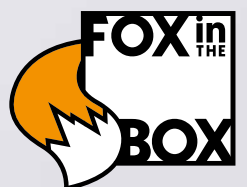


1824

AUSTRIAN-HUNGARIAN RAILWAY



Lony



I. COMPONENTI DEL GIOCO

Tabellone

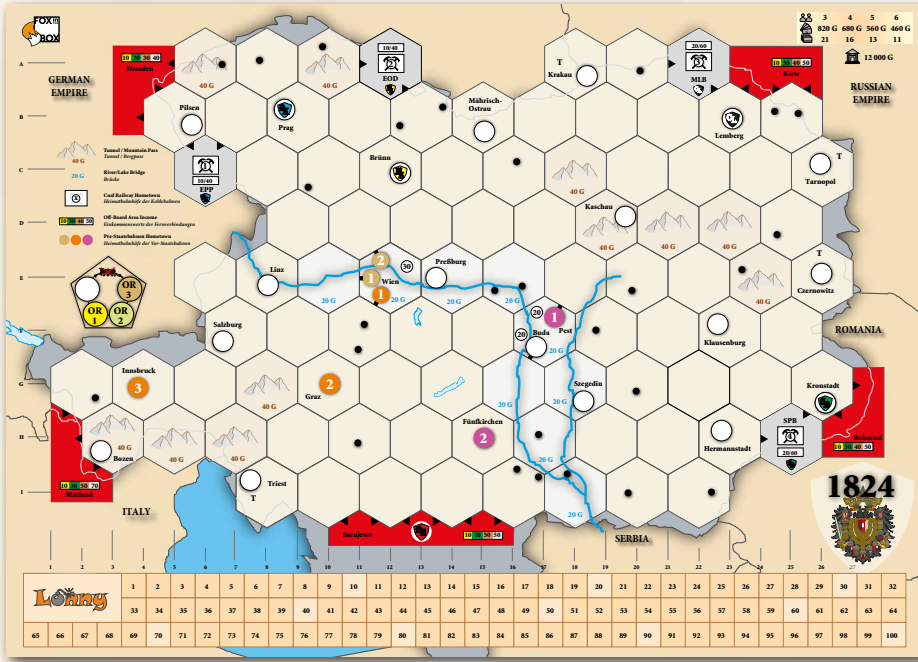
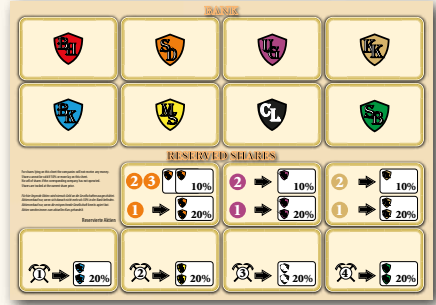


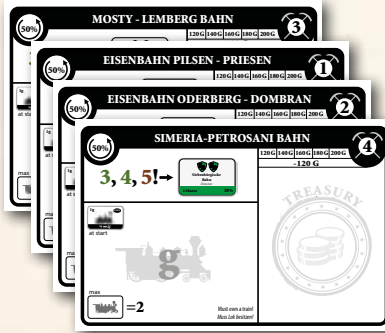
Tabella Mercato Azionario

SHARE PRICE INDEX															
100	110	120	130	140	155	170	190	210	235	260	290	320	350		
90	100	110	120	130	145	160	180	200	225	250	280	310	340		
80	90	100	110	120	135	150	170	190	215	240	270	300	330		
70	80	90	100	110	125	140	160	180	200	220					
60	70	80	90	100	115	130	150	170							
50	60	70	80	90	105	120									
40	50	60	70	80											

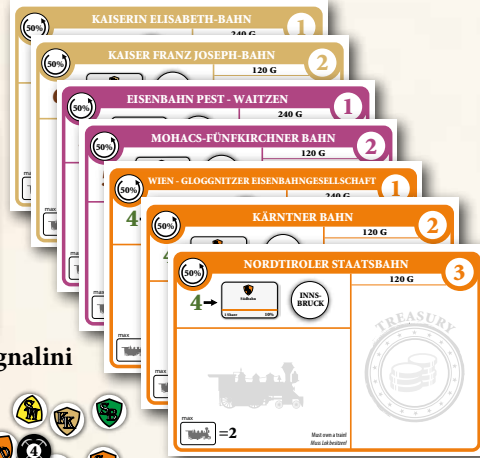
Scheda Banca e Riserva Azionaria



4 Schede Compagnie del Carbone



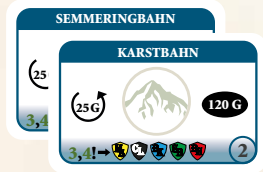
7 Schede Compagnie Pre-Statali



Scheda Treno e Fasi



6 Compagnie di Montagna



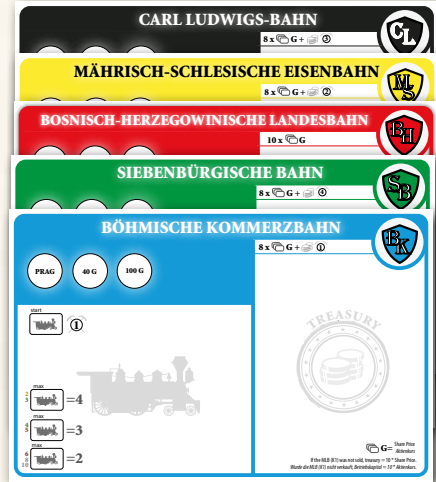
72 Segnalini



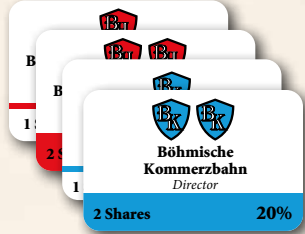
6 Carte Aiuto

OPERATION ROUND							
Train #	Coal	Water	Money	Coal	Money		
2	9	80	1g	6	120		
3	7	180	140	2g	5	240	180
4	4	280	190	3g	4	360	240
5	3	400	260				
6	3	600	400	4g	3	600	420
8	2	800	500	5g	2	800	500
10	x	1000	600				

5 Compagnie Regionali



72 Azioni



56 Carte-Treno



Carta Priorità



Tessere Ferrovia



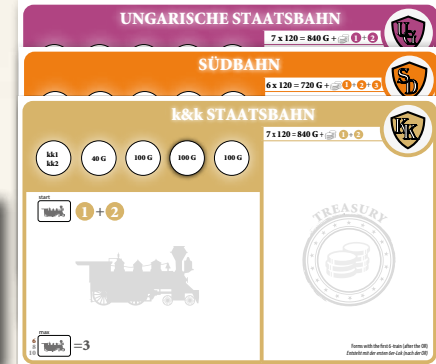
Segnalini Città per Variante "Goods Time"



Banconote



3 Compagnie Statali



II. INTRODUZIONE

1824 è un gioco di sviluppo ferroviario e scambio azionario per 2-6 giocatori. È basato sui giochi 1829 di Francis Tresham e 1837 di Leonhard. Gli avvenimenti storici sono stati il più possibile tenuti in considerazione.

Il giocatore col migliore assetto finanziario (denaro liquido + azioni) alla fine del gioco è il vincitore.

Le regole di base di 1824 sono semplici. Puoi creare una rete ferroviaria sulla mappa attraverso l'utilizzo delle tessere gialle, verdi, marroni e grigie. Come nella realtà, le ferrovie nel gioco connettono tra di loro le stazioni. I treni (carte treno) viaggiano tra le varie locazioni, incassando il biglietto dei passeggeri (immaginari) che si spostano da una città all'altra. Più numerose ed importanti sono le città raggiunte da un treno, maggiori saranno i guadagni per la compagnia e per i suoi azionisti. I giocatori durante la partita possono controllare le compagnie ferroviarie: 6 Compagnie di montagna, 4 Compagnie del Carbone e 7 Compagnie Pre-Statali (Pre-Saatsbahnen). Inoltre possono possedere azioni delle Compagnie Maggiori: 3 Compagnie Nazionali (Staatsbahnen) e 5 Regionali. Le Compagnie Maggiori appartengono ai loro azionisti. Il giocatore che possiede il maggior numero di azioni di una compagnia ne assume il controllo in qualità di Direttore, e ne decide le azioni.

Le regole per partite da 2 giocatori sono a pagina 18.

III PREPARAZIONE

III.1 Disposizione al tavolo

- L'ordine dei posti è determinato da un sorteggio (possono essere usati i numeri sulle carte Ferrovia di montagna). I giocatori si siedono in senso orario nell'ordine stabilito dal sorteggio.
- Durante i Round Azionari i giocatori agiscono in senso orario.
- Il primo giocatore riceve la carta "Priorità". Dopodiché parte il primo Round Azionario (vedi VI.3 - Primo Round Azionario)

III.2 Norme Comportamentali

- I giocatori dovrebbero concordare prima della partita quali tipi di accordi sono permessi durante il gioco.
- Dovrebbero decidere prima dell'inizio del gioco se gli accordi sono vincolanti.
- Accordi tra più di 2 parti sono, generalmente, vietati.
- Gli assetti completi di ogni giocatore devono essere visibili a tutti.
- Per non allungare inutilmente il gioco, ognuno dovrebbe pensare alla propria azione successiva durante il turno dei giocatori avversari.

III.3 Capitale iniziale

- Distribuire il Capitale iniziale in funzione del numero di giocatori, come segue:
- Con 3 giocatori, ogni giocatore riceve 820 Gulden.
- Con 4 giocatori, ogni giocatore riceve 680 Gulden.
- Con 5 giocatori, ogni giocatore riceve 560 Gulden.
- Con 6 giocatori, ogni giocatore riceve 460 Gulden.

III.4 Ulteriori informazioni

- Un giocatore fungerà anche da banchiere. Accanto a lui sarà necessario fare spazio sufficiente per disporre il denaro della banca (12,000 Gulden) e gli altri componenti di gioco.
- Le Compagnie di Montagna, le Compagnie del Carbone e quelle Pre-Statali sono disposte ben visibili accanto alla banca. Le azioni delle Compagnie Statali e Regionali sono piazzate sulla Tabella "Banca e Riserva Azionaria" sui rispettivi spazi.

Le regole abbreviate in viola nella barra laterale sono per giocatori esperti di 18xx.

Capitale iniziale (in base al numero dei giocatori):

3: 820 G

4: 680 G

5: 560 G

6: 460 G

Banca: 12,000 Gulden





Le carte-Treno e le Tessere Gialle si usano all'inizio del gioco. Disporre le Tessere Gialle vicino alla mappa in modo che siano ben visibili a tutti.

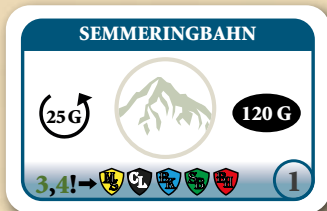
Le carte-Treno tipo-2 saranno le prime ad essere usate. Piazzare tutte le carte-Treno, divise per tipo, nei propri spazi sulla "Scheda Treno e Fase". Quando tutte le carte di un tipo di Treno si esauriscono, iniziano ad essere disponibili per l'acquisto quelle del tipo successivo.

• Durante il gioco tutti gli assetti delle Compagnie sono disposti sulla rispettiva Scheda: Treni, Denaro e Segnalini-Stazione. Il Denaro delle Compagnie dev'essere categoricamente tenuto separato dal denaro dei giocatori e delle altre Compagnie.

IV. COMPAGNIE

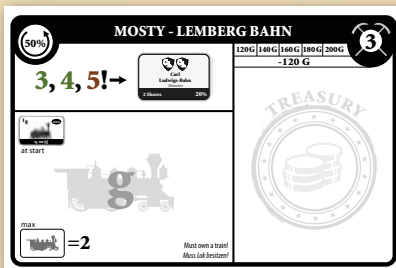
IV.1 Compagnie di Montagna

- Il Prezzo di Acquisto di una Compagnia di Montagna è di 120 G.
- Non possono essere rivendute.
- Non possono comprare Treni o trattenere denaro.
- Staccano un Dividendo di 25 G all'inizio di ogni Round Operativo.
- Dopo la vendita del primo Treno tipo -3, ogni Compagnia di Montagna può essere scambiata per il 10% di una delle Compagnie Regionali Tali scambi vengono effettuati durante un Round Azionario (SR) e valgono come un'operazione di acquisto. Effettuare uno scambio garantisce al giocatore il diritto a poter effettuare almeno un altro turno nello (SR).
- Con la vendita del primo Treno tipo -4, ogni Compagnia di Montagna rimanente deve essere scambiata per un'azione di una Compagnia Regionale. Questa azione obbligatoria è effettuata secondo l'ordine da 1 a 6 (numero in basso a destra della carta).
- Le azioni ottenute a seguito di questo scambio obbligatorio staccano immediatamente Dividendi (anche se la Compagnia di Montagna ha già prodotto utili all'inizio dell'OR in corso).
- Nessuna azione viene "riservata" per questi scambi. Se non ci sono più azioni disponibili per lo scambio, la Compagnia di Montagna viene eliminata dal gioco senza alcun compenso.
- Il prezzo delle azioni di una Compagnia Regionale senza una Compagnia del Carbone associata sarà determinato in seguito dal giocatore che acquista il 20%, ovvero il Certificato-Direttore (vedi sez. VI.5).
- Il Numero di Compagnie di Montagna varia col numero dei giocatori:
 - » Con 3 o 6 giocatori, le Compagnie di Montagna in gioco sono quelle da 1 a 4.
 - » Con 4 o 5 giocatori, le Compagnie di Montagna in gioco sono quelle da 1 a 6.



Prezzo: 120 G
Dividendo: 25 G
Non può essere rivenduta.
Non conta ai fini del limite di certificati.
Produce un utile fisso fino all'acquisto del primo treno - 4.
Scambiabile per il 10% di una Compagnia Regionale dalla fase - 3 fino all'inizio della fase - 4.

3/6 giocatori: 4 Compagnie di Montagna
4/5 giocatori: 6 Compagnie di Montagna



VI.2 Compagnie del Carbone

Nel gioco ci sono le seguenti Compagnie del Carbone:

- » ① **(C6)** scambiabile col Certificato-Direttore della
- » ② **(A12)** scambiabile col Certificato-Direttore della
- » ③ **(A22)** scambiabile col Certificato-Direttore della
- » ④ **(H25)** scambiabile col Certificato-Direttore della
- Il prezzo di acquisto è fissato dal compratore, e può essere 120, 140, 160, 180 o 200 G.
- Il prezzo iniziale delle azioni per la ferrovia regionale associata sarà pari alla metà del prezzo di acquisto pagato per la Compagnia del Carbone. Al fine di indicare questo prezzo di partenza, posizionare un indicatore corrispondente sulla Scheda dell'indice azionario.
- Non possono essere rivendute.
- Il limite massimo di Treni che possono avere è 2.
- Alla fine del proprio turno una Compagnia del Carbone deve possedere un Treno.
- Le Compagnie del Carbone possono possedere solo Treni tipo -g.
- Iniziano con un Treno di tipo -1g ed un capitale pari al prezzo d'acquisto meno il costo del treno (120 G).
- Per ogni treno che parte da una Miniera, la Compagnia riceve la somma riportata sulla mappa (10 o 20 G all'inizio). Questi introiti vanno alla Compagnia.
- La metà degli introiti derivati da altri esagoni va al proprietario della Compagnia. L'altra metà resta nella tesoreria della Compagnia.
- Dopo la vendita del primo treno tipo -3, una Compagnia del Carbone può, durante un Round Azionario, essere scambiata per il Certificato-Presidente della corrispondente Compagnia Regionale. Tale operazione si esegue durante un normale Round Azionario (SR) e conta come un acquisto.

- Questi Certificati-Direttore sono riservati per il proprietario della Compagnia del Carbone associata.
- Se -dopo lo scambio- un altro giocatore detiene più del 20% della Compagnia, prende immediatamente il Certificato-Direttore in cambio di due azioni del 10%.
- Con la vendita del primo Treno tipo-5, le rimanenti Compagnie del Carbone sono chiuse immediatamente e scambiate col Certificato-Direttore della Compagnia Regionale corrispondente. Tali Certificati ottenuti dallo scambio obbligatorio equivalgono ad un'operazione di vendita (per la variazione del valore azionario della Compagnia). A seguito di uno scambio, una Compagnia (di cui almeno il 30% è già posseduta dal giocatore) può essere aperta al termine dell'OR in corso. Essa inizia ad operare dal prossimo OR.
- Una Compagnia Regionale con associata una Compagnia del Carbone può essere aperta solo dopo che la corrispondente Compagnia del Carbone è stata scambiata.
- Quando una Compagnia del Carbone è stata scambiata, i suoi assetti (Denaro e Treni) sono trasferiti alla Compagnia Regionale associata, che li può usare appena essa apre. La Stazione-Base della Compagnia del Carbone viene rimossa dal gioco e la Compagnia Regionale piazza la propria Stazione-Base (come indicato sul Tabellone) nel suo primo turno. La Stazione-Base della Compagnia del Carbone non influisce in alcun modo sulla Compagnia Regionale.
- Tutte le Compagnie del Carbone non acquistate nel Round Azionario Iniziale (ISR) vengono rimosse dal gioco.

IV.3 Compagnie Pre-Statali (Pre-Staatsbahnen):

V. Nel gioco ci sono le seguenti Compagnie Pre-Statali:

» 1, 2, 3, 1, 2, 1, 2.

» 1, 1 e 1 hanno tutte un prezzo di acquisto di 240 G.

» 2, 3, 2 e 2 hanno tutte un prezzo di acquisto di 120 G.

- Quando il primo Treno -4 è venduto Staatsbahn apre. Scambiare la 1 per il Certificato-Direttore della Staatsbahn e ogni 2 e 3 per il 10% della Staatsbahn.
- Quando il primo Treno -5 è venduto, la Staatsbahn apre. Scambiare la 1 per il Certificato-Direttore della Staatsbahn e 2 per il 10% della Staatsbahn.
- Con il primo Treno tipo -6 la Staatsbahn apre. Scambiare la 1 per il Certificato-Direttore della Staatsbahn e 2 per il 10% della Staatsbahn.
- La Compagnia Pre-Statale chiude alla fine dell'OR nel quale il corrispondente Treno -4, 5 o 6 è acquistato. Il proprietario riceve i Certificati riservati in cambio.
- Le Compagnie Pre-Statali non possono essere rivendute.
- Il limite di Treni per le Compagnie Pre-Statali è 2
- Alla fine del proprio turno una Compagnia Pre-Statale deve avere un Treno.
- Il Prezzo Iniziale di una compagnia Pre-Statale (120 o 240 G) determina il suo capitale iniziale.
- Le Compagnie Pre-Statali pagano il 50% dei loro Dividendi ai loro azionisti e trattengono il rimanente 50% nella loro tesoreria.

IV.4 Compagnie Maggiori (Compagnie Pubbliche o per azioni)

4.1 Informazioni Generali

- Tutte le Compagnie Maggiori hanno un prezzo per le loro azioni, mostrato sulla Tabella.
- Con l'acquisto di un'azione, un giocatore acquista una partecipazione nella Compagnia.
- Il giocatore col maggior numero di azioni di una Compagnia ne è Direttore e ne decide ogni singola operazione.
- Il Certificato-Direttore equivale sempre a due azioni standard, ma conta come certificato singolo nel conteggio dei certificati e relativamente al loro limite massimo detenibile.

Prezzo Iniziale: 120, 140, 160, 180 or 200 G

La sua metà = Prezzo Iniziale della Compagnia associata.

Deve avere un Treno.

Limite Treni: 2

Può avere solo Treni tipo-g.

Inizia con un Treno tipo-1g.

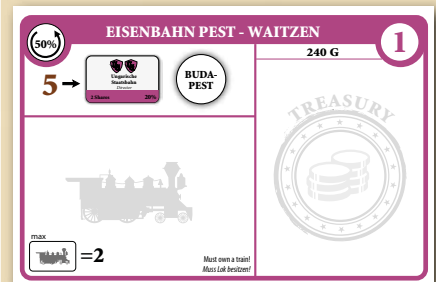
Capitale Iniziale = Prezzo Iniziale meno 120 G.

Distribuisce Dividendi 50/50.

I Dividendi delle Miniere rimangono alla Compagnia.

Scambiate tra la Fase-3 e la Fase-5 con le Azioni Riservate.

Non possono essere rivendute.



Distribuiscono Dividendi 50/50.

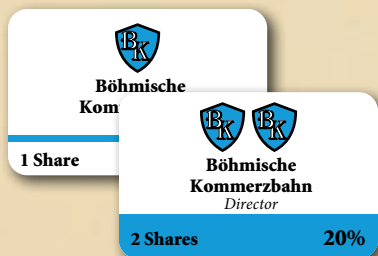
Sono scambiate per le Azioni Statali ad esse riservate.

Devono avere un Treno.

Limite Treni: 2.

Non possono essere rivendute.

110	120	130
100	110	120
90	100	110
80	90	100
70	80	90
60	70	80
50	60	70



Apri se un giocatore possiede almeno il 50% delle sue azioni, tra cui il Certificato-Direttore. Capitalizza l' 80% più tutti gli assetti della corrispondente Compagnia del Carbone.



Apri col 50% delle azioni venduto. Capitalizzazione al 100%.





Apri:
 col Treno -4
 col Treno -5
 Col Treno -6

- Non appena viene fissato un prezzo per le azioni di una Compagnia, esse possono essere acquistate. Se una Compagnia del Carbone è stata acquistata nel Round Azionario Iniziale, il prezzo della corrispondente Compagnia viene fissato.
- Se una Compagnia non ha un prezzo (la Bosnisch-Herzegowinische Landesbahn ed ogni Compagnia associata ad una Compagnia del Carbone che non viene acquistata) il primo certificato disponibile è sempre quello del Direttore. Tuttavia una o più azioni del 10% delle Compagnie Regionali possono essere acquistate sotto forma di scambio con le Compagnie di Montagna (sia volontario che obbligatorio all'acquisto del primo Treno -4).
- Il Certificato-Direttore non può mai essere acquistato come scambio con una Compagnia di Montagna. Il prezzo delle azioni è fissato quando un giocatore acquista il Certificato-Direttore.
- Il proprietario di un'azione ha diritto ai dividendi ogni OR a meno che il Direttore non decida che la Compagnia trattiene gli utili (vedi VII.10).

IV.4.2 Compagnie Regionali associate a Compagnie del Carbone

All'inizio del gioco ci sono quattro Compagnie di questo tipo:


Init.	Azioni	Stazione-Base	Stazioni (Costi)	Limite Treni
	20%, 8x 10%	Prag	3, 0/40/100 G	4/3/2
	20%, 8x 10%	Brünn	3, 0/40/100 G	4/3/2
	20%, 8x 10%	Lemberg	3, 0/40/100 G	4/3/2
	20%, 8x 10%	Kronstadt	3, 0/40/100 G	4/3/2

Il giocatore che acquista una Compagnia del Carbone, fissa anche il Prezzo Iniziale delle Azioni di una Compagnia Regionale. Da questo momento in poi le azioni al 10% di questa Compagnia sono acquistabili.

- Il Certificato- Direttore è riservato al proprietario della Compagnia del Carbone associata.
- La Compagnia inizia ad essere operativa non appena il 50% delle sue azioni è stato acquistato o scambiato dai giocatori. Il Certificato-Direttore è considerato parte di questo 50% perché nelle mani di un giocatore.
- Quando una Compagnia Regionale con una Compagnia del Carbone associata inizia ad essere operativa, riceve un capitale iniziale pari ad 8 volte il suo valore azionario più gli assetti (Treni e Denaro) della sua associata.
- Se una compagnia del Carbone non è venduta nel Round Azionario Iniziale è rimossa dal gioco, e la corrispondente Compagnia Regionale è trattata come una normale Compagnia Regionale senza Compagnia del Carbone associata.

IV.4.3 Compagnie Regionali senza Compagnie del Carbone associate




C'è una sola Compagnia di questo tipo all'inizio del gioco.

Init	Azioni	Stazione-Base	Stazioni (Costi)	Limite Treni
	20%, 8x 10%	Sarajewo	3, 0/40/100 G	4/3/2

- Il prezzo iniziale è fissato dal giocatore che acquisisce il Certificato-Presidente, e può essere 60, 70, 80, 90 o 100 G. Appena il Certificato-Presidente viene acquistato, le azioni al 10% sono disponibili per l'acquisto.
- La Compagnia inizia ad essere operativa non appena il 50% delle sue azioni è stato acquistato.
- Il Capitale iniziale di queste Compagnie è 10 volte il loro valore azionario.


IV.4.4 Ferrovie dello Stato (Staatsbahnen)

Sono 3 nel gioco:




Init	Azioni	Stazione-Base	Stazioni (Costi)	Limite Treni
	20%, 8x 10%	Wien	5, 0/40/100 G	4/3
	20%, 8x 10%	Budapest	5, 0/40/100 G	4/3
	20%, 8x 10%	Wien	5, 0/40/100 G	4/3

- Le Staatsbahnen hanno un Prezzo Iniziale di 120 G (il massimo del prezzo di collocamento).
- Ogni Staatsbahn inizia ad essere operativa alla fine dell'OR nel quale l'appropriato

Treno è acquistato (vedere IV.3).

- Quando una Staatsbahn inizia ad operare, tutte le sue Pre-Staatsbahnen sono scambiate con le corrispondenti azioni riservate. Il giocatore con la percentuale più alta di azioni diventa il Direttore della Staatsbahn.
- Se due o più giocatori sono in parità per la percentuale maggiore, l'amministrazione va al giocatore che soddisfa la condizione più alta nell'elenco seguente:
 - » il giocatore che aveva la Pre-Staatsbahnen n.ro 1.
 - » il giocatore che aveva la Pre-Staatsbahnen n.ro 2.
 - » il giocatore che aveva la Pre-Staatsbahnen n.ro 3.
 - » il giocatore che aveva la "Carta Priorità".
 - » il giocatore primo in senso orario da chi possiede la "Priority Card".
- La Staatsbahn riceve come parte del Capitale Iniziale 120 G per ogni azione che non è stata riservata al proprietario di una delle Pre-Staatsbahnen. Se tutte le corrispettive Pre-Staatsbahnen sono nella mani dei giocatori, ciò significa che la  riceve 720 G e le altre due 840 G ognuna.
- Inoltre la Staatsbahn riceve il Denaro, i Treni e le Stazioni in dote dalla Scheda della Pre-Staatsbahn. Se nessuna delle corrispondenti Pre-Staatsbahnen è operativa, un Segnalino-Stazione è piazzato gratuitamente sul posto che era riservato alla Stazione-Base alla prima di esse.
- Se una o più delle corrispondenti Pre-Staatsbahnen non sono operative, la Staatsbahn riceve il corrispettivo Capitale di 120 o 240 G in aggiunta a quanto sopra.
- La Staatsbahn inizia a operare prescindere da quante azioni sono nelle disponibilità dei giocatori. Ad ogni modo è necessario che qualcuno possieda almeno 2 azioni e che la Compagnia abbia quindi un Direttore.¹

110	120	130
	  	
100	110	120

60%  o 70%  & 
capitale iniziale più tutti gli assetti dalla corrispettiva Compagnia Pre-Statale.

¹Nel raro caso che nessuno possieda almeno il 20%, la Staatsbahn non opera (il prezzo dell'azione scende di uno spazio ogni OR) fino a quando un giocatore acquista una seconda azione e diventa Direttore. Quindi la Staatsbahn opera nel prossimo OR.

V. IL GIOCO

Il gioco inizia con un Round Azionario durante il quale (usualmente) i giocatori acquistano le Compagnie di Montagna, quelle del Carbone e le Pre-Statali. Dopodichè, inizia un Round Operativo (OR) poi un altro SR ed ancora un OR, quindi SR ed OR si alternano. Nel progredire del gioco, ci sarà un aumento di OR prima del successivo SR (vedi Tabella-Fase).

Durante i Round Azionari (SR), i giocatori utilizzano i propri assetti finanziari per comprare e vendere azioni delle Compagnie Pubbliche.

Durante i Round Operativi (OR), le Compagnie operano. Per ogni Compagnia, il giocatore con più azioni (ovvero il Presidente) agisce per conto della società. I costi legati alle operazioni che la Compagnia intraprende sono pagati dalla tesoreria della Compagnia stessa.

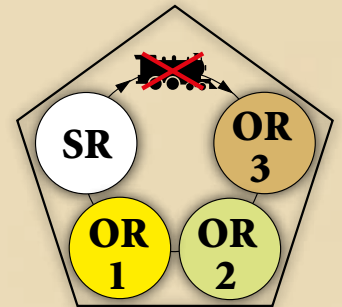
VI. ROUND AZIONARI


VI.1 Informazioni Generali

- Durante un Round Azionario (SR) i giocatori acquistano e vendono azioni.
- Queste transazioni sono fatte esclusivamente tra un giocatore e la Banca.
- Le azioni sono disponibili presso la Banca al prezzo attuale, come indicato dal Segnalino corrispondente della Compagnia sulla Tabella Azionaria.
- Ogni turno un giocatore può passare o eseguire una o entrambe queste azioni in questo ordine:
 - » vendere quante azioni desidera rispettando i vincoli elencati nella Sez. VI.8.
 - » comprare un Certificato.
- Un giocatore che non voglia nè vendere nè acquistare, passa.
- Nel corso di uno SR un giocatore avrà usualmente a disposizione diversi turni, nei quali avrà l'opportunità di vendere e/o comprare o passare.

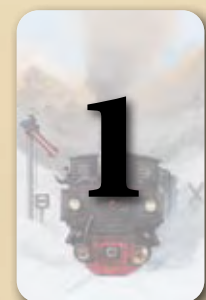
VI.2 Ordine di gioco in un Round Azionario (SR)

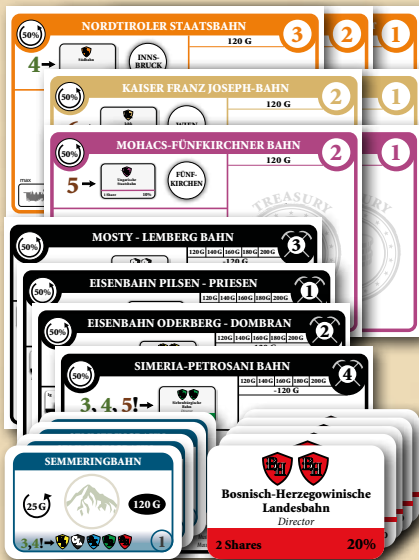
- Il giocatore iniziale in uno SR è quello che possiede la "Carta Priorità". I giocatori proseguono in senso orario.
- Uno SR termina quando tutti i giocatori hanno passato in successione. Il giocatore alla sinistra di quello che ha eseguito l'ultima azione (vendita o acquisto) riceve la "Carta Priorità".



100	110	120	130	140	155	170	190	210	235	260	290	320	350
↓													
90	100	110	120	130	145	160	180	200	225	250	280	310	340
↓													↑
80	90	100	110	120	135	150	170	190	215	240	270	300	330
↓													↑
70	80	90	100	110	125	140	160	180	200	220			
↓													↑
60	70	80	90	100	115	130	150	170					
↓													↑
50	60	70	80	90	105	120							
↓													↑
40	50	60	70	80									

Prima vendi, poi compra.





VI.3 Primo Round Azionario (ISR)

All'inizio del gioco sono disponibili le seguenti:

- Tutte e 7 le Compagnie Pre-Statali (Pre-Staatsbahnen).
- Tutte e 4 le Compagnie del Carbone.
- Il numero appropriato di Compagnie di Montagna, funzione del numero di giocatori (4 o 6)
- Le azioni della Compagnia BH. (più teoricamente tutte le azioni al 10% delle Compagnie la cui corrispondente compagnia del Carbone sia stata acquistata, e tutte le azioni al 10% delle 3 Ferrovie Statali). L'ordine di gioco in questa fase è determinato dal sorteggio iniziale. Il primo turno si svolge al contrario (vedere esempio a sinistra).
- I Prezzi di Acquisto sono riportati sulle rispettive Tabelle. La Compagnia Pre-Statale #1 costa 240 G, tutte le altre Pre-Statali 120 G. Una Compagnia del Carbone costa tra i 120 ed i 200 G, cioè il prezzo di partenza della società per azioni appropriata è raddoppiato (le opzioni sono 120, 140, 160, 180 o 200 G).
- Un giocatore non può vendere azioni nel Round Azionario Iniziale.
- Le Compagnie Pre-Statali, quelle del Carbone e quelle di Montagna che non sono state vendute nel Primo Round Azionario vengono immediatamente rimosse dal gioco

Primo Turno Azionario in senso anti-orario:

Ordine di gioco in una partita a 5:

5-4-3-2-1
1-2-3-4-5
1-2-3-4-5...

Nessuna vendita nel ISR

Tutte le Compagnie Private non vendute sono rimosse dal gioco.

(*) Nel raro caso in cui la Compagnia Pre-Statale n. 1 non sia stata acquistata durante il Primo Round Azionario ed è stata eliminata dal gioco e quindi il Certificato-Presidente non è riservato, esso non deve essere acquistato. I giocatori possono acquistare solo le azioni al 10%. Il primo giocatore con il 20% scambia due azioni del 10% con il Certificato-Presidente.

VI.4 Acquisto di azioni.

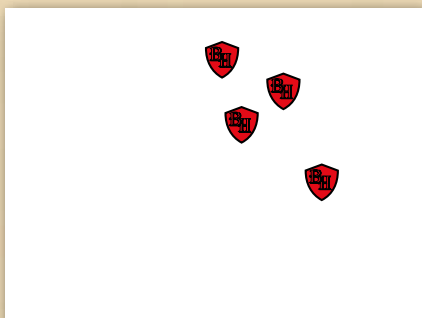
- Durante il proprio turno un giocatore può acquistare un'azione al 10% di qualsiasi Compagnia che abbia il suo Segnalino sulla Tabella Mercato Azionario. (*)
- Se non esiste ancora un prezzo per una Compagnia (es. una Compagnia Regionale senza una del Carbone associata) può essere acquistato il suo Certificato-Presidente. Il giocatore che lo acquista fissa il prezzo di acquisto iniziale e lo paga due volte alla Banca.
- I prezzi di acquisto iniziali possibili sono 60, 70, 80, 90, e 100 G (evidenziati sulla Tabella Azionaria). Il prezzo iniziale di una Compagnia Regionale con associata una del Carbone è determinato dal prezzo di acquisto di quest'ultima. Le 3 Ferrovie Statali hanno un prezzo iniziale di 120 G.
- Il prezzo di partenza viene retrocesso posizionando un indicatore di società nello spazio [giallo scuro] appropriato sulla Tabella Mercato Azionario.
- Un giocatore può acquistare azioni soltanto se ha denaro sufficiente per pagarne il prezzo.
- Se un giocatore ha venduto un numero qualsiasi di azioni di una società in uno SR, non può acquistare azioni della stessa società durante lo stesso SR. Il diritto del giocatore di acquistare azioni della società viene ripristinato all'inizio del prossimo SR.

VI.5 Apertura di una Compagnia per Azioni

- Una Compagnia Regionale apre nel momento in cui un giocatore possiede il 50% delle sue azioni tra cui il corrispondente Certificato-Presidente (che è il 20%).
- Una Compagnia Statale apre attraverso un cambio di Fase quando un treno di un certo tipo viene acquistato (vedi VII.4 Cambio di Fase).
- Il Direttore di una Compagnia riceve la Scheda della Compagnia appropriata e tutti i Segnalini-Stazione e il tesoro come indicato nella Scheda stessa.

VI.6 Cambio del Direttore

- Se, a seguito di un acquisto o una vendita, un giocatore detiene più azioni di una Compagnia rispetto al suo attuale Direttore, avviene un cambio. Non avviene nessun cambio di Direttore se vi è un pareggio nelle quote possedute.
- Quando una società cambia il proprio Direttore, il precedente Direttore consegna il proprio certificato azionario del Direttore al nuovo Direttore e riceve in cambio azioni equivalenti della società (2 azioni del 10%). Il nuovo Direttore riceve la Scheda della Compagnia con tutti i Treni, i Segnalini-Stazione, le ferrovie locali e l'intero tesoro della compagnia.
- Un Direttore può rinunciare volontariamente al controllo della propria amministrazione vendendo una o più azioni alla Banca. Un altro giocatore deve possedere una percentuale della Compagnia superiore a quella del Direttore in carica.



Il giocatore con il maggior numero di azioni in quella società diventa il nuovo Direttore e riceve il Certificato azionario del Direttore, restituendo il 20% in azioni ordinarie. Se più giocatori hanno lo stesso numero di azioni, quello successivo in ordine di gioco dopo che il vecchio Direttore diventa il nuovo Direttore.

VI.7 Limite ai Certificati Azionari

- Nessun giocatore può possedere più certificati di quanto consentito dal limite massimo.
- Un Certificato-Presidente conta come un normale certificato ai fini dei limiti consentiti.

Giocatori	3	4	5	6
Limite Certificati	21	16	13	11

- Se un giocatore supera il limite consentito di Certificati come risultato della perdita del Certificato-Presidente, nel successivo turno dello SR deve vendere Certificati sufficienti per rientrare entro il limite.
- Se un giocatore possiede già il 60% di una Compagnia non può comprare ulteriori azioni di essa. Può comunque ottenere ulteriori azioni scambiando Compagnie Pre-Statali, del Carbone o di Montagna e in questo caso non è obbligato a venderle.

VI.8 Vendita di Azioni

Nel proprio turno in uno SR un giocatore può vendere quante azioni desidera, con le seguenti restrizioni:

- » non si possono vendere azioni nel Primo Round Azionario (ISR).
- » Non si possono vendere azioni di una Compagnia non ancora operativa (questo vale anche per le Compagnie Statali [Staatsbahnen]).
- » Un giocatore non può vendere azioni di una Compagnia se nella Banca ci sia già il 50% delle azioni della stessa.
- » Un Certificato-Direttore non può mai essere venduto alla Banca. Se, a seguito di una vendita, avviene un cambio di Direttore, il relativo Certificato è il primo a dover essere scambiato per 2 Certificati al 10%, che potranno essere venduti alla Banca.

- Le azioni vendute sono restituite alla Banca (non esiste Bank Pool).
- Il giocatore riceve dalla Banca denaro pari al fixing per numero di azioni che vende.
- Un giocatore che sta vendendo azioni di Compagnie differenti sceglie l'ordine nel quale venderle.
- Le azioni vendute in situazioni di emergenza per l'acquisto di Treni non causano un cambio di Direttore (ciò vale indipendentemente dal fatto che la società interessata sia o meno coinvolta nel finanziamento di emergenza).
- Per i cambi di prezzo delle azioni durante uno SR vedere il Capitolo VIII.

VII. ROUND OPERATIVI (OR)

VII.1 Informazioni Generali

- Durante un Round Operativo (OR) non sono i giocatori che effettuano azioni, bensì le Compagnie Private e quelle Pubbliche
- Le azioni compute dalle Compagnie sono decise esclusivamente dal Direttore.
- Il passaggio tra SR ed OR avviene:
 - » Dopo ogni SR ci sarà sempre almeno un OR prima di un altro SR.
 - » Dalla vendita del primo Treno tipo-3 in poi, ogni SR sarà seguito da almeno 2 OR prima del successivo SR.
 - » Dalla vendita del primo Treno tipo-6 in poi, ogni SR sarà seguito da 3 OR prima del successivo SR.

VII.2 Definizioni

- **Revenue Location:** una Revenue Location è una Città, Cittadina, Miniera di Carbone o Locazione Rossa Esterna che produce utili.
- **Tratta:** Una tratta consiste in almeno due differenti Revenue Location connesse dalla ferrovia. Ogni tratta deve avere almeno una Stazione della Compagnia in un qualsiasi punto lungo il percorso. Una tratta non può passare attraverso lo stesso segmento più di una volta

Limite Certificati:

3g: 21

4g: 16

5g: 13

6g: 11

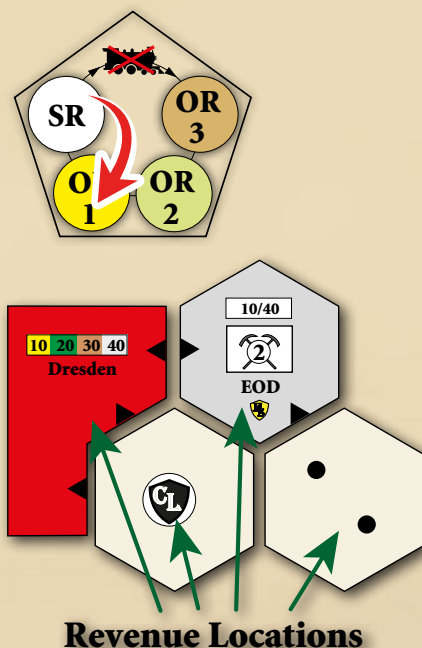
Un giocatore può comprare azioni di una Compagnia solo se ne possiede meno del 60%.

Può eccedere tale limite se ne ottiene attraverso scambi.

Non si può vendere nell'ISR

Non si possono vendere azioni di una società non operativa.

Non si può vendere azioni di una società di cui il 50% sia già in Banca.



A: Una rotta non può invertire in un incrocio.
 B: Non c'è un Segnalino-Stazione.
 C: Solo una Revenue Location crea una tratta.



Solo i Treni tipo-g viaggiano per/dalle Miniere.

Le Miniere non contano come spazio nella lunghezza della tratta.

Il Valore dell'esagono-Miniera è pagato solo alla Compagnia.

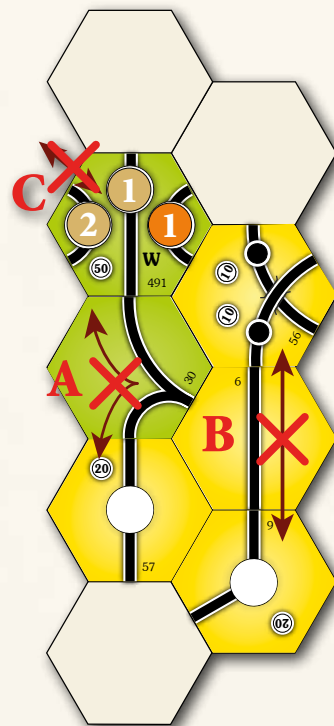
Le Miniere terminano le tratte.

Ordine di Turno OR:

- **Compagnie di Montagna**
- ① - ④
- 1 - 3
- 1 - 2
- 1 - 2
- **Compagnie Pubbliche**



(a prescindere dalla lunghezza della tratta). Tuttavia è permesso usare segmenti separati di ferrovia sulla stessa Tessera. Una tratta non può invertire in corrispondenza di un incrocio, né cambiare ferrovia. Una tratta che entra in una Revenue Location su una ferrovia può uscirne su un'altra. Una locazione rossa esterna o una miniera di carbone dev'essere obbligatoriamente l'inizio o la fine di una tratta (sulla freccia nera). Una tratta può iniziare e/o terminare in una città nella quale la Compagnia non ha una propria Stazione e che non ha spazi liberi per piazzarne, ma la tratta non può passare attraverso una città "bloccata". Una tratta può passare attraverso città non-bloccate da Stazioni di altre Compagnie.



VII.3 Miniere di Carbone

- Solo i Treni di tipo-g possono viaggiare da/verso le Miniere di Carbone. Una tratta che parte da una Miniera non può terminare in una Miniera (la stessa o un'altra). Questa è una particolarità dei Treni di tipo-g.
- Le Miniere non vengono mai conteggiate nel raggio di un Treno tipo-g.
- Nella prima parte della partita si fa riferimento ai valori più bassi riportati sull'esagono di una Miniera; dopo la vendita del treno di tipo-5 a quelli più alti. La Compagnia guadagna il valore rilevante per ciascuno dei suoi treni che viaggiano dalla Miniera. Questo reddito è pagato al tesoro della società.
- La Stazione-Base di una Compagnia del Carbone è piazzato nell'appropriata Miniera. Tutte le tratte devono partire da questa Miniera.
- Tutte le Compagnie Pubbliche possono possedere treni tipo-g. Le tratte possono iniziare da qualsiasi Miniera ma il percorso deve comunque includere uno dei propri Segnalini-Stazione.
- Un Treno non può mai attraversare una Miniera (è la fine della tratta).

VII.4 Ordine di Gioco in un OR

Per prima cosa le Compagnie di Montagna pagano un Dividendo ai loro proprietari.

- Poi le Compagnie del Carbone operano da ① a ④.
- Dopodiché le Pre-Statali (Pre-Staatsbahnen) nell'ordine 1, 2, 3, 1, 2, 1, 2.
- Quindi le Compagnie Maggiori operano in ordine di prezzo delle azioni, a cominciare dalla Società il cui prezzo delle azioni è più elevato.
- Se due o più società hanno i loro indicatori di prezzo delle azioni nello stesso spazio, quello il cui indicatore è in cima ha la priorità.
- Se due o più società hanno lo stesso prezzo delle azioni, ma i loro indicatori si trovano su spazi diversi, quello con l'indicatore più verso la destra ha la priorità.

VII.5 Ordine di Gioco della Compagnia in un OR

Il Turno di una Compagnia consiste nelle seguenti azioni, eseguite nel seguente ordine:

- Piazzare il proprio Segnalino Stazione-Base (obbligatorio nel suo primo OR).
- Costruire la ferrovia (opzionale):
 - » piazzare una Tessera Gialla oppure
 - » aggiornare una Tessera già disposta sulla mappa oppure
 - » aggiornare un esagono pre-stampato (Vienna, Budapest).
- Comprare e piazzare un Segnalino-Stazione (opzionale).
- Eseguire le corse con i propri Treni per incassare introiti (obbligatorio).
- Calcolare le entrate da esse derivate (obbligatorio).
- Comprare Treni (opzionale a meno che non richiesto dalla Regola VII.11).
- L' OR termina quando tutte le Compagnie operative hanno completato il proprio Turno. A seconda della Fase in cui la partita si trova, esso sarà seguito da un SR o da un altro OR.

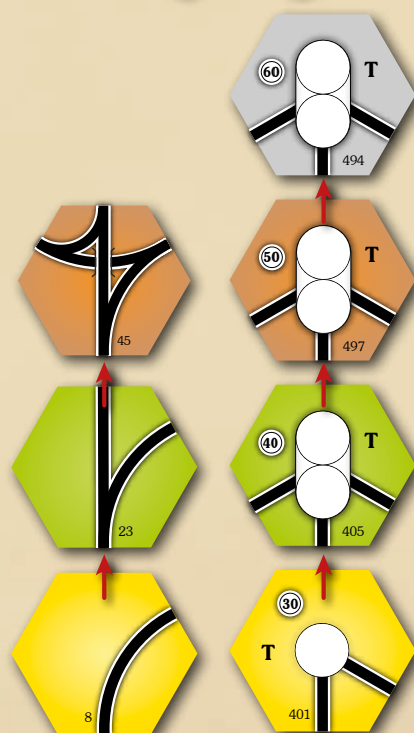
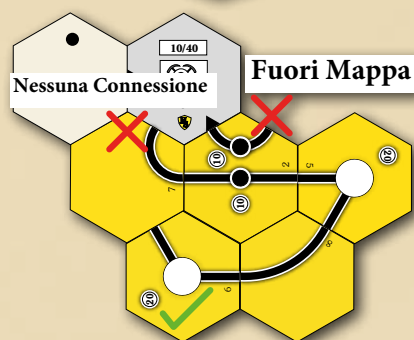
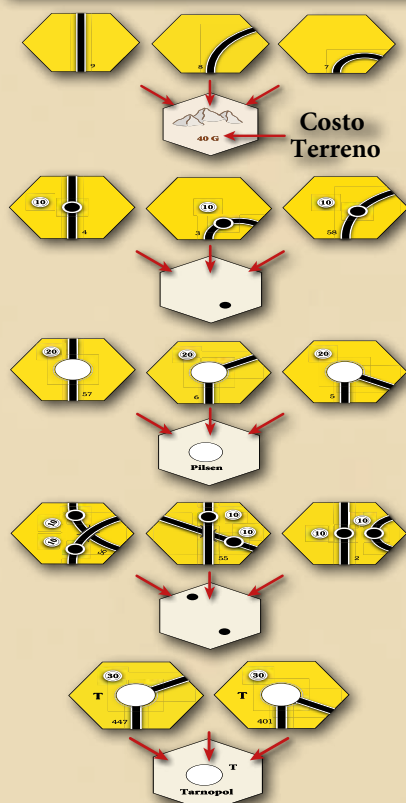
VII.6 Piazzare Tessere-Ferrovia

- Il Tabellone presenta una griglia esagonale. Una Compagnia Pubblica può disporre una Tessera-Ferrovia esagonale sulla griglia per costruire tratte ferroviarie che uniscano le varie *Revenue Locations* raffigurate. Le frecce nere sugli esagoni grigi e rossi rappresentano ferrovie già esistenti. Questi esagoni non possono essere modificati.
- All'inizio del gioco sono disponibili solo le Tessere Gialle, che possono essere piazzate sul Tabellone su esagoni senza ferrovia (on hexes without track or with preprinted track (Vienna, Budapest).
- Nel suo OR ogni Compagnia può piazzare una Tessera gialla o aggiornarne una già presente sul Tabellone (vedere VII.7).
- Si applicano le seguenti regole:
 - » Nel primo turno una Compagnia deve piazzare una Tessera sulla sua Locazione-Base (se decide di piazzare una Tessera), a meno che non parta da Vienna, Budapest, una delle 4 Miniere di Carbone o da una Tessera già piazzata su questo esagono.
 - » Ogni Tessera piazzata deve essere collegabile ad una delle sue Stazioni. Si applicano le stesse regole viste per le "Tratte" (vedere VII.2) con l'eccezione che non è necessario raggiungere per forza una seconda "Revenue Location". Tale percorso non dev'essere bloccato da Stazioni di altre Compagnie.
 - » Le Compagnie del Carbone partono da una Miniera. Ognuna di esse ha due uscite (marcate dalle frecce nere).
 - » Su una Cittadina (punto nero) può essere piazzata soltanto una Tessera che rispetti la presenza di una Cittadina (Tessere col punto nero).
 - » Su un esagono con due Cittadine, possono essere piazzate soltanto Tessere con due ferrovie e due Cittadine. Almeno una delle due Ferrovie dev'essere connessa ad una Stazione della Compagnia.
 - » Su una Città (cerchio bianco), soltanto una Tessera con un cerchio bianco può essere piazzata. Alcune Città sono contrassegnate dalla lettera "T". Su questi esagoni vanno piazzate solo Tessere "T", che non possono essere piazzate altrove. Sulla Città di Vienna possono essere piazzate solo Tessere "W", che non possono essere piazzate altrove.
 - » In aree aperte possono essere piazzate soltanto Tessere senza "Revenue Locations".
 - » La prima Tessera piazzata su un esagono con un fiume o una montagna richiede un pagamento. Il prezzo è stampato sul Tabellone. Il denaro corrispondente viene pagato alla Banca dalla tesoreria della Compagnia che sta costruendo la tratta.
 - » Non può essere piazzata alcuna tessera se una o più delle ferrovie finisce fuori dalla griglia esagonale.
 - » Nessuna Tessera può essere posizionata in modo tale che una o più tracce sfocino in un esagono grigio senza effettuare una connessione (freccia nera).
 - » Può essere posizionata una Tessera che non si colleghi ad altre ferrovie.
 - » Quando si posizionano Tessere su esagoni con tracce prestampate (Vienna e Budapest), devono essere posate in modo tale che rimangano le ferrovie esistenti.
 - » I Segnalini-Stazione vengono messi sulla Tessera posata con lo stesso orientamento dato nell'esagono.

VII.7 Aggiornare Tessere-Ferrovia già posate

- Le Tessere Gialle vengono aggiornate (rimpiazzate) con quelle Verdi.
- Le Tessere Verdi vengono aggiornate (rimpiazzate) con quelle Marroni.
- Le Tessere Marroni vengono aggiornate (rimpiazzate) con quelle Grigie.
- Le Tessere Grigie iniziano ad essere disponibili dall'acquisto del primo Treno tipo-8.
- Una società può aggiornare una Tessera solo se, dopo l'aggiornamento, contiene una Ferrovia collegata a una Stazione della Compagnia senza essere bloccata da stazioni di altre Compagnie (non è necessario che tutte le nuove tracce sulla Tessera siano utilizzabili dalla Compagnia.)
- La Ferrovia esistente non può essere interrotta o persa a causa di un aggiornamento.

Le aziende posizionano sempre una tessera. Le regole di costruzione "meno restrittive" valgono.

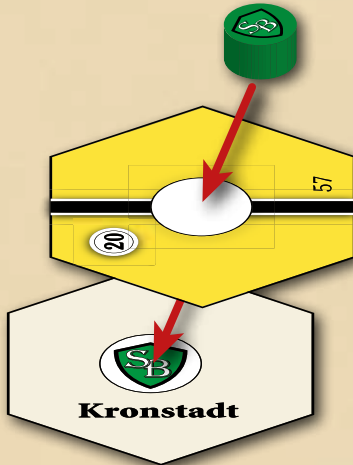


Esempi di Aggiornamento

- Le Tessere senza "Revenue Locations" possono essere aggiornate solo con tessere analoghe. Le Tessere con "Revenue Locations" devono, dopo l'aggiornamento, conservare tutte le "Revenue Locations" che avevano prima dell'aggiornamento. Queste "Revenue Locations" devono essere dello stesso tipo e mantenere tutte le connessioni di quelle presenti prima dell'aggiornamento.
- È possibile che, a seguito dell'upgrade di una Tessera Città, siano disponibili posti aggiuntivi per i Segnalini-Stazione.
- Finché uno spazio libero rimane su una Tessera Città, qualsiasi Compagnia può tracciare un percorso attraverso di essa allo scopo di posare o migliorare le Tessere.
- Le tessere rimpiazzate tornano disponibili per il riutilizzo.
- Non è previsto alcun costo per aggiornare una tessera, indipendentemente dal terreno.

Riferirsi alla "Tabella di upgrade" per capire come poter aggiornare le Tessere.

VII.8 Piazzare Stazioni



Esempio: tutti i precursori del Sued-bahn furono acquistati all'inizio. Di conseguenza, al momento della sua formazione, Sued-bahn ha già tre indicatori di stazione sulla mappa. Tutti i marker successivi avranno un costo di 100 G. Al contrario, se la KK ha un solo marker sulla mappa al momento della sua formazione, il primo marker che posizionerà avrà un costo di soli 40 G.

- Quando una Compagnia posiziona uno dei suoi Segnalini-Stazione su un cerchio della Città, quello spazio diventa una Stazione per quella Compagnia. Le Stazioni hanno i seguenti scopi:
 - » Ogni tratta gestita da una Compagnia deve toccare una delle sue Stazioni
 - » Una città completamente occupata dalle Stazioni può essere gestita solo da Compagnie che possiedono una delle Stazioni (altre Compagnie possono partire/arrivare qua).
 - » Una Compagnia può posare una tessera o posizionare un Segnalino-Stazione se fa parte di una tratta collegata ad una delle sue Stazioni.
- Una Compagnia deve posizionare la sua prima Stazione-Base di partenza all'inizio del suo primo turno in un OR. Questa prima Stazione è gratuita.
- Durante il suo turno in un OR, una Compagnia può piazzare un Segnalino-Stazione in uno spazio-Città vuoto. Ciò può essere in aggiunta al posizionamento della Stazione-Base
- La prima Stazione aggiuntiva posizionata costa 40 G. Ogni ulteriore stazione 100 G.
- Una Compagnia non può posizionare più di una Stazione su un singolo esagono.
- Una Compagnia può posizionare una nuova Stazione (oltre a quella Base) solo se esiste una connessione non bloccata tra la locazione dove vorrebbe mettere la Stazione ed un'altra Stazione di sua proprietà. La connessione può essere di qualsiasi lunghezza, ma non può comprendere inversioni di marcia agli incroci.
- Se una Città presenta la Stazione-Base di una Compagnia non ancora operativa, le altre Compagnie possono costruirvi una Stazione solo se così facendo lasciano almeno uno spazio vuoto sulla Tessera per permettere a quella Compagnia di divenire operativa in seguito, piazzando la propria Stazione-Base.
- Le Ferrovie Statali hanno cinque Segnalini-Stazione, le Ferrovie Regionali ne hanno tre.

VII.9 Far viaggiare i Treni

Ogni Treno delle Compagnie effettua una corsa durante un OR per incassare denaro.

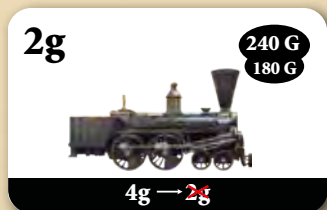
- Una tratta consiste in un percorso con almeno due differenti "Revenue Locations" connesse dalla ferrovia.
- Ogni tratta deve toccare almeno una Stazione della Compagnia. Più Treni possono utilizzare la stessa Stazione ma non possono usare gli stessi segmenti di ferrovia.
- Il numero di "Revenue Locations" nel percorso di un treno non può superare il numero del tipo di Treno. Esistono i seguenti tipi di treno:

• Treni Normali

- » possono viaggiare attraverso un numero di "Revenue Location" inferiore o pari al numero riportato sulla loro Carta-Treno. La lunghezza effettiva della traccia è irrilevante. Non si può saltare nessuna delle "Revenue Location" sulla tratta.
- » I Treni Normali non possono viaggiare verso/da una Miniera di Carbone.

• Treni Merci (Treni Tipo-g)

- » devono sempre partire da una Miniera. Dato che quest'ultima ha due uscite (freccie nere), da ognuna di esse possono partire due Treni tipo -g, che non possono però terminare la propria corsa in un'altra Miniera.
- » il numero riportato sulla Carta-Treno di tipo -g è il numero di Città (non Cittadine) che quel Treno può toccare (partendo dalla sua Miniera-Base). La tratta può, in aggiunta, includere un qualsiasi numero di Cittadine. Un Treno di tipo -g non può saltare nessuna Città sulla sua tratta.



Treno di tipo-g:

Deve partire da una Miniera.

Gli introiti dati dalla Miniera restano sempre alla Compagnia.

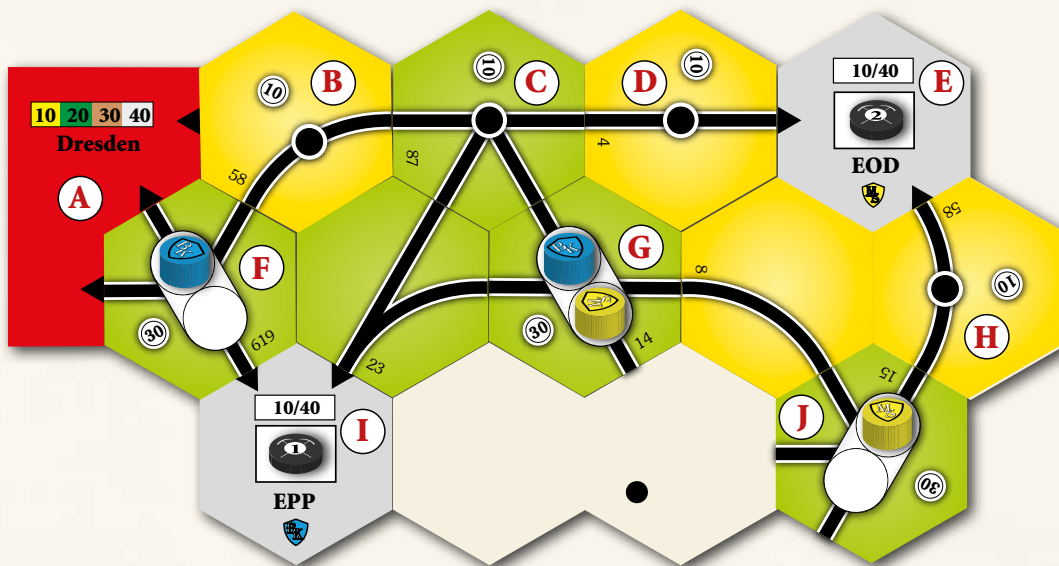
Le Miniere non contano nel raggio.

Le Cittadine non contano nel raggio.

- » La Compagnia riceve le entrate dalla Miniera (il valore stampato più piccolo nelle prime fasi del gioco; il valore più alto una volta che il primo treno tipo-5 è stato acquistato). Questi soldi vanno direttamente al tesoro della compagnia.
- Una rotta non può contenere la stessa "Revenue Location" (incluse Tessere Rosse) più di una volta, ma può contenere città diverse sulla stessa tessera. Pertanto, non è consentito viaggiare da Vienna a Vienna o da Budapest a Budapest.
- Una Tessera Rossa viene considerata come una Città ai fini del conteggio di quante "Revenue Location" un treno può toccare nel suo percorso.
- Se una Compagnia possiede più treni, i percorsi che percorrono devono essere del tutto separati. Le tratte possono incontrarsi o incrociarsi in punti di entrata purché utilizzino sezioni separate della pista. Un incrocio, ad esempio su una tessera verde, può quindi essere utilizzato da un solo treno in un turno di gioco, poiché le due tracce si uniscono.

VII.10 Calcolare gli introiti

- Le entrate di un treno sono la somma dei valori delle entrate per ciascuna "Revenue Location" sulla sua tratta. Le entrate di una Compagnia sono la somma delle entrate di tutti i suoi treni. Non è incluso il valore della/e Miniera/e di Carbone, che viene rimanere alla tesoreria della Compagnia.
- Il valore delle entrate di ogni Città e Cittadina è stampato sulla Tessera o sull'esagono. Le Tessere rosse hanno valori diversi nelle diverse fasi del gioco (vedere VII.14 Cambio Fase).
- Le entrate devono corrispondere alla rendita più alto che qualsiasi Compagnia può produrre. Può essere indicato con un Segnalino nella tabella sotto la mappa.



Il Direttore riscuote le entrate dalla Banca e decide cosa farne, ovvero distribuirlo agli azionisti sotto forma di dividendi oppure farlo trattenere dalla tesoreria della Compagnia. Dato che il Direttore possiede la quota maggiore della Compagnia, ovviamente ha interesse a pagare i dividendi per ampliare la propria ricchezza personale. Tuttavia, a volte un'azienda richiede denaro extra per costruire binari, posizionare Stazioni, effettuare acquisizioni e acquistare nuovi treni.

Staccare Dividendi

- Quando una Compagnia stacca un dividendo, i giocatori ricevono l'ammontare delle entrate corrispondente al numero di azioni che possiedono. Le azioni in banca pagano alla banca. Se una società paga un dividendo superiore a 0 (zero) G, il prezzo delle azioni aumenta (vedere VIII. Variazione del valore azionario).


Trattenere gli introiti


- Il Direttore può decidere invece di mettere tutte le entrate nel tesoro di quella Compagnia. Se una Compagnia non stacca un dividendo o ha un dividendo di 0 (zero) G, il prezzo delle azioni scende (vedere VIII. Variazione del valore azionario).

Fase Verde:

La Compagnia del Carbone 1 ha due Treni -1g.

La Compagnia del Carbone 2 ha un Treno -2g.

La  ha un Treno -3 ed uno -2g.

La  ha un Treno -3 ed uno -4.

La Compagnia del Carbone 1 esegue ciò:
Treno -1g: I-F-B-C-D = 60 G (divisi 30/30) più 10 alla tesoreria (non può arrivare alla Miniera E).

Treno -1g: I-C-G = 40 G (divisi 20/20) più 10 alla tesoreria.


Totale: 100 G di introiti più 20 alla tesoreria

La Compagnia del Carbone 2 fa viaggiare il
Treno -2g: E-D-C-B-F-A = 80 G (divisi 40/40) più 10 alla tesoreria.

 fa viaggiare il Treno -3: F-G-C = 70 G

e fa viaggiare il Treno -2g: E-D-C-B-F-A = 80 G più 10 alla tesoreria.

Totale: 150G più 10 alla tesoreria.

 Treno -3: H-F-G = 70 G. Treno -4: G-C-B-F = 80 G

Totale: 150 G

Pagamento o Trattenuta del 100% degli introiti.

Le azioni in Banca pagano alla Banca

VII.11 Acquisto di Treni

Tabella Treni



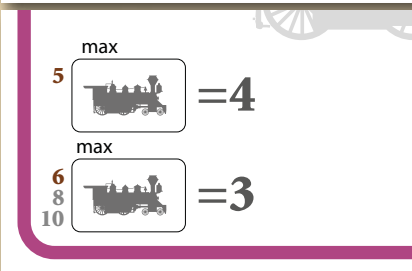
Treni "normali"						Treni tipo-g				
Treno	Numero	Prezzo Acquisto	Prezzo Permuta	Fuori SVZ	Fase	Treno	Number	Prezzo Acquisto	Prezzo Permuta	Fuori SVZ
2	9	80		4	2	1g	6	120		3g
3	7	180	140	6	3	2g	5	240	180	4g
4	4	280	190	8	4	3g	4	360	240	5g
5	3	400	260	10	5					
6	3	600	400		6	4g	3	600	420	
8	2	800	500		7	5g	2	800	500	
10	X	1000	600		8					

Nel raro caso in cui una Compagnia del Carbone debba comprare un Treno ma non ci fossero Treni tipo-g disponibili, tale obbligo decade. Se un Treno tipo-g è offerto da un'altra Società, la Compagnia può decidere se acquistarlo o no. Appena un Treno tipo-g è disponibile, la Compagnia del Carbone ha l'obbligo di acquistarlo

Tutte le Compagnie devono, alla fine del proprio OR, possedere almeno un Treno. Tale obbligo permane anche se la Compagnia non ha tratte da percorrere.¹

L'acquisto di Treni avviene sempre alla fine dell'OR della Compagnia, quindi un Treno non può mai essere utilizzato nello stesso turno in cui è stato acquistato. L'acquisto di un Treno può innescare un cambio di fase (vedere VII.14 Cambio di Fase).

Limiti di Treni a seconda della Fase:



Acquisto di treni da altre compagnie dalla fase 3 in poi.

- C'è un massimo per il numero di Treni che la Compagnia può avere (Limite Treni). Ciò è dipendente dalla Fase corrente e dal tipo di Compagnia (vedere VI.14 Cambi di Fase).
- Una Compagnia che possiede già il massimo dei Treni consentiti non può comprare un nuovo Treno, anche se tale acquisto mandasse Fuori SVZ uno dei suoi Treni, che verrebbe pertanto scartato.
- I nuovi Treni vengono acquistati dalla Banca al prezzo di acquisto stampato sulla carta del Treno. Una Compagnia può acquistare più Treni in un turno.
- I nuovi Treni devono essere acquistati in ordine crescente. I treni tipo-g sono regolati diversamente. Non è necessario che tutti i treni-g di un tipo vengano venduti prima di rendere disponibile il successivo Treno "normale".
- Non è necessario che tutti i Treni -g di un tipo vengano venduti prima che sia disponibile il successivo. La disponibilità dei Treni -g dipende esclusivamente dall'acquisto di Treni "normali".
- Dopo l'acquisto del primo Treno -3, i Treni possono essere acquistati da altre Compagnie.
- Se una Compagnia acquista un Treno da un'altra Compagnia che ha lo stesso Direttore, il prezzo minimo da pagare è di 1 G.
- Se una Compagnia acquista un Treno da un'altra Compagnia che ha un Direttore diverso, il prezzo pagato deve essere il valore nominale riportato sulla carta.
- Quando una Compagnia acquista un Treno da un'altra Compagnia, la transazione avviene alla fine del turno della società acquirente.
- I Treni non possono mai essere rivenduti alla Banca nè possono mai essere demoliti volontariamente. La demolizione avviene solo durante un Cambio di Fase.
- I Treni che sono eccedenti a seguito di un Cambio di Fase vengono rimossi dal gioco. Nessun compenso è pagato.
- Se una Compagnia è costretta ad acquistare un Treno e non dispone di sufficienti fondi propri, entrano in vigore le regole per il "Finanziamento di Emergenza".

VII.12 Finanziamento di Emergenza

Finanziamento di Emergenza:

Il giocatore può vendere azioni, ma non è obbligato a farlo. La Banca applica un tasso di interesse immediato del 50% sul debito, con un ulteriore 50% alla fine di ciascun Round Azionario (SR).

- Il Direttore deve compensare il deficit con i propri fondi personali.
- Il Direttore può ritirare il proprio conto (in questo gioco non c'è bancarotta). Non è obbligato a vendere azioni (ma può) al fine di eliminare il deficit.
- Le azioni non possono essere vendute se tale vendita comporta un cambio di Direttore (di questa o di un'altra Compagnia).
- Non appena un direttore che acquista un treno ai sensi delle regole per il Finanziamento di Emergenza non desidera o non può vendere azioni per saldare il proprio debito, gli interessi vengono pagati al tasso del 50% (arrotondato per eccesso).
- Il Direttore può vendere azioni per coprire parte del debito. Gli interessi devono essere quindi pagati sul resto del debito.


- In ogni successivo SR il Direttore non è ancora obbligato a vendere azioni per estinguere il proprio debito, ma non può acquistare altre azioni fino a quando il debito non è stato saldato.
- Alla fine di ogni SR viene addebitato un ulteriore interesse del 50% sul debito residuo.
- Se sono disponibili diversi Treni per l'acquisto (dalla Banca o offerti da altre Compagnie), il Direttore può scegliere quale acquistare.
- Quando un Treno viene acquistato in regime di Finanziamento di Emergenza, il Direttore non può pagare più del valore nominale del treno.
- Il Direttore non può utilizzare il proprio denaro personale per acquistare ulteriori Treni per la Compagnia o per sovvenzionarla in alcun modo. Vale a dire, una Compagnia che acquista un treno con l'aiuto finanziario del suo Direttore potrebbe non avere denaro residuo nel proprio tesoro dopo l'acquisto.

VII.13 Permute dei Treni

- Un Treno può essere utilizzato come pagamento parziale per un nuovo Treno del tipo più potente successivo. Il Treno permutato viene valutato il 50% del suo costo originario.
- In ciascun OR una Compagnia può restituire solo un Treno come pagamento parziale per uno nuovo.
- I Treni dati in permuta sono eliminati dal gioco.
- Se una Compagnia ha già raggiunto il limite per i Treni e non può acquistare un nuovo Treno, può permutarne uno per acquistare il nuovo.


VII.14 Cambi di Fase


L'inizio di ogni nuova Fase è innescato dall'acquisto del primo treno di un nuovo tipo o dalla vendita del primo treno di un nuovo tipo a un paese straniero (regola VII.15). Ogni Fase ha limitazioni e aggiunte come segue:


- All'inizio del Primo Round Operativo (Fase 1):
 - » Sono disponibili le Tessere Gialle.
 - » Sono disponibili i Treni tipo-2.
 - » C'è solo un OR dopo ogni SR.
- Con la vendita del primo Treno tipo -2 (Fase 2):
 - » Sono disponibili i Treni tipo -1g.
 - » Alla fine di ogni serie di OR un treno "normale" viene venduto all'estero.
- Con la vendita del primo Treno tipo -3 (Fase 3):
 - » Sono disponibili le Tessere Verdi.
 - » Sono disponibili i Treni tipo -2g.
 - » Le Compagnie del Carbone possono essere scambiate.
 - » Le Compagnie di Montagna possono essere scambiate.
 - » Ci sono 2 OR dopo ogni SR.
 - » Alle Compagnie è permesso comprare Treni dalle altre Compagnie.
- Con la vendita del primo Treno tipo -4 (Fase 4):
 - » I Treni tipo -2 vanno in obsolescenza.
 - » Sono disponibili i Treni tipo -3g (i tipo -1g vanno in obsolescenza all'acquisto del primo tipo -3g).
 - » Le Compagnie di Montagna vengono chiuse.
 - » La Suedbahn () è fondata alla fine dell' OR
 - » Il limite-Treni per le Compagnie Regionali è 3.
 - » Il limite-Treni per le Compagnie Statali (Staatsbahnen) è 4.
- Con la vendita del primo Treno tipo -5 (Fase 5):
 - » Sono disponibili le Tessere Marroni.
 - » Le Compagnie del Carbone vengono chiuse.
 - » Le Miniere producono utili per il valore più alto riportato sul Tabellone.

Se acquisti un treno puoi scambiare un treno di un tipo precedente con la metà del suo valore nominale.

Esempio:

L'ultimo Treno tipo -5 è disponibile.  può comprarlo per 400 G e in seguito darlo in permuta per il primo Treno tipo -6 che gli costerebbe così 400 G invece di 600. Il Treno di tipo -5 restituito è rimosso dal gioco.

» LaUngarische Staatsbahn  è fondata alla fine dell' OR.

- Con la vendita del primo Treno tipo -6 (Fase 6):
 - » I Treni tipo -3 vanno in obsolescenza. I -2g (e gli -1g se non è ancora accaduto) vanno in obsolescenza appena viene venduto il primo -4g.
 - » Sono disponibili i -4g.
 - » >S5a_ bSY [SEFS'S'W  i X` VSFS'S'X WWWADz
 - » ;^_ [fVf'dM] bW'W5a_ bSY [WESIS]i %z
 - » ;^_ [fVf'dM] bW'W5a_ bSY [WDeY]a` S[i] Sž
 - » 5[ea` a%AD Vaba aY [EDz
- 5a` 'ShW[fS Wbd_ a FdWa f]ba Ž* (Fase 7):
 - » Sono disponibili le Tessere Grigie.
 - » I Treni tipo -4 vanno in obsolescenza.
 - » Sono disponibili i Treni tipo -5g (i Treni tipo -3g vanno in obsolescenza all'acquisto del primo Treno tipo -5g).
- Con la vendita del primo Treno tipo -10 (Fase 8):
 - » I Treni tipo -5 vanno in obsolescenza. I Treni tipo -3g (e i tipo -1g e -2g se non ancora accaduto) vanno in obsolescenza.

Alla fine di una serie di OR il prossimo treno disponibile viene rimosso dal gioco.

VII.15 Esportazione di Treni

- Dopo che il primo Treno -2 è stato acquistato, alla fine di questo OR e alla fine di ogni successivo gruppo di OR (quindi 1, 2 o 3 OR, a seconda della fase), la Banca vende uno dei Treni "normali" disponibili all'estero. Questo treno viene quindi rimosso dal gioco.
- Ciò è ricordato ai giocatori da un simbolo di locomotiva barrato sulla carta della fase di gioco a forma di pentagono sulla mappa
- Nessuna iniezione di denaro nuovo nel gioco scaturisce da un'esportazione di Treni.

VIII. Variazione del valore azionario

VIII.1 Informazioni Generali

- Il prezzo delle azioni di una Compagnia è registrato sulla Tabella del Mercato Azionario.
- La seguente regola si applica a tutti i movimenti: **un Segnalino che si sposta su uno spazio già occupato viene messo sotto tutti i segnalini che sono già lì.**

VIII.2 In un Round Operativo (OR)

- Se una Compagnia stacca un dividendo, il prezzo delle sue azioni aumenta. L'indicatore del prezzo delle azioni viene spostato di uno spazio a destra. Se si trova alla fine di una riga e non può spostarsi a destra, sale di uno spazio verso l'alto
- Se una Compagnia trattiene in tesoreria gli introiti, il prezzo delle sue azioni diminuisce. L'indicatore del prezzo delle azioni viene spostato di uno spazio a sinistra. Se si trova alla fine di una riga e non può spostarsi a sinistra, scende di uno spazio verso il basso.
- È sensato se gli indicatori di prezzo delle azioni di quelle società che hanno già operato durante questo OR sono capovolti in modo da poter vedere quali società hanno già avuto il loro turno e quali no. Quando tutte le società hanno avuto il loro turno, gira i marcatori all'indietro.

VIII.3 In un Round Azionario (SR)

- Per ogni vendita di un numero qualsiasi di azioni di una Compagnia, l'indicatore del prezzo delle azioni della società viene spostato in basso di uno spazio sulla Tabella del Mercato Azionario. Nota: uno spazio per vendita, non uno spazio per azione venduta.
- Se più di un giocatore deve vendere azioni di una Compagnia o se un giocatore deve vendere azioni in più di uno dei suoi turni, l'indicatore del prezzo delle azioni si sposta di una riga ogni volta.
- Se l'indicatore del prezzo delle azioni di una Compagnia si trova nella parte inferiore sulla Tabella del Mercato Azionario, le vendite non hanno alcun effetto sul prezzo delle azioni.

110	120	130	Sold Out
Zero o trattiene i dividendi		120	130
			145
90		110	Paga dividendi
80	90		125
	Vendita di azioni		

Dividendo maggiore di Zero: Uno spazio verso destra.
Altrimenti uno spazio verso sinistra.

Uno spazio giù per la vendita.
Uno spazio su se Sold Out.

- Se, al termine di uno SR, tutte le azioni di una società sono nelle mani dei giocatori, l'indicatore del prezzo delle azioni della società viene spostato di uno spazio verso l'alto sulla Tabella del Mercato Azionario. Se l'indicatore del prezzo delle azioni della società si trova nella parte superiore di una colonna nel grafico del prezzo delle azioni, il prezzo delle azioni rimane invariato.

IX. FINE DEL GIOCO

IX.1 Informazioni Generali

- Il "set" corrente di OR viene sempre portato al suo completamento.
- Il gioco termina quando la Banca ha esaurito i soldi. Eventuali dividendi dovuti ai giocatori dovranno essere registrati su un pezzo di carta. Questi dividendi registrati sono inclusi come parte del denaro di un giocatore nei totali finali.
- Se la Banca esaurisce i soldi durante uno SR, il gioco termina dopo che lo SR è stato giocato e dopo aver completato un ulteriore "set" completo di OR.

IX.2 Conteggio finale

- Ogni giocatore aggiunge al proprio denaro il valore delle proprie azioni come determinato dalla Tabella del Mercato Azionario.
- I beni aziendali sotto forma di Treni o liquidi in tesoreria non hanno alcun valore nella valutazione finale.
- Il giocatore con il patrimonio più grande vince il gioco.

X. VARIANTE A: CISLEITHANIA (variante per 2 giocatori)

X.1 Componenti di gioco

- Tabellone "Cisleithania"
- Schede delle seguenti Compagnie
 - » Pre-Staatsbahnen: 1, 2, 3, 1, 2.
 - » Comp. del C: 1, 2, 3.
- Schede ed azioni delle seguenti Compagnie
- 2 Compagnie di Montagna
- Tesoro della Banca: 4000 G
- Le seguenti Carte-Treno:



Treni "normali"						Treni tipo -g				
Treno	Numero	Prezzo Acquisto	Prezzo di permuta	Fuori SVZ	Fase	Treno	Numero	Prezzo Acquisto	Prezzo di permuta	Fuori SVZ
2	6	80		4	2	1g	3	120		3g
3	5	180	140	6	3	2g	2	240	180	4g
4	4	280	190	8	4	3g	2	360	240	5g
5	2	400	260	10	5					
6	2	600	400		6	4g	1	600	420	
8	1	800	500		7	5g	2	800	500	
10	X	1000	600		8					

X.2 Capitale iniziale e limite azionario

- La Banca dispone di 4000 Gulden.
- Ogni giocatore riceve 830 G presi dai 4000 G della Banca.
- Il limite azionario è di 14 Certificati per giocatore.

X.3 Preparazione

Scegliere casualmente una delle Compagnie Pre-Statali (2, 2, 3) e una delle tre Compagnie del Carbone ed impilarle (l'ordine non è importante). Le altre 4 Compagnie Pre-Statali sono impilate in altri due gruppi così come le restanti due Compagnie del Carbone in modo da avere le seguenti quattro pile:

Pila 1: Le due Compagnie scelte casualmente.

Pila 2: Le due Compagnie Pre-Statali numero -1.

Pila 3: Le due rimanenti "piccole" Compagnie Pre-Statali.

Pila 4: Le due rimanenti Compagnie del Carbone.

Le due Compagnie nella Pila 1 servono a costruire la ferrovia. Non possiedono nè fanno viaggiare Treni e non hanno tesoreria. Posano Tessere in accordo alle regole con l'eccezione che non pagano alcun costo relativo al terreno.

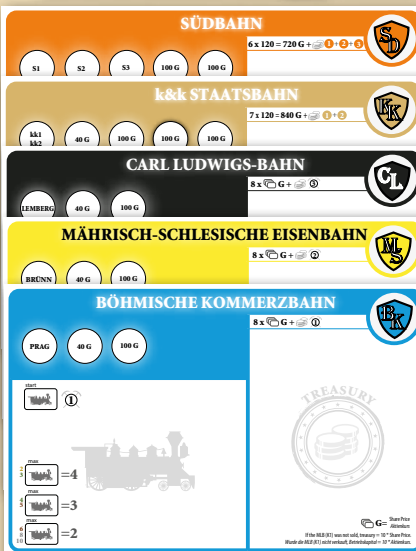
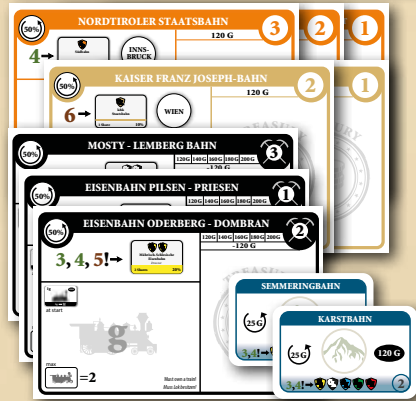
Entrambe chiudono con l'acquisto del primo Treno tipo -4 se una di esse è la SDR o con l'acquisto del primo Treno tipo -5 se una di esse è la KK.

Al momento della chiusura della Compagnia di costruzione la corrispondente Compagnia statale riceve 120 G nel suo tesoro.

X.4 Regole aggiuntive

Le regole del gioco base sono valide con le seguenti eccezioni:

- La inizia ad operare con l'acquisto del primo Treno tipo -5.
- Le azioni vendute vengono inserite nel pool bancario. Se un giocatore acquista azioni dal pool, il suo acquisto potrebbe superare il limite standard del 60% (vedere Limite ai Certificati Azionari VI.7).
- Per la Compagnia Regionale che corrisponde alla Compagnia del Carbone dalla pila 1 si applicano le seguenti regole:
 - » L'indicatore del prezzo delle azioni è posizionato su 50 nella riga inferiore della Tabella del Mercato Azionario



- » Tutte le azioni sono collocate nel pool bancario e sono immediatamente disponibili per l'acquisto. La quota del 20% (Direttore) è sempre un'offerta alternativa a una quota del 10%.
- » Questa Compagnia non ha un Direttore, non possiede né gestisce alcun treno e non ha tesoreria. Ogni OR paga un importo pari al prezzo delle sue azioni. Gli importi vengono arrotondati per eccesso.
- » Le sue azioni possono essere acquistate e vendute come qualsiasi altra azione.
- » Poiché tutte le azioni iniziano nel pool, un giocatore può possedere fino al 100% di questa Compagnia.
- » Il Certificato-Direttore viene trattato come una quota del 10%, tranne per il fatto che è una quota del 20% e un giocatore deve acquistarlo e venderlo per il doppio del prezzo delle azioni. A un giocatore non è consentito "dividere" questa quota, ovvero non è possibile venderne solo il 10% e trasformarla in una quota del 10% dal pool bancario. Viceversa, se un giocatore ha una quota del 10% non può pagare per un'altra quota del 10% e scambiare il 10% con una quota del 20%.
- » All'inizio del gioco il Segnalino della Stazione-Base viene messo nell'esagono di casa sul Tabellone.
- » Il Direttore della Compagnia che ha acquistato l'ultimo treno -4 può mettere un altro Segnalino-Stazione di questa Compagnia senza Direttore dove vuole. Non è richiesta alcuna connessione al Segnalino Stazione-Base.
- » Se l'ultimo Treno -4 è stato esportato, questa regola è valida per il Direttore della compagnia che acquista l'ultimo Treno -5. Se l'ultimo treno -5 è stato esportato, non è possibile piazzare il Segnalino-Stazione.
- » Il terzo Segnalino-Stazione viene posizionato a Vienna non appena l'esagono di Vienna viene aggiornato a Marrone.
- Corsa bonus Bukowina: se una Compagnia gestisce un Treno da Vienna (Wien) o Praha (Prag) ad almeno uno degli esagoni Bukowina (i tre esagoni verdi ad est: D25, E24, E26) guadagna un bonus di 50 Gulden.

X.5 Primo Round Azionario (ISR)

Il giocatore iniziale sceglie una pre-Compagnia da una delle quattro pile. Il giocatore 2 riceve l'altra Compagnia.

- Quindi il giocatore 2 sceglie due pre-Compagnie tra le due pile rimanenti. Il giocatore iniziale riceve immediatamente le altre due Compagnie.
- Infine, il giocatore iniziale sceglie una Compagnia dell'ultimo stack rimanente, il giocatore 2 riceve l'altra Compagnia.
- Entrambi i giocatori pagano per le Compagnie che hanno ricevuto. Nel ricevere una Compagnia del Carbone possono - come nel gioco base - decidere su un prezzo azionario di partenza per la corrispondente compagnia Regionale e pagare due volte questo prezzo azionario nel tesoro della Compagnia del Carbone. Quindi la Compagnia del Carbone acquista immediatamente un treno tipo -1g.

Ai giocatori non è consentito passare durante queste prime tre azioni. Entrambi i giocatori ora hanno 4 Compagnie.

Ognuno di essi allora compra una compagnia di Montagna. Le rimanenti Compagnie di Montagna vengono rimosse dal gioco.

Quindi il Round Azionario continua in modo normale. Le azioni possono essere acquistate ma non vendute in questo primo SR.

XI. VARIANTE B: Partita a 3 giocatori sulla Mappa Cisleitahnia

XI.1 Componenti del gioco:



- Tabellone "Cislethania"
- Schede delle seguenti Compagnie:
 - » Pre-Staatsbahnen: 1, 2, 3, 1, 2, 1.
 - » Coal Railways: ①, ②, ③.
- Schede ed azioni delle Compagnie Maggiori 
- 3 Compagnie di Montagna.
- Tesoro della Banca: 9000 G.
- Le seguenti Carte-Treno:

Treni "normali"						Treni tipo -g				
Treno	Numero	Prezzo Acquisto	Prezzo Permuta	Fuori SVZ	Fase	Treno	Numero	Prezzo Acquisto	Prezzo Permuta	Fuori SVZ
2	8	80		4	2	1g	5	120		3g
3	6	180	140	6	3	2g	4	240	180	4g
4	4	280	190	8	4	3g	3	360	240	5g
5	3	400	260	10	5					
6	3	600	400		6	4g	2	600	420	
8	2	800	500		7	5g	2	800	500	
10	X	1000	600		8					

XI.2 Capitale iniziale e limite azionario

- La Banca dispone di 9000 Gulden.
- Ogni giocatore riceve 680 G presi dai 4000 G della Banca.
- Il limite azionario è di 16 Certificati per giocatore.

XI.3 Preparazione del gioco

- Diverse società non vengono utilizzate in questo scenario: rimuovere le azioni e le carte per quanto segue , tre Compagnie di Montagna.
- Piazzare  Segnalino-Stazione sull'esagono rosso "Budapest".

Il gioco inizia come il gioco base: i giocatori possono acquistare le sei pre-Compagnie e le tre Compagnie di Montagna. Il primo turno si gioca in senso antiorario.

Si applicano tutte le altre regole di gioco di base.

XII. VARIANTE C: "GOODS TIME" (3-6 GIOCATORI)

XII.1 Componenti di gioco aggiuntivi

- Le 17 Tessere aggiuntivi "Goods Time"
- Segnalini-Cittadina

XII.2 Preparazione

- I Segnalini-Città sono posizionati su esagoni vuoti (cioè senza città o città) sul Tabellone standard.
- I giocatori possono decidere quanti gettoni città vogliono usare (consigliato da sette a dieci) e dove sono posizionati sulla mappa. Sugeriamo uno "snake draft" per posizionare i Segnalini: 1-2-3-4-4-3-2-1-1-2-3-4
- Si tenga a mente che il Segnalino-Città può essere posizionato solo in esagoni semplici e solo 1 o 2 per esagono.
- Per la prima partita di questa variante è suggerito questo scenario (che migliora lo stato delle Compagnie del Carbone):











- Gli esagoni con uno o due Segnalini-Città su di essi ora sono trattati come esagoni con una Città o una doppia Città, rispettivamente. Possono essere posate su di essi solo le Tessere traccia appropriate, vale a dire quelle con una Cittadina o una doppia Cittadina.
- Questa variante segue le regole di base.



XIII. APPENDICE

XIII.1 Panoramica delle Compagnie

Tipo	Nr.	Iniziali	Nome	Base	Col.
Coal Railway	①	EPP	Eisenbahn Pilsen – Priesen	C6	
Coal Railway	②	EOD	Eisenbahn Oderberg – Dombran	A12	
Coal Railway	③	MLB	Mosty – Lemberg Bahn	A22	
Coal Railway	④	SPB	Simeria – Petrosani Bahn	H25	
Pre State Railway	1	Süd 1	Wien – Gloggnitzer Eisenbahngesellschaft	Wien	
Pre State Railway	2	Süd 2	Kärntner Bahn	Graz	
Pre State Railway	3	Süd 3	Nordtiroler Staatsbahn	Innsbruck	
Pre State Railway	1	Ug 1	Eisenbahn Pest – Waitzen	Pest	
Pre State Railway	2	Ug 2	Mohács – Fünfkirchner Bahn	Fünfkirchen	
Pre State Railway	1	k&k 1	Kaiserin Elisabeth Bahn	Wien	
Pre State Railway	2	k&k 2	Kaiser Ferdinand Nordbahn	Wien	
Regional Railway		BK	Böhmische Kommerzbahn	Prag	
Regional Railway		MS	Mährisch – Schlesische Eisenbahn	Brünn	
Regional Railway		CL	Carl Ludwigs – Bahn	Lemberg	
Regional Railway		SB	Siebenbürgische Bahn	Kronstadt	
Regional Railway		BH	Bosnien-Herzegowinische Landesbahn	Sarajewo	
State Railway		SD	Südbahn	Wien	
State Railway		UG	Ungarische Staatsbahn	Budapest	
State Railway		k&k	Kaiserlich – königliche Staatsbahn	Wien	
Mountain Railway	B1	B1	Semmeringbahn		
Mountain Railway	B2	B2	Karstbahn		
Mountain Railway	B3	B3	Brennerbahn		
Mountain Railway	B4	B4	Arlbergbahn		
Mountain Railway	B5	B5	Karawankenbahn		
Mountain Railway	B6	B6	Wocheinerbahn		

XIII.2 Panoramica Treni

Treni "normali"						Treni tipo -g				
Treno	Numero	Prezzo Acquisto	Prezzo Permuta	Fuori SVZ	Fase	Treno	Numero	Prezzo Acquisto	Prezzo Permuta	Fuori SVZ
2	9	80		4	2	1g	6	120		3g
3	7	180	140	6	3	2g	5	240	180	4g
4	4	280	190	8	4	3g	4	360	240	5g
5	3	400	260	10	5					
6	3	600	400		6	4g	3	600	420	
8	2	800	500		7	5g	2	800	500	
10	X	1000	600		8					

SOMMARIO

I. COMPONENTI DEL GIOCO	2
II. Introduzione	3
III Game Preparations	3
III.1 Disposizione al Tavolo.....	3
III.2 Norme Comportamentali.....	3
III.3 Capitale iniziale	3
III.4 Ulteriori Informazioni.....	3
IV. Compagnie	4
IV.1 Compagnie di Montagna.....	4
IV.2 Compagnie del carbone.....	4
IV.3 Compagnie Pre-Statali (Pre-Staatsbahnen).....	5
IV.4 Compagnie Magiori (Compagnie Pubbliche).....	5
IV.4.1 Informazioni Generali.....	5
IV.4.2 Compagnie Regionali con Compagnie del Carbone associate.....	6
IV.4.3 Compagnie Regionali senza Compagnie del Carbone associate.....	6
IV.4.4. Compagnie Statali (Staatsbahnen).....	6
V. Il Gioco	7
VI. Round Azionari (SR)	7
VI.1 Informazioni Generali.....	7
VI.2 Ordine di gioco in un Round Azionario (SR).....	7
VI.3 Primo round Azionario (ISR).....	8
VI.4 Acquisto di azioni.....	8
VI.5 Apertura di una Compagnia Pubblica.....	8
VI.6 Cambio di Direttore.....	8
VI.7 Limite ai Certificati Azionari.....	9
VI.8 Vendita di azioni.....	9
VII. Round Operativi (OR)	9
VII.1 Informazioni Generali.....	9
VII.2 Definizioni.....	9
VII.3 Miniere di Carbone.....	10
VII.4 Ordine di Gioco in un OR.....	10
VII.5 Ordine di Gioco della Compagnia in un OR.....	10
VII.6 Piazzare Tessere-Ferrovia.....	10
VII.7 Aggiornare Tessere-Ferrovia già posate.....	11
VII.8 Piazzare Stazioni	12
VII.9 Far viaggiare i Treni.....	12
VII.10 Calcolare gli introiti	13
VII.11 Acquisto di Treni.....	14
VII.12 Finanziamento di Emergenza.....	14
VII.13 Permute dei Treni	15
VII.14 Cambi di Fase.....	15
VII.15 Esportazione di Treni... ..	16
VIII. Variazione del valore azionario	16
VIII.1 Informazioni Generali.....	16
VIII.2 In un Round Operativo.....	16
VIII.3 In un Round Azionario.....	16
IX. FINE DEL GIOCO	17
IX.1 Informazioni Generali	17
IX.2 Conteggio Finale.....	17
X. Variante A: Cisleithania (2-giocatori)	18
X.1 Componenti del Gioco.....	18
X.3 Preparazione.....	18
X.4 Regole aggiuntive	18
X.5 Primo Round Azionario.....	19
XI. Variante B: Partita a 3 giocatori sulla Mappa Cisleitahnia	20
XI.1 Componenti di Gioco.....	20
XI.2 Capitale Iniziale e limite azionario.....	20
XI.3 Preparazione.....	20
XII. VARIANTE C: "GOODS TIME" (3-6 GIOCATORI)	21
XII.1 Componenti di gioco aggiuntivi	21
XII.2 Preparazione.....	21
XIII. Appendice	22
XIII.1 Panoramica Compagnie.....	22
XIII.2 Panoramica Treni.....	22

CREDITS

Il Gioco si basa sul sistema inventato da Francis Tresham.

Game Design:

Leonhard Orgler
Helmut Ohley

Rules, Cards, Charters and Counters Art:

David Hanacek
Leonhard Orgler

Box Art:

Milan Vavroň

Producer:

David Hanacek

Extra Special Thanks to: Luke Heidebrecht and Richard Scholes for proofreading the English rules.

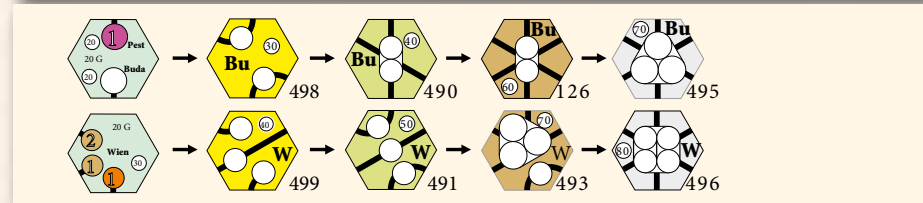
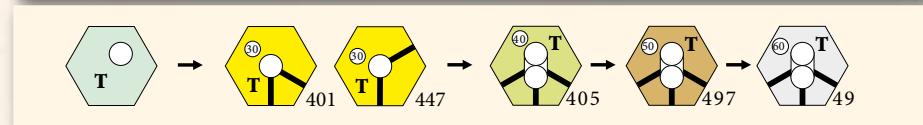
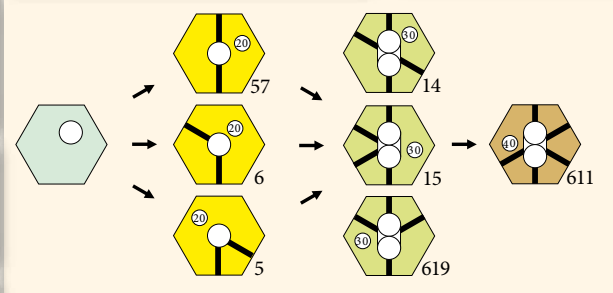
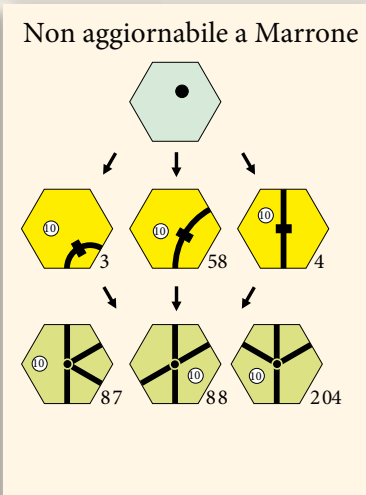
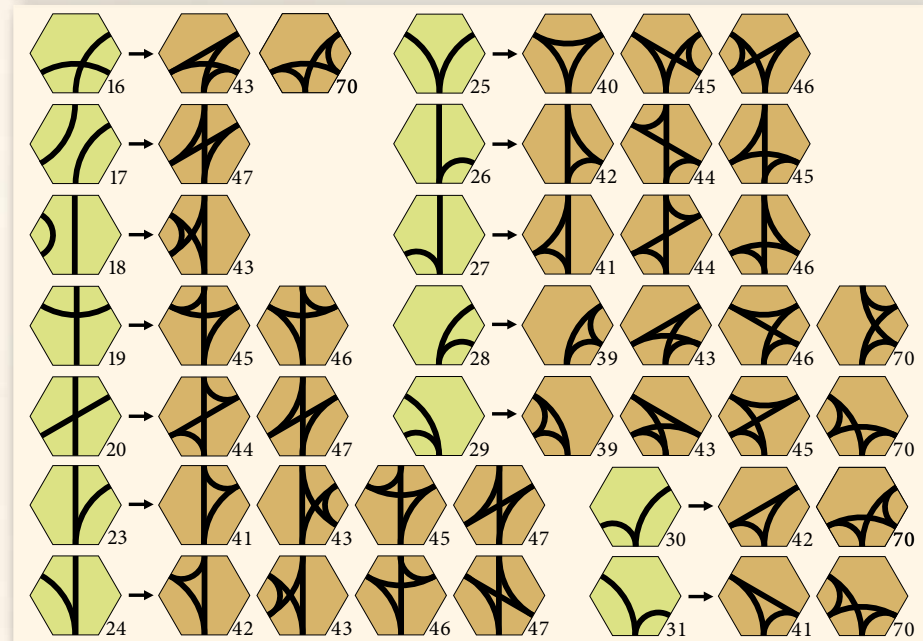
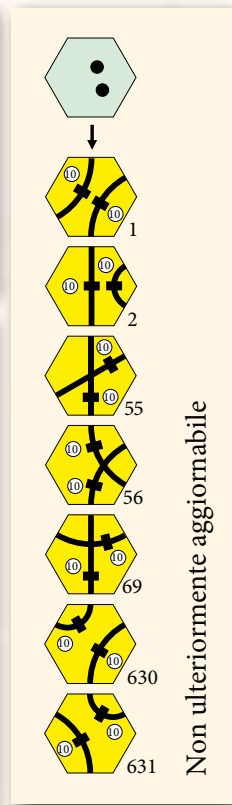
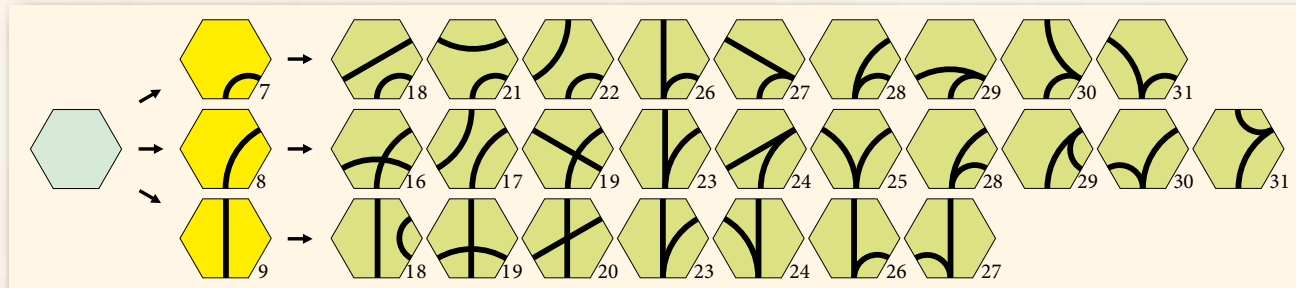
© Leonhard Orgler and Helmut Ohley in October 2005

© Leonhard Orgler and Fox in the Box in October 2019

Traduzione italiana a cura di:

Paolo DI LEO -
picchio772@alice.it

MAPPA AGGIORNAMENTO



ELENCO TESSERE

5x	5x	1x	1x	2x	3x	1x	1x	1x
10x	5x	1x	1x	2x	4x	1x	1x	1x
10x	3x	1x	1x	1x	8x	1x	1x	1x
4x	2x	1x	1x	1x	4x	1x	6x	
8x	1x	1x	3x	1x	3x	1x	2x	
6x	1x	1x	3x	1x	1x	1x	1x	
5x	1x	1x	2x	3x	1x	1x	1x	

	3x
	3x
	3x
	1x
	1x
	1x
	2x
	3x

Variante "Goods Time"