

UNION PACIFIC

INTRODUZIONE

La "Union Pacific" è una delle compagnie ferroviarie più grandi degli Stati Uniti. Le sue ferrovie collegano molte delle principali città. Inoltre, essa ha numerosi accordi con compagnie minori per l'utilizzo delle loro ferrovie, e questo le consente di servire un numero ancora maggiore di città. Le 10 compagnie minori sono mostrate sulla mappa con la loro città di partenza e con i possibili tratti di ferrovia che potrebbero costruire. Ogni tratto di ferrovia collega 2 città ed ha spazi per uno o più treni. Il numero di questi spazi indica quante compagnie possono costruire ferrovie lungo quel tratto. I giocatori sono azionisti delle compagnie ferroviarie e lottano per avere la maggioranza delle azioni nelle compagnie stesse. Essi hanno anche il compito di sviluppare il sistema ferroviario costruendo nuovi tratti per le compagnie. Costruendo nuovi tratti di ferrovia per le compagnie di cui sono forti azionisti, i giocatori tentano di guadagnare grossi dividendi per terminare la partita come giocatore più ricco.

PREPARAZIONE

- Mettere la mappa al centro del tavolo
- Scegliere un giocatore come Banchiere. Egli amministrerà le banconote e i treni.
- Dividere banconote e treni per colore. Mettere le banconote nei 3 appositi contenitori. Mettere i treni nei contenitori numerati a seconda del numero dei treni di ogni colore. *Per esempio, mettere i 23 treni verdi nel contenitore "23".*
- Per ciascuna delle 10 compagnie ferroviarie, 1 o 2 (2 solo per El Paso & Rio Grande) "Spazi Treno" sulla mappa sono colorati. Mettere 1 treno del colore corrispondente su ciascuno di questi 11 spazi colorati. Lasciare i treni restanti nei contenitori.
- Ogni giocatore prende una carta riepilogo con le informazioni sulle azioni, i treni e i percorsi relativi alle 10 compagnie ferroviarie che costruiranno ferrovie. Dal momento che la Union Pacific non costruisce ferrovie, essa non è inclusa in questa carta.
- Mischiare le carte Ferrovia e distribuirne 3 coperte ad ogni giocatore. Mettere il mazzo delle carte rimanenti coperto vicino alla mappa. Quando l'ultima carta sarà stata pescata nel corso della partita, mischiare le carte scartate e rimetterle coperte vicino alla mappa.
- Ogni giocatore prende 1 Azione della Union Pacific e la aggiunge alle 3 carte Ferrovia che ha in mano. Mettere il mazzo delle rimanenti Azioni delle Union Pacific vicino alla mappa.
- Mischiare le Azioni delle altre 10 compagnie ferroviarie e distribuirne 4 ad ogni giocatore. I giocatori le aggiungono alla Azione della Union Pacific e alle 3 carte Ferrovia che già hanno in mano. Tutti i giocatori scelgono 1 delle 5 Azioni che ora possiedono e la mettono coperta sul tavolo. Dopodiché la girano contemporaneamente. Queste prime Azioni rappresentano

l'investimento iniziale dei giocatori nelle compagnie ferroviarie. Le carte che i giocatori hanno in mano devono sempre essere tenute nascoste agli altri giocatori.

- Pescare 4 carte dal mazzo delle Azioni e metterle scoperte vicino alla mappa.
- Dividere le rimanenti Azioni in 3 mazzi. Un mazzo di 6 carte, un secondo con 18 carte e quelle che rimangono nel terzo e ultimo. Mischiare 3 carte Dividendi nel mazzo più grande e metterlo coperto sul tavolo. Mischiare la 4^a carta Dividendi nel mazzo delle 18 carte e mettere questo mazzo coperto sopra al precedente. Infine, mettere il mazzo di 6 carte sopra agli altri due. Mettere infine l'intero mazzo vicino alla 4 carte Azioni scoperte.

IL SISTEMA FERROVIARIO

Il sistema ferroviario presente sulla mappa consiste in tratti di ferrovia che collegano 2 città. Ogni tratto ha 2, 3 o 4 "Spazi Treno". Il numero di Spazi Treno rappresentati determinano quante compagnie differenti possono utilizzare quel tratto ferroviario per le loro Linee. Gli Spazi Treno sono colorati con i colori delle 10 compagnie +1 colore neutrale. Gli Spazi colorati sono le Linee iniziali delle 10 compagnie. I giocatori utilizzano gli Spazi Treno neutrali per costruire le Linee aggiuntive delle 10 compagnie. Ognuna di queste 10 compagnie ha una Stazione principale. Esse sono evidenziate sulla mappa con il colore e il logo della compagnia. La Union Pacific non ha né una Stazione principale né treni per costruire Linee.

I 4 TIPI DI FERROVIA

Nel sistema ferroviario ci sono 4 tipi di ferrovia. Fatta eccezione per la "El Paso & Rio Grande" (EP&RG), le compagnie sono limitate ad 1, 2 o 3 tipi di ferrovie per le loro Linee. Le carte Sommario e le Azioni mostrano graficamente i tipi di ferrovia che un giocatore può usare quando costruisce una nuova Linea per una compagnia.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il giocatore più giovane. Il gioco procede poi in senso orario fino al termine della partita. Ogni giocatore, nel suo turno, per prima cosa pesca una carta Ferrovia e la aggiunge alla sua mano. Poi può eseguire 1 fra le 2 azioni seguenti:

- Costruire un tratto ferroviario, aggiungendolo alle Linee di una compagnia e pescare una Azione, o
- Giocare 1 o più Azioni dalla sua mano (investimento) mettendole sul tavolo.

COSTRUIRE FERROVIE

1. Scegliere una carta Ferrovia.

Il giocatore sceglie 1 delle sue 4 carte Ferrovia e la mette scoperta sul mazzo delle carte Ferrovia utilizzate/scartate. Questa carta determina il tipo di ferrovia sul quale metterà un treno.



2. Scegliere una compagnia/treno

Il giocatore prende un treno dalla scatola. Il colore deve corrispondere al colore della compagnia per la quale vuole costruire la ferrovia. Il giocatore deve poi mettere questo treno su uno Spazio Treno libero sulla mappa, rispettando le condizioni seguenti:

- Il tipo di ferrovia dello Spazio Treno sulla mappa deve corrispondere a quello della carta Ferrovia giocata.
- La compagnia ferroviaria che corrisponde al treno da mettere sulla mappa deve poter costruire il tipo di ferrovia che corrisponde allo Spazio Treno dove si intende costruire.
- Il treno deve essere messo su uno Spazio Treno vuoto di colore neutrale.
- La compagnia ferroviaria non deve avere altri treni su quel tratto ferroviario.
- Il tratto ferroviario prescelto deve essere collegato alla Stazione principale della compagnia ferroviaria attraverso tratti ferroviari dove sono già stati messi altri treni della compagnia stessa.
- Ci deve nella scatola essere almeno un treno del colore della compagnia. Quando tutti i treni di una compagnia sono stati utilizzati, la compagnia non può espandersi ulteriormente.
- Un giocatore può utilizzare treni di qualunque compagnia. Non deve necessariamente avere o pianificare di acquistare Azioni di una compagnia quando piazza un treno di quella compagnia.

3. Pescare 1 Azione

Dopo che il giocatore ha costruito un treno deve pescare 1 Azione. Può scegliere fra una delle 4 carte scoperte oppure la carta coperta in cima al mazzo delle Azioni oppure 1 Azione della Union Pacific.

Se prende una delle 4 Azioni scoperte, deve subito mettere al suo posto la carta in cima al mazzo delle Azioni.

Nota: Se tutte e 4 le Azioni scoperte appartengono alla stessa compagnia, devono immediatamente essere rimosse dal gioco e messe coperte nella scatola. Vengono sostituite con le prime 4 carte del mazzo delle Azioni.

LA COMPAGNIA FERROVIARIA UNION PACIFIC

Le Azioni della Union Pacific vengono trattate allo stesso modo delle Azioni delle altre 10 compagnie. Ogni volta che un giocatore può prendere 1 Azione dopo aver costruito una ferrovia, può prendere 1 Azione della Union Pacific invece di 1 Azione delle altre 10 compagnie. Quando il mazzo delle Azioni della UP si esaurisce, le Azioni della UP non sono più disponibili.

Nota: Dopo aver preso 1 Azione un giocatore può scambiare 1 qualsiasi delle Azioni della sua mano con 1 Azione della Union Pacific (se le Azioni della Union Pacific sono ancora disponibili). L'Azione da scambiare può essere quella appena pescata o qualsiasi altra Azione in mano al giocatore (compresa un'Azione della Union Pacific!). Il giocatore prende in mano



l’Azione della Union Pacific, e mette la carta Azione scartata coperta nella scatola (cioè fuori dal gioco). Essa non viene mostrata agli altri giocatori e non può essere esaminata successivamente.

Durante gli investimenti, le Azioni della Union Pacific vengono trattate allo stesso modo delle Azioni delle altre compagnie. A differenza di queste ultime, comunque, la Union Pacific non possiede treni e non si possono costruire ferrovie per suo conto.

INVESTIMENTI

1. Giocare 1 o più Azioni

Dopo che un giocatore ha pescato una carta Ferrovia all’inizio del proprio turno, può decidere di investire. Per investire, deve mettere delle Azioni scoperte sul tavolo. Può giocare 1 o più Azioni della stessa compagnia, o 1 sola Azione di 2 compagnie diverse (per un totale quindi di 2 Azioni – NdT).

Le Azioni della stessa compagnia sono messe sul tavolo sovrapponendole parzialmente.

Un giocatore può giocare Azioni sia di una compagnia della quale ha già giocato Azioni, sia di una compagnia della quale non ha ancora giocato Azioni.

2. Scartare una carta Ferrovia

Il giocatore conclude il suo turno scartando una delle sue 4 carte Ferrovia. Egli non può mettere treni sulla mappa quando investe.

Nota: Solo le Azioni sul tavolo sono considerate parte degli investimenti dei giocatori ai fini del calcolo dei dividendi. Le Azioni in mano ai giocatori non vengono mai prese in considerazione.

PAGAMENTO DEI DIVIDENDI

Quando un giocatore pesca una carta Dividendi dal mazzo delle Azioni, la mette subito scoperta sul tavolo, annunciando un dividendo. Prima che i dividendi vengano pagati, il giocatore pesca la carta seguente dal mazzo per rimpiazzare la sua mano o una delle 4 carte scoperte sul tavolo. Se anche questa carta è una carta Dividendi, viene pagato un dividendo doppio.

Successivamente si pagano i dividendi, e la carta Dividendi viene rimessa nella scatola (cioè fuori dal gioco – NdT). Il gioco poi continua con il giocatore successivo a quello che ha pescato la carta Dividendi.

L’ammontare dei dividendi di una compagnia si basa sul numero dei treni di quella compagnia che sono stati costruiti. A questi si aggiunge 1 milione di \$ per la Stazione principale. All’inizio del gioco tutte le compagnie hanno un valore per i dividendi di 2 milioni di \$ (1 treno + la Stazione principale), fatta eccezione per la compagnia EP&RG che ha un valore di 3 milioni di \$ (2 treni + la Stazione principale).



Nel corso di una partita, il valore dei dividendi di una compagnia aumenta di 1 milione di \$ per ciascun treno di quella compagnia costruito.

Non tutti gli azionisti di una compagnia ricevono i dividendi. Il giocatore con più azioni di una compagnia ne è il principale azionista e riceve il valore totale dei dividendi come sopra calcolato. Il secondo azionista (il giocatore cioè con più azioni dopo il principale azionista) riceve la metà (per difetto) dei dividendi. Gli altri giocatori non ricevono nulla (NdT). Il Banchiere distribuisce le banconote agli azionisti per il pagamento dei dividendi.

Se un giocatore possiede tutte le azioni investite in una certa compagnia, riceve i dividendi di quella compagnia sia come azionista principale che come azionista secondario.

Se più giocatori sono in parità per il titolo di azionista principale di una compagnia, il valore dei dividendi primari e secondari sono sommati e divisi per il numero di azionisti alla pari (arrotondando per difetto). Gli azionisti con meno azioni investite non ricevono nulla.

Se esiste un azionista principale, e più giocatori sono in parità per il titolo di azionista secondario, l'azionista principale riceve i dividendi come di consueto. Gli azionisti secondari invece si dividono il valore dei dividendi secondari (arrotondando per difetto). Dal momento che l'importo spettante viene arrotondato per difetto, è possibile che essi non ricevano nulla.

Ci sono 4 pagamenti di dividendi durante una partita. Essi avvengono quando sono pescate dai giocatori le carte Dividendi. Dopo che è stato pagato il quarto dividendo, la partita termina.

PAGAMENTO DEI DIVIDENDI DELLA UNION PACIFIC

La Union Pacific paga i dividendi a 5 azionisti invece dei consueti 2. Il valore dei dividendi della Union Pacific aumenta nel corso della partita. Nel primo dividendo, le Azioni della Union Pacific non pagano nulla. Per i successivi 3 dividendi, i giocatori ricevono gli importi indicati nella seguente tabella:

	DIVIDENDI			
	1	2	3	4
1° azionista della UP	0	10	15	20
2° azionista della UP	0	8	12	16
3° azionista della UP	0	6	9	12
4° azionista della UP	0	4	6	8
5° azionista della UP	0	2	3	4

CONSIDERAZIONI SUL PAGAMENTO DEI DIVIDENDI DELLA UNION PACIFIC

Se meno di 5 giocatori hanno investito nelle Azioni della Union Pacific, essi ricevono solo i pagamenti per la propria posizione in tabella. Le posizioni non utilizzate non sono divise fra gli azionisti.



Se più giocatori sono alla pari per il titolo di 1° azionista, i dividendi del numero di righe degli azionisti alla pari indicati in tabella sono sommati e divisi equamente (arrotondando per difetto).

Se più azionisti sono alla pari per una posizione inferiore alla prima, il calcolo viene fatto analogamente a quanto descritto sopra sommando i valori delle posizioni in competizione e dividendo il totale fra i giocatori interessati (arrotondando per difetto).

FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo che è stato pagato il 4° dividendo. Il giocatore con più denaro vince. Le Azioni in mano ai giocatori non hanno valore.

VARIANTE PER LE CARTE DIVIDENDI

Per evitare sequenze di carte Dividendi troppo rapide, si suggeriscono i seguenti cambiamenti nella preparazione del gioco:

- Dopo che i giocatori hanno ricevuto le proprie Azioni e dopo che sono state messe le 4 Azioni scoperte vicino alla Mappa, rimuovere 24 Azioni dal mazzo e dividerle in 4 mazzi di 6 Azioni ciascuno.
- Separare poi le restanti Azioni in 4 mazzetti più o meno uguali.
- Mischiare una carta Dividendi in ognuno di questi 4 mazzetti.
- Costruire infine il mazzo delle Azioni mettendo uno dei mazzetti con 1 carta Dividendi sul tavolo. Mettere sopra a questo uno dei mazzetti da 6 carte. Mettere poi un altro mazzetto con 1 carta Dividendi sopra e così via fino a che tutte le Azioni formano un unico mazzo.

Credits

Game designed by Alan R. Moon

Traduzione italiana di Paolo D'Ulisse

