

AZIONE: RIDUZIONE A 5 DADI

Alla fine del proprio turno (e solo alla fine), il numero dei dadi davanti lo schermo deve essere ridotto a 5 (il giocatore sceglie quali dadi tenere).

FINE DELL'ANNO

Quando tutti i giocatori hanno giocato il proprio turno, l'Anno volge al termine con le seguenti modalità:

1. Trasporto dei Passeggeri

Stabilite la catena di Stazioni più lunga costruita da ogni Società: la mappa viene consultata per vedere quante tessere Terreno piccole sono collegate da questa linea in orizzontale e verticale (*non in diagonale*), inclusa la tessera Terreno grande in gioco. La linea più lunga di ogni Società trasporta 1.000 tper ogni tessera terreno collegata. Il Presidente della Società riceve dalla Banca l'appropriato numero di dischi (*i dischi piccoli arancioni rappresentano 1.000 passeggeri mentre quelli larghi marroni ne rappresentano 5.000*). Solo il Presidente riceve i dischi; gli azionisti non ricevono nulla.

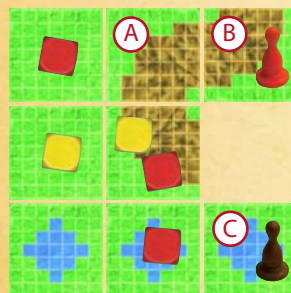


Illustrazione:

In questo esempio la 'Berg&Tal-Bahn' (rossa) ha tre stazioni di cui solo due sono collegate.

La 'Berg&Tal-Bahn' ha così in questo round una catena lunga '1' tessera, ed una lunga '2' tessere, che è .poi, quella più lunga.

Se ci fosse stata una stazione sulla tessera 'A' tutte le stazioni sarebbero state collegate e avrebbero creato una catena lunga '4' tessere.

Le tessere 'B' e 'C' sono le uniche ad essere in gioco in questo momento (tessere Terreno larghe). Le stazioni che vengono costruite su di esse sono valide per la determinazione della catena. Se ad esempio si costruisce una stazione sulla tessera 'C', la catena rossa si estende di '1' tessera.

Stessa cosa per la tessera 'B' se ci fosse anche una stazione sulla tessera 'A'.

'Insel Hopper' (gialla) ha una catena lunga '2' tessere.

2. Nomina o Cambio del Presidente

Il giocatore con il maggior numero di Azioni diventa il Presidente della Società e riceve la Carta della Società. In caso di parità con il Presidente attuale, la Presidenza non cambia. In caso di parità tra altri giocatori, la Presidenza viene assegnata al giocatore che si trova più vicino al Presidente, in senso orario.

Se durante un round un giocatore acquista più Azioni rispetto al Presidente attuale, non diventa comunque Presidente fino alla fine dell'Anno.

3. Cambio del Giocatore Iniziale

Inizia il giocatore che si trova a sinistra.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando:

- una Società ha costruito tutte le stazioni
- tutte le tessere Terreno piccole sono state utilizzate o non possono più essere inserite nella mappa
- entrambe le linee ferroviarie sono ad un 'punto morto'
- la Banca ha finito la scorta dei Dadi

Nel caso in cui si verificano le condizioni a), b) e c) il gioco viene continuato fino alla fine dell'Anno ma la Banca non concede più dadi durante questo round finale. Nel caso in cui si verifichi la condizione d) il gioco finisce immediatamente perché il giocatore non può più ricevere dalla Banca i dadi che gli spettano.

In tutte le condizioni il gioco viene considerato come alla 'Fine dell'Anno' con la conseguente distribuzione dei dischi in base al numero dei passeggeri trasportati.

Il vincitore è il giocatore che ha trasportato più passeggeri durante il gioco. In caso di parità vince chi ha più dadi davanti lo schermo con il simbolo '?'; in di ulteriore parità vince chi ha più dadi in totale davanti lo schermo.

Se il gioco finisce per una delle condizioni sopra elencate, prima che una Società abbia costruito almeno una Stazione, non ci sono vincitori.



RAILROAD DICE - LA PRIMA FERROVIA

Regolamento versione 2.0 (traduzione: Giuseppe Ferrara)

Autore: Jens Kappe
Grafica: Oliver Fermer

Se avete critiche, domande o suggerimenti su questo gioco, potete scriverci o visitare il nostro forum su internet.

Ringraziamenti:

- Federico 'Lobo' Faenza (KDS Store)
- SDP e la Tana dei Goblin



Wassertal Spielverlag
Baererstraße 3
21073 Hamburg
Fax: 040/98 769 490
info@wassertal.de
www.wassertal.de

© 2003-2004 Jens Kappe
© 2003-2004 Wassertal Spielverlag

RAILROAD DICE

REGOLAMENTO



Introduzione

I giocatori sono investitori. Il loro obiettivo è quello di diventare il Presidente (azionista di maggioranza) delle Società delle Ferrovie, costruire stazioni e conquistare punti vittoria. I punti vittoria sono dati dal numero di passeggeri trasportati; il vincitore sarà il giocatore che alla fine del gioco ne avrà trasportato il maggior numero.

PREPARAZIONE

- Metti una tessera terreno grande di aperta campagna al centro del tavolo. Metti un dado con una ferrovia dritta al centro della carta.
- Metti una tessera terreno piccola uguale a quella grande sul tavolo; questa tessera servirà per la creazione di una 'mappa' generale del terreno.
- Posiziona due segnalini territorio dello stesso colore sulle due tessere terreno, per indicare la loro relazione (la seconda coppia di segnalini viene tenuta finché non entrano in gioco una seconda tessera terreno larga ed una piccola).
- Ogni giocatore riceve uno schermo e 4 Dadi Ferrovia che sono posti di fronte al proprio schermo con il simbolo '?' in alto.
- I dadi rimanenti sono tenuti da parte e messi in una sorta di 'Banca' dei dadi.
- Le Carte Società si presentano con le relative Stazioni (cubi dello stesso colore) raffigurate sulla carta stessa.
- Il resto dei componenti viene messo da parte fino a quando necessario.
- Scegliere con qualsiasi metodo il giocatore che comincia per primo: a lui viene assegnata la Tessera Giocatore Iniziale (carta rotonda con un dado disegnato).

IL TERRENO

La ferrovia viene costruita da tutti i giocatori seguendo una linea continua; non sono possibili diramazioni. La costruzione della linea avviene su una o due tessere terreno. Quando la linea si estende oltre le tessere terreno presenti, una nuova tessera terreno larga viene messa in gioco e la tessera terreno precedentemente posizionata (priva del dado) viene replicata da una tessera terreno piccola, come parte di una 'mappa' del terreno.

I DADI FERROVIA

I Dadi Ferrovia sono tenuti sia dietro lo schermo che davanti esso.

Quelli dietro lo schermo rappresentano il denaro (ma non possono essere usati per comprare Azioni); possono essere tirati e posizionati davanti allo schermo.

La faccia in alto (che, a parte il simbolo '?', non può essere mai cambiata) di un Dado Ferrovia indica:

- un tratto di ferrovia dritto o curvo, usato per costruire la ferrovia
- un'Azione (per comprare un'azione di una società delle ferrovie)
- un simbolo '?', considerato come 'jolly', che può essere usato:
 - per una delle funzioni sopra descritte
 - come denaro, tipo i dadi dietro lo schermo
 - per ritirare il dado, con un'aggiunta di un dado 'bonus'

IL GIOCO

Si gioca in senso orario partendo dal Giocatore Iniziale. Un round completo (un turno per ogni giocatore) viene considerato come un 'Anno di Gioco'. Durante il proprio turno, il giocatore può compiere cinque azioni a piacimento tra:

- Prendere il Reddito (1x) (non per il primo Anno)
- Tirare il dado (1x)
- Costruire la ferrovia
- Costruire Stazioni
- Comprare Azioni di Società

Alla fine del proprio turno:

- Ridurre a 5 il numero dei dadi di fronte al proprio schermo.

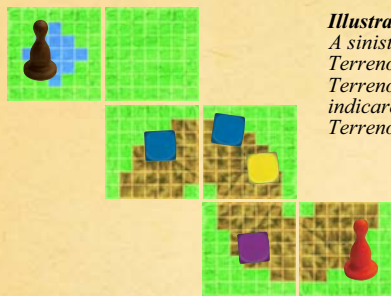
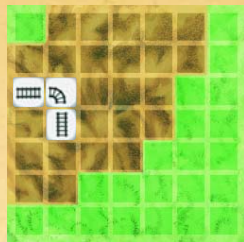


Illustrazione:
A sinistra c'è una mappa con le tessere Terreno piccole. Ci sono i Segnalini Terreno arancione e marrone per indicare la loro relazione con le tessere Terreno grandi posizionate sopra.

AZIONE: PRENDERE IL REDDITO

Questa azione può essere giocata dal secondo Anno in poi. Il Reddito può essere preso solo una volta per turno, come segue:

- Se il giocatore è il Presidente di una o più società che non hanno costruito più di 4 Stazioni in totale, riceve 4 dadi dalla Banca e li posiziona dietro lo schermo.
- Se il giocatore è il Presidente di una o più società che hanno costruito 5 o più Stazioni in totale, riceve un dado dalla Banca per ogni Stazione costruita e lo posiziona dietro lo schermo.
- Se durante l'Anno precedente il giocatore era il Presidente, ma alla fine dell'Anno ha perso la Presidenza per causa di un altro giocatore e ora non è Presidente di nessuna società, riceve 4 Dadi Ferrovia e li posiziona davanti lo schermo con il simbolo '?' in alto. (Un giocatore potrebbe non ricevere questo reddito nei round successivi perché potrebbero non esserci le condizioni adeguate)
- Un giocatore che non è più il Presidente ma che potrebbe non perdere la Presidenza, riceve 4 dadi dalla Banca e li posiziona dietro lo schermo.

AZIONE: TIRARE I DADI

Questa azione può essere giocata solo una volta per turno per ogni giocatore. Il giocatore può prendere:

- qualsiasi numero di dadi (anche nessuno) da dietro lo schermo
- qualsiasi numero di dadi (anche nessuno) con il simbolo in alto '?' da davanti lo schermo. Per ogni simbolo '?' preso da davanti lo schermo, il giocatore riceve dalla Banca un dado 'bonus'.
- Tutti questi dadi vengono poi tirati e posizionati davanti lo schermo del giocatore.

AZIONE: COMPRARE AZIONI DI SOCIETA'

Durante il proprio turno il giocatore può comprare un qualsiasi numero di Azioni. All'inizio del gioco le Azioni possono essere comprate solo dalla Banca; durante il gioco (in base al numero dei giocatori) possono essere comprate da chiunque.

Il costo di ogni Azione è un dado posizionato di fronte lo schermo con il simbolo 'Azione' o '?' e viene pagato alla Banca o al proprietario della Società.

Solo il Presidente di una società può comprare le Azioni della società stessa da un altro giocatore, e solo dopo che un certo numero di Azioni è stato venduto - in base al numero dei giocatori, come segue:

- con 2 giocatori tutte le Azioni di una delle due Società devono essere state vendute dalla Banca;
 - con 3 giocatori tutte e tre le Società, con 4 giocatori tutte e 4.
- Un giocatore non può mai rifiutare di vendere le proprie Azioni in questa situazione. (Una volta comprate, le Azioni non possono essere vendute volontariamente)

AZIONE: COSTRUIRE LA FERROVIA

Durante il suo turno, il giocatore può costruire un qualsiasi numero di tratti di ferrovia. Per costruire un tratto di ferrovia, il giocatore prende uno o più dadi con un simbolo ferrovia '?' da davanti al proprio schermo e li posiziona sulla tessera terreno grande. (Se si usa il jolly, girare il dado con il tratto di ferrovia in alto)

Se la ferrovia viene costruita in montagna si deve pagare un dado addizionale da dietro lo schermo o un '?' da davanti ad esso. Un singolo pagamento copre ogni costruzione (ferrovia e/o Stazioni) sulla stessa area di montagna durante lo stesso turno, sulla stessa tessera Terreno o su una nuova,

Se la ferrovia viene costruita sull'acqua si devono pagare due dadi addizionali da dietro lo schermo, o due '?' da davanti ad esso, o un dado da dietro ed un '?' da davanti. Questo pagamento permette di attraversare un tratto di acqua durante il turno corrente. La ferrovia può essere posizionata solo se il giocatore ha abbastanza dadi per attraversare il tratto d'acqua (la ferrovia si interrompe in mezzo all'acqua).

Può essere posizionata solo come proseguimento di una linea esistente, come segue:

- se nello stesso turno il giocatore estende la linea su una nuova tessera terreno, la ferrovia deve essere posizionata al bordo della nuova tessera. (Questo è possibile solo se su una tessera terreno esistente sono posizionati già 5 o più tratti di ferrovia).
- La ferrovia può finire contro un tratto d'acqua solo se il giocatore durante lo stesso turno vi ha costruito sopra un ponte
- Solo due linee ferroviarie possono essere connesse ad una Stazione.
- La ferrovia deve essere posizionata in modo da non impedire il proseguimento della stessa.
- La ferrovia non può interrompersi contro un altro tratto di ferrovia.



Illustrazione:

Questa illustrazione mostra una delle due tessere larghe. Posizionando la ferrovia al bordo della tessera, si collega automaticamente una nuova tessera.

Collegare una nuova tessera Terreno

Se un giocatore posiziona la ferrovia in modo da uscire fuori dalla tessera Terreno esistente, deve immediatamente posizionare un tratto di ferrovia su una nuova tessera Terreno. Per eseguire questa operazione devono esserci almeno 5 tratti di ferrovia sulla tessera esistente (inclusi i tratti appena posizionati).

Prima di poter usare una tessera Terreno larga, deve essere disponibile la corrispondente tessera Terreno piccola che deve essere posizionata sulla mappa in modo che tutti i bordi siano dello stesso tipo di terreno delle carte adiacenti.

La tessera Terreno che entra in gioco deve essere posizionata in modo da avere un bordo dello stesso tipo di Terreno della tessera esistente.

Se è impossibile collegare una nuova tessera Terreno larga perché non ne è più disponibile una piccola, allora non è possibile estendere la ferrovia oltre il bordo della tessera. (Si noterà la necessità di incastrare una nuova tessera piccola sulla mappa ogni volta che si vuole utilizzare una nuova tessera larga, perché sarebbe impossibile estendere la ferrovia su una nuova tessera che non può far parte della mappa.)

Una volta connessa una linea su una nuova tessera Terreno, la tessera Terreno piccola non deve essere più spostata dalla mappa generale; allo stesso tempo il giocatore posiziona un segnalino Area sulla tessera grande ed uno sulla tessera piccola, per indicarne la relazione.

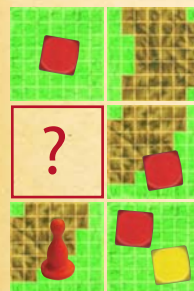


Illustrazione:

Questo esempio si sviluppa sulla mappa generale a sinistra.

Viene posizionato un tratto di ferrovia sulla tessera sottostante quella indicata con un punto interrogativo.

In questo esempio è possibile collegare solo una tessera con una montagna disegnata. Non è possibile optare per una campagna aperta o un lago.

Alla fine (tranne che nelle fasi iniziali della partita - vedi la voce 'Eccezione') bisogna:

- Restituire alla Banca tutti i tratti di ferrovia tolti dalla tessera non più utilizzata
- Posizionare le Stazioni di una tessera Terreno non più utilizzata sulla corrispondente tessera piccola (non è importante come queste vengano posizionate)
- Il giocatore che mette in gioco una nuova tessera terreno riceve dalla Banca due dadi; questi devono essere posizionati davanti al suo schermo con il simbolo '?' in alto.

Eccezione:

All'inizio del gioco la linea ferroviaria si estenderà in due direzioni per cui la tessera Terreno esistente non potrà essere rimossa finché la linea non ne oltrepasserà i bordi in ambo le direzioni. Da questo momento saranno in gioco due tessere Terreno larghe.



Illustrazione:

Questa è la situazione dopo aver messo in gioco una nuova tessera Terreno larga con un dado su di essa. I Dadi Ferrovia vengono restituiti alla Banca mentre la Stazione Blu viene posizionata sulla corrispondente tessera Terreno piccola sulla mappa generale.

AZIONE: COSTRUIRE STAZIONI

Durante il proprio turno il giocatore può costruire un qualsiasi numero di Stazioni. Per costruire una Stazione bisogna osservare le seguenti condizioni:

- Il giocatore deve essere il Presidente della Società di cui vuole costruire la Stazione
- La Società deve avere Stazioni disponibili da costruire per il tipo di terreno specificato (vedi la voce 'Le Società').
- Il giocatore deve pagare alla Banca un numero appropriato di dadi (vedi la voce 'Le Società') da dietro lo schermo e/o dadi con il simbolo '?' da davanti lo schermo.

Il giocatore che costruisce la Stazione riceve dalla Banca due dadi che posiziona davanti lo schermo con il simbolo '?' in alto.

Restrizioni sulla costruzione delle Stazioni

La Stazione deve essere collegata alla fine di una ferrovia esistente (la linea in realtà attraversa la stazione). Non può essere costruita in un angolo della tessera Terreno. Non può essere costruita di fianco ad una Stazione esistente (in diagonale è permesso). Può essere costruita solo sul terreno indicato dalla Carta Società.

Per costruire su una montagna è richiesto il pagamento addizionale di un dado (come per la ferrovia) se non è stato pagato per costruire la linea ferroviaria. Ogni Società Ferroviaria può costruire una sola Stazione per ogni tessera terreno grande; più Società (anche se appartenenti allo stesso giocatore) possono comunque costruire sulla stessa tessera Terreno.

Le Società

Ogni Carta Società indica il tipo di terreno su cui è possibile costruire Stazioni ed il relativo costo (da 3 a 5 dadi).



La Stazione deve essere costruita su un terreno di montagna adiacente ad almeno 3 spazi di montagna. Il terreno dei rimanenti 5 spazi non ha importanza.



La Stazione deve essere costruita su un terreno in aperta campagna adiacente ad almeno 3 spazi di acqua. Il terreno dei rimanenti 5 spazi non ha importanza.



La Stazione deve essere costruita su un terreno in aperta campagna adiacente ad almeno 3 spazi di aperta campagna. Il terreno dei rimanenti 5 spazi non ha importanza.