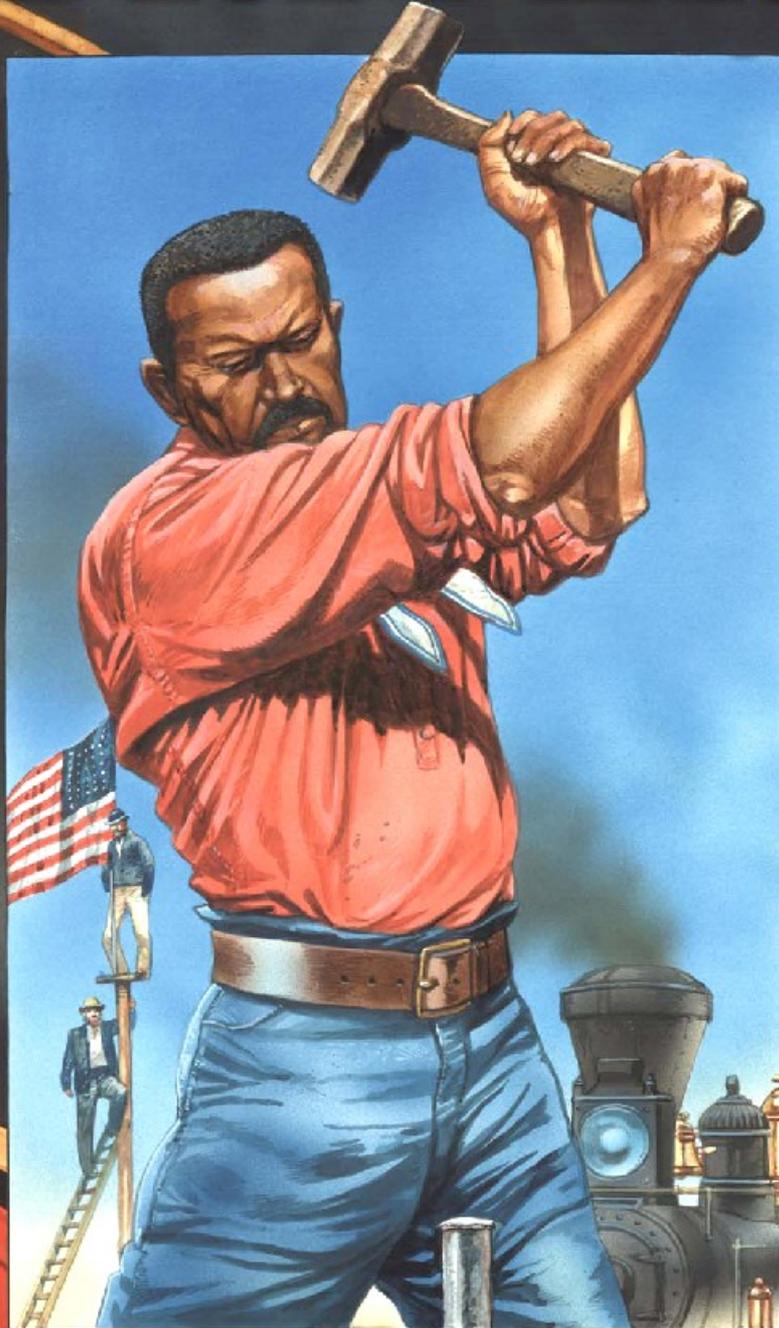


STEEL DRIVER



Traduzione by **Francoletizia**

Revisione by **Dimarco70**

Durante il XIX secolo una rete di acciaio è stata creata in tutto il pianeta. Gli uomini, il denaro e la sagacia permisero la costruzione delle ferrovie, che hanno reso reale il mondo moderno. Questo è ancora più evidente negli Stati Uniti d'America. L'avvento della locomotiva ha dato all'America i mezzi per sfruttare le loro risorse naturali, trasformandola in una potenza mondiale. La costruzione delle ferrovie negli Stati Uniti si riflette in "Steel Driver", anche se in modo molto semplice. Il nome fa riferimento alla leggenda di John Henry. Era uno "Steel Driver", ovvero uno che perforava la dura roccia utilizzando chiodi d'acciaio appuntiti. Si narra che John Henry ha voluto dimostrare la propria forza facendo a gara contro un martello a vapore. Vinse la sfida, ma morì di sfinito alla fine di quella giornata.

Steel Driver è un gioco da tre a sei giocatori, che dura dai sessanta ai novanta minuti.

Informazioni Generali

In 'Steel Driver' ogni giocatore assume il ruolo di un investitore che manipola imponenti capitali, investendoli nelle nascenti ferrovie americane. Ci sono due forme 'di denaro' nel gioco. I grandi capitali che sono rappresentati dai cubi investimento bianchi. I dividendi sono pagati in denaro liquido. Considerate il denaro liquido come punti vittoria. Non potete reinvestire il denaro liquido perché è una frazione troppo piccola rispetto ai cubi investimento. La partita dura cinque turni. Alla fine dei cinque turni viene effettuata una fase speciale, durante la quale i valori finali delle compagnie vengono determinati. Il vincitore è il giocatore con la maggiore quantità di denaro liquido, guadagnato investendo nelle migliori reti ferroviarie. Ogni turno è composto da cinque fasi. Nella prima fase ogni giocatore riceve dei cubi investimento, la cui quantità è determinata dal numero di giocatori. Ogni giocatore riceve lo stesso numero di cubi ad ogni turno e può conservare i cubi non spesi per i turni successivi, così che può avere un vantaggio in termini di cubi investimento. Nella seconda fase i segnalini di controllo di ciascuna delle sei compagnie ferroviarie vengono messi all'asta. I giocatori offrono cubi investimento. I cubi offerti vanno nella casella della relativa compagnia. Quando un giocatore acquista il segnalino di controllo di una compagnia prende anche un segnalino quota azionaria. Notate che il controllo di una compagnia va al giocatore che ha il segnalino di controllo, e non al giocatore con più azioni della compagnia. Nella terza fase ciascuna delle sei compagnie spende i propri cubi investimento per costruire le tratte di strada ferrata. Il tabellone mostra i possibili itinerari ed i costi di costruzione in cubi. La prima volta che una compagnia costruisce deve farlo a partire da una città esagonale. Poi ogni tratta deve essere sempre connessa ad una tratta dello stesso colore. L'ordine in cui le compagnie costruiscono le tratte durante il primo turno sono le stesse dell'ordine delle caselle delle compagnie, da sinistra a destra. Nei turni successivi, l'ordine è determinato dall'ordine in cui le compagnie passano nel turno precedente. Ogni società deve continuare a costruire tratte finché ha risorse. Quando una società si connette a una località, modifica il suo livello di profitto della quantità indicata nella città stessa. Se viene realizzato un collegamento transcontinentale (una tratta continua di connessioni tra New York e San Francisco), ciascuna delle società che ha partecipato alla costruzione di questa linea, riceve un bonus sui propri profitti. I giocatori ricevono il pagamento in contanti per ogni compagnia che controllano. Questo profitto è determinato dalle città alle quali si è connessa la compagnia durante questo turno. Una volta che i pagamenti sono stati effettuati, il livello di rendita di ogni compagnia è rimesso a zero. Gli altri giocatori che possiedono delle azioni della compagnia non ricevono nessun dividendo.

Nella fase finale il nuovo ordine di gioco delle compagnie è segnato sul display dell'ordine di gioco. Questo ordine è determinato dalla sequenza in cui le compagnie hanno passato durante la fase di costruzioni delle tratte. Dopo cinque turni il gioco è quasi finito. Segue una fase speciale durante la quale viene determinato il valore finale di ogni compagnia, seguito da un pagamento finale di dividendi per ogni quota azionaria posseduta. Ogni città ha un colore particolare, e ci sono cinque colori in tutto. I cubi merci che corrispondono al colore di ogni città vengono posti sul tabellone. Il controllo finale di una compagnia va all'azionista di maggioranza. Seguendo l'ordine di turno delle compagnie, ogni compagnia prende una cubo merce da una città alla quale è connessa. Questo procedimento viene ripetuto finché tutti i cubi sono stati presi. Il livello finale di profitto di una compagnia è determinato dai gruppi di cubi merce che ha raccolto. Un gruppo è costituito da cubi di colori differenti. Più il gruppo è grande, più il suo valore è grande. Questo meccanismo è un incentivo per le compagnie ad espandersi in tutto il paese. Il vincitore è il giocatore con più di denaro alla fine della partita.

MATERIALI



6 segnalini di controllo, uno per ogni compagnia



30 segnalini quota azionaria, cinque per ogni compagnia



12 segnalini compagnia, due per ogni compagnia



102 rotaie, diciassette per ogni compagnia



2 segnalini. Uno viene utilizzato come segnalino del giocatore attivo e l'altro da utilizzare sull'ordine di turno delle compagnie per indicare quale compagnia è attualmente attiva.



Denaro liquido



60 cubi investimento



5 cubi merce arancioni



6 cubi merce argento



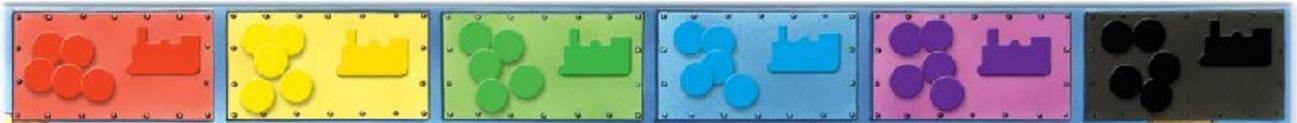
12 cubi merce neri



3 cubi merce rossi

Preparazione della partita

Piazzate i segnalini di controllo delle compagnie e i segnalini quote azionarie nelle caselle delle compagnie rispettando i colori.



Mettete le rotaie accanto al tabellone di gioco.



Mettete i cubi investimento in una riserva accanto al tabellone.



Mettete i cubi merce in una riserva accanto al tabellone.



Separate il denaro in pile dello stesso valore e mettetelo a fianco del tabellone per formare la banca.



Indicate l'ordine delle compagnie piazzando i segnalini compagnia sull'ordine del turno delle compagnie. L'ordine all'inizio della partita è lo stesso ordine in cui sono stampate le caselle da sinistra a destra. Piazzate uno dei segnalini neri sulla prima casella della fila centrale.



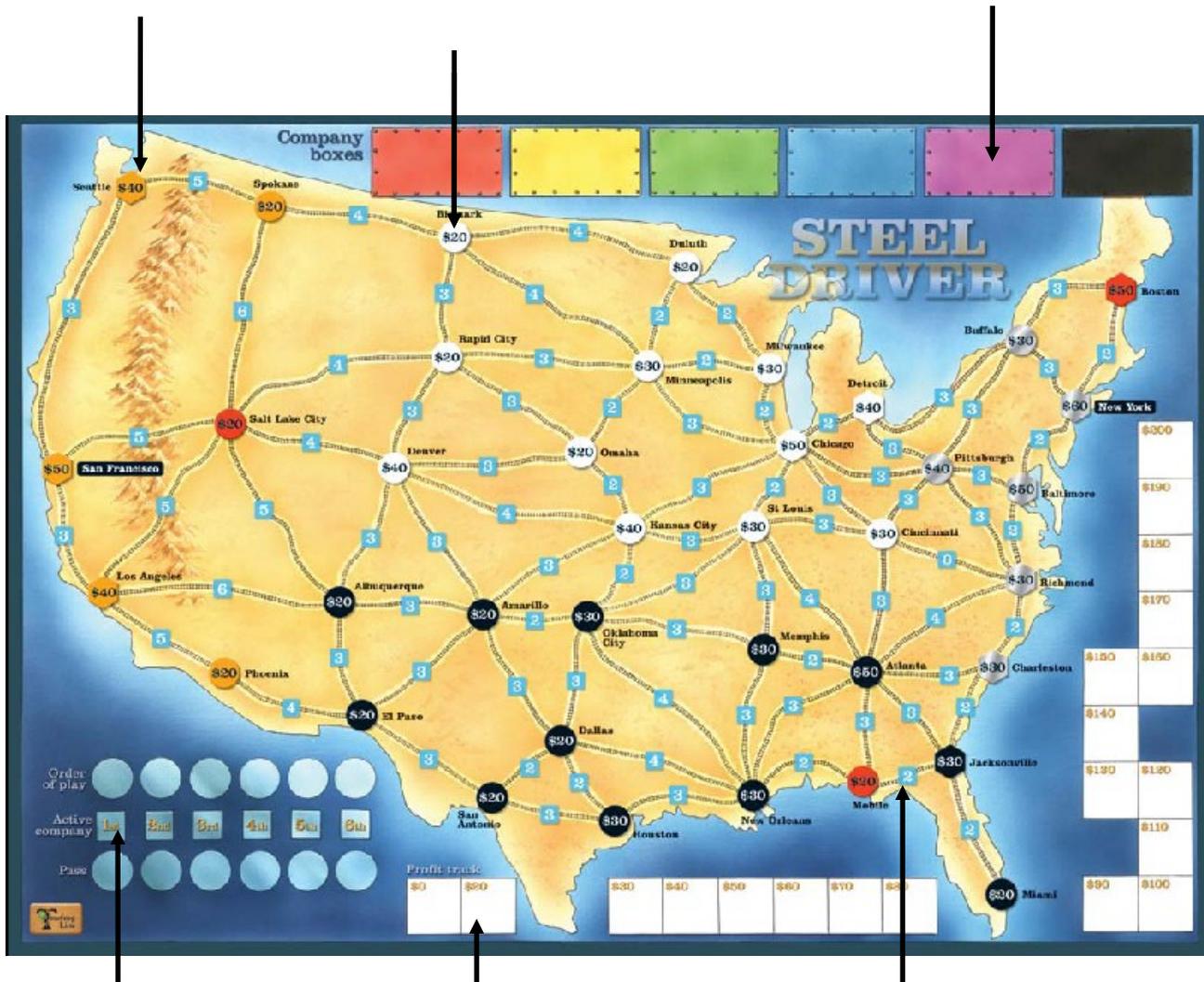
Il segnalino giocatore attivo viene dato al giocatore più giovane.

IL TABELLONE

Città di partenza, contrassegnata da un esagono. È possibile avviare una compagnia ferroviaria da qui. Il profitto ottenuto costruendo una tratta verso questa città è indicata dentro l'esagono.

Città normale, contrassegnata da un cerchio. Il profitto ottenuto costruendo una tratta verso questa città è indicato all'interno del cerchio. Ogni città ha anche un colore. Questo è il colore del cubo merce che sarà piazzato durante la fase finale di determinazione dei profitti.

Caselle compagnia. Quando prendete il controllo di una compagnia mettete i cubi investimento che avete pagato nella casella della compagnia. Queste caselle sono utilizzate anche per contenere i gettoni quota azionaria e i segnalini di controllo.



Ordine di turno delle compagnie. La riga superiore è utilizzata per indicare l'ordine del turno attuale. Uno dei due segnalini neri viene spostato lungo la riga centrale per indicare quale compagnia è attiva. Quando una compagnia non può più costruire tratte deve passare. Quando lo fa, sposta il segnalino del suo colore nella riga inferiore.

Tracciato degli utili. Ogni compagnia ha due segnalini. Uno viene utilizzato per l'ordine di turno, l'altro viene posto sul tracciato degli utili per indicare quanto profitto una compagnia ha realizzato in questo turno. Quando una compagnia si connette ad una nuova città, avanza il suo segnalino su questo tracciato. Dopo che gli utili sono stati pagati, il segnalino viene rimesso sulla casella zero.

Collegamento potenziale. Una tratta può essere costruita solo lungo un collegamento potenziale. Il numero indica quanti cubi investimento devono essere pagati dalla compagnia per costruire una tratta sul collegamento.

REGOLAMENTO

Il gioco è diviso in cinque turni. Ogni turno è composto dalle seguenti fasi:

1. Prendere i cubi investimento
2. Asta dei segnalini di controllo
3. Costruire tratte
4. Ricevere utili
5. Fine del turno

Alla fine del quinto turno vi è un'ulteriore fase speciale:

6. Determinare il profitto finale

Fase uno - Prendere i cubi investimento

Ogni giocatore prende dei cubi investimento dalla riserva. Il numero di cubi da prendere dipende dal numero dei giocatori:

3 giocatori – 10 cubi ciascuno

4 giocatori - 8 cubi ciascuno

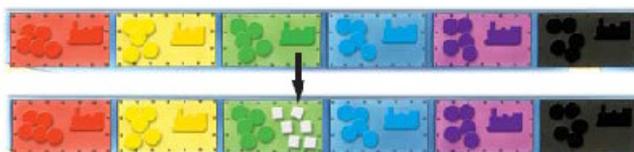
5 giocatori - 7 cubi ciascuno

6 giocatori - 6 cubi ciascuno

Se non ci sono abbastanza cubi investimento per tutti i giocatori, si possono usare cubi di altri colori, come se si trattasse di cubi di investimento (i colori sono indifferenti). Ogni giocatore conserva i suoi cubi investimento inutilizzati dai turni precedenti. Non c'è nessuno limite superiore al numero di cubi che un giocatore può conservare.

Fase due – Asta dei segnalini di controllo

Si svolge una serie di aste per stabilire chi controllerà ciascuna compagnia. Le offerte vengono fatte utilizzando i cubi investimento che possedete - non utilizzate di denaro liquido per fare offerte. Non potete nascondere agli altri giocatori il numero di cubi investimento che possedete. Anche la quantità di denaro liquido che possedete è una informazione pubblica. Assicuratevi che ogni casella della compagnia contenga il segnalino di controllo della compagnia. Il giocatore attivo (il giocatore che ha il segnalino giocatore attivo) deve scegliere se mettere all'asta il segnalino di controllo di una compagnia non ancora assegnata o se passare il segnalino giocatore attivo al giocatore alla sua sinistra. Se scegliete di mettere all'asta un segnalino di controllo dovete fare voi la prima offerta. L'offerta iniziale minima è di un cubetto, ma potete cominciare da un'offerta più elevata. Si tratta di un'asta classica, dove ciascun giocatore in senso orario può fare un'offerta fino a quando non si raggiunge l'offerta massima. Ogni giocatore che passa non può fare altre offerte. Il giocatore che vince l'asta prende il segnalino di controllo della compagnia che è stata scelta dal giocatore attivo. Egli paga l'importo che ha offerto in cubi investimento e li mette nella casella della compagnia. Insieme al segnalino di controllo il giocatore prende anche un segnalino quota azionaria della stessa compagnia. Dopo che l'asta si è conclusa, il segnalino giocatore attivo viene passato al giocatore successivo (in senso orario) a chi deteneva il segnalino. Una volta che un segnalino di controllo è stato acquistato da un giocatore, non può più essere messo all'asta nello stesso turno. Perciò, ci possono essere al massimo sei aste, una per ogni compagnia. Questo significa anche che ogni compagnia emette un solo segnalino quota azionaria per ogni turno. Notate che il segnalino giocatore attivo può girare intorno al tavolo più volte. Se tutti i giocatori passano o se i sei segnalini di controllo sono stati venduti all'asta, il segnalino giocatore attivo deve andare al giocatore alla sinistra dell'ultimo giocatore che ha messo all'asta un segnalino di controllo. Ogni segnalino di controllo non messo all'asta resterà nella casella della sua compagnia. Un giocatore può controllare più di una compagnia.



ESEMPIO: Don è il giocatore attivo e decide di mettere all'asta il segnalino di controllo della compagnia verde. Simon vince con un'offerta di sei cubi investimento. Egli mette sei dei suoi cubi investimento nella casella della compagnia verde, prende il segnalino di controllo della compagnia verde ed un segnalino quota azionaria della compagnia verde. Don passa adesso il segnalino giocatore attivo al giocatore alla sua sinistra.

Fase tre – Costruire tratte

In questa fase ogni compagnia spende i suoi cubi investimento per la costruzione di tratte. Il giocatore che controlla la compagnia decide dove e quale tratta sarà costruita. Questa fase continua finché ogni compagnia può costruire. Assicuratevi che all'inizio di questa fase, tutti i segnalini compagnia siano sulla casella zero del tracciato degli utili. Dovrebbero essere rimessi sulla casella zero alla fine di ogni turno.

Nell'ordine indicato dall'ordine di turno delle compagnie, ogni compagnia deve costruire una tratta di rotaia o passare. Utilizzate uno dei due segnalini neri per indicare quale compagnia è attiva. Una volta che una compagnia ha costruito una tratta o ha passato, il segnalino deve essere avanzato di una casella lungo la riga, attivando così la prossima compagnia. Dopo che tutte le compagnie hanno avuto l'opportunità di costruire o di passare, il segnalino è spostato di nuovo alla prima compagnia ed il procedimento viene ripetuto. Il gioco continua in questo modo finché tutte le compagnie hanno passato.

Quando una compagnia è attiva deve, se possibile, costruire una tratta. Se non ha abbastanza cubi investimento per costruire una tratta, deve passare. Sebbene il giocatore che controlla la compagnia decide di solito quale tratta costruire, se c'è una situazione dove è possibile costruire una sola tratta, la compagnia deve costruire lungo questo percorso. Il costo in cubi investimento per costruire una tratta è indicato sul collegamento potenziale. Questo costo deve essere pagato con i cubi investimento posseduti dalla compagnia. Un giocatore non può pagare mai con la sua riserva personale di cubi investimento per costruire una tratta.

La prima tratta che una compagnia costruisce deve essere connessa ad una città esagonale. In ogni costruzione successiva la tratta deve essere messa in modo che si connetta ad una città che è già raggiunta da una tratta della stessa compagnia. Questo significa che le tratte devono essere continue, e che una compagnia non può mai avere due reti ferroviarie separate. Questo può portare ad una situazione nella quale una compagnia non può più costruire rotaie. Solo una tratta può essere costruita lungo un collegamento potenziale. Una volta che una tratta è stata piazzata, non può né essere spostata né tolta. Quando una tratta è piazzata, il valore della città a cui la tratta è stata appena connessa viene aggiunto al livello di profitto della compagnia attiva.

Una volta che una città è connessa alla rete di una compagnia, il suo valore non può essere aggiunto al livello di profitto della compagnia se viene connessa per una seconda volta, ovvero non potete mai fare utili da una città più di una volta. Se una compagnia si connette ad una città che è già connessa, ma ad una compagnia diversa allora il livello di profitto della compagnia aumenta del valore della città. La prima volta che una compagnia costruisce una tratta, questa sarà connessa a due aree. Il giocatore che la costruisce può aggiungere al livello di profitto della compagnia solo uno dei due valori, questo significa che il giocatore che la controlla dichiara da quale città inizia a costruire, e poi aggiunge il valore della città verso cui costruisce. Il reddito della città di partenza è necessario per le spese di costruzione della base della compagnia e non diventa mai "profitto"! Notate che non potrete mai ottenere utili dalla città di partenza di una compagnia anche se in un turno successivo vi connettete a questa città costruendo una nuova tratta.



ESEMPIO: Al primo turno la compagnia rossa sarà la prima compagnia attiva. Il segnalino di controllo rosso è posseduto da Andy, che deve così decidere dove la compagnia costruirà. Decide di costruire tra Baltimora e Pittsburgh, tratta che costa tre cubi investimento. Prende i cubi dalla casella della compagnia rossa e li rimette nella riserva dei cubi investimento. Sposta il segnalino rosso fino alla casella \$40 sul tracciato dei profitti. Notate che non può scegliere di aggiungere il valore di Baltimora perché non potrebbe cominciare la costruzione da Pittsburgh.

Se una compagnia non ha abbastanza cubi investimento per costruire una tratta deve passare ed il suo segnalino deve essere spostato sulla riga 'Pass' dell'ordine del turno delle compagnie, nella prima casella vuota a sinistra. L'ordine in cui le compagnie passano determinerà l'ordine del turno delle compagnie per il prossimo turno.

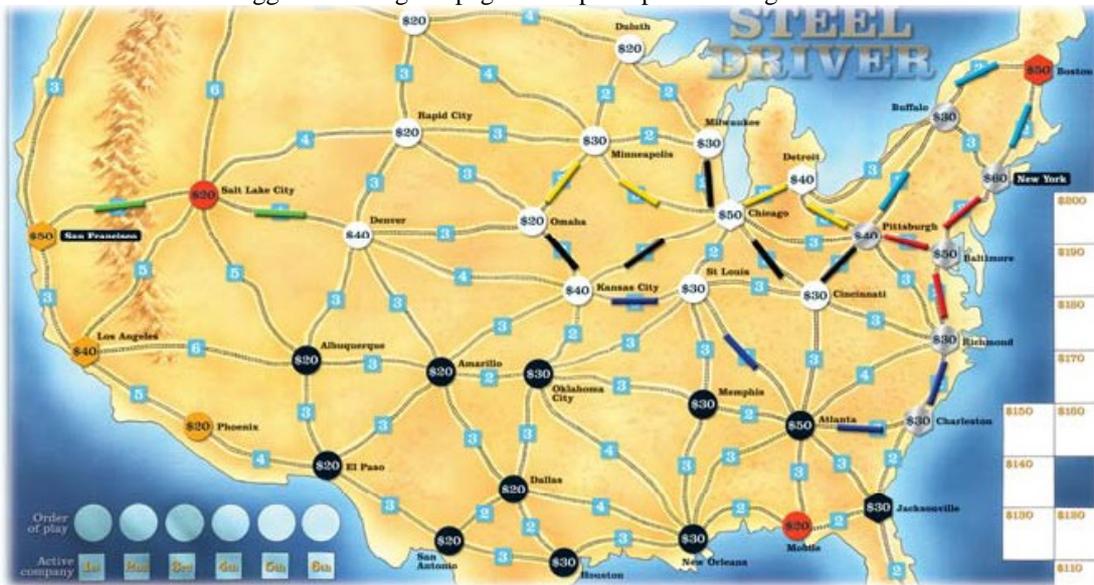


ESEMPIO: La compagnia verde è stata attivata già due volte ed ha costruito due tratte. Il segnalino compagnia attiva raggiunge il verde per la terza volta. Dato che la compagnia non ha più cubi investimento, è costretta a passare. Il suo segnalino compagnia verde viene spostato nella prima casella vuota a sinistra della riga "Pass". Visto che è la prima compagnia a passare durante questo turno, sarà la prima compagnia ad essere attivata nel prossimo turno.

Ogni cubo investimento che resta nella casella della compagnia può essere utilizzato nel turno successivo. La fase di costruzione tratte si conclude quando tutte le compagnie hanno passato.

Collegamento Intercontinentale

Esiste una regola speciale per un evento che può accadere una sola volta. Ad un certo punto della partita, ci sarà una serie continua di tratte che collegano San Francisco a New York. Nel momento in cui questa serie di tratte viene completata, ogni compagnia che ha contribuito a questo collegamento riceve un utile aggiuntivo. Più compagnie possono essere coinvolte in questo collegamento intercontinentale (in effetti, è molto improbabile che un'unica compagnia riesca a realizzare questo collegamento). La compagnia che costruisce la tratta che realizza il collegamento intercontinentale riceve un bonus di \$50 al suo livello degli utili. Questo bonus deve essere aggiunto immediatamente sul tracciato degli utili, oltre al valore della città connessa. Ogni altra compagnia che ha contribuito al collegamento riceve un bonus di \$30 sul tracciato degli utili. Il collegamento intercontinentale deve essere cercato lungo una connessione che utilizza il minor numero di compagnie. Se ci sono due o più possibili percorsi che coinvolgono lo stesso numero di compagnie, le compagnie che realizzano il collegamento che utilizza meno tratte prendono il bonus. Se c'è ulteriore parità ogni compagnia delle tratte in parità riceve il bonus. Una volta che il collegamento intercontinentale è stato stabilito e che il bonus è stato assegnato, non verranno più assegnati bonus per questo tipo di avvenimento. Gli utili aggiuntivi vengono pagati solo per il primo collegamento.



ESEMPIO: Il verde è la compagnia attiva, ha cinque cubi investimento disponibili. Il giocatore che la controlla ha l'opportunità di creare un collegamento intercontinentale costruendo tra Denver ed Omaha o Denver e Kansas City. Se costruisce la tratta Denver-Omaha, la compagnia verde aggiungerà un bonus di \$50 al tracciato degli utili, mentre la compagnia rossa aggiungerà un bonus di \$30. Sia la compagnia gialla che quella nera possono fornire le tratte per la sezione intermedia di questo collegamento intercontinentale. Poiché il numero di tratte con cui ciascuna contribuisce è lo stesso, entrambe le compagnie guadagnano il bonus di \$30. Se invece viene costruita la tratta Denver-Kansas, il verde guadagnerà \$50, il rosso ed il nero \$30. Il viola potenzialmente contribuirebbe al collegamento intercontinentale ma ha bisogno di quattro tratte contro le tre nere per completare il collegamento. Questo significa che il bonus va alla compagnia nera. Nei due casi, il celeste non ha diritto a nessun bonus anche se il collegamento potrebbe passare per la sua rete. Questo, perché ha bisogno di più tratte rispetto alla compagnia rossa. Se la compagnia blu avesse costruito Buffalo-New-York e la compagnia verde Denver-Omaha, allora sia il blu che il rosso, oltre al giallo ed al nero, otterrebbero il bonus di \$30.

Fase quattro – Ricevere utili

In questa fase i giocatori ricevono un pagamento in denaro liquido pari al livello di profitto di ogni compagnia che controllano.

Questo denaro è preso dalla banca. Non prendete denaro per i segnalini quota azionaria che avete acquisito nei turni precedenti. Prendete solo il denaro dovuto alle compagnie che controllate in questo momento. Si può interpretare il denaro liquido come punti vittoria, non ha nessun'altro utilizzo. Se controllate più di una compagnia, riceverete il denaro liquido per ogni compagnia che controllate.

Fase cinque – Fine del turno

Spostate i segnalini compagnia dalla riga 'Pass' alla riga dell'ordine del gioco, conservando le posizioni relative. Rimettete tutti i segnalini compagnia del tracciato degli utili sulla casella zero. Conservate tutti i cubi investimento non spesi. Le compagnie conservano tutti i cubi investimento non utilizzati per costruire tratte. Rimettete i segnalini di

controllo delle compagnie nelle rispettive caselle (a meno che il gioco sia arrivato alla fine della quinta manche – vedi la Fase sei più avanti). Adesso siete pronti per cominciare un nuovo turno. Alla fine del quinto turno la partita è quasi finita. Non c'è bisogno di contare i turni, basta contare i gettoni quota azionaria restanti nelle caselle di ogni compagnia. Se le compagnie non hanno più di quote azionarie, siete arrivati alla fine del quinto turno.

Fase sei – Determinazione degli utili finali

La sesta è una fase speciale che si gioca solamente dopo il quinto turno. Lo scopo di questa fase è di determinare i valori finali delle quote azionarie di ogni compagnia. Una volta che questi valori sono stati determinati, i giocatori ricevono denaro liquido per tutte le quote azionarie che posseggono. Togliete tutti i cubi investimento non spesi da tutte le caselle delle compagnie. I cubi investimento adesso sono utilizzati come cubi merce. Piazzate un cubo merce in ogni città che è raggiunta da tratte ferroviarie. Il colore del cubo deve corrispondere al colore della città. Determinate chi controlla ogni compagnia. Il giocatore con più quote azionarie di una compagnia prende il segnalino di controllo corrispondente alla compagnia. In caso di parità di segnalini quota azionaria, il giocatore più vicino in senso orario all'ultimo giocatore che ha controllato la compagnia (cominciando da quel giocatore) prende il segnalino di controllo. ESEMPIO: Andy ha tre segnalini quota azionaria rossi, quindi prende il segnalino di controllo rosso. Don e Simon hanno ciascuno due segnalini quota azionaria verdi, mentre Richard ne ha uno. Richard era l'ultimo giocatore a controllare la compagnia verde. Don è seduto alla sinistra di Richard, quindi assume il controllo della compagnia verde. Se Simon fosse stato l'ultimo giocatore ad aver controllato la compagnia verde, avrebbe conservato il segnalino di controllo.

Nell'ordine di turno delle compagnie determinato durante il quinto turno, ogni compagnia prende un cubo merce. Una compagnia può prendere un cubo merce da una città alla quale è connessa da una tratta. Il cubo merce deve essere messo nella casella della compagnia. Il giocatore che controlla la compagnia decide quale cubo merce viene preso dalla compagnia. Quando una compagnia non può più prendere cubi merce, il suo segnalino deve essere spostato nella riga "Pass". Le compagnie continuano a recuperare cubi in questo modo finché nessun cubo merce non può più essere recuperato. Il livello degli utili finali per ogni compagnia è determinato dai cubi merce che ha recuperato. Il valore dei cubi merce dipende dal numero e dalla grandezza degli insiemi che possono essere formati. Un insieme di cubi è costituito da uno a cinque cubi di colori differenti. Un insieme non può contenere cubi dello stesso colore. Il livello finale di utile di ogni compagnia è uguale alla somma del valore di tutti suoi insiemi. Il valore di ogni insieme è:

Insieme di un cubo: \$10

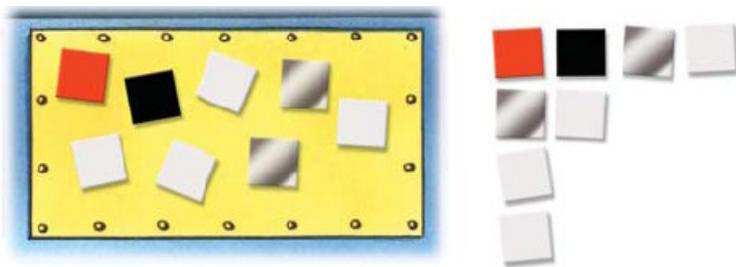
Insieme di due cubi: \$30

Insieme di tre cubi: \$60

Insieme di quattro cubi: \$100

Insieme di cinque cubi: \$150

Segnate il livello degli utili finali di ogni compagnia sul tracciato degli utili. È possibile che il profitto finale di una compagnia superi \$200, il limite del tracciato. In questo caso, utilizzate il secondo gettone compagnia per segnare il suo utile totale. I giocatori ricevono quindi un pagamento in denaro liquido per ogni segnalino quota azionaria che posseggono. Essi ricevono per ogni quota azionaria una quantità di denaro pari al livello finale di profitto della compagnia che ha emesso la quota azionaria. La partita adesso è finita. Il giocatore con più denaro liquido è il vincitore. I cubi investimento non hanno nessuno valore residuo. In caso di parità, il giocatore che controlla la compagnia o le compagnie con più cubi merce è il vincitore.



ESEMPIO: La compagnia gialla finisce coi cubi merci indicati sopra. Questi possono essere sistemati in quattro insiemi, come indicato. Il livello finale degli utili della compagnia sarà $\$100 + \$30 + \$10 + \$10 = \$150$. Ogni giocatore che detiene un segnalino quota azionaria giallo riceve \$150 in denaro liquido per ogni quota azionaria che possiede.

Notate che questo profitto finale non è pagato per i segnalini di controllo delle compagnie ma solamente per le quote azionarie.

Credits

Autore: Martin Wallace
Disegni: Peter Dennis
Grafica: Solid Colour

Traduzione: Franco Mari
Revisione alla traduzione: Mauro Di Marco

Testato da Andy Ogden, Simon Bacegirdle, Richard Spilsbury, Geoff Brown, Don Oddy, Jerry Elsmore, Mary Dimercurio Prasad, Ravindra Prasad, Steve Coultman, e molte altre anime buone a Baycon e Beer and Pretzels.

Grazie a Julia Bryan per il suo supporto, a Maty Dimercurio Prasad per il nome, e un grazie particolare a Harry Wu per avermi spronato.

Potete conoscere i giochi più recenti della Warfrog a: www.warfroggames.com

Potete contattare la Warfrog a: martin@warfroggames.com

Le regole e i disegni di "Steel Driver" sono copyright Warfrog 2008.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Guida rapida

Ogni turno è costituito dalle seguenti fasi:

1- distribuzione dei cubi investimento

3 giocatori – 10 cubi ciascuno

4 giocatori - 8 cubi ciascuno

5 giocatori - 7 cubi ciascuno

6 giocatori - 6 cubi ciascuno

Ogni giocatore conserva i cubi non utilizzati nel turno precedente.

2 - asta dei segnalini di controllo

Ogni segnalino di controllo viene messo all'asta. Il giocatore con il segnalino attivo sceglie la prima compagnia da mettere all'asta. Le offerte sono pagate in cubi investimento. Chi prende il segnalino di controllo riceve anche un segnalino quota azionaria della stessa compagnia. I cubi investimento devono essere messi nella casella della compagnia. Passate il segnalino giocatore attivo al giocatore successivo.

3- costruzione delle tratte

Le compagnie giocano dei turni per costruire delle tratte, seguendo l'ordine di gioco delle compagnie. Ripetete questo procedimento finché tutte le compagnie non hanno passato. Il giocatore che ha il segnalino di controllo di una compagnia decide dove questa costruisce. Il costo di costruzione di una tratta è pagato con cubi investimento dalla casella della compagnia, come indicato sul collegamento potenziale. Aumentate il livello di profitto della compagnia del valore della città connessa. La prima costruzione deve essere da una città esagonale, non aggiungete il valore di questa città al livello di profitto della compagnia. Tutte le tratte di una compagnia devono essere contigue. Una compagnia è obbligata a costruire, se ha abbastanza cubi per farlo. Se una compagnia non può costruire, deve passare. Un collegamento intercontinentale viene realizzato quando c'è una serie continua di tratte tra New York e San Francisco. La compagnia che completa il collegamento riceve un bonus nel tracciato degli utili di \$50, ogni altra compagnia che fa parte del collegamento riceve un bonus nel tracciato degli utili di \$30. Il collegamento deve utilizzare il minor numero possibile di compagnie, e nel caso di parità, il minor numero di tratte.

4- Ricevere utili

Prendete denaro liquido pari al livello di profitto della compagnia che controllate. Se controllate più di una compagnia, ricevete denaro liquido per ogni compagnia che controllate. Non ricevete denaro liquido per le quote azionarie ottenute nei turni precedenti.

5. fine del turno

Ogni gettone sul tracciato degli utili delle compagnie deve essere riportato sulla casella zero. Spostate i gettoni compagnia dalla riga Pass alla riga superiore per indicare il nuovo ordine di gioco delle compagnie.

Dopo la fine del quinto turno la partita è quasi conclusa e viene eseguita la seguente fase:

6. determinazione degli utili finali

Togliete tutti i cubi investimento da tutte le caselle delle compagnie. I cubi investimento adesso diventano cubi merce. Piazzate un cubo merce in ogni città. Il colore del cubo deve corrispondere a quello della città. Date il segnalino di controllo di ogni compagnia al giocatore che detiene più quote azionarie di compagnia. In caso di parità il giocatore più vicino in senso orario all'ultimo giocatore che ha controllato la compagnia prende il segnalino di controllo.

Nell'ordine di gioco delle compagnie, ogni compagnia prende un cubo merce da una città alla quale è collegata, a scelta del giocatore che la controlla. Piazzate il cubo merce nella casella della compagnia. Ripetete questo procedimento fino a quando tutti i cubi che sono collegati ad una tratta sono stati presi. Per ogni compagnia, separate i cubi merce in insiemi composti da cubi di differenti colori. Ogni insieme ha il seguente valore:

Insieme di un cubo: \$10

Insieme di due cubi: \$30

Insieme di tre cubi: \$60

Insieme di quattro cubi: \$100

Insieme di cinque cubi: \$150

Il valore dei differenti insiemi di ogni compagnia deve essere indicato sul tracciato degli utili. Ogni giocatore prende denaro per ogni quota azionaria di compagnia che detiene. L'importo che prende per ogni quota azionaria è uguale al livello finale di utile della compagnia. Il giocatore con più di denaro liquido è il vincitore. In caso di parità, il giocatore che controlla la compagnia o le compagnie con più cubi merce è il vincitore.

Note dell'Autore

“Steel Driver” è stato aggiunto alla Linea Treefrog con una decisione dell'ultimo minuto. Potrei spiegare cosa mi ha spinto ad agire in questo modo, ma richiederebbe troppo spazio. È sufficiente sapere che avevo in testa l'idea di sviluppare ed aggiornare il sistema utilizzato in “Prairie Railroads” per smussare qualcuno dei punti più ruvidi. Dato che mi piace cercare di essere consistente, ho deciso che rilascerò nella Linea Treefrog un nuovo gioco ferroviario all'anno per i prossimi 5 anni.

Per quanto riguarda il miglior modo di giocarlo... bene, si tratta di un gioco azionario; cercate di avere le azioni migliori alla fine del gioco!

Sono sicuro che qualcuno vedrà del potenziale per delle espansioni. Al momento non ho idea di pubblicarne, ma sarei felice se qualcuno ne volesse preparare e autopubblicarle in tiratura limitata, purché mi contatti prima di farlo.

Se vi chiedete come mai sono stati scelti dei colori così inusuali per i cubi merce, può interessarvi sapere che è stato fatto per mantenere limitati i costi. Più in dettaglio, ho accodato questo gioco ad "After the Flood", e quindi ho utilizzato gli stessi colori di questo. Il nero è stato scelto perché avevo un sacco di cubi di quel colore avanzati da una precedente produzione.

Sicuramente qualcuno noterà la presenza di denaro di carta e si chiederà che fine ha fatto la scelta di utilizzare "solo legno". Bene, a parte il fatto che la carta è fatta di legno (ma allora perché non utilizzare il cartone!), la ragione principale è che non c'erano alternative. Sarebbe stato possibile utilizzare segnalini di legno, ma il gioco sarebbe diventato troppo caro. Ciò che a questo punto intendo fare (più avanti nel tempo) è di proure un set di segnalini denaro in legno che possano essere utilizzati con ogni gioco della Linea Treefrog che richiede denaro (questo è il motivo per cui i valori in questo gioco sono tutti multipli di 10, in modo da accordarsi con un altro gioco che è attualmente in produzione).