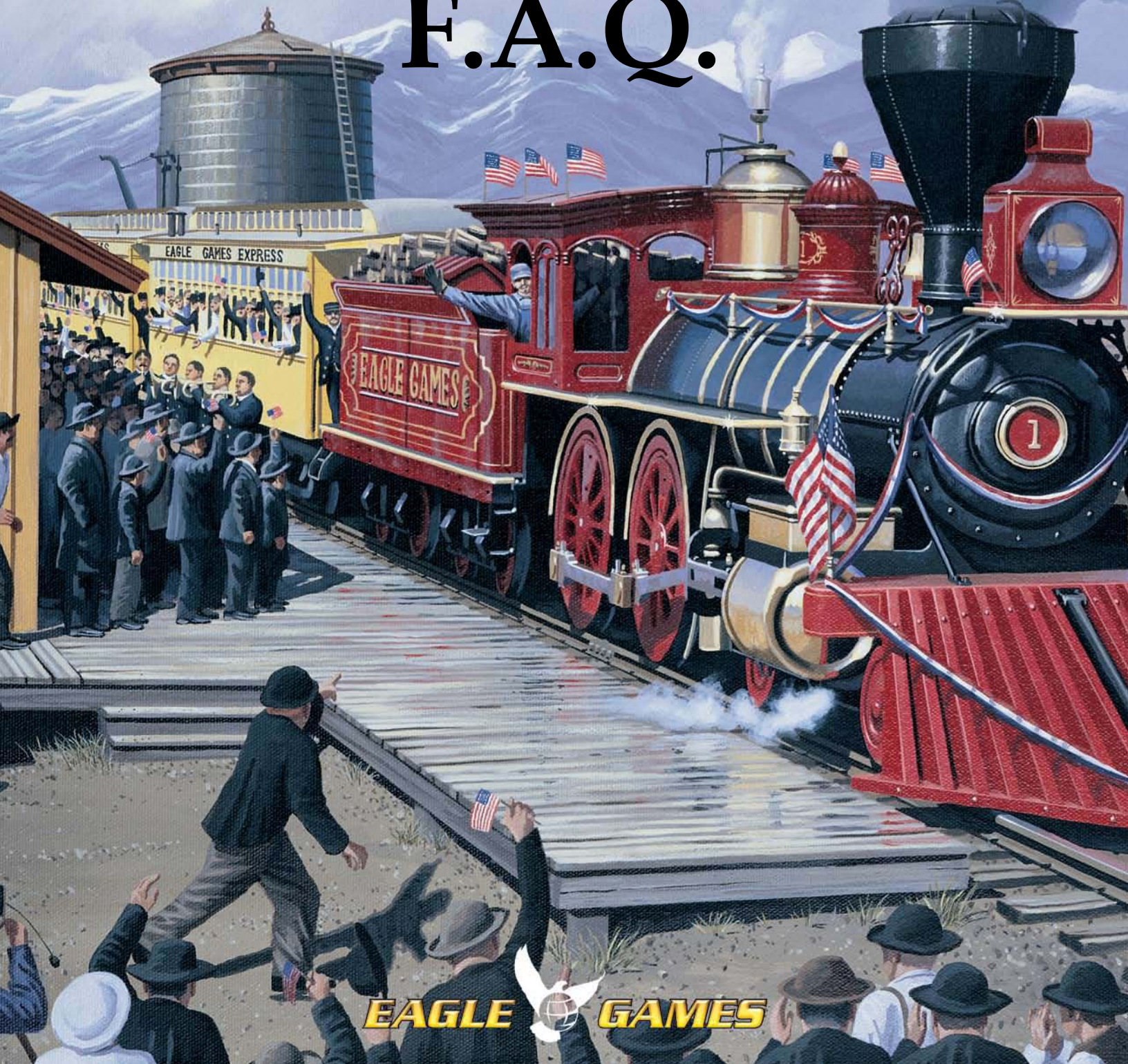


# RAILROAD TYCOON™

## THE BOARDGAME

# F.A.Q.



**EAGLE GAMES**

# RAILROAD<sup>TM</sup> TYCOON THE BOARDGAME

Raccolta di F.A.Q. non ufficiali, pubblicate sul forum della Eagle Games  
Traduzione Giuseppe Ferrara ([g.ferrara@lycos.it](mailto:g.ferrara@lycos.it))

## INIZIO/FINE DEL GIOCO

*Nel regolamento è scritto che il giocatore più giovane riceve il segnalino Primo Giocatore. Questo significa che comincia anche per primo (saltando l'asta) o comunque avvia l'asta?*

Il giocatore più giovane riceve il segnalino ma è comunque il primo ad avviare l'asta.

*Una città senza merci riceve cubetti merce (rimuovendo così l'apposito segnalino) dopo aver posizionato l'ultimo segnalino Città Senza Merci; il gioco comunque termina alla fine del turno in cui è stato posizionato l'ultimo segnalino?*

Come da regolamento, il gioco termina alla fine di un turno completo dopo il posizionamento dell'ultimo segnalino Città Senza Merci. Quando questo viene posizionato, si completa il turno corrente e si gioca un ultimo turno. Per essere più chiari, una volta incontrata la condizione per la fine del gioco, questa non può più essere modificata, anche se qualche segnalino Città Senza Merci viene rimosso durante l'ultimo turno (ormai la condizione ha stabilito che il gioco deve terminare).



## CONSEGNARE CUBETTI MERCE

*Può, un giocatore, costruire una tratta circolare tra 5 città in modo da poter prendere un cubetto (ad esempio) da Atlanta e consegnarlo alla stessa Atlanta?*

Non è possibile consegnare una merce alla città di partenza, e non si può passare due volte sopra la stessa città.

*Come è possibile consegnare un cubetto merce ad una città distante più di 8 esagoni se la distanza massima che può coprire una locomotiva è di 8 esagoni?*

*E' possibile utilizzare più turni per effettuare la consegna, fermandosi a metà strada?*

Non è possibile fermarsi a metà strada. Il livello di una locomotiva indica il numero di tratte che è possibile percorrere durante un round (ricorda che un turno è composto da 3 rounds).

Per esempio, se hai una locomotiva di livello 3, puoi muovere per un massimo di 3 tratte in un turno, senza contare la città di partenza (da A a B, da B a C ed infine da C a D).

La distanza, in esagoni, tra due città è completamente irrilevante (ad esempio, una locomotiva di livello 2 consegna una merce da A a B e da B a C, indipendentemente dalla loro distanza, in numero di esagoni).

## COSTRUIRE UNA FERROVIA

*Se un giocatore ha posizionato 4 binari su una tratta da 5 esagoni (tra due città), può un altro giocatore costruire il binario rimanente per collegare le città e prendere possesso della tratta, inizialmente costruita dall'altro giocatore?*

No. I giocatori possono costruire solo ed esclusivamente le proprie ferrovie, per completare i propri collegamenti. E' possibile collegarsi alla ferrovia di un altro giocatore, solo tramite un collegamento tra due città con la propria ferrovia. In questo caso, la costruzione funge da "blocco", obbligando il giocatore a ridirezionare la sua ferrovia.

Ricorda che non prendi possesso di tutta la ferrovia, ma solo della tratta da te posizionata.

Il giocatore "bloccato" può comunque posizionare l'ultimo binario per aggirare la ferrovia così costruita (il costo per ridirezionare la ferrovia è lo stesso per la costruzione della primo binario, in aperta campagna 2.000, in montagna 4.000, ecc.).



*Può un giocatore sostituire una tessera binario di un altro giocatore con un incrocio? A che prezzo? Può un giocatore sostituire una tessera binario sulla propria ferrovia?*

Certamente. Se necessario, i binari possono essere sostituiti dagli incroci, senza alcun costo aggiuntivo. Un giocatore può tranquillamente sostituire un binario con un incrocio, sia sulla tratta di un altro giocatore che sulla propria.

*Come utilizzare gli incroci. Un giocatore può utilizzare un incrocio per andare in qualsiasi direzione o è obbligato a seguire la direzione da cui viene?*

No. La tua tratta si riferisce sempre alle città che hai collegato precedentemente. Ignora ogni incrocio posizionato su questa tratta.

## CARTE AZIONI

*La carta "City Growth" permette di aggiungere 2 cubetti merce, a caso, in una città. E' come un'azione per Espandere una città o serve semplicemente ad aggiungere le merci? Le merci possono essere aggiunte ad una città che già ne possiede?*

Questi sono i concetti:

Espandere una città (azione): posiziona una tessera Nuova Città su una qualsiasi città grigia. Posiziona, di seguito, due cubetti merce su questa città (indipendentemente dal numero dei cubetti già presenti su quella città).

City Growth (carta): Aggiungi 2 cubetti merce, pescati a caso, su una città a tua scelta.

New Industry (carta): Posiziona immediatamente una tessera Nuova Città su una qualsiasi città grigia di tua scelta. Come da regolamento, in aggiunta al posizionamento della tessera, 2 cubetti merce vengono aggiunti alla città (come nell'azione dell'Espansione).

Questa città deve comunque essere grigia per potervi giocare la carta sopra.



*A proposito delle carte "Major Line" in cui è specificato "Il primo giocatore che collega la città A con la città B guadagna X punti sulla tabella punteggiaggio". Non è chiaro se "collega" si riferisce ad una serie di tratte di uno stesso giocatore oppure all'ultima tratta che collega le due città, anche se l'intera rete è creata da più giocatori.*

L'intera rete deve appartenere ad un solo giocatore.

*Ho un dubbio su alcune carte e i loro punti di arrivo. Per esempio, "Major Line: il primo giocatore che collega la città A con la città B guadagna X punti sulla tabella punteggiaggio". Se le due città sono state collegate prima della messa in gioco della carta, cosa succede?*

Il giocatore che ha collegato le due città guadagna il bonus nel momento in cui la carta viene messa in gioco. Se le due città sono collegate da più giocatori, nessun giocatore guadagna il bonus e la carta viene scartata.

*Due giocatori hanno la carta Costruttore 'Most Money' (fa guadagnare 7 punti a chi ha più soldi) e all'ultimo turno il giocatore A emette dei Certificati Azionari per avere più soldi e sorpassare il giocatore B (pur consapevole della perdita di punti per via del Certificato emesso). Nel suo turno, il giocatore B gioca la stessa azione, emettendo un Certificato Azionario per prendere più soldi e battere il giocatore A. A questo punto è chiaro che il giocatore A non può più emettere Certificati Azionari e quindi si può sapere quanti soldi abbia, permettendo così al giocatore B di calcolare il suo totale e quello dell'avversario. E' corretto questo, o il giocatore A può continuare ad emettere Certificati per aumentare il suo capitale?*

Questo è corretto. I giocatori possono emettere i Certificati Azionari solamente nel proprio turno di gioco. Ad ogni modo, il capitale di un giocatore è sempre nascosto, a differenza dei Certificati che vengono emessi pubblicamente. I giocatori non possono dichiarare l'ammontare del proprio capitale fino alla fine del gioco. E' bravura del giocatore cercare di capire quanti Certificati verranno emessi e quanti soldi potrà avere un altro giocatore.



*Se un giocatore, durante il suo turno, gioca la carta "New Industry", la considera come un'Espansione di una Città completamente gratuita? In questo modo posiziona una tessera Nuova Città su una città grigia, aggiungendo i due cubetti merci?*

Esattamente. E' come se fosse un'Espansione di una Città completamente gratuita (un risparmio di 10.000 dollari).

*La carta "Government Land Grant" dice che "Ogni ferrovia costruita in aperta campagna durante una singola azione (futura) per la Costruzione della Ferrovia, ha costo zero". Secondo la mia interpretazione delle regole, ci sono due tipi di terreno: aperta campagna e collina. Ci sono anche altre due aggiunte per le costruzioni su questi terreni: "fiumi" (costo addizionale di 1.000) e "cresta" (costo addizionale di \$ 4.000 quando attraversata). Giusto?*

Costruire in aperta campagna costa \$ 2.000, e viene considerato solo l'esagono in cui ci sia un terreno pianeggiante, esclusi i fiumi. Un esagono che è attraversato da un fiume non conta come un terreno di aperta campagna. La carta "Government Land Grant" fa riferimento solo ed esclusivamente ai terreni pianeggianti che non siano attraversati da fiumi, a meno che non costeggino il fiume.

