

Leonhard Orgler

Regolamento



18
Magyarország

Regole in breve (per giocatori esperti di 18xx)

1) Compagnie:

1.1) Compagnie Minori (13 / tredici)

- Non contano ai fini della determinazione del limite-certificati.
- Operano fino alla fine del gioco, non vengono mai fuse o chiuse.
- Iniziano con tre segnalini-stazione, un treno -2 e 50 Fiorini in cassa.
- Il dividendo è sempre frazionato 50/50 tra la compagnia ed il proprietario.
- Il limite-treni è sempre di due.
- Operano in ordine numerico, a partire dal più basso.

1.2) Compagnie Maggiori (7 / sette)

- Il loro prezzo iniziale è tra 60 ed 80, fissato dall'assegnazione casuale di una carta-prezzo.
- Operano in ordine di prezzo, a partire da quella col prezzo più alto.
- Possono soltanto piazzare stazioni e pagare dividendi. Non possono far operare treni.

2) Primo Round Azionario

- Pacchetto iniziale: tutte le 13 Minori ed un 10% di ogni Maggiore (in 5 e 6 giocatori: due azioni al 10%).
- Ogni giocatore sceglie *gratis* una carta fino al limite massimo consentito. La Carta-Priorità passa a sinistra.
- Limiti: 3/4/5/6 Giocatori: 4/3/2/2 Minori e 2/1/2/2 Azioni.
- Non è consentito effettuare vendite nel Primo Round Azionario.

3) Round Operativi

3.1) Compagnie Minori

- Piazzano o aggiornano sempre una tessera-ferrovia. Possono piazzare una seconda tessera-ferrovia gialla pagando 10 F. alla Compagnia Maggiore Gialla.
- La metà del costo di una stazione è incassato dalla Compagnia Maggiore Gialla.
- Per ogni simbolo-terreno montagna o fiume, 10 F. vengono pagati alla Compagnia Maggiore Verde.
- Alcune Minori hanno dei segnalini-terreno. Per ognuno di essi che viene scartato, il costo per costruire ferrovia su un esagono che richiede costi di costruzione viene pagato dalla Banca invece che dalla compagnia Minore.
- Alcune tessere-ferrovia hanno il retrotessera differente.
- Tutti e 4 i tipi di treni sono disponibili dall'inizio. Quando si acquista il primo treno di un nuovo tipo avviene un cambio-fase. Viene piazzata una nuova Tessera-Indicatore Round, e l'indicatore turno sullo spazio OR rosso.
- I treni non vanno mai in obsolescenza. Un treno può essere scartato volontariamente prima di operare.
- Un treno può essere aggiornato a "*plus*" pagandone il costo alla Compagnia Maggiore Blu, un accesso minerario può essere acquistato dalla Compagnia Maggiore Grigia ed un esagono rosso *bonus* "Off-Board" può essere acquistato dalla Compagnia Maggiore Rossa. Questi 3 *bonus* sono validi per un treno e solo per un OR e non possono essere acquisiti per un secondo treno. Nel successivo OR possono essere nuovamente acquistati. I costi per i bonus sono 10/20/30 (dalla Fase Marrone: 20/30/40) per il primo/secondo/terzo.
- I nuovi treni sono acquistati dalle Compagnie Maggiori Arancione o Viola. Metà del loro costo d'acquisto va a queste compagnie, l'altra metà viene versata alla Banca.
- Tutti i treni di ogni tipo sono illimitati. La compravendita di treni tra compagnie è permessa da subito.

3.2) Compagnie Maggiori

- Il Direttore può piazzare una stazione in un qualsiasi spazio libero sulla mappa pagandone il costo alla Banca.
- Il segnalino stazione ha le consuete funzioni di blocco, ed incrementa il valore di una città di 10.
- Il Direttore decide quanta parte dei ricavi devolvere agli azionisti. Il prezzo dell'azione varia in funzione della tabella sulla Tabella Prezzo Azionario.

4) Round Azionari

- Si possono acquistare dalla Banca solo azioni ordinarie al 10%. Il primo giocatore a possederne 2, le restituisce alla Banca in cambio del Certificato-Direttore.
- I Certificati-Direttori non possono essere mai venduti. Possono essere scambiati se un altro giocatore detiene più azioni della compagnia (minimo il 20 %).
- Per ogni vendita il prezzo delle azioni scende di uno spazio.

5) Fine del Gioco: Avviata dalla Fase Grigia.

Sommario

I. Informazioni Generali	3
II. Preparazione del Gioco	3
II.1 Galateo	3
II.2 Capitale Iniziale	3
II.3 Componenti e Setup	4
III. Componenti nel dettaglio	6
III.1 Mappa di Gioco	6
III.2 Tabella Prezzi Azionari	6
III.3 Compagnie	6
III.3.1 Informazioni Generali	6
III.3.2 Compagnie Minori	6
III.3.3 Compagnie Maggiori (Società per Azioni)	7
IV. Flusso di Gioco	8
V. Primo Round Azionario	8
VI. Round Operativi (OR)	9
VI.1 Informazioni Generali	9
VI.2 Definizioni	9
VI.3 Compagnie Minori	10
VI.3.1 Azioni per una Compagnia Minore in un OR	10
VI.3.2 Posare una Tessera	10
VI.3.3 Aggiornare la Ferrovia	11
VI.3.4 Tessere-Ferrovia	12
VI.3.5 Costruire Stazioni	12
VI.3.6 Effettuare Corse con i treni	12
VI.3.7 Calcolare i Ricavi	14
VI.3.8 Acquistare Treni	14
VI.3.9 Cambio-Fase	15
VI.4 Compagnie Maggiori	15
VI.4.1 Azioni per una Compagnia Maggiore in un OR	15
VI.4.2 Comprare e piazzare un Segnalino-Stazione	15
VI.4.3 Pagare Dividendi	16
VII. Round Azionari (SR)	16
VII.1 Informazioni Generali	16
VII.2 Ordine di Turno in un Round Azionario	17
VII.3 Limite-Certificati	17
VII.4 Vendita di Azioni	17
VII.5 Acquisto di Azioni	17
VII.6 Cambio-Direttore	18
VIII. Variazioni di Prezzo Azionario	18
VIII.1 Informazioni Generali	18
VIII.2 Cambi di Prezzo durante Round Operativi	18
VIII.3 Cambi di Prezzo durante Round Azionari	18
IX. Fine del Gioco	19
IX.1 Informazioni Generali	19
IX.2 Conteggio Finale	19
X. Variante per Due Giocatori	19
XI. Variante in Solitario	20
XI.1 Setup	20
XI.2 Mosse di István durante un OR: Compagnie Minori	21
XI.2.1 Posare ed Aggiornare Tessere	21
XI.2.2 Costruire Stazioni, Obsolescenza, Corse ed Acquisto di Treni	21
XI.3 Mosse di István durante un OR: Compagnie Maggiori	22
XI.4 Mosse di István durante un SR	22
XII. Regole in Breve (per giocatori esperti di 18xx)	23

RICONOSCIMENTI:

Il Gioco è basato sul sistema di gioco ferroviario di F. Tresham

Autore:

Leonhard Orgler

Box Artist:

Andreas Timmelmayer

Artist:

Leonhard Orgler

Produttore:

Lonny (Leonhard Orgler)

Un ringraziamento speciale a Ron Novicky per l'idea delle diverse tessere-ferrovia sulle due facce.

Playtesting: Ron Novicky, Sascha Kreindl, Thomas Kranewitter, Matthias Mahr, Ernst Milletits, Julian Milletits, Clemens P., Eric Brosius, Justin Rebelo, Tyler McLaughlin and the players on 18xx.games.

Ringraziamenti a Emmanuel Castanié-Magnard per la stesura del Regolamento in Inglese

© Leonhard Orgler, Luglio 2021

www.lonny.at

info@lonny.at

Traduzione Italiana a cura di: Paolo DI LEO
picchio772@alice.it

I. Informazioni Generali



Lo sapevi?

La prima ferrovia Ungherese apparse nel 1846. Collegava Pest e Waitzen (l'odierna Vác), che distano tra loro circa 33 km. L'Ungheria al tempo era parte dell'Impero Austriaco, e questo influì sullo sviluppo ferroviario, inclusa la scelta di adottare uno scartamento standard (1435mm) per le linee principali.

18Mag è un gioco azionario e di costruzione ferroviaria per 1-6 giocatori. Si basa sul gioco 1829 di Francis Tresham.

Il giocatore col miglior assetto finanziario (denaro liquido + controvalore azionario) alla fine del gioco è il vincitore.

Alla base di 18Mag vi sono delle meccaniche semplici. Si usano delle tessere esagonali per creare una rete ferroviaria sulla mappa che connetta le stazioni tra loro. I treni (carte-treno) effettuano corse da una località ad un'altra, incassando il denaro che i passeggeri (immaginari) pagano per i biglietti. Più numerose ed importanti sono le località attraversate da una corsa, maggiori sono gli introiti incassati dai treni per la compagnia ed i suoi azionisti.

Il gioco si divide in Round Operativi e Round Azionari. Nei Round Operativi i giocatori dirigono fino a quattro Compagnie Minori, che eseguono corse coi propri treni e pagano dividendi ai propri Direttori. Durante i Round Azionari si possono acquistare azioni di sette Compagnie Maggiori, che offrono servizi acquistabili dalle Compagnie Minori. Il denaro incassato dalla vendita di questi servizi garantisce entrate alle Compagnie Maggiori, che possono decidere di distribuirlo agli azionisti.

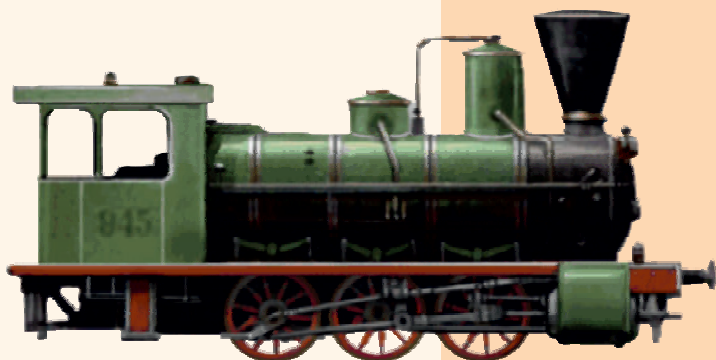
Il Manuale descrive il set di regole per partite da 3 a 6 giocatori.

Per partite a 2 giocatori o in solitario, riferirsi alle appendici in fondo al Manuale.

II. Preparazione del Gioco

II.1 Galateo

- I giocatori dovrebbero decidere, prima di iniziare, quale tipo di accordi sono permessi.
- Parimenti dovrebbero decidere se gli accordi debbano essere pubblici e vincolanti.
- Gli accordi tra 2 giocatori potrebbero riguardare qualsiasi aspetto del gioco. Gli accordi tra più di 2 giocatori sono, generalmente, vietati.
- Tutto il materiale a disposizione dei giocatori e delle compagnie dev'essere accessibile e visibile a tutti in qualsiasi momento del gioco.
- Per ridurre il tempo di gioco, ogni giocatore dovrebbe pensare alle proprie mosse durante il turno degli altri giocatori.



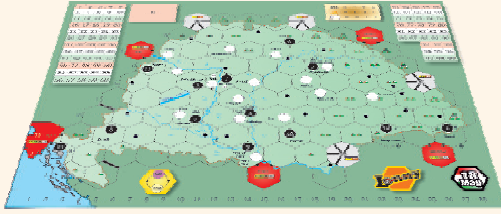
II.2 Capitale Iniziale

I giocatori partono senza denaro. Prendono gratuitamente le azioni e le Compagnie Minori offerte nel Primo Round Azionario.

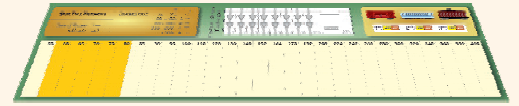
La Banca ha una disponibilità di denaro infinita.

II.3 Componenti

1 Mappa



1 Tabella Prezzo Azionario



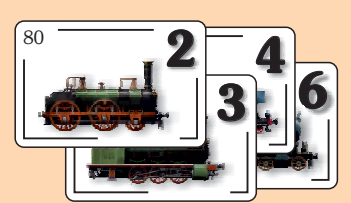
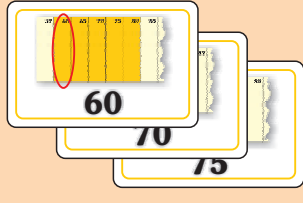
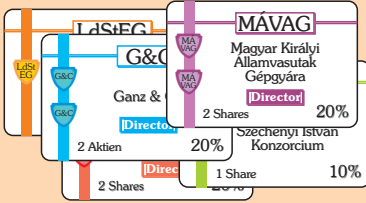
176 Carte

63 azioni

10 carte-prezzo iniziale

7 carte ordine di gioco

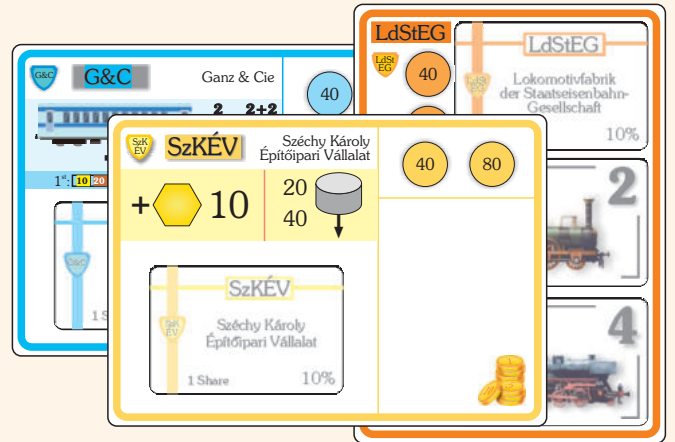
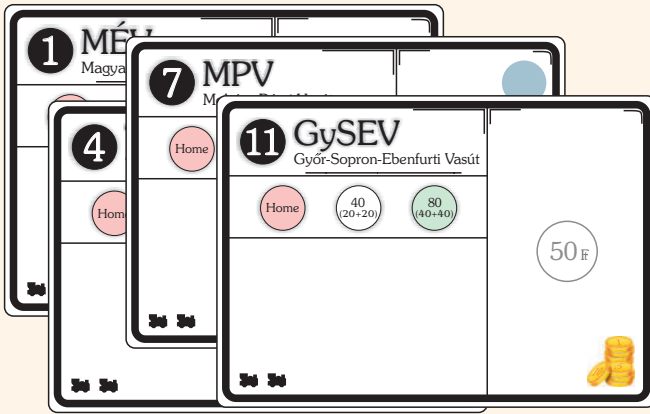
96 carte-treno



21 Statuti

13 Compagnie Minori

7 Compagnie Maggiori + 1 Statuto Extra



85 Segnalini

52 segnalini Compagnia Minore
(4 per ognuna delle 13 compagnie minori)

21 segnalini Compagnia Maggiore
(3 per ognuna delle 7 compagnie maggiori)



8 Segnalini Terreno



1 Segnalino Round



3 segnalini „Nessun Treno Venduto“



Denaro in Banconote



150 Tessere-Ferrovia

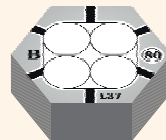
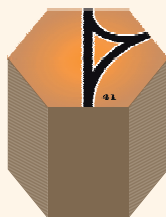
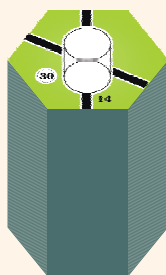
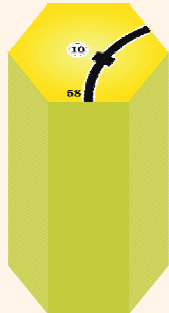
65 gialle

51 verdi

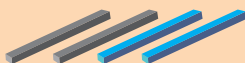
28 marroni

6 grigie

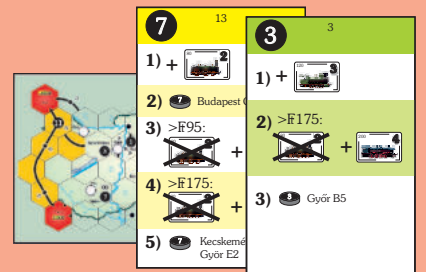
più 4 Tessere Indicatore-Round



4 Barrette in Legno



28 Carte Extra per il gioco in solitario



II.4 Setup

1 Aprire la mappa e la Tabella Prezzo Azionario sul tavolo.

2 Posizionare gli statuti delle 7 Compagnie Maggiori, ognuno con le relative azioni: 8 ordinarie al 10% e 2 segnalini-stazione maggiore sugli spazi appositi.

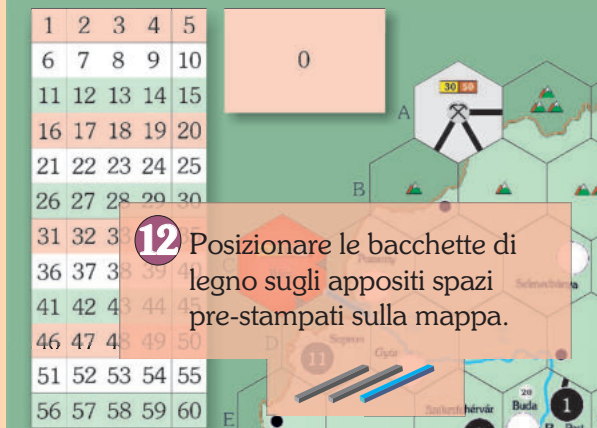
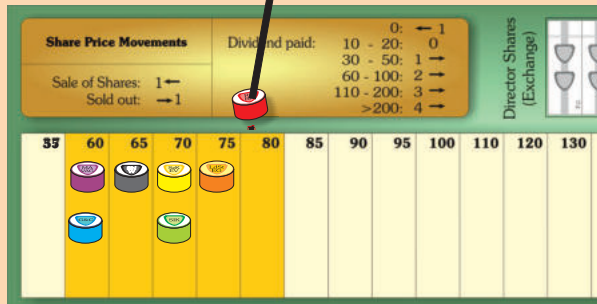
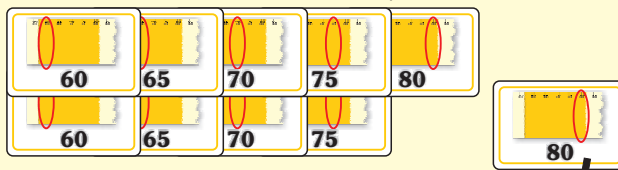
13 Prendere tante carte ordine di gioco quanti sono i giocatori, mischiarle e distribuirne una a testa casualmente per determinare l'ordine di gioco iniziale. Il giocatore col numero più basso prende la Carta-Priorità ed inizia il gioco. Riporre nella scatola le Carte ordine di gioco.

1 2 3 4 5 6

Priority Deal

8 Le carte-treno sono posizionate negli spazi appropriati degli statuti-compagnia delle Compagnie Maggiori LdStEG (arancione) e MAVAG (viola). I treni sono da considerarsi illimitati.

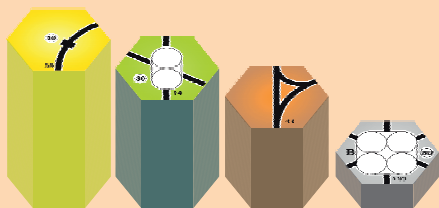
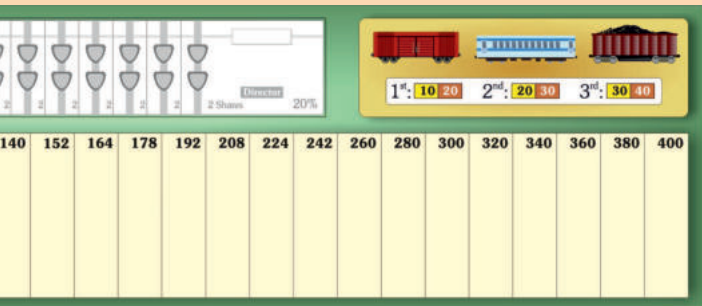
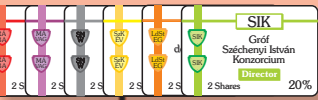
3 Tutte le 7 società per azioni ricevono una carta-prezzo iniziale assegnata casualmente. Il segnalino-prezzo di ognuna viene piazzato sullo spazio appropriato della Tabella Prezzo Azionario.



10 Mettere i segnalini "Nessun Treno Venduto" sugli spazi preposti.

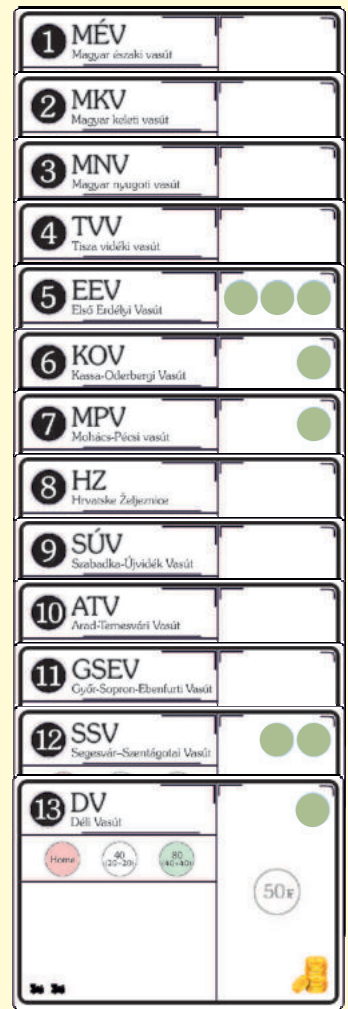
9 Mettere le tre Tessere-Indicatore Round sui mazzetti di treni -3, -4 e -6 col lato verde visibile.

4 Posizionare i Certificati-Direttore al 20% sugli appositi spazi della Tabella Prezzo Azionario.



7 Mettere tutte le tessere-ferrovia, divise per colore, sul tavolo. All'inizio sono in gioco solo le tessere gialle.

5 Disporre gli statuti delle 13 Compagnie Minori, ed i rispettivi segnalini e segnalini-terreno.



6 Posizionare il denaro, dividendo le banconote per taglio. Il denaro è illimitato. Si possono usare alternativamente le chip da poker se lo si preferisce.



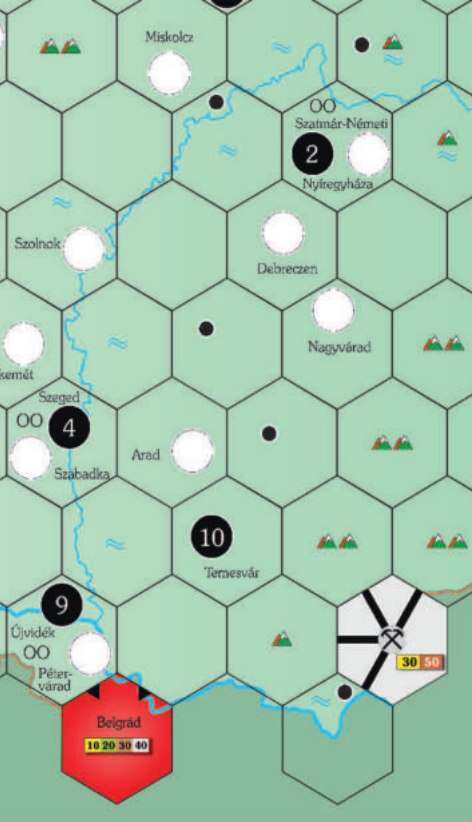
III. Componenti nel Dettaglio

III.1 Mappa

La mappa mostra l'Ungheria, parte dell'Impero Austro-Ungarico. Le tessere-ferrovia sono disposte sulla griglia esagonale a formare un *network* ferroviario. Su di essa vi sono città (cerchi con nome) e cittadine (punti senza nome).

Il colore degli esagoni indica le loro peculiarità:

- La maggior parte degli esagoni è verde chiaro.
- Il verde scuro indica i bordi della mappa. Su queste aree non è consentito posare tessere-ferrovia.
- Le aree rosse ai bordi indicano rotte fuori-mappa (Off-Board). I riquadri colorati con dei numeri mostrano il loro valore crescente durante il gioco. Non è consentito posare tessere su queste locazioni.
- Gli esagoni grigi mostrano una miniera e delle ferrovie pre-stampate. I riquadri colorati mostrano il loro valore crescente nel gioco. Non è consentito posare tessere su queste locazioni.



III.2 Tabella Prezzo Azionario

La Tabella Prezzo Azionario mostra il prezzo delle azioni. Ogni Compagnia Maggiore ha un prezzo azionario. Gli spazi arancioni indicano i possibili prezzi iniziali. Vi è anche una legenda che illustra le variazioni di prezzo, una tabella

che indica quanto deve pagare una Minore per i servizi delle Compagnie Maggiori (vedere III.3.3) e uno spazio per i Certificati-Direttore delle Compagnie Maggiori.

III.3 Compagnie

III.3.1 Informazioni Generali

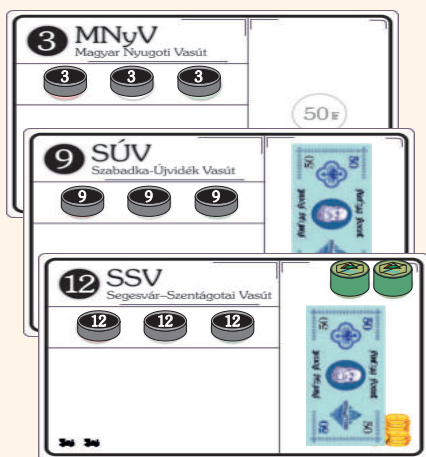
Ci sono due classi di società (o compagnie), definite Minori e Maggiori. Esse sono descritte separatamente nelle successive sezioni.

III.3.2 Compagnie Minori

- Vengono scelte gratuitamente nel Primo Round Azionario.
- Non possono essere rivendute.
- Ognuna di esse parte con un treno -2 e 50 Fiorini in cassa.
- Il limite-treni per una Compagnia Minore è sempre 2.
- Alla fine del proprio turno, una Minore non è obbligata ad avere un treno.
- Una Compagnia Minore versa al proprietario metà degli incassi generati dai propri treni. L'altra metà rimane nelle casse della società.
- Compravendite di treni tra Compagnie Minori sono permesse sin dall'inizio del gioco a qualsiasi prezzo concordato (di almeno 1 Fiorino).
- Alcune di esse dispongono di segnalini-terreno di colore verde. Per ognuno di essi che viene scartato, la Banca paga i costi di costruzione su un esagono al posto della Compagnia (vedere pag.13).

Share Price Movements	Dividend paid	0	1
10 - 20:	0	1	
30 - 50:	1	2	
60 - 100:	2	3	
110 - 200:	3	4	
>200:	4		

Share Price	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	110	120	130	140	152	164	178	192	208	224	242	260	280	300	320	340	360	380	400
Price	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	110	120	130	140	152	164	178	192	208	224	242	260	280	300	320	340	360	380	400



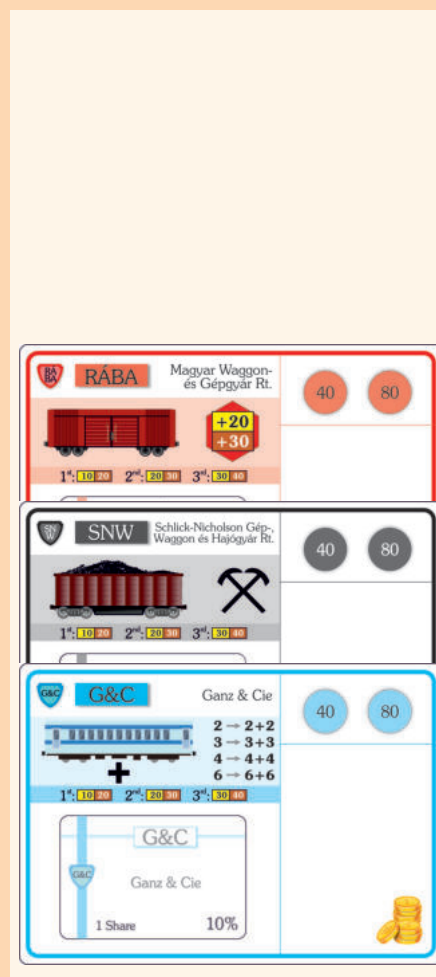
Numero	Nome	Abbr.	Esagono-Base	Segnalini Terreno
1	Magyar Északi Vasút	MÉV	Pest	0
2	Magyar Keleti Vasút	MKV	Szatmár-Németi	0
3	Magyar Nyugoti Vasút	MNyV	Székesfehérvár	0
4	Tiszavidéki Vasút	TVV	Szeged	0
5	Első Erdélyi Vasút	EEV	Brasó	3
6	Kassa-Oderbergi Vasút	KOV	Kassa	1
7	Mohács-Pécsi Vasút	MPV	Mohács	1
8	Hrvatske Željeznice	HŽ	Zágráb	0
9	Szabadka-Újvidék Vasút	SzÚV	Petrovaradin	0
10	Arad-Temesvári Vasúttársaság	ATV	Temesvár	0
11	Győr-Sopron-Ebenfurti Vasút	GySEV	Sopron	0
12	Segesvár–Szentágotai Vasút	SSzV	Nagyszeben	2
13	Déli Vasút	DV	Fiume	1

Tabella 1

III.3.3 Compagnie Maggiori (Società per Azioni)

- Le Compagnie Maggiori hanno un prezzo azionario, indicato sulla Tabella Prezzo Azionario. Il prezzo iniziale è assegnato casualmente con una cartaprezzo iniziale. Poiché ciascuno dei cinque prezzi delle azioni iniziali è mostrato su due carte, alcune Compagnie Maggiori partono con lo stesso prezzo.
- Le azioni vengono scambiate durante i Round Azionari. Con l'acquisto di un'azione, un giocatore acquisisce un interesse nella Compagnia Maggiore.
- Il giocatore con più azioni (almeno il 20%) di una compagnia ne diviene Direttore e ne decide ogni operazione.
- Il Certificato-Direttore corrisponde a due azioni ordinarie ma conta uno ai fini della determinazione del limite-certificati.
- Solo azioni ordinarie al 10% sono disponibili per l'acquisto. Appena un giocatore possiede due azioni ordinarie al 10% di una compagnia, le deve scambiare col Certificato-Direttore, corrispondente al 20%.
- Il proprietario di un'azione incassa un dividendo per ogni Round Operativo, a meno che il Direttore non decida che la compagnia spenda la propria parte per piazzare stazioni.

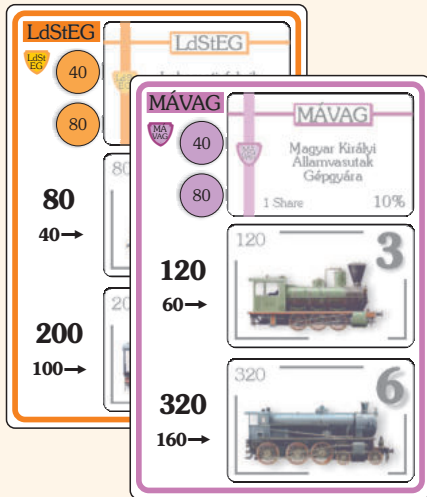
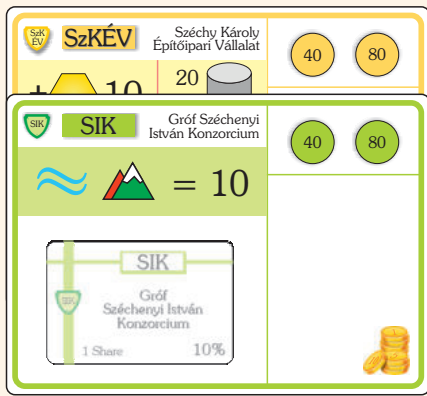
Le sette Compagnie Maggiori sono divise in tre gruppi. Le loro precipe caratteristiche saranno descritte più avanti.



3 società di trasporto:

Nome	Abbr.	Colore	Servizio
Magyar Waggon-és Gépgyár Rt.	RABA	rosso	Bonus Off-Board
Ganz & Cie	G&C	celesti	Converte i treni in "plus"
Schlick-Nicholson Gép-, Waggon és Hajógyár Rt.	SNW	grigio	Accesso alle miniere

Tabella 2



2 società di costruzione:

Nome	Abbr.	Colore	Costruzione	Guadagno / Costo
Gróf Széchenyi István Konzorcium	SIK	verde	fiumi / montagne	10 per simbolo
Széchy Károly Építőipari Vállalat	SzKÉV	giallo	tessera gialla	10
			stazione	20 o 40

Tabella 3

2 società ferroviarie:

Nome	Abbr.	Colore	Vende Treni
Lokomotivfabrik der Staatseisenbahn-Gesellschaft	LdStEG	arancione	-2 e -4
Magyar Királyi Államvasutak Gépgyára	MÁVAG	viola	-3 e -6

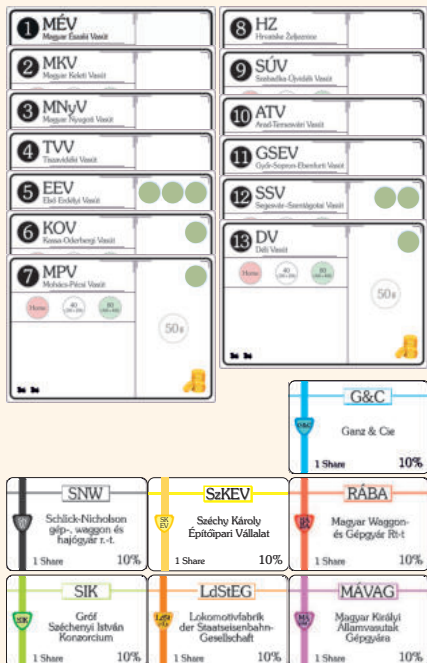
Tabella 4

IV. Flusso di Gioco

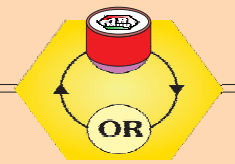
Il gioco inizia con un Round Azionario nel quale i giocatori scelgono le Compagnie Minori e le azioni delle Compagnie Maggiori dal pacchetto di offerta iniziale. In seguito, Round Azionari e Round Operativi si alternano. Col prosieguo della partita, ci potrebbero essere più di un Round Operativo tra due Round Azionari.

Nei Round Azionari i giocatori utilizzano i propri assetti finanziari per acquistare e vendere azioni delle Compagnie Maggiori. Nei Round Operativi, agiscono le compagnie. I Direttori di tutte le compagnie, Minori e Maggiori, operano per conto di esse.

Pacchetto di Offerta Iniziale in partite a 3 e 4 giocatori:



V. Primo Round Azionario



Disporre sul tavolo il Pacchetto di Offerta Iniziale.

- **Tre e quattro giocatori:** Il pacchetto iniziale consiste di tutte le 13 Minori ed una azione di ogni Compagnia Maggiore (20 certificati in totale).
- **Cinque e sei giocatori:** Il pacchetto iniziale consiste di tutte le 13 Minori e due azioni di ogni Compagnia Maggiore (27 certificati in totale).
- In ordine di posto al tavolo i giocatori devono scegliere un certificato *gratis* (azione o Minore) se non sono al limite riportato in Tabella 5 (sotto).
- Il giocatore con la Carta-Priorità la passa alla sua sinistra ed inizia un altro turno: ogni giocatore sceglie un certificato, e così via.
- L'ordine di scelta sarà pertanto come segue:
 - Partite a 3 giocatori: 1-2-3, 2-3-1, 3-1-2, ...
 - Partite a 4 giocatori: 1-2-3-4, 2-3-4-1, 3-4-1-2, 4-1-2-3, ...
 - Partite a 5 giocatori: 1-2-3-4-5, 2-3-4-5-1, 3-4-5-1-2, ...
 - Partite a 6 giocatori: 1-2-3-4-5-6, 2-3-4-5-6-1, 3-4-5-6-1-2, ...

I giocatori possono scegliere certificati gratuitamente fino ad averne un massimo mostrato in questa tabella:

Numero di giocatori	Gruppo A: 13 Minori	Gruppo B: Azioni (1 or 2 per comp.)	Totale
3	4	2 (su 7)	6
4	3	1 (su 7)	4
5	2	2 (su 14)	4
6	2	2 (su 14)	4

Tabella 5

Esempio: Se un giocatore ha già scelto 4 Compagnie Minori in una partita a 3 giocatori non può prenderne un'altra. Deve prendere un'azione al 10%.

- Se si è presa una Minore, piazzare di fronte a sè lo statuto relativo con una carta-treno -2, tre segnalini-stazione e 50 Fiorini. Piazzare inoltre un segnalino-stazione sulla località di partenza sulla mappa.
- Le Compagnie Minori che non vengono scelte sono rimosse dal gioco. Considerare il loro esagono-base come un qualunque esagono.
- Se un giocatore sceglie due azioni ordinarie al 10% della stessa Compagnia Maggiore, le cambia immediatamente in Banca col Certificato-Direttore, che vale il 20%, e diviene Direttore della compagnia.

Il gioco prosegue con un Round Operativo. Spostare l'indicatore-round sullo spazio "OR" nell'esagono giallo sulla mappa.

La Carta-Priorità rimane al giocatore che già ne deteneva il possesso.

VI. Round Operativi (OR)

VI.1 Informazioni Generali

Si svolgono uno o due OR tra uno SR e l'altro, in funzione del progresso nel gioco. Il gioco termina con tre OR dopo susseguenti all'ultimo SR.

L'ordine di gioco in un OR è il seguente:

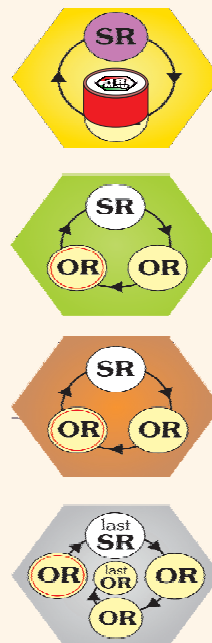
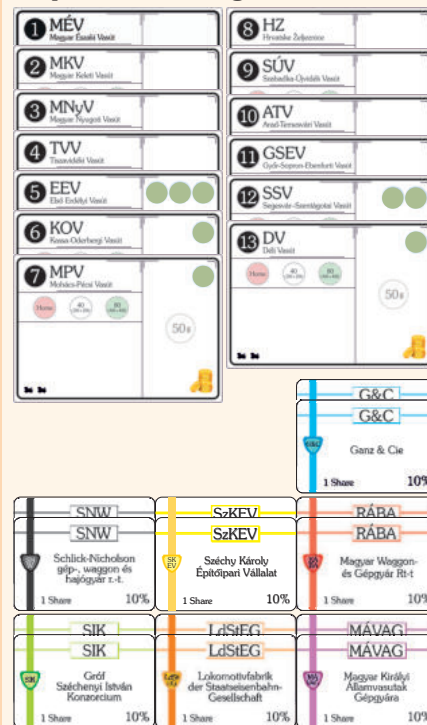
- Prima operano le Compagnie Minori in ordine crescente di numero.
- Successivamente operano le Compagnie Maggiori in ordine decrescente di prezzo azionario. Un OR termina quando tutte le compagnie hanno operato

VI.2 Definizioni

Localione Remunerativa: è una città, cittadina o esagono rosso "Off-Board", ovvero una località che fa guadagnare denaro. Le miniere sono localioni remunerative speciali, vedere p.13.

Tratta: Una tratta è formata da almeno due localioni remunerative differenti connesse da una ferrovia. Ogni tratta deve **partire da**, **terminare in** o **attraversare** una stazione della compagnia che sta operando. Una tratta non può usare uno stesso segmento di ferrovia più di una volta (a prescindere dalla lunghezza di ogni segmento), ma può usare segmenti separati di ferrovia sulla stessa tessera. Una tratta non può effettuare inversioni sugli scambi nè cambiare binari agli incroci. Una tratta che entra in una localione remunerativa su un binario può uscirne da un altro. Un esagono rosso "Off-Board" deve obbligatoriamente essere l'inizio o la fine di una tratta (freccia nera). Una tratta può partire e/o terminare in una città in cui la compagnia non ha stazioni e che non vi siano più spazi liberi per altre stazioni, ma non può attraversare "città bloccate". Può viceversa attraversare una città che non sia bloccata dalle stazioni di altre compagnie.

Pacchetto di Offerta Iniziale in partite a 5 e 6 giocatori:



Lo sapevi?

Mentre la maggior parte della linea ferroviaria principale ungherese era sotto il controllo dello stato fino alla privatizzazione avviata nel 21mo secolo, una società privata (la GySEV) sopravvisse alle guerre, al crollo dell'Impero ed al dominio Sovietico fino a ricoprire un ruolo importante nell'attuale mercato internazionale delle merci.

VI.3 Compagnie Minori

VI.3.1 Azioni per una Compagnia Minore in un Round Operativo (OR)

Il turno di una compagnia è composto dalle seguenti azioni, da svolgersi nel seguente ordine:

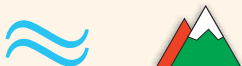
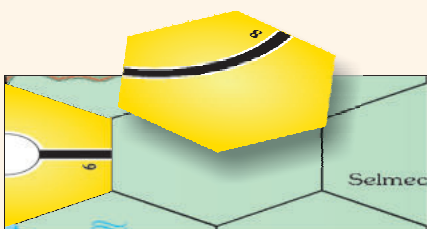
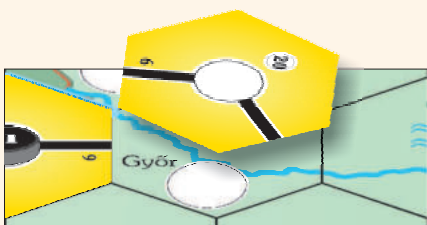
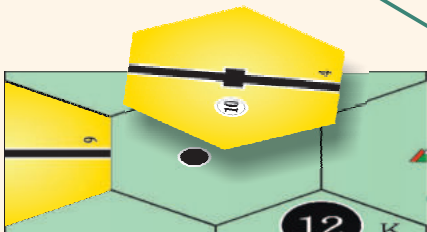
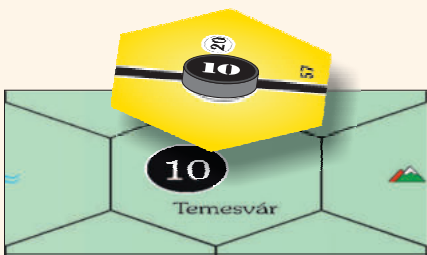
- Costruire una ferrovia (opzionale).
 - posare una tessera gialla o aggiornarne una già presente sulla mappa.
 - posare una seconda tessera gialla (10 Fiorini).
- Comprare e piazzare un segnalino-stazione (opzionale).
- Scartare uno o più treni mandandoli in obsolescenza (opzionale).
- Effettuare corse con i treni per guadagnare denaro (obbligatorio se disponibili).
- Trattenere metà degli incassi, pagare l'altra metà al proprietario (obbligatorio).
- Comprare treni (opzionale).

VI.3.2 Posare una tessera

- La mappa presenta una griglia esagonale. Una Compagnia Minore può posare una tessera-ferrovia esagonale su tale griglia per costruire una rete che colleghi le varie locazioni remunerative rappresentate sulla mappa. La freccia nera sugli esagoni rossi figura ferrovia già esistente. Sugli esagoni grigi con un simbolo miniera la ferrovia è già costruita. Non è possibile posare tessere sugli esagoni-miniera.
- All'inizio, sono disponibili solo le tessere gialle, e solo queste possono essere posate sulla mappa.
- Durante i propri OR ogni Compagnia Minore può posare una tessera gialla o aggiornarne una piazzata in precedenza. Può posare una tessera aggiuntiva gialla al costo di 10 Fiorini, da versare alla Compagnia Maggiore Gialla prelevandoli dalle casse della Compagnia Minore che sta costruendo. Questa azione di costruzione aggiuntiva può essere fatta prima o dopo la normale azione di costruzione o aggiornamento.

Applicare le seguenti regole:

- Nel proprio primo turno una compagnia deve posare una tessera sul suo esagono-base (se vuole posare una tessera), a meno che non parta da Budapest o che ci sia già una tessera posata su quell'esagono.
- Tessere successive devono essere raggiungibili da una propria stazione attraverso una tratta che non sia bloccata da stazioni di altre compagnie.
- Su una **città** (cerchio bianco) può essere posata solo una tessera analoga.
- Su una **cittadina** (punto nero) può essere posata solo una tessera con un punto nero.
- Su alcune città c'è il simbolo "OO". Su questi esagoni (D19, G10, G13 e I13) può essere posata solo una tessera "OO". Le tessere "OO" non possono essere posate altrove.
- Su Budapest si possono piazzare solo tessere "B", che non possono essere piazzate altrove.
- Su alcuni esagoni c'è la lettera "K" (I2, H23 e H27). Su di essi può essere posata qualsiasi tessera gialla, ma soltanto tessere verdi contrassegnate da una "K". Queste ultime non possono essere posate altrove.
- In aree aperte si possono piazzare solo tessere senza locazioni remunerative.
- La prima tessera posata su un fiume o una montagna prevede un costo. Per ogni simbolo fiume o montagna su cui posa tessere, la Compagnia Minore paga 10 Fiorini alla Compagnia Maggiore Verde.

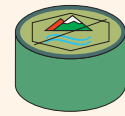


Esempio: l'esagono C14 mostra due simboli montagna. Il costo per posarci una tessera è di 20 F. H11 mostra tre simboli fiume: costruire su questo esagono costruire ferrovia costa 30 F. D23 mostra due montagne ed un fiume. Costruirci una tessera gialla costa 30 F.

- Alcune Compagnie Minori hanno dei segnalini-terreno verdi. Per ognuno di essi che viene scartato, il costo per costruire tessere su esagoni con fiumi o montagne viene sostenuto dalla Banca invece che dalla compagnia.

Esempio: per posare una tessera gialla sull'esagono D23, una Compagnia Minore deve pagare 30 F. Può decidere di pagare alla Compagnia Maggiore Verde con il denaro della propria cassa oppure usare un segnalino-terreno, così che il costo viene sostenuto interamente dalla Banca. Una volta usato, il segnalino si rimuove dal gioco.

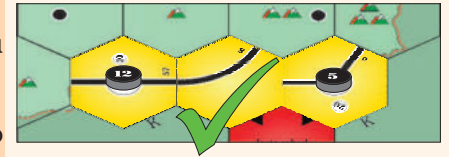
- Non si possono piazzare tessere se una o più ferrovie risultanti puntino fuori mappa ad esagoni non contrassegnati.
- E' consentito posare una tessera che non si connetta alla ferrovia presente su una tessera adiacente già piazzata in precedenza sulla mappa.
- Sull'esagono di Budapest la tessera apposita "B" dev'essere disposta in modo che il fiume sulla tessera si sovrapponga perfettamente al fiume disegnato sulla mappa.
- Se quando si costruisce o si aggiorna una tessera vi sono delle stazioni, i segnalini devono essere perfettamente riportati allo stesso modo sulla nuova tessera.
- Ci sono 4 barriere invalicabili sulla mappa, 2 nere e 2 blu. Sono rappresentate dalle barrette di legno. Nessuna tessera può essere posata se risulti una o più ferrovie che puntano alle barriere.
- La barriera sul Lago Balaton (F9) è particolare. Una compagnia può posare una tessera #7 o #8 nella parte a nord o sud dell'esagono (vedere figure a fianco).



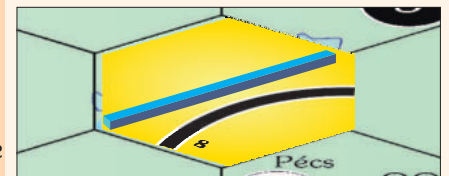
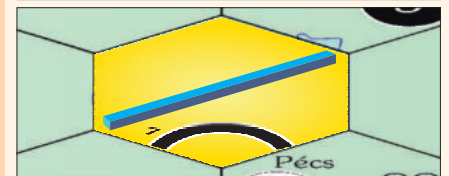
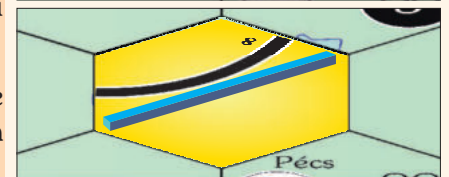
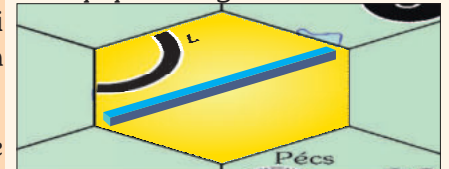
Non permesso (fuori mappa):



Permesso:



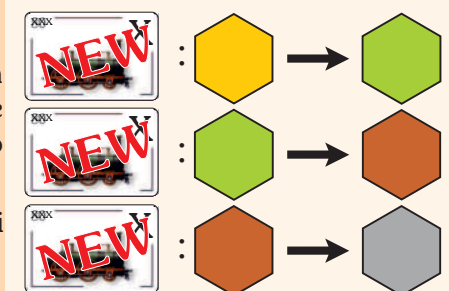
Esempi per il Lago Balaton:



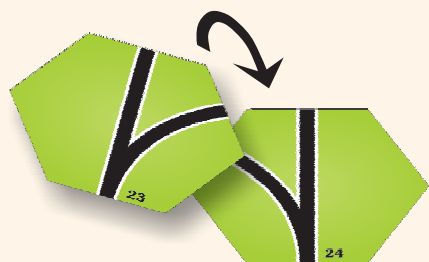
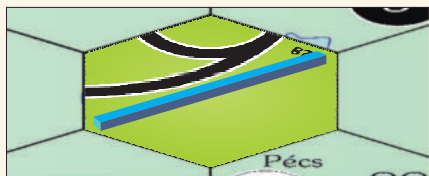
VI.3.3 Aggiornare la Ferrovia

Invece di piazzare una nuova tessera gialla si può aggiornarne una già piazzata.

- Le tessere gialle vengono aggiornate con le tessere verdi.
- Le tessere verdi vengono aggiornate con le tessere marroni.
- Le tessere marroni vengono aggiornate con le tessere grigie.
- Ogni volta che viene comprato il primo treno di nuovo tipo, diviene disponibile un nuovo colore di tessere-ferrovia (nell'ordine verde, marrone, grigio).
- Una compagnia può eseguire un aggiornamento solo se, dopo lo stesso, vi sia almeno una ferrovia connessa ad una stazione della compagnia con un percorso continuo che non attraversi una città bloccata (non è necessario che tutte le ferrovie risultanti dall'aggiornamento risultino utilizzabili dalla compagnia).
- Ferrovie esistenti non possono sparire a seguito di un aggiornamento.
- Tessere senza locazioni remunerative possono essere aggiornate solo con tessere senza locazioni remunerative. Tessere con locazioni remunerative devono mantenerle anche dopo un aggiornamento, e devono essere dello stesso tipo e mantenere tutte le connessioni precedenti all'aggiornamento.
- A seguito di un aggiornamento di una città, è possibile che aumentino gli spazi disponibili per la costruzione di stazioni su di essa.
- Finché rimane uno spazio libero su una tessera città, qualsiasi compagnia può tracciare un percorso attraverso di essa allo scopo di posare o aggiornare tessere.



Esempio di aggiornamento
per il Lago Balaton:



- Le tessere rimosse da un aggiornamento tornano disponibili e sono riutilizzabili.
- Per aggiornare una tessera OO o B da gialla a verde si deve sostenere un costo-terreno (non pagato quando posata la gialla).
- Una tessera su F9 (Lago Balaton) può essere aggiornata in qualunque modo purché nessuna ferrovia punti alla barriera).



Vedere la tabella “Upgrade Chart” per tutte le possibilità di aggiornamento.

VI.3.4 Tessere-Ferrovia:

Molte tessere-ferrovia sono diverse sulle facce opposte. Come si evince dalla panoramica sulle tessere a pag.26, esse sono contraddistinte da parentesi graffe.

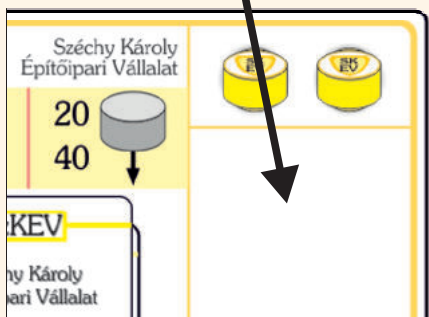
Si può scegliere quale faccia utilizzare, ma una volta posata sulla mappa, una tessera non può essere voltata sull'altra faccia.

Esempio: Ci sono 6 tessere col numero 23 (fronte) e 24 (retro). Possono essere usate ad esempio 6 volte come #23 oppure 4 volte come #23 e 2 volte come #24.

VI.3.5 Costruire Stazioni

Se una compagnia piazza un proprio segnalino su un cerchio bianco vuoto di una città, questo rappresenta una stazione. Le stazioni servono ai seguenti scopi:

- Ogni tratta percorsa da una compagnia deve includere una delle sue stazioni in un qualsiasi punto della stessa.
- Una città occupata completamente da stazioni può essere attraversata da treni di compagnie proprietarie di una delle stazioni (le altre compagnie possono soltanto partire/arrivare in questa città).
- Una compagnia può costruire una tessera o una stazione solo se il nuovo elemento piazzato (tessera/stazione) è connesso ad una sua stazione.



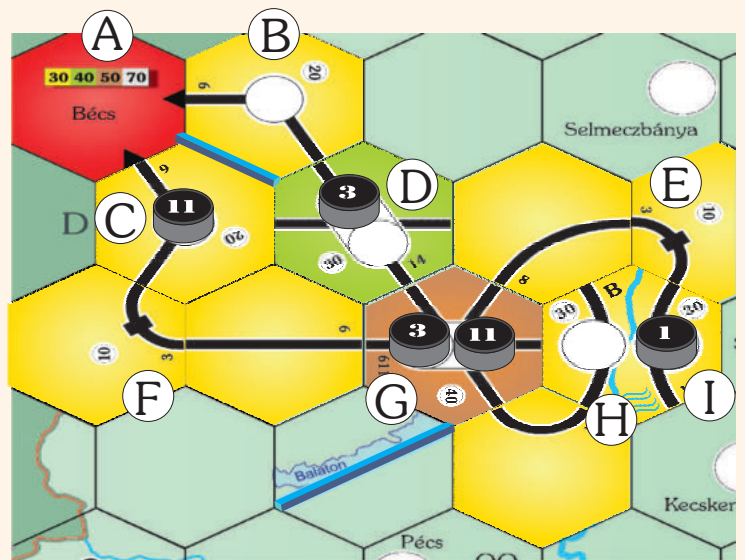
- Durante il proprio turno di un OR, una compagnia può piazzare un segnalino in un cerchio vuoto su una città per stabilire una stazione.
- Si può piazzare un solo segnalino- stazione per OR (non entrambi).
- La prima stazione piazzata costa 40 F, la seconda 80 F. La metà viene incassata dalla Compagnia Maggiore Gialla, l'altra metà dalla Banca.
- Ogni compagnia non può piazzare più di una stazione su una città.
- Una compagnia può piazzare una stazione (dopo la sua stazione-base) se esiste una tratta percorribile non bloccata tra il punto dove piazza la nuova stazione ed un'altra stazione di proprietà. Tale connessione può essere di qualsiasi lunghezza, ma non può includere inversioni sugli scambi.

VI.3.6 Effettuare Corse con i Treni

Tutti i treni delle Compagnie Minori effettuano una corsa durante il turno di un OR per incassare denaro.

- Una corsa, o tratta, consiste di almeno due differenti locazioni remunerative connesse dalla ferrovia.
- Ogni tratta deve comprendere, in un qualsiasi punto, almeno una stazione della compagnia operante, a prescindere dalla sua lunghezza.
- I treni possono viaggiare per un numero di locazioni remunerative pari a quello del proprio tipo, riportato sulla carta-treno. La lunghezza della tratta è irrilevante. Non è consentito saltare alcuna locazione remunerativa disposta lungo l'intera tratta.

- Una tratta non può contenere la stessa locazione remunerativa più di una volta (incluso gli esagoni rossi Off-Board), ma può contenere città separate sulla stessa tessera. Pertanto, è permesso viaggiare da Budapest a Budapest (che erano, storicamente, due città distinte fino al 1873: Buda e Pest) sulla tessera gialla B o viaggiare su due città distinte su una tessera verde OO.
- Se una compagnia possiede due treni, le tratte percorse devono essere completamente separate. Possono incontrarsi o incrociarsi su una locazione remunerativa a patto che percorrano segmenti diversi di ferrovia. Uno scambio, per esempio su una tessera verde, può essere usato solo da un treno in un turno, perché le due ferrovie convergono.



Esempi (fase marrone):

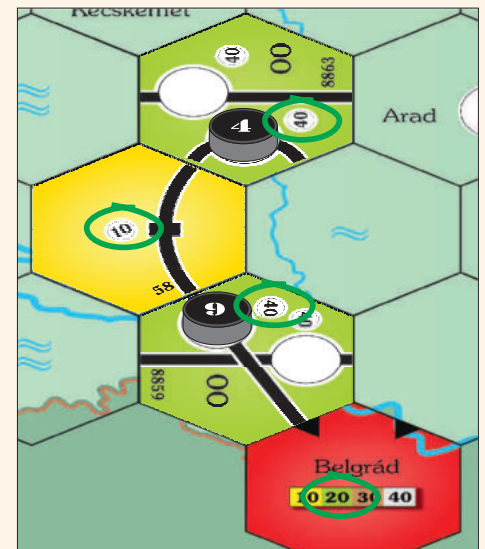
La Minore 3 opera con un treno -4: I-E-G-H per un totale di $30+10+40+30=110$ ed un -6: A-B-D-G-F-C per un totale di $50+20+30+40+10+20=170$. I due treni usano ferrovie diverse, che si incontrano su G.

La Minore 11 opera con un treno -4: H-G-E-I incassando $30+40+10+30=110$.

La Minore 1 opera con un treno -4: I-E-G per un totale di $30+10+40=80$ (il treno può percorrere solo 3 stazioni, dopodiché è bloccato).

VI.3.7 Calcolare i Ricavi

- Il ricavo di un treno è la somma dei valori di ogni locazione remunerativa sulla tratta. Il ricavo della compagnia è la somma dei ricavi di tutti i suoi treni.
- Il valore di ogni città e cittadina è stampato sulla tessera o sull'esagono. Gli esagoni rossi assumono valori diversi a seconda della fase di gioco (vedere VI.3.9 Cambio-Fase). Ai valori di ogni locazione remunerativa è possibile aggiungere vari bonus, acquistabili dalla Compagnia Maggiore Rossa (vedere VI.3.6) o dati dai segnalini-stazione delle Compagnie Maggiori sulla mappa (vedere VI.4.2).
- Il giocatore è sempre tenuto a far percorrere ai propri treni le tratte più remunerative. Il totale dei ricavi viene indicato sulla Tabella-Ricavi stampata sulla mappa principale.
- Il ricavo è sempre diviso equamente tra le casse della compagnia ed il suo proprietario.
- Le Compagnie Minori possono pagare per i servizi offerti dalle tre Compagnie Maggiori, in base alle proprie esigenze ed in funzione del numero di vagoni che intende "affittare" durante il proprio Round Operativo:



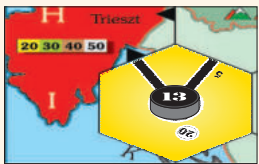
Fase verde: la Minore 9 opera con un treno -4 per $40+10+40+20=110$ F.

Nome	Abbr.	Colore	Servizio
Magyar Waggon-és Gépgyár Rt.	RABA	rosso	Bonus Off-Board
Ganz & Cie	G&C	celeste	Converte i treni in "plus"
Schlick-Nicholson Gép-, Waggon és Hajógyár Rt.	SNW	nero	Accesso alle miniere

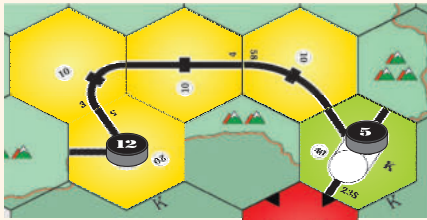
Tabella 2

Le Compagnie Minori pagano per	nella Fase Gialla e Verde	nella Fase Marrone e Grigia
Il primo vagone	10 Fiorini	20 Fiorini
Il secondo vagone	20 Fiorini	30 Fiorini
Il terzo vagone	30 Fiorini	40 Fiorini

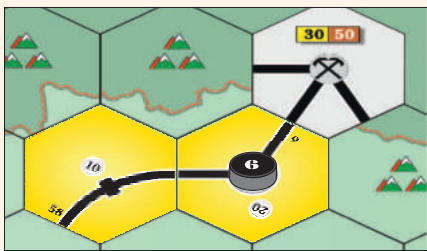
Tabella 6



Fase Gialla:
Se la Minore
13 paga la
RABA
incassa 60.

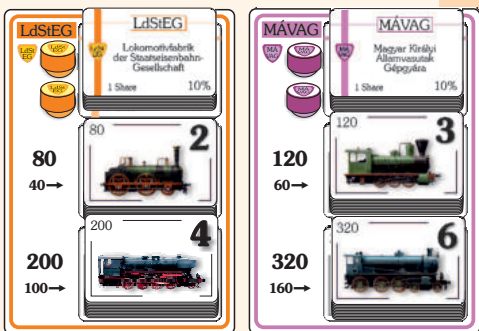
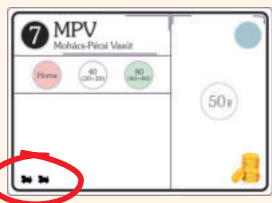


La Minore 12 opera
con un treno -3 ed
incassa 40. Pagando la Compagnia
Maggiore Celeste trasforma il treno in
un 3+3 train ed incassa 120.



Fase Gialla: Se la Minore paga la
Compagnia Maggiore Grigia incassa 30
(15/15 tra il proprietario e la
compagnia) più 30 alla compagnia.

Numero
Massimo di
treni per una
Mnre = 2.



- I vagoni rossi della RABA aumentano il valore delle aree rosse Off-Board. Tale *bonus* è valido solo per un treno della compagnia Minore, non per entrambi. Il *bonus* si applica soltanto alle aree Off-Board.
- I vagoni celesti della Ganz & Cie trasformano il treno della Minore in “plus”, che in aggiunta al numero di locazioni remunerative può includere nella propria tratta un pari numero di cittadine.



Esempio: Un normale treno -3 può toccare tre località remunerative (città, cittadine, aree Off-Board). Col vagone celeste può aggiungere 3 cittadine (ma non città o aree Off-Board) alla propria tratta divenendo un treno 3+3.

- I vagoni neri della SNW consentono ad un treno della Compagnia Minore di attraversare o raggiungere una miniera in aggiunta alle normali città raggiungibili. Il valore della miniera è incassato per intero dalla compagnia. Se una compagnia non paga questo servizio non può raggiungere o attraversare una miniera.
 - Una miniera non conta per il requisito di avere almeno due locazioni remunerative sul percorso di un treno.
 - Una miniera non conta nel calcolo del raggio di un treno.
 - Il vagone *bonus* è valido per un solo treno della compagnia, non per entrambi. Si può raggiungere una sola miniera.



- Un vagone può essere usato solo una volta. Una compagnia Minore deve pagare nuovamente se vuole utilizzare i *bonus* in un successivo turno.

VI.3.8 Acquistare i Treni

- Come ultimo *step* del proprio turno, una Compagnia Minore può comprare uno o due treni, ciò a significare che un nuovo treno non può mai essere utilizzato nello stesso turno in cui lo si acquista. L’acquisto di un treno può dare inizio ad una nuova Fase (vedere VI.3.0 Cambio-Fase)
- Le Compagnie Minori possono avere un massimo di 2 treni.
- Una compagnia che possiede già il massimo dei treni consentito non può acquistare un nuovo treno, ma può volontariamente scartarne uno prima di effettuare corse coi treni per far spazio all’acquisto di un treno (vedere VI.3.5 Scartare i treni).
- A differenza di altri 18xx, in 18MAG tutti i treni sono disponibili dall’inizio.
- Le compagnie non sono costrette ad avere un treno.
- I treni sono comprati dalle due Compagnie Maggiori LdStEG (arancione) e MÁVAG (viola).
- Se una Compagnia Minore acquista un treno, la metà del prezzo va a queste compagnie, l’altra metà alla Banca.

Sono in gioco i seguenti 4 tipi differenti di treno:

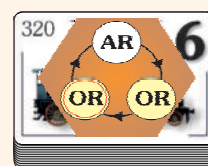
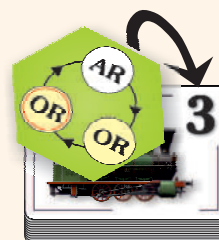
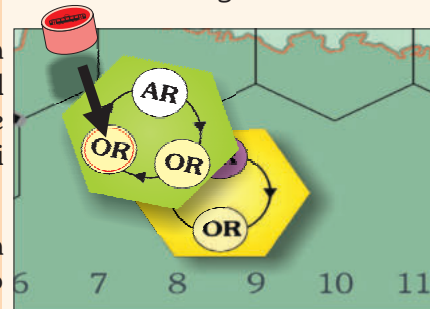
Tipo	Prezzo
2	40 Fiorini alla Banca + 40 Fiorini alla LdStEG (arancione)
3	60 Fiorini alla Banca + 60 Fiorini alla MÁVAG (viola)
4	100 Fiorini alla Banca + 100 Fiorini alla LdStEG (arancio)
6	160 Fiorini alla Banca + 160 Fiorini alla MÁVAG (viola)

Tabella 7

VI.3.9 Cambio-Fase

- Quando il primo treno -3, -4 o -6 viene comprato, mettere la tessera indicatore-round di colore verde sull'esagono giallo della mappa e girare sul lato marrone le altre due tessere analoghe. Posizionare il segnalino-indicatore turno sullo spazio OR bordato di rosso, in modo che dopo il successivo SR ci saranno due OR.
- Quando un nuovo treno viene acquistato, si piazza sull'esagono giallo la tessera indicatore-round marrone. Posizionare il segnalino-indicatore turno sullo spazio OR bordato di rosso, a prescindere da quanti OR sono stati eseguiti. L'ultima tessera indicatore-round sulla pila di treni ancora non acquistati viene sostituita da quella grigia.
- Quando viene comprato l'ultimo tipo di treno, la tessera grigia prende il posto di quella marrone sulla mappa. Posizionare il segnalino-indicatore turno sullo spazio OR bordato di rosso, a prescindere da quanti OR sono stati eseguiti. Dopo il successivo ed ultimo SR, si giocano gli ultimi tre OR.
- Con i Cambi-Fase si introducono nuove tessere-ferrovia nel gioco. Tessere verdi con la fase verde, tessere marroni con quella marrone e tessere grigie con la fase grigia.
- I Cambi-Fase determinano anche le variazioni di valore degli esagoni rossi Off-Board.
- Il gioco prosegue con l'OR corrente, seguito in ogni caso da uno SR.

Cambio-Fase da gialla a verde:



VI.4 Compagnie Maggiori

- Le Compagnie Maggiori operano in ordine di prezzo, a partire da quella col prezzo più alto
- Se due o più compagnie sono sullo stesso spazio sulla Tabella Prezzo Azionario, opera quella col segnalino situato più in alto.

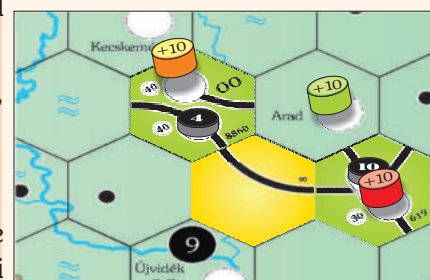
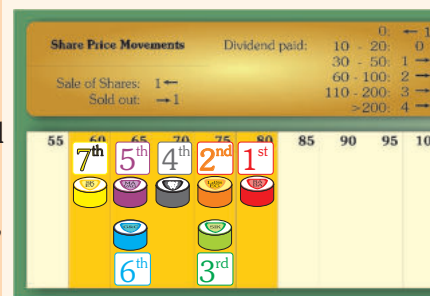
VI.4.1 Azioni per una Compagnia Maggiore in un Round Operativo

Il turno di una Compagnia Maggiore è composto dalle seguenti azioni, eseguite nell'ordine riportato:

- Comprare e piazzare segnalini-stazione (opzionale).
- Pagare dividendi (obbligatorio).

VI.4.2 Comprare e piazzare segnalini-stazione.

- Ogni Compagnia Maggiore ha due segnalini-stazione.
- Il Direttore può piazzare un segnalino-stazione (uno per turno) su un qualsiasi spazio libero sulla mappa. Il costo è di 40 F per il primo e di 80 F per il secondo, e viene pagato alla Banca.
- Se una compagnia non ha denaro sufficiente per pagare un segnalino-stazione, non può piazzarlo.
- Se una compagnia non ha un Direttore, non può piazzare segnalini-stazione.
- Una stazione di una Compagnia Maggiore può bloccare i treni delle Compagnie Minori come tutte le altre stazioni. E' possibile avere più segnalini-stazione di Compagnie Maggiori sulla stessa città.
- Le stazioni delle Compagnie Maggiori aumentano il valore delle città di 10 F. Sulle tessere con più di una città (Budapest e tessere OO), solo la città specifica su cui si trova la stazione beneficia dell'aumento di valore.



Lo sapevi?

Budapest è la sede della più vecchia ferrovia metropolitana sotterranea in Europa. La prima sezione venne aperta nel 1896, prevenendo quella di Parigi di 4 anni. Era conosciuta come Millenniumi Földalatti Vasút (la Metropolitana del Millennio), in onore del millesimo anniversario dalla fondazione dell'Ungheria da parte di Arpád, leader dei Magyari. Tuttora è il nucleo di un'estesa e moderna rete ferroviaria metropolitana.

VI.4.3 Pagare Dividendi

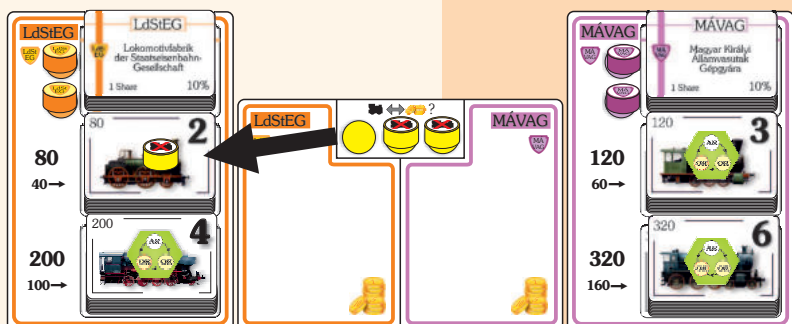
- Le Compagnie Maggiori ricevono denaro da quelle Minori attraverso la vendita di servizi.
- Il Direttore di una Compagnia Maggiore decide quanto trattenere nelle casse e quanto versare agli azionisti (in multipli di 10). Quando una compagnia paga un dividendo, i giocatori ricevono denaro in funzione di quante azioni detengono. Le azioni nella compagnia pagano alla Banca.
- In funzione della cifra pagata sotto forma di dividendo, il prezzo delle azioni della compagnia varia in accordo a questa tabella (riportata sulla TPA):

Dividendo pagato:	Il segnalino-prezzo si muove:
0 Fiorini	1 spazio verso sinistra
10 - 20 Fiorini	0 spazi
30 - 50 Fiorini	1 spazio verso destra
60 - 100 Fiorini	2 spazi verso destra
110 - 200 Fiorini	3 spazi verso destra
più di 200 Fiorini	4 spazi verso destra

Tabella 8

- Tutto il denaro non distribuito rimane nelle casse della compagnia.
- Se una compagnia non ha Direttore, tutto il suo ricavato viene pagato.
- Se non è stato venduto alcun treno nell'OR corrente, mettere un segnalino "Nessun Treno Venduto" sulla pila di treni più economici che ha una tessera-indicatore round. Appena uno di questi treni è venduto, rimuovere tutti i segnalini. Se viene piazzato l'ultimo segnalino di questo tipo, avviene un Cambio-Fase:

La tessera-indicatore round della fase successiva è piazzata sulla mappa con l'indicatore round circolare sullo spazio rosso OR, a prescindere da quanti OR si sono svolti. Il gioco prosegue con l'OR in corso, e dopo che tutte le Compagnie Maggiori hanno svolto il proprio turno, si procede con uno SR.



VII. Round Azionari (SR)

VII.1 Informazioni Generali

- Durante uno SR i giocatori acquistano e vendono azioni. Ogni giocatore usufruisce, normalmente, di più turni.
- Le transazioni avvengono esclusivamente tra un giocatore e la Banca. Le transazioni tra giocatori sono vietate.
- Le azioni sono custodite dalle Compagnie Maggiori al prezzo corrente indicato dal segnalino-prezzo sulla Tabella Prezzo Azionario. Il costo delle azioni viene pagato alla Banca.
- Al proprio turno un giocatore può passare o eseguire una o entrambe le seguenti azioni in questo ordine:
 - vendere quante azioni desidera in rispetto delle limitazioni elencate alla sezione VIII.4

- comprare un certificato azionario
- Un giocatore che non intende eseguire nessuna delle due azioni può passare. Rientrerà in gioco nei successivi turni dello stesso SR.

VII.2 Ordine di Turno in un Round Azionario

- Il giocatore iniziale in uno SR è colui che detiene la Carta-Priorità. Il gioco prosegue in senso orario. Lo SR termina quando tutti i giocatori passano in sequenza. Il giocatore alla sinistra dell'ultimo che ha eseguito un'operazione (vendita o acquisto) riceve la Carta-Priorità per il successivo SR.



VII.3 Limite-Certificati

- Nessuno può possedere più certificati azionari del Limite-Certificati riportato nella Tabella 9 qui sotto:

Giocatori	1	2	3	4	5
Limite-Certificati	8	10	14	11	9

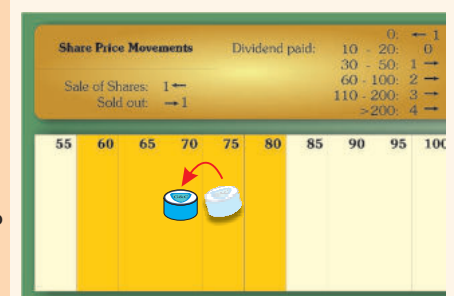
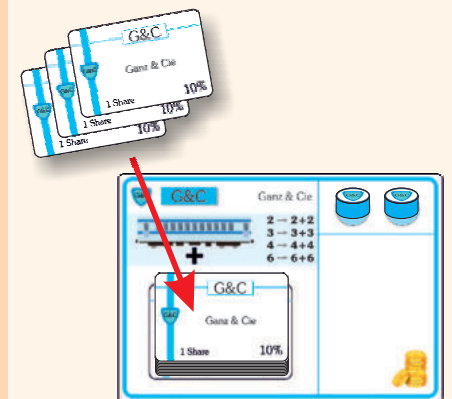
Tabella 9

- Solo le azioni delle Compagnie Maggiori contano ai fini del conteggio del Limite-Certificati. Un Certificato-Direttore, pur valendo come due azioni ordinarie al 10%, conta come un certificato.
- I giocatori non possono detenere più del 60% di una Compagnia Maggiore.

VII.4 Vendita di Azioni

- Al proprio turno di uno SR, un giocatore può vendere quante azioni desidera nel rispetto delle seguenti restrizioni:
 - Non è consentito vendere azioni durante il Primo Round Azionario.
 - Non si può mai vendere un Certificato-Direttore alla Banca. Tuttavia, è possibile scambiarlo se un altro giocatore detiene almeno il 20% delle azioni della compagnia. Vedere VIII.6 Cambio-Direttore.
- Le azioni vendute ritornano sugli appositi spazi dello statuto-compagnia.
- Il giocatore riceve denaro dalla Banca pari al valore azionario corrente per numero di azioni vendute.
- Il giocatore che sta vendendo azioni di compagnie differenti decide in quale ordine venderle.
- Dopo ogni vendita di azioni di una o più compagnie, l'indicatore di prezzo di queste compagnie si sposta di uno spazio a sinistra sulla Tabella Prezzo Azionario (vedere X.3).

Esempio di vendita di azioni: Q vende il 30% della G&C. Il prezzo è di 75. Q incassa 225 Fiorini. Il prezzo scende a 70 Fiorini.



VII.5 Acquisto di Azioni

- Al proprio turno, un giocatore può acquistare un'azione ordinaria al 10% dallo statuto-compagnia di una Compagnia Maggiore.
- Per farlo deve avere denaro personale a sufficienza.
- Se un giocatore ha venduto un numero qualsiasi di azioni di una compagnia durante uno SR, non può più acquistare azioni della stessa compagnia per tutto lo SR. Torna ad avere il diritto di acquisto per azioni di quella compagnia soltanto dal successivo SR.

VII.6. Cambio-Direttore

- Se, a seguito di una vendita, un giocatore possiede più azioni di una compagnia del Direttore attuale, avviene un Cambio-Direttore. Non avviene alcun cambio se la quantità di azioni possedute è la stessa.
- Quando una compagnia cambia Direttore, il vecchio Direttore consegna al nuovo Direttore il Certificato-Direttore al 20%, ricevendo da quest'ultimo in cambio due azioni ordinarie al 10%.
- Un Direttore può soltanto cedere volontariamente il controllo di una compagnia vendendo azioni alla Banca. Un altro giocatore deve avere una percentuale di azioni della compagnia almeno pari al valore percentuale del Certificato-Direttore (20%). Il giocatore con più azioni della compagnia ne diviene Direttore e riceve il Certificato-Direttore, restituendo due azioni ordinarie al 10%. Se più giocatori hanno la stessa percentuale di azioni, il Certificato-Direttore passa a quello immediatamente successivo nell'ordine di gioco al Direttore in carica.

VIII. Variazioni di Prezzo Azionario

VIII.1 Informazioni Generali

- Il prezzo azionario di una Compagnia Maggiore è riportato sulla Tabella Prezzo Azionario. Le Compagnie Minori non hanno un prezzo azionario.
- Tutti i movimenti di prezzo che prevedono lo spostamento di un segnalino in uno spazio già occupato si risolvono mettendo il segnalino sotto quelli già presenti nello spazio stesso.

VIII.2 Cambi di Prezzo durante un Round Operativo

- In funzione del dividendo staccato, il prezzo si muoverà in questo modo:

Dividendo staccato	Movimento del Segnalino Prezzo
0 Fiorini	1 spazio verso sinistra
10 - 20 Fiorini	0 spazi
30 - 50 Fiorini	1 spazio verso destra
60 - 100 Fiorini	2 spazi verso destra
110 - 200 Fiorini	3 spazi verso destra
più di 200 Fiorini	4 spazi verso destra

Tabella 8

- Appena una compagnia termina il proprio OR, il segnalino-prezzo viene capovolto ad indicare che la compagnia ha già operato. Dopo che tutte le compagnie hanno operato, voltare di nuovo tutti i segnalini sul lato corretto.

VIII.3 Cambi di Prezzo durante un Round Azionario

- Dopo ogni vendita di azioni da parte di un giocatore, il segnalino-prezzo della compagnia le cui azioni sono state vendute si muove di uno spazio a sinistra sulla Tabella Prezzo Azionario. Se esso già si trova nell'estremità sinistra della tabella, non si muove.
- Se tutte le azioni di una Compagnia Maggiore sono nelle disponibilità dei giocatori al termine di uno SR, il segnalino-prezzo relativo si sposta di uno spazio a destra. Se già si trova nell'estremità destra della Tabella Prezzo Azionario, non si muove.



Lo sapevi ?

*„Parlando della questione dei trasporti, vogliamo gettare le basi per la prosperità finanziaria del nostro paese...Le linee principali dovranno essere intradate così che il nostro paese sia collegato con il Modo e gli effetti benefici possano diffondersi in ogni angolo della nazione“
(Conte István Széchenyi: Proposta for la Risoluzione della Questione del Trasporto in Ungheria, 1848 – István Széchenyi Analects, 1959)*

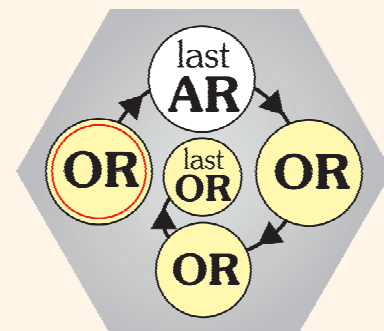
IX. Fine del Gioco

IX.1 Informazioni Generali

- La fine del gioco è avviata dalla fase grigia. Si termina l'OR in corso, si esegue uno SR ed infine 3 ultimi OR.

IX.2 Conteggio Finale

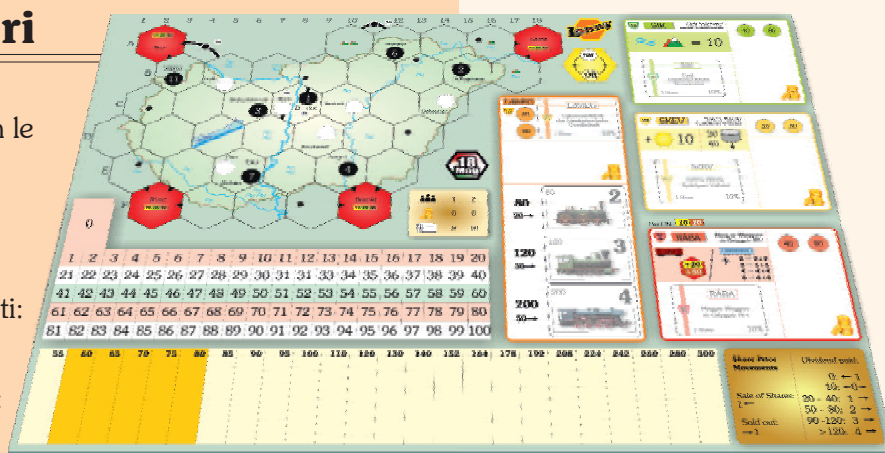
- I giocatori determinano il proprio assetto finanziario: sommano al proprio denaro personale il controvalore delle azioni di cui sono in possesso, riportato per ogni compagnia sulla Tabella Prezzo Azionario.
- Il giocatore col miglior assetto finanziario vince il gioco.
- Gli assetti delle compagnie, in termini sia di treni che di liquidità, non contano per la determinazione degli assetti finanziari finali dei giocatori.



X. Variante per 2 Giocatori

Si applicano le stesse regole del gioco base, con le seguenti eccezioni:

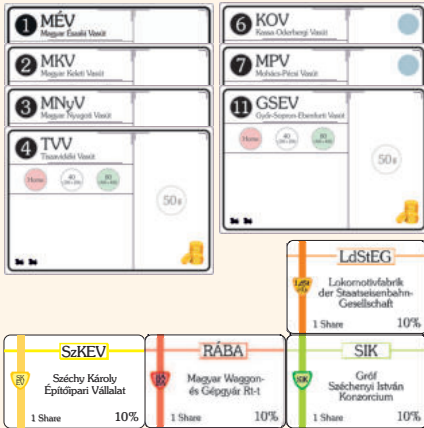
- Usare il retro della mappa che ritrae le dimensioni attuali dell'Ungheria.
- Usare solo le Compagnie Minori seguenti: numeri 1, 2, 3, 4, 6, 7, 11.
- Usare solo 4 delle Compagnie Maggiori: LdStG (arancio), SIK (verde), SKEV (giallo), RÁBA (rosso). Gli statuti sono stampati sulla mappa. Mettere le azioni sui rispettivi spazi.
- Eliminare tutti i treni -6. Mettere i treni -2, -3 e -4 sugli appositi spazi dello statuto della Compagnia Maggiore Arancione.
- La Compagnia Maggiore Arancione vende tutti i treni, ed incassa solo un quarto del prezzo dei treni. Il resto va alla Banca.
- Il *bonus* offerto dalla Compagnia Maggiore Rossa è il treno "plus" o il *bonus* per la località "Off-Board". Una Compagnia Minore non può usare sfruttare entrambi i *bonus*. Per usufruire dei *bonus* la Compagnia Minore deve pagare 10 Fiorini (20 dalla fase marrone) alla Compagnia Maggiore Rossa.
- Usare la Tabella Prezzo Azionario stampata sulla mappa. Il valore massimo è 300. Le variazioni di prezzo differiscono dal gioco-base (come riportato anche sulla mappa vicino alla Tabella Prezzo Azionario):



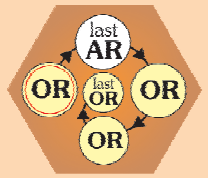
Dividendo staccato:	Movimento Prezzo Azionario
0 Fiorini	1 spazio verso sinistra
10 Fiorini	0 spazi
20 - 40 Fiorini	1 spazio verso destra
50 - 80 Fiorini	2 spazi verso destra
90 - 120 Fiorini	3 spazi verso destra
più di 200 Fiorini	4 spazi verso destra

Tabella 10

Pacchetto di Offerta Iniziale per 2 giocatori:



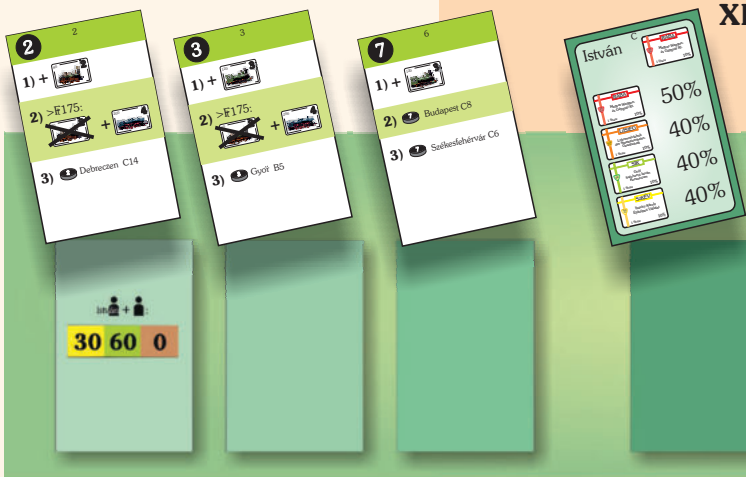
- Eliminare tutte le tessere grigie. Non c'è la fase grigia. Tutte le altre tessere sono in gioco.
- Usare la tessera-indicatore turno speciale marrone per 2 giocatori al posto di quelle normali. La fine del gioco è avviata dall'acquisto di un treno dal terzo pacchetto (fase marrone). Terminare l'OR in corso, giocare uno SR e poi eseguire tre OR finali.
- Primo Round Azionario: disporre tutte e sette le carte delle Compagnie Minori e un'azione ordinaria al 10% di ciascuna delle Compagnie Maggiori. Ogni giocatore seleziona fino a tre Minori e un'azione. Le restanti due azioni vengono rimesse sul loro stack, la Compagnia Minore rimanente è fuori dal gioco.
- Ordine di turno nel Primo SR: il primo giocatore effettua una scelta, poi va il secondo. Al turno successivo s'inverte l'ordine di scelta. La sequenza è pertanto: 1-2-2-1-1-2-2-1.
- Il Limite-Certificati è 10.



XI. Variante in Solitario

Giocherai contro un giocatore virtuale di nome István.

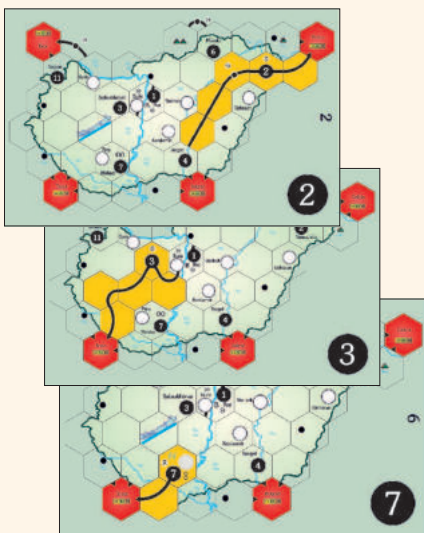
Si applicano le stesse regole della Variante per 2 Giocatori con le seguenti eccezioni:



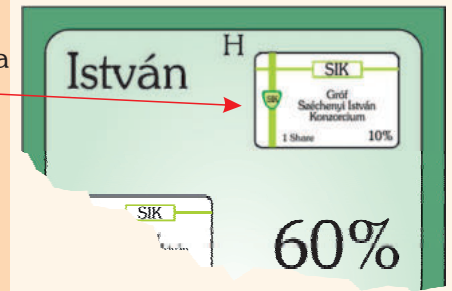
XI.1 Setup:

- Mettere la plancia di István (retro della Tabella Prezzo Azionario) sul tavolo.

- Decidere con quante Compagnie Minori per giocatore si vuol giocare : due (gioco corto) o tre (gioco lungo). Piazzare due o tre carte-compagnia dello stesso colore (verde = facile, giallo = medio, o rosso = difficile) sugli spazi riservati della plancia di István.
- Per ognuna delle compagnie di István, posare la tessera mostrata sul retro della carta-compagnia ignorando i costi del terreno.



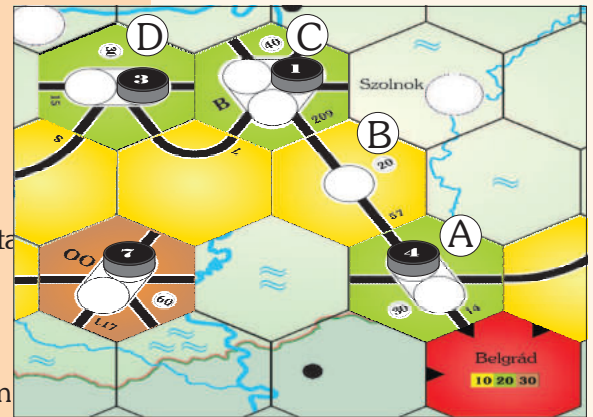
- Se si gioca con due compagnie si lascia vuoto il primo spazio sulla plancia di István, che mostra una tabella introiti (30/60/0). Entrambi i giocatori ricevono tale somma all'inizio di ogni OR a seconda della fase. Questo NON si applica se si gioca con tre compagnie.
- Scegliere casualmente una carta e metterla nello spazio riservato della plancia di István, che riceve l'azione mostrata nell'angolo in alto a destra.
- Scegliere per sé stessi lo stesso numero di compagnie tra quelle rimaste.
- Scegliere un'azione ordinaria al 10% tra le tre rimanenti.
- István prende la carta-Priorità.



XI.2 Mosse di István durante un OR: Compagnie Minori

XI.2.1 Posare ed Aggiornare una Tessera:

- István non posa mai tessere gialle. Le tessere gialle per le compagnie di István sono disposte prima dell'inizio del gioco come indicato sul retro delle carte-compagnia.
- István può aggiornare una città che può raggiungere, se il colore delle tessere è disponibile (come da regole). István ha illimitati segnalini-terreno, ed i costi degli stessi sono pagati dalla Banca alla Compagnia Maggiore Verde. Può pertanto aggiornare Budapest o tessere OO.
- Dapprima István aggiorna la città-base di una compagnia, poi una città raggiungibile più vicina ad essa in termini di numero di esagoni. In caso di pareggi, è il giocatore che sceglie la città da aggiornare.
- La tessera di aggiornamento dev'essere piazzata affinché connetta quante più ferrovie disconnesse che puntano all'esagono. Il giocatore può scegliere come mettere la tessera nel rispetto di questa condizione, se applicabile.
- Durante la fase gialla le Compagnie Minori di István (se hanno un treno) pagano sempre 10 F. alla Compagnia Maggiore Gialla.



XI.2.2 Costruire Stazioni, Obsolescenza, Corse ed Acquisto dei Treni

- Tutti gli acquisti sono illustrati sulla carta-compagnia. Le operazioni vanno eseguite consecutivamente. Un'azione può essere eseguita solo se è stata compiuta interamente l'azione precedente. Ogni azione può essere eseguita una sola volta.
- Gli acquisti vengono eseguiti nella fase appropriata dell'OR.
- Le carte-compagnia rosse mostrano un'azione valida permanente: se la compagnia non ha un treno, compra un treno -2.
- Se István può sfruttare i vantaggi della Compagnia Maggiore Rossa, lo fa sempre: usa il *bonus* che gli fa guadagnare più denaro.

Esempio:

Ordine aggiornamento per la #4:

- 1) A a marrone
- 2) B a verde
- 3) B a marrone
- 4) C a marrone

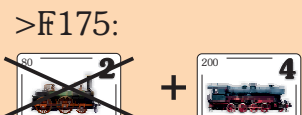
Ordine aggiornamento per la #1:

- 1) C a marrone
- 2) B a verde
- 3) B a marrone
- 4) Il giocatore può scegliere: A o D a marrone (entrambi distano due esagoni)

Spiegazione dei simboli sulle carte:



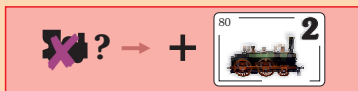
Comprare quello specifico treno dalla Banca.



Se una Compagnia Minore ha più di 95 F. (175 F.) nelle casse, allo *step* "scartare treni", scarta un treno -2 ed acquista un treno -3 (-4), dopo aver fatto operare l'altro treno in suo possesso che non viene scartato.



Piazzare un segnalino-stazione sullo specifico esagono.



Per tutta la partita: se la Compagnia Minore non ha un treno, compra un treno -2. Nessun'altra azione viene eseguita prima di questa.



Compra un treno -2 da un'altra compagnia di István per 30 F. se lo puoi fare. Lo compra dalla successiva compagnia in ordine numerico. Se non è possibile (la compagnia ha un numero più alto), non comprare treni e saltare questa azione.



Compra un treno -2 da un'altra compagnia di István: prima prova a comprarlo per 30 F. da una compagnia più alta. Se non è possibile lo compra da una compagnia più bassa per 80 F.

Esempio: Carta-Compagnia Rossa per la Compagnia Minore #2

Valido per tutto il gioco: se la compagnia non ha un treno compra un treno -2.

Come prima azione la Compagnia Minore #2 compra un treno -2 da un'altra compagnia di István per 30 F. se lo può fare. Lo compra dalla successiva compagnia in ordine numerico.

Solo dopo aver comprato il treno -2 da un'altra compagnia può eseguire l'azione successiva: Se ha più di 95 F. nelle casse, allo step "Scartare Treni", scarta un treno -2 ed acquista un treno -3 dopo aver operato con l'altro treno -2.

Solo dopo aver comprato il treno -3 può eseguire l'azione successiva: Se ha più di 95 F. nelle casse, allo step "Scartare Treni", scarta un altro treno -2 e compra un altro treno -3.

Solo se ha due treni -3 piazierà una stazione a Debrecen se lo può fare.

Solo se ha una stazione a Debrecen piazza un'altra stazione a Szolnok.

Se tutte le azioni sono state eseguite István non effettuerà più acquisti in futuro.

XI.3 Mosse di István durante un OR: Compagnie Maggiori

- Le Compagnie Maggiori di cui István è Direttore non mettono mai segnalini sulla mappa. Pagano sempre tutto il loro ricavato.

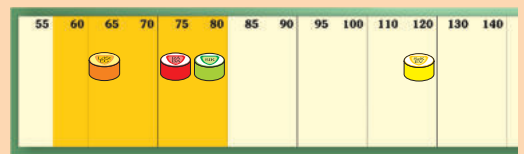
XI.4 Mosse di István durante un SR

- Limite-Certificati per entrambi i giocatori: 8.
- István compra azioni se lo può fare in accordo alla sua Carta-Azioni. Se può acquistarne diverse, le compra nell'ordine riportato sulla Carta-Azioni (dall'alto verso il basso) fino ai numeri massimi indicati.

La Carta-Azioni a sinistra indica che István inizia con il 10% della SzKÉV.

Esempio di acquisto di azioni:

I Prezzi sono: SzKÉV 120
RÁBA 75
SIK 80
LdStEG 65



István possiede già: 40% SzKÉV, 10% RÁBA, 20% SIK, 30% LdStEG

Se István ha 80 Fiorini, compra il 10% RÁBA.

Se István ha 70 Fiorini, compra il 10% LdStEG.

Se István ha 190 Fiorini, compra il 10% SzKÉV e il 10% LdStEG.

Se István ha 400 Fiorini, compra il 20% SzKÉV, il 10% RÁBA, e il 10% SIK.

Dando per scontato che tutte queste azioni siano disponibili.

2 16

- 1) +** **2** \uparrow F 30
- 2) >F95:**
 +
- 3) >F95:**
 +
- 4)** Debrecen C14
- 5)** Szolnok C10

István
A

SzKÉV Széchy Károly Építőipari Vállalat 1 Share 10%	60%
RÁBA Magyar Wagon- és Gépgyár Rt. 1 Share 10%	20%
SIK Gróf Széchenyi István Konzorcium 1 Share 10%	50%
LdStEG Lokomotivfabrik der Staatseisenbahn- Gesellschaft 1 Share 10%	40%

Tabella

3 Compagnie di Trasporto:

Nome	Abbr.	Colore	Caratteristica
Magyar Waggon-és Gépgyár Rt.	RABA	rosso	Bonus Off-Board
Ganz & Cie	G&C	celestre	Converte i Treni in "plus"
Schlick-Nicholson Gép-, Waggon és Hajógyár Rt.	SNW	nero	Accesso alle miniere

Tabella 2

La Compagnia Minore paga per	nella Fase Gialla e Verde	Nella Fase Marrone e Grigia
Primo Vagone	10 Fiorini	20 Fiorini
Secondo Vagone	20 Fiorini	30 Fiorini
Terzo Vagone	30 Fiorini	40 Fiorini

Tabella 6

2 Compagnie di Costruzione:

Nome	Abbr.	Colore	Costruisce	Guadagno / Costo
Gróf Széchenyi István Konsorcium	SIK	verde	fiume / montagna	10 per simbolo
Széchy Károly Építőipari Vállalat	SzKÉV	gialla	Tessera Gialla Stazione	10 20 o 40

Tabella 3

2 Compagnie Ferroviarie:

Nome	Abbr.	Colore	Vende Treni
Lokomotivfabrik der Staatseisenbahn-Gesellschaft	LdStEG	arancione	-2 e -4
Magyar Királyi Államvasutak Gépgyára	MÁVAG	viola	-3 e -6

Tabella 4

Note dell'Autore:

Volevo creare un gioco nel quale le compagnie minori operassero dall'inizio alla fine e non venissero assorbite da compagnie più grandi. Ma i giocatori come avrebbero potuto investire il proprio denaro? Avevo in ogni caso bisogno di compagnie pubbliche. Dapprima ho introdotto delle carte per le compagnie pubbliche, che avessero regolato il pagamento di dividendi e la variazione di prezzo. In seguito delle compagnie private con delle abilità speciali applicabili alle compagnie minori ogni turno, ma nel corso dello sviluppo di 18MAG le ho eliminate. Quelle abilità le resi peculiari delle compagnie pubbliche, che le offrono in cambio di pagamenti. Ciò garantisce ricavi alle compagnie pubbliche, che possono distribuirlo ai loro azionisti.

Riguardo al Primo Round Azionario: non sono un grande sostenitore delle aste all'inizio del gioco. Con l'asta, l'autore dà ai giocatori una valutazione di un'azione o di una compagnia. I giocatori novizi non conoscono il reale valore di un certificato, ed ho visto molte partite di 18xx dove il vincitore era stato decretato già dopo aver messo all'asta il pacchetto iniziale d'offerta. Per questo sto cercando delle soluzioni che permettano al gioco di partire in modo rapido ma non statico.

Lo sapevi?

Durante il dualismo (1867-1918) venne fondata la Ferrovia Ungherese Reale, antenata della MÁV (Magyar Államvasutak Zrt - Ferrovia di Stato Ungherese). Nel 1871 venne creata la prima fabbrica che produceva locomotive solo per il mercato ungherese, ma a seguito del successo ottenuto alla mostra di Parigi, dove la Ganz vinse dei premi per le sue locomotive, iniziò a produrle anche per il mercato internazionale (come quello italiano, ad esempio).

Track Tile Chart

Tessera Numero	quantità
7	4
8	21
9	
3	
58	13
4	
5	
57	10
6	
L32	4
L33	1
65	
51	

Tessera Numero	quantità
16	2
19	
20	1
23	6
24	
25	2
26	4
27	
28	2
29	
30	2
31	
209	1

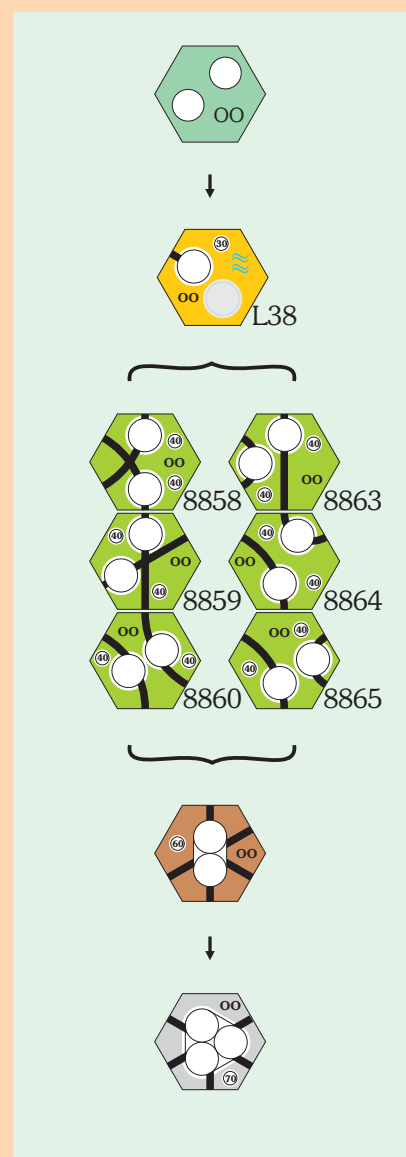
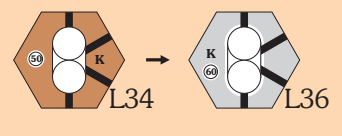
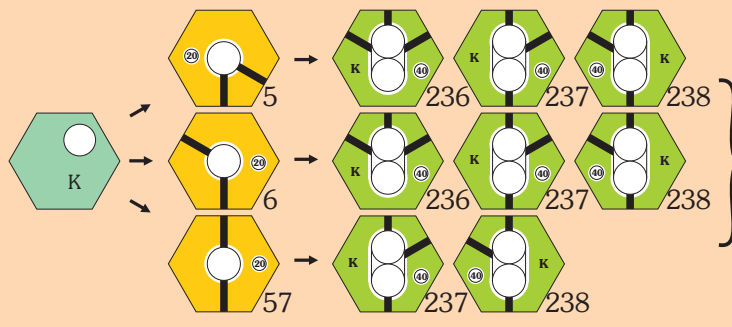
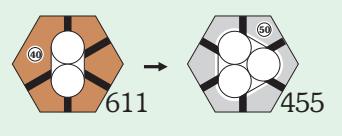
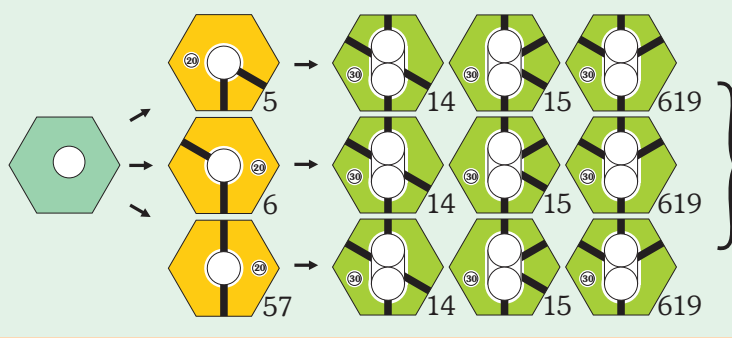
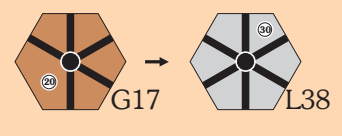
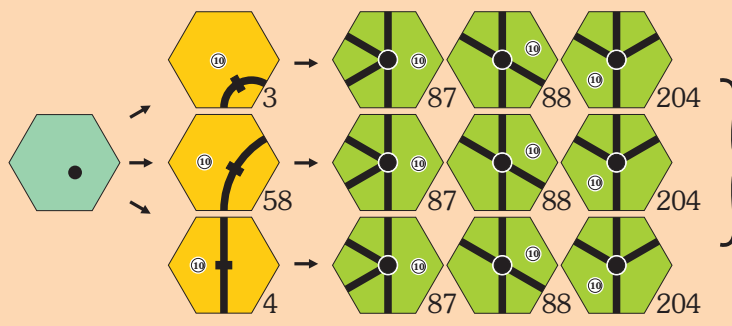
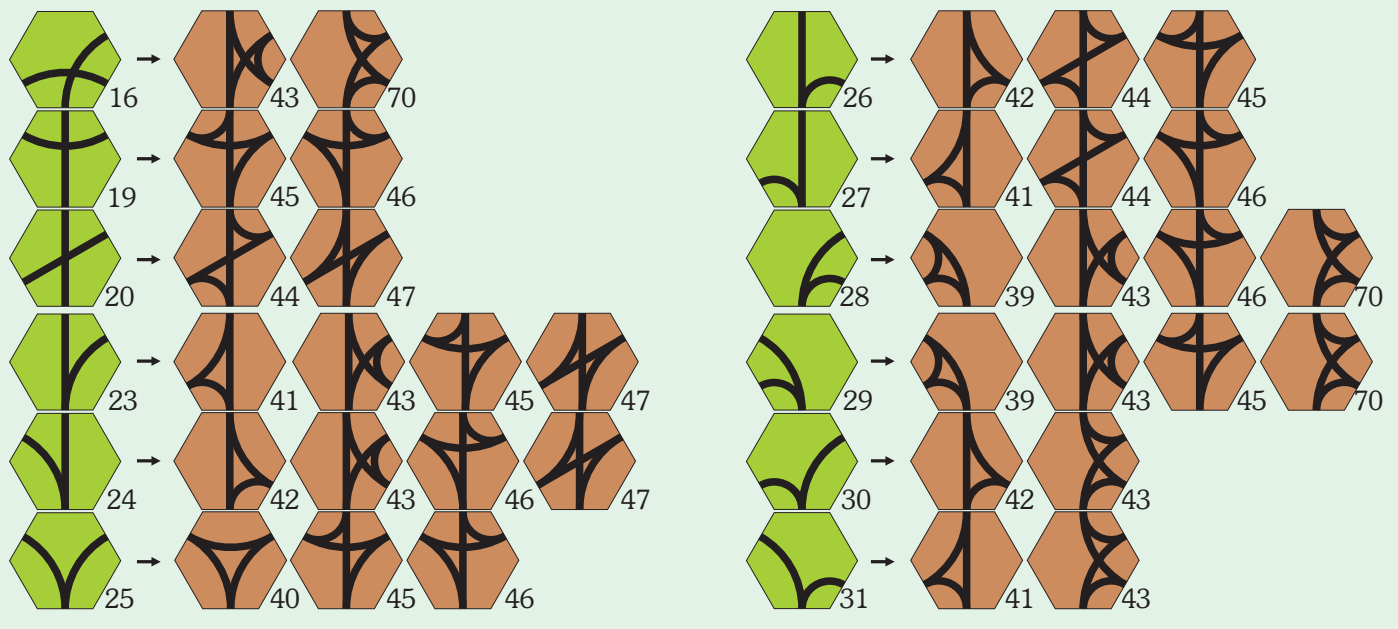
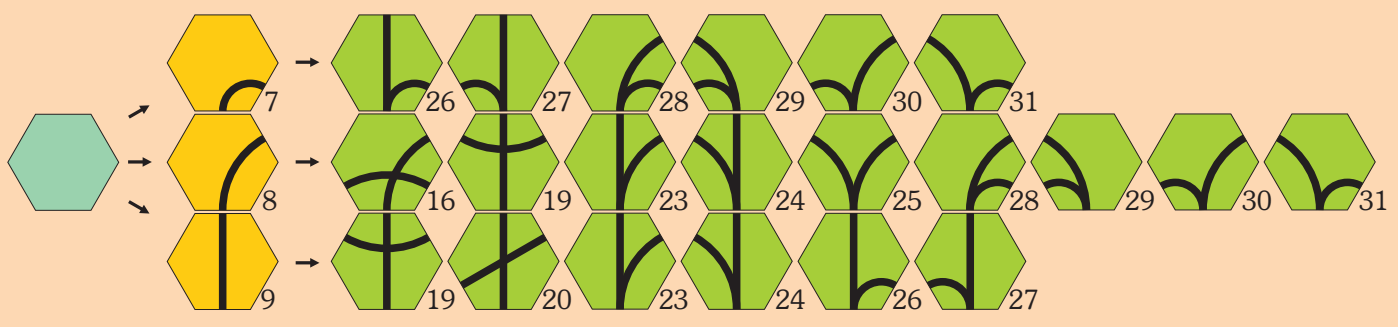
Tessera Numero	quantità
204	3
88	6
87	
619	
14	8
15	
8858	1
8859	1
8860	1
8863	1
8864	1
8865	1
236	1

26

Tessera Numero	quantità
39	2
40	
41	2
42	
43	2
70	
44	2
47	
45	2
46	
237	2
238	

Tessera Numero	quantità
G17	4
611	8
L17	3
L34	2
L35	1
L38	1
455	2
X9	1
L36	1
L37	1
28	
6	

Upgrade Chart



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55
56	57	58	59	60

0

3	4	5	6
0	0	0	0
18	14	11	9

61	62	63	64	65
66	67	68	69	70
71	72	73	74	75
76	77	78	79	80
81	82	83	84	85
86	87	88	89	90
91	92	93	94	95
96	97	98	99	

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

