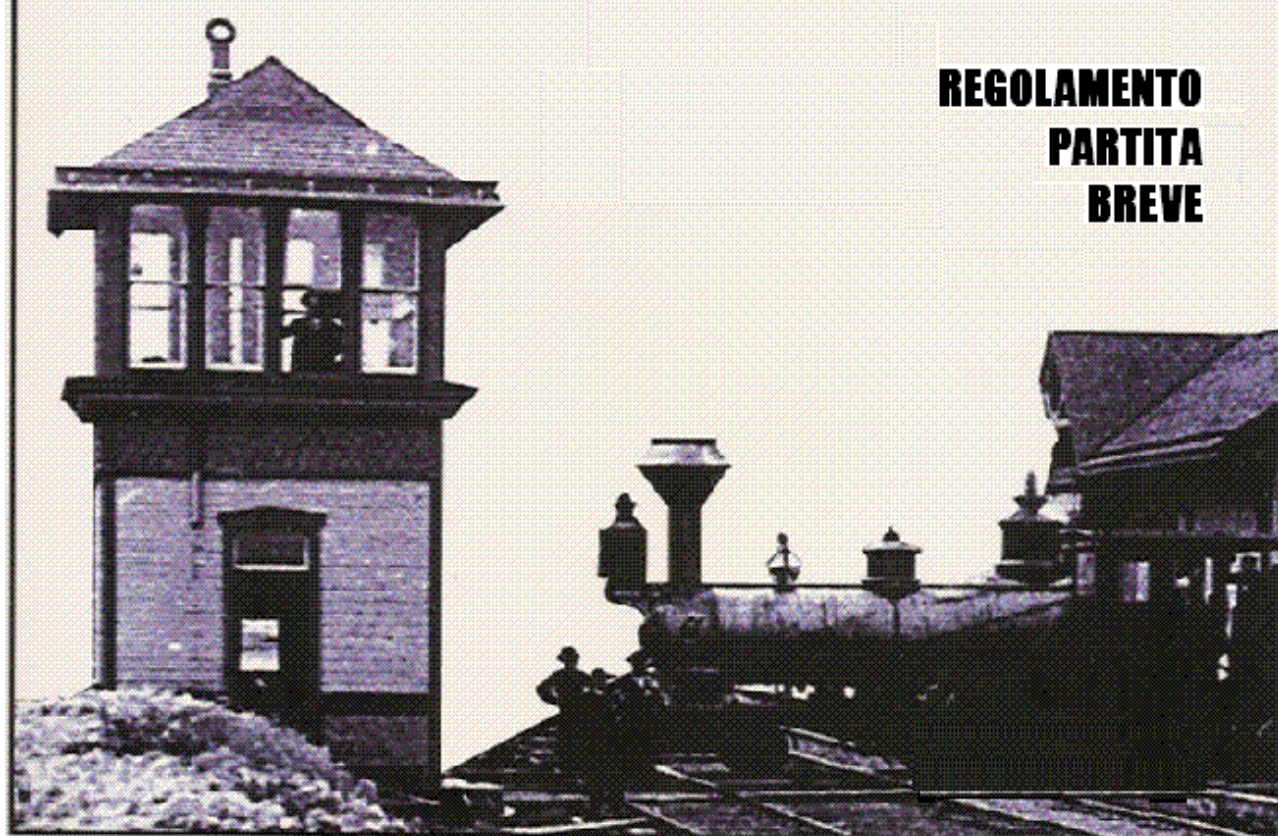


1856

Ferrovie nel Canada del Nord dal 1856™

**REGOLAMENTO
PARTITA
BREVE**



<u>INTRODUZIONE</u>	3
<u>DISPOSIZIONE INIZIALE</u>	3
<u>GLI OGGETTI</u>	3
<u>LA BANCA</u>	4
<u>ORDINE DI INIZIO</u>	4
<u>COMPAGNIE</u>	5
<u>FASI DI GIOCO</u>	5
<u>FASE UNO</u>	5
<u>FASE DUE</u>	5
<u>FASE TRE</u>	6
<u>FASE QUATTRO</u>	6
<u>SEQUENZA DI GIOCO</u>	6
<u>POSARE O AGGIORNARE BINARI</u>	7
<u>PIAZZARE SEGNALE STAZIONE</u>	8
<u>OPERARE CORSE FERROVIARIE E CALCOLARE L'UTILE</u>	8
<u>ACQUISTARE TRENI</u>	10
<u>IL VINCITORE</u>	10
<u>CENSIMENTO TESSERE</u>	11

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.

INTRODUZIONE

La partita breve di **1856** usa le stesse regole del gioco esteso per l'esercizio/operatività delle compagnie, ma elimina il mercato azionario e usa meno compagnie. Nella partita breve, ogni giocatore opera una compagnia, tentando di accumulare, con quella compagnia, un patrimonio maggiore di quello degli altri giocatori. Durante ogni turno, il giocatore posa o aggiorna binari, piazza segnalini stazione, opera corse ferroviarie per trarne utile, e acquista treni per la compagnia.

Il passaggio del tempo è rappresentato, nella partita breve, da quattro fasi. L'inizio di una nuova fase è legato all'acquisto di treni più moderni. La partita breve dura circa 60-90 minuti con giocatori inesperti e rende loro più facile l'apprendimento, in seguito, della partita estesa.

DISPOSIZIONE INIZIALE

GLI OGGETTI

Occorrono 12 piedi quadrati per giocare una partita breve a **1856**. Piazzare la mappa geografica in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti. La mappa di gioco è composta di esagoni, sui quali verranno poste tessere esagonali recanti il disegno di porzioni di binario. La banca (contenitore in plastica, contiene i soldi), le tessere esagonali, i tabellini delle compagnie pubbliche e i segnalini stazione devono essere collocati sul tavolo vicino alla mappa. Le compagnie private e i relativi segnalini, i certificati azionari, i segnalini per i valori nominali ("par value"), e il segnalino di sessione ("round") non sono usati nella partita breve. Ogni giocatore dovrà avere davanti a sé spazio sufficiente per un tabellino di compagnia ferroviaria e un po' di denaro.

Impilare i treni suddividendoli per tipologia sulla mappa di gioco, negli appositi spazi. Il tipo di treno rappresenta il massimo numero di città (definita come città grande, città piccola, o locazione rossa fuori quadro) che il treno può attraversare/raggiungere (per esempio, un treno di tipo 3 può attraversare/raggiungere tre città). Nella partita breve sono utilizzati i seguenti treni e compagnie pubbliche; mettere da parte i materiali non utilizzati (treni, tabellini, segnalini stazione).

Due Giocatori	Tre Giocatori	Quattro Giocatori	Cinque Giocatori	Sei Giocatori
4 tipo 2	4 tipo 2	4 tipo 2	5 tipo 2	6 tipo 2
3 tipo 3	5 tipo 3	5 tipo 3	5 tipo 3	5 tipo 3
3 tipo 4	4 tipo 4	4 tipo 4	4 tipo 4	4 tipo 4
		1 tipo 5	1 tipo 5	3 tipo 5
LPS	BBG	BBG	BBG	BBG
CA	WGB	LPS	LPS	GT
	TGB	WGB	WGB	LP
		CA	CA	WGB
			TGB	CA
				TGB

LA BANCA

Nella partita breve, la banca usa solo 3,000\$ dei 12,000 forniti con il gioco. Usare i seguenti tagli, e mettere il resto da parte.

LA BANCA		
1	X	\$5
0		
2	X	\$10
5		
2	X	\$20
5		
2	X	\$50
0		
1	X	\$100
2		
\$3,000		

Quando la banca esaurisce il denaro, la partita termina. Ogni giocatore riceve 140\$ come capitale iniziale per la propria compagnia.

ORDINE DI INIZIO

Mischiate, dopo averli rovesciati, i tabellini delle sei compagnie pubbliche precedentemente indicati, e fateli pescare a caso dai giocatori. L'ordine di inizio è quello indicato in precedenza per le compagnie. Un volontario siede vicino alla banca e la gestirà; gli altri si disporranno intorno a lui in senso orario, nell'ordine.

Ogni compagnia piazza il suo primo segnalino stazione (gratuito) sullo spazio delle città grande che reca la sua abbreviazione; questa è la città di partenza di una compagnia. Il secondo segnalino stazione deve essere piazzato sul cerchio con il simbolo "40\$" sul tabellino della compagnia. Anche se alcuni tabellini hanno spazio per segnalini stazione addizionali, essi non sono usati nella partita breve e vanno messi da parte.

COMPAGNIE

Le sei compagnie utilizzate nella partita breve sono:

Compagnia	Iniziali	Anno di nascita	Città partenza
Buffalo, Brantford & Goderich Railway	BBG	1854	Brantford
Canada Air Line Railway	CA	1873	Glencoe
Grand Trunk Railway	GT	1855	Oshawa
London & Port Sarnia Railway	LPS	1858	Maudaumin
Toronto, Grey & Bruce Railway	TGB	1874	Orangeville
Wellington, Grey and Bruce Railway	WGB	1872	Guelph

FASI DI GIOCO

La partita breve ha quattro fasi di gioco che simulano i cambiamenti tecnologici che ebbero luogo in Canada in quell'epoca. L'inizio di ogni nuova fase è forzato dall'acquisto di un treno di tipo superiore. Di seguito riassumiamo le quattro fasi e i cambiamenti di regole che implicano. E' possibile che la partita termini prima della fase quattro.

FASE UNO

La fase uno va da quando inizia il gioco fino a quando viene acquistato il primo treno di tipo 3. Durante la fase uno, valgono le seguenti restrizioni:

- Possono essere giocate solo le tessere esagonali gialle.
- Le compagnie pubbliche non possono possedere più di quattro treni.
- Usare il valore superiore per corse fino alle locazioni rosse fuori-quadro.

FASE DUE

La fase due va da quando viene acquistato il *primo treno di tipo 3* fino a quando viene acquistato il primo treno di tipo 4. Durante la fase due, valgono le seguenti restrizioni:

- Possono essere giocate le tessere esagonali gialle e verdi.
- Le compagnie pubbliche non possono possedere più di quattro treni.
- Usare il valore superiore per corse fino alle locazioni rosse fuori-quadro.

FASE TRE

La fase tre va da quando viene acquistato il *primo treno di tipo 4* fino a quando viene acquistato il primo treno di tipo 5. Durante la fase tre, valgono le seguenti restrizioni:

- Possono essere giocate le tessere esagonali gialle e verdi.
- Le compagnie pubbliche non possono possedere più di tre treni. Se una compagnia possiede più di tre treni, il presidente pone i treni in eccedenza nel mercato aperto.
- I treni di tipo 2 diventano obsoleti e devono essere scartati.
- Usare il valore superiore per corse fino alle locazioni rosse fuori-quadro.

FASE QUATTRO

La fase quattro va da quando viene acquistato il *primo treno di tipo 5* fino al termine del gioco. Durante la fase quattro, valgono le seguenti restrizioni:

- Possono essere giocate le tratte di binario gialle, verdi e marroni.
- Le compagnie pubbliche non possono possedere più di due treni. Se una compagnia possiede più di due treni, il presidente pone i treni in eccedenza nel mercato aperto.
- Usare il valore vicino al 5 per corse fino alle locazioni rosse fuori-quadro.

SEQUENZA DI GIOCO

Nella partita breve, i giocatori usano i turni per operare con le loro compagnie, a partire dal giocatore che possiede la prima compagnia, procedendo in senso orario intorno al tavolo. Durante ogni turno, il giocatore può effettuare tutte le seguenti azioni per conto della propria compagnia. Tutte le azioni sono opzionali, ma vanno eseguite nell'ordine qui di seguito specificato.

- Posare o aggiornare binari.
- Piazzare il secondo segnalino stazione
- Operare corse ferroviarie e trarne utile.
- Acquistare treni.

POSARE O AGGIORNARE BINARI

La costruzione di linee ferroviarie è rappresentata, in **1856**, dalla deposizione di tasselli o tessere esagonali colorate sulla mappa. Inizialmente, gli unici binari sulla mappa sono quelli presenti in alcuni esagoni prestampati.

Ogni compagnia può piazzare un esagono sulla mappa durante il suo turno. L'esagono deve combaciare con la forma dell'esagono sulla mappa, e sono possibili tutti e sei gli orientamenti purché siano rispettate le seguenti condizioni:

- Una volta posata, una tessera diviene parte della mappa e può essere rimossa solo se sostituita da un'altra tessera.
- Quando una tessera è sostituita, tutti i segmenti di binario devono avere lo stesso orientamento presente sulla tessera sostituita.
- Le tessere gialle possono essere piazzate solo sulle celle verde chiaro senza bordo giallo.
- Le tessere verdi rimpiazzano le tessere gialle o sono piazzate su celle gialle o con bordo giallo. Gli esagoni gialli (London, Barrie e Toronto) hanno specifiche tessere verdi. Gli esagoni con bordo giallo (Welland, Hamilton e Kitchener) potrebbero anche ospitare la tessera verde #59.
- Le tessere marroni possono soltanto rimpiazzare tessere verdi.
- Le tessere sostituite vengono rimosse dalla mappa e poste nel raccoglitore.
- Le tessere grigie possono soltanto rimpiazzare tessere marroni.
- La compagnia che piazza o sostituisce una tessera deve poter essere in grado di tracciare una linea regolamentare di qualsiasi lunghezza da uno dei suoi segnalini stazione fino (e lungo a) uno dei nuovi segmenti, o aumentare il valore di una città a cui si può arrivare con la nuova tessera. La compagnia non è tenuta ad utilizzare il segmento nuovo quando opera.
- Quando una tessera è rimpiazzata, tutti i segnalini "stazione", ed eventuali altri eventualmente presenti, devono essere piazzati sulla nuova tessera in identica posizione.
- Una tessera non può essere disposta se porta ad avere un binario che termina su celle prestampate dove non possano essere poste tessere, a meno che appunto non rechina nel disegno un binario (per esempio, Goderich) o punto di connessione di tipo rosso fuori quadro. Esempi di simili terreni includono gli esagoni prestampati verde scuro, i grandi laghi, e le locazioni rosse fuori quadro senza punto di connessione.
- Le celle con una o due città piccole possono ospitare solo tessere gialle con disegnato sopra il corrispondente numero di città piccole. Similmente, celle vacanti con una città grande, indicata con un cerchio grande, possono ospitare solo tessere gialle con disegnato sopra un cerchio grande.

- I terreni difficili, rappresentati nella mappa con un “\$” e un ammontare, richiedono costi aggiuntivi per posare la prima tessera. Questo denaro deve essere versato al momento della posa della tessera. Successive sostituzioni di tessere su terreni difficili non richiedono il versamento aggiuntivo.
- Le tessere città marroni #125 possono essere usate per ampliare la verde #14 e #15 in posizioni che non accoglieranno mai una tessera città marrone #63. Questi esagoni sono marcati sulla mappa con “L”. Le tessere marroni #125 non possono essere collocate in nessun'altra posizione sulla mappa.

PIAZZARE SEGNALINI STAZIONE

All'inizio della partita, ogni compagnia piazza il suo segnalino di stazione (gratuito) sull'esagono della sua città di partenza, a rappresentare una stazione. Una compagnia può pagare 40\$ aggiuntivi per piazzare la stazione addizionale durante ciascun turno, incluso il primo.

Per piazzare un segnalino, la compagnia deve avere la possibilità di tracciare una linea regolare dal suo segnalino stazione già esistente, alla città dove vorrebbe piazzare il nuovo segnalino. Nella città “obiettivo” deve esserci inoltre spazio a sufficienza per il segnalino. E' permesso soltanto un segnalino stazione per città grande, e i segnalini non possono essere impilati. Una volta che un segnalino stazione è posato, non può essere spostato o rimosso. Quando una città ha tutti i suoi spazi riservati alle stazioni occupati, solo le compagnie con un segnalino stazione in quella città possono passare su quella città. Altre compagnie possono usare questa città solo come capolinea (“terminus”).

OPERARE CORSE FERROVIARIE E CALCOLARE L'UTILE

Per generare utile, una compagnia fa operare i propri treni sulla mappa in accordo alle seguenti regole:

- una linea regolare per un treno deve includere una città con uno dei segnalini stazione della compagnia e, almeno, un'altra città.
- Il massimo numero di città che un treno può toccare è uguale al tipo del treno (es.: un treno di tipo 3 può toccare/arrivare a non più di tre città).
- Una linea non può essere invertita in corrispondenza di una giunzione.
- Se una linea include locazioni rosse fuori quadro, esse possono essere utilizzate solo come inizio o fine corsa, eccezion fatta per Goderich.
- Un singolo treno non può raggiungere o attraversare la stessa città più di una volta, ma può conteggiare due città differenti che si trovino sulla stessa tessera.
- Un treno non può usare una porzione di binario più di una volta, ma può utilizzare porzioni diverse che si trovino sulla stessa tessera.
- Un treno può raggiungere (e conteggiare) città su cui siano presenti segnalini stazione di altre compagnie, ma non può attraversarle.

- Tutte le città lungo la linea devono essere conteggiate.

Il valore di una corsa è uguale al totale dei valori corrispondenti alle città che tocca/attraversa/raggiunge. Se una compagnia ha più treni, ognuno di essi deve rispettare queste regole e non può utilizzare porzioni di binario utilizzate da altri treni. Può, tuttavia, utilizzare e conteggiare città anche se già usate in altre linee. Quando una compagnia opera più corse, l'utile è la somma degli utili di ogni singola corsa. Dopo aver calcolato l'utile, la banca lo versa al giocatore.

ESEMPIO DI OPERATIVITA' SUI TRENI

In fase 3, la compagnia LPS sta operando due treni: un tipo 3 e un tipo 4. Il tipo 3 corre da Sarnia (30) attraverso Maudaumin (30) fino a Glencoe, totale corsa: 80\$; il tipo 4 corre da Goderich (30) attraverso una piccola città (10) e Maudaumin (30), fino a Sarnia (30), per un totale corsa di 100\$. LPS guadagna in totale, quindi, 180\$. Questo ammontare verrà versato al giocatore che possiede la LPS.



ACQUISTARE TRENI

Una compagnia può acquistare uno o più treni, purché non ecceda le limitazioni previste. Poiché gli acquisti dei treni possono implicare transizioni di fase, gli acquisti vanno effettuati uno ad uno. Così, se una compagnia desidera acquistare più treni, ne acquista prima uno, risolve eventuali transizioni di fase, procede con il secondo, e così via. Se l'acquisto di un treno forza una transizione di fase, e questa transizione riduce il numero di treni che una compagnia può possedere, la compagnia potrebbe anche non poter acquistare più treni. Se, come risultato di una transizione, una compagnia si trova a possedere più treni di quelli consentiti, il giocatore sceglie quali treni scartare e li pone nel mercato aperto. I treni eliminati a causa di una transizione di fase vengono rimossi dal gioco.

I treni possono essere acquistati dalla banca, o dal mercato aperto. La banca vende treni nuovi, e li venderà rigorosamente nell'ordine previsto. Così, tutti i treni di tipo 2 saranno venduti prima del primo treno di tipo 3, etc. I treni acquistati dalla banca e dal mercato aperto saranno sempre acquistati al prezzo di cartellino.

IL VINCITORE

La partita può terminare per due ragioni: la banca termina i soldi o un giocatore non ha più treni e non ha denaro sufficiente per comprarne altri. Quando questo accade, aggiungere le 18 banconote da 100\$ non utilizzate alla banca e terminare il turno corrente (in modo che tutti i giocatori abbiano giocato lo stesso numero di volte). Il vincitore è il giocatore con il patrimonio maggiore. I treni e i segnalini stazione non hanno alcun peso nella determinazione del vincitore.

RINGRAZIAMENTI

© 1992, 1995 Mayfair Games, Inc. Tutti i diritti riservati.

Progettista: Jay M. Tummelson, sulla base del progetto di **1856** di Bill Dixon.

Sviluppo e prove di gioco: Darwin Bromley, Peter Bromley, Bill ed Elaine Wordelman, e Larry Roznai

Regole: Jay M. Tummelson

Copertina: Chris Vande Voort

Fotografie: Cortesia di John Kamacher

Grafica e Mappa: Mike Russo, sulla base del lavoro originale di Bill Dixon

1856 è un marchio registrato della Mayfair Games Inc. per il suo gioco

ferroviario basato sul mercato azionario.

CENSIMENTO TESSERE

Tessera	Descrizione	S/T *	Valore	Qtà	Può essere rimpiazzata da
TESSERE GIALLE (55)					
1	Doppia curva	2T	10	1	-
2	Doppio binario	2T	10	1	-
3	Curva stretta	1T	10	3	-
4	Rettilineo	1T	10	3	-
5	Curva stretta	1S	20	2	14, 15
6	Curva morbida	1S	20	2	14, 15
7	Curva stretta	-	-	7	18, 26, 27, 28, 29
8	Curva morbida	-	-	13	16, 17, 19, 23, 24, 25, 28, 29
9	Rettilineo	-	-	13	18, 19, 20, 23, 24, 26, 27
55	Attraversamento X	2T	10	1	-
56	Attraversamento K	2T	10	1	-
57	Rettilineo	1S	20	4	14, 15
58	Curva morbida	1T	10	3	-
69	Arco e freccia	2T	10	1	-
	Londra/Barrie	1S	30	-	121
	Toronto	2S	40	-	120
	Hamilton / Welland / Kitchener	2S	-	-	59
TESSERE VERDI (31)					
14	Diramazione a X	2S	30	4	63, 125 (su esagoni "L" soltanto)
15	Diramazione a K	2S	30	4	63, 125 (su esagoni "L" soltanto)
16	Attraversamento K	-	-	-	1, 43, 70
17	Doppia curva	-	-	-	1, 47
18	Rettilineo/curva	-	-	1	43
19	Arco e freccia	-	-	-	1, 45, 46
20	Attraversamento X	-	-	-	1, 44, 47
23	Biforcazione a destra morbida	-	-	4	41, 43, 45, 47
24	Biforcazione a sinistra morbida	-	-	4	42, 43, 46, 47
25	Biforcazione a Y	-	-	-	1, 40, 45, 46
26	Biforcazione a destra stretta	-	-	1	42, 44, 45
27	Biforcazione a sinistra stretta	-	-	1	41, 44, 46
28	Biforcazione destra	-	-	1	39, 46, 70
29	Biforcazione sinistra	-	-	1	39, 45, 70
59	OO doppia città	2S	40	2	64, 65, 66, 67, 68
120	Toronto	2S	60	1	122
121	Londra/Barrie	2S	50	2	126 (Londra), 127 (Barrie)
TESSERE MARRONI (34)					
39	Intersezione stretta	-	-	1	-
40	Intersezione aperta	-	-	1	-
41	Intersez. A sinistra	-	-	3	-
42	Intersez. A destra	-	3	-	-
43	Intersezione K	-	-	2	-
44	Intersezione X	-	-	1	-

45	Intersezione t	-	-	2	-
46	Intersez. t invertita	-	-	2	-
47	Intersez. H	-	-	2	-
63	Ragno	2S	40	4	-
64	OO con Curve	2S	50	1	123 (solo Hamilton)
65	OO con Curve	2S	50	1	123 (solo Hamilton)
66	OO con dritto	2S	50	1	123 (solo Hamilton)
67	OO con arco e freccia	2S	50	1	123 (solo Hamilton)
68	OO con Attraversamento X	2S	50	1	123 (solo Hamilton)
70	Intersezione K	-	-	1	-
122	Toronto	4S	80	1	124
125	Lake City	2S	40	4	-
126	Londra	2S	60	1	-
127	Barrie	2S	60	1	-

* S = Stazioni; T = Piccole Città