

Gioco Avanzato - regole per il Sistema Azionario

Il gioco avanzato introduce nel gioco un sistema azionario. I giocatori non "posseggono" una compagnia, avranno delle partecipazioni azionarie in diverse compagnie. Il giocatore con la maggioranza delle azioni di una compagnia, la controllerà. E' più semplice pensare a voi stessi come coloro che controllano un fondo di investimento che ha un particolare interesse nelle ferrovie.

Ogni compagnia ha 10 azioni. Il prezzo delle azioni di una compagnia viene impostato all'inizio della partita. Una compagnia può raccogliere soldi per costruire binari emettendo una o più azioni proprie.

Il turno è diviso in 3 fasi.

Nella 1^a fase le compagnie hanno tre round per costruire binari e consegnare le merci. Una compagnia può costruire uno o due collegamenti durante un round. Non c'è un limite al numero di treni quando si consegnano le merci, ma il pagamento avviene una sola volta, non c'è un incremento permanente delle entrate.

Nella 2^a fase le compagnie pagano i dividendi agli azionisti. Il valore delle azioni viene modificato in funzione dell'ammontare dividendo pagato.

Nella 3^a fase le compagnie provano a fondersi. Il giocatore che controlla una compagnia può proporre una fusione. Se entrambe le compagnie la approvano, la fusione si concretizza. Parte della strategia del gioco è creare delle compagnie ferroviarie che diventeranno il bersaglio di una fusione per aiutare la tua compagnia principale ad aumentare la propria rete di binari.

Infine i giocatori hanno l'opportunità di comprare azioni. Questo permetterà di consolidare il controllo di una compagnia oppure ad altri giocatori di prendere il controllo. Il prezzo pagato non modificherà il valore delle azioni.

Le azioni di una compagnia vengono tenute sulla scheda della compagnia e il controllore della compagnia deciderà se metterle in vendita oppure no.

Il gioco finisce quando un certo numero di città viene svuotato di cubi merce. Il giocatore con più denaro alla fine della partita sarà il vincitore. Tutte le azioni vengono incassate al loro prezzo attuale meno le obbligazioni in essere.

Iniziare il gioco

Vanno riposti nella scatola: le carte Magnate delle Ferrovie, le carte Operazioni, le tessere Nuova Città e le tessere Motore. Questi componenti non vengono utilizzati nel Gioco Avanzato.

I giocatori iniziano con \$20.000 ciascuno (\$25.000 ciascuno nelle partite a 2/3 giocatori). Determinate casualmente chi riceverà il segnalino 1° giocatore. Segnate il valore delle azioni di ogni compagnia con l'apposito segnalino (usate la traccia dei punti vittoria invece del valore dei dividendi. Questo numero rappresenta il valore dell'azione in migliaia di dollari). Il valore iniziale delle azioni (in migliaia di dollari) per ogni compagnia viene mostrato nella plancia Azioni Disponibili delle Compagnie (Available Company Shares). Per ogni compagnia metti 5 azioni sulla plancia Azioni Disponibili delle Compagnie e le altre 5 sulla plancia della Compagnia. Piazza un treno di ogni colore sullo spazio zero della traccia degli incassi.

A questo punto i giocatori, a turno, partecipano ad un'asta per le Azioni Disponibili delle Compagnie finché tutti non hanno passato. Il primo giocatore inizia selezionando le azioni di una Compagnia su cui fare l'asta e dichiara la sua offerta iniziale. Questa offerta deve essere almeno uguale al valore iniziale delle azioni di quella compagnia. In senso orario i giocatori devono o rilanciare, o passare l'asta per quella compagnia. L'ultimo giocatore che rimane paga la sua offerta alla compagnia (mette i soldi sulla plancia della Compagnia), prende un'azione dalla plancia Azioni Disponibili delle Compagnie e prende la plancia della Compagnia (se ne prende il controllo - vedi Controllare una Compagnia).

Se il vincitore dell'asta è colui che è partito, allora il giocatore successivo in senso orario seleziona un'azione di una Compagnia per un'altra asta e fa la sua offerta. Altrimenti tocca al giocatore precedente scegliere un'azione e fare un'offerta (ogni giocatore deve poter fare almeno una scelta di quale azione mettere all'asta).

Un giocatore può scegliere di passare invece di scegliere un'azione di una compagnia su cui iniziare un'asta. Se un giocatore decide di passare (invece di iniziare un'asta) non potrà più iniziare o partecipare ad ulteriori aste della fase di setup. Ripetete questo processo finché tutti i giocatori non hanno passato la possibilità di iniziare un'asta.

Le aste procedono come descritto e continuano finché ogni giocatore non ha passato. Dai il segnalino 1° giocatore al giocatore alla sinistra dell'ultimo giocatore che ha comprato un'azione.

Controllare una Compagnia

Una compagnia è controllata dal giocatore che ha la maggioranza delle azioni. Quando un giocatore controlla una compagnia prende la plancia di quella Compagnia. Un giocatore perde il controllo di una compagnia solamente quando un altro giocatore ha PIU' azioni di lui di quella compagnia (es. se il giocatore che controlla una compagnia ha lo stesso numero di azioni di un altro giocatore, mantiene il controllo di quella compagnia).

Quando un giocatore compra la prima azione di una compagnia ne acquisisce immediatamente il controllo.

Denaro

Il denaro che si trova su una plancia di una Compagnia appartiene a quella compagnia. Il denaro in mano ad ogni giocatore, appartiene a quel giocatore. Un giocatore non può spostare il denaro dalla plancia di una Compagnia al proprio e viceversa.

Emettere Azioni

Se una compagnia ha bisogno di denaro, può emettere un'azione. L'azione viene spostata dalla plancia della Compagnia alla plancia Azioni Emesse. La compagnia riceve un ammontare di denaro pari all'attuale valore delle azioni. Una compagnia può emettere azioni solamente quando ha necessità di denaro. Il denaro serve a costruire i binari e completare una fusione. Una compagnia non può emettere azioni per ottenere denaro al fine di distribuire dividendi maggiori (sebbene i soldi incassati per avere emesso un'azione si possono usare per pagare i dividendi).

Obbligazioni

Se una compagnia ha emesso tutte le sue azioni, allora può emettere obbligazioni. Ogni obbligazione emessa fa incassare immediatamente alla compagnia \$5.000. Durante la fase del Pagamento Dividendi si pagano \$1.000 alla banca per ogni obbligazione emessa. Una compagnia può estinguere un'obbligazione emessa pagando \$5.000 alla banca nella fase Pagamento Dividendi, dopo avere pagato gli interessi. Quando una compagnia emette un'obbligazione, piazza un certificato sulla plancia della compagnia. Il numero massimo di obbligazioni che una compagnia può emettere è uguale al numero di collegamenti completi della compagnia (ci deve essere una garanzia collaterale). Le obbligazioni non estinte alla fine del gioco, riducono il valore delle azioni di uno per ogni obbligazione.

Non si possono emettere obbligazioni per pagare i dividendi.

Giocare la partita

Un turno è suddiviso nelle seguenti fasi:

- 1. TURNI DELLA COMPAGNIA**
- 2. PAGAMENTO DIVIDENDI**
- 3. FASE DELLE FUSIONI**
- 4. FASE ASTA PER NUOVE AZIONI**

Turni della Compagnia

L'ordine di gioco di questa fase è determinato dal valore delle azioni, partendo dall'azione con il valore più alto e scendendo verso quella con il valore più basso. In caso di parità, la compagnia in cima alla pila va per prima (es. la compagnia che è stata l'ultima ad essere spostata a quel valore di azione).

Quando è il turno di una compagnia, il giocatore che la controlla decide che azione verrà intrapresa. Ci sono tre possibili azioni: COSTRUIRE UN BINARIO, CONSEGNARE UN CUBO MERCE e PASSARE.

1. COSTRUIRE UN BINARIO

Una compagnia può costruire uno o due collegamenti durante l'azione Costruire un Binario. Il primo collegamento ha il normale costo legato al terreno su cui viene edificato. Il secondo collegamento costa \$2.000 extra per ogni esagono in aggiunta al normale costo del terreno.

Ogni collegamento può essere lungo quanto si desidera. Un collegamento deve essere completato nella stessa azione in cui viene iniziato (non sono ammessi collegamenti incompleti).

La prima volta che una compagnia costruisce, può partire da qualunque città sulla mappa. Tutte le future costruzioni devono essere connesse a collegamenti preesistenti.

2. CONSEGNARE UN CUBO MERCE

Il giocatore che controlla la compagnia può consegnare un cubo merce. la maggior parte delle regole del gioco base si applicano normalmente: i cubi si devono fermare alla prima città dello stesso colore del cubo. I cubi devono essere trasportati verso una città del loro stesso colore. Nessun cubo può essere consegnato ad una città grigia. Il primo collegamento utilizzato deve essere di proprietà della compagnia che esegue il trasporto. Quando l'ultimo cubo viene rimosso da una città, piazza il segnalino Città Vuota su quella città.

Un cubo può essere spostato per un qualunque numero di collegamenti (non c'è un livello di Motore del treno). Un cubo può essere spostato attraverso i binari di diverse compagnie, la compagnia proprietaria del binario muoverà il segnalino delle entrate della compagnia (non quello del valore delle azioni) di 1 spazio in avanti per ogni collegamento utilizzato.

In una mossa di consegna, una compagnia deve usare un numero di collegamenti propri pari o superiore a tutti i collegamenti delle altre compagnie combinati insieme (es. se la compagnia rossa sposta un cubo utilizzando 1 collegamento verde e 2 gialli, dovrà usare almeno 3 collegamenti rossi).

3. PASSARE

La compagnia non fa azioni.

Utilizza un segnalino Città Vuota per tenere il conto dei round completati. La fase finisce dopo tre round completi.

Dopo tutti e tre i round compagnia, le compagnie raccolgono le entrate in base al loro segnalino entrate (un treno del loro colore) sull'apposita traccia. Dopo che le entrate sono state risolte, ma prima che vengano distribuiti i dividendi, resettate tutti i segnalini delle entrate delle compagnie, portandoli a zero.

Pagamento Dividendi

L'ordine di gioco va dalle azioni di valore maggiore a quelle di valore inferiore.

La compagnia paga \$1.000 per ogni obbligazione emessa. Dopo avere pagato, il giocatore che controlla la compagnia può decidere di estinguere un qualunque numero di obbligazioni al costo di \$5.000 ognuna.

Nel caso fortuito in cui la compagnia non riuscisse a pagare gli interessi sulle obbligazioni, dovrà emettere altre obbligazioni per pagare gli interessi dovuti. La compagnia non pagherà gli interessi su queste obbligazioni appena emesse fino al prossimo turno.

Se la compagnia non riuscisse a pagare gli interessi e non potesse emettere altre obbligazioni, dovrà dare tutto il suo denaro alla banca e il prezzo delle azioni scenderà di 2 perché non ha pagato i dividendi.

Il giocatore che controlla la compagnia decide quanto denaro destinare al pagamento dei dividendi.

Se non vengono pagati dividendi, il prezzo dell'azione scende di 2.

Se il dividendo è la metà del prezzo dell'azione o meno (ma maggiore di zero), allora il prezzo dell'azione scende di 1.

Nota: il prezzo delle azioni non può mai scendere sotto 1.

Se il dividendo è inferiore al prezzo delle azioni, ma più della metà, il prezzo delle azioni rimane invariato.

Se il dividendo è maggiore o uguale al prezzo delle azioni, allora dividi il valore del dividendo per il prezzo delle azioni e arrotonda per difetto. Aumenta il prezzo delle azioni di questo valore. Nota: i dividendi non potranno mai essere più alti di 3x il prezzo delle azioni.

Es. La compagnia nera ha un prezzo delle azioni pari a 6. Il giocatore che la controlla paga un dividendo di \$17.000. $17/6$ (arrotondato per difetto) = 2, quindi il prezzo delle azioni diventa 8 (6+2).

Quando il giocatore che controlla la compagnia ha determinato l'ammontare da distribuire come dividendi, questo viene suddiviso tra le azioni emesse (sia quelle detenute dai giocatori, sia tra quelle sulla plancia Azioni Emesse). Dividi l'ammontare dei dividendi per il numero delle azioni (arrotondando per difetto). Ogni azione riceve questo ammontare: i giocatori ricevono il denaro per le loro azioni e la banca per le azioni sulla plancia Azioni Emesse. Se il denaro non si può dividere equamente tra le azioni, la banca prende l'eccedenza.

Se una compagnia non è sotto il controllo di nessuno (nessun giocatore detiene azioni di quella compagnia), non vengono pagati dividendi e non si modifica il prezzo delle azioni.

Dopo che tutti i dividendi sono stati pagati, ogni giocatore riceve \$5.000 dalla banca.

Fase delle Fusioni

L'ordine di gioco, in questa fase, va dall'azione di valore inferiore a quella di valore maggiore. Il giocatore che controlla la compagnia può suggerire una fusione fra compagnie: le compagnie si possono fondere solo se sono connesse.

Si vota tra gli azionisti della compagnia che vuole fare la fusione. Ogni azione dà diritto ad un voto. I giocatori rivelano la loro decisione simultaneamente. In caso di pareggio il giocatore che detiene il controllo (maggioranza delle azioni), ha il voto decisivo. Se questa votazione passa favorevolmente, una simile viene effettuata per la compagnia che verrà acquisita.

Se entrambe le compagnie sono favorevoli alla fusione, allora la compagnia incorporante deve comprare ogni azione disponibile della compagnia incorporata ad un prezzo pari al valore attuale + \$1.000 per azione. La compagnia incorporante può emettere azioni per raccogliere il capitale necessario alla fusione. Anche le azioni nella plancia Azioni Emesse devono essere acquistate: questo denaro va alla banca.

La compagnia incorporante mette un proprio treno sui collegamenti della compagnia acquisita. La compagnia acquisita non esiste più. Potrà rientrare in gioco come una nuova compagnia. Piazza cinque azioni sulla plancia Azioni Disponibili delle Compagnie e le altre sulla plancia della compagnia. Il valore delle azioni viene resettato e torna quello iniziale (vedi setup).

Fase Asta per Nuove Azioni

L'ordine di gioco procede in senso orario, partendo dal giocatore che ha il segnalino 1° giocatore.

Un giocatore può mettere all'asta un'azione.

L'azione può trovarsi sia sulla plancia Azioni Emesse, che sulla plancia Azioni Disponibili delle Compagnie.

Se l'azione viene presa dalla plancia Azioni Emesse, allora il denaro pagato andrà alla banca (questo perché le compagnie hanno già ricevuto il denaro per quell'azione quando è stata emessa dal giocatore che controllava la compagnia).

Se l'azione viene presa dalla plancia Azioni Disponibili delle Compagnie, allora il denaro pagato andrà alla compagnia.

L'asta seguirà lo stesso procedimento di quello di inizio partita con una sola eccezione: l'offerta minima sarà pari al valore attuale dell'azione, non quello iniziale.

Se una compagnia viene messa fuori dal gioco a causa di una fusione, può rientrare in questa fase. Il valore iniziale delle azioni dipende dal colore.

L'indicatore dell'ordine di turno passa al giocatore alla sinistra dell'ultimo giocatore che ha vinto un'asta.

Fine del Gioco

Il gioco finisce alla fine del turno in cui un certo numero di città viene svuotato. Il valore di default è pari a 16 città vuote. I giocatori possono però usare lo stesso diagramma di città vuote in base ai giocatori che viene utilizzato nel gioco base o accordarsi per un determinato numero di città vuote ad inizio partita.

Se una compagnia ha delle obbligazioni emesse a fine partita, riduci il valore delle azioni di uno per ogni obbligazione in essere (fino ad un minimo di zero). I giocatori monetizzano le loro azioni (al valore delle azioni, non quello dei dividendi). Il giocatore con più denaro vince.

Es. Sean ha 4 azioni della compagnia Blu e 1 azione della compagnia Gialla. Ha \$12.000 in cassa. Il valore delle azioni della compagnia Blu è 14, quello delle azioni della compagnia Gialla è 9. La compagnia Blu ha emesso 2 obbligazioni. La compagnia Gialla non ne ha emessa nessuna.

12 (prezzo delle Blu - obbligazioni) x 4 (n° azioni Blu di Sean) = \$48.000

9 (prezzo delle Gialle) x 1 (n° azioni Gialle di Sean) = \$9.000

Denaro in cassa = \$12.000

Totale = \$69.000

FAQ

Domanda :

Quando avviene una fusione tra Compagnie, cosa si fa col denaro liquido della Società acquisita ?
E delle sue Obbligazioni ?

Risposta :

In una fusione, la Compagnia che assorbe acquisisce tutte le linee ferroviarie della Compagnia inglobata (come specificato nel manuale).

Parimenti si fa carico di tutto l'assetto economico globale della Compagnia assorbita, ovvero eredita eventuale Cassa Liquida ed eventuali Obbligazioni Emesse (omissis nel manuale).

Domanda :

Quali Azioni devono essere acquistate per effettuare una Fusione ?

Risposta :

Tutte le Azioni possedute dai giocatori e dalla Banca (queste ultime si trovano sulla Tabella Azioni Emesse – Issue Shares Box).

Esempio : In una partita a 4 giocatori Tom possiede 2 Azioni della Compagnia Rossa, Mike ne possiede 1. La Banca (Issued Shares Box) 1 a sua volta. Ci sono 2 Azioni nel riquadro Azioni Disponibili della Compagnia stessa (Available Company Shares Box) e 4 Azioni nella pila della Compagnia.

Un'altra Compagnia, per assorbire la Compagnia Rossa, deve acquistare 4 Azioni : quelle di Tom, di Mike e della Banca. Le altre non influiscono sulla Fusione.

Domanda :

Una Compagnia può effettuare più di una Fusione per Turno ?

Risposta :

No.

Domanda :

Cos' è la strategia del "Fare Niente" ?

Risposta :

E' un modo di giocare un po' inaspettato. In poche parole, un giocatore acquista una Azione di una Compagnia di cui risulta essere unico azionista e quindi Presidente (ovvero nessun altro giocatore ha Azioni della stessa Compagnia). Durante la "Fase di Compagnia", egli 'passa' per tutti e tre i Round che la compongono, facendo letteralmente "niente". A questo punto, nella fase successiva emette Dividendi pari all' ammontare totale della Cassa della Compagnia solo a se stesso (ne è l' unico azionista). Il prezzo di riferimento della sua Azione sale, egli recupera tutto il denaro speso in un turno, e può ripetere questo processo all' infinito.

Domanda :

Accidenti! Questo non sembra corretto! Cosa fare per fermarlo ?

Risposta :

Comprare Azioni delle Compagnie di questo giocatore. I Dividendi staccati si dividono a metà (o meno), inducendo il giocatore "speculatore" a fare qualcosa di diverso.

Domanda :

Esiste un ritocco ufficiale al Regolamento che impedisca la strategia del "Fare Niente" ?

Risposta:

Sì! Grazie a molte persone attive su BGG, sono state avanzate diverse soluzioni, ed a seguito di playtesting abbiamo deciso di aggiungere una NUOVA REGOLA atta a fermare questa strategia scorretta e contraria allo spirito del gioco :

REGOLA : I giocatori devono consegnare merce almeno una volta durante la Fase-Compagnia per staccare Dividendi.

Alcuni giocatori lamentano che l' applicazione di questa Regola possa causare un inaspettato e prematuro termine del Gioco, così a discrezione dei Giocatori, abbiamo pensato due ulteriori Varianti :

Variante 1 : Applicare la Regola precedente, ma aumentare il numero di Citta' vuote che determini la fine della partita.

Variante 2 : Invece di forzare almeno una Consegna per Turno per staccare Dividendi, i Giocatori che "Passano" per 2 o più Round della Fase-Compagnia non possono emettere Dividendi per quel Turno.

Domanda :

Le Tratte Principali (Major Lines) sono disponibili nel Gioco Avanzato ?

Risposta :

No, lo sono soltanto nel Gioco-Base.

Domanda :

A cosa serve la Tabella-Punteggio Extra (Extra Track Board) staccata dal Tabellone ?

Risposta :

Per tenere traccia dei prezzi delle Azioni nel Gioco Avanzato. Il Percorso-Punteggio (Track-Board) sulla Mappa principale è utilizzata per aggiornare le Entrate di ogni Compagnia in ogni singolo Turno (e poi viene resettata alla fine di ognuno).

Domanda :

Quante Città-Vuote determinano la fine del Gioco ?

Risposta :

Nel Regolamento-Base, dipende dal numero di giocatori. Nel Regolamento Avanzato, il numero è stato fissato a 16 (opzionalmente, anche in questa modalità, si può far riferimento al numero di giocatori).

Domanda :

Il denaro Personale è Pubblico o Privato ?

Risposta :

Dipende dal gruppo di gioco. Se alla partita partecipano giocatori perlopiù principianti o se si sta cercando di imparare le Regole, il Denaro è Pubblico. I giocatori devono decidere tale dettaglio di comune accordo prima dell' inizio del match. Noi raccomandiamo di considerare il Denaro "Pubblico" nelle prime partite, e "Privato" nelle successive, quando si è presa familiarità col gioco.

Domanda :

Perché ci sono alcune importanti Città sulla Mappa ed altre no? Perché alcune di esse hanno soltanto 2 possibili binari in uscita ed altre ne hanno 6...o 4?

Risposta :

Quando disegnammo questa Mappa, a volte alcune città necessitavano di essere spostate un pochino per porle a 4 esagoni di distanza da un' altra. A volte molte città erano troppo vicine tra di loro e bisognava quindi eliminarne alcune (o combinarne con altre) per permettere la realizzazione delle ferrovie. Riguardo al discorso delle "uscite" dalle Città, i designer fanno un abbozzo di dislocazione delle città e delle risorse (Città, Colori, Uscite, N.ro Merci ecc.) e poi tutto viene analizzato e modificato in fase di Playtesting affinché tutto fili liscio. A volte la geografia viene leggermente alterata per permettere una maggiore fluidità di gioco (ma non ditelo al mio Professore del Liceo!).

Traduzione FAQ a cura di : Paolo "Picchio772" Di Leo.....picchio772@aliceposta.it

Traduzione regolamento a cura di : "sito".....super.illegal@libero.it

Payout Dividend Chart

Dividendo Distribuito / Pr.Azione	Modifica Valore dell'Azione
0	-2
$1/2 < > 0$	-1
Pr.Azione < > 1/2	0
\geq Pr.Azione	+ Dividendo / Pr.Azione (arrotonda per difetto)