

Stephenson's Rocket

Di Reiner Knizia

Traduzione di *Michele Lo Mundo*



Contenuti:

- 1 piano di gioco con la mappa dell'Inghilterra
- 7 locomotive (una per ciascun colore)
- 128 quote azionarie (16 per ognuna delle 7 compagnie, 16 quote aggiuntive)
- 60 tessere "binari" (stampati su entrambi i lati: dritti/curvi)
- 28 stazioni (in 4 colori diversi, 7 per ogni colore)
- 45 gettoni (9 per tipo: acciaio, tessuti, birra, pellame, e passeggeri)
- 100 banconote (26 x 1,000, 24 x 2,000, 26 x 5,000, e 24 x 10,000 sterline)

Introduzione

Intorno al 1830, la meravigliosa locomotiva a vapore di George Stephenson, chiamata Rocket, vinse la sfida nel muovere il traffico lungo il tratto ferroviario di Liverpool e Manchester, la prima al mondo a trasportare passeggeri. La Rivoluzione Industriale, e l'Inghilterra come sua culla, era in pieno fervore. Nuovi beni venivano prodotti e trasportati verso le metropoli in espansione. Gli imprenditori finanziari, i grandi industriali delle nuove linee ferroviarie, non si fecero sfuggire l'opportunità di sviluppare la nuova rete ferroviaria.

Stephenson's Rocket ti offre l'opportunità di divenire uno dei primi industriali delle ferrovie. Decidi dove stabilire e sviluppare linee ferroviarie, dove costruire le tue stazioni ed in quali industrie investire. Tieni d'occhio i tuoi rivali in quanto loro cercheranno di strapparti da sotto il naso le migliori linee e opportunità commerciali. Pianifica bene il tuo gioco, e costringerai i tuoi avversari ad unire le loro linee ferroviarie con le tue (a tuo vantaggio, ovviamente). Rivivi i grandi momenti dello sviluppo ferroviario nella culla della Rivoluzione Industriale - l'Inghilterra!

Preparazione

1. Piazzate la mappa in mezzo al tavolo. Essa mostra l'Inghilterra con le cittadine da cui partirono le prime linee ferroviarie (come Liverpool), cittadine ferroviarie (come Leeds) e città (come Manchester).
2. Piazzate ogni locomotiva sulla città di partenza del colore relativo. In questa fase la locomotiva può assumere qualsiasi direzione.
3. Separate i titoli azionari delle linee ferroviarie e sistemateli sugli spazi corrispondenti del piano di gioco. Piazzate le quote supplementari sul relativo spazio adiacente al riassunto del punteggio.
4. Piazzate i gettoni sulle città relative; i gettoni si dividono per colore, per cui ogni città ha 3 gettoni.
5. Piazzate i gettoni "passeggeri" vicino alla mappa. Dividete il denaro e piazzatelo anch'esso vicino alla mappa. Ammucchiate le tessere dei binari vicino al piano di gioco alla portata di tutti.
6. Ogni giocatore sceglie un colore e prende le sette stazioni relative. Si determina chi inizia la partita.



Svolgimento del gioco

Partendo dal primo giocatore la partita prosegue in senso orario. Nel proprio turno, il giocatore esegue due azioni, scelte fra le tre possibili azioni descritte sotto. Il giocatore può scegliere due azioni diverse o eseguire la stessa azione due volte. Tuttavia, egli non può scegliere di ampliare la stessa linea ferroviaria per due volte.

Azioni ed effetti relativi

A) Prendere un gettone “città”: Il giocatore prende un gettone da qualsiasi città e lo mette scoperto davanti a lui, diviso per i vari tipi.

B) Piazzare/Muovere una Stazione: Il giocatore piazza una delle sue stazioni su una casella libera della mappa. Le stazioni non possono essere piazzate su cittadine, città, o binari, né possono essere adiacenti a locomotive o stazioni già esistenti. Il giocatore può utilizzare una stazione prelevandola dalla sua riserva, oppure può spostare in un luogo diverso una stazione già presente sulla mappa.

C) Ampliare una linea ferroviaria:

1. **Muovere una locomotiva** – Il giocatore muove una delle locomotive verso una casella libera adiacente o verso una casella adiacente contenente solo una stazione. Dalla sua città di partenza, una locomotiva può essere spostata verso qualsiasi casella adiacente. Da ogni altra casella, una locomotiva può solo essere spostata verso una delle tre caselle di fronte alla stessa. Il giocatore può muovere la locomotiva dritta in avanti o facendola curvare leggermente verso destra o verso sinistra. Le locomotive non possono essere spostate in cittadine, città, né in caselle con tessere di binari o altre locomotive. Il giocatore piazza la locomotiva in modo tale che la sua parte posteriore punti verso la casella dalla quale si è mossa.

Dopo il giocatore prende un titolo azionario della corrispondente linea ferroviaria, e lo piazza scoperto davanti a sé. Se i titoli non sono disponibili, il giocatore non riceve nulla, persino se in seguito le quote azionarie diventano nuovamente disponibili. I giocatori mostrano le loro azioni raggruppandole per compagnia in modo tale da poter facilmente controllare il loro capitale azionario.

2. **Possibile Veto di direzione** – Qualsiasi giocatore, che possiede azioni della compagnia corrispondente alla locomotiva spostata, può chiamare un round per il “veto”. Questo round non può impedire il movimento della locomotiva, ma ne può cambiare la direzione. Il round “Veto” inizia con il giocatore alla sinistra del giocatore attivo e segue in senso orario per una volta sola. Ogni giocatore può offrire qualsiasi numero delle sue azioni relative alla linea ferroviaria corrispondente e, allo stesso tempo, riposizionare la locomotiva in qualsiasi casella consentita, inclusa quella attuale. Ogni offerta successiva deve essere più alta di quella precedente. Non è necessario che un giocatore faccia un’offerta, ivi compreso il giocatore che ha chiamato il round per il veto. Il giocatore di turno fa l’offerta per ultimo, e gli è sufficiente un’offerta uguale alla precedente per riposizionare la locomotiva. Il giocatore che fa l’offerta vincente rimette il numero di titoli azionari sulla mappa, rendendoli disponibili ai giocatori che dopo amplieranno la linea ferroviaria. Tutti gli altri conservano le loro azioni.
3. **Piazzare una tessera “binario”-** Il giocatore di turno piazza quindi una tessera binario sulla casella da cui proviene la locomotiva, a meno che questa casella non sia la città di partenza. Il giocatore piazza una tessera (dritta o curva) che estende e connette i binari alla casella dove egli (o colui che ha fatto l’offerta più alta) ha mosso la locomotiva. Se la casella di provenienza contiene una stazione, i binari vengono piazzati sotto di essa. Se ne ricorrono le condizioni, i giocatori possono ricevere somme di denaro come descritto sotto nel paragrafo del punteggio.

Una volta che una locomotiva è stata mossa dalla sua città di partenza, questa città non fa più parte della linea ferroviaria. Tuttavia, essa contribuisce al valore della stessa linea allo stesso modo di una cittadina connessa alla linea ferroviaria. Una linea ferroviaria è costituita dalla casella contenente la locomotiva e da tutte le caselle contenenti tessere “binari” collegati a quella locomotiva.

I gettoni Passeggero

Quando un giocatore muove una locomotiva in una casella contenente la stazione di un altro giocatore, egli si aggiudica un gettone Passeggero, che prende e piazza scoperto davanti a sé. Se un giocatore sposta una locomotiva in una casella contenente una sua stessa stazione, egli non ha diritto al gettone. Muovendo una locomotiva in una casella contenente una stazione quest'ultima viene collegata alla linea ferroviaria.

Quando viene chiamato un round per il veto e viene fatta almeno un'offerta, il giocatore di turno prende il gettone passeggero solo se ha fatto l'offerta vincente. I gettoni passeggero vengono assegnati solo al giocatore di turno. I giocatori che con il veto riposizionano una locomotiva su una stazione non hanno diritto a gettoni passeggero. Quando tutti i nove gettoni passeggero sono esauriti, non ne viene assegnato più nessuno.

Punteggio durante la partita

Il punteggio si calcola sia durante che alla fine della partita. Durante la partita, il punteggio si calcola dopo che una linea ferroviaria viene ampliata, quando si verifica una delle seguenti tre situazioni:

1. **Città:** Quando un giocatore collega una città ad una nuova linea ferroviaria (cioè quando un giocatore muove una locomotiva in una casella adiacente ad una città), i giocatori in possesso di gettoni di quella città guadagnano denaro. Il giocatore con il numero più alto di gettoni di quella città guadagna £2,000; il giocatore con il secondo numero più alto guadagna £1,000.
2. **Cittadina ferroviaria:** Quando un giocatore collega una cittadina ferroviaria ad una linea ferroviaria (cioè quando un giocatore muove una locomotiva su una casella adiacente ad una cittadina ferroviaria), i giocatori che possiedono stazioni connesse a quella linea possono guadagnare denaro. Il giocatore con il numero più alto di queste stazioni guadagna £1,000 per ogni città e centro abitato, incluse le città di partenza, connesse alla linea ferroviaria. Il giocatore con il secondo numero più alto guadagna una somma diversa pari alla metà di questo ammontare.
3. **Incorporazione:** Quando un giocatore muove una locomotiva su una casella adiacente ad un'altra linea ferroviaria (sia tratto ferrato che locomotiva), le due linee ferroviarie si fondono insieme. Una locomotiva non può essere mossa su una casella adiacente a due altre linee ferroviarie. La linea ferroviaria la cui locomotiva è stata mossa viene eliminata. Il giocatore con il maggior numero di titoli azionari della ferrovia eliminata riceve £1,000 per ogni città e centro abitato, incluse le città di partenza, connesse alla linea ferroviaria. Il giocatore con il secondo numero più alto di titoli azionari guadagna una somma pari alla metà di questo ammontare. Quindi il giocatore rimuove la locomotiva della linea ferroviaria eliminata e la sostituisce con una tessera binario che collega le due linee ferroviarie. Tutti gli azionisti restituiscono i certificati azionari della linea ferroviaria eliminata e ricevono un'azione della linea ferroviaria sopravvissuta per ogni due azioni restituite. Le singole azioni non hanno valore. Se non ci sono abbastanza azioni disponibili della linea ferroviaria sopravvissuta, vengono distribuite al loro posto le azioni supplementari. Le azioni di riserva devono essere sempre raggruppate con le azioni della linea ferroviaria che rappresentano.

Una successiva connessione della stessa città o centro cittadino alla stessa linea ferroviaria non conta ai fini del calcolo del punteggio. Se non sono stati presi gettoni o non sono state collegate stazioni, è possibile che una connessione non provochi alcun pagamento.

Se l'espansione di una linea ferroviaria provoca diversi sistemi di punteggio, il punteggio si calcola nell'ordine descritto sopra. L'importo totale di denaro di ciascun giocatore rimane segreto.

Punteggio alla fine della partita

1. **Gettoni:** per primo, tutti i giocatori scartano i gettoni delle città non connesse ad alcuna linea ferroviaria. Quindi ogni tipo di gettone (passeggeri, acciaio, tessuti, birra, e pellame) viene calcolato separatamente. Il giocatore con il numero più alto di ciascun tipo di gettoni guadagna £6,000; il giocatore con il secondo numero più alto riceve £3,000.

Per ogni linea ferroviaria non ancora eliminata, le stazioni e i titoli azionari si contano nel modo seguente:

2. **Stazioni:** Il giocatore con il numero più alto di stazioni collegate a ciascuna linea ferroviaria riceve £1,000 per ogni città e centro abitato, incluse le città di partenza, connesse a quella linea ferroviaria. Il giocatore con il secondo numero più alto di stazioni riceve un pagamento pari a metà di questo importo.
3. **Azioni:** Il giocatore con il numero più alto di titoli azionari di una linea ferroviaria riceve £1,000 per ogni città e centro abitato, incluse le città di partenza, connesse a quella linea ferroviaria. Il giocatore con il secondo numero più alto di titoli azionari riceve un pagamento pari a metà di questo importo.

Se quando si calcola il punteggio ci sono più primi posti, si sommano i pagamenti per i primi e i secondi e si dividono in parti uguali tra i giocatori interessati. Se c'è un solo primo posto, ma più secondi posti, si dividono i pagamenti per il secondo posto tra gli stessi giocatori in parità per il secondo posto. Se c'è un singolo primo posto e non ci sono giocatori qualificati per il secondo posto, per questo non si effettuano pagamenti. Dove necessario, tutti i singoli pagamenti si arrotondano per difetto.

Linee ferroviarie isolate

Se la locomotiva di una linea ferroviaria non può essere collegata ad altre città o centri abitati, né essere incorporata in un'altra linea ferroviaria, la linea ferroviaria si considera isolata. Le azioni delle linee ferroviarie isolate vengono scartate e rimosse dal piano di gioco. Tuttavia, i giocatori conservano le rispettive azioni. Le linee ferroviarie isolate possono essere ancora ampliate, ma i giocatori che lo fanno non guadagnano titoli azionari.

Fine della partita

La partita finisce immediatamente quando, alla fine di qualsiasi azione, sono disponibili sul piano di gioco solo titoli azionari di un'unica linea ferroviaria. Questo significa che sei delle sette linee ferroviarie sono o eliminate, o isolate o le rispettive azioni sono state prese dai giocatori. Il giocatore di turno non esegue ulteriori azioni.

La partita finisce anche quando tutte le 60 tessere binario sono state piazzate sulla mappa. Se questo avviene dopo aver esteso una linea ferroviaria, i giocatori calcolano eventuali punteggi causati dalla estensione ferroviaria ed effettuano i pagamenti necessari. Se questo avviene durante una fusione conseguente all'ampliamento di una linea ferroviaria, i giocatori completano il punteggio. Quando il punteggio viene calcolato in ogni caso, segue immediatamente il punteggio di fine partita. Il giocatore di turno non ottiene ulteriori azioni.

Dopo aver calcolato il punteggio di fine partita, il vincitore è il giocatore con più denaro.