



LE VARIANTI

Queste sei varianti, utilizzabili singolarmente che congiuntamente, modificano leggermente alcuni aspetti del gioco.

1. Quando un giocatore sceglie in asta la “produzione”, all’inizio della fase di posizionamento delle merci pesca 3 cubetti, quindi ne piazza due nel reticolo delle merci e scarta il terzo. Questa variante rende un po’ più appetibile l’azione e diminuisce il fattore fortuna.
2. Quando un giocatore sceglie in asta la “produzione”, all’inizio della fase di posizionamento delle merci sceglie due cubi di merce e li piazza nel reticolo. L’azione diventa molto interessante, inoltre acquista un’importante valenza strategica.
3. All’inizio consegnate 5 \$ bonus in più a ciascun giocatore. Questa variante rende il primo turno molto meno tirato e riduce la possibilità che un errore di un giocatore lo metta fuori gioco fin dall’inizio.
4. Ogni volta che muovete una merce, dovete possedere almeno un tratto della ferrovia in cui transita. Questo evita le manovre palesemente sbilanciate e tende a proteggere (anche se solo parzialmente) le merci in gioco. Questa variante può essere utilizzata anche in maniera più restrittiva richiedendo che il giocatore che effettua lo spostamento possieda almeno un terzo della linea su cui viaggia.
5. Inserimento dell’“azione d’emergenza”. Normalmente le azioni possono essere vendute solo nella fase iniziale, ma si può modificare la regola in modo da poterlo fare anche durante il gioco, ma soltanto per 3 \$, anziché per i consueti 5. Si riduce così la possibilità che dei giocatori che hanno sbagliato la pianificazione si trovino fuori gioco.
6. Se scegliete l’urbanizzazione questa conterà come un piazzamento di binari, quindi ne metterete solo 2 anziché 3. Questo, considerando anche la valenza dell’azione, riduce l’impatto di un possibile monopolio dell’azione da parte di un giocatore anche se ne riduce l’appeal.