

STEAM

TESSERE AZIONE

Ordine di Turno

Primo di turno nel prossimo turno

Fase 1: Scegliere le Tessere Azione

In ordine di turno, ogni giocatore sceglie una tessera azione



Fase 2: Costruzione

In ordine di turno, ogni giocatore costruisce fino ad un massimo di 3 tessere binario:

- + \$1 per "uscita binario"
- + \$1 per esagono fiume
- + \$1 per esagono cittadina
- + \$2 per esagono collina

Ridirezionamento/miglioramento

- + \$1 per "uscita binario"
- + \$1 per ogni esagono cittadina



Fase 3: Muovere le merci

In ordine di turno, ogni giocatore effettua un'azione nel corso di due round consecutivi.

- locomotiva (1 volta x fase)
- muovere un cubo merce
- passare

Fase 4: Ricevere Entrate e Pagare Spese

In ordine di turno, ogni giocatore riceve entrate o paga spese secondo il suo livello sulla scala del reddito

Fase 5-6: Definire il nuovo Ordine di Turno e preparare un Nuovo Turno

Ridefinisci l'ordine di turno a seconda della tessera azione dei giocatori. Fai avanzare il contatore di turno.

PV ALLA FINE DEL GIOCO

- PV sulla scala dei punti vittoria
- +1 PV per collegamento completato
- +1 PV per \$2 sulla scala del reddito
- +2 PV per -\$1 sulla scala del reddito

STEAM

TESSERE AZIONE

Ordine di Turno

Primo di turno nel prossimo turno

Primo a muovere

Primo a muovere in ogni round di Fase 3



Ingegnere

Costruisci fino a 4 binari in Fase 2

Primo a costruire

Primo a costruire binari in ogni round della Fase 2

Crescita della città

Aggiungi cubi (da uno spazio mercurio) in una città durante la Fase 2. (costa \$2)

Locomotiva

Incrementa subito il livello della Locomotiva (costa \$4 + nuovo livello)

Urbanizzazione

Converti una cittadina in città (aggiungi cubi dalla riserva delle merci) durante la Fase 2. (costa \$6)

Fase 1: Scegliere le Tessere Azione

In ordine di turno, ogni giocatore sceglie una tessera azione

Fase 2: Costruzione

In ordine di turno, ogni giocatore costruisce fino ad un massimo di 3 tessere binario:

- + \$1 per "uscita binario"
- + \$1 per esagono fiume
- + \$1 per esagono cittadina
- + \$2 per esagono collina

Ridirezionamento/miglioramento

- + \$1 per "uscita binario"
- + \$1 per ogni esagono cittadina



Fase 3: Muovere le merci

In ordine di turno, ogni giocatore effettua un'azione nel corso di due round consecutivi.

- locomotiva (1 volta x fase)
- muovere un cubo merce
- passare

Fase 4: Ricevere Entrate e Pagare Spese

In ordine di turno, ogni giocatore riceve entrate o paga spese secondo il suo livello sulla scala del reddito

Fase 5-6: Definire il nuovo Ordine di Turno e preparare un Nuovo Turno

Ridefinisci l'ordine di turno a seconda della tessera azione dei giocatori. Fai avanzare il contatore di turno.

PV ALLA FINE DEL GIOCO

- PV sulla scala dei punti vittoria
- +1 PV per collegamento completato
- +1 PV per \$2 sulla scala del reddito
- +2 PV per -\$1 sulla scala del reddito

10	4	4	4	2	2	4
8	4	4	8	2	2	4

(FRONTE-RETRO)

TESSERE BINARIO (FRONTE-RETRO)

I numeri indicano quante tessere di quel tipo esistono