



I MODULI

In ogni partita a **First Class**, dovrete scegliere esattamente 2 Moduli con i quali giocare, in aggiunta ai Componenti Base. Tutti i Moduli possono essere combinati tra loro.

Ogni carta Modulo presenta la propria lettera Modulo chiaramente indicata su fronte e retro, per aiutare la sistemazione delle carte alla fine della partita.

Per la vostra prima partita a **First Class**, consigliamo di utilizzare i Moduli A e B. Una volta che avrete familiarizzato con questi Moduli, imparare ad utilizzare gli altri sarà molto più agevole.

I NOSTRI SUGGERIMENTI PER L'UTILIZZO DEI MODULI NELLE PARTITE SUCCESSIVE:

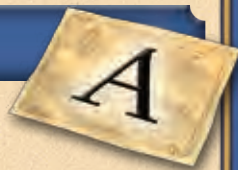
2^a Partita: Modulo A - *1 Contratti* e Modulo C - *Chi è l'assassino?*

3^a Partita: Modulo B - *Celebrità e Cartoline* e Modulo E - *Scambi e Meccanici*

4^a Partita: Modulo C - *Chi è l'assassino?* e Modulo D - *Passeggeri e Bagagli*

5^a Partita ed oltre: A questo punto dovrete essere così confidenti con tutti i Moduli da utilizzarli come preferite.

MODULO A - 1 Contratti



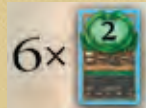
Dovreste avere già appreso le regole base di questo Modulo (pag. 9 del Regolamento). Il Modulo A è il Modulo dei Contratti; le Carte Azione aggiuntive consistono quasi interamente in Contratti. I simboli presenti vengono esaminati in dettaglio nella sezione seguente.

I SIMBOLI - Cosa significano?

Regole Base: tutte le quantità e i valori richiesti dai Contratti si riferiscono normalmente alla **minima** quantità o valore; il Contratto può essere soddisfatto con un requisito di valore più alto rispetto a quello indicato sulla carta. Per esempio, un Vagone 12 può soddisfare la richiesta come un qualsiasi altro Vagone di valore inferiore (0, 1, 2, 4 o 7). A volte, è necessario uno specifico valore e/o posizione di un Vagone per soddisfare un Contratto.



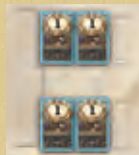
Questo Contratto richiede almeno 6 Vagoni di valore almeno 2. In questo caso, il totale richiesto dei vagoni si riferisce ad entrambi i tuoi treni, non importa infatti quale treno contenga i singoli Vagoni per completare questo Contratto.



Esempio:
Hai 2 Vagoni 2 nel treno superiore e 2 Vagoni 4 insieme a 2 Vagoni 2 nel treno inferiore. Il Contratto è completato.



Questo Contratto richiede un set di un Vagone 4, un Vagone 2 e un Vagone 1 **in successione**. Sarà necessario quindi che questi Vagoni si trovino tutti nello stesso treno (superiore o inferiore) per completare il contratto.



Questo Contratto richiede almeno 2 Vagoni 1 nel tuo treno superiore e almeno 2 Vagoni 1 nel tuo treno inferiore.

Se incontri questo simbolo su una carta Contratto, devi aver piazzato **entrambi i Vagoni Postali** (6^a Vagone) per soddisfare il Contratto.



Questo Contratto richiede che tu abbia piazzato **entrambi i Vagoni Postali** (6^a Vagone). Inoltre, **entrambi i Controllori** devono aver raggiunto o passato questi Vagoni Postali

Quando noti questo simbolo su una carta Contratto, conta il numero di carte Contratto completate (inclusa questa) che possiedi. Riceverai il bonus raffigurato nella metà inferiore di questo Contratto una volta per **ogni** Contratto completato.



Ricorda: I tuoi Contratti completati dovrebbero trovarsi a faccia in giù, in basso a sinistra della tua Scheda Giocatore insieme alle Carte Azione che hai utilizzato.

MODULO B - Celebrità e Cartoline

B

Il Modulo Celebrità e Cartoline introduce punti aggiuntivi e/o bonus che possono essere guadagnati durante la fase di assegnazione punteggi. Le Celebrità raddoppiano i punti dei Vagoni, le Cartoline raddoppiano i bonus ricevuti dalle carte Linea Ferroviaria.

LE CELEBRITÀ

• Quando le Celebrità salgono a bordo di un treno devono essere accomodate in un Vagone. Appena peschi una carta Celebrità tra le Carte Azione, devi immediatamente piazzarla nel primo Vagone libero. Un Vagone libero è un Vagone che non ha nessun'altra carta assegnata. La Celebrità rimarrà nel Vagone fino alla fine della partita.

• Puoi piazzare la Celebrità in qualsiasi dei tuoi 2 treni, quello superiore o quello inferiore.

• Infilare la carta Celebrità sotto la carta Vagone in modo che la metà superiore o la metà inferiore (in base al treno) rimanga visibile.

• In ciascuna fase valutazione punteggi, un Vagone con Celebrità associata vale il doppio dei punti. Maggiore è il valore del Vagone, maggiori saranno i punti garantiti dalla Celebrità.



Esempio:



Hai una Celebrità nel primo Vagone (un Vagone 7) del tuo treno superiore. Guadagnerai 14 punti invece di 7 nella fase valutazione punteggi. Questo dando per scontato, ovviamente, che il controllore abbia già raggiunto o passato questo Vagone. Vedi la sezione valutazione punteggi a pag. 13 e 14 del Regolamento.

Nota: Se non hai un vagone libero, non puoi piazzare una Celebrità sui tuoi treni. Potrai, comunque, prendere la carta, scartarla ed effettuare l'azione "Aggiorna un Vagone a tua scelta". Vedi pag. 5 e 7 del Regolamento.

LE CARTOLINE

Le Cartoline rappresentano le grandi città che i tuoi treni attraversano lungo la linea ferroviaria. Quando peschi una carta Cartolina, devi immediatamente assegnarla a una tua carta Ferrovia libera. La Cartolina rimarrà con la carta Ferrovia fino alla fine del gioco.

Nota: puoi assegnare la Cartolina a qualsiasi carta Ferrovia libera già presente sulla linea; non deve necessariamente essere la prima carta Ferrovia libera.

• Infilare la carta Cartolina sotto la carta Ferrovia selezionata in modo che la metà superiore (che mostra la Cartolina) rimanga visibile.

• In ciascuna fase valutazione punteggi, una carta Ferrovia con Cartolina associata ti permette di ricevere il corrispondente bonus **raddoppiato**.



Esempio:



Hai assegnato una cartolina alla tua seconda carta Ferrovia. Il bonus normale per questa Ferrovia è evidenziato qui a destra:



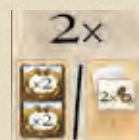
Avendo la Cartolina assegnata, il bonus della carta Ferrovia viene raddoppiato:



Nota: Se non hai una carta Ferrovia libera, non puoi assegnare una Cartolina. Puoi comunque prendere la carta e scartarla per effettuare l'azione "Aggiorna un Vagone a tua scelta". Vedi pag. 5 e 7 del Regolamento.

Nota: Puoi assegnare Cartoline solo a carte Ferrovia. Non puoi raddoppiare i bonus delle caselle città presenti sulla tua Scheda Giocatore.

CONTRATTI DEL MODULO B



Questo Contratto richiede che tu abbia completato 2 volte uno dei seguenti requisiti: piazzare Celebrità sui tuoi Vagoni e/o assegnare Cartoline alle tue carte Ferrovia. Non importa se hai completato 2 volte lo stesso requisito o 1 volta ciascun requisito.



Questo contratto richiede che tu abbia almeno **1 tessera Locomotiva** con sopra un **Controllore**.



Questo Contratto è stato precedentemente illustrato come parte delle regole del Modulo A, vedi pag. S1.



Questo Contratto richiede che tu abbia la **tessera Locomotiva** in uno o entrambi i tuoi treni. In base a quando completerai il Contratto, riceverai:
1 carta Bonus Finale per 1 tessera Locomotiva o
2 carte Bonus Finale per 2 tessere Locomotiva.

Nota: Se combini il Modulo B "Celebrità e Cartoline" con il Modulo D "Passeggeri e Bagagli", per favore leggi le regole extra a pag. S6.

MODULO C - Chi è l'Assassino?



Come tutti sanno, l'Orient Express è la scena di un misteriosi omicidi! Attraverso il Modulo C, vivrai l'esperienza di uno di questi crimini. Un giocatore è l'Assassino ma, anche se la polizia arresta qualcuno, non c'è garanzia che abbia catturato il vero criminale...



4 carte "Assassino"

26 segnalini Prova

Per questo Modulo, in aggiunta alle **24 Carte Azione Modulo C**, avrete bisogno dei **26 segnalini Prova** e delle **4 carte "Assassino"**.

I segnalini Prova sono mescolati a faccia in giù e piazzati sul tavolo di gioco in una riserva a disposizione di tutti i giocatori.

All'inizio della partita, ogni giocatore pesca **casualmente una carta "Assassino" a faccia in giù**. Puoi guardare la carta ma non rivelare agli avversari quale hai pescato. Uno dei giocatori sarà quindi l'assassino, mentre gli altri giocatori saranno innocenti. La maggior parte delle regole non cambia quando si gioca con questo Modulo. Il punteggio finale, comunque, comporta alcune interessanti variazioni (vedi la prossima pagina).



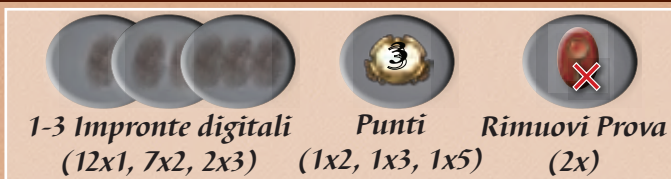
Assassino

Innocenti

Nota: In una partita a 2 o 3 giocatori, le carte verranno comunque pescate dalle 4 "Assassino" disponibili. Può quindi capitare che nessun giocatore abbia pescato la carta Assassino. Questo è assolutamente consentito. Le carte rimanenti dovrebbero essere riposte senza guardarle.

PROVE

Durante la partita raccoglierai segnalini Prova a faccia in giù (con la lente di ingrandimento a faccia in sù) e li posizionerai davanti a te. Le prove non sono valutate se non alla fine del gioco (vedi prossima pagina). I segnalini mostrano da 1 a 3 impronte digitali, punti vittoria o "Rimuovi Prove".



1-3 Impronte digitali (12x1, 7x2, 2x3)

Punti (1x2, 1x3, 1x5)

Rimuovi Prova (2x)

COME SI COLLEZIONANO LE PROVE?

Nota: Normalmente la prova può essere usata contro di te, quindi è nel tuo interesse non collezionarne nessuna!

Ci sono due tipi di carte tra le Carte Azione del Modulo C che sono associate con le prove:



Sospetta te stesso

Se peschi una Carta Azione con questo simbolo, tu devi prendere un segnalino Prova dalla riserva. Il resto della carta viene eseguito come normale Carta Azione.



Sospetta gli altri giocatori

Se peschi una Carta Azione con questo simbolo, tutti gli altri giocatori tranne te devono prendere un segnalino Prova dalla riserva. Il resto della carta viene eseguito come normale Carta Azione.



COME TI PUOI DISFARE DELLE PROVE?

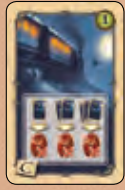
Visto che la maggior parte dei segnalini Prova è composto da impronte digitali e tu non dovresti collezionarne troppi, ci sono due possibilità per scartare i segnalini indesiderati:

1. Segnalino “Rimuovi Prova”



Se sei fortunato quando peschi i segnalini Prova, potresti pescare quello che mostra, invece delle impronte digitali, il simbolo raffigurato qui a sinistra del segnalino Prova cancellato da una “X”. Questo segnalino ti permette di rimuovere uno degli altri segnalini Prova alla fine del gioco. Più informazioni a seguire.

2. Carta “Distruzione Prove”



Le Carte Azione del Modulo C comprendono 4 carte alle quali faremo riferimento come carte “Distruzione Prove”. Se prendi una di queste carte, piazzala faccia in sù vicino alla tua Scheda Giocatore. Alla fine del gioco potrai scartare un numero di segnalini Prova in base a quante carte “Distruzione Prove” possiedi. Se hai 1 di queste carte, scarta 1 segnalino; se hai 2 carte scarta 3 segnalini; se hai 3 carte scarta 5 segnalini. *Nota: se hai più di 3 di queste carte, ogni carta addizionale ti permette di scartare solamente 1 segnalino Prova aggiuntivo.*



I CONTRATTI DEL MODULO C



Questi Contratti possono essere onorati se hai la corrispondente **Carta Azione “Sospetta ..”** tra gli scarti di fianco alla tua Scheda Giocatore. Devi mostrare agli altri giocatori la carta come prova per soddisfare i requisiti del Contratto.



Questo Contratto viene onorato non appena possiedi **2 carte “Distruzione Prove”** di fronte a te.

FINE DELLA PARTITA

- Dopo aver segnato sulla Scheda Punteggi tutti i punti vittoria delle carte Bonus Finale di tutti i giocatori, l'Assassino si deve rivelare mostrando la carta **Assassino**. Prende quindi **2 segnalini Prova** dalla riserva.
- Tutti i giocatori girano i loro segnalini Prova a faccia in sù. Risolvete tutti quelli che forniscono punti vittoria o permettono di scartare altri segnalini.
- Quindi, ogni giocatore che possiede la carta “Distruzione Prove” la può usare come descritto in precedenza.
- Infine, i giocatori contano il numero di **impronte digitali** presenti sui propri segnalini Prova rimasti. **Chi ha accumulato più prove schiaccianti contro di sé (il maggior numero di impronte digitali)?**

Il giocatore con il maggior numero di impronte digitali viene arrestato e considerato fuori dal gioco! Questo giocatore non potrà vincere. In caso di pareggio, tutti i giocatori che hanno pareggiato verranno eliminati dal gioco!

IL VERO ASSASSINO E' STATO CATTURATO?

Se il giocatore con la carta Assassino possiede inoltre il maggior numero di impronte digitali, significa che è stato eliminato dal gioco il giocatore corretto. Non è stato capace di coprire le proprie tracce ed è stato arrestato!

IL VERO ASSASSINO NON E' STATO CATTURATO?

Se il giocatore con la carta Assassino non possiede il maggior numero di impronte digitali, significa che è stato eliminato dal gioco il giocatore sbagliato. Il vero assassino ha coperto bene le proprie tracce e qualcun'altro è stato punito per i suoi crimini! Come “ricompensa” per essere riuscito a scappare, il giocatore proprietario della carta Assassino riceve **20 punti extra**.

MODULO D - Passeggeri e Bagagli



In questo Modulo, i passeggeri possono salire a bordo dei tuoi treni e, con i passeggeri, arrivano anche i loro bagagli, che devi sistemare sui tuoi treni. Il tuo obiettivo è quello di accogliere più passeggeri e/o più bagagli possibile. Più ne avrai sui tuoi treni, meglio sarà!



CONSIDERAZIONI SULL'UTILIZZO DEL MODULO D

- La maggior parte delle Carte Azione di questo Modulo mostra sia i passeggeri (piattaforma superiore) che i bagagli (piattaforma inferiore). Quando peschi una carta Passeggero/Bagaglio, devi decidere se aggiungerlo al tuo treno come passeggero o bagaglio.
- I passeggeri viaggiano sempre nel **treno superiore**, i bagagli sono sempre stivati nel **treno inferiore**.

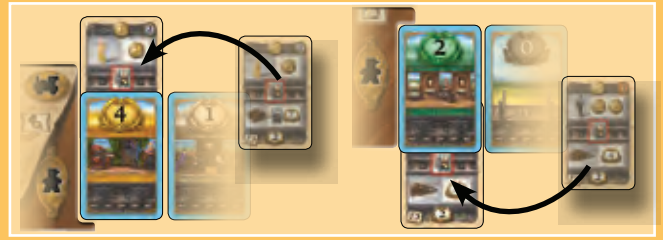


• I passeggeri e i bagagli, come le Celebrità del Modulo B, devono sempre essere piazzati nel primo Vagone libero sui tuoi treni.

• Inoltre, come nel Modulo B, i passeggeri e i bagagli rimarranno piazzati fino alla fine del gioco.

• Quando peschi una di queste Carte Azione, infila la carta sotto il Vagone scelto in modo che la metà superiore o inferiore della carta (in base al piazzamento) rimanga visibile, insieme ai binari al centro della carta.

• I passeggeri e i bagagli **non** forniscono bonus finchè non viene completata la procedura di imbarco (vedi prossima sezione)



Nota: Se non hai un Vagone libero quando prendi questo tipo di carta, devi rinunciare ad effettuare l'azione ed eseguire invece l'azione "Aggiorna un Vagone a tua scelta" (vedi pag. 5 e 7 del Regolamento).

QUANDO SI POSSONO IMBARCARE PASSEGGERI/BAGAGLI?

Affinchè si possano imbarcare passeggeri o caricare bagagli e quindi guadagnare i loro bonus, si devono verificare le seguenti condizioni (come indicato dal simbolo al centro della carta Passeggero/Bagaglio e segnalato dal punto esclamativo ! come promemoria):



- Il Vagone al quale hai assegnato la carta deve valere **almeno 1 punto**.
- Il **Controllore** del treno selezionato deve aver già raggiunto o superato il vagone al quale hai assegnato la carta.

Una volta che hai soddisfatto **entrambi i requisiti**, riceverai **immediatamente** il bonus della carta. Spiegheremo ora la differenza nell'utilizzo di una carta come passeggero o come bagaglio:

I PASSEGGERI

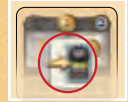
Non appena un passeggero si imbarca sul tuo treno (vedi la sezione precedente), ricevi:

• Il numero di **Monete** indicato sulla carta come pagamento del biglietto (*es. 2 Monete, come la carta a destra*).

• Alcuni passeggeri ti consentono anche una **Azione Bonus** una-tantum (*es. prendere un Vagone 0 come la carta a destra*). Questa azione bonus viene eseguita nel momento in cui il passeggero sale a bordo.

• Inoltre, tutti i passeggeri imbarcati precedentemente fanno guadagnare 1 Moneta extra (*nell'esempio qui a destra un totale di 2 Monete extra*).

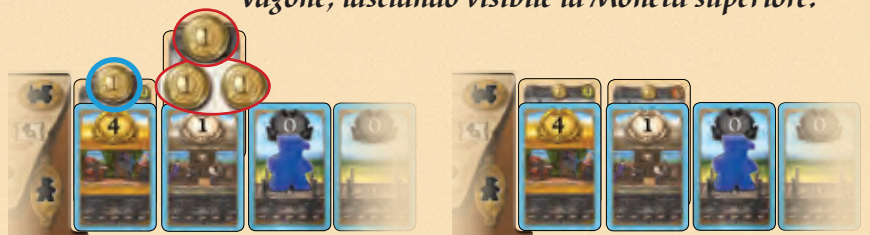
• Quando un passeggero completa l'imbarco (*es. tutte le Monete o/o bonus sono stati ricevuti*), infila la carta Passeggero quasi completamente sotto la carta Vagone, lasciando visibile solo il simbolo della Moneta in alto.



Esempio: Prendi una carta Passeggero e piazzala nel secondo Vagone del tuo treno superiore (nel primo Vagone è già presente un passeggero).



Visto che il passeggero è stato piazzato in un Vagone 1 e il Controllore ha già passato questo Vagone, il passeggero si può imbarcare subito. Prendi le 3 Monete come indicato dal bonus (evidenziato in rosso) per il passeggero appena imbarcato e 1 Moneta extra (evidenziata in blu) per il passeggero già imbarcato sul primo Vagone. Infila quindi la carta Passeggero quasi completamente sotto la carta Vagone, lasciando visibile la Moneta superiore.

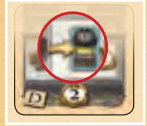


Nota: Se più passeggeri che stavano "aspettando" si imbarcano tutti allo stesso tempo (*es. perchè un Controllore si muove di alcuni vagoni in una volta*), riceverai tutti i bonus appropriati (Monete e/o Azioni) immediatamente, risolvendo 1 passeggero alla volta.

IL BAGAGLIO

Il Bagaglio viene caricato alle stesse condizioni dell'imbarco dei passeggeri (vedi pag. precedente). Appena un bagaglio viene **caricato**, ricevi:

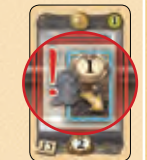
- **Punti vittoria** come bonus una-tantum, come evidenziato nella carta (*es. 4 Punti, come da figura a destra*).
- Molti bagagli consentono anche una **Azione** bonus (*es. prendere un Vagone 0, come evidenziato nella figura a destra*). Questo bonus viene ottenuto al momento del caricamento del bagaglio.
- Inoltre, **ogni bagaglio precedentemente caricato** fornisce al giocatore **2 Punti extra** (nell'esempio a destra, 4 punti extra).
- Dopo che il bagaglio è stato caricato (quindi tutti i bonus e/o bonus ricevuti), infila la carta Bagaglio quasi completamente sotto la carta Vagone, lasciando visibile solo l'indicazione dei punti nel lato inferiore.



Esempio: Pesca una carta Bagaglio e piazzala nel primo Vagone del tuo treno inferiore.



Il Controllore è già sul secondo Vagone, ma il Vagone con il Bagaglio non è ancora stato aggiornato ad almeno un Vagone 1; il bagaglio quindi non verrà immediatamente caricato. Non appena migliori il Vagone 0 in Vagone 1, il bagaglio verrà caricato. Quando questo succede, riceverai 2 punti e potrai effettuare l'azione "migliora un Vagone a tua scelta".



I CONTRATTI DEL MODULO D



Questi contratti possono essere completati se hai almeno sui tuoi treni il numero di carte passeggero o bagaglio indicate dal Contratto. (*es. 4 passeggeri o 4 bagagli, come evidenziato a sinistra*).

COMBINARE IL MODULO B CON IL MODULO D

Se desideri combinare il **Modulo B** con il **Modulo D**, presta attenzione:

Le carte principali di questi Moduli (Celebrità, Passeggeri e Bagagli) possono essere piazzate solo in un Vagone **libero**.

Ricorda: Un Vagone libero è quello che non ha ancora piazzato carte sotto di se. Di conseguenza, sotto una carta Vagone potrà essere presente solo 1 carta.

MODULO E - Scambi e Meccanici

In questo Modulo, lo spazio tra il tuo treno superiore e quello inferiore assume un ruolo importante. Gli Scambi e i Meccanici riguardano entrambi i treni allo stesso momento.



Scambi

Meccanici



QUANDO UTILIZZATE IL MODULO E, CONSIDERATE:

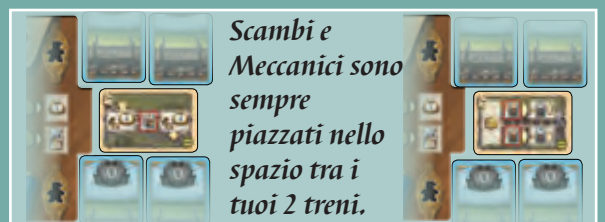
- Gli Scambi e i Meccanici possono essere piazzati **solo** nello spazio tra i tuoi 2 treni. Per questo motivo ci riferiremo a loro come **carte Gap**.

- Le caratteristiche di queste carte si riferiscono sempre ad entrambi i tuoi treni.

- Quando piazzhi una carta Gap, piazza la prima tra il tuo primo e secondo Vagone di entrambi i treni. La seconda carta Gap va piazzata tra il terzo e quarto Vagone, eccetera. Non importa se ancora non hai Vagoni in tutte le posizioni.

- Quando peschi una nuova carta Gap, puoi piazzarla sopra una carta Gap esistente. Da questo momento, solo la carta Gap superiore verrà considerata.

Nota: non puoi mai coprire parzialmente nessuna carta Gap.



Scambi e Meccanici sono sempre piazzati nello spazio tra i tuoi 2 treni.

GLI SCAMBI

Gli Scambi fanno guadagnare punti durante la fase assegnazione punti se ne vengono soddisfatti i requisiti. I requisiti sono evidenziati al centro della carta Scambio (e contrassegnati con il simbolo ! come promemoria). Il requisito si applica ad entrambi i lati della carta.

- I requisiti per il **treno superiore** sono indicati alla **sinistra** della carta e quelli per il **treno inferiore** alla **destra** della carta, come indicato dalle frecce.
- Il **Controllore** deve aver raggiunto o passato il corrispondente Vagone o Vagoni.
- Il Vagone indicato da ciascuna freccia deve essere aggiornato almeno al valore richiesto (*es. un Vagone 1 come mostrato a destra*).
- Se hai soddisfatto i requisiti di uno o entrambi i Vagoni indicati dalle frecce, riceverai i punti accanto alla freccia nella fase di valutazione punteggi.



Nota: Uno Scambio fa guadagnare punti in tutte le fasi valutazione punteggi, una volta per il treno superiore e una volta per il treno inferiore.

Esempio:



Hai piazzato una carta Scambio tra il primo e secondo Vagone.

Nel treno superiore, hai soddisfatto il requisito indicato, quindi ricevi 5 punti alla prossima fase valutazione punteggi.

Nel treno inferiore, anche se il controllore ha già raggiunto il secondo Vagone, questo non è stato aggiornato a un Vagone 1, quindi al momento non ricevi altri punti.

I MECCANICI

Appena peschi una carta Meccanico, ricevi immediatamente il bonus evidenziato nel largo riquadro bianco (*es. 2 Monete, come illustrato a destra*).

Un Meccanico è una sorta di mini-Contratto per il treno superiore e inferiore. Questi mini-Contratti hanno tutti la stessa struttura e i requisiti per i 2 treni verranno valutati separatamente.

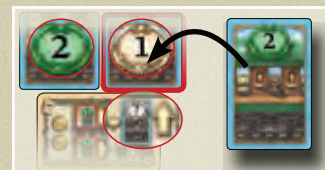
- Le carte Meccanico comprendono un requisito per entrambi i treni evidenziato a sinistra (e contrassegnato con il simbolo ! come promemoria). Questo riguarderà sempre un Vagone (che si deve trovare di fronte alla parte sinistra della carta Meccanico) aggiornato **almeno** al valore indicato (*qui, un Vagone 2*).

Nota: Nessun controllore è necessario a questo requisito.

- Non appena soddisfi il requisito, guadagni un'immediato e unico aggiornamento al Vagone situato di fronte alla parte destra della carta Meccanico (*qui il Vagone 1 viene aggiornato a un Vagone 2*).

- Come menzionato in precedenza, i treni superiore e inferiore vengono valutati separatamente; se soddisferai il requisito del livello del Vagone solo nel treno superiore, aggiornerai quel Vagone solo nel treno superiore e se soddisferai il requisito del livello del Vagone nel treno inferiore, aggiornerai quel Vagone solo nel treno inferiore.

- Una volta che hai soddisfatto i requisiti di entrambi i treni, gira la carta Meccanico a faccia in giù a significare che hai completato interamente la carta.



Esempio:

- 1** Pesca una carta Meccanico e ricevi immediatamente 2 Monete. Piazza quindi il Meccanico tra i tuoi treni come in figura.



- 2** Il primo Vagone nel tuo treno superiore è un Vagone 7; per questo, hai soddisfatto il requisito (Vagone 4). Adesso puoi aggiornare il secondo Vagone di 1 punto, da Vagone 2 a Vagone 4.



- 3** In questo caso, il primo Vagone del tuo treno inferiore è solo un Vagone 1. Per ottemperare al requisito (Vagone 4), devi prima eseguire 2 miglioramenti (primo in un Vagone 2 quindi in un Vagone 4). A questo punto potresti migliorare il secondo vagone del treno inferiore (da Vagone 0 a Vagone 1).



Ricorda: Devi sempre seguire le regole base per l'aggiornamento dei Vagoni. Per esempio, se 2 Vagoni adiacenti in un treno sono di eguale valore, devi prima migliorare il Vagone più a sinistra prima del Vagone più a destra. Non è consentito ad alcun Vagone di avere un valore più alto di quello alla sua sinistra.

SITUAZIONI PARTICOLARI - Risposte a eventuali dubbi

A COSA SERVONO I CUBETTI DI LEGNO?

Puoi usare i cubetti per segnare le azioni che hai già effettuato, quindi evitare di dimenticarti le azioni che hai già svolto nel tuo turno.

Inoltre, puoi usare i cubetti per indicare che hai guadagnato multipli di 50 punti piazzandone uno nel centro della Scheda Punteggi (come evidenziato) ogni volta che superi i 50 punti.

Ogni volta che raggiungi o eccedi un multiplo di 50 punti:



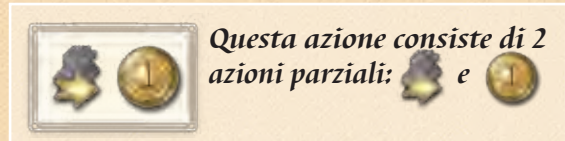
REAZIONI A CATENA

In base alla struttura del turno di **First Class**, a volte possono capitare delle reazioni a catena. Il gioco è stato disegnato con questa situazione in mente; questo però può dare adito a dubbi:

Se ho la facoltà di effettuare più azioni in una volta, in quale ordine posso eseguirle?

Come esempio, assumiamo che sia il tuo turno e tu abbia diverse azioni da eseguire. Devi usare tutte le azioni che puoi, visto che le azioni inutilizzate verranno perse. Considera sempre queste linee guida:

- Puoi eseguire le azioni nell'ordine che preferisci
- Una "azione" in questo gioco è definita come la somma delle azioni "parziali" presenti in un riquadro bianco. Se vuoi eseguire un'azione, devi eseguire tutte le azioni "parziali" che compongono l'azione completa. Solo quando hai eseguito completamente un'azione puoi affrontarne un'altra. In altre parole non puoi eseguire un'azione parziale, fare qualcos'altro, poi riprendere le azioni parziali presenti nel riquadro delle azioni.



- Può accadere di accumulare azioni aggiuntive durante l'esecuzione di una azione (tramite la Locomotiva o il Controllore, per esempio). Dopo che hai completato l'azione iniziale, puoi eseguire le azioni accumulate nell'ordine che preferisci.
- Se ricevi Monete da diversi passeggeri nello stesso turno (se il Controllore si muove di più passi, per esempio), tutte le Monete devono essere piazzate sulla Scheda Giocatore allo stesso momento.
- Spendere Monete è considerato un'azione (vedi pag. 11 e 12 del Regolamento), quindi devi completare l'azione che richiede le Monete nel momento in cui le spendi. Solo dopo puoi continuare con le altre azioni.

Esempio 1: Piazza il Vagone Postale qui evidenziato, quindi spendi 1 Moneta dalla prima colonna per piazzare un Vagone 0 alla destra del Vagone Postale. Potrai quindi eseguire l'azione bonus del Vagone Postale (muovere entrambi i controllori 2 Vagoni in avanti).



Esempio 2: Hai la possibilità di effettuare un'azione che ti farebbe ottenere 4 Monete. Se volessi effettuare l'azione, dovresti piazzare tutte le 4 Monete sulla Scheda Giocatore allo stesso tempo prima di continuare con altre azioni. Nella Scheda Giocatore evidenziata, ci sono solo 2 caselle Moneta disponibili (evidenziate in rosso). Per liberare due caselle Moneta aggiuntive, decidi di spendere prima le 2 Monete nella colonna di destra (evidenziate in blu): 1 spesa per guadagnare 1 punto vittoria, l'altra spesa per effettuare l'aggiornamento previsto dalla colonna di destra. Solo dopo che tutto questo è stato fatto puoi eseguire l'azione che ti garantisce 4 Monete, visto che ora sono presenti abbastanza caselle per riporre le Monete.



- Ogni azione aggiuntiva che ottieni durante il tuo turno va eseguita come sempre (nell'ordine che preferisci). Se i giocatori ottengono azioni al di fuori del proprio turno, ogni giocatore coinvolto, in senso orario dal giocatore corrente, completa l'azione immediatamente. Solo dopo aver eseguito tutte queste azioni, il gioco continua normalmente con il giocatore di turno.
- Nota:** E' possibile, per esempio, ottenere azioni aggiuntive fuori dal proprio turno tramite il Vagone Postale e queste azioni devono essere completate immediatamente. Il giocatore non può comunque spendere Monete o chiudere Contratti in quel momento, visto che non è il suo turno.