

# 18 CHESAPEAKE

## REGOLAMENTO



### CONTENUTO

<b>1. Introduzione</b> .....	<b>10. Round Azionari</b> .....	11.9 Fine del Round Operativo/ Esportazione.Treni.....
21.1 Introduzione al Regolamento.....	10.1 Limite di Certificati.....	13
1.2 Panoramica sui.18XX.....	10.2 Vendere Certificati.....	<b>12. Fine della Partita</b> .....
1.3 18Panoramica su Chesapeake.....	10.3 Cambio di Presidenza.....	13
<b>2. Contenuto della Scatola</b> .....	10.4 Comprare Certificati.....	<b>13. Comportamenti al tavolo</b> .....
2	10.5 Lancio di una Compagnia.....	13
<b>3. Preparazione di una Partita</b> .....	10.6 Termine del Round Azionario.....	<b>14. Variante per Due Giocatori</b> .....
3	10	14
<b>4. Panoramica</b> .....	<b>11. Round Operativi</b> .....	14.1 Preparazione.....
3	10	14
<b>5. La Mappa</b> .....	11.1 Tratte .....	14.2 Regole aggiuntive per il Lancio di una Compagnia.....
3	10	14
<b>6. Il Mercato Azionario</b> .....	11.2 Inizio del Round Operativo/Rendite delle Compagnie Private.....	14.3 Regole aggiuntive per l'acquisto di certificati non essendo Presidente.....
4	10	14
<b>7. Le Compagnie</b> .....	11.3 Posa o Aggiornamento.Tratte.....	14.4 Regole aggiuntive al Termine del Round Azionario.....
4	10	14
7.1 Compagnie Private.....	11.4 Piazzare un Segnalino Stazione.....	<b>15. Note di Progettazione</b> .....
4	11	14
7.2 Compagnie Pubbliche.....	11.5 Far Correre.i.Treni.....	<b>16. Ringraziamenti</b> .....
5	11	14
7.3 Presidente della Compagnia.....	11.6 Distribuire i Guadagni.....	<b>17. Indice</b> .....
6	12	15
<b>8. Fasi di Gioco</b> .....	11.7 Comprare Treni.....	<b>18. Tabella Aggiornamento Binari</b> .....
6	12	16
<b>9. Asta per le Compagnie Private</b> .....	11.8 Raccolta Fondi di Emergenza.....	<b>19. Riferimenti Mappa</b> .....
7	13	16

# 1. INTRODUZIONE

## 1.1 INTRODUZIONE AL REGOLAMENTO

Anche se questa è una versione relativamente semplice per un gioco 18XX, alcune parti del regolamento sono più articolate. Questo perché il Regolamento è pensato e scritto per essere di aiuto all'introduzione di giocatori che non hanno molta familiarità con i giochi della serie 18XX.

La prima volta che viene usata una parola chiave si trova in **grassetto**.

Alcune parti del Regolamento sono formattate in questo modo. Queste parti chiariscono alcuni concetti e li approfondiscono per permettere ai giocatori di avere più familiarità con i 18XX.

## 1.2 PANORAMICA SUI 18XX

18XX è il nome dato ad una Serie di Giochi da Tavolo che permettono di poter fondare e operare con Compagnie Ferroviarie del 1800. Il Panorama dei 18XX include tanti titoli, di solito, ognuno con alcune piccole differenze rispetto agli altri, tali da fornire esperienze di gioco come stile e sensazioni diverse e uniche le une rispetto alle altre.

Molti titoli della serie 18XX hanno un nome che richiama storicamente, caratteristiche uniche per l'anno a cui si riferiscono. Ad esempio, il primo titolo della serie è 1829 e fa riferimento alle prime Compagnie Ferroviarie Britanniche. Altri titoli, si riferiscono alla zona geografica piuttosto che l'anno. 18Chesapeake riguarda lo sviluppo delle ferrovie nella Baia di Chesapeake, invece 18AL, fa riferimento alle compagnie in Alabama nel 19th secolo.

I 18XX sono giochi di investimenti finanziari e trasporti su rotaie. I Giocatori agiscono come Investitori fondando compagnie, comprando e vendendo certificati, costruendo il loro portafoglio economico per guadagnare dall'aumento del valore azionario. Le Compagnie pubbliche fondate sviluppano la mappa con delle tratte e stazioni, comprando, operando con i treni e gestendo i guadagni.

Al termine della partita, vince chi ha la rete di investimenti più redditizia e quindi, più soldi.

## 1.3 PANORAMICA SU 18CHESAPEAKE

18Chesapeake è ambientato nella Baia di Chesapeake ad Ovest dei Miniere di Carbone dell'Ohio e West Virginia. Da due a sei giocatori, saranno gli investitori che impiegando il loro capitale iniziale, comprenderanno dapprima le **compagnie private** e successivamente fonderanno le **compagnie pubbliche**. Queste saranno controllate dall'Azionista di maggioranza (il **presidente**). Le compagnie Pubbliche costruiscono tratte e fanno correre treni per arricchirsi. Le rendite possono essere pagate come dividendi tra gli Azionisti o conservate nelle casse della compagnia per tratte future o per investimenti (treni). Gli interessi del Presidente e degli Azionisti non sono gli stessi, quindi, gli Azionisti di minoranza devono stare attenti a come investono i loro soldi. 18Chesapeake ha una durata contenuta. Giocatori Esperti possono impiegare 2-1/2 fino a 3-1/2 ore per una partita. Chi invece è alle prime armi può aggiungere a questi tempi, circa un ora.

# 2. CONTENUTO DELLA SCATOLA

- **1 tabellone**
- **1 tracciato rendite**
- **6 carte Compagnia Privata**
- **8 atti costitutivi per le Compagnie Pubbliche**
- **72 Certificati Azionari** per le Compagnie Pubbliche
- **6 carte Ordine di Turno**
- **30 carte Treno**
- **1 carta priority deal**
- **97 tessere binari**
- **48 segnalini**  
Un segnalino Round e ogni compagnia ha un segnalino per il tracciato par, il mercato azionario, e tracciato rendite, così come da 2-4 segnalini stazione
- **Regolamento**
- **2 Aiuto Giocatore**
- **1 Granchio blu, segnalino priority deal**
- **Una Banca di \$8,000**  
Ci sono soldi cartacei, ma si consiglia di usare le Fiches da Poker per velocizzare la partita. Componi la banca da \$8,000 e conserva ciò che resta per poter far fronte al termine dei soldi della banca che decreta la fine della partita.

### 3. PREPARAZIONE DI UNA PARTITA

Posiziona il Tabellone e il **mercato azionario** aperti sul tavolo accanto ai giocatori. Piazza i **certificati azionari** ed i **treni** negli spazi sul tabellone dedicati. Ogni pila di certificati, dovrebbe avere quello presidenziale in cima. Posiziona i soldi, divisi per taglio, e le tessere tratte, divise per tipo, accanto al tabellone. All'inizio della partita verranno usate soltanto le tessere gialle, ma le altre tessere devono essere accessibili per essere controllate. Posiziona i **segnalini compagnia** accanto al tabellone, vicino ai certificati. Anche gli statuti delle compagnie devono essere facilmente accessibili. Posiziona il segnalino Round su "Stock Round". Ogni giocatore dovrebbe avere lo spazio per due o tre atti costitutivi di compagnie pubbliche, una dozzina di certificati e una pila di soldi. I giocatori potrebbero aver bisogno di una calcolatrice o qualcosa su cui scrivere. Nominate un giocatore come Banchiere, il quale avrà l'incombenza di risolvere tutte le transazioni con la **banca**.

Distribuisce un capitale iniziale dagli \$8,000 della banca ad ogni giocatore:

- \$1,200 per 2 giocatori
- \$800 per 3 giocatori
- \$600 per 4 giocatori
- \$480 per 5 giocatori
- \$400 per 6 giocatori

Seleziona a caso una tra le otto compagnie pubbliche da associare alla privata di Cornelius Vanderbilt P6 (Sezione 7.1). Posiziona la carta con il "Certificato Presidenziale" con la carta della compagnia privata P6.

Fai sedere i giocatori a caso o trova un accordo sulla disposizione al tavolo. Dai al primo giocatore la carta **priority deal**.

### 4. PANORAMICA

Il gioco, scorre alternandosi tra **round azionari** ed una serie di **round operativi**. La partita inizia con l'asta per le sei compagnie private e prosegue con un round azionario. Durante i round azionari i giocatori possono comprare e vendere certificati di compagnie pubbliche. Durante i round operativi, i giocatori guadagnano rendite dalle compagnie private e le compagnie pubbliche **eseguono turni operativi** che prevedono la posa dei binari, piazzamento di segnalini stazione, operare coi treni per generare guadagni, e comprare nuovi treni. Possono esserci uno, due o tre round operativi tra i round azionari, in base alla fase in cui la serie di round operativi è iniziata. Il gioco inizia con la Fase 2, perchè vi sono a disposizione i Treni-2. Le fasi procedono fino a diventare 3,4, 5, 6, e D appena le nuove tipologie di treni vengono comprate.

Tratteremo l'acquisto di Treni nella Sezione 10.6, Acquisto Treni, e le Fasi, nella Sezione 8.

### 5. LA MAPPA

La mappa mostra città e terreni che vennero connessi dalle prime ferrovie degli Stati Uniti. Una griglia esagonale è stampata su mappa. Sui bordi sono stampate delle coordinate per individuare meglio le posizioni. Grandi cerchi rappresentano le grandi città. Cerchietti neri, rappresentano città piccole. Le regioni fuori dalla mappa sono rappresentate dagli esagoni rossi detti **confini rossi della mappa**. Vi sono sulla mappa inoltre esagoni grigi su cui non è possibile costruirvi.

Priority deal è il termine con cui nei 18XX generalmente si indica il primo giocatore.

La partita inizia con l'Asta per le Compagnie private (Sezione 9.3, Asta per le Compagnie Private).

I giochi 18XX sono scanditi da un ritmo. C'è sempre un Round Azionario seguito da uno fino a tre Round Operativi. Il Numero di Round Operativi dipende da quale fase di gioco è attiva. Inizialmente vi è un solo Round Operativo; nelle fasi intermedie vi sono due Round Operativi; e nelle fasi finali vi saranno tre Round Operativi.

In un Round Azionario i giocatori agiscono come investitori per vendere i certificati azionari, usare i propri fondi per comprare certificati azionari e far partire nuove compagnie pubbliche.

In un Round Operativo i Giocatori agiscono come Presidenti di una Compagnia e scelgono le operazioni da fare. In ogni Round Operativo, le compagnie pubbliche hanno la possibilità di costruire tratte, operare coi loro treni, pagare dividendi o conservarli nella tesoreria della compagnia, così come poter comprare nuovi treni.

## 6. IL MERCATO AZIONARIO

Il mercato azionario mostra l'attuale valore di mercato delle Compagnie, in base alla posizione del Segnalino Valore di mercato per ogni Compagnia. Il **valore delle azioni** è il valore di ogni certificato.

Viene anche fornita una tabella dei guadagni. Tiene traccia degli ultimi guadagni di ogni Compagnia. Un segnalino mostra il valore degli ultimi guadagni. Questa tabella deve essere aggiornata dopo ogni turno operativo di ogni compagnia.

## 7. LE COMPAGNIE

Ci sono due tipologie di compagnie, pubbliche e private. Verranno descritte più avanti. Il termine “compagnia” generalmente viene usato per le compagnie pubbliche.

### 7.1 LE COMPAGNIE PRIVATE

Il gioco include sei compagnie private raccolte nella tabella qui sotto. Sono indicati inoltre, il loro valore nominale, la rendita e l'esagono che bloccano quando sono possedute da un giocatore. Non è possibile posizionare tessere in questi esagoni mentre sono possedute da giocatori. Questa restrizione viene meno quando la compagnia privata viene comprata da una compagnia pubblica o quando chiude la compagnia privata.

NOME	VALORE NOMINALE	RENDITE	ESAGONI BLOCCATI
Delaware and Raritan Canal	\$20	\$5	K3
Columbia-Philadelphia Railroad	\$40	\$10	H2 & I3
Baltimore and Susquehanna Railroad	\$50	\$10	F4 & G5
Chesapeake and Ohio Canal	\$80	\$15	D2
Baltimore and Ohio Railroad	\$100	\$0	Nessuno
Cornelius Vanderbilt	\$200	\$30	Nessuno

Queste compagnie private vengono indicate da una carta che rappresenta un singolo certificato in possesso di un singolo giocatore o compagnia. Le compagnie private forniscono una rendita precisa, stampata sul certificato, al suo possessore all'inizio di ogni round operativo. Tutte le compagnie private chiudono e vengono rimosse appena scatta la fase 5 (appena viene comprato il primo Treno-5). Le compagnie private hanno le seguenti abilità speciali.

Il mercato azionario viene usato per tenere traccia dell'attuale valore di mercato dei certificati di ogni singola compagnia pubblica. Di solito è come agisce la Compagnia che determina l'aumento e la diminuzione del valore dei certificati azionari. Quando una compagnia paga i dividendi agli azionisti, il valore dei certificati aumenta. Di contro quando una compagnia non paga i dividendi o non genera guadagni, il valore dei certificati diminuisce.

Anche il comportamento degli investitori ha effetto sul valore dei certificati azionari. Quando un giocatore vende dei certificati, il valore delle azioni di quella compagnia decresce. Comprare quelle azioni non ha l'effetto di far aumentare di nuovo il prezzo ma quando una compagnia è “tutta venduta”, il valore verrà incrementato al termine del round azionario. Queste meccaniche di gioco sono complete astrazioni e vogliono simulare la domanda e l'offerta così come le abilità degli investitori.

Le compagnie private sono piccole compagnie interamente possedute dai giocatori. Tipicamente, rappresentano compagnie giovani che forniscono piccoli ma costanti guadagni al giocatore.

Inoltre, la maggior parte delle compagnie private, vengono mostrate sulla mappa, in quanto “controllano” alcuni luoghi i quali sono interdetti alla costruzione di binari da parte di compagnie pubbliche. Queste restrizioni sono valide soltanto quando la compagnia privata è in possesso di un giocatore.

Nel corso della partita, una compagnia pubblica può decidere di comprare questa compagnia privata da un giocatore. Se questo da una parte fornisce denaro ad un giocatore per altri investimenti, dall'altra toglie fondi vitali alla tesoreria della compagnia.

Quando sono possedute dalle compagnie pubbliche, alcune compagnie private forniscono delle particolarità alla compagnia che le possiede, come ad esempio la possibilità di costruire un binario aggiuntivo in un luogo specifico o poter posizionare una stazione in un luogo prima non accessibile.

Le compagnie private vengono vendute ai giocatori tramite un'Asta iniziale dove ognuno può fare offerte per ogni singola compagnia. Man mano che cresce l'esperienza nel gioco, più è facile trovare delle sinergie tra le compagnie private e alcune pubbliche in maniera da sviluppare strategie sempre diverse.

Nelle fasi avanzate della partita, le compagnie private chiudono e vengono rimosse dal gioco. A quel punto, sia le rendite che le abilità speciali non saranno più disponibili.

**PRIVATE COMPANY P1**  
Delaware and Raritan Canal  
\$20 Revenue \$5

### P1 Delaware and Raritan Canal

Blocca l'esagono K3 quando posseduta da un giocatore.  
Nessuna abilità speciale.

**PRIVATE COMPANY P2**  
Columbia-Philadelphia Railroad  
\$40 Revenue \$10

### P2 Columbia-Philadelphia Railroad

Blocca gli esagoni H2 ed I3 quando posseduta da un giocatore. Il possessore della compagnia può posizionare due tessere collegate sugli esagoni H2 ed I3. Entrambe le tessere devono avere un binario collegato al bordo dell'esagono condiviso. Solo le tessere #8 e #9 possono essere usate (una di ognuno o due uguali). Se vengono posizionate altre tessere su questi esagoni in maniera diversa dall'uso di questa abilità, l'abilità non ha effetto. Queste tessere possono essere piazzate anche se la compagnia non ha una tratta che raggiunge questi esagoni ed in aggiunta alla normale azione di posa binari.

**PRIVATE COMPANY P3**  
Baltimore and Susquehanna Railroad  
\$50 Revenue \$10

### P3 Baltimore and Susquehanna Railroad

Blocca gli esagoni F4 e G5 quando posseduta da un giocatore. Il possessore della compagnia può posizionare due tessere collegate sugli esagoni F4 e G5. Entrambe le tessere devono avere un binario collegato al bordo dell'esagono condiviso. Solo le tessere #8e #9 possono essere usate (una di ognuno o due uguali). Se vengono posizionate altre tessere su questi esagoni in maniera diversa dall'uso di questa abilità, l'abilità non ha effetto. Queste tessere possono essere piazzate anche se la compagnia non ha una tratta che raggiunge questi esagoni ed in aggiunta alla normale azione di posa binari.

**PRIVATE COMPANY P4**  
Chesapeake and Ohio Canal  
\$80 Revenue \$15

### P4 Chesapeake and Ohio Canal

Blocca l'esagono D2 quando posseduta da un giocatore. La compagnia che la possiede può piazzare una tessera #57 (città dritta) nell'esagono D2. Non c'è bisogno che la Compagnia raggiunga con una tratta questo esagono. Il piazzamento della tessera si sostituisce al piazzamento usuale e bisogna pagare il costo di costruzione su mappa. Dopo aver posizionato la tessera, la compagnia può posizionare una stazione sull'esagono D2 senza pagarne il costo. Il segnalino stazione deve essere quello immediatamente disponibile più economico. Se posizionato, conta come Azione di posa binari della compagnia.

**PRIVATE COMPANY P5**  
Baltimore and Ohio Railroad  
\$100 Revenue \$0

### P5 Baltimore and Ohio Railroad

Nella preparazione della partita, prendi un certificato della compagnia pubblica Baltimore and Ohio e mettilo accanto a questa compagnia privata. Il giocatore che acquista questa compagnia privata, ottiene anche un certificato della B&O. Questa compagnia privata non ha altre abilità speciali

**PRIVATE COMPANY P6**  
Cornelius Vanderbilt  
No Buy-In \$200 Revenue \$30

### P6 Cornelius Vanderbilt.

Durante la preparazione della partita, prendi a caso il certificato presidenziale di una delle compagnie pubbliche (Sezione 3, Preparazione della partita). Il giocatore che acquista questa compagnia privata, ottiene anche il certificato presidenziale preso a caso. Appena acquistata, viene fissato il valore di PAR della compagnia. Questa compagnia privata chiude appena la compagnia pubblica associata compra il primo treno. Questa compagnia privata non ha altre abilità speciali e non può essere comprata da una compagnia pubblica.

Nel suo turno operativo, una compagnia pubblica può comprare una compagnia privata da un giocatore per qualsiasi accordo che vada dalla metà al doppio del valore nominale (incluso) nelle Fasi 3 e 4 (Fasi, Sezione 8). Una compagnia pubblica non può vendere una compagnia privata.

## 7.2 COMPAGNIE PUBBLICHE

Ci sono fino ad otto compagnie pubbliche nel gioco. Le compagnie pubbliche vengono lanciate sul mercato quando il 60% dei loro certificati azionari viene comprato dall'offerta iniziale (Sezione 10.4, Comprare Certificati). Tutte le compagnie pubbliche funzionano allo stesso modo. Ogni compagnia ha un certificato presidenziale che vale il 20%, o due azioni, e otto certificati ordinari che valgono 10%, o un'azione. L'atto costitutivo della compagnia non è un certificato, serve solo a tenere traccia di treni, stazioni e soldi.

8

**CHESAPEAKE AND OHIO RAILWAY**

Home \$40 \$80 \$80

TRAINS

TRAIN TYPE	TRAIN LIMIT	TRAIN COST	#	RUSTED BY	PHASE EFFECTS
2	4	\$80	7	2	
5	4	\$180	6	6	May buy private companies
4	3	\$300	5	D	
5	2	\$500	3		Private companies close
6	2	\$630	2		D-train available
D	2	\$900	∞		

Remove one non-permanent train after each set of operating sounds.

TREASURY

**OPERATING SEQUENCE**

- Buy private companies (anytime during turn)
- Lay or upgrade one track tile
- Place one station marker
- Run trains
- Pay or withhold dividends
- Buy trains

Le compagnie pubbliche hanno dieci certificati azionari che possono essere comprati e venduti dai giocatori. Queste compagnie, posano binari, piazzano stazioni e operano con i treni. In generale sono il mezzo principale generare guadagni e vincere.

Le Compagnie sono strumenti nelle mani dei giocatori da manipolare per arricchirsi.

Anche se è generalmente consigliabile gestire bene le società per far guadagnare soldi agli investitori, non sempre le compagnie devono essere delle buone compagnie per far fare profitto agli investitori. Non tutte le decisioni che prendi devono essere ottime per la compagnia e gli investitori. Questa è l'era dei Baroni, i quali pianificavano come arricchirsi. La storia è piena di compagnie ferroviarie fantoccio che non sono mai andate oltre la raccolta (ed il furto) di capitali.

Le compagnie pubbliche sono dotate di un "atto costitutivo" il quale serve per il posizionamento dei possedimenti della compagnia. Tra questi possedimenti vi sono i soldi della compagnia che vanno tenuti separati dai soldi del giocatore, così come i segnalini stazione disponibili e le carte treno possedute. Sono i soldi della compagnia che permettono di comprare le stazioni ed i treni.

## 7.3 PRESIDENTE DELLA COMPAGNIA

Il presidente può cambiare se uno dei giocatori possiede più certificati dell'attuale presidente. Il presidente è sempre il giocatore che possiede più certificati di una compagnia, anche se un altro giocatore può possedere lo stesso numero di certificati.

Se un altro giocatore supera con il suo numero di certificati quelli che possiede il presidente, scambia due dei suoi certificati con quello presidenziale. Il presidente effettua tutte le decisioni per la compagnia e sceglie come opera.

Il presidente di una compagnia pubblica è colui che possiede più certificati di quella compagnia. Il presidente controlla tutte le operazioni di quella compagnia in completa autonomia. Ogni decisione, dalla posa dei binari alla distribuzione dei guadagni viene lasciata a discrezione del Presidente. Comunque il presidente è finanziariamente responsabile della salute della compagnia. Se la compagnia non ha i soldi per l'acquisto obbligatorio di un treno, è il presidente che deve contribuire col suo denaro o dichiarare bancarotta. Questo comporta che bisogna avere un giusto equilibrio tra il trattenere i guadagni per l'acquisto di treni e pagare i dividendi (Probabilmente sarai il maggior azionista, quindi vorrai quanti più dividendi è possibile).

## 8. FASI DI GIOCO

**Il gioco inizia in Fase 2.**

**Nella Fase 2:**

- Sono disponibili le tessere binario Gialle.
- Viene eseguito un solo Round Operativo dopo il Round Azionario.
- Non è possibile costruire tratte sugli esagoni delle compagnie Private.
- I confini rossi della mappa, valgono il valore minore.
- Le Compagnie possono avere fino a quattro treni.

La Fase 3 inizia appena viene comprato il primo Treno-3.

**Nella Fase 3:**

- Sono disponibili le tessere binario Gialle e Verdi.
- Vengono eseguiti due Round Operativi dopo il Round Azionario(a partire dal prossimo Round Azionario).
- Le Compagnie possono comprare le private dai giocatori.  
E' possibile costruire sugli esagoni prima inaccessibili se la privata è stata comprata da una Compagnia.
- I Confini Rossi della mappa valgono il secondo valore.
- Le Compagnie possono avere fino a quattro treni.

La Fase 4 inizia appena viene comprato il primo Treno-4.

**Nella Fase 4:**

- All'inizio della Fase 4, i treni-2 vengono soppiantati ed eliminati senza alcuna compensazione.
- Sono disponibili le tessere binario Gialle e Verdi.
- Vengono eseguiti due Round Operativi dopo il Round Azionario(a partire dal prossimo Round Azionario).
- I Confini Rossi della mappa valgono il secondo valore.
- Le Compagnie possono avere fino a tre treni.

La Fase 5 scatta quando viene comprato il primo treno-5.

**Nella Fase 5:**

- All'inizio della Fase 5, le compagnie private chiudono e vengono rimosse dal gioco.
- Sono disponibili le tessere Binario Gialle, Verdi, Marroni.
- Vengono eseguiti Tre Round Operativi dopo ogni Round Azionario (a partire dal prossimo Round Azionario).
- I Confini Rossi della mappa valgono il terzo valore.
- Le Compagnie possono avere fino a due treni.

La Fase 6 scatta quando viene comprato il primo treno-6.

**Nella Fase 6:**

- All'inizio della Fase 6, i treni-3 vengono soppiantati ed eliminati senza alcuna compensazione.
- Sono disponibili le tessere Binario Gialle, Verdi, Marroni.
- Vengono eseguiti Tre Round Operativi dopo ogni Round Azionario(a partire dal prossimo Round Azionario).
- Sono disponibili i treni-D.
- I Confini Rossi della mappa valgono il terzo valore.
- Le Compagnie possono avere fino a due treni.

La Fase D scatta quando viene comprato il primo treno-D.

**Nella Fase D:**

- All'inizio della Fase D, i treni-4 vengono soppiantati ed eliminati senza alcuna compensazione.
- Sono disponibili le tessere Gialle, Verdi, Marroni, Grigie.
- Vengono eseguiti Tre Round Operativi dopo ogni Round Azionario(a partire dal prossimo Round Azionario).
- I Confini Rossi della mappa valgono il quarto valore.
- Le Compagnie possono avere fino a due treni.
- Il numero di treni-D disponibili è da considerarsi infinito.

## 9. ASTA PER LE COMPAGNIE PRIVATE

L'asta per le compagnie private viene effettuata all'inizio della partita. In questa fase vengono messi all'asta i certificati delle singole compagnie private.

Partendo dal giocatore che ha la carta priority deal (primo giocatore) e procedendo in senso orario nel proprio turno ogni giocatore può eseguire una delle seguenti azioni:

- Comprare la compagnia privata più economica per il valore stampato su essa (“valore nominale”)
- Fare un'offerta per una delle Compagnie private più costose
- Passare

Ogni giocatore dovrebbe usare una carta compagnia pubblica o qualsiasi altro componente per indicare la propria offerta e posizionarla con il denaro accanto alla carta compagnia privata per cui si sta facendo l'offerta.

Quando si fa un'offerta, questa deve essere di almeno \$5 superiore al valore nominale del certificato o \$5 superiore l'ultima offerta fatta, quantunque sia grande. Quindi, tutte le offerte, devono essere multipli di \$5. L'attuale maggior offerente mette da parte il denaro offerto; questo denaro non potrà essere più usato per altre offerte fino a quando non verrà risolta l'asta. Quando l'offerta di un giocatore viene superata, deve riprendere il suo denaro ma lasciare il suo segnalino, ad indicare che vi è un'offerta per quella compagnia.

Quando viene comprata una compagnia privata per il suo valore nominale, se la successiva ha almeno un'offerta, si interrompe il normale flusso di gioco. Risolvi le aste sulle compagnie man mano di valore crescente fino ad arrivare alla prossima compagnia senza offerte.

Se su una compagnia privata vi è una sola offerta, quel giocatore paga il denaro offerto e prende possesso della compagnia.

Se vi sono due o più offerte, inizia l'asta tra gli offerenti per quella compagnia. Partendo dal giocatore che ha offerto meno e proseguendo in ordine crescente, ogni giocatore deve aumentare l'offerta di almeno \$5, offrendo multipli di \$5, o passando (uscendo dall'asta). L'asta termina quando tutti i giocatori tranne uno passano. Il vincitore paga l'offerta alla banca e ottiene la compagnia privata. Chi perde, recupera tutto il denaro offerto.

L'asta per le private, prosegue con il giocatore alla sinistra di chi ha comprato il primo elemento in offerta (per il suo valore nominale) indipendentemente dal fatto che abbia innescato un'asta o da chi abbia vinto l'asta.

L'asta per le private termina quando sono stati venduti tutti i certificati e chi ha ottenuto la P6 Cornelius Vanderbilt, ha scelto il valore di PAR.

Se tutti i giocatori passano prima che possa avvenire questo, esegui un round operativo dove tutte le compagnie private distribuiscono denaro ai possessori e riprendi l'asta per le private. Questo conta come Round Operativo ed al termine viene

comunque esportato un treno (vedi 11.9, Termine del Round Operativo/Esportazione Treni).

Se tutti i giocatori passano e non viene comprata nessuna compagnia privata, l'asta continua con il costo della P1 Delaware and Raritan Canal ridotto di \$5 ed il priority dealer diventa il primo giocatore ad aver passato. Questo può accadere più volte fino a quando il primo giocatore non è costretto ad accettare la P1 a costo zero.

Una volta che l'asta per le private termina, prosegui con il primo Round Azionario. Dai la carta Priority Dealer al giocatore alla sinistra dell'ultimo ad aver comprato una compagnia privata al valore nominale.

Effettua un Round Azionario.

## 10. ROUND AZIONARI

Un Round Azionario, è formato da una serie di turni, a partire dal primo giocatore (colui che ha la carta priority dealer) e proseguendo in senso orario.



Tutti i giocatori iniziano la partita con la stessa quantità di denaro. I Giocatori comprano e vendono azioni delle varie compagnie pubbliche in gioco, il cui Presidente ne controlla il destino. Il denaro di un giocatore deve essere sempre tenuto separato dal denaro della Compagnia, in quanto viene usato per comprare certificati azionari. I concetti del mondo reale “compra a poco, vendi a tanto” così come “investimenti a lungo termine” valgono anche nei giochi della serie 18XX.

In ogni turno, un giocatore può:

- Vendere qualsiasi numero di certificati rispettando i limiti descritti più avanti (Sezione 10.2, Vendere Certificati)
- Comprare un certificato (Sezione 10.4, Comprare Certificati)

Se un giocatore vuole eseguire entrambe le azioni nel turno, l'ordine è sempre Vendere-Comprare.

Un giocatore che non vuole eseguire nessuna delle due azioni, deve passare. Il Round Azionario termina quando tutti i giocatori passano consecutivamente. Se soltanto un giocatore, decide di vendere o comprare (o nell'asta per le compagnie private, decide di piazzare un'offerta) si deve eseguire un altro turno nel round corrente. Un giocatore che ha passato, potrebbe comunque agire se non passano tutti gli altri ed almeno un giocatore agisce.

Tutte le transazioni nel Round Azionario vengono eseguite tra la Banca ed il Giocatore—non è mai possibile comprare certificati azionari direttamente da altri giocatori.

## 10.1 LIMITE DI CERTIFICATI

Il **limite di certificati** rappresenta il numero massimo di certificati che un giocatore può possedere. Il totale è la somma di certificati posseduti di compagnie pubbliche e private. Il Certificato Presidenziale, conta come singolo certificato. I certificati di Compagnie che si trovano nei riquadri gialli del mercato azionario non contano ai fini del numero massimo di certificati.

Un giocatore che possiede più certificati del suo limite massimo (a causa di un cambio di presidenza o se una compagnia lascia la zona gialla del mercato) alla prima occasione utile deve vendere i certificati fino a rientrare nei limiti.

Una compagnia privata in possesso di un giocatore conta come certificato singolo per il giocatore.

I limiti dei certificati sono i seguenti:

- 20 per 2 giocatori
- 20 per 3 giocatori
- 16 per 4 giocatori
- 13 per 5 giocatori
- 11 per 6 giocatori

Nessun giocatore può possedere più del 60% di una compagnia pubblica. Nessun giocatore che abbia raggiunto il limite di certificati può comprare un nuovo certificato, anche se questo causasse un cambio di presidenza.

## 10.2 VENDERE CERTIFICATI

Per vendere i certificati, un giocatore, semplicemente li sposta dai possedimenti della compagnia nella giacenza della banca, stando bene attento alle seguenti restrizioni:

- Non è mai possibile vendere le compagnie private alla banca
- Non è possibile vendere certificati nel primo Round Azionario
- Non è possibile che sia presente più del 50% di una compagnia tra i certificati venduti alla banca
- Il Certificato Presidenziale non può mai finire in banca

**Il Certificato Presidenziale non può mai finire in banca a seguito di una vendita di certificati. Una vendita di certificati, però, può causare un Cambio di Presidenza (Sezione 10.3, Cambio di Presidenza).**

Quando un giocatore vende i certificati azionari, il valore delle azioni, scende di una riga per certificato venduto, se possibile—se il segnalino è già su un bordo della tabella, non si muove. Se il segnalino entra in uno spazio dove è già presente il segnalino di un'altra compagnia, si posiziona in fondo alla pila. Se resta nello spazio dove già si trovava, conserva la sua posizione relativa. Il giocatore riceve il denaro in base al prezzo di vendita del primo certificato venduto. Se sceglie di vendere i certificati di diverse compagnie in un solo turno, decide anche l'ordine con cui li vende. Questo vuol dire che deciderà l'ordine dei segnalini valore dei certificati per le compagnie vendute qualora condividessero lo stesso spazio sul mercato.

E' possibile vendere i certificati, uno alla volta od in blocco.

8 In ogni caso il giocatore riceve dalla banca il denaro per

ogni singolo certificato venduto. Per cui, vendere i certificati uno alla volta, fa guadagnare al giocatore meno denaro rispetto a venderli in blocco, in quanto ogni vendita deprezza il valore del singolo certificato fino a che non venga raggiunto il bordo inferiore del mercato. Dopo una vendita, il valore dei certificati può muoversi solo verso il basso, mai lateralmente.

## 10.3 CAMBIO DI PRESIDENZA

Se, come risultato di un acquisto o di una vendita, la presidenza passa ad un altro giocatore (che deve possedere almeno il 20% di quella compagnia), quel giocatore diventa il nuovo presidente. Se più giocatori possono diventare il nuovo presidente, il giocatore che possiede più azioni diventa il nuovo presidente o, in caso di pareggio, in senso orario, il primo giocatore che ne abbia i requisiti, a sinistra del presidente uscente. Il presidente uscente, scambia il certificato presidenziale con due certificati da 10% della compagnia di cui ha perso la presidenza. Questo scambio viene effettuato prima della risoluzione del resto delle vendite.

## 10.4 COMPRARE CERTIFICATI

I certificati devono sempre essere comprati dalla banca, sia i certificati dalle IPO che quelli in giacenza alla banca. Il pagamento viene sempre fatto alla Banca. Un giocatore può investire in una nuova compagnia, sia comprando il certificato presidenziale che comprando un certificato del 10% di quella compagnia.

**Il certificato presidenziale vale il 20% o, 30% in una partita in due giocatori.**

Se viene comprato il certificato presidenziale, bisogna impostare il valore di PAR. Il nuovo presidente sceglie tra (\$70, \$80, \$95) e paga il doppio alla banca per il certificato presidenziale. Il valore di PAR è il valore per cui gli altri giocatori potranno comprare i certificati della compagnia dalle IPO.

**Il valore di PAR viene impostato una sola volta per partita e non cambia.**

Posiziona uno dei segnalini della compagnia sulla tabella dei valori dei PAR. Quindi, posiziona un altro segnalino della stessa compagnia sul mercato azionario ad indicare il valore di PAR. Se lo spazio è già occupato, il nuovo segnalino va in fondo alla pila.

Il segnalino nel mercato azionario viene piazzato quando viene impostato il PAR, non importa quando verrà lanciata la compagnia.

**Tieni presente che il valore di PAR associato alla compagnia comprata con la compagnia privata P6 Cornelius Vanderbilt viene impostato immediatamente, appena viene comprata la compagnia privata.**









Per comprare un solo certificato, il giocatore, paga il denaro relativo al 10% , lo compra dalla riserva delle offerte iniziali IPO e lo posiziona tra i suoi possedimenti. Per fare questo, il certificato presidenziale deve già essere stato comprato da qualcuno. Il giocatore che compra il certificato non deve già possedere il 60% o più di quella compagnia, e non deve averne venduto già i certificati nel round azionario corrente. E' possibile comprare un solo certificato alla volta per ogni turno. Quando compri il certificato, paga il valore di PAR alla banca se



comprato dalle IPO oppure paga il valore attuale delle azioni se il certificato viene comprato dalla giacenza della banca. Comprare certificati non provoca alcuna variazione di valore. Se come conseguenza dell'acquisto, un giocatore supera il numero di azioni del presidente, avviene un cambio di presidenza, nel quale viene scambiato il certificato presidenziale per due certificati del 10% .

Un giocatore che si trova già al limite dei certificati, non può comprarne altri. Se un giocatore tiene più certificati del limite consentito, deve vendere i certificati in eccesso alla prima opportunità nel successivo round azionario.

Nel gioco sono disponibili le seguenti Compagnie Pubbliche.

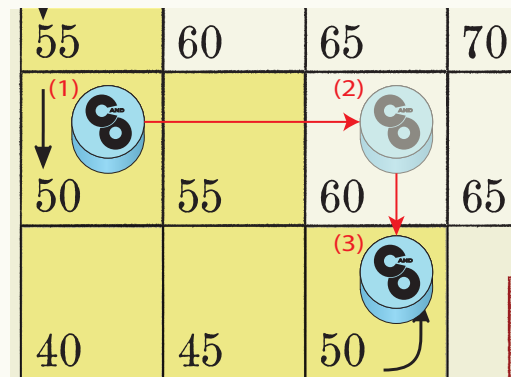
NOME	STAZIONI	STAZIONE DI PARTENZA	SEGNALINO
Baltimore and Ohio Railroad	3	H6	
Camden & Amboy Railroad	2	J6	
Chesapeake and Ohio Railroad	4	G13	
Lehigh Valley Railroad	2	J2	
Norfolk and Western Railway	3	C13	
Pennsylvania Railroad	4	F2	
Pittsburgh and Lake Erie Railroad	3	A3	
Strasburg Rail Road	2	H4	

## 10.5 LANCIO DI UNA COMPAGNIA

Una volta che viene venduto almeno il 60% dei certificati di una compagnia dall' IPO, la compagnia “viene lanciata” ed opererà nel successivo round azionario. Appena viene lanciata, fornisce alla compagnia un ammontare di denaro pari a dieci volte il valore di PAR. Il presidente riceve l'atto costitutivo della compagnia e vi dispone i segnalini stazione. La stazione di partenza viene posizionata quando la compagnia opera per la prima volta .

## ESEMPIO DI MOVIMENTO DEL VALORE DEI CERTIFICATI

Esempio. Il segnalino del valore delle azioni della C&O finisce nella zona gialla al termine del Round Azionario(1). Nei Round Operativi successivi, la compagnia paga i dividendi ed il suo valore cresce(2). Un giocatore che prima si trovava al limite dei suoi certificati, non doveva tenere conto di questi, perchè il segnalino era nella zona “gialla” , ma adesso, deve tenerne conto e venderli alla prima occasione utile (di solito nella prima azione utile del successivo round azionario). La vendita di uno dei suoi certificati, può far crollare di nuovo il prezzo e far sì che il segnalino torni nella zona Gialla (3), riducendo quindi il numero di certificati da vendere perchè in quella zona non conteranno ai fini del numero massimo di certificati.



Questo avviene anche se alcuni dei certificati azionari si trovano nella giacenza della banca. L'unico requisito per il lancio è che sia stato venduto il 60% dei certificati dall' IPO ed il 40% sia ancora disponibile nell'offerta iniziale per essere comprato.

## 10.6 TERMINE DEL ROUND AZIONARIO

Il round azionario termina quando tutti i giocatori passano consecutivamente. La carta priority deal viene data al giocatore alla sinistra dell'ultimo giocatore che ha comprato o venduto nel round azionario. In assenza di transazioni, il priority dealer non si muove.

Se il 100% di una qualsiasi compagnia si trova in mano ai giocatori (non ci sono certificati nell'IPO o nella giacenza della banca), il valore delle azioni di quella compagnia sale in verticale sul mercato azionario, se possibile. Se si trova già in alto e non può salire in verticale, non si muove.

Tutte le compagnie, si muovono simultaneamente. Le compagnie che condividono uno spazio restano nello stesso ordine quando si spostano. Se il valore si muove in un riquadro dove è già presente il segnalino di una compagnia, va sul fondo della pila. Il segnalino Round viene spostato sul primo round Operativo da fare.

## 11. ROUND OPERATIVI

In base alla Fase di gioco attiva, vengono eseguiti, uno, due, o tre Round Operativi. Il numero di Round Operativi viene determinato al termine del Round Azionario. Anche se scatta una nuova fase durante i round operativi, il numero viene mantenuto uguale e cambiato a partire dal prossimo round azionario.

In ogni round operativo, operano una sola volta ogni compagnia privata ed ogni compagnia pubblica. Le compagnie private agiscono per prime, pagando direttamente i dividendi ai loro possessori. A questo punto operano le compagnie pubbliche in ordine discendente in base al loro valore nel mercato azionario. Se il valore delle azioni di due compagnie è il medesimo, quella il cui segnalino si trova più a destra sul mercato, opera prima. Se si trovano sullo stesso spazio, quella che ha il segnalino sulla pila, più in alto, opera prima. Quando una compagnia agisce, esegui le seguenti operazioni rispettando questo ordine, tranne la compravendita delle private che può avvenire in qualsiasi momento:

Opzionale: compra una compagnia privata (in qualsiasi momento)

1. Opzionale: posa o aggiorna una tessera binari
2. Opzionale: piazza un segnalino stazione
3. Fai correre i treni, se ne hai, e calcola i guadagni
4. Distribuisci gli eventuali guadagni
5. Compra treni, solitamente opzionale, ma può capitare che sia obbligatorio

La maggior parte di queste azioni sono opzionali, ma se eseguite, bisogna rispettare questo ordine, tranne che per le private, le quali possono essere comprate in qualsiasi momento del turno operativo.

Più avanti ci sono tutte le azioni spiegate in dettaglio.

Inoltre, nelle Fasi 3 e 4, una compagnia pubblica può comprare una o più private per un prezzo concordato che va dalla metà al doppio del suo valore nominale (incluso).

Una compagnia che possiede una privata, non può mai venderla.

Al termine di ogni round operativo il segnalino viene mosso seguendo le frecce sul tabellone. Mentre sono disponibili, al termine di ogni serie di round operativi, esporta un treno da 2/3/4 (Sezione 11.9, Termine del Round Operativo/Esportazione Treni).

## 11.1 TRATTE

Prima di spiegare le operazioni da fare in un round operativo è bene introdurre il concetto di tratte, in quanto molte operazioni si riferiscono ai collegamenti lungo una tratta. Una tratta di una compagnia rappresenta il segmento continuo di binari che include almeno una città che abbia il segnalino stazione della compagnia che sta operando. Non può raggiungere o attraversare qualsiasi città piccola, grande, confine rosso di mappa più di una sola volta. Non può attraversare una città grande che abbia tutti gli spazi riempiti da segnalini di altre compagnie. Non può usare alcun binario, più di una sola volta, neanche il piccolo tratto di binario sugli incroci su alcune tessere non-città che biforcano il binario. Questo implica che potrebbe non tornare indietro dopo l'angolo limite di quella biforcazione. Se una tratta arriva fino ad una zona rossa di confine deve terminare in quel punto. Per le città indicate dalle tessere/esagoni gialle e verdi "OO" che hanno due città non connesse tra loro, queste possono essere incluse nella stessa tratta.

## 11.2 INIZIO DEL ROUND OPERATIVO/RENDITE DELLE COMPAGNIE PRIVATE

Dall'inizio della partita fino allo scattare della Fase 5, le compagnie private pagano i dividendi al suo proprietario (giocatore o compagnia) dai soldi della banca.

Nella prossima sezione viene spiegato in dettaglio ogni azione che effettua una compagnia.

## 11.3 POSA O AGGIORNAMENTO TRATTE

La compagnia attiva può, in ogni round operativo, piazzare una tessera binario gialla o aggiornare una tessera gialla, verde o marrone, rispettivamente in verde, marrone o grigia (solo quando quel colore diventa disponibile, in base alla Fase).

La prima volta che una compagnia opera, prima ancora di posizionare o aggiornare una tessera deve piazzare il segnalino stazione principale.

Le tessere verdi diventano disponibili dalla Fase 3, marroni dalla Fase 5, e grigie dalla Fase D. La quantità di tessere gialle fornita (tessere con indice 7, 8 e 9) è da ritenersi infinita. Tutte le tessere con altri indici invece sono limitate. Se una tessera che si vuole mettere è già in gioco, bisogna prima aggiornarla per poterla riutilizzare.

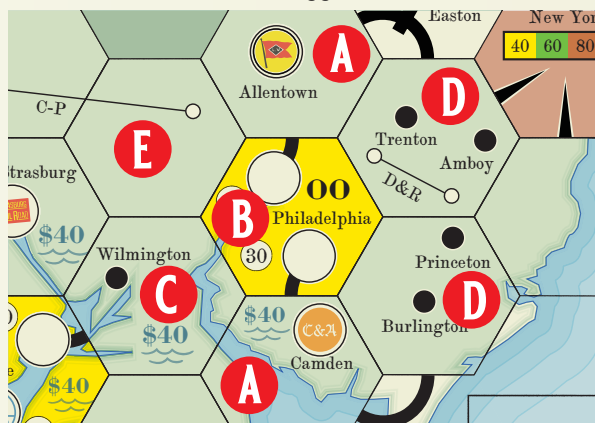
Quando si posiziona una tessera gialla, deve essere posizionata ed allineata ad uno degli esagoni verde chiaro stampati su mappa. Quando non vi sono binari sull'esagono di partenza di una compagnia, bisogna dapprima piazzare una tessera città valida, prima di posizionare un qualsiasi binario altrove. I binari sulla tessera devono estendere la tratta della compagnia o incrementare il valore di una città. I binari non possono mai puntare verso l'acqua o l'esterno della mappa.

Questo tipo di piazzamento è detto "semi-restrittivo."

Se l'esagono ha un numero stampato (il quale rappresenta un terreno difficile) la compagnia deve pagare immediatamente quella somma alla banca quando decide di posizionare lì un binario giallo (ed anche quando Baltimore viene aggiornato a binario verde).

Se l'esagono in mappa ha i seguenti simboli:

- Un grande cerchio, a rappresentare una città grande. Quindi così deve essere la tessera di aggiornamento. (A)
- Una città denominata con, "DC" o "OO", quindi così deve essere la tessera di aggiornamento. (B)
- Un punto rappresenta una città piccola, quindi deve essere usata una città con tratto. (C) vedi l'immagine sotto.
- Due punti rappresentano due città piccole, quindi deve essere usata una tessera con due città piccole indicate da tratti. (D) vedi l'immagine sotto.
- Nessun punto o cerchio vuoto (i.e. tratta senza città) così deve essere la tessera di aggiornamento. (E)



Per l'aggiornamento delle città, almeno alcune parti della tratta (non necessariamente la nuova parte) sulla nuova tessera devono far parte della tratta della compagnia. Se la tessera presenta nuovi o vecchi segnalini stazione, vengono messi anche sulla nuova tessera.

Il tabellone, contiene già due esagoni su cui sono presenti due tessere gialle già stampate (Baltimore e Philadelphia). Questi esagoni devono essere considerati come se vi fossero già state piazzate tessere gialle; quindi possono solo essere aggiornati.

Non è possibile piazzare tessere su esagoni che appartengono a compagnie private in possesso dei giocatori. Quando quella compagnia privata chiude o è in possesso di una compagnia pubblica, questi esagoni sono disponibili per la costruzione dei binari seguendo le normali regole di piazzamento.

## 11.4 PIAZZARE UN SEGNALINO STAZIONE

Una compagnia pubblica può piazzare uno dei suoi segnalini stazione su uno spazio città libero che sia sul percorso della compagnia in ogni round operativo. Ogni esagono può avere soltanto un segnalino stazione per compagnia. Lo spazio città riservato alla stazione di partenza di una compagnia pubblica non può essere occupato da altre compagnie, le quali devono lasciarlo libero fino a quando quella compagnia non viene lanciata sul mercato. Una volta posizionato, il segnalino stazione non può essere più spostato. Ogni compagnia pubblica ha due, tre, o quattro segnalini stazione come indicato sull'atto costitutivo. Il piazzamento del secondo segnalino costa \$40, i successivi se ci sono, \$60 e \$80.

Quando una compagnia opera per la prima volta, il presidente mette il segnalino stazione sullo spazio in mappa con il relativo simbolo (o sulla tessera relativa, se è già stato sviluppato quell'esagono). Questo piazzamento viene fatto in aggiunta al piazzamento della stazione che potrebbe essere eseguito in quel turno.

## 11.5 FAR CORRERE I TRENI

Se una compagnia possiede uno o più treni, li fa correre per generare guadagni. Ogni treno corre su tratte separate. Queste tratte non possono condividere alcun binario, ma possono incontrarsi o incrociarsi in città o bordi rossi di confine.

La tratta non può mai includere più città (piccole o grandi) e bordi rossi di confine del numero scritto sul treno, ma deve includerne almeno due. Ne consegue che un treno-2 deve incontrare esattamente due città. I treni-D possono incontrare qualsiasi numero di città e bordi rossi di confine sul loro percorso.

Il valore di una tratta è la somma dei valori delle singole città e dei bordi rossi di confine che raggiunge e attraversa.

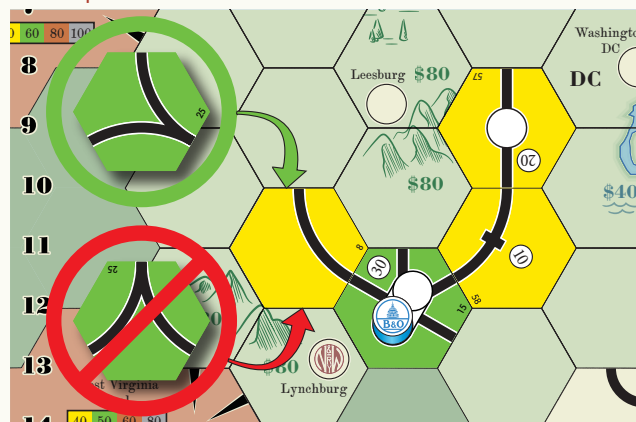
Le tratte possono contenere città con segnalini stazione di altre compagnie. Ad ogni modo le tratte non possono continuare oltre una tessera con gli spazi città completamente occupati dai segnalini di altre compagnie (i.e. a meno che non vi siano i segnalini della compagnia che sta operando o vi siano spazi vuoti).

Il valore della città è il numero stampato nel piccolo cerchio sulla tessera, e varia in un intervallo da \$10 a \$100. Il valore dei bordi rossi di confine è stampato in un rettangolo; il valore più basso in Fase 2, il secondo valore in Fase 3 e 4, il terzo valore in Fase 5 e 6, ed il quarto valore in Fase D (Sezione 8, Fasi di Gioco).

Quando aggiorni una tratta, la vecchia tessera viene rimossa (e torna disponibile per essere riusata) e viene sostituita con la nuova. Piccole città, città normali e città con una particolare denominazione, devono essere sostituite con le tessere corrispondenti. Le tessere con le città piccole non possono essere aggiornate oltre il colore giallo. La nuova tessera che aggiorna la vecchia deve conservare i binari che ci sono sotto nello stesso orientamento. Le connessioni della vecchia tratta e tra le città devono essere conservate. La nuova tratta sulla tessera non può terminare in mare o verso l'esterno della mappa. Per pianificare gli aggiornamenti delle tessere, alcune parti del tracciato sulla nuova tessera che non erano presenti sulla vecchia tessera, devono estendere il percorso di una delle tratte della compagnia che sta piazzando la tessera.

## ESEMPIO DI POSA TRATTA

La B&O vuole piazzare la tessera #25. L'orientamento della tessera di sopra è legale perché entrambe le aggiunte estendono la tratta della compagnia. Il piazzamento indicato sotto, invece, non è permesso perché con quell'orientamento vi è un pezzo che non estende la tratta della B&O



## ESEMPIO DI CORSA DEI TRENI

N&W ha due treni-2 ed un treno-3. E' la fase 3. Sono tanti treni da far correre su piccole tratte. In questo caso, per massimizzare i guadagni, fa partire tutti i treni dalla stazione di partenza: due verso West Virginia Coal ed uno verso nordest. potrebbe incrementare ancora i guadagni se avesse un collegamento verso la città a nordest, ma non può arrivarci dato che il segnalino stazione della B&O la blocca.

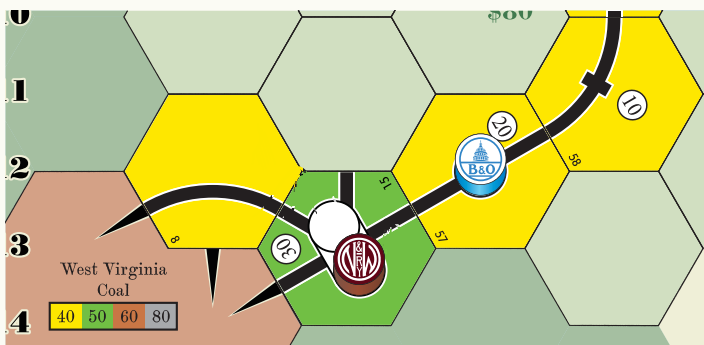
Quindi, i treni che corrono sono:

treno-2: \$30 (staz. partenza) + \$50 (West Virginia Coal)

treno-2: \$30 (staz. partenza) + \$50 (West Virginia Coal)

treno-3: \$30 (staz. partenza) + \$20 (Città grande al nordest)

I guadagni totali ammontano a: \$210. N&W può scegliere di non dividere i guadagni (segnalino valore mercato, verso sinistra) o pagare i dividendi agli azionisti \$21 a certificato (segnalino valore di mercato mercato, si muove verso destra). I dividendi per i certificati nella giacenza della banca (rivenduti) vanno nelle casse della compagnia.



Le compagnie pubbliche hanno bisogno di treni per generare guadagni.

Comprare sempre nuovi treni, rappresenta la marcia inesorabile del progresso. Appena nuovi treni entrano in gioco, i vecchi diventano obsoleti e vanno rimossi, richiedendo alle compagnie di stare al passo con i cambiamenti. Viene chiamata "corsa ai treni" perchè è conveniente comprare nuovi treni i quali "soppiantano" i vecchi treni, in mano alle compagnie avversarie.

Man mano che avanza la tecnologia, il gioco attraversa varie fasi, le quali possono cambiare leggermente alcune regole. Ad esempio, man mano che il gioco avanza, le città possono crescere e con esse il potenziale dei guadagni che viene rappresentato dal poter aggiornare le tessere città da parte dei giocatori, aumentando i guadagni e le tratte percorribili.

I guadagni della compagnia sono rappresentati dalla somma dei luoghi attraversati dai treni. Tutti i guadagni più alti, devono essere dichiarati dai giocatori, ma i giocatori non sono obbligati a dichiarare guadagni più alti di quelli dichiarati dal presidente, semmai ve ne fossero.

## 11.6 DISTRIBUIRE I GUADAGNI

Una compagnia pubblica può decidere di trattenere i guadagni o di pagare i dividendi agli azionisti. Se una compagnia trattiene i suoi guadagni o questi fossero zero, il segnalino per il valore delle azioni sul mercato si muove di uno spazio verso sinistra, o verso il basso se vi è indicata una freccia che scende. Se il segnalino del valore delle azioni si trova già in basso a sinistra, non si muove.

Se decide di pagare i dividendi agli azionisti, viene pagato il 10% dei dividendi per ogni certificato. I pagamenti per i certificati nella giacenza della banca, vanno alla compagnia, mentre i pagamenti per i certificati nell'offerta iniziale IPO vanno perduti. Se la compagnia paga i dividendi agli azionisti, il segnalino valore di mercato si muove verso destra, o su, se vi è una freccia che indica il movimento verso l'alto. Se il valore di mercato è già in alto a destra non si muove. In ogni caso, se il segnalino valore di mercato entra in uno spazio già occupato, il segnalino va sul fondo della pila.

## 11.7 COMPRARE TRENI

Se la compagnia ha meno treni del limite può comprarne altri. Può essere comprato da un'altra compagnia con il consenso del presidente. In questo caso, il prezzo va da \$1 e non può superare la tesoreria della compagnia che acquista.

Il presidente non può contribuire col suo denaro se la compagnia ha già un treno.

Il treno può provenire anche dalla giacenza della banca, o il treno più economico disponibile (in Fase 6, sono disponibili contemporaneamente treni-6 e treni-D fintanto che il secondo treno-6 non viene comprato); il prezzo è il valore nominale.

TRENI	COSTO	QUANTITA'	SOPPIANTA
2	\$80	7	-
3	\$180	6	-
4	\$300	5	2
5	\$500	3	-
6 <sup>1</sup>	\$630	2	3
D	\$900 (\$700 <sup>2</sup> )	Illimitati <sup>3</sup>	4

<sup>1</sup> I Treni-D diventano disponibili appena viene comprato il primo treno-6.

<sup>2</sup> Valore di aggiornamento, spiegato sotto.

<sup>3</sup> Ve ne sono sei in dotazione.

Una compagnia può comprare più treni ogni round operativo, se ha il denaro e la possibilità, ma gli effetti di ogni acquisto si applicano immediatamente. Una compagnia che si trova attualmente sotto il limite di treni massimo, può comprare un treno anche se questo dovesse innescare un passaggio di fase per cui sarebbe sopra il limite di treni massimo. Di contro, se una compagnia possiede più treni del limite massimo, potrebbe non poter comprare un nuovo treno anche se questo innescasse un cambio di fase, tale da riportarla entro i limiti. Se l'acquisto di un nuovo treno, cambia la fase ed il limite massimo, le compagnie che hanno treni in eccesso ne scartano fino a rientrare nei limiti, riponendoli nella banca, senza alcuna compensazione. Se più di una compagnia deve scartare treni, vengono scartati in ordine di azione delle compagnie.

Una compagnia con una tratta contenente almeno due luoghi che formano una tratta legale (che fornirebbe guadagni) e senza treno, deve acquistare un treno nella fase di acquisto di treni nel turno di azione della Compagnia. Questa deve comprare un qualsiasi treno che può pagare con i suoi soldi. Se la compagnia non ha abbastanza denaro per comprare un nuovo treno dalla banca o da un altro giocatore, i soldi devono essere recuperati tramite la **raccolta fondi di emergenza** (Sezione 10.8, Raccolta Fondi di Emergenza).

Nella Fase 6 o nella Fase D, una compagnia può permutare un treno con la banca per comprare un treno-D pagandolo \$700. La permuta viene eseguita simultaneamente in modo tale che una società che si trova già all' limite di treni possa effettuare la transazione. I treni-5 ed i treni-6 scambiati tornano disponibili presso la banca al loro valore nominale.

Quando viene comprato un treno-D, tutti i treni-4 vengono soppiantati immediatamente. Questo vuol dire che se viene scambiato un treno-4 per un treno-D, questo fornisce al possessore l'ultimo beneficio diversamente dagli altri che vengono solo soppiantati.

## 11.8 RACCOLTA FONDI DI EMERGENZA

Il presidente di una compagnia può contribuire a comprare il treno soltanto se la compagnia non è in possesso di alcun treno, ma ha un percorso valido (un percorso che attraversa almeno due luoghi che forniscono rendita), e non ha abbastanza soldi per comprarne uno dalla banca o dalla giacenza. Il presidente non può contribuire con più denaro di quello richiesto per comprare un treno. Un treno comprato dal presidente presso un'altra compagnia non può essere pagato più del valore nominale. Una compagnia che compra un treno tramite raccolta fondi di emergenza, termina il round operativo senza sol nella tesoreria. Una compagnia non può essere obbligata a comprare un treno da un'altra compagnia, indipendentemente dal prezzo a cui questo le verrà offerto.

Se viene innescata la raccolta fondi di emergenza e vi sono treni disponibili in banca o nella giacenza di questa, deve essere comprato il treno più economico. Se la raccolta fondi di emergenza viene usata per comprare un treno da un'altra compagnia, il treno deve essere comprato per il valore nominale.

Nella raccolta fondi di emergenza se il presidente non ha abbastanza soldi per coprire il costo del treno, deve vendere alcuni certificati per ottenere ulteriori fondi economici. Il presidente può scegliere quali certificati vendere ed in quale ordine, ma deve smettere di vendere una volta raccolti abbastanza fondi per coprire il costo del treno. La vendita genera movimenti ai valori dei certificati, per cui, segui le normali regole di movimento.

La presidenza di una compagnia non può essere trasferita durante la raccolta fondi di emergenza.

Se però, vengono venduti abbastanza certificati, tali da effettuare un cambio di presidenza, questo avviene immediatamente, prima che qualsiasi acquisto di treni venga completato. Se la compagnia non può ancora comprare treni dopo che il presidente ha venduto tutto ciò che può e nessun'altra compagnia vende un treno per un prezzo abbordabile, il giocatore che detiene la compagnia va in bancarotta e la partita termina immediatamente. Il punteggio del giocatore in bancarotta è il valore delle azioni che non può vendere, sommati alle compagnie private che possiede (se ne possiede qualcuna).

## 11.9 TERMINE DEL ROUND

### OPERATIVO/ESPORTAZIONE TRENI

Alla fine di ogni serie di round operativi, viene esportato un treno-2, un treno-3, o un treno-4. Rimuovi dalla cima del mazzo treni, un treno e riponilo nella scatola. Se viene esportato un nuovo tipo di treno, si innesca una nuova fase e la partita entra immediatamente nella fase successiva. Non puoi esportare treni permanenti (treni-5/treno-6/treno-D).

## 12. TERMINE DELLA PARTITA

La fine della partita può essere innescata in due modi. Il primo, quando la banca termina il denaro ("rottura della banca"). Se questo avviene durante un round operativo, completa la serie di round operativi rimanenti e termina la partita. Se questo avviene in un round azionario, completa il round azionario e la serie di round operativi successivi. Quando la banca termina i fondi, i giocatori possono annotare tutti i guadagni successivi con carta e penna se necessario.

Il secondo modo per innescare la fine della partita è quando un giocatore va in bancarotta nella Raccolta Fondi di Emergenza (Sezione 11.8). Completa la raccolta fondi di emergenza e la partita termina immediatamente.

Ogni giocatore calcola il valore dei certificati, al valore attuale di mercato, compagnie private al valore nominale (se la partita finisce prima della Fase 5), più i soldi che possiede. I possedimenti delle compagnie, inclusi treni e denaro non contano. Il più ricco, vince.

## 13. COMPORTAMENTI AL TAVOLO

I giocatori dovrebbero cercare di velocizzare il gioco più che possono. Pensare quale certificato comprare, e quale tessera posare dovrebbe essere fatto preferibilmente nel turno degli altri giocatori. Tutto ciò che si possiede è di dominio pubblico, sempre visibile e consultabile. Se tutto viene organizzato bene sul tavolo diventa facilmente visibile in caso di richiesta degli avversari.

## 14. VARIANTE DUE-GIOCATORI

Le regole seguenti per le partite a due giocatori sono pensate per far prendere dimestichezza ai giocatori con i concetti base. Il gioco rende meglio in più giocatori.

### 14.1 PREPARAZIONE

Prepara la partita come se stessi giocando in più giocatori. Ognuno riceve \$1,200 dalla banca. Il certificato presidenziale associato alla P6 Cornelius Vanderbilt sarà un certificato doppio, mentre gli altri certificati presidenziali saranno tripli, quindi costeranno tre volte il valore di PAR. Per la compagnia associata alla Cornelius Vanderbilt, gira il certificato dal lato bianco, come se stessi giocando in più giocatori.



Ogni altra compagnia userà il certificato blu, idoneo per le partite a due giocatori che mostra tre certificati. Togli le carte bianche con il certificato presidenziale da 20%, infatti in totale avrai sempre dieci certificati per compagnia.

### 14.2 REGOLE AGGIUNTIVE PER IL LANCIO DI UNA COMPAGNIA

Durante la partita, appena viene lanciata una compagnia, i 4 certificati non venduti vengono messi in giacenza alla banca. Quando una compagnia viene lanciata, il valore di par non è più importante. Questi certificati, sono da considerarsi come se fossero stati rivenduti alla banca e danno guadagni alla compagnia in caso di pagamento dei dividendi.

### 14.3 REGOLE AGGIUNTIVE PER L'ACQUISTO DI CERTIFICATI SENZA ESSERE PRESIDENTE

Se un giocatore che non è attualmente il presidente della compagnia, compra un certificato di quella compagnia dalla giacenza della banca, immediatamente prima di comprare quel certificato, uno di quei certificati viene rimosso dal gioco. Vuol dire che se vi sono due certificati nella giacenza, prima dell'acquisto, dopo l'acquisto non ne sarà presente alcuno. Se presente un solo certificato, prima dell'acquisto, quel certificato viene rimosso. Come sempre, un giocatore può comprare certificati solo se non supera il suo limite di 20.

### 14.4 REGOLE AGGIUNTIVE AL TERMINE DEL ROUND AZIONARIO

Se nessun certificato, al termine del Round Azionario si trova nella giacenza della banca, il valore aumenta, seguendo le normali regole.

## 15. NOTE DI PROGETTAZIONE

18Chesapeake può essere utilizzato come introduttivo ai concetti dei giochi della serie 18XX, con alcune regole speciali, ma con abbastanza compagnie da rendere piacevole l'esperienza di gioco. Siccome sono presenti otto compagnie, in pochi giocatori, potrebbe verificarsi che più persone controllino due compagnie. Ciò, potrebbe facilitare le operazioni di compravendita treni tra compagnie.

Uno dei problemi più comuni per i giocatori che si avvicinano alla serie 18XX è capire quando e quanti treni comprare. E' utile "guardare avanti" prevedere uno o due turni per massimizzare i guadagni della compagnia. I giocatori alle prime armi, però, a volte non ci riescono e non comprano abbastanza treni. 18Chesapeake implementa la regola dell'"esportazione di treni" per invogliare i giocatori a comprare sempre nuovi treni. Se non lo fanno, la regola dell'esportazione, farà accedere a nuovi treni, soppiantando i vecchi, in ogni caso! In alcuni casi, questa regola fa pianificare bene le cose, in altri, velocizza il gioco.

Anche se la maggior parte delle compagnie si trova nella zona a nord della mappa, queste hanno pochi segnalini stazione e posti dove piazzarli. Questo, vuol dire che potrebbero essere tagliate fuori facilmente delle tratte anche redditizie, ma soprattutto che se sbloccati i treni diesel, e avendo dei passaggi tra le proprie stazioni, alcune tratte potrebbero diventare davvero redditizie.

I prezzi dei treni sono stati ritoccati al ribasso per evitare di portare un giocatore in bancarotta, anche se non vi sono abbastanza treni permanenti, abbastanza economici per tutti. Se viene comprato il primo treno-6 è molto facile che i successivi tre o più treni-D verranno comprati immediatamente dopo.

## 16. CREDITS

La versione di questo regolamento viene fornita da All-Aboard Games, LLC.

**Graphic Design:** Brigette Indelicato & Scott Petersen

**Indexing:** Jason Begy

Traduzione IT: Punzo Gaetano

<http://www.all-aboardgames.com>

18Chesapeake is Copyright 2019 Scott Petersen



All-Aboard  
games

Un ringraziamento speciale ai playtesters che hanno supportato 18Chesapeake attraverso tutto il suo sviluppo ed in special modo a Tony Fryer che lo ha sostenuto fortemente fin dal principio e ha scritto la maggior parte dei testi guida introduttivi/supplementari in questo regolamento.

## 17. INDICE

- asta per le compagnie private, 9
- Baltimore and Ohio Railroad (P5), 7.1
- Baltimore and Susquehanna Railroad (P3), 7.1
- banca, ingresso treni, 11.7–11.8
- certificati nella Banca
  - comprare, 10.4
  - dividendi, 11.6
  - resituzioni, 10.2
  - limite certificati, 10.1, 10.4
- Chesapeake and Ohio Canal (P4), 7.1
- Columbia-Philadelphia Railroad (P2), 7.1
- Cornelius Vanderbilt (P6), 3, 7.1
- compagnie, 7. *Vedere inoltre le compagnia private; compagnie pubbliche*
- Delaware and Raritan Canal (P1), 7.1, 9
- dividendi, 11.6
- Treni-D, 11.5, 11.7
- guadagni, compagnia pubblica, 11.5–11.6
- raccolta fondi di emergenza, 11.8
- termine della partita, 12
- lancio delle compagnie pubbliche, 10.4–10.5
- piazzamento stazione di partenza, 11.3
- offerta iniziale per i certificati
- comprare, 10.4
- e lancio della compagnia, 10.5
- e dividendi, 11.6
- preparazione, 3
- città grandi
  - costruire le tratte, 11.3
  - sulla mappa, 5
  - sui binari, 11.1
  - far correre i treni, 11.5
- la mappa, 5, 19
- Round Operativi, 11
- distribuzione dei guadagni, 11.6
- raccolta fondi di emergenza, 11.8
- fine del, 11.9
- rendite delle compagnie private, 11, 11.2
- tratte, 11.1
- segnalini stazione, piazzamento, 11.4
- posa tessere e aggiornamento, 11.3
- treni, esportazione, 11.9
- treni, acquisto, 11.7–11.8
- treni, corse, 11.5
- valori par, 10.4
- fasi, 8, 11.7
- priority deal, assegnazione
- asta per le compagnie private, 9
- preparazione, 3
- termine del round azionario, 10.6
- compagnie private
  - panoramica, 7.1
  - asta per, 9
  - chiusura di, 8
  - esagoni appartenenti a, 7.1, 11.3
  - comprare compagnie pubbliche, 11
  - guadagni da, 11, 11.2
- compagnie pubbliche.
- Vedi anche round Operativi
- panoramica di, 7.2
- tutte vendute, 10.6
- lancio compagnia, 10.4–10.5
- piazzamento stazione di partenza, 11.3
- ordine di azione, 11
- limite possesso certificati, 10.1
- private, acquisto, 11
- tabella delle, p. 9
- obbligo possesso treni, 11.7
- presidenza compagnia pubblica
  - panoramica, 7.3
  - limite certificati, 10.1
  - cambi, 10.3–10.4, 11.8
  - e Cornelius Vanderbilt (P6), 3, 7.1 e
  - raccolta fondi di emergenza, 11.8 e
  - lancio compagnia, 10.4
- aree di uscita tabellone a bordo rosso
  - panoramica, 5
  - tratte, 11.1
  - far correre i treni verso, 11.5
  - valore, 8
- tabella guadagni, 6
- tratte
  - panoramica, 11.1
  - e corsa treni, 11.5
  - piazzamento segnalino stazioni, 11.4
  - e posa binari, 11.3
- preparazione, 3
- città piccole
  - costruzione tratte, 11.3
  - sulla mappa, 5
  - dai binari, 11.1
  - far correre i treni, 11.5
- capitale iniziale, 3
- segnalini stazione
  - piazzamento, 11.4
  - posizionamento stazione iniziale, 11.3
  - e tratte, 11.1
- mercato azionario, 6, 10.1
- cambio valore certificati
  - tutte le compagnie vendute, 10.6
  - distribuzione guadagni, 11.6
  - esempio di, p. 9
  - vendita, 10.2
- definizione valore certificato azionario, 6
- round azionari, 10
  - comprare i certificati, 10.4
  - limite certificati, 10.1, 10.4
  - lancio compagnia, 10.5
  - termine, 10.6
  - cambio presidenza, 10.3–10.4
  - vendita certificati azionari, 10.2
- binari
  - posa e aggiornamento, 11.3
  - tratte, 11.1
  - tabella aggiornamenti, 18
- treni
  - Treni-D, 11.5, 11.7
  - esportazione, 11.9
  - obbligo possesso, 11.7
  - acquisto, 11.7–11.8
  - corsa, 11.5
  - soppiantati da, 8, 11.7
  - preparazione, 3
- variante due giocatori, 14
- trattenere i guadagni, 11.6

# 18. TABELLA AGGIORNAMENTO TESSERE

Le Tessere gialle #7,#8,#9 sono da considerarsi come numero, illimitate

TESSERA	#	AGGIORNAMENTO
	1	1 Nessuno
	2	1 Nessuno
	3	2 Nessuno
	58	2 Nessuno
	4	2 Nessuno
	7	4
	8	12
	9	9
	55	1 Nessuno
	56	1 Nessuno
	57	7
	69	1 Nessuno
	X1	1

TESSERA	#	AGGIORNAMENTO
	5	
	6	
	1	
	1	
	1	
	3	
	3	
	2	
	1	
	1	
	1	
	1	
	1	
	1	
	1	
	1	

TESSERA	#	AGGIORNAMENTO
	1	Nessuno
	1	Nessuno
	1	Nessuno
	1	Nessuno
	2	Nessuno
	1	Nessuno
	1	Nessuno
	1	Nessuno
	2	Nessuno
	1	Nessuno
	5	
	1	
	2	

TESSERA	#	AGGIORNAMENTO
	1	Nessuno
	1	Nessuno
	1	Nessuno