi Restanti	1 (\$11÷10)	0 (\$9÷10)	0 (\$5÷10)
<b>TOTALE</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	<b>40</b>

## VARIANTE SOLITARIA

Si applicano tutte le regole del gioco base con le seguenti eccezioni:

**Preparazione:** La preparazione è simile a quella del gioco **per due giocatori** per quanto riguarda le carte Edificio (una per tipo, tranne che per l'Industria che ne ha due); tuttavia, bisogna usare il lato solitario della Plancia di Programmazione.

Usare 2 differenti carte Generiche come nel gioco base. Usare 3 plancette modulari a caso per comporre una mappa 1x3. Come al solito, ci devono essere almeno 4 x numero giocatori spazi grigi Appezamento, quindi rimpiazzare le plancette finché non si hanno 4 spazi grigi Appezamento.



**Note dell'autore:** È possibile arrangiare le plancette come si vuole; tenete presente che più quadrata sarà la mappa, più facile sarà il gioco.

Come al solito, usate le carte Appezamento che corrispondono agli spazi grigi Appezamento sulla mappa. Mischiate le carte appezamento, pescatene 4 e marcate i corrispondenti spazi Appezamento come vostri. Mischiate le rimanenti carte Appezamento insieme alle carte Asta per creare il mazzo Asta.

**Regola Carte Sviluppo Originale:** Pescare 6 carte Sviluppo e metterle in 2 mazzi da 3 carte, quella sopra è mostrata a faccia in su, a formare i Carnet di Biglietti. Prendere 1 Biglietto in mano da uno dei Carnet di Biglietti, come quando si gioca in più giocatori.

**Regola Carte Sviluppo Alternativa:** come quando si gioca in più giocatori.

Mischiate il mazzo Asta, che contiene una porzione di carte Appezamento e **tutte** le carte Asta (come quando si gioca in 5). Questo mazzo è il mazzo Asta, disposto a faccia giù.

**Fase Asta:** non c'è asta in questa fase, ma si prende una carta dal mazzo Asta come segue:

Ripetete questo procedimento **finché non non otterrete una nuova carta:**

1. Pagare **1\$** per ogni carta in linea (**0\$** per il primo passaggio di questa procedura ad ogni Turno).
2. Rivelare una carta dal mazzo Asta. Questa carta è ora la più nuova carta in linea.
3. Si può prendere la nuova carta, aggiungerla alla mano e **aumentare il Livello di Stress di 1**. In questo caso scartare il resto della linea, la fase è terminata.
4. Si può prendere una carta precedente nella linea, aggiungere la carta alla mano senza aumentare lo Stress. In questo caso scartare il resto della linea, la fase è terminata.
5. Ricominciare dal passo 1.

Se il mazzo Asta è esaurito, mischiare le carte per formare un nuovo mazzo.

Si può pagare con monete in contanti o con Icone Azione Soldi, come quando si gioca in più giocatori. Se non si hanno abbastanza soldi per rivelare una nuova carta, è obbligatorio prendere una delle carte già in linea.

Giocare entrambe le parti del gioco (Turni 1-5 e Turno 6).

Incrementare automaticamente di 2 il Livello di Stress quando inizia il Turno 6.

Alla fine, confrontare gli HP con la seguente tabella:

<b>0-19</b> Depresso	<b>60-69</b> Allegro
<b>20-29</b> Triste	<b>70-79</b> Felice
<b>30-39</b> Musone	<b>80-89</b> Esuberante
<b>40-49</b> Contento	<b>90-99</b> Euforico
<b>50-59</b> Soddisfatto	<b>100+</b> Estatico

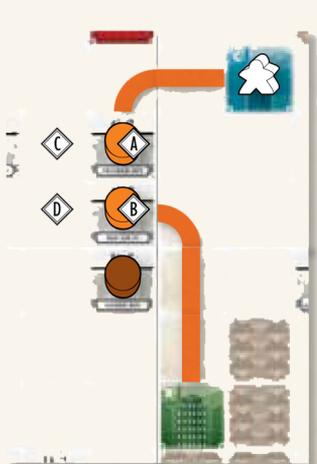
## NOTE GENERALI: APPEZZAMENTI ED EDIFICI

Finché uno spazio Appezzamento è ancora uno spazio Appezzamento (cioè non è ancora un Edificio), è necessario giocare l'Icona Azione Numero Appezzamento per poter:

- Spostare un Passeggero su quella destinazione (e non ci sono bonus nel farlo).
- Completare una tratta usando questo spazio come limite della tratta per la quale giocare una Icona Azione.
- Costruire un Edificio su questo spazio.

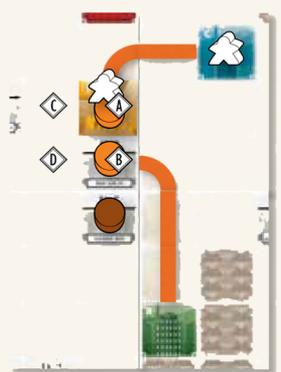
Una volta che un Edificio è stato costruito su uno spazio Appezzamento, è necessario giocare una Icona Azione Destinazione che combaci con il tipo di Edificio per poter:

- Spostare un Passeggero in questa destinazione (e ottenere il bonus del tipo di edificio).
- Completare una tratta, usando questo spazio come limite della tratta per la quale giocare una Icona Azione.
- Aggiornare questo edificio.



In questa illustrazione, l'Arancione ha costruito tratte complete dal Commercio all'Appezzamento (A) a nord, e dalla Residenza a sud all'Appezzamento centrale (B). Attualmente, il Passeggero sul Commercio non può viaggiare fino alla Residenza, perché gli Appezzamenti (A) e (B) non sono connessi (sono adiacenti, ma non connessi). Per trasportare il Passeggero, l'Arancione deve prima o costruire una Rotaia dritta attraverso il suo Appezzamento (A) per connettersi a (B), oppure deve costruire una Rotaia curva attraverso l'Appezzamento (B) per connettersi ad (A), oppure deve

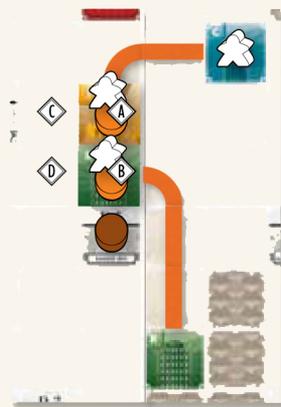
connettere le due tratte esistenti insieme in un'unica tratta (costruendo Rotaie su (B) ed (A)). Le prime due opzioni farebbero guadagnare 2 HP all'Arancione, ma la terza opzione gli farebbe guadagnare solo 1 HP, per il movimento del Passeggero. Esiste una quarta opzione, che farebbe guadagnare all'Arancione 3 HP: Costruire 2 Rotaie curve in (C) e (D) per connettere (A) a (B).



In questa illustrazione, l'Arancione ha ora costruito una Industria sull'Appezzamento (A). Come prima, (A) non è connesso a (B), ma ora le sue opzioni per connettersi sono più limitate, perché non può più costruire una Rotaia attraverso (A). Potrebbe ancora costruire una Rotaia curva in (B) per connettere la linea esistente alla Residenza, il che farebbe sì che spostare il Passeggero sulla Residenza frutterebbe 2 HP; alternativamente, potrebbe costruire

Rotaie curve in (C) e in (D) per connettere l'Industria all'Appezzamento (B), che farebbe fruttare lo spostamento dello stesso Passeggero 3 HP.

Ora l'Arancione ha costruito la Residenza sull'Appezzamento (B), ma il Commercio non è ancora connesso a nessuna delle Residenze, e il solo modo che rimane per farlo è costruire Rotaie curve in (C) e (D) per connettere l'Industria alla nuova Residenza. Anche una volta che è stata costruita la nuova Rotaia, non sarà in grado di consegnare il Passeggero del Commercio alla Residenza originale a sud, perché il Passeggero si fermerà alla prima Residenza in (B).



Un'altra interessante opzione che l'Arancione ha è costruire una Industria nell'Appezzamento (B). In questo caso le due Industrie formano una unica grande Industria di due spazi, e il Commercio è connesso alla grande Industria, che è connessa alla Residenza. Inoltre per via della costruzione dell'Industria, c'è un Passeggero su (B). Questo Passeggero può partire da ogni Rotaia collegata alla grande Industria, per cui il Passeggero è già in grado di viaggiare al Commercio o alla Residenza!



In seguito, il Marrone costruisce una tratta tra la Residenza ed il suo Appezzamento (E). Il Marrone vuole spostare il Passeggero in (B) alla Residenza, ma attualmente non può farlo sulle sue tratte. Potrebbe costruire una Rotaia dritta in (E) per collegarsi alla grande Industria di due spazi. Potrebbe costruire un Commercio, Residenza o Tempo Libero in (E), ma non sarebbe connesso all'Industria, senza costruire un'altra tratta tra essi.



Tuttavia, se costruisce una Industria in (E), allarga l'Industria da 2 spazi a 3 spazi, tutte e 3 le tratte sono ora disponibili per tutti e 3 i Passeggeri su di essa, e il Commercio, l'Industria e la Residenza sono ora tutte connesse. Più importante ancora, il Marrone ora può muovere quel Passeggero da (B) (o (A), o (E)) alla Residenza lungo la sua tratta Marrone. Il ragionamento laterale può ricompensare parecchio nei giochi di Alban Viard!



Le istruzioni di Tramways appartengono all'autore, Alban Viard, e sono riservate per il solo uso personale. Tramways © Alban Viard 2016.

L'autore ringrazia Paul-Evan e Gabriel Viard, Corinne Viard, Jean-Claude Viard, Sylvain e Damien Nocquard, David Glantenay, Teddy Pasquier, Alexander Freudenthal, Nathan Ehlers, tutti i giocatori dell'AoS team, Sampo, Sikiö, Nathan Morse, David Chircop, David Minken e Richard Ham per la loro pazienza e per il loro aiuto durante tutti gli anni di sviluppo di questo gioco. Design grafico e illustrazioni: Sampo Sikiö (samosdesign.com) Illustrazione copertina scatola: Paul Laane (designaqua.com)

