

SANTA FE RAILS

(Le Ferrovie di Santa Fe)

Santa Fe Rails è un gioco che riguarda l'espansione delle ferrovie verso l'ovest degli Stati Uniti.

COMPONENTI DEL GIOCO

Una mappa della parte occidentale degli Stati Uniti.

94 carte

10 segnalini

160 pezzi di linea ferroviaria

60 pedine di plastica (color rame per \$ 1, argento \$ 5, oro \$ 10)

1 treno del primo giocatore

1 libretto delle regole

PREPARAZIONE

Dividete i pezzi di strada ferrata in gruppi, per colore. Tutte le Ferrovie Principali sono in gioco all'inizio. Il numero di pezzi di strada ferrata per ogni Ferrovia Principale sono:

32 blu (Santa Fe)

30 bianchi (Southern Pacific)

25 verdi (Great Northern)

24 rossi (Union Pacific)

17 gialli (Kansas Pacific)

Le Linee Brevi appaiono nel corso del gioco quando si pesca la corrispondente carta "Linea Breve" [*Short Line*]. Il numero di pedine di strada ferrata per le Linee Brevi sono:

11 arancione (Rock Island)

8 nero (Texas Pacific)

7 marrone (Western Pacific)

6 viola (Denver & Rio Grande Western)

Determinate quale giocatore terrà conto del punteggio; egli gestisce anche il denaro (le pedine di plastica). Deve distribuire ad ogni giocatore \$ 2. Lasciate le altre pedine sulla mappa.

Il giocatore che tiene il punteggio mescola le 66 carte di Città [*City*] e ne distribuisce 4 ad ogni giocatore. Dividete le rimanenti carte di Città in tre mazzi (quasi) uguali detti mazzo 1, 2 e 3. Mescolate le carte di Linea Breve nel mazzo 2. Formate il mazzo ponendo il mazzo 1 sul mazzo 2. Poi ponete questo mazzo così formato sul mazzo 3. Ponete questo mazzo di Città così completato accanto alla mappa.

Il numero di carte di Doppio Turno [**2 x**] in gioco in una data partita è pari ad uno meno del numero di giocatori. Le altre carte di Doppio Turno non si usano. Ponete tutte le carte di Doppio Turno che si usano nella partita in un mazzo, a faccia in su, accanto alla mappa.

Ponete le carte di Triplo Turno [**3 x**] e di Quattro in Uno [**4 in 1**] a faccia in su accanto alla mappa. Dividere le carte di Linea Secondaria [*Branch Line*] per tipo di Ferrovia Principale e ponetele a faccia in su accanto alla mappa. Ponete i segnalini e le carte di Boomtown a faccia in su accanto alla mappa.

Date il primo treno al giocatore più giovane, che sarà il primo a giocare.

SCOPO

Ogni giocatore tenta di vincere ottenendo il maggior numero di punti a fine partita. Ogni \$ 1 che si ha alla fine vale un punto, ogni carta di Città giocata vale il numero indicato sulla stessa moltiplicato per il numero di diverse Ferrovie Principali e Linee Brevi connesse ad essa.

SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco si svolge in turni come segue:

- 1) **Pesca delle carte.** A partire dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore pesca carte sino ad averne 4 in mano. Questa fase si ignora nel primo turno (si hanno già 4 carte in mano).
- 2) **Gioco delle carte.** Tutti i giocatori scelgono una carta dalla mano e la pongono a faccia in giù sul tavolo. Nel primo turno di gioco, tutti devono giocare una carta di Città. Negli altri turni, se un giocatore ha una carta di Triplo Turno o la Quattro in Uno in mano, la deve giocare.
- 3) **Rivelare le carte.** Rivelate simultaneamente tutte le carte.
- 4) **Primo turno di posa.** A partire dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario ogni giocatore piazza una pedina di strada ferrata.
- 5) **Secondo turno di posa.** A partire dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario ogni giocatore piazza una pedina di strada ferrata.
- 6) **Passaggio del treno.** Il Primo Giocatore passa il treno al giocatore alla sua sinistra, che diviene il Primo Giocatore per il nuovo turno.

PESCA DELLE CARTE

Quando un giocatore può pescare una carta, ha le seguenti possibilità:

- 1) Pescare una carta di Città dal mazzo
- 2) Prendere una carta di Doppio Turno se disponibile
- 3) Prendere una carta di Triplo Turno se disponibile
- 4) Prendere una carta di Quattro in Uno se disponibile
- 5) Comprare una carta di Linea Secondaria per \$ 1 se disponibile
- 6) Prendere una carta di Boomtown se disponibile

Si può prendere un qualsiasi tipo di carta, indipendentemente dal tipo di carta giocata nel turno precedente.

Quando un giocatore ha giocato una carta di Linea Breve, e quindi ha giocato due carte nel turno precedente, pesca due carte all'inizio del turno per completare la sua mano a 4 carte. Si può pescare una qualsiasi combinazione di due carte eccetto:

- La carta Triplo Turno e Quattro in Uno
- Due carte di Linea Secondaria
- Una carta di Linea Secondaria e la Triplo Turno o Quattro in Uno

Una volta terminato il mazzo, non si possono pescare altre carte di Città per il resto del gioco. In questo caso un giocatore non è obbligato a pescare altre carte. Se però vi è ancora una carta nel mazzo di Città, un giocatore la deve pescare se non esercita le altre opzioni.

CARTE DI LINEA BREVE

[*Short Line*]

[Sulla carta vengono indicate tre diciture:

Il nome della linea breve (es: Rock Island) al centro della carta

La base di partenza (*Home Base*), ad es. Chicago

Il numero di pedine di strada ferrata (*Number of track pieces*), es.: 11]

Quando un giocatore pesca una carta di Linea Breve dal mazzo di Città, la deve immediatamente rivelare e porla sul tavolo (prima del normale gioco delle carte nel turno). Chi ha pescato questa carta ne pesca un'altra dal mazzo, per rimpiazzarla. Quando si pesca una carta di Linea Breve, si rende disponibile la strada ferrata di quella linea breve. Nelle fasi di posa della ferrovia, si possono piazzare le strade ferrate delle linee brevi al posto di, o assieme a, le strade ferrate delle Ferrovie Principali.

GIOCO DELLE CARTE

Tutti i giocatori decidono simultaneamente quali carte giocheranno e le pongono a faccia in giù davanti a sé. Un giocatore *deve* giocare una carta di Triplo Turno, Quattro in Uno o Linea Secondaria che ha pescato.

Si può giocare:

- 1) Una carta di Triplo Turno, o:
- 2) Una carta di Quattro in Uno, o:

- 3) Una carta di Città, con o senza una carta di Linea Secondaria, o:
- 4) Una carta di Doppio Turno, con o senza una carta di Linea Secondaria, o:
- 5) Una carta Boomtown

Questi sono le giocate possibili. Non si possono effettuare altre combinazioni, ad esempio Boomtown e Linea Secondaria.

POSA DELLE FERROVIE

In ogni fase di Posa un giocatore può piazzare una pedina di strada ferrata, di una delle 5 Ferrovie Principali o delle 4 Linee Brevi (una volta che queste si rendono disponibili con il gioco della carta Linea Breve). In ogni fase di Posa, ogni giocatore deve sempre posare una pedina di strada ferrata, a meno che non sia in grado di farlo. Ogni segmento di linea stampato sulla mappa può contenere una sola pedina di strada ferrata.

La prima pedina di strada ferrata posata per qualsiasi tipo di Ferrovia deve connettersi alla relativa base di partenza.

Le basi di partenza (indicate sulla mappa) sono:

Ferrovia Principale	Base di partenza
Great Northern	Milwaukee
Kansas Pacific	Kansas City
Santa Fe	Chicago
Southern Pacific	New Orleans
Union Pacific	Chicago

Linea Breve	Base di partenza
Denver & Rio Grande Western	Denver
Rock Island	Chicago
Texas Pacific	New Orleans
Western Pacific	Sacramento

Le pedine di strada ferrata seguenti devono solitamente estendere il percorso dalla fine della pedina di strada ferrata precedente. Vi sono due eccezioni – la prima riguarda le linee secondarie delle Ferrovie Principali, la seconda le Linee Brevi.

Quando un giocatore gioca una carta di Linea Secondaria per una Ferrovia Principale, può iniziare un altro percorso da qualsiasi città cui si connette la Ferrovia Principale, inclusa la base di partenza. In seguito, si possono posare le strade ferrate di questa Ferrovia Principale ad estendere il percorso originario o quello secondario. E' pertanto possibile che una Ferrovia Principale abbia sino a 4 percorsi (quello originario più 3 secondari).

Le Linee Brevi sono considerate avere una "carta permanente di Linea Secondaria" in gioco. Pertanto, una volta che una Linea Breve è disponibile, un giocatore può posare una strada ferrata della Linea Breve per:

- 1) estendere la Linea Breve, o:
- 2) iniziare un altro percorso dalla base di partenza della Linea Breve, o:
- 3) iniziare un altro percorso della Linea Breve da qualsiasi città cui la Linea Breve è correntemente collegata.

Alcuni percorsi hanno una freccia est-ovest accanto ad essi: questi percorsi possono essere costruiti solo nella direzione indicata.

Se una Ferrovia Principale o Linea Breve ha iniziato a costruire una linea tra due città, un'altra Ferrovia Principale o Linea Breve non può posare una pedina di strada ferrata dalla città all'altro capo della stessa linea per bloccare il percorso. Naturalmente, se esistono due linee tra queste città, si può iniziare la costruzione sulla seconda linea, non usata.

Quando esistono due linee tra due città, una singola Ferrovia Principale o Linea Breve non può costruire su entrambe le linee.

Una singola Ferrovia Principale o Linea Breve può passare in una singola città un qualsiasi numero di volte, ma conta una sola volta per il valore della carta di Città alla fine del gioco.

E' possibile che una linea di Ferrovia Principale sia cieca. Quando accade, l'unico modo per aggiungere pedine di strada ferrata aggiuntive è di iniziare una linea secondaria. Se anche tutte le linee secondarie sono cieche, le restanti pedine di strada ferrata di questa Ferrovia Principale sono inutilizzabili.

Le linee parziali (incomplete) tra due città possono essere costruite. Un giocatore lo può fare per evitare che un'altra Ferrovia Principale o Linea Breve usino quel percorso.

BONUS

Collegamento di Città. Quando un giocatore collega la prima Ferrovia Principale o Linea Breve ad ogni data città sulla mappa, ottiene \$ 2. I giocatori che collegano Ferrovie Principali o Linee Brevi alla stessa città non ottengono questo bonus. Le città base di partenza per le Ferrovie Principali non possono dare questo bonus. Le città base di partenza delle Linee Brevi non possono dare questo bonus se si ha per aver posto una pedina di strada ferrata per la loro Linea Breve. Queste città danno il bonus se il collegamento si effettua prima che la loro Linea Breve ponga la prima pedina di strada ferrata.

Bonus speciale per le strade ferrate. Alcune città hanno indicato sulla mappa una o più caselle colorate rappresentati le varie Ferrovie Principali. Se un giocatore collega una di queste Ferrovie Principali a quella città, ottiene \$ 4. questo bonus viene assegnato oltre al normale bonus di Collegamento di Città e può essere assegnato simultaneamente a questo. In questo modo si ha un incentivo nel collegare le Ferrovie Principali alle città che facevano storicamente parte delle loro linee.

Questi bonus sono *raddoppiati* per un giocatore che ha giocato la carta di Doppio Turno nel corso della fase. Chi usa una carta di Triplo Turno *non* riceve bonus per questo turno. Chi usa la carta Quattro in Uno riceve i bonus normali (non raddoppiati) per il turno.

RIASSUNTO DEI TIPI DI CARTE

Carte di Città

Vi sono 66 carte di Città. Vi sono una o due carte per ogni città sulla mappa.

<u>Valore della Città</u>	<u>Carte per Città</u>	<u>Carte totali</u>
2	1	3
3	1	7
4	2	10
5	2	14
6	2	18
7	2	14

Una volta giocate, le carte di Città rimangono a faccia in su di fronte al giocatore per il resto del gioco. Ogni carta vale un certo numero di punti alla fine del gioco, pari al valore della città moltiplicata per il diverso numero di Ferrovie Principali e Linee Brevi connesse ad esse.

Esempio: se vi sono due Ferrovie Principali e/o Linee Brevi connesse a Los Angeles, una carta della città di Los Angeles vale 14 punti.

Carte di Boomtown (cittadine sviluppate dalla ferrovia)

Quando si gioca una tale carta, il giocatore può piazzare uno o due segnalini di Boomtown (di valore 4 e/o 5), due qualsiasi tra quelli disponibili. Si può piazzare un segnalino da 4 in qualsiasi città ed uno da 5 solo in qualsiasi città di valore 3. Questo segnalino diviene il valore di quella città ai fini del punteggio. I segnalini disponibili sono un limite alle possibilità di gioco.

Carte di doppio turno [2 x]

Quando gioca una carta di doppio turno, il giocatore ottiene tre vantaggi:

- 1) Può posare due pedine di strada ferrata sia nella prima fase che nella seconda di posa. La combinazione può essere di 2 pedine di Ferrovia Principale o di Linea Breve, oppure una pedina per due diverse Ferrovie Principali e/o Linee Brevi. Si può comunque posare una sola pedina se lo si desidera.

- 2) Raddoppia il valore di tutti i bonus che ottiene nel turno.
- 3) All'inizio del suo secondo turno di posa, può scambiare le carte – scartando un qualsiasi numero di carte di Città a faccia in giù e pescandone un eguale numero per rimpiazzarle. Le carte di Città scartate sono rimosse permanentemente dal gioco. Non lo può fare nel primo turno di posa, solo nel secondo.

Carta di triplo turno [3 x]

Questa carta deve essere giocata nel turno in cui viene pescata. Il giocatore che la gioca ha i seguenti vantaggi e le seguenti penalità:

- 1) Può posare tre pedine di strada ferrata sia nella prima fase che nella seconda di posa. La combinazione è come per il doppio turno. Si possono posare anche una o due pedine, se lo si desidera.
- 2) Non riceve bonus nel turno.

Carta di quattro in uno [4 in 1]

Questa carta deve essere giocata nel turno in cui viene pescata. Il giocatore che la gioca ha i seguenti vantaggi e le seguenti penalità:

- 1) Può posare 4 pedine di strada ferrata nella prima fase *oppure* nella seconda di posa. La combinazione è come per il triplo turno. Si possono posare anche una, due o tre pedine, se lo si desidera
- 2) Il giocatore non può posare alcuna pedina nell'altra fase di posa.
- 3) Riceve i normali bonus (no raddoppio) nel turno.

Carte di Linea Secondaria [Branch Line]

Vi sono 15 tali carte, tre ciascuna per le cinque Ferrovie Principali.

Un giocatore deve pagare \$ 1 per pescare una tale carta, senza andare a debito o farsi prestare il denaro da altri giocatori. Un giocatore non può avere più una tale carta in mano in un dato momento.

Questa carta si deve giocare nel turno in cui viene pescata, e sempre assieme ad un'altra carta, nella combinazione:

- Una carta di Città ed una di Linea Secondaria, o:
- Una carta di Doppio Turno ed una di Linea Secondaria

Quando si gioca questa carta, il giocatore può iniziare una nuova linea per una Ferrovia Principale a partire da qualsiasi città cui detta ferrovia è correntemente connessa. In seguito, la Ferrovia Principale si può estendere dalla fine o della linea originaria o della linea secondaria.

SCARTO / RIUTILIZZO DELLE CARTE

Una carta di Linea Secondaria viene scartata dopo l'uso – nella prima o seconda fase di posa – e viene rimossa permanentemente dal gioco. Se il giocatore non la utilizza, viene scartata lo stesso al termine della seconda fase di posa. Un giocatore non è mai obbligato a far partire una linea secondaria solo perché ha pescato la relativa carta.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando accade una delle due seguenti cose:

- 1) tutte le pedine di strada ferrata per tutte e cinque le Ferrovie Principali sono state posate
- 2) un giocatore non può giocare una pedina di strada ferrata perché tutte le Ferrovie Principali che hanno tali pedine ancora da giocare sono in un vicolo cieco. Non importa se un altro giocatore potrebbe usare una carta di Linea Secondaria per aprire una nuova linea per una Ferrovia Principale. Non importa se sono ancora disponibili pedine per una Linea Breve.

PUNTEGGIO E VITTORIA

I punti sono assegnati in questo modo:

- 1) Ogni \$ 1 vale 1 punto
- 2) Ogni carta di Città vale il suo valore moltiplicato per il numero di Ferrovie Principali e Linee Brevi *diverse* che sono collegate ad essa.

Chi ottiene più punti vince. Nel caso di parità, vince chi ha giocato più carte di Città con valore 7.

GIOCO A DUE GIOCATORI

Il primo giocatore non cambia nei vari turni, è sempre chi ha iniziato il gioco.

Quando i giocatori pescano per ripristinare le carte in mano, dopo aver pescato le carte il secondo giocatore pesca una carta e la pone a faccia in giù nella scatola, dandola ad un fittizio terzo giocatore. Nessuno può guardare queste carte. Alla fine del gioco, le carte rimosse e date al "terzo giocatore" sono rivelate e si assegnano normalmente i punti per ottenere un punteggio del terzo giocatore. Si vince solo se si hanno più punti sia dell'avversario che del "terzo giocatore" fittizio.

Tutte le altre regole rimangono valide.

REGOLA OPZIONALE PER IL TERRENO

Il terreno ora dà un costo per la costruzione delle linee.

Ogni giocatore inizia con \$ 5 invece che \$ 2. Le carte di Linea Secondaria costano ora \$ 2 invece di \$ 1.

Le linee di colore marrone scuro sono di montagna. Si ha ora un certo costo per posare una pedina di strada ferrata:

\$ 1 linea di montagna

\$ 1 linea che attraversa un fiume (ma non un lago)

\$ 2 linea di montagna che attraversa anche un fiume

Un giocatore non si può indebitare né farsi prestare denaro per posare una pedina di strada ferrata.

Un giocatore non è mai obbligato a posare una pedina di strada ferrata nel suo turno; può "passare". Se però tutti i giocatori passano nel loro stesso turno di posa, il gioco ha immediatamente fine.

Tutte le altre regole rimangono valide.

Traduzione a cura di Gianni Sorio per

I Giochi dei Grandi
Via San Nicolò 5/B
Verona

Giugno 2002