




Helmut Ohley – Leonhard Orgler

GERMAN RAILROADS


Anweisung zur
Bedienung der
Maschine


 2-4  13+  120 min




Informazioni su questo Regolamento

Questa espansione consiste di 4 moduli:

 **Germania,**

 **Carbone,**


 **Solitario, e**

 **Nuovi Componenti di Gioco**

Vi raccomandiamo fortemente di iniziare giocando il modulo **Germania** senza il modulo **Carbone**. Dopo di ciò, giocate il gioco base con il modulo **Carbone**, poi provate a combinare entrambi i moduli. Questi due moduli possono essere giocati e goduti separatamente prima di essere combinati.

La variante **Solitario** è giocabile con tutti i moduli.

I **Nuovi Componenti di Gioco** includono Ingegneri, una Fabbrica, gettoni, e carte. In linea di principio, potete combinare i nuovi componenti di gioco con tutte le espansioni.

Ti invitiamo a combinarli e conservarli con il gioco base. Alcune tessere raffigurano carri di carbone. Questi possono essere usati solo quando giochi con il modulo Carbone. I componenti in questa espansione sono marcati con questo simbolo  (la forma dello stato della Germania).

Componenti di Gioco

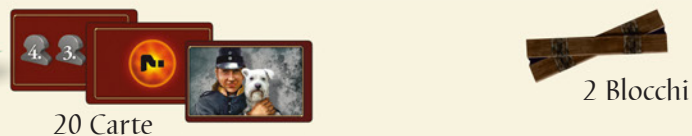
Modulo **Germania**
(pag. 3)



Modulo **Carbone**
(pag. 6)



Variante **Solitario**
(pag. 10)



Nuovi Componenti
(pag. 12)



Questa espansione può essere anche combinata con la mini espansione già pubblicata. Tuttavia, farlo potrebbe portare a dei dubbi che non sono coperti in questo regolamento. Farlo è a tuo rischio.

Germania - Componenti e Preparazione

La sequenza di gioco è identica a quella del gioco base eccetto che per i seguenti cambiamenti.

Per usare questo modulo, necessiti di:
 18 Estensioni di Ferrovia (6 di ogni taglia)
 8 Segnalini Rendita (ovali)
 1 Segnalino Industria
 4 Plance della Germania

1. Piazza tutte le **18 Estensioni della Ferrovia** a fianco del tabellone divise per taglia (numero di spazi).

2. A fianco delle Estensioni, piazza gli **8 segnalini Rendita** e il segnalino **Industria**.



Segnalini Rendita

Retro



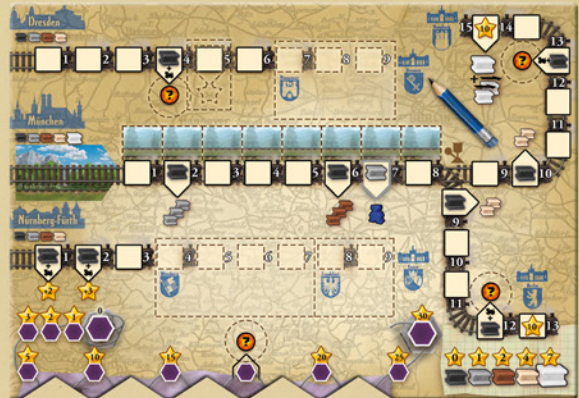
Fronte



Segnalino Industria

3. Aniché usare le Plance Giocatore incluse nel gioco base ogni giocatore prende una **Plancia della Germania del proprio colore**.

4. Se desideri usare i **nuovi componenti**, preparali adesso. La descrizione di questi componenti si trova a pag. 12.



Le regole di base restano le stesse.

Come avrai notato, alcune aree sulla Plancia della Germania sembrano mancare. Puoi usare le tessere Estensione delle Ferrovie per riempire tali spazi, estendendole così a tuo piacimento.

La ferrovia principale (**München**) ha uno scambio, oltre il quale la ferrovia si dirama verso due destinazioni distinte. Dovrai scegliere tu verso quale destinazione (**Hamburg** o **Berlin**) continuare a costruire la ferrovia.

Le altre due ferrovie (**Dresden** e **Nürnberg-Fürth**) hanno diverse aree definite da una linea tratteggiata, nelle quali puoi piazzare le tessere Estensione delle Ferrovie per costruirla secondo le tue preferenze.

Questi nuovi elementi di gioco sono spiegati nelle seguenti due pagine.

Scambio



Spazi per

le Estensioni della Ferrovia



Germania

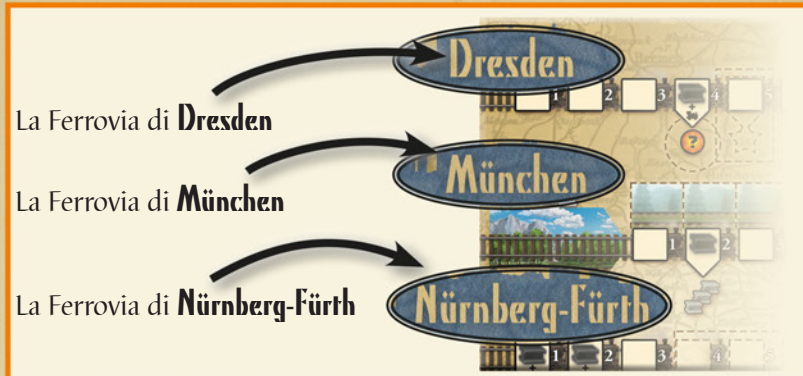
Germania - Recupero e Trasformazione

Come per la Plancia del gioco base, anche quella della Germania ha tre Ferrovie.

Ci riferiremo a queste Ferrovie attraverso le Città da cui Originano:
la Ferrovia di **Dresden**,
la Ferrovia di **München** (quella principale), e
la Ferrovia di **Nürnberg-Fürth**.

Diversamente dalle Ferrovie del gioco base, queste Ferrovie non sono state "pianificate" completamente.

Ci sono 3 modi per influenzare lo sviluppo delle tue Ferrovie.



1. Lo Scambio sulla Ferrovia di München

Per procedere oltre lo spazio 8 sulla Ferrovia di **München**, devi decidere se continuare a costruire verso **Hamburg** or **Berlin**.

Un lato della tratta, la parte più lunga verso Hamburg ti farà guadagnare più punti e eventualmente garantisce l'accesso al Binario bianco.

L'altra tratta, la parte più corta verso Berlin ti permetterà di raggiungere specifici upgrade più velocemente.


Quando avanzi il Binario nero fino allo spazio 9 della Ferrovia di **München**, devi decidere verso quale spazio numero 9 avanzare, dato che determina dove saranno fatti i successivi avanzamenti. Non puoi cambiare la destinazione di questa Ferrovia per il resto del gioco. Non puoi "invertire la direzione" e i Binari degli altri colori devono anch'essi essere avanzati lungo la stessa destinazione.



Puoi costruire verso **Berlin** o **Hamburg**, ma non su entrambe le ramificazioni.

Esempio:

1 Il Binario nero del giocatore **Blu** si trova sullo spazio 6. Egli lo avanza di 3 spazi. Il terzo avanzamento lo porta sullo spazio 9 della Ferrovia di München. Egli decide di continuare a costruire verso Hamburg.

2 Il giocatore **Blu** ha scelto la tratta più lunga. Egli quindi guadagnerà più tardi i Binari di colore beige e il gettone  rispetto alla tratta verso Berlin. Tuttavia, egli adesso avrà la possibilità di costruire anche il Binario bianco.



2. Le Estensioni della Ferrovia

Alcune aree della Ferrovia di **Dresden** e **Nürnberg-Fürth** sono tratteggiate. C'è una stazione intermedia situata sul primo spazio di ognuna di queste aree. Queste stazioni intermedie sono **Hannover** (sulla Ferrovia di **Dresden**), **Würzburg** e **Frankfurt** (sulla Ferrovia di **Nürnberg-Fürth**).

Ogni volta che avanzi il Binario nero su queste Ferrovie verso una di queste stazioni intermedie, devi piazzare una Estensione della Ferrovia sulla corrispondente area tratteggiata.

Per farlo, devi rispettare le seguenti regole:

- Devi scegliere e piazzare una Estensione disponibile che corrisponda al numero di spazi presenti nell'area tratteggiata (2, 3 o 4 spazi) e piazzare subito il Binario nero sul primo spazio di questa nuova estensione.
- Se soddisfi le condizioni per un particolare spazio, ricevi anche il benefit raffigurato.

Nota: Più presto avvanzerai su una particolare stazione intermedia, e più ampia sarà la scelta fra le Estensioni della Ferrovia ancora disponibili.

Se ti sono rimasti avanzamenti da fare con il Binario nero su questa Ferrovia, puoi farli adesso.



La Stazione di Hannover ha posto per una Estensione della Ferrovia di tre spazi.

Esempio:

1 Il giocatore **Blu** avanza il Binario nero sullo spazio 4 della Ferrovia di **Nürnberg-Fürth**, la stazione intermedia di **Würzburg**.



2 Il giocatore **Blu** sceglie e piazza una delle Estensioni disponibili da 4 spazi sull'area tratteggiata. Egli poi avanza il Binario nero sopra la nuova Estensione della Ferrovia.

Spazi Speciali sulla Plancia della Germania e sulle Estensioni della Ferrovia

Molti degli spazi speciali stampati sulle tessere delle Estensioni della Ferrovia sono simili a quelli del gioco base.

La Medaglia di Kiev: la medaglia di Kiev, se acquisita, è posta sullo spazio 5 della Ferrovia di **Dresden**. Oltre a questa piccola variante geografica, le regole a riguardo della medaglia di Kiev restano le stesse.

Tre nuovi vantaggi:

Effetti Immediati: Non appena soddisfi le condizioni per uno di questi spazi, ricevi immediatamente e solo una volta il benefit raffigurato. Questi benefit includono: 2 Avanzamenti Industriali, 2 Monete, o 1 Locomotiva/Fabbrica.

Importante: Questi avanzamenti non sono attivati ancora durante il conteggio.

Un segnalino Industria Addizionale: Quando avanzi un Binario nero su questo spazio, puoi prendere un segnalino Industria addizionale e piazzarlo sullo spazio 0 del tuo tracciato Industriale. Tuttavia, se è già presente un segnalino Industria sullo spazio 0 del tracciato Industriale, non puoi prendere questo segnalino addizionale. Potrai comunque prendere un secondo segnalino Industria con l'effetto di un gettone, rendendo possibile avere fino a 3 segnalini Industria sul tracciato Industriale.

Rendite: Non appena soddisfi le condizioni per uno di questi spazi, prendi immediatamente uno dei segnalini Rendita e piazzalo a faccia in su a fianco della tua Plancia. Se soddisfi le condizioni di un altro di questi spazi, prendi un altro segnalino Rendita.

Puoi usare ognuno dei tuoi segnalini Rendita una volta per round (incluso quello nel quale lo hai acquisito) per poter ricevere il benefit raffigurato.

Quando usi un segnalino Rendita, devi osservare le seguenti regole:

- Puoi usare un segnalino Rendita solo durante il tuo turno, ricevendo subito il benefit raffigurato.
- Puoi usare diversi segnalini Rendita nel medesimo turno.
- Puoi usare un segnalino Rendita prima o dopo aver piazzato dei Lavoratori (o Monete).
- Puoi scegliere di usare un segnalino Rendita anche se non hai la possibilità di usare completamente il benefit.
- Non puoi usare un segnalino Rendita dopo che hai passato, quando riposizioni un Lavoratore dal tracciato Ordine di Turno, o durante un Conteggio.
- Quando usi un segnalino Rendita, voltalo a faccia in giù.
- Dopo la Fase Conteggio, volta di nuovo tutti i segnalini Rendita a faccia in su.



Non appena soddisfi le condizioni per questo spazio, avanzi di 2 spazi sul tracciato Industriale.



Questo spazio garantisce un segnalino Industria addizionale.



Non appena soddisfi le condizioni per questo spazio, ricevi immediatamente un segnalino Rendita.



Retro (freccia)

Le funzioni dei segnalini Rendita:



Prendi 1 Moneta dalla Riserva comune.



1 Avanzamento di un Binario a tua scelta.



1 Avanzamento di un Binario nero e di un Binario grigio.



1 Avanzamento sul tracciato Industriale.



1 Avanzamento di un Binario grigio e di un Binario marrone.

3. I Binari di colore beige

I Binari beige possono essere usati su tutte le Ferrovie della Plancia Germania. Tuttavia, come nel gioco base, ne hai solo 2, quindi devi scegliere su quale Ferrovie usarli. Se non scegli la Ferrovia di **München**, con la ramificazione verso **Hamburg**, non avrai la possibilità di inserire il Binario bianco.



Tutte e tre le Ferrovie raffigurano un Binario di colore beige. Tuttavia, puoi utilizzarne solo due.

Carbone - Componenti e Preparazione

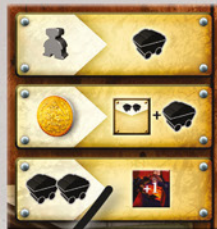
Oltre ai seguenti cambiamenti, la preparazione è identica a quella del gioco base.

Quella che segue è una descrizione della preparazione per 4 giocatori. Per giocare con 2 o 3 giocatori, vedi le modifiche richieste a pag. 7.

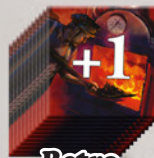
Per usare questo modulo, necessiti di:

- 1 Plancia Carbone
- 12 Fonderie
- 1 Blocco
- 25 Vagoni di Carbone
- 1 Nuova carta Bonus Iniziale

1. Piazza la Plancia Carbone sul tabellone, con il lato raffigurante 3 spazi azione a faccia in su.



2. Mescola le 12 tessere Fonderia e piazzale in una pila coperta a fianco del tabellone. Il retro di queste tessere raffigura un Fuochista. Poi pesca 2 tessere e piazzale a faccia in su a fianco della rispettiva pila.



Retro
(Fuochista)



Fronte
(Fonderia)

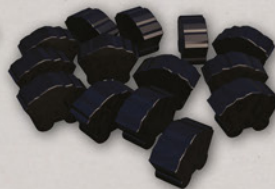


3. Piazza il Blocco sullo spazio Ingegnere 6.

Giocherai 1 round in meno usando il modulo Carbone, così il gioco in 4 giocatori sarà composto da 6 round.

Per questo motivo, piazza 1 Ingegnere **A** in meno rispetto al gioco base. Con 4 giocatori userai 3 Ingegneri **A** e 3 Ingegneri **B**.

Non piazzare alcun Ingegnere sullo spazio con il Blocco.



4. Piazza i 25 Carri di Carbone (che chiameremo solo Carbone) in una riserva a fianco del tabellone.

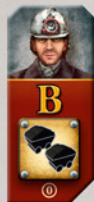
5. Ogni giocatore inizia il gioco con gli stessi componenti rispetto al gioco base, più 1 Carbone e 1 Moneta addizionale.

6. Se desideri usare i nuovi Componenti, preparali adesso.

Vi raccomandiamo di usare:

- l'Ingegnere **Minatore**
- i **gettoni** con 4 Carbone e
- la **carta** con la corrisponde Fabbrica.

Una Guida per questi nuovi componenti può essere trovata a pag. 12.



7. Aggiungi la nuova carta Bonus Iniziale alle altre fornite con il gioco base. Il giocatore che sceglie questa nuova carta riceve 1 Carbone addizionale.



Carbone - Con la necessaria pressione il Carbone diventa un Diamante



Modifiche per partite con 2 giocatori

- Piazza la Plancia Carbone sul tabellone, con il lato raffigurante 2 spazi azione a faccia in su (uno spazio azione combinato ed uno spazio azione normale).
- Piazza il segnalino Blocco sullo spazio Ingegnere (5).
- Piazza solo 2 Ingegneri A e 3 Ingegneri B.
- La partita è composta da 5 round.

Le regole per 2 giocatori del gioco base sono le stesse.



Modifiche per partite con 3 giocatori

- Piazza il segnalino Blocco sugli spazi Ingegnere (5) e (6).
- Piazza solo 2 Ingegneri A e 3 Ingegneri B.
- La partita è composta da 5 round.

Le regole per 3 giocatori del gioco base sono le stesse.

Come posso prendere il Carbone ?



Inizi il gioco con 1 Carbone. Effettuando le azioni con il simbolo del Carro di Carbone, guadagni del Carbone addizionale. Il Carbone guadagnato in questo modo è preso dalla riserva generale, e piazzato nella riserva personale del giocatore, dove viene conservato finché non viene utilizzato.

Nota: Non ci sono limiti al Carbone che è possibile raccogliere in questo modo. Se la riserva generale del Carbone termina, usa dei segnalini appropriati in sostituzione. Come tutti sappiamo, il carbone è una risorsa inesauribile!



Carbone

Usando questo spazio azione, prendi 1 Carbone dalla riserva generale e piazzalo nella tua riserva personale.



Fonderia e Carbone

Devi piazzare 1 Moneta su questo spazio azione per poterlo usare. Una volta che lo avrai fatto, puoi prendere 1 Fonderia disponibile e piazzarla sulla tua Plancia (lo scopo di queste Fonderie è spiegato nella prossima sezione). Inoltre prendi 1 Carbone. Pesca una nuova Fonderia dalla pila coperta per rimpiazzare quella appena presa.

Esempio:

1 Il Giallo piazza 1 Moneta su questo spazio azione.

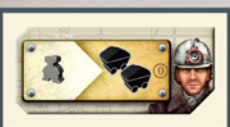
2 Il Giallo prende 1 delle 2 Fonderie disponibili e la piazza sopra alla sua Plancia.

3 Il Giallo inoltre prende 1 Carbone dalla riserva generale.



Lo Spazio Azione combinato

In partite con 2 giocatori, le due azioni raffigurate sono combinate in un singolo spazio azione. Questo significa che solo una di queste azioni può essere effettuata in un determinato round. Un giocatore può piazzare 1 Lavoratore (per prendere 1 Carbone) o piazzare 1 Moneta (per prendere 1 Fonderia e 1 Carbone). Una volta che il giocatore ha effettuato una di queste due azioni, lo spazio azione resta non disponibile per il resto del round.



L'Ingegnere Minatore

Usare questo spazio azione permette di prendere 2 Carbone.

Carbone

Come posso usare il mio Carbone

Ci sono Spazi Azione che richiedono l'uso del Carbone anziché dei Lavoratori/Monete.

Devi osservare le seguenti regole quando usi questi Spazi Azione:


- Puoi usare questi Spazi Azione **in aggiunta ai normali Spazi Azione**.
- Puoi usare questi Spazi Azione prima o dopo il piazzamento di un Lavoratore.
- Puoi scegliere di usare diversi di questi Spazi Azione nello stesso turno.
- Puoi usare il Carbone nello stesso turno in cui lo hai acquisito.
- Come al solito, puoi usare solo gli Spazi Azione liberi.
- Non puoi usare questi Spazi Azione una volta che hai passato, quando riposizioni un Lavoratore dal tracciato Ordine di Turno, o durante un Conteggio.
- Dopo la Fase Conteggio, rimetti tutto il Carbone su questi Spazi Azione nella riserva generale.

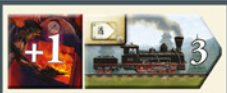


Gli Spazi Azione in dettaglio



Il Fuochista

Per usare l'azione più in basso della Plancia Carbone, devi usare 2 Carbone della tua riserva personale. Prendi la **tessera Fonderia in cima alla pila coperta** e piazzala con il lato  **Fuochista** a faccia in su a fianco di una delle tue Locomotive o Fabbriche.



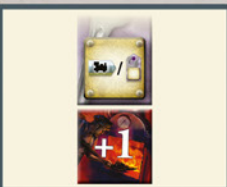
Questa Locomotiva di valore 3 è considerata di valore 4.

Cosa avviene quando assegno un Fuochista ad una Locomotiva?

Il Fuochista incrementa la potenza della Locomotiva di 1, cioè puoi raggiungere uno spazio in più sulla corrispondente Ferrovia. Se facendo ciò soddisfi la condizione di uno spazio speciale sulla tua Plancia, ricevi il relativo benefit immediatamente. Per tutti gli scopi, il valore di questa Locomotiva adesso è di 1 punto in più rispetto a quanto raffigurato.

Ogni Locomotiva può avere assegnato un solo Fuochista.

Aggiungere un Fuochista è permanente. Non puoi spostare un Fuochista su una Locomotiva differente o su una Fabbrica. Se sposti questa Locomotiva su una Ferrovia differente, il Fuochista segue la Locomotiva. Se scarti nella riserva generale una Locomotiva con assegnato un Fuochista, il Fuochista è rimosso dal gioco.



Cosa avviene quando assegno un Fuochista ad una Fabbrica?

Quando muovi un segnalino Industria su una Fabbrica a cui è stato assegnato un Fuochista, effettui una versione migliorata dell'azione indicata.

In base all'abilità della Fabbrica, questo può comportare diversi effetti:

Fabbriche con 1 abilità:

Usa immediatamente la Fabbrica una seconda volta. Si applica alle 5 Fabbriche indicate qua sotto:



Fabbriche con 2 abilità:

Usa una delle abilità una seconda volta.



+1 moltiplicatore



+1 avanzamento a tua scelta



+1 avanzamento di un Binario nero

Fabbriche con dei PV:

Ricevi (solo) 1 Punto addizionale.

Si applica alle 2 Fabbriche indicate qua sotto:



Non è obbligatorio utilizzare l'effetto addizionale fornito dal Fuochista.

Ad ogni Fabbrica può essere assegnato un solo Fuochista.

Come per le Locomotive, il Fuochista diviene parte permanente della Fabbrica. Non puoi spostare il Fuochista su una differente Fabbrica o Locomotiva. Se scarti nella riserva generale una Fabbrica con assegnato un Fuochista, il Fuochista è rimosso dal gioco.



Le Fonderie

Puoi usare ognuna delle Fonderie che hai collezionato una volta per round. Per usare una Fonderia, devi piazzarci 2 Carbone della tua riserva personale. Puoi usare una Fonderia **anche quando non puoi** utilizzare il suo effetto completamente.

Importante: Non puoi usare le Fonderie a faccia in su presenti nella riserva generale.

Le Fonderie in dettaglio



Ricevi 2 avanzamenti di Binari neri e 1 avanzamento di un segnalino Industria.



Ricevi 1 avanzamento di un Binario nero e 1 tessera Locomotiva o Fabbrica.



Ricevi 2 avanzamenti del segnalino Industria e 1 tessera Moltiplicatore.



Ricevi 2 avanzamenti di Binari neri e 1 tessera Fabbrica.

Scegli una Fabbrica fra quelle disponibili o la Locomotiva di valore minore, che deve essere usata sul lato Fabbrica.



Ricevi 1 avanzamento di un Binario nero e 1 avanzamento di un Binario di tua scelta. Poi prendi 1 Moneta.



Ricevi 1 avanzamento di un Binario nero e 1 avanzamento di un segnalino Industria. Poi prendi 1 Moltiplicatore.



Scegli uno spazio azione sul quale hai piazzato 1 o 2 Lavoratori in questo round ed effettua la medesima azione. Non importa se uno dei Lavoratori è stato rimpiazzato da una Moneta. Tuttavia, **non** puoi usare uno spazio che **richieda specificatamente una Moneta**.



Ricevi 1 avanzamento di un Binario a tua scelta e tanti PV quanti il valore della Locomotiva di maggior valore posseduta.



Ricevi 2 avanzamenti di Binari a tua scelta.



Ricevi 1 avanzamento di un segnalino Industria e e tanti PV quanti il valore della Locomotiva di maggior valore posseduta.



Ricevi 1 avanzamento di un Binario a tua scelta, poi prendi 1 tessera Moltiplicatore.



Ricevi 2 Monete dalla riserva generale.

Chiudere una Fonderia

Puoi scegliere di chiudere una Fonderia immediatamente dopo averla usata. Per farlo capovolgi la tessera della Fonderia a faccia in giù e assegnala **come Fuochista** ad una Locomotiva o Fabbrica, come descritto in precedenza. Rimetti il Carbone usato nella Fonderia nella riserva generale. Non puoi mai scegliere di riaprire questà Fonderia. La relativa azione adesso è persa.

Importante: Puoi scegliere di chiudere una Fonderia solo **immediatamente dopo averla utilizzata**.

Esempio:

- 1 Oltre ad effettuare l'azione regolare, il **Giallo** usa la sua Fonderia piazzandoci sopra 2 Carbone.
- 2 Egli avanza un Binario di sua scelta di 1 spazio e poi piazza una tessera Moltiplicatore.
- 3 Il **Giallo** decide di chiudere questa Fonderia. Egli volta la tessera e la assegna come Fuochista alla sua Locomotiva #3.



La Fabbrica di Carbone

Il terzo modo di usare il Carbone è nella Fabbrica di Carbone, la quale può essere acquisita prendendo la nuova carta . Questa Fabbrica raffigura una azione che può essere usata quando viene attivata. Le regole per l'utilizzo di questa Fabbrica sono indicate a pag. 12.



Variante Solitario - Emilio si unisce al gioco

Vuoi giocare, ma tutti i tuoi amici sono occupati? Il server di Yucata è down? Stai solo cercando una sfida? Lascia che ti presentiamo un nuovo amico, Emilio (che anche lui è annoiato).

Preparazione

Prepara il gioco come per una partita con 2 giocatori, ma con le seguenti modifiche.

Per usare questo modulo, necessiti di:

- 1 Blocco
- 17 Carte Solitario

1. Copri lo Spazio Azione *Prendi 2 Monete* con il segnalino Blocco. Questo spazio non sarà disponibile nella variante in solitario. Non avrai bisogno della tessera Ultimo Round, delle carte Ordine di Turno e Bonus Iniziale. Rimettili nella scatola.



2. Prendi 5 Monete anziché solo una. Non avrai neanche bisogno del segnalino Ordine di Turno dato che l'ordine di turno in solitario non ha alcun senso.



3. Emilio, il tuo avversario è rappresentato da un mazzo di carte. Emilio inizia il gioco con una riserva di 6 Lavoratori. Piazza i suoi 2 rimanenti Lavoratori a fianco dello spazio 50 sul tracciato dei PV. Ad Emilio non servono altri componenti.



Sequenza di Gioco

Proprio come in una partita con 2 giocatori, giocherai 6 round (5 se stai usando il modulo Carbone). Tuttavia, stai giocando questo gioco in solitario. Ad Emilio non importa guadagnare dei punti, ma è interessato solo ad intralciare le tue azioni.

Emilio inizia il Gioco

All'inizio di ogni suo round, pesca una carta dal mazzo di Emilio. Ognuna delle sue carte raffigura uno degli spazi azione del tabellone, che Emilio occuperà prevenendone l'uso da parte tua. Piazza il numero appropriato di Lavoratori di Emilio sullo spazio azione raffigurato. Emilio non risolve l'azione. Egli pensa che risolverle sia noioso. (Eccezione: prendere le Locomotive e gli Ingegneri; vedi sotto). Adesso puoi scartare la carta pescata ed effettuare il tuo turno (vedi pagina successiva).

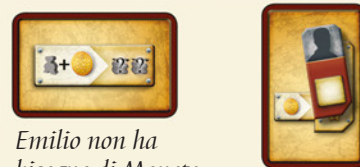


Metti 2 Lavoratori di Emilio sullo spazio azione "2 Avanzamenti del segnalino Industria".

Ci sono alcuni casi speciali quando risolvi le carte di Emilio:

Una carta di Emilio ha un'azione che necessita di una moneta

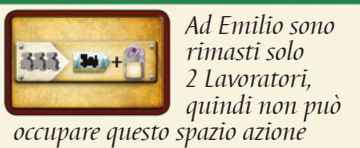
Questo non annoia Emilio per niente. Emilio è anticapitalista. Quando peschi la carta con l'azione "Effettua 2 avanzamenti a piacere" oppure "Assumere un Ingegnere", Emilio prende le Monete necessarie da piazzare sullo spazio azione dalla riserva generale. I Lavoratori richiesti sono presi dalla riserva personale di Emilio, come avviene normalmente.



Emilio non ha bisogno di Monete

Emilio non ha abbastanza Lavoratori

Quando peschi una carta, ed Emilio non ha Lavoratori sufficienti da mettere sullo spazio azione indicato, semplicemente scarta la carta e pescane un'altra. Emilio non potrà bloccarti quello spazio azione. Devi continuare a pescare carte finché Emilio non sia in grado di utilizzare lo spazio azione indicato sulla carta pescata, o finché il mazzo di carte di Emilio non è esaurito.



Ad Emilio sono rimasti solo 2 Lavoratori, quindi non può occupare questo spazio azione

Lo Spazio Azione sulla carta di Emilio è occupato

Se c'è già un Lavoratore sullo spazio azione indicato sulla carta pescata, allora scarta la carta e pescane un'altra (e così via, finché necessario).

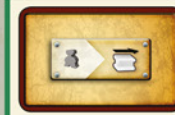


Questo spazio è già occupato.



Emilio blocca solo gli spazi che può usare

Quando peschi una carta che raffigura uno spazio azione che non puoi usare (di solito le azioni che non hai sbloccato in quanto ti manca il Binario del colore indicato, allora scarta la carta e pescane un'altra (finché sarà necessario). Emilio si preoccupa solo di bloccare gli spazi che potresti usare.



Emilio occupa questo spazio solo se tu puoi avanzare questo colore di Binari su una ferrovia.

Emilio prende le Locomotive e gli Ingegneri

Quando Emilio usa uno spazio azione che gli fa guadagnare una Locomotiva o un Ingegnere, piazza la rispettiva tessera di fronte a lui. Se non ci sono rimaste Locomotive rimaste nella riserva, Emilio prende la Fabbrica con il valore inferiore. Locomotive e Fabbriche prese da Emilio sono perse, senza che accada alcun altro effetto. Gli Ingegneri presi da Emilio sono usati solo quando si determina la maggioranza delle tessere Ingegnere.



Emilio consuma le tessere Locomotiva ed Ingegnere.



Lato chiaro a faccia in su dell'Ingegnere

Quando peschi questa carta, Emilio deve piazzare un Lavoratore sullo spazio azione del lato chiaro di una tessera Ingegnere.



Gli Ingegneri sono posti con il lato chiaro a faccia in su

Lo Spazio Azione Carbone

Questa carta può essere usata solo se usi anche il modulo Carbone. Diversamente, rimuovila dal mazzo di carte di Emilio. Emilio piazza sempre un Lavoratore su questo spazio azione, mai una Moneta. Emilio non prende il Carbone.



Questa carta è usata solo se usi anche il modulo Carbone.

Emilio eventualmente deve passare

Se non ci sono carte nel mazzo di Emilio all'inizio del suo turno, o se non gli sono rimasti Lavoratori nella sua riserva personale, egli deve passare. Adesso puoi effettuare tanti turni consecutivi quanti ne desideri o puoi sostenere.



Emilio deve passare

Emilio ha un nuovo giocattolo

Non appena raggiungi un punteggio di 50 o più, prendi il Lavoratore posto a fianco dello spazio 50 e aggiungilo alla riserva personale di Emilio. Emilio adesso ha 7 Lavoratori. Non appena raggiungi 150 punti o più, aggiungi un altro Lavoratore alla riserva personale di Emilio. Questo di solito avviene durante la Fase Conteggio a fine round. Se avviene in un round dove Emilio non ha ancora passato, egli può usare il nuovo Lavoratore durante il round corrente.



Quando raggiungi i 50 PV Emilio guadagna 1 nuovo Lavoratore.

Il tuo Turno

Una volta che Emilio ha bloccato uno spazio azione, è il tuo turno. Diversamente da Emilio, tu vuoi vincere! Come al solito, scegli uno spazio azione, piazzaci i Lavoratori richiesti (o Monete), e risolvi l'azione.

Importante: Usa le tue Monete saggiamente. Lo spazio azione "Prendi 2 Monete" non è disponibile in solitario.

Una volta che hai completato il tuo turno, pesca una carta dal mazzo di Emilio. Tu ed Emilio vi alternate di turno in turno in questo modo finché tu non decidi di passare. Una volta che hai passato, il round termina, e la Fase Conteggio di fine round è risolta come al solito (Emilio sfrutterà questo momento per fare due passi, a lui non interessa fare punti). Dopo aver terminato la Fase Conteggio, rimetti i tuoi Lavoratori e quelli di Emilio nelle rispettive riserve. Mescola il mazzo di carte di Emilio per preparare un nuovo round.

Fine del Gioco

Dopo il sesto round, il gioco termina (dopo il quinto round se usi il modulo Carbone).

Procedi con l'ultima Fase Conteggio e il Conteggio di Fine Gioco.

Avrai bisogno di contare solo i tuoi Punti (ad Emilio non interessano i Punti Vittoria).

Tuttavia, quando determini la maggioranza delle tessere Ingegnere, devi considerare anche quelle possedute da Emilio. Se Emilio ne possiede più di te, guadagni i punti solo per il secondo posto.

Il tuo obiettivo è guadagnare tanti Punti Vittoria quanti ti è possibile - e magari farne di più la prossima volta.

Nuovi Componenti di Gioco

Nuovi Ingegneri



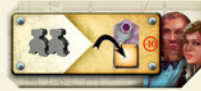
Ricevi 3 avanzamenti di Binari grigi.



Per usare questo Ingegnere, devi piazzare 1 Moneta. Ricevi 1 avanzamento per un Binario nero, grigio e marrone.



Ricevi 2 Carbone dalla riserva. Puoi usare questo Ingegnere solo quando usi il modulo **Carbone**.



Per usare questo Ingegnere, devi piazzare 2 Lavoratori. Usa subito l'abilità di una delle tue Fabbriche, come se l'avessi raggiunta con il segnalino Industria (indipendentemente da dove si trovi realmente il segnalino Industria). Nota il simbolo **-10** su questo Ingegnere. Devi contare questo Ingegnere quando usi la Fabbrica #1, che significa che riceverai 10 PV in meno del normale (ma non scenderai mai in negativo).



Pesca 2 carte Bonus Iniziale a caso e ricevi i benefit raffigurati.

Nuovi Gettoni ?

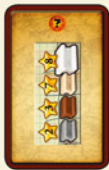


Ricevi 4 Carbone dalla riserva generale. Puoi usare questo gettone solo quando usi il modulo **Carbone**.



Ricevi 4 Monete dalla riserva generale. Puoi usare questo gettone indipendentemente dai moduli che hai scelto di usare.

Nuove Carte ?



Piazza la nuova tessera rivalutazione su questa carta durante la preparazione. Se scegli questa carta, piazza la tessera rivalutazione sulla tua Plancia. Puoi combinare questa tessera rivalutazione con quella del gioco base. Puoi usarla indipendentemente dai moduli che hai scelto di usare.



Piazza la Fabbrica di Carbone e 2 Carbone su questa carta durante la preparazione. Se scegli questa carta, prendi il Carbone e mettilo nella tua riserva personale e, metti la Fabbrica sul tuo tracciato Industria come qualsiasi altra Fabbrica. Puoi usare questa carta solo quando usi il modulo **Carbone**.



La Fabbrica di Carbone



Quando avanzi un segnalino Industria fino alla Fabbrica del Carbone, ricevi 2 avanzamenti di Binari neri. Quando usi la Fabbrica di Carbone, puoi spendere fino a 3 Carbone per ricevere 2 avanzamenti di Binari neri per ogni Carbone speso. Quindi, puoi avanzare fino ad 8 spazi con i Binari neri ogni volta che usi questa Fabbrica. Puoi anche scegliere di non spendere Carbone quando usi questa Fabbrica, nel qual caso ricevi solo 2 avanzamenti con i Binari neri. Puoi usare la Fabbrica di Carbone ancora raggiungendola con un altro segnalino Industria, se lo possiedi, oppure usando l'Ingegnere raffigurato in cima a questa pagina.

© 2015 Hans im Glück Verlags-GmbH

Avete domande, suggerimenti o critiche? Scrivere al nostro indirizzo di posta elettronica:

info@ans-im-glueck.de, oppure a:

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15

80809 München



Traduzione in Italiano: Francesco "ZeroCool" Neri

Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

www.hans-im-glueck.de
www.cundco.de