

1856: Railroading in Upper Canada

Banca \$12.000 e i giocatori dividono \$1.500 parimenti. Ci sono 6 compagnie private e 12 compagnie pubbliche
Il gioco finisce se finiscono i soldi della banca (si completa un set di OR) o se un giocatore fa bancarotta (fine immediata)

Se termina prima della nascita della CGR, il valore azionario di chi ha prestiti diventa -\$10 per prestito ancora in corso.

FASI

Fase 1, **treno 2T**: **tracce gialle**, 1 OR, max 4 treni,
Fase 2, **treno 3T**: **tracce verdi**, 2 OR,
Fase 3, **treno 4T**: max 3 treni,
Fase 4, **treno 5T**: **tracce marroni**, 3 OR, max 2 treni,
Fase 5, **treno 6T**: **tracce grigie**,
Fase 6, **treno Diesel**:

compagnie private non si possono comprare, **esterni minore**
compagnie private si possono comprare
obsoleti i 2T
compagnie private si chiudono (no *porto*), **esterni medio**
obsoleti i 3T, rimuovi il token *porto*, può aggiornare città piccole,
si avvia CGR, restituiti prestiti, variazione limite certificati
obsoleti i 4T, **esterni maggiore**

I Diesel possono essere comprati con il primo 6T (\$1100 o scambio 4T-6T a \$750)

Costo treni più elevato rispetto 1830 (100-225-350-550-700), stessa quantità del 1830 (6-5-4-3-2)

Al primo treno 6T il limite certificati varia in funzione della aziende e giocatori. Diesel infiniti

COMPAGNIE PRIVATE

6 compagnie private vengono messe all'asta con asta in avanti: compri la più bassa o offri per una successiva a prezzo +5 dollari.

Le prime 3 bloccano la costruzione in esagoni della mappa (Flos, Waterloo, The Canada)

- **Flos Tramway** \$20/\$5 --- non fa nulla

- **Waterloo & Saugeen Railway Co.** \$40/\$10 --- si può mettere una stazione/tessera sulla tessera Kitchener anche senza raggiungerla. non è una mossa aggiuntiva. chiude la compagnia

- **The Canada Company** \$50/\$10 --- nel suo turno può mettere una ulteriore tessera binario sulla tessera Canada Company, anche se non connessa. non chiude la compagnia

- **Great Lakes Shipping Company** \$70/\$15 --- può piazzare il segnalino Porto (+20) in una città adiacente al lago Erie, lago Huron o alla baia Georgiana (hanno il simbolo dell'ancora). si chiude la compagnia. al primo 6T si toglie il token porto

- **Niagara Falls Suspension Bridge Company** \$100/\$20 --- può aggiungere un bonus di \$10 sulla corsa fino a Buffalo. Altre compagnie possono comprare il diritto a \$50, o lo comprano dalla banca quando chiude la privata.

- **St. Clair Frontier Tunnel Company** \$100/\$20 --- può aggiungere un bonus di \$10 sulla corsa di Port Huron fino a Sarnia. Altre compagnie possono comprare il diritto a \$50, o lo comprano dalla banca quando chiude la privata.

FERROVIE DI STATO CANADESI (CGR)

Dopo il completamento dell'OR della compagnia che ha comprato il primo 6T avviene la (forse) **creazione** del CGR

A partire dal presidente che ha comprato il 6T in senso orario ogni presidente ripaga tutti i prestiti. Prima paga con i soldi della compagnia a blocchi da \$100, se non basta paga il presidente cash, e non può vendere azioni. Se tutti ripagano i debiti non si crea il CGR. Altrimenti se c'è almeno una insolvenza, si apre la CGR.

Le compagnie **insolventi** vengono assorbite dal CGR. Vengono **scambiate le azioni** delle compagnie insolventi con rapporto 2:1 tutte le azioni di ogni giocatore a partire da quello che ha comprato il 6T, mischiate. Se dispari si mette sul mercato.

A fine giro anche sul mercato si scambiano 2:1. Le dispari si scartano.

Se non bastano le prime 10 azioni, si passa alle seconde 10, e valgono tutte il 5%, con limite 12 azioni in mano (60%).

La vendita di azioni rimaste in banca, non da' soldi alla compagnia.

Certificato limite cambia anche dopo CGR quindi se chiude una compagnia varia

Ogni 5% conta come mezzo certificato, 10% un certificato

Il **presidente** va temporaneamente a chi ha 2 azioni.

Finita la distribuzione di azioni presidente è chi possiede più azioni.

Vanno sostituiti tutti i **token** delle assorbite a partire dalle HOME, poi decide il presidente.

Il valore **azionario/par** è il più alto tra \$100 e la media delle assorbite (se assorbite più di 2, scartare nella media la più bassa)

Si aggiusta il **limite certificati** che rimane inalterato se assorbite/chiuso 4, aumenta se assorbite/chiuso meno di 4 a diminuisce se assorbite/chiuso più di 4.

Treni: deve tenere tutti i treni da 5T in su, gli altri può decidere se scartarli. Tiene massimo 3 treni. Se rimane senza treni, affitta il treno in vendita e finché non ha i soldi per comprarlo, non da' dividendi. Compra appena può. Finché non ha un treno permanente il token azionario non si muove. Compra e vende treni al valore facciale fisso.

STOCK ROUND

SELL & BUY oppure BUY & SELL

Non si vende nel primo SR

Banca contiene max 50% azioni, i giocatori max 60%
Max 20/16/13/11 certificati in 3/4/5/6 giocatori

Le compagnie possono operare la prima volta solo se sono state vendute (giocatori o market) una % di azioni uguale o maggiore del treno attualmente in vendita (20% opera con 2T in vendita, etc...). se presente Diesel basta il 60%

Capitalizzazione

- finchè non è in vendita il 5T: la tesoreria prende i soldi per le azioni vendute fino al 50%. Il restante 50%, se venduto, non viene pagato alla compagnia, ma è tenuto in banca fino alla connessione con la destinazione (se esiste un tracciato anche bloccato da BASE a DESTINAZIONE)
- finchè non è in vendita il 6T: capitalizzazione parziale normale
- in vendita 6T-diesel: capitalizzazione completa 100%

Zona Gialla: non conta per il limite dei certificati

Zona Marrone: non conta per il limite dei certificati e si può tenere oltre il 60%

Ogni share del 10% venduto fa scendere prezzo di un blocco (5% si arrotonda per difetto)

I certificati acquistati non possono essere venduti nello stesso turno, ma possibile in altro turno del round SR:

- manuale dice che non si può vendere i certificati acquistati nello stesso SR, come somma totale (non importa se presidente o meno)
- [yahoo] *l'autore ha detto che l'idea era di poter vendere anche tutto, ma se comprato nello stesso turno, devi tenere almeno una azione*

Se a fine SR le azioni sono tutte dei giocatori: sale di una riga

Nel OR dividendi

DISTRIBUITO 100% spostano a destra
NULLO / NON DISTRIBUITO spostano a sinistra

Se non operativa, non diminuisce il valore azionario - mettere il token storto per indicare che non ha ancora operato, e che non varierà

Se il prezzo scende nella zona bancarotta: compagnia chiusa, soldi azzerati, perde tutto, e nessuno prende nulla. Non si può fondare nuovamente la compagnia. La Ferrovia Canadese (CGR) non si chiude mai

[arbitraggio favorisce] La compagnia prende dividendi per le azioni proprie che possiede, o per tutte quelle messe sul mercato (come 1830) - *arbitraggio proprio - attenzione non si può vendere tutto il comprato nel turno stesso SR*

OPERATING ROUND

Ordine delle compagnie dal valore azionario più elevato al più basso. In caso di parità precedenza la colonna più a destra. In caso di parità il token in alto della colonna

Eccezione: la CGR opera subito appena formata

Le compagnie possono operare se vendute (giocatori o market) % di azioni uguale o maggiore del treno (20% opera con 2T in vendita, etc..., 60% se presente Diesel)

Richiedi prestito: la compagnia può chiedere un prestito da 100\$ ogni turno OR. se dopo paga interessi, ottiene solo 90\$

Messa tracce: una traccia sola - *semi-close track* – NON PERMISSIVO

Token: non si può piazzare se blocca la HOME di una altra compagnia che non ha ancora operato

Dal 6T si possono up/downgradare le città piccole.

1 piccola città: downgrade si elimina la città e rimane tessera liscia (gialla), upgrade si sostituisce con città grande

2 piccole città: (solo) upgrade si sostituisce con doppia città grande (verde)

Upgrade *London, Barrie, Toronto* hanno tessere verdi specifiche
Welland, Hamilton, Kitchener ricevono traccia verde #59 direttamente
Tessere L - verde #14 e #15 può diventare #125 (se non poteva #63)
In *Goderich* (rosso) può entrare e uscire

Calcola percorso treni.

Paga interessi: \$10 per prestito. Si paga solo debiti interi di \$10. Se non basta cash, riduce di \$10 la corsa appena calcolata. Se non basta, paga cash il presidente. Se non basta il presidente vende azioni.

Dividendi (restanti).

Compra treni: Se non basta, paga cash il presidente. Se non basta vende azioni.

Riscatta prestiti: se ha più prestiti di quante azioni sono in mano ai giocatori, deve ripagarli

Richiede prestito: in qualsiasi momento, ma solo se non supera il limite del numero di azioni in mano ai giocatori