

RAIL BARON

COMPONENTI DI GIOCO

Mappa degli Stati Uniti
28 carte linee ferroviarie
6 Carte Treno Express
6 Carte Treno Superchief
6 set pedine colorate
2 dadi bianchi e 1 colorato
Denaro di gioco

LA MAPPA

La Mappa rappresenta le 28 maggiori linee ferroviarie e le maggiori città ad esse collegate degli USA durante il periodo della grande espansione ferroviaria negli States.

Ogni linea ferroviaria viene rappresentata da tratti colorati specifici per quella linea per colore e forma. I giocatori si muovono lungo la mappa spostando il loro segnalino da punto a punto seguendo i percorsi possibili.

I punti di forma quadrata rappresentano le maggiori città da dove i giocatori partono ed arrivano alla fine del loro viaggio (le due coppie Oakland-SanFrancisco e Minneapolis-StPaul vengono considerate come un'unica città. I punti più piccoli rappresentano città più piccole o punti di giunzione fra le linee che i giocatori utilizzano per effettuare i loro movimenti; ogni giocatore tira i dadi e si muove di tanti punti quanti sono i punti fatti con i dadi.

La Mappa è stata divisa in 7 Regioni ognuna colorata in modo diverso.

INIZIO DEL GIOCO

All'inizio ogni giocatore riceve 20.000 \$ 2 chip e 1 personaggio dello stesso colore. Il personaggio è il Treno, mentre le chip serviranno ad indicare città di partenza e di arrivo. Soldi e certificati ferroviari rimangono nella Banca.

Si stabilisce il Primo Giocatore e si procede in senso orario. Come prima mossa bisogna stabilire la "Città di partenza" di ciascun giocatore che si esegue nel seguente modo: si tira il dado colorato e se ne guarda il risultato: Pari o Dispari poi si tirano i 2 dadi bianchi e nella tavola Destinazione si stabilisce prima la regione di partenza (numero da 2 a 12 dei 2 dadi bianchi più Pari o Dispari) poi si guarda nella regione ottenuta un successivo tiro dei dadi (3) la singola città. Questa procedura verrà messa in atto ogni volta che si dovrà stabilire la Città di destinazione del viaggio del nostro treno. Ricordatevi di tenere traccia della Città di partenza di ogni singolo giocatore. Se 2 o più otterranno la stessa città di partenza, dovranno selezionarne un'altra.

SCelta DELLA DESTINAZIONE

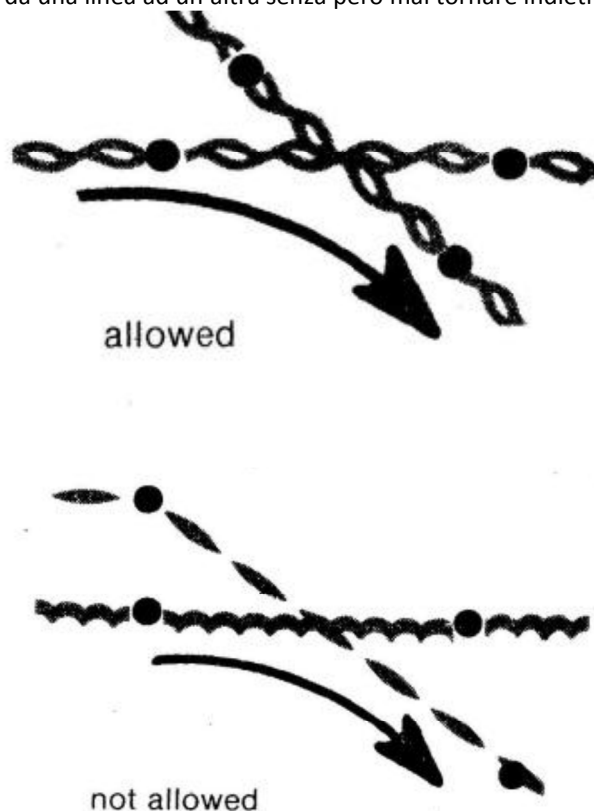
La scelta della destinazione DEVE essere fatta solo all'inizio del proprio turno di gioco, non alla fine, quando si arriva

alla destinazione. Con il meccanismo prima illustrato del dado colorato (per pari o dispari) e dei 2 dadi bianchi (per la somma dei punti ottenuti) si stabilirà la città di destinazione del nostro viaggio, partendo sempre dalla città di arrivo del nostro viaggio precedente.

Caso speciale: se nello stabilire la regione di destinazione dovesse capitare di ottenere la stessa regione in cui ci si trova, si potrà scegliere una qualsiasi altra regione sulla Mappa (anche quella stessa in cui ci si trova) , non si sceglie una particolare città , ma solo la regione! Nel caso sceglieste la regione ove ci si trova, e tirando i dadi ricapitasse la città in cui si è, allora si perde il turno, non si può cambiare la scelta fatta.

MOVIMENTO

Al proprio turno il giocatore tira i 2 dadi bianchi e SUBITO si sposta di tanti spazi punto quanti sono i punti ottenuti coi dadi, si deve seguire la linea ferroviaria usata fino ad un punto ove passano altre linee ferroviarie e qui può passare da una linea ad un'altra senza però mai tornare indietro.



Come si vede dall'esempio in alto, qui è consentito cambiare direzione di movimento perché si resta sulla stessa Ferrovia, nel caso sottostante invece non si può passare da una ferrovia ad un'altra e quindi non è consentito.

Le città contano come 1 punto (comprese le due doppie) e ogni giocatore è obbligato ad effettuare tutti i passi indicati dal proprio tiro, a meno che non si arrivi alla destinazione, in questo caso i punti eccedenti non si devono eseguire, ma sono comunque persi.

Quando si arriva a destinazione il giocatore può effettuare un acquisto alla Banca prima della fine del proprio turno,

che terminerà proprio con questa azione. (vedi Ricompense e Acquisti)

DADI BONUS

Esaminiamo i casi in cui si ha diritto ad 1 tiro di dado bonus:

1 tirando un doppio 6 con i due bianchi

2 avendo la carta Express e tirando un dado doppio

3 avendo il Superchief che da diritto in ogni turno a tirare 1 dado in più.

Il dado bonus viene tirato avendone il diritto solo dopo aver effettuato la mossa ottenuta con i due bianchi e non insieme, perché se per caso si giungesse a destinazione con la mossa normale, si raccoglierebbero i soldi del premio viaggio, si potrebbe fare 1 acquisto, poi si dovrebbe scegliere una nuova destinazione ed effettuare la mossa movimento tirando il dado bonus.

Ogni giocatore può avere a disposizione solo 1 dado bonus per turno, mai di più.

COSTI DI MOVIMENTO

Alla fine del turno bisogna pagare i diritti di transito per ogni linea utilizzata durante il movimento, e bisognerà pagare così:

1 alla Banca 1000 \$ per l'uso di linee proprie o della Banca, non importa quante ne vengano usate, si paga solo 1000\$ alla Banca.

2 bisogna pagare 5000\$ ad ogni giocatore di cui si siano usate 1 o più linee ferroviarie

3 quando tutte le linee ferroviarie risultino vendute, la Tassa di transito su linee di altri giocatori aumenta a 10000\$ fino alla fine del gioco

4 nel caso speciale che l'aumento scatti mentre siete in viaggio e stiate usando le linee di un altro giocatore o della Banca, continuerete a pagare la vecchia Tassa finché resterete sulla linea usata in precedenza, appena la lascerete dovrete pagare la nuova Tassa, che potrà essere di 5000\$ se la linea che usavate era libera ed è stata comprata da un altro giocatore oppure di 10000\$ se è stata venduta nel frattempo l'ultima linea ferroviaria dalla Banca. Le Tasse devono essere pagate, se non avete soldi dovete rivendere alla Banca una vostra linea ferroviaria, se non riuscite comunque a pagare siete fuori dal gioco.

VENDERE

Vi sono due modi di vendita consentiti o si vende a propria scelta una o più linee alla Banca per la metà prezzo del valore oppure si mette all'asta una linea partendo da metà prezzo e con aumenti di 500\$ per volta finché tutti i giocatori non passano, se non vi sono state offerte la Banca riacquista a metà prezzo. Una volta messa in vendita una linea non si può più tornare indietro e bisogna accettare l'offerta fatta e vendere.

FINE DEL VIAGGIO

Appena si giunge alla città di destinazione il viaggio ha termine e se si hanno ancora dei punti movimento da spendere vanno scartati, a questo punto si raccoglie il premio viaggio guadagnato e si ha diritto ad effettuare un acquisto.

ACQUISTI

Finito il viaggio e presa la ricompensa si può effettuare un acquisto dalla Banca, l'acquisto è unico e se si rinuncia si perde il diritto di farlo anche, non lo si può rimandare al

turno successivo, bisognerà terminare un altro viaggio per poterne effettuare uno.

Si potranno acquistare o Linee Ferroviarie se disponibili in Banca o una carta EXPRESS o una carta SUPERCHIEF, bisognerà pagare subito in contanti e non è permesso vendere linee o altro per poter pagare.

I prezzi delle linee sono indicate sulla carta Ferrovia corrispondente, il prezzo dell' Express è di 4000\$ mentre il Superchief costa 40000\$

TRENI SPECIALI EXPRESS E SUPERCHIEF

L'Express che costa \$ 4000 permette di avere un dado bonus nel caso il proprio tiro con dadi bianchi dia un risultato doppio (due 1 due 2 ecc); il Superchief permette ad ogni turno di tirare oltre ai due bianchi anche il terzo dado (colorato) costa \$ 40000 e dal suo prezzo non viene scalato il prezzo di un eventuale Express già posseduto.

Il dado bonus si può ottenere anche tirando un doppio 6, ma non va mai aggiunto agli altri dadi bonus ottenuti.

VITTORIA E DICHIARAZIONE DI VITTORIA

Per vincere un giocatore deve ritornare alla città di partenza con \$ 200000 in contanti o più, ma prima di tornare a casa deve Dichiarare agli altri giocatori che ha almeno 200000\$ in contanti e che sta tornando a casa. Gli avversari possono cercare di bloccarlo prima che arrivi a destinazione per cui è necessario selezionare una destinazione alternativa da usare se si viene intercettati. Per farlo, dopo la dichiarazione si effettua una normale scelta di destinazione che verrà ignorata se si riesce ad arrivare a casa senza intercettamenti, nel caso contrario bisognerà recarsi nella destinazione alternativa, e si percepiranno i guadagni maturati per il viaggio dalla città di partenza fino all'arrivo nella destinazione alternativa, rispettando tutte le regole di movimento e pagamento Tasse transito.

Riassumendo per vincere bisogna Dichiarare l'intenzione di recarsi nella propria città Base, avere all'arrivo \$ 200000 in contanti, se si viene intercettati, bisogna pagare al giocatore che ci ha raggiunti la somma di \$ 50000 e poi recarsi nella città Alternativa, senza poter ripassare su tratti già percorsi a meno che non vi sia nessuna altra possibilità di movimento, poi si raggiunge la nuova meta, si raccoglie il premio e se si vuole (e se si può) dichiarare nuovamente l'intenzione di tornare a Casa.

REGOLE DI CORTESIA

Quando si raggiungono i \$ 150000 lo si deve dichiarare a tutti specificando quanto si ha, prima di ciò è consentito tenere nascosto l'importo in \$ posseduti, inoltre vanno tenute a vista le carte Ferrovia possedute e gli eventuali Express e Superchief. In caso di transito su linee di altri giocatori bisogna pagare il transito anche se il giocatore in questione non se ne è accorto. Durante la fase di spostamento si possono usare le linee preferite, basta non ripassare sugli stessi segmenti e regola fondamentale: una volta effettuato il tiro di dadi, bisogna muoversi senza esitazioni e ricordatevi che non si può tornare indietro

REGOLE OPZIONALI 1

Al momento dell'acquisto il giocatore può acquistare uno dei seguenti gruppi tutto in blocco, oppure se una o più linee sono già state vendute può acquistare le rimanenti ma sempre al prezzo totale

GRUPPO	NOME	PREZZO TOT.
PA, NYC, NYNHH	Penn Central	\$ 62000
SAL, LN, L&N	Friendly	\$ 44000
B&O, C&O	C&O	\$ 44000
CB&Q, GN, NP	Burlington northern	\$ 51000
IC, GM&O	Illinois Gulf Central	\$ 26000
MP, T&P	MP & TP	\$ 31000

REGOLE OPZIONALI 2

Per abbreviare il gioco quando vi sono molti giocatori si può ridurre il prezzo del SUPERCHIEF così:

3 giocatori	\$40000
4 giocatori	\$36000
5 giocatori	\$32000
6 giocatori	\$28000

REGOLE OPZIONALI 3

Invece di avere 200000 \$ in contanti si può fare la dichiarazione sommando soldi (almeno 50000\$ in contanti) linee ferroviarie e Treni Bonus in base alla seguente tabella:

3 giocatori	\$ 300000
4 giocatori	\$ 250000
5 giocatori	\$ 225000
6 Giocatori	\$ 200000

REGOLE OPZIONALI 4

Si può aumentare il valore delle ricompense viaggio sempre per ridurre i tempi di gioco, portando un aumento del 20% si ottiene una riduzione dei tempi di circa 30 minuti

VARIANTE IL GOVERNATORE

1 La città Home non ha più effetto se non come città di partenza nel gioco.

2 Quando si raggiunge una destinazione si può acquistare un Express per \$ 4000 o un Superchief per \$ 25000 con riduzione di costo

3 Raggiunta la destinazione e scelto se acquistare o meno un treno bonus, il giocatore può effettuare una delle seguenti scelte:

a - acquistare una linea a scelta pagandone il 20% in più arrotondato ai 500 \$ in eccesso (SP costa 42000 + 20% = 50500 \$)

b - oppure prendere casualmente una linea dalla Banca, metterla all'asta partendo dal valore ridotto al 50% , tutti possono partecipare con offerte a crescere, ma se nessuno la acquista essa verrà presa dal Governatore e messa da parte ma ben visibile a tutti.

4 non bisogna pagare il transito sulle proprie linee ferroviarie, ma quello sulle linee della Banca va sempre pagato.

5 Se si transita su una linea posseduta dal Governatore i costi sono più alti, si va dai \$ 6000 iniziali ai \$ 12000 di quando vengono vendute tutte le linee ferroviarie della Banca

6 Se un giocatore deve pagare Tasse di transito e non ha soldi a sufficienza, deve vendere una o più delle sue linee ferroviarie non però alla Banca, ma al Governatore sempre al 50% del valore.

7 è possibile acquistare linee ferroviarie anche dal Governatore ma ad un prezzo più alto, pari al 150% del valore

8 Il gioco termina quando un giocatore raggiunge i \$ 200000 e finisce il giro del turno, dando tale possibilità anche ad altri giocatori, senza più effettuare la dichiarazione ed il relativo viaggio.

Utilizzo del set carte :variante

Ogni giocatore riceve un set di 6 carte con indicati i valori da 1 a 6, per ogni viaggio se ne deve usare 1 da aggiungere quando si vuole al proprio tiro dei dadi, in questo modo: tiro dei 2 dadi bianchi segue il movimento , poi si può giocare una delle carte disponibili, si muove del numero indicato sulla carta e poi , se disponibile, si tira il dado Bonus e ci si muove ancora ,oppure si tirano i dadi, ci si muove, si tira il dado bonus, ci si muove e poi si usa la Carta Quindi ogni 6 viaggi si ricompone il mazzo delle 6 carte, che non possono essere usate da sole, ma sempre in associazione con il tiro dei dadi, anche con il dado bonus, non servono quindi per ripartire nello stesso turno una volta finito il viaggio. Se per esempio finisci un viaggio con un dado bonus residuo che ti permette di ripartire, puoi usare una carta che verrà contata in quel viaggio appena iniziato. Se alla fine di un viaggio non hai usato alcuna carta bonus, devi scartarne una di quelle rimaste in mano.

1 2 3 4 5 6

1 2 3 4 5 6

1 2 3 4 5 6

1 2 3 4 5 6

1 2 3 4 5 6

1 2 3 4 5 6

