



*Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari
Versione 1.0 - Aprile 2001*

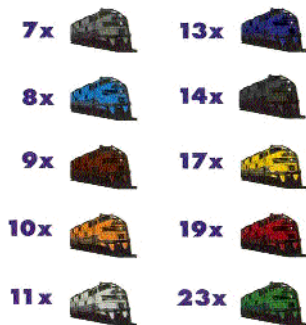
NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.
Tutti i diritti sul gioco Union Pacific sono detenuti dal legittimo proprietario.

GENERALITÀ

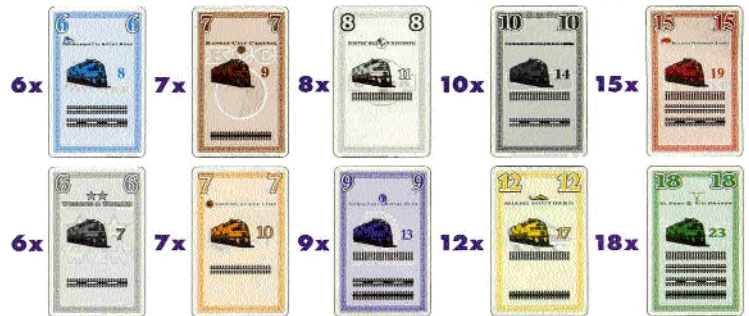
Union Pacific è il nome di una delle più grandi compagnie ferroviarie americane. Le sue ferrovie connettono molte delle più grandi città americane. Per favorire la crescita della sua rete ferroviaria, essa ha effettuato degli accordi con delle piccole compagnie le quali possono utilizzare i suoi binari. Ciò ha permesso alla Union Pacific di servire molte città. Le dieci compagnie più piccole sono visualizzate sulla mappa tramite le loro città di origine e le sezioni di percorso ferroviario che queste possono costruire. Ogni sezione di ferrovia connette due città e può contenere uno o due treni. Il numero di spazi indica in che modo le compagnie possono costruire lungo la sezione. I giocatori sono degli azionisti delle compagnie ferroviarie e si contendono la maggioranza azionaria delle compagnie. Essi sviluppano inoltre i sistemi ferroviari costruendo i percorsi per le compagnie. Dalla costruzione di queste reti ferroviarie, i giocatori guadagnano potere cercando di meritare i dividendi maggiori e terminare così il gioco molto ricchi.

COMPONENTI

131 locomotive



98 azioni delle dieci compagnie ferroviarie



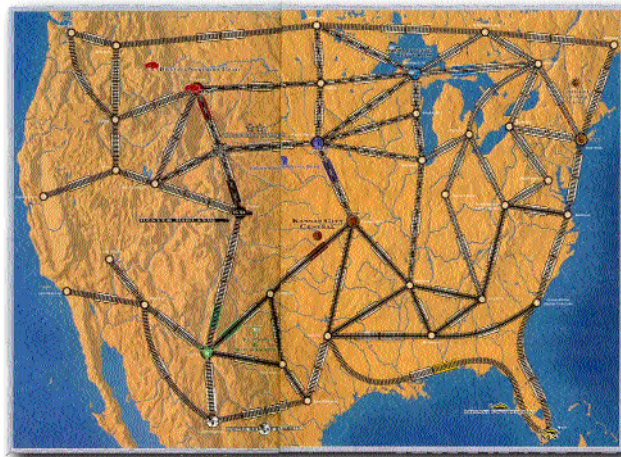
carte dividendo



20 azioni della Union Pacific



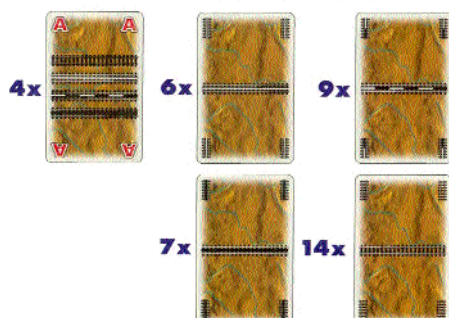
mappa di gioco



150 banconote



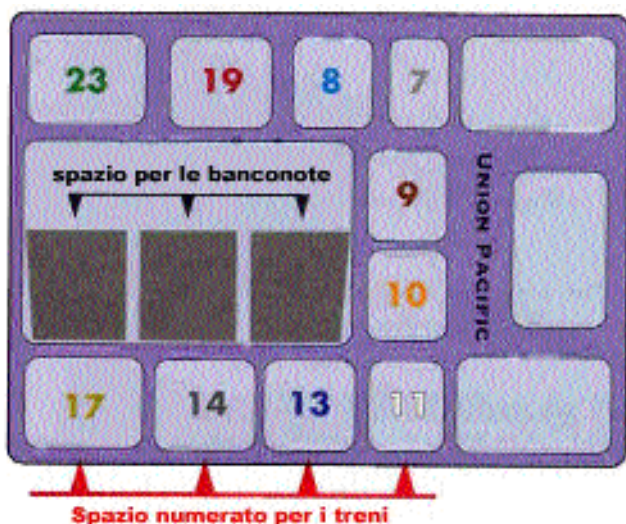
40 carte tracciato



carte sommario



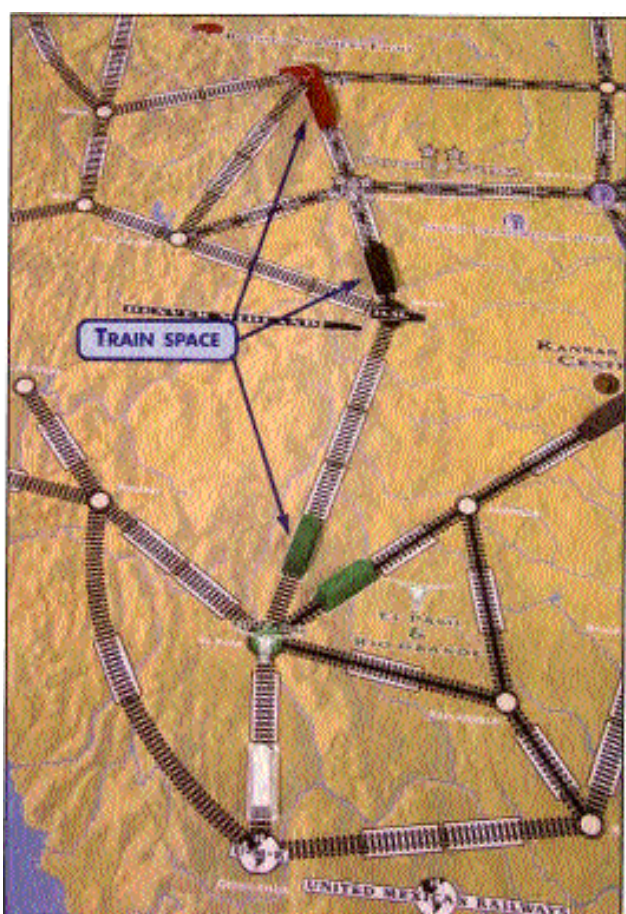
PREPARAZIONE



Piazzare la mappa al centro del tavolo.

Scegliere un giocatore che faccia da banchiere. Egli amministrerà i soldi e i treni.

Dividere i soldi e i treni per colore. Mettere i soldi nei tre contenitori appositi, disegnati per contenerli. Mettere i treni nei contenitori numerati, dividendoli per colore. Per esempio, mettete i 23 treni verdi nel contenitore con il numero "23".



Per ognuna delle dieci compagnie ferroviarie, uno spazio sulla mappa (due spazi per El Paso & Rio Grande) è colorato. Piazzate sulla mappa un treno del medesimo colore in ognuno di questi 11 spazi colorati. Lasciate il resto dei treni nei loro contenitori fino a quando non saranno utilizzati.

Ogni giocatore prende **una** carta sommario che riassume le informazioni delle 10 compagnie. Come tale, la Union Pacific non costruisce ferrovie, perciò non comparirà sulle carte sommario.



Mescolare le carte tracciato e distribuirne coperte, **tre** ad ogni giocatore. Piazzare le restanti carte tracciato in un mazzo coperto vicino alla mappa. Quando durante il gioco viene pescata l'ultima di queste carte, mescolate le carte scartate e riformate il mazzo delle pescate.



Ogni giocatore prende **un'**azione della Union Pacific e la aggiunge alle carte tracciato che si trovano nella sua mano. Piazzare le restanti carte azione dell'Union Pacific in un mazzo a fianco alla mappa.

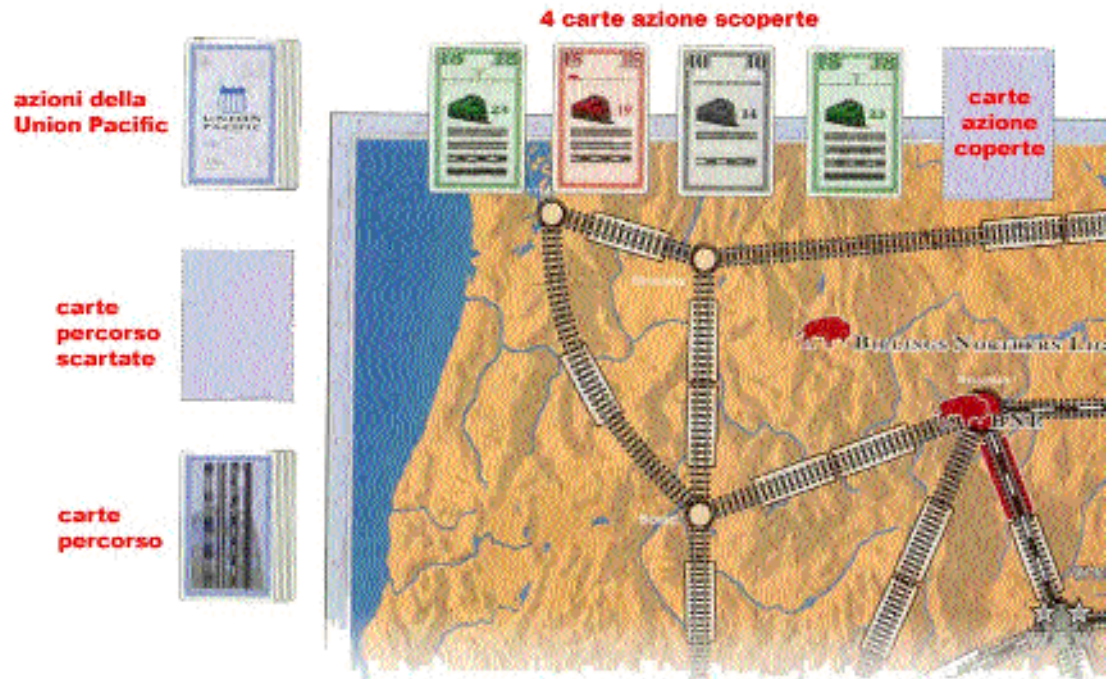


Mescolate le carte azione delle altre 10 compagnie e distribuitene **quattro** coperte ad ogni giocatore. Essi aggiungono tali azioni alla unica carta azione della Union Pacific e alle tre carte tracciato che possiedono. I giocatori, a questo punto, scelgono **una delle cinque** carte azione che possiedono e la piazzano a faccia in giù sul tavolo. I

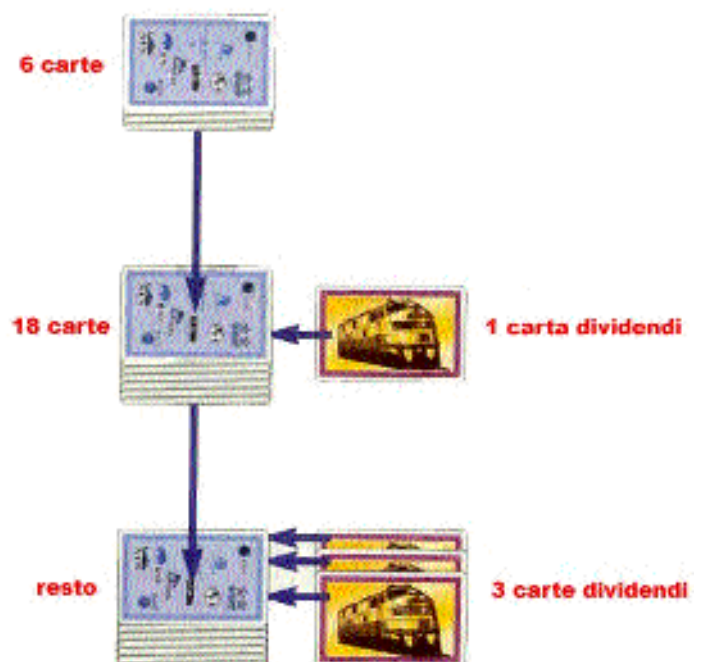


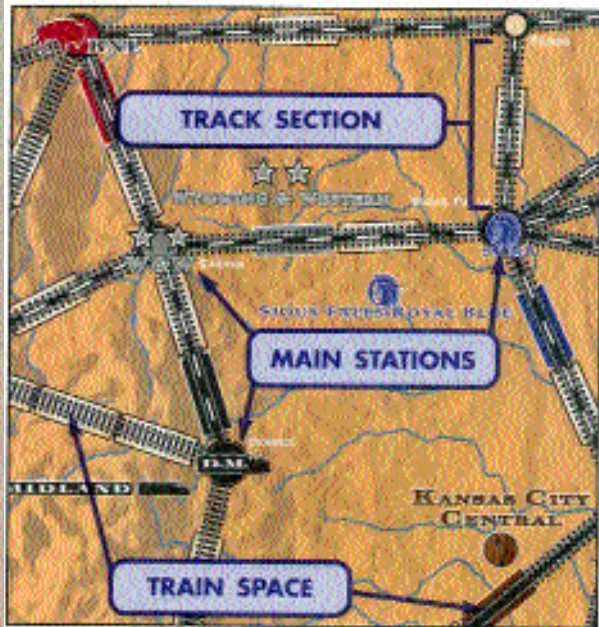
giocatore piazzano contemporaneamente tale carta sul tavolo. Queste prime azioni sono l'investimento iniziale per le compagnie ferroviarie. Le carte che si possiedono in mano, devono restare nascoste agli altri giocatori.

Pescare **quattro** carte dal mazzo azionario e piazzarle a faccia in su vicino alla mappa.



Dividere le carte azione rimanenti in tre mazzi. Il primo mazzo conterrà sei carte, il secondo 18 e il terzo le restanti. Mescolate assieme al mazzo più grande **tre** carte dividendi e piazzate il mazzo che si è formato a faccia in giù sul tavolo. Mescolate assieme al mazzo di 18 carte la **quarta** carta dividendo, formate un altro mazzo e piazzatelo coperto sopra al mazzo precedente. Poi mette il mazzo di 6 carte sopra il grosso mazzo. Mettere l'interno mazzo vicino alle quattro carte azione scoperte.





Il sistema ferroviario

Il sistema ferroviario sulla mappa è formato da sezioni di ferrovia, ognuna delle quali connette due città. Ogni sezione contiene uno, due, tre o quattro spazi per i treni. Il numero degli spazi per i treni contenuti nella sezione, determina quante diverse compagnie possono usare quella sezione per i loro percorsi. Questi spazi sono nei colori delle dieci compagnie più un undicesimo colore. Tali spazi colorati indicano la partenza dei percorsi delle compagnie. I giocatori possono usare gli spazi neutrali per costruire nuovi percorsi delle compagnie. Ognuna delle dieci compagnie possiede una stazione principale. Queste stazioni sono rappresentate sulla mappa con il colore ed lo stemma di ogni compagnia (chiamati stemmi quando si farà riferimento alle compagnie). La Union Pacific non ha né una stazione principale né treni per costruire dei percorsi.

I quattro tipi di percorso

Nel sistema ferroviario ci sono quattro diversi tipi di percorso. Con l'eccezione di "El Paso & Rio Grande" (EP & RG), le compagnie sono limitate ad uno, due o tre tipi di percorso. Le carte sommario e le carte azionarie espongono il tipo di percorso che un giocatore può usare quando accresce il tratto ferroviario di una compagnia.

Nome della compagnia	Stemma	Azioni	Treni	Percorso permesso	Nome della compagnia	Stemma	Azioni	Treni	Percorso permesso
UNITED MEXICAN RAILWAYS		8	11		EL PASO & RIO GRANDE		18 23		
EMPIRE STATE LINE		7	10		BILLINGS NORTHERN LIGHT		15 19		
KANSAS CITY CENTRAL		7	9		MIAMI SOUTHERN		12 17		
MARQUETTE ROCKY ROAD		6	8		DENVER MIDLAND		10 14		
WYOMING & WESTERN		6	7		SIoux FALLS ROYAL BLUE		9 13		

Le carte azione

Ogni compagnia ferroviaria possiede da 6 a 20 carte azione. Ogni carta espone il nome della compagnia e il suo stemma, il numero totale di azioni disponibili, quanti treni sono disponibili per la costruzione dei traccati e il tipo dei percorsi che i giocatori possono usare per allungare le loro ferrovie.



numero di azioni
 nome e stemma della compagnia
 numero di treni
 tipo di percorso



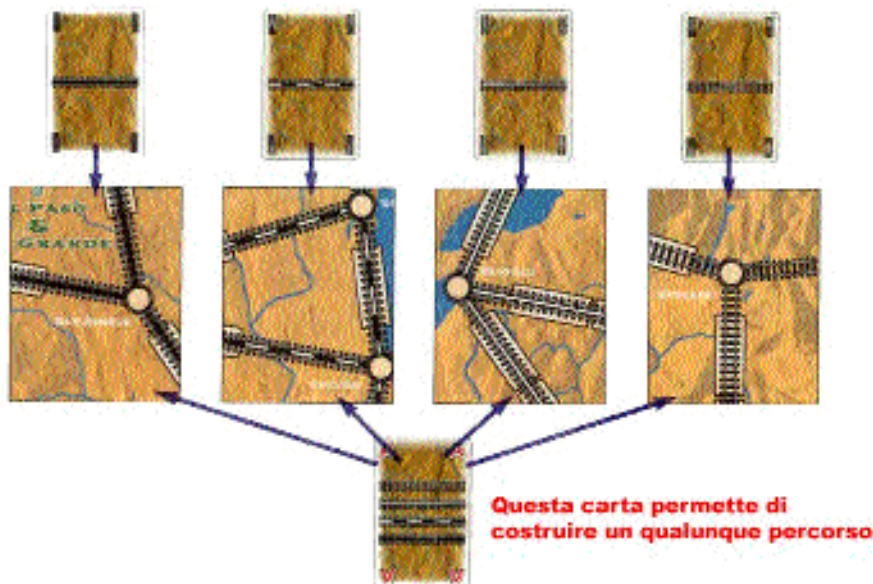
GIOCARRE

Comincia il giocatore più giovane. La partita prosegue poi in senso orario attorno al tavolo, fino al termine del gioco. Nel suo turno, un giocatore pesca una carta percorso e la aggiunge alla sua mano. Poi egli esegue **una** delle due azioni seguenti. Può costruire un tratto di ferrovia, aggiungendolo al percorso della sua compagnia (costruire un tratto) e pescare una carta azione, **oppure** può giocare una o più carte azione dalla sua mano (investimento azionario), piazzandole sulla mappa.

Costruire un Tratto Ferroviario

1. Scegliere una carta percorso

Il giocatore sceglie una delle sue quattro carte percorso e la piazza scoperta sul mazzo dei percorsi scartati. Questa carta determina il tipo di percorso su cui egli può piazzare un treno.



2. Scegliere una compagnia/treno

Il giocatore prende un treno dalla scorta. Il colore del treno deve essere uguale al colore della compagnia su cui si è aggiunto un tratto ferroviario. Il giocatore può piazzare il treno selezionato in uno spazio vuoto della mappa, solo se sono verificate le seguenti condizioni :

- * Il tipo di percorso sulla mappa deve essere uguale alla carta giocata.
- * La compagnia ferroviaria del treno giocato deve poter usare il tipo di percorso ove cui il treno viene piazzato.
- * Il treno deve essere piazzato su uno spazio neutrale.
- * La compagnia ferroviaria può anche non avere treni nella sezione selezionata.
- * La sezione selezionata deve connettere la stazione principale della compagnia tramite altre sezioni ove sono già stati piazzati dei treni (vedere esempio).

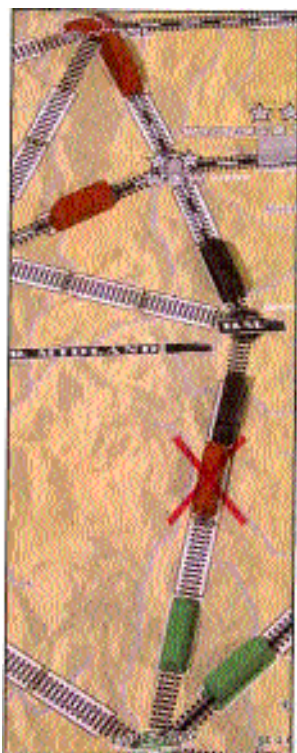


Un giocatore pesca una carta percorso e poi costruisce un tracciato o investe.

Ci sono carte percorso per ogni tipo di tracciato e carte per tracciati generici, che possono essere usati per qualunque tipo di percorso.

Esempio: Un secondo treno nero di Denver Midland non può essere piazzato nella sezione tra Denver ed El Paso.

Esempio: I treni rossi di Billings Northern Lights (BNL) che si trovano nella sezione tra Billings e Casper e quelli tra Casper e Salt Lake sono collegati a Billings con la stazione principale. Un giocatore non può piazzare un treno rosso nella sezione tra Denver ed El Paso fino a che sia la linea Denver-Casper oppure Denver-Salt Lake City contengano un treno rosso, e Denver è così connesso a Billings (o El Paso è connesso a Billings via Miami).



* Ci deve essere un treno disponibile nella riserva. Quando tutti i treni di una compagnia sono stati piazzati, tale compagnia non potrà più espandersi.

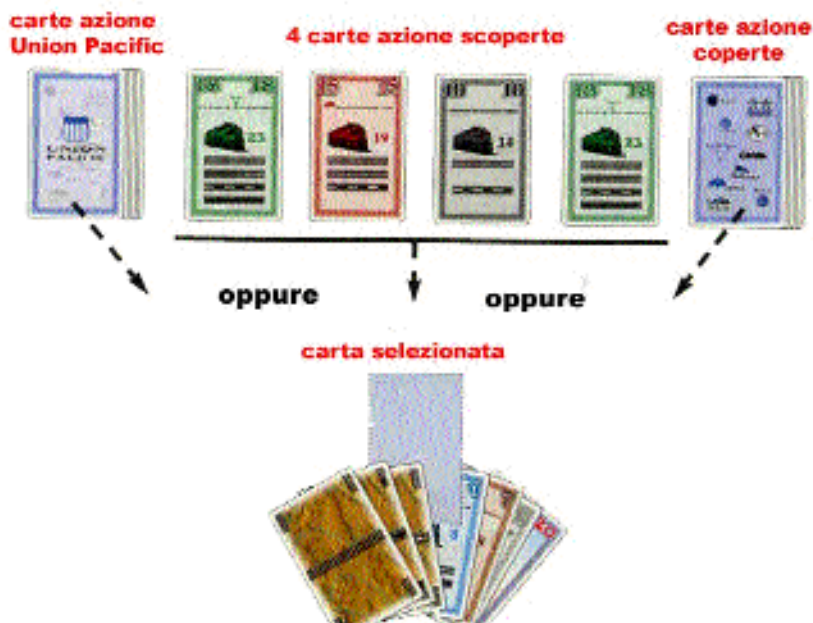
* Un giocatore può giocare il treno di una compagnia qualunque. Non ha bisogno di avere azioni della compagnia in cui piazza un treno.

3. Pescare una carta azione

Dopo aver piazzato un treno, il giocatore deve pescare una carta azione e tenerla in mano. Può sceglierla tra le quattro carte azione che si trovano scoperte sul tavolo, **oppure** pescare la prima carta che si trova sul mazzo delle carte azione, **oppure** ancora prendere una carta azione dal mazzo delle Union Pacific.

Se egli ha scelto di prendere la carta da una delle quattro scoperte,

Dopo aver costruito un tracciato, il giocatore pesca una delle quattro carte azione scoperte oppure la prima carta del mazzo delle carte azione, oppure ancora un'azione dell'Union Pacific.



dovrà rimpiazzarla immediatamente con la prima carta del mazzo delle carte azione. Con questo, il suo turno termina.

Nota: Se le quattro carte azione scoperte sono delle medesima compagnia ferroviaria, esse sono immediatamente rimosse dal gioco e scartate. Saranno poi rimpiazzate dalle prime quattro carte disponibili dal mazzo delle carte azione. Le azioni rimosse in questo modo non potranno essere viste dai giocatori.

La compagnia ferroviaria Union Pacific

Le azioni della Union Pacific sono trattate come le azioni delle altre dieci compagnie ferroviarie. Dopo aver costruito un tratto ferroviario, un giocatore può, nel momento in cui decide di pescare una carta azione, pescare una carta azione della Union Pacific invece di quella di una delle dieci compagnie. Quando il mazzo delle carte azione della Union Pacific è terminato, non saranno più disponibili queste azioni.

Nota: Dopo aver pescato una carta, un giocatore può scambiare qualunque carta azioni nella sua mano con una carta del mazzo delle carte Union Pacific (se ce ne sono ancora). La carta azione può essere anche la carta appena pescata oppure una che si trova nella propria mano (inclusa un'altra carta Union Pacific). Se fa ciò, il giocatore tiene la carta appena pescata della Union Pacific nella sua mano, e scarta una delle sue. La carta scartata deve essere tenuta nascosta e non può essere mai vista dagli avversari.

Durante gli investimenti, le azioni della Union Pacific sono trattate allo stesso modo di quelle delle altre compagnie. A diversità delle altre compagnie, la Union Pacific non ha treni e non può possedere tratti ferroviari a suo beneficio.

Investimenti

1. Giocare una o più carte azione.

Dopo che all'inizio del suo turno, un giocatore ha pescato una carta percorso, egli può decidere di fare un investimento. Per investire, egli mette delle azioni scoperte sul tavolo. Egli può giocare una o più carte azioni di **una** compagnia ferroviaria,



oppure **una** carta azione di **due** compagnie ferroviarie.



Le azioni della stessa compagnia sono piazzate sovrapposte sulla mappa. Il giocatore può usare queste azioni per aggiungere azioni a quelle che possiede oppure piazzare la prima azione di una compagnia.

Per quanto
converne gli
investimenti, non
c'è differenza tra
le azioni della
Union Pacific e
quelle delle altre
compagnie
ferroviarie.

La Union Pacific
non possiede
treni e nemmeno
una stazione
principale

Quando investe,
un giocatore può
usare una o più
azioni di una
stessa compagnia
oppure
esattamente
un'azione di due
compagnie

Viene scartata una carta percorso

“El Paso & Rio Grande” ha due treni: il suo valore è di 3 milioni di dollari (2 treni + la stazione principale).

“Sioux Falls Royal Blue” ha 5 treni: il suo valore è di 6 milioni di dollari (5 treni + la stazione principale).

I dividendi sono pagati solo agli azionisti primario e secondario di una compagnia.

Per organizzare il pagamento dei dividendi, i giocatori iniziano con la EP&RG e si spostano tra le altre compagnie come indicato dalle carte sommario. Dopo aver fatto ciò, vengono pagati anche i dividendi della Union Pacific.

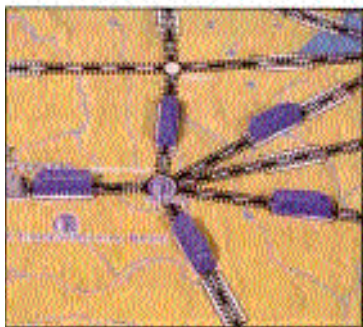
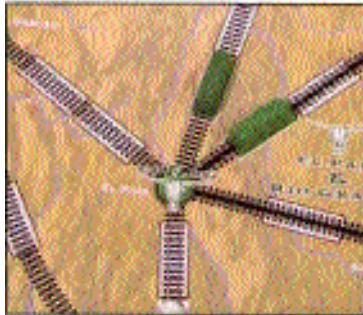
2. Scartare una carta percorso

Il giocatore termina il suo turno scartando una delle sue quattro carte percorso. Quando si investe, non si possono piazzare treni né pescare carte azione.

Nota: Solo le azioni che si trovano sul tavolo sono considerate parte dell'investimento di un giocatore, che gli permettono di guadagnare sul pagamento dei dividendi.

Pagamento dei dividendi

Quando un giocatore pesca una carta dividendi dal mazzo delle carte azione, egli la piazza immediatamente scoperta sul tavolo, e annuncia i dividendi. Prima che vengano pagati i dividendi, il giocatore pesca la carta successiva dal mazzo delle azioni e la piazza subito sulla mappa oppure la tiene in mano, come desidera. Se anche questa seconda carta è un dividendo, verranno pagati dei dividendi doppi. I dividendi a questo punto vengono pagati, e la carta dividendi viene scartata. Il gioco proseguirà in senso orario.



L'ammontare dei dividendi pagati si basa sul numero dei treni che sono stati giocati su quella compagnia. Un milione di dollari viene aggiunto per rappresentare la stazione principale. All'inizio del gioco, tutte le compagnie hanno un valore dei dividendi di 2 milioni di dollari (1 treno più la stazione principale), ad eccezione della EP&RG che ha un valore di 3 milioni di dollari (2 treni più la stazione principale).

Durante la partita, il valore dei dividendi di una compagnia viene incrementato di 1 milione di dollari per ogni treno aggiunto alla compagnia.

Non tutti gli azionisti di una compagnia potranno ricevere i dividendi. Il giocatore che possiede il maggior numero di azioni di

EL PASO & RIO GRANDE Valore = 3 Milioni di dollari	SIoux FALLS ROYAL BLUE Valore = 6 milioni di dollari
Anna ha 3 azioni => azionista primario	Anna ha 4 azioni => azionista primario
Frank ha 2 azioni => azionista secondario	Bob ha 2 azioni => azionista secondario
Gary ha 1 azione => non guadagna dividendi	Clarissa ha 1 azione => non guadagna dividendi

una compagnia ferroviaria è l'azionista principale e riceve il valore completo dei dividendi, come calcolato più sopra. Il giocatore con il successivo numero di azioni è l'azionista secondario e riceve metà dei dividendi calcolati (arrotondati per difetto). Sarà compito del banchiere distribuire i soldi ai giocatori.

Nota: Solo le azioni investite che si trovano sul tavolo vengono usate per determinare il primo e il secondo azionista. Le azioni che si hanno in mano non contano.

Considerazioni speciali sul pagamento dei dividendi

Se un giocatore ha tutte le azioni investite in un'unica compagnia ferroviaria, egli riceverà l'ammontare dei dividendi pari alla somma dei dividendi del giocatore primario più quelli del giocatore secondario.

Se più giocatori sono alla pari come numero di azioni investite in una compagnia ferroviaria, l'ammontare dovuto all'azionista primario va sommato a quello dovuto all'azionista secondario, poi diviso per due (arrotondato per difetto) e distribuito tra i giocatori alla pari. Gli azionisti che possiedono meno azioni di quella compagnia, non ricevono soldi.

Se c'è un solo azionista primario, ma più azionisti secondari alla pari, l'azionista primario ottiene i suoi dividendi come al solito. Gli azionisti alla pari per il secondo posto, si dovranno dividere i dividendi dell'azionista secondario. Dato che anche questo importo è arrotondato per difetto, potrebbe succedere che tali azionisti non ricevano comunque nulla (vedere esempio).

Ci sono quattro pagamenti di dividendi durante una partita. Essi si verificano quando viene pescata una carta appropriata. Dopo che sono stati pagati tutti e quattro i dividendi, il gioco termina.

Pagamento dei dividendi per la Union Pacific

Tabella dei dividendi della Union Pacific (UP)				
	1°	2°	3°	4°
Primo azionista	\$0 Mill.	\$10 Mill.	\$15 Mill.	\$20 Mill.
Secondo azionista	\$0 Mill.	\$8 Mill.	\$12 Mill.	\$16 Mill.
Terzo azionista	\$0 Mill.	\$6 Mill.	\$9 Mill.	\$12 Mill.
Quarto azionista	\$0 Mill.	\$4 Mill.	\$6 Mill.	\$8 Mill.
Quinto azionista	\$0 Mill.	\$2 Mill.	\$3 Mill.	\$4 Mill.

La Union Pacific (UP) paga fino ai primi cinque azionisti, invece dei primi due come succede per le altre compagnie ferroviarie. Il valore dei pagamenti per la Union Pacific aumenta nel corso della partita. Nel primo pagamento di dividendi le azioni della UP non hanno valore. Per i seguenti tre pagamenti i giocatori ricevono i soldi in base alle azioni possedute, come esposto nella tabella sotto.

Esempio: una compagnia ha un dividendo di 7 milioni di dollari con 3 azioni alla pari come azionista primario. Essa riceve 3 milioni di dollari ($7+3 = 10/3 \Rightarrow 3$).

Un'altra compagnia ha un dividendo di 5 milioni di dollari. L'azionista principale riceve 5 milioni. Con tre pareggi al secondo posto, nessuno riceve soldi ($5/2 = 2$; $2/3 \Rightarrow 0$ - arrotondato per difetto).

Esempio: nel secondo pagamento di dividendi, il primo azionista della UP riceve 10 milioni di dollari, il secondo azionista ne riceve 8, ecc.

Esempio: se al terzo pagamento dei dividendi, tre giocatori sono alla pari per l'azionista principale, ognuno di loro riceve 12 milioni ($15 + 12 + 9 = 36 / 3 \Rightarrow 12$).

Considerazioni speciali sul pagamento dei dividendi della Union Pacific

Se più di cinque giocatori hanno investito nella Union Pacific essi ricevono i soldi solo in base alla loro posizione sul tavolo. Posizioni non utilizzate **non** sono divise tra questi azionisti.

Se più giocatori sono alla pari sul maggior numero di azioni della Union Pacific possedute, i dividendi sono sommati e divisi tra i giocatori alla pari (arrotondato per difetto).

Se più giocatori sono alla pari per i posti dal secondo a quinto, anche in questo caso i dividendi sono sommati e divisi tra i giocatori alla pari.

FINE DEL GIOCO

Una partita termina quando sono pagati quattro dividendi. Il giocatore con più soldi è il vincitore. Le carte in mano non hanno nessun valore.

REGOLE SPECIALI PER UNA PARTITA A 2 GIOCATORI

Perché questo gioco rimanga eccitante anche con due giocatori, usate le seguenti regole modificate.

Una partita termina quando vengono pagati tre dividendi. La quarta carta dividendo viene messa normalmente nel mazzo, ma non viene utilizzata.

Quando viene pescata la terza carta di pagamento dei dividendi, i giocatori dividono per compagnia le quattro carte azione che si trovano scoperte sul tavolo e il mazzo delle azioni. Queste e le restanti azioni della Union Pacific appartengono ad un terzo giocatore immaginario. Ora verrà eseguito il quarto pagamento dei dividendi considerando anche l'immaginario terzo giocatore, il quale potrebbe avere buone possibilità di vincere il gioco.

VARIANTE SULLE CARTE DIVIDENDO

Per rendere più distribuito nella partita il pagamento dei dividendi, suggeriamo i seguenti cambiamenti:

dopo che ogni giocatore ha ricevuto le sue azioni e le quattro carte azione sono state piazzate scoperte sul tavolo, rimuovete 24 carte azione e separatele in quattro mazzi di sei carte ognuno. Poi separate le restanti carte azione in altri mazzi approssimativamente uguali. Mescolate una carta pagamento dei dividendi in ognuno dei mazzi preparati con 6 carte. Ricostruite poi il mazzo delle carte azione, partendo da un mazzo che contiene una carta dividendi, e poi intervallando con un mazzo senza carta dividendi.