

RAILS OF WEST



Espansione non ufficiale di Railroad Tycoon, ideata da Matteo Nicotra.

“Questo gioco è dedicato a tutti quelli che amano e sognano le ferrovie e i treni, anche solo per gioco”.

Introduzione

Siamo nella seconda metà dell’800, la Prima Ferrovia Transcontinentale sta per essere completata (Ottobre 1866) e tu puoi essere colui che si occuperà proprio di terminarla. La scarsa presenza di grandi città al centro degli Stati Uniti e la necessità di colonizzare nuovi territori, fa sì che la popolazione si sposti da est ad ovest, anche alla ricerca di fortuna. La crescita demografica sarà una strada per arricchirsi e puntare a completare le grandi tratte storiche, come la “Union Pacific Railroad”, oppure la “Burlington Northern & Santa Fe Railway”, che potranno rendere merito e gloria ai nuovi ferrovieri, lanciati alla conquista del West.

Mentre le città prenderanno forma e i passeggeri viaggeranno da un capo all’altro del Paese grazie alle tue ferrovie, potrai investire i tuoi soldi come un vero imprenditore, costruendo Alberghi e Cisterne, oppure acquisendo Acciaierie e Miniere di Carbone, che ti aiuteranno a sviluppare più velocemente e più proficuamente le tue ferrovie.

Sarai in grado di viaggiare più veloce e meglio degli altri? O la febbre della Corsa all’Oro distrarrà i tuoi piani? Viaggia attraverso il Far West, sfrutta la velocità dei tuoi treni e conquista la vittoria con le ferrovie di “Rails of West”.

Componenti

Tabellone

La mappa riporta la parte Centro-Occidentale degli Stati Uniti, nel periodo che va all'incirca dal 1850 fino ai primi del '900. Inoltre, ci sono anche i territori e le città del Messico e del Canada. Se sarai scaltro e lungimirante, potrai collegare le città necessarie a completare le Linee Principali più importanti. La mappa è suddivisa in esagoni, ed ognuno di essi può contenere città, pianure (esagoni verdi), fiumi (attraversano i territori, esagoni blu), oppure cactus e foreste che, insieme alle montagne (esagoni marroni), rendono il terreno impervio.

Durante il gioco, i binari e i relativi esagoni verranno piazzati sul tabellone andando a formare le ferrovie che collegheranno le città tra loro.

E' possibile recuperare tutti i componenti per giocare a Rails of West dalla confezione base di Railroad Tycoon. Sono necessari i certificati, i soldi, gli esagoni dei binari, i segnalini "Città Vuote" (separate da questi gli Acquedotti/Cisterne), le locomotive, le carte locomotiva, le tessere "Nuova Città" e i cubi merci (ai quali aggiungerete 25 cubi verdi).

Preparazione del gioco

Mettete i cubi merci nell'apposito sacchetto (35 cubi per colore), compresi 35 cubi verdi (passeggeri). Pescate a caso i cubi merce e posizionatele sulle città, rispettando la quantità segnata su ogni città.

Posizionare le tessere "Nuova Città" e le Cisterne accanto al tabellone. Posizionate inoltre, a faccia in su, i certificati azionari e le banconote divisi per importo. Uno dei giocatori provvederà a fare il "banchiere". Posizionate anche gli esagoni coi binari sul tavolo, a disposizione di tutti.

Ogni giocatore scegli quindi le locomotive del colore che preferisce, ne piazza una all'inizio del tracciato del reddito in posizione di partenza (sullo "0" - zero-) e prende inoltre una carta locomotiva di livello "1" e la mette di fronte a sé. Posizionate infine un segnalino "Città Vuota" sulla prima casella Round.

Il giocatore più vecchio comincia il gioco e riceve il segnalino "Primo Giocatore".



Tracciato del Reddito:

Il Tracciato del Reddito serve ad indicare quanti punti possiede e quanti soldi riceve ogni giocatore alla fine di ogni turno. Se un giocatore supera i 120 punti, ripartirà a contare dalla casella 1, aggiungendo i 120 punti accumulati fino a quel momento; il reddito rimarrà però a quel punto invariato (10\$) per il resto della sua partita.



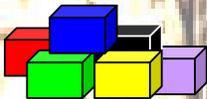
Banconote e Certificati Azionari:

I giocatori iniziano la partita senza soldi. In ogni momento, durante il turno del giocatore, possono prendere uno o più certificati, posizionandoli ben visibili di fronte a sé. Per ogni certificato, il giocatore che lo ha emesso riceverà 5.000\$ dalla banca. Non c'è limite al numero di certificati che un giocatore può emettere. Tuttavia i certificati rimangono in possesso del giocatore che li ha emessi, fino alla fine del gioco. All'inizio di ogni turno, ogni giocatore dovrà mantenere i propri certificati pagando alla banca 1.000\$ per ogni certificato in suo possesso. Alla fine della partita, ogni certificato in possesso del giocatore lo penalizzerà di un punto (1 punto in meno per ogni certificato). NB emettere un certificato non conta come azione.



Casse Mercì e Passeggeri:

I colori dei cubi e delle città sono in relazione. Una cassa merci può essere consegnata solo in una città che abbia lo stesso colore. Le casse verdi (Passeggeri) devono essere consegnate solo nelle città grigie. I colori delle locomotive non hanno valenza, servono solo a distinguere le tratte di un giocatore dall'altro.



Carte Obiettivo:

Prima di cominciare la partita, ogni giocatore riceve a caso tre Carte Obiettivo. I giocatori potranno scegliere e tenere uno dei tre obiettivi ricevuti. La carta tenuta darà al giocatore un bonus a fine partita, se verrà raggiunto l'obiettivo riportato su di essa. Se uno stesso obiettivo viene raggiunto da più giocatori, il bonus non viene assegnato.

I giocatori dovrebbero mantenere il loro obiettivo segreto fino alla fine del gioco.



Svolgimento del Gioco

Ogni turno è diviso in tre fasi:

1. Asta per stabilire chi comincia per primo
2. Azioni dei giocatori (3 azioni)
3. Incassi e dividendi

Il gioco termina il turno successivo nel quale è stato posizionato sul tabellone un certo numero di segnalini "Città Vuote", a seconda dei partecipanti.

1. Asta

All'inizio di ogni turno, viene effettuata un'asta per stabilire chi inizierà per primo il turno in corso.

Ogni giocatore, in senso orario per il primo turno, partendo dal giocatore più vecchio, lancerà un'offerta al rilancio di 1.000\$, oppure passerà senza offrire nulla. Il giocatore alla sua sinistra può decidere di offrire 1.000\$ in più rispetto all'offerta del giocatore precedente, oppure passare anch'egli. Quando tutti avranno passato definitivamente (NB chi passa non rientra nell'asta per questo turno), il

giocatore che avrà offerto di più potrà iniziare il turno per primo. A seguire, ogni giocatore che avrà offerto 1.000\$ o più, inizierà per secondo, terzo, etc.

Es. Andrea offre 1.000\$, Dario offre 2.000\$, Matteo passa e Alex offre 3.000\$; quindi, di nuovo Andrea che passa, Dario passa, (Matteo ha già passato ed è fuori da questa asta), quindi Alex si aggiudica l'asta. Alex inizierà per primo (3.000\$), Dario secondo (2.000\$), Andrea terzo (1.000\$) e Matteo quarto. Alex, Dario e Andrea pagheranno quanto offerto, mentre Matteo inizierà per ultimo senza pagare nulla.

Il turno seguente, chi si è aggiudicato l'asta nel turno precedente, darà il via alla nuova asta; a seguire, secondo il piazzamento del turno precedente (vedi esempio sopra: Alex, Dario, Andrea e infine Matteo), anche gli altri giocatori offriranno e nuovamente il giocatore che offrirà di più inizierà per primo.

Nel caso in cui tutti i giocatori dovessero passare la mano, il gioco passa, nel primo turno, al giocatore alla sinistra di chi ha lanciato la prima asta, altrimenti al secondo giocatore dell'asta precedente.

E' importante che i giocatori valutino le loro offerte attentamente, poiché chi offre durante l'asta poi dovrà pagare quanto offerto. I giocatori che non hanno offerto nulla, giocheranno in senso orario in funzione dell'ultimo offerente. Per facilitare l'ordine di turno, si consiglia di utilizzare lo spazio apposito sul tabellone.

2. AZIONI:

Vengono effettuati 3 round per turno. Ogni round, i giocatori possono effettuare un'azione a scelta tra quelle sotto elencate. Al termine di ogni round, il segnalino segna round avanzerà di uno e si darà inizio ad un nuovo round.

Le azioni possibili sono le seguenti:

- 1) COSTRUIRE BINARI
- 2) EVOLVERE LA LOCOMOTIVA
- 3) URBANIZZARE UNA CITTÀ
- 4) PESCARE UNA CARTA
- 5) CONSEGNARE UNA CASSA MERCI O PASSEGGERI
- 6) COSTRUIRE UN HOTEL O UNA CISTERNA
- 7) TENTARE LA "CORSA ALL'ORO"

1) COSTRUIRE BINARI:

Durante il turno, ogni giocatore durante uno o più round, può decidere di costruire uno o più binari per completare una tratta.

Ogni binario costruito in pianura costa 2.000\$, attraverso un fiume o in zone a prevalenza d'acqua

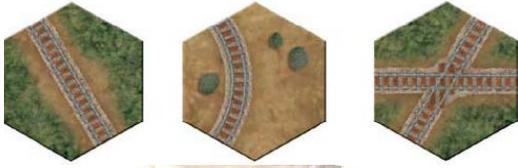
costa 3.000\$, sulle montagne "🏔️" costa 4.000\$, mentre sui crinali costa ulteriori 4.000\$.

I binari delle tratte costruite su esagoni con CACTUS "🌵" e FORESTE "🌲" costano 3.000\$.

La ferrovia, per essere valida, deve essere completa e unire due città diverse, formando così una "tratta". Non è possibile collegarsi alla tratta in costruzione, o già costruita, di un avversario. E' necessario incominciare una tratta partendo sempre da una città, per arrivare in un'altra. E' possibile costruire 4 segmenti (binari) per volta (round). Al termine del turno, e quindi dei tre round, tutte le tratte incomplete verranno eliminate.

Una volta completata una tratta, il giocatore che l'ha costruita vi posiziona sopra un treno del suo colore.

Una ferrovia, dopo essere stata costruita, non può più essere rimossa. I giocatori possono costruire incroci, senza rimuovere la propria o altrui ferrovia, senza costi aggiuntivi; il giocatore pagherà esclusivamente il costo del segmento che sta costruendo.



2) Evolvere la locomotiva:

Durante il turno, ogni giocatore durante uno o più round può decidere di evolvere la propria locomotiva, pagandone il costo di evoluzione. Il livello di partenza di ogni locomotiva è "1", e indica il numero massimo di tratte su cui è possibile effettuare una consegna. Una locomotiva di livello "1" potrà consegnare casse merci su una sola tratta, una locomotiva di livello "2" potrà consegnare casse merci su due tratte, e così via. Es. Un giocatore collega Los Angeles a San Diego, potrà così consegnare la cassa blu presente a Los Angeles direttamente a San Diego. Successivamente collegherà San Diego anche a Tijuana. Evolvendosi a livello "2", potrà consegnare la cassa gialla presente a Los Angeles direttamente a Tijuana.

NB Non è possibile consegnare una cassa merci in una città che non sia del colore giusto, neanche per consegnarla successivamente in un'altra città.

E' possibile aumentare di un solo livello per volta la propria locomotiva.



3) Urbanizzare una Città:

Durante il turno, ogni giocatore durante uno o più round, può decidere di urbanizzare una città grigia a scelta con una tessera "Città Nuova" del colore che preferisce, aggiungendo anche due casse merci prese a caso dal sacchetto sulla città stessa.



4) Pescare una carta azione:

Prima di iniziare il gioco, togliere dal mazzo le quattro carte avvio (segnate con una "S" gialla) e posizzarle accanto al tabellone a faccia in giù. Dopodiché, il mazzo viene mischiato e vengono messe accanto alle carte avvio anche un numero di carte pari al doppio del numero dei giocatori.

Durante il turno, ogni giocatore durante uno o più round, può decidere di pescare una carta. A seconda della carta scelta potrà conservarla e giocarla successivamente durante il gioco, oppure giocarla immediatamente.

Alla fine di ogni turno, una nuova carta viene pescata dal mazzo e girata a faccia in su accanto alle altre, a disposizione dei giocatori. Utilizzare una carta non comporta svolgere un'azione. Pescare una carta invece equivale ad un'azione. Qualora il mazzo si esaurisse, mescolate nuovamente le carte scartate e riposizionatele a faccia sotto accanto al tabellone.



Le carte possono avere in basso a destra un simbolo che ne stabilisce l'utilizzo:

● Le carte con il pallino verde rimangono a disposizione dei giocatori fino a che non viene raggiunto l'obiettivo riportato su di essa. Nel momento in cui le condizioni riportate sulla carta vengono esaudite, il giocatore che ci è riuscito otterrà un tot di punti vittoria sul tracciato del reddito.

◆ Le carte con un rombo viola possono essere pescate dai giocatori che terranno di fronte a loro. Le possono utilizzare una volta per turno, venendo girate a faccia sotto nel momento dell'utilizzo, e riscoperte il turno successivo per un nuovo utilizzo.

X Le carte con una x rossa, una volta pescate, vengono scartate immediatamente. Hanno svariati effetti, tutti comunque immediati.

▮ Le carte col simbolo della carta nera, possono essere pescate e tenute fino al loro utilizzo. Una volta utilizzate, devono essere scartate.

Le carte senza alcun simbolo, una volta pescate, rimangono a faccia in su davanti al giocatore che l'ha scelta ed hanno effetto per tutta la durata del gioco.

5) Consegnare una cassa merci o passeggeri:

Durante il turno, ogni giocatore durante uno o più round, può decidere di consegnare una cassa merci. Il giocatore dovrà consegnare le casse merci del colore esatto nelle città che lo richiedono. Es. San Francisco è una città "Rossa", pertanto i giocatori dovranno consegnare in quella città unicamente casse rosse. (Vedi anche esempio Locomotiva)

La stessa cassa merci non può transitare per la stessa città, né sulla stessa tratta, due volte. Quando la cassa merci arriva in una città dello stesso colore DEVE essere consegnata. Non è possibile consegnare una cassa merci in una città più lontana dello stesso colore. Non è possibile consegnare una cassa merci nella stessa città di partenza.

Il cubetto viene quindi rimosso dal tabellone e messo da parte nel sacchetto. (NB tranne i cubi verdi – vedi Passeggeri)

Il giocatore che consegna un cubetto colorato, guadagnerà punti vittoria sul tracciato del reddito: una tratta = 1 punto, due tratte = 2 punti, etc.

La tratta di partenza, e di conseguenza la città da cui parte la consegna, deve appartenere al giocatore che effettua la consegna. E' possibile comunque consegnare una cassa in una città non propria, sfruttando la tratta di un avversario. Tuttavia, quest'ultimo riceverà un punto per ogni sua tratta utilizzata.

Quando una città si svuota si posiziona sopra di essa un segnalino "Città Vuota". Il gioco termina il turno successivo nel quale è stato posizionato sul tabellone un certo numero di segnalini "Città Vuote", a seconda dei partecipanti.

Passeggeri:

Il trasporto passeggeri (Casse Verdi) viene effettuato da una città colorata ad una città grigia.

Il guadagno dei punti sul tracciato del reddito è lo stesso delle casse merci (Es: una tratta = 1 punto, due tratte = 2 punti, etc...).

Non è possibile trasportare i passeggeri da una città grigia ad un'altra città grigia. Per fare ciò, bisogna prima urbanizzare la città grigia di partenza con una tessera "Nuova Città" di un colore a scelta (aggiungendo 2 casse merci, prese a caso dal sacchetto, come di consueto). Dopodiché sarà possibile consegnare il cubo verde dei passeggeri ad un'altra città grigia.

I cubi verdi (passeggeri) non vengono tolti al momento della consegna ma, non appena verranno accumulati in una città grigia almeno 3 cubi, il giocatore che ha effettuato l'ultima consegna, nel round successivo, urbanizzerà gratuitamente la città grigia in questione col colore che preferisce. Aggiungerà quindi 2 casse merci prese a caso dal sacchetto e toglierà solo ora i 3 cubi verdi presenti sulla città, rimettendoli nel sacchetto. In questo modo si determina la crescita demografica della città. Il giocatore che urbanizza in questo modo una città grigia è tenuto ad urbanizzarla il round successivo al trasporto del terzo cubo verde. Non gli è consentito aspettare un altro round o turno.

6) Costruire un Hotel o una Cisterna:

Hotels:

E' possibile costruire i propri Hotels, al costo di 5.000\$ l'uno, nelle città desiderate.

E' possibile costruire un Hotel per città, anche su una tratta non propria.

Non è possibile costruire più di un Hotel nella stessa città.

Se un Hotel viene costruito in una città grigia, il trasporto di un cubo verde (passeggeri) in quella città vale doppio (2 punti). Una volta urbanizzata la città, l'Hotel tornerà a fruttare un punto per ogni cassa consegnata.

Posizionare quindi un Hotel sulla città desiderata con una locomotiva del proprio colore alle spalle, per certificarne il possesso.

Cisterna:

CISTERNA –Costo 3.000\$ - Viene costruita a metà di una propria tratta (minimo 3 segmenti, posizionare il segnalino cisterna delle "città vuote" sul tracciato in questione, vedi esempio sotto), al passaggio del treno per la consegna ad una delle due città sulla tratta, consente, al giocatore che consegna la cassa merci, di prendere dal sacchetto UNA CASSA A CASO e piazzarla sulla città dove si consegna.



7) Tentare la “Corsa all’Oro”:

Questa azione consente ai giocatori di cercare fortuna come nella famosa “CORSA ALL’ORO”. Nell’epoca dell’espansione verso ovest delle ferrovie, molti erano coloro che si perdevano sulle montagne, nelle valli e sui fiumi, alla ricerca di filoni e pepite d’oro. Oltre al duro lavoro degli uomini, e delle donne, venivano impiegati anche i muli per l’estrazione del prezioso metallo. In alcuni casi, piccole ferrovie venivano create appositamente per gli scavi nelle montagne.

Un giocatore può pescare un minimo 5 cubi dal sacchetto, fino ad un massimo di 6 o 7 cubi, se i giocatori sono 6 o 7, (3 casse gialle e due verdi per partite da 2 a 5 giocatori, 3 gialle e 3 verdi a 6 giocatori, 4 gialle e 3 verdi a 7 giocatori; tutte le CASSE GIALLE e VERDI pescate vengono piazzate in un esagono a scelta tra quelli indicati come “Corsa all’Oro” (Esagono con pepite).

La concorrenza e la Corsa all’Oro sarà ora feroce, perché solo dopo aver piazzato le casse gialle (Pepite) e le verdi (Cercatori d’oro) all’interno degli esagoni indicati, i giocatori potranno collegare le loro ferrovie a questi esagoni, come se fossero delle città vere e proprie.

N.B. Solo quando una miniera è piena, i giocatori potranno collegare le loro ferrovie ad essa.

Una volta svuotata la miniera, i giocatori dovranno aspettare che venga riempita nuovamente per connettere la propria ferrovia ad essa (ad eccezione ovviamente di chi l’ha già fatto nei turni precedenti).

Esagono con pepite, la “Miniera d’Oro”:



3. Incassi e Dividendi

Tutti i giocatori guadagnano alla fine del turno un incasso pari al valore segnato sul tracciato del reddito, accanto ai punti ottenuti fino ad ora, sulla casella reddito occupata dalla propria locomotiva. Una volta ottenuti i dollari, i giocatori devono pagare i dividendi delle loro azioni, ossia pagare 1.000\$ per ogni azione in loro possesso. Se un giocatore non è in grado di pagare, deve emettere altri certificati per coprire il debito. I dividendi per questi nuovi certificati non vengono pagati subito, ma alla fine del turno successivo. I giocatori senza certificati non dovranno pagare nulla.

A questo punto, ogni tratta incompleta viene rimossa. Riportare il segnalino del round sulla casella “1” ed iniziare un nuovo turno di gioco.

Fine del Gioco

Il gioco termina il turno successivo nel quale è stato posizionato sul tabellone un certo numero di segnalini “Città Vuote”, a seconda dei partecipanti:

2 giocatori = 12 città vuote

3 giocatori = 14 città vuote

4 giocatori = 16 città vuote

5 giocatori = 18 città vuote

6 giocatori = 20 città vuote

7 giocatori = 22 città vuote

Alla fine del gioco i giocatori avranno totalizzato un certo numero di punti vittoria. Per ogni certificato ancora in possesso, muovere di un punto indietro la propria locomotiva. I giocatori sommeranno eventualmente anche i punti ottenuti grazie alla propria carta obiettivo. Il giocatore che ottiene più

punti vittoria vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore che ha collegato tra loro più città, in caso di ulteriore parità, vince il giocatore con più soldi.

CARTE: §

1 X IL PRIMO CHE CONSEGNA UNA CASSA MERCI (NO PASSEGGERI)= 1 PUNTO

1 X IL PRIMO CHE CONSEGNA 3 CASSE MERCI= 3 PUNTI (INDIPENDENTEMENTE DAL COLORE, CONSERVARE LE CASSE, NO PASSEGGERI)

1 X IL PRIMO CHE CONSEGNA SU UNA TRATTA DA 4 = 4 PUNTI (MERCÌ E PASSEGGERI)

1 X IL PRIMO CHE CONSEGNA 5 CASSE DIVERSE = 5 PUNTI (CONSERVARE LE CASSE, NO PASSEGGERI)

4 x 2 NUOVE CASSE A CASO

4 x URBANIZZAZIONE GRATUITA X

4 x Via Libera - BINARI GRATIS IN PIANURA

4 x Galleria - MONTAGNE E COSTONI A METÀ PREZZO ▮

2 x 2 AZIONI X

2 x 5 SEGMENTI ◆

4 x Manodopera a Basso Costo: tutte le tratte nel deserto e nelle foreste, costruite in un'azione futura, sono gratuite. ▮

2 x FALEGNAMERIA – SCONTO DI 1.000\$ SUL TOTALE PER COSTRUIRE UNA TRATTA, minimo 2 segmenti (massimo una carta per giocatore) ◆

2 x SEGHERIA- SCONTO DI 2.000\$ SUL TOTALE PER COSTRUIRE UNA TRATTA, minimo 3 segmenti (massimo una carta per giocatore) ◆

2 x MINIERA DI FERRO – SCONTO DI 3.000\$ SUL TOTALE PER COSTRUIRE UNA TRATTA, minimo 4 segmenti (massimo una carta per giocatore) ◆

2 x ACCIAIERIA – SCONTO DI 4.000\$ SUL TOTALE PER COSTRUIRE UNA TRATTA, MINIMO 4 SEGMENTI. (massimo una carta per giocatore) ◆

NB: gli sconti delle carte con il rombo viola non vengono sommati. La carta, e quindi lo sconto utilizzato, deve essere solo uno, a scelta del giocatore secondo il caso, una volta per round. Qualora un giocatore avesse più carte diverse tra loro, può decidere di utilizzare prima una di esse (es. la falegnameria nel primo round) per costruire una tratta; dopodiché può decidere di utilizzare un'altra carta in suo possesso (es. la segheria, nel secondo round), non potendo più usufruire per questo round della falegnameria, per costruire un'altra tratta. In un turno, ogni giocatore potrebbe usufruire di tre sconti diversi, se possiede le carte, uno per round.

2 x MINIERA DI CARBONE – sconto di 2.000\$ per evolvere la propria locomotiva. (massimo una carta per giocatore)

2 x GIACIMENTO PETROLIFERO – sconto di 2.000\$ su qualsiasi spesa da sostenere per le tue ferrovie. (massimo una carta per giocatore). Il Giacimento Petrolifero può essere utilizzato insieme ad un'altra carta, come ulteriore sconto. Es: un giocatore che deve costruire una tratta di 4 segmenti, per una spesa totale di 8.000\$, utilizzando il Giacimento Petrolifero, avrà uno sconto di 2.000\$, spendendo così solo 6.000\$. Se, in aggiunta al Giacimento, utilizzerà anche la Segheria, pagherà alla fine solo 4.000\$.

2 x Miniera d'Oro – ogni cassa gialla che consegni ti frutta 1.000\$.

MAJOR LINES

Diverse sono le Major Lines, riprese dalle tratte ferroviarie storiche e odierne.

I giocatori dovranno collegare non più due, bensì tre città o quattro città, per ottenere i punti bonus. Nel momento in cui gli stessi riuscissero a completare una o più Major Lines, guadagneranno i punti bonus offerti da ogni singola Major Line.

Linee Principali

"Union Pacific Railroad "

Kansas City - Butte - Portland - Las Vegas = 10 p.

Cheyenne - Denver - Salt Lake City - Los Angeles = 10 p.

"Southern Pacific Railroad"

Los Angeles - El Paso - Kansas City = 8 p.

Sacramento - Ogden - Portland = 7 p.

"Burlington Northern & Santa Fè Railway"

Los Angeles - Denver - Seattle = 7 p.

San Francisco - Denver - Portland = 6 p.

"Grand Trunk Corporation"

Vancouver - Winnipeg - Sioux City = 6 p.

Vancouver - Duluth - Des Moines = 5 p.

"First Transcontinental Railroad"

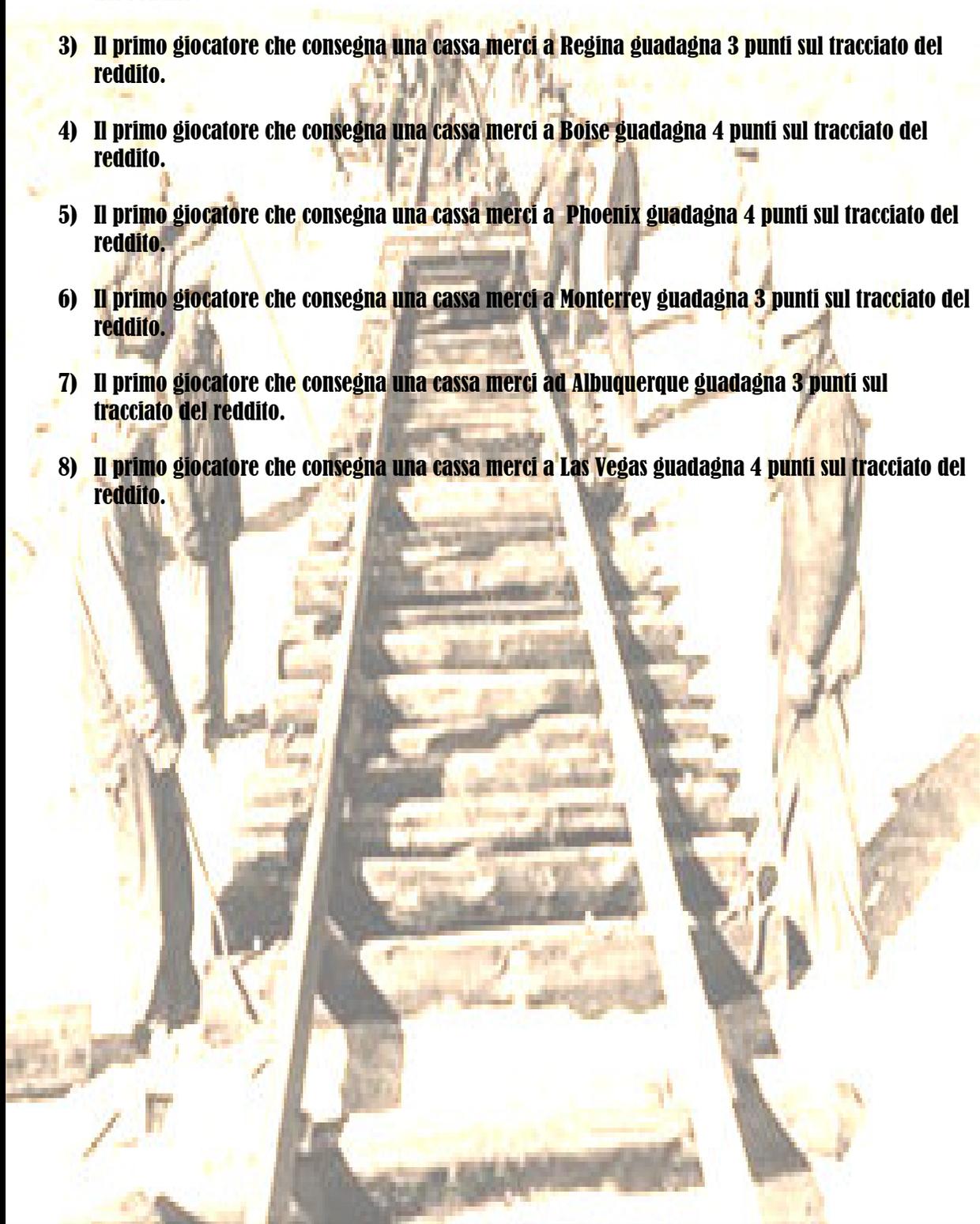
Omaha - Ogden - Sacramento = 10 p.

"Kansas City Southern Railway"

Kansas City - Laredo - Matamoros = 8 p.

CARTE CONSEGNA: ●

- 1) Il primo giocatore che consegna una cassa merci a Salt Lake City guadagna 3 punti sul tracciato del reddito.
- 2) Il primo giocatore che consegna una cassa merci a Chihuahua guadagna 4 punti sul tracciato del reddito.
- 3) Il primo giocatore che consegna una cassa merci a Regina guadagna 3 punti sul tracciato del reddito.
- 4) Il primo giocatore che consegna una cassa merci a Boise guadagna 4 punti sul tracciato del reddito.
- 5) Il primo giocatore che consegna una cassa merci a Phoenix guadagna 4 punti sul tracciato del reddito.
- 6) Il primo giocatore che consegna una cassa merci a Monterrey guadagna 3 punti sul tracciato del reddito.
- 7) Il primo giocatore che consegna una cassa merci ad Albuquerque guadagna 3 punti sul tracciato del reddito.
- 8) Il primo giocatore che consegna una cassa merci a Las Vegas guadagna 4 punti sul tracciato del reddito.



Carte Obiettivo:



**Guadagni 7 punti sul tracciato del reddito se possiedi più soldi
(Drew, Fisk e Matthias W. Baldwin)**

**Guadagni 7 punti sul tracciato del reddito se hai meno certificati
(Hopkins, Horatio Allen e Jay Gould)**

**Guadagni 6 punti sul tracciato del reddito se hai la locomotiva di livello più alto
(E.H.Harriman e Peter Cooper)**

**Guadagni 6 punti sul tracciato del reddito se sei il primo ad evolverti con la tua locomotiva a livello 6;
Guadagni 7 punti sul tracciato del reddito se sei il primo ad evolverti con la tua locomotiva a livello 7;
Guadagni 8 punti sul tracciato del reddito se sei il primo ad evolverti con la tua locomotiva a livello 8.
(George Pullman)**

Una volta raggiunto per primo l'obiettivo George Pullman, va dichiarato. I punti vittoria sul tracciato del reddito verranno comunque raccolti a fine partita.

**Guadagni 2 punti sul tracciato del reddito per ogni collegamento da Houston
(Henry Farnam)**

**Guadagni 6 punti sul tracciato del reddito se possiedi la ferrovia con più trate complessive
(J. P. Morgan)**

**Guadagni 6 punti sul tracciato del reddito se possiedi la ferrovia con più città collegate
(Jefferson Davis)**

**Guadagni 8 punti sul tracciato del reddito se colleghi Los Angeles a Houston
(Sam Houston)**

**Guadagni 4 punti sul tracciato del reddito se colleghi Denver a Salt Lake City
(Eugene V. Debs)**

**Guadagni 5 punti sul tracciato del reddito se colleghi Tucson a Topeka
(Andrew Carnagie)**

**Guadagni 10 punti sul tracciato del reddito se colleghi Kansas City a San Francisco
(Cornelius Vanderbilt)**

**Guadagni 5 punti sul tracciato del reddito se colleghi Los Angeles a Idaho Falls
(Cyrus Holliday)**

**Guadagni 1 punto sul tracciato del reddito per ogni città collegata in Messico
(Minor Cooper Keith)**

**Guadagni 8 punti sul tracciato del reddito se possiedi più tratte consecutive
(Theodore D. Judah)**



Ringraziamenti

I ringraziamenti vanno a tutti coloro che hanno partecipato attivamente e non al progetto: Andrea “Il Barone” Pozzoli, Ivan “Il Presidente” Boselli, Guido “Whity Guy” Bianchi, Alessandro “Magic Alex” Marchesani, Dario “Groumble Dax” Bignami, Marco “Il Comandante Mark” Verani, mia moglie Barbara “Minnie”, Frank “Il Padrino” Dotti, Alessandro “Bombe” Lorenzano, “Chicco”, “Leo”, “Silvy”, “Alexxa”, “Simo”, “Betty Boop” in Bianchi, “La Baronessa” Roberta, Daddy e Mamy.