



## Ambientazione del Gioco

*America del XIX Secolo. Approvando il Pacific Railroad Acts al Congresso, il governo degli Stati Uniti aprì la strada verso l'interno del continente a molte compagnie ferroviarie.*

*La corsa era basata sul riuscire ad attraversare le Grandi Pianure e le montagne del 'Continental Divide' e creare così i veri Stati Uniti d'America. Gli insediamenti nell'Ovest, incoraggiati dall'Homestead Acts, che assegnava terre demaniali, fornirono ulteriori incentivi ad estendere la rete ferroviaria attraverso tutto il territorio americano.*

*Con viaggi più veloci crebbe la necessità di avere comunicazioni ancora più veloci e le compagnie del telegrafo furono rapide ad approfittare delle disposizioni previste negli Atti, che permisero loro di connettere le loro linee a quelle delle compagnie ferroviarie mano a mano che venivano costruite.*

*La rapida crescita delle compagnie del telegrafo rese i loro titoli azionari molto appetibili per gli imprenditori, che affollarono le stazioni delle nuove città raggiunte dalla ferrovia nel tentativo di aggiudicarsene una parte.*

*Tu sei a capo di una piccola compagnia ferroviaria della 'East Cost', in competizione con compagnie rivali nell'espansione della tua rete ferroviaria verso l'Ovest e nello sviluppo dei tuoi affari. Costruirai stazioni ferroviarie nelle città che riuscirai a collegare e contribuirai allo sviluppo della prima rete telegrafica transcontinentale.*

*Dovrai gestire saggiamente anche la tua forza lavoro, usando i lavoratori con le giuste abilità al momento opportuno.*

*La Rivoluzione Ferroviaria è iniziata!*

## Componenti

*Prima della prima partita rimuovete tutte le tessere dalle relative fustelle.*

- 1) 1 Tabellone

- 2) 4 Pance dei Giocatori



- 3) 64 Lavoratori

(16 Bianchi, 12 Viola, 12 Arancio, 12 Grigi, 12 Turchese)

- 4) 52 Edifici

(13 in ognuno dei 4 colori dei Giocatori: Nero, Blu, Rosso, Giallo)



- 5) 68 Binari (17 in ognuno dei 4 colori dei giocatori)



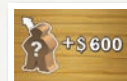
- 6) 12 segnalini Progresso (3 in ognuno dei 4 colori dei giocatori)



- 7) 48 Titoli Azionari del Telegrafo



- 8) 6 tessere Telegrafo



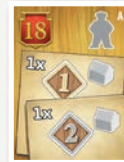
- 9) 13 tessere Città



- 10) 24 tessere Treno



- 11) 38 tessere Obiettivo



- 12) 9 tessere Contratto



- 13) 4 tessere Setup (doppia faccia)



- 14) 1 tessera Primo Giocatore



- 15) 52 Banconote (10 da \$50, 26 da \$100, 12 da \$500, 4 da \$1000)





## PREPARAZIONE INIZIALE

Tutte le regole sono spiegate per una partita con 4 giocatori. Le eccezioni con 2-3 giocatori sono indicate nei riquadri blu.

Se si gioca in meno di 4 giocatori, rimettete i componenti non utilizzati nella scatola.

### 1. IL TABELLONE

Piazzate il Tabellone al centro del tavolo. Il Tabellone è diviso in diverse aree (vedi figura a destra).

### 2. PLANCE DEI GIOCATORI, EDIFICI E BINARI

Ogni giocatore sceglie un colore (**Giallo**, **Rosso**, **Nero**, o **Blu**), prende la Plancia nel colore scelto e la piazza di fronte a sé.

Ogni giocatore prende **12 Edifici e 15 Binari** del colore scelto e li piazza nella parte superiore della propria Plancia negli appositi spazi.



Piazzate 1 dei 2 Binari rimanenti di ogni colore nello spazio Binario iniziale (nella parte destra del Tabellone, fra le città di Washington e Charlotte).

Piazzate l'Edificio ed il Binario rimanenti di ogni giocatore a fianco del Tabellone (serviranno per le tessere Setup, vedi punto 12).



### 3. Denaro

Ogni giocatore riceve **\$600**.



Piazzate il denaro rimanente a fianco del Tabellone a formare una riserva comune.

### 4. LAVORATORI

Ogni giocatore prende **4 Lavoratori Bianchi** e li piazza a lato della sua Plancia formando così la sua riserva personale.



In partite con meno di 4 giocatori, rimettete i Lavoratori Bianchi non utilizzati nella scatola.

Tutti i Lavoratori rimanenti sono posti a fianco del Tabellone nella riserva comune.



### 5. TITOLI AZIONARI DEL TELEGAFO

Ogni tessera rappresenta un Titolo Azionario della Compagnia del Telegrafo.



Ogni giocatore riceve **3 Titoli Azionari** del Telegrafo che piazza a fianco della sua Plancia. I rimanenti Titoli Azionari sono posti a fianco del Tabellone nella riserva comune.



## 6. TRENI

Ogni giocatore prende un Treno "Promuovi 2 Lavoratori" (vedi figura) che piazza a faccia in su a fianco della propria Plancia.



*In una partita a 2 o 3 giocatori, rimettete nella scatola i Treni "Promuovi 2 Lavoratori" rimasti.*

Dividete gli altri Treni in base alle icone raffigurate sul fronte e formate 4 pile a faccia in su. Piazzate le pile a fianco del Tabellone.



3-Giocatori: Ogni pila deve contenere solo 4 Treni.  
2-Giocatori: Ogni pila deve contenere solo 3 Treni.  
Rimettete le tessere treno inutilizzate nella scatola

## 7. OBIETTIVI

Dividete le tessere Obiettivo in gruppi in base alle lettere e ai numeri raffigurati sul retro. Mescolate ogni gruppo separatamente, formate con essi 5 pile e piazzatele a faccia in giù a lato del Tabellone.



Ogni giocatore prende una tessera Obiettivo A1 ed una tessera Obiettivo A2 che piazza a faccia in su a fianco della propria Plancia.

*In 2 o 3 giocatori, rimettete nella scatola le tessere Obiettivo A1 e A2 rimaste.*



## 8. SEGNALINI PROGRESSO

Piazzate un segnalino Progresso di ogni giocatore sullo spazio più in basso di ogni Tracciato Progresso (lato destro del Tabellone).



## 9. TESSERE CONTRATTO

Mescolate le tessere Contratto e formate una pila a faccia in giù. Piazzatela nell'angolo in basso a destra sul Tabellone. Poi scoprite la tessera in cima alla pila.



## 10. CITTÀ

Dividete le 13 tessere Città in 4 gruppi in base ai numeri raffigurati sul loro retro.

Poi, in ogni spazio Città sul Tabellone, piazzate a caso e a faccia in su una tessera Città del numero corrispondente (cioè una tessera Città "2" deve andare su uno spazio Città "2", e così via).



3-Giocatori: Piazzate un Edificio del colore non utilizzato nello spazio "Prima Stazione" di San Francisco, Bismarck e Houston.

2-Giocatori: Piazzate un Edificio di un colore non utilizzato nello spazio "Prima Stazione" di San Diego, Salt Lake City, Duluth e Little Rock.

## 11. TELEGRAFO

La parte inferiore del Tabellone raffigura la Rete del Telegrafo, divisa in 8 sezioni.

Mescolate le tessere Telegrafo e piazzatele a caso e a faccia in su in ogni sezione del Telegrafo dove non sia raffigurata una icona Contratto.



← Icona Contratto

Spazio Primo Ufficio



3-Giocatori: Piazzate un Edificio del colore non utilizzato nello spazio "Primo Ufficio" della 2ª e 5ª sezione (da sinistra).

2-Giocatori: Piazzate un Edificio di un colore non utilizzato nello spazio "Primo Ufficio" della 1ª, 4ª e 7ª sezione (da sinistra).



## 12. TESSERE SETUP

Prendete a caso un numero di tessere Setup pari al numero dei giocatori. Piazzate le tessere scelte una alla volta a fianco del Tabellone, ognuna con il lato a faccia in su scelto a caso.

Rimettete nella scatola le tessere rimaste.

Prendete 4 Lavoratori dalla riserva comune (uno per ogni colore) e piazzatene uno a caso a fianco di ogni tessera Setup.

*Nelle partite con meno di 4 giocatori, rimettete nella riserva comune i Lavoratori non piazzati.*



Determinate a caso il Primo Giocatore e consegnategli la relativa tessera. Poi, a partire dal giocatore seduto alla destra del Primo Giocatore e procedendo in senso antiorario, ogni giocatore sceglie 1 tessera Setup, prende la ricompensa raffigurata sul lato visibile (vedi pag. 14) e il Lavoratore associato alla tessera e poi piazza il Lavoratore nella propria riserva personale. Se la tessera permette al giocatore di piazzare un Binario o un Edificio, questo è preso tra quelli posti a fianco del Tabellone. Dopo la preparazione, rimettete nella scatola tutte le tessere Setup e gli Edifici e i Binari rimasti a fianco del Tabellone.



## 13. RISERVA COMUNE

Le Banconote e i Titoli Azionari nella riserva comune non sono limitati. Nel raro caso in cui uno di questi componenti sia terminato nella riserva comune, utilizzate un qualsiasi altro modo per tenerne traccia.

I Lavoratori sono limitati. Nel caso in cui non ci siano più Lavoratori di un certo colore nella riserva comune e un giocatore debba prenderne uno di quel colore, prenderà al suo posto un Lavoratore di un altro colore a sua scelta ancora disponibile nella riserva comune.

Quando le regole indicano che dovete pagare, significa che dovete pagare denaro, prendendo le banconote dalla vostra riserva e rimettendole nella riserva comune. Quando scartate dei Titoli Azionari o Lavoratori, essi sono presi dalla vostra riserva o dalla vostra Plancia e rimessi nella riserva comune. Quando guadagnate del Denaro, Titoli Azionari o Lavoratori, essi sono presi dalla riserva comune e posti nella vostra riserva personale.

### RISERVA PERSONALE

Ogni giocatore adesso dovrebbe avere nella sua riserva personale:

- ▶ \$600
- ▶ 3 Titoli Azionari del Telegrafo
- ▶ 5 Lavoratori
- ▶ 1 Treno "Promuovi 2 Lavoratori"
- ▶ 2 Tessere Obiettivo (1xA1, 1xA2)
- ▶ I Titoli Azionari addizionali o il Denaro conferito dalla tessera Setup scelta.

## SEQUENZA DI GIOCO

A partire dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori si susseguono nello svolgere il proprio turno.

Durante il proprio turno, il giocatore deve:

1. **Prendere 1 Lavoratore** dalla propria riserva personale (a fianco della sua Plancia),
2. **Piazzarlo** su uno dei 4 spazi azione della **sua Plancia** e
3. **Effettuare l'azione principale raffigurata sulla Plancia.**

Le 4 azioni principali raffigurate sono:

**STATION (STAZIONE):** Costruire una Stazione in una Città connessa alla propria rete Ferroviaria.

**RAILROAD (FERROVIA):** Espandere la propria Rete Ferroviaria.

**TELEGRAPH (TELEGRAFO):** Costruire un Ufficio del Telegrafo.

**TRADE (COMMERCIO):** Vendere un bene della compagnia per guadagnare denaro.

1. Prendi 1 Lavoratore



2. Piazza il Lavoratore



3. Effettua l'Azione

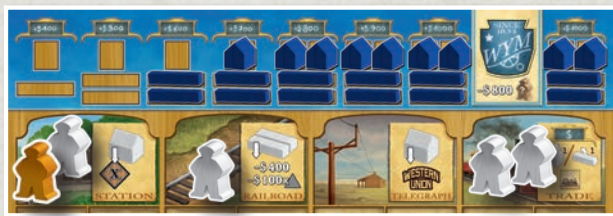


Non ci sono limiti al numero di Lavoratori (di qualsiasi colore) che possono stare in un singolo spazio azione.

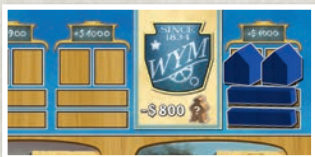
All'inizio del tuo turno, se non hai più Lavoratori nella tua riserva personale (perché tutti i Lavoratori sono già sulla tua Plancia), rimuovi tutti i Lavoratori dalla Plancia e rimettili nella tua riserva personale.

**NOTA:** Questo non conta come azione. Quindi, dopo ciò, prosegui normalmente prendendo un Lavoratore dalla tua riserva e piazzandolo sulla tua Plancia per effettuare l'azione scelta.

**Rimuovi tutti i  
Lavoratori dalla  
tua Plancia** →



**Rimetti i Lavoratori  
nella tua Riserva** →



Quando un giocatore ha rimosso dalla propria Plancia 13 Binari e 10 Edifici (cioè tutti i pezzi presenti alla sinistra del logo della compagnia), il gioco volge al termine ed il valore di ogni compagnia sarà calcolato in punti vittoria (PV) (vedi pag. 13).

Il valore di una compagnia è incrementato completando gli Obiettivi (vedi pag. 11), avanzando sui Tracciati Progresso (vedi pag. 12), avendo Treni attivi (vedi pag. 10) e contribuendo alla realizzazione delle infrastrutture della Rete del Telegrafo (vedi pag. 9). Il giocatore che avrà ottenuto il maggior numero di PV sarà il vincitore.

## AZIONI E LAVORATORI

La parte superiore di uno spazio azione indica l'**azione principale**, che deve essere svolta completamente.

La parte inferiore di uno spazio azione indica un effetto addizionale che è disponibile in base al tipo di Lavoratore utilizzato.

**Ogni Lavoratore effettua sempre l'azione principale, mentre l'uso dell'effetto addizionale dipende dal tipo di Lavoratore (cioè dal suo colore). L'effetto addizionale è sempre opzionale** (cioè puoi sempre decidere di svolgere solo l'azione principale indipendentemente dal tipo di Lavoratore usato).

I differenti tipi di Lavoratori e le loro abilità sono:

**Bianco** (Non specializzato): Permette di Promuovere un Lavoratore (Promuovere i Lavoratori è necessario per completare gli Obiettivi della Compagnia, vedi pag. 11).

**Viola** (Caposquadra): Fornisce bonus addizionali (di solito relativi ai PV).

**Arancio** (Contabile): Rende l'azione più economica o fa guadagnare del denaro.

**Grigio** (Negoziatore): Fornisce bonus addizionali (di solito garantisce benefit).

**Turchese** (Ingegnere): Migliora l'azione principale.

**NOTA:** L'abilità dei Lavoratori non specializzati (**Bianchi**) è sempre la stessa per tutte le azioni: promuovere un Lavoratore. L'abilità dei Lavoratori specializzati (**Viola, Arancio, Grigio, Turchese**) varia in base all'azione scelta (vedi ultima pagina del regolamento).

**IMPORTANTE:** Puoi sempre usare un Lavoratore specializzato come se fosse un Lavoratore non specializzato.

Quindi, quando piazza un Lavoratore specializzato sulla tua Plancia, puoi usarlo per la sua abilità speciale oppure come un Lavoratore non specializzato per effettuare una Promozione.


**Azione  
Principale** →

**Effetto  
Addizionale** →





## REGOLE GENERALI

- ◇ **RISOLUZIONE DEGLI EFFETTI:** Puoi risolvere gli effetti di un'azione (incluso qualsiasi effetto addizionale indicato nella parte inferiore dello spazio azione) in qualsiasi ordine, incluso il pagamento del costo per effettuare l'azione principale. Ad esempio, se desideri effettuare un'azione, ma non hai denaro sufficiente per farla e l'effetto dell'azione ti permette di ottenere del denaro, puoi prima risolvere l'effetto dell'azione ricevendo il denaro e dopo pagare il costo dell'azione stessa.
- ◇ **LAVORATORI MINIMI DISPONIBILI:** Non puoi mai avere meno di 4 Lavoratori disponibili (tra Plancia e riserva personale) alla fine del tuo turno. Quindi se hai solo 4 Lavoratori disponibili non puoi effettuare alcuna azione o usufruire di alcun bonus o ricompensa che ridurrebbe il numero di Lavoratori disponibili a meno di 4 alla fine del tuo turno.
- ◇ **VENDERE TITOLI AZIONARI DEL TELEGRAFO:** In qualsiasi momento durante il gioco, puoi vendere 1 o più tuoi  
 Titoli Azionari per ricevere \$150 per ogni Titolo venduto. Rimetti i Titoli Azionari venduti nella riserva comune.  
**NOTA:** Non è valido il contrario: non puoi comprare Titoli Azionari del Telegrafo dalla riserva comune.
- ◇ **ASSUNZIONI EXTRA:** In qualsiasi momento durante il gioco, puoi assumere 1 Lavoratore del colore che preferisci, pagando \$800.  
**NOTA:** Ci sono modi più economici di acquisire un Lavoratore, ma alcune volte hai bisogno di uno specifico Lavoratore in un preciso momento e questa regola ti permette di acquisirne uno.



- ◇ **TRENI:** Se prendi una tessera Treno (cioè ogni volta che ricevi un bonus o una ricompensa con questa icona), prendila da una pila qualsiasi a fianco del Tabellone e piazzala a faccia in su a fianco della tua Plancia (con visibile il lato che mostra l'icona 8 PV). Le tessere Treno nelle pile sono limitate. Non ci sono limiti né al numero totale di Treni che puoi avere né al numero di Treni dello stesso tipo.





## STAZIONE (STATION)



**AZIONE PRINCIPALE:** COSTRUIRE UNA STAZIONE IN UNA CITTÀ CONNESSA ALLA PROPRIA RETE FERROVIARIA

Prendi l'**Edificio** più a sinistra sulla tua Plancia e **pialzalo** su una **Città** disponibile a tua scelta (vedi sotto – Regole di Piazzamento).

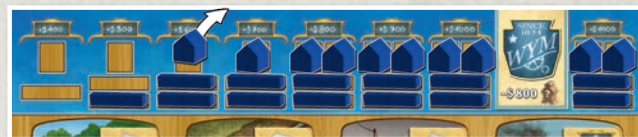
**Paga il costo** indicato nella parte superiore dello spazio Città e **ricevi la ricompensa principale** raffigurata alla destra della tessera Città.

La ricompensa principale può essere o avanzare sui Tracciati Progresso oppure acquisire 1 o 2 Lavoratori (se c'è il simbolo “/”, significa che acquisisci 1 dei 2 Lavoratori raffigurati).

**NOTA:** Per le Città di Washington e Charlotte, la tessera Città è stampata sul Tabellone.

### REGOLE DI PIAZZAMENTO:

- ▶ Una Città è disponibile se è collegata alla tua rete ferroviaria (cioè hai costruito un Binario in uno spazio direttamente collegato a tale Città attraverso la ferrovia stampata sul Tabellone). Ad esempio, all'inizio del gioco, la tua rete ferroviaria è collegata a Washington e Charlotte.
- ▶ Se sei il **primo giocatore a costruire una Stazione in una Città**, piazza il tuo Edificio nello spazio “Prima Stazione” in basso a sinistra e **puoi** ricevere il **Bonus Prima Stazione** raffigurato a sinistra sulla tessera Città, pagando il relativo costo, se richiesto (vedi pag. 15).
- ▶ Se non sei il primo giocatore a costruire in quella Città, piazza il tuo Edificio nell'area a destra dello spazio Prima Stazione.
- ▶ Ogni Città può contenere solo 1 Stazione di ogni giocatore.



### ESEMPIO:

**Blu** può costruire una Stazione in una delle Città collegate alla sua rete ferroviaria: Charlotte, Miami o Little Rock (e ovviamente Washington). Non può costruirla a Houston perché non è collegata alla sua rete ferroviaria.






## FERROVIA (RAILROAD)



### AZIONE PRINCIPALE: ESTENDERE LA PROPRIA RETE FERROVIARIA

Prendi i **2 Binari** più a sinistra sulla tua Plancia e **piazza ognuno di essi su uno spazio Binario disponibile** a tua scelta (vedi sotto – Regole di Piazzamento).

Devi pagare **\$400**, più **\$100** addizionali per ogni icona “**Terreno Difficile**” (triangolo) raffigurata a fianco dello spazio nel quale hai costruito. I colori dei triangoli aiutano a una loro più veloce identificazione.

 Se nello spazio nel quale costruisci c'è l'icona “Pianura”, non ci sono pagamenti addizionali.

### REGOLE DI PIAZZAMENTO:

- ▶ Uno spazio Binario è disponibile se è collegato alla tua rete ferroviaria. La tua rete ferroviaria include qualsiasi Città raggiunta dalla tua ferrovia, indipendentemente dal fatto che vi tu abbia costruito una Stazione o meno. Tutti i giocatori iniziano il gioco con una rete ferroviaria che collega Washington e Charlotte.
- ▶ Ogni spazio Binario sul tabellone può contenere esattamente 1 Binario di ogni giocatore.
- ▶ Quando piazzi i 2 Binari, non devi piazzarli necessariamente in spazi consecutivi; conta solo che siano entrambi piazzati in spazi Binario disponibili.

### NOTA:

Devi piazzare esattamente 2 Binari.

Se non puoi pagare i costi per piazzare entrambi i Binari, o non hai più Binari sulla tua Plancia, non puoi scegliere questa azione.

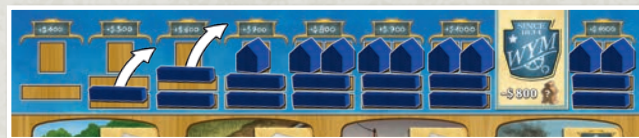
La sola eccezione a questa regola si applica se sei rimasto con esattamente un solo Binario, nel qual caso puoi effettuare questa azione, pagando il relativo costo completamente (\$400 più i costi addizionali causati dal terreno, se necessario) come di consueto.

### CONTRATTI:



Alcuni spazi Binario hanno l'icona “**Contratto**”. Dopo aver svolto la tua azione completamente, se un Binario è stato piazzato in uno spazio con raffigurata tale icona (indipendentemente dal fatto che sia stato il primo Binario in tale spazio o meno), la tessera Contratto corrente viene risolta (vedi pag. 10).

**NOTA:** Se sono stati piazzati Binari in più spazi con l'icona Contratto durante l'azione, solo una tessera Contratto sarà risolta.



### ESEMPIO 1:

**Blu** costruisce 2 Binari come mostrato. Questo gli costa un totale di \$600 (\$400 più \$200 per le due icone “**Terreno Difficile**” raffigurate sopra lo spazio più a destra).



### ESEMPIO 2:

**Blu** costruisce 2 Binari come mostrato. Questo gli costa un totale di \$900 (\$400 più \$200 per le 2 icone “**Terreno Difficile**” raffigurate sullo spazio a fianco di Washington, più \$300 per le 3 icone “**Terreno Difficile**” raffigurate sullo spazio a fianco di Charlotte).





# TELEGRAFO (TELEGRAPH)

Puntando ad estendere la rete del Telegrafo, la Western Union offrì le proprie azioni alle compagnie ferroviarie in cambio dell'accesso al loro sistema telegrafico. La connessione alla rete della Western Union, a sua volta, significava per le compagnie ferroviarie poter offrire il servizio telegrafico alle comunità che sorgevano nei territori attraversati dalle ferrovie. Questo è rappresentato nel gioco con il piazzamento di edifici (Uffici del Telegrafo) nelle sezioni della Rete del Telegrafo.



## AZIONE PRINCIPALE: COSTRUIRE UN UFFICIO DEL TELEGRAFO

Prendi l'**Edificio più a sinistra** dalla tua Plancia e piazzalo in una sezione disponibile della Rete del Telegrafo raffigurata lungo il bordo inferiore del Tabellone (vedi sotto – Regole di Piazzamento).

Prendi immediatamente la **Ricompensa Principale di tale Sezione**: ricevi l'ammontare di Titoli Azionari del Telegrafo indicati dal numero marrone presente nella sezione dove hai piazzato l'Edificio.

### REGOLE DI PIAZZAMENTO:

- Una sezione è disponibile se non contiene già uno dei tuoi Edifici. Ogni sezione può ospitare solo 1 Edificio (Ufficio) di ciascun giocatore.
- Se sei il **primo giocatore a costruire un Ufficio in una sezione**, piazza il tuo Edificio nello spazio "Primo Ufficio" sul lato sinistro e prendi i Titoli Azionari aggiuntivi del **Bonus Primo Ufficio**, come indicato nella sezione dal numero bianco a fianco dell'icona "Primo Ufficio".
- Se non sei il primo giocatore a costruire un Ufficio in quella sezione, piazza il tuo Edificio nell'area a destra dello spazio "Primo Ufficio".

### TESSERA TELEGRAFO:

Indipendentemente dal fatto che tu abbia costruito il Primo Ufficio o meno, se c'è una tessera Telegrafo in questa sezione, puoi scartare uno qualsiasi dei tuoi Lavoratori (preso dalla tua Plancia o dalla tua riserva) per prendere il bonus raffigurato sulla tessera Telegrafo presente in questa sezione (vedi pag. 14).

**NOTA:** Prendere il bonus non comporta la rimozione della tessera Telegrafo; essa resta per l'intera durata del gioco, permettendo così a chiunque costruisca un Ufficio in questa sezione di usarla.

**PROMEMORIA:** Alla fine del tuo turno, non puoi mai avere meno di 4 Lavoratori disponibili (tra Plancia e riserva personale). Quindi se non hai sufficienti Lavoratori, non puoi usufruire di questo bonus.

### CONTRATTO:



Due delle sezioni della Rete del Telegrafo hanno raffigurata un'icona Contratto. Dopo che hai risolto completamente la tua azione, se hai piazzato un Ufficio in uno spazio con l'icona Contratto (indipendentemente dal fatto che sia stato il primo Ufficio piazzato nella sezione o meno), la tessera Contratto corrente è risolta (vedi pag. 10).



### ESEMPIO:

**Blu** costruisce il primo Ufficio in questa sezione, ricevendo 4 Titoli Azionari Telegrafici (3 come ricompensa principale ed 1 per il bonus Primo Ufficio). Egli sceglie di usare il Bonus della tessera Telegrafo, quindi scarta un Lavoratore e riceve \$600.



### ESEMPIO:

**Rosso** costruisce un Ufficio in questa sezione. Non essendo il primo a costruire in questa sezione, riceve solo la ricompensa principale di 3 Titoli Azionari. Egli sceglie di usare anche il bonus della tessera Telegrafo, quindi scarta un Lavoratore per ricevere \$600.





## COMMERCIO (TRADE)



**AZIONE PRINCIPALE:** VENDERE UN BENE DELLA COMPAGNIA PER GUADAGNARE DENARO

Nella parte superiore della tua Plancia, sono conservati gli Edifici ed i Binari in 8 differenti sezioni. Ogni sezione ha raffigurato sopra un certo ammontare di denaro.

**Scarta 1 Binario o 1 Edificio dalla sezione più a sinistra** della tua Plancia che contiene ancora dei pezzi e rimuovilo dal gioco (rimettilo nella scatola). Se nella sezione più a sinistra ci sono sia Binari che Edifici, puoi scegliere quale dei due scartare.

**Guadagni il denaro indicato sopra la sezione** dalla quale hai preso il pezzo scartato.

**NOTA:** Puoi vendere solo 1 bene (pezzo) per ogni singola azione.

### TESSERA TRENO:



Prima o dopo aver effettuato la vendita, puoi ribaltare una delle tue tessere Treno.

Se la tessera Treno è a faccia in su, ricevi il bonus raffigurato sul fronte (vedi pag. 14), poi ribalta la tessera a faccia in giù. Se la tessera Treno è a faccia in giù, ribaltala a faccia in su. Non ricevi alcun bonus, ma la tua tessera Treno torna sul suo lato migliore.

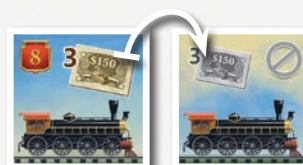
**NOTA:** Alla fine del gioco, ogni tessera Treno in tuo possesso, posta a faccia in su, vale 8 PV.



**ESEMPIO:** La sezione più a sinistra della tua Plancia con ancora pezzi su di essa contiene un Binario, quindi quello è il solo bene che puoi vendere. Lo vendi e guadagni da esso \$600. Se la tua prossima azione sarà di nuovo Commercio, potrai vendere un Edificio o un Binario della sezione successiva, guadagnando così \$700.

### ESEMPIO:

Scegli di ribaltare questa tessera Treno a faccia in giù, e così guadagni 3 Titoli Azionari.



## CONTRATTI

Con l'espansione della rete ferroviaria e del telegrafo, gli imprenditori, che erano interessati ad acquisire partecipazioni nelle attività del fiorente mercato telegrafico, si offrono come subappaltatori, reclutando specialisti ed eseguendo i lavori per conto delle compagnie ferroviarie in cambio di titoli azionari.



Dopo che hai risolto completamente la tua azione, se hai piazzato un Binario o un Ufficio in uno spazio con l'icona Contratto (indipendentemente dal fatto che sia stato il primo Binario o Ufficio piazzato in quello spazio), la tessera Contratto corrente è risolta.

**NOTA:** Anche se durante un'azione piazzai dei Binari in più di uno spazio Binario con l'icona Contratto, solo una tessera Contratto è risolta.

Ogni tessera raffigura due possibili Contratti, che offrono ognuno una ricompensa e costano da 1 a 4 Titoli Azionari (vedi pag. 15).

Accettare un Contratto significa scartare i Titoli Azionari richiesti e prendere la ricompensa corrispondente.

**Il giocatore che ha appena piazzato il Binario o l'Ufficio** può accettare uno o entrambi i Contratti indicati sulla tessera Contratto posta a faccia in su. Poi in senso orario, **ogni altro giocatore** può accettare uno dei due Contratti indicati sulla tessera Contratto posta a faccia in su.

**NOTA:** Accettare un Contratto è opzionale.

Quando una tessera Contratto è risolta, piazzala a faccia in giù nella pila degli scarti e scopri la successiva tessera Contratto. Se la pila delle tessere Contratto è terminata, mescola la pila degli scarti per formare una nuova pila.



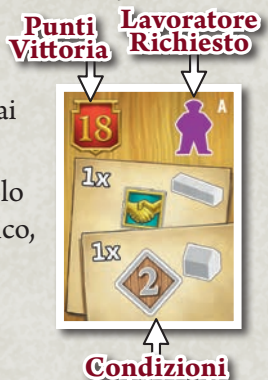


## OBIETTIVI DELLA COMPAGNIA

Gli Obiettivi rappresentano i passi necessari per la crescita della tua Compagnia. Crescendo, la tua compagnia avrà bisogno di lavoratori per gestire l'espansione della tua rete ferroviaria e delle tue stazioni. La tua compagnia ha una politica di promozione interna, quindi è necessario garantire che vi sia un flusso costante di nuovi lavoratori per sostituire coloro che diventano dirigenti.

Per completare un Obiettivo, devi soddisfare le condizioni raffigurate (vedi pag. 12) e Promuovere alcuni dei tuoi Lavoratori a Dirigenti. Alla fine del gioco, ogni Obiettivo che hai completato vale i PV indicati nell'angolo in alto a sinistra.

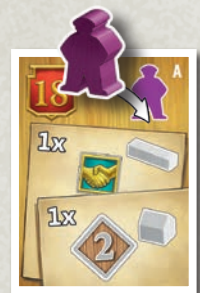
Ogni Obiettivo ha da 1 a 3 condizioni e richiede 1 o 2 Dirigenti (come raffigurato nell'angolo in alto a destra della tessera). Gli Obiettivi A, B e C richiedono Lavoratori di un tipo specifico, mentre gli Obiettivi D richiedono Lavoratori di un tipo qualsiasi.



Promuovere un Lavoratore significa prenderlo dalla propria riserva personale o dalla propria Plancia (anche quello appena usato per effettuare l'azione principale) e piazzarlo su uno degli Obiettivi della tua compagnia.

**NOTA:** Non è necessario aver soddisfatto alcuna delle condizioni di un Obiettivo per potervi piazzare un Lavoratore.

Un Lavoratore, una volta piazzato su un Obiettivo della compagnia, diviene un Dirigente e non è più considerato disponibile (non potrai più usarlo per effettuare le azioni). I Dirigenti non possono essere spostati né rimossi finché le condizioni dell'Obiettivo non saranno soddisfatte e, nel momento in cui avviene ciò, essi saranno scartati (vedi sotto).



### PUOI PROMUOVERE UN LAVORATORE:

- Ogni volta che effettui un'azione con un Lavoratore non specializzato (Bianco).
- Ogni volta che prendi un bonus o una ricompensa "Promuovi i Lavoratori" (vedi pag. 14-15).

**PROMEMORIA:** Puoi sempre utilizzare qualsiasi Lavoratore specializzato come se fosse un Lavoratore non specializzato. Perciò, quando piazzi un Lavoratore specializzato sulla tua Plancia, puoi usarlo per la sua abilità speciale oppure usarlo come un Lavoratore non specializzato ed effettuare una Promozione.

**PROMEMORIA:** Non puoi mai avere meno di 4 Lavoratori disponibili alla fine del tuo turno.

### COMPLETARE UN OBIETTIVO:

Per completare un Obiettivo, devi avere i Dirigenti raffigurati sulla tessera ed aver soddisfatto le condizioni indicate (vedi pag. 12).

Alla fine di un turno qualsiasi (dopo che eventuali Contratti siano stati risolti) nel quale hai completato un Obiettivo, ribalta la tessera Obiettivo a faccia in giù e scarta i relativi Dirigenti, rimettendoli nella riserva comune.

Poi, devi prendere una tessera Obiettivo sostitutiva dalla pila avente una lettera maggiore, secondo l'ordine alfabetico, rispetto a quella raffigurata sull'Obiettivo appena completato. Ad esempio, se hai completato un Obiettivo "A", devi prendere una nuova tessera Obiettivo dalla pila delle tessere "B". Quando completi un Obiettivo "D", invece, non prendi alcuna tessera in sostituzione.

Quando prendi una tessera Obiettivo in sostituzione, pesca le prime 3 tessere della pila appropriata, scegli una di queste e piazzala a faccia in su a fianco della tua Plancia. Rimetti le altre 2 tessere in fondo alla relativa pila. Se completi entrambi i tuoi Obiettivi durante lo stesso turno, rimpiazza una tessera Obiettivo alla volta.

**ESEMPIO:** Hai appena completato un Obiettivo "B". Peschi 3 tessere dalla pila delle tessere "C", ne scegli una da tenere e rimetti le altre due in fondo alla relativa pila.





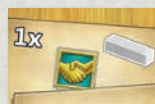
## CONDIZIONI DEGLI OBIETTIVI

Le tessere Obiettivo hanno raffigurate le seguenti condizioni:



Aver collegato almeno il numero indicato di differenti Città di uno specifico livello (non è necessario avere una stazione nella città).

*Esempio: Devi aver collegato 2 o più Città esattamente di livello 2.*



Aver piazzato almeno il numero indicato di Binari negli spazi Binario aventi l'icona Contratto.

*Esempio: Devi avere piazzato i tuoi Binari in 1 o più spazi Binario con raffigurata l'icona Contratto.*



Aver costruito almeno il numero indicato di stazioni in Città di uno specifico livello.

*Esempio: Devi aver costruito almeno 1 stazione in Città esattamente di livello 3.*



Aver piazzato almeno il numero indicato di Binari negli spazi Binario aventi l'icona raffigurata.

*Esempio: Devi avere piazzato i tuoi Binari in 3 o più spazi Binario aventi esattamente 2 icone "Terreno Difficile".*

## TRACCIATI PROGRESSO

Ci sono 3 Tracciati Progresso lungo il lato destro del Tabellone.

Il progresso complessivo della tua Compagnia è valutato in base alla posizione dei tuoi segnalini sui 3 Tracciati Progresso.



**Rete:** Moltiplica il numero di differenti città di 'livello 5' da te collegate (indipendentemente dall'avervi costruito stazioni) per i PV raggiunti dal tuo segnalino sul tracciato più a destra.



**Stazioni:** Moltiplica il numero di Stazioni che hai costruito per i PV raggiunti dal tuo segnalino sul tracciato al centro.



**Telegrafo:** Moltiplica il numero di Uffici che hai costruito per i PV raggiunti dal tuo segnalino sul tracciato più a sinistra.

I PV sono indicati a sinistra di ogni tracciato.



### ESEMPIO:

**Rosso** ha costruito 3 Uffici e guadagna 15 PV ( $3 \times 5PV$ ).

Quando guadagni un avanzamento su un Tracciato Progresso, avanza un tuo segnalino sullo spazio successivo del tracciato. Se guadagni più avanzamenti, puoi sempre dividere gli avanzamenti totali guadagnati fra i vari Tracciati Progresso.

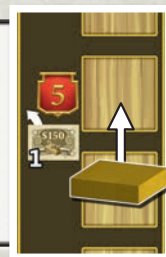
Se a lato del tracciato c'è un'icona denaro con un segno meno, quando il tuo segnalino oltrepassa quel punto tu devi pagare l'ammontare di denaro indicato.

Se a lato del tracciato c'è un'icona Titolo Azionario con un numero e una freccia, quando il tuo segnalino oltrepassa quel punto tu devi scartare il numero indicato di Titoli Azionari.

Se a lato del tracciato c'è un'icona Lavoratore con una freccia, quando il tuo segnalino oltrepassa quel punto tu devi scartare uno dei tuoi Lavoratori (dalla tua Plancia o dalla tua riserva).

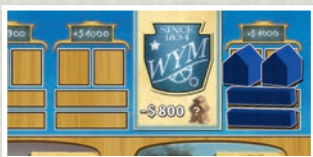


**EXAMPLE:** Per avanzare sullo spazio successivo, **Giallo** deve scartare 1 Titolo Azionario.





## FINE DEL GIOCO E CONTEGGIO DEI PUNTI



Quando un giocatore ha completamente svuotato tutte le sezioni alla sinistra del logo della compagnia sulla propria Plancia (cioè non sono rimasti né Edifici né Binari), il gioco continua finché tutti i giocatori non avranno giocato lo stesso numero di turni (cioè fino al giocatore seduto alla destra del Primo Giocatore).

Poi, ogni giocatore effettua 1 turno ulteriore, dopodiché il gioco termina.

**ESEMPIO:** Se il Primo Giocatore è stato colui che ha attivato la fine del gioco, ogni altro giocatore effettua un turno e poi tutti i giocatori effettuano il loro turno finale. Se, invece, la fine del gioco viene attivata dal giocatore immediatamente alla destra del Primo Giocatore, ogni giocatore effettua solo il turno finale.

**NOTA:** Gli Obiettivi possono essere completati alla fine del turno di qualsiasi giocatore, quindi qualsiasi tessera Contratto risolta nel round finale può consentire ai giocatori di completare i propri Obiettivi, anche se essi hanno già effettuato il loro ultimo turno.

I Punti Vittoria sono calcolati e segnati sul blocco segnapunti, dopodiché il giocatore che ha il maggior numero di PV è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore, fra quelli in parità, con più denaro (i Titoli Azionari sono valutati \$150 ognuno). Se la parità perdura, tutti i giocatori in parità condividono la vittoria.

I Punti Vittoria sono valutati come descritto di seguito:

- ▶ 8 PV per ogni **tessera Treno** posseduta, posta **a faccia in su**
- ▶ i PV indicati su ogni **tessera Obiettivo completata**
- ▶ i PV in base alla posizione raggiunta sui **Tracciati Progresso**
- ▶ 5 o 8 PV per ogni **Collegamento sulla Rete Telegrafica** (*vedi sotto*)

I PV raffigurati tra le sezioni della Rete del Telegrafo sul Tabellone sono guadagnati da ogni giocatore che abbia costruito un Ufficio del Telegrafo nelle due sezioni adiacenti all'icona raffigurante i PV.

**ESEMPIO:**

**Blu** guadagna 5 PV per aver collegato 2 sezioni.

*L'Ufficio del Telegrafo isolato a sinistra non è collegato ad altro e non contribuisce a far guadagnare PV.*

**Nero** guadagna 18 PV in totale ( $5 + 5 + 8$ ) per aver collegato 3 sezioni all'estrema sinistra e 2 a destra.

**Rosso** non guadagna alcun PV, dato che non è riuscito a collegare alcuna sezione.

**Autori:** Marco Canetta & Stefania Niccolini

**Illustrazioni:** Mariano Iannelli

## Revisione Regolamento: Paul Grogan

## Correttori:

Dave Halliday, Travis D. Hill, Ben O'Steen

**Traduzione in Italiano:** Francesco "ZeroCool" Neri

*"Ringraziamo tutti i playtesters per il loro grande supporto e i preziosi suggerimenti, in particolare i nostri figli Alessandra e Iacopo, Simone Mazzolini e Lorenzo Montemaggi, Simone Pastacaldi, Vanessa Ciccarelli e Filippo Doccini, Mirco Veschi, Valentina Mameli e Federico Barco, Irene Randazzo e Marco Riccomini, Andrea Cupido. Grazie per i divertentissimi tests a tutti*

*gli amici di Area Games e Merknera. Grazie a Paul Grogan, insostituibile. Infine un enorme grazie a Veronica e Mariano, eccezionali come sempre".*  
*Marco e Stefania*

Puoi inviare le tue domande,  
commenti e suggerimenti a:

games@whatsyourgame.eu

[www.whatsyourgame.eu](http://www.whatsyourgame.eu)

© 2016 What's Your Game GmbH

*Tutti i diritti riservati.*





## TESSERE SETUP



Avanza fino a un totale di 3 passi sui Tracciati Progresso.



Piazza gratuitamente il tuo Binario posto precedentemente a lato del Tabellone in uno spazio Binario disponibile a tua scelta. Ignora l'effetto di eventuali icone "Terreno Difficile".



Ricevi 3 Titoli Azionari.



Piazza il tuo Edificio precedentemente posto a lato del Tabellone in una delle sezioni della Rete del Telegrafo con l'icona Contratto. Piazzalo nello spazio "Primo Ufficio". Non ricevi alcun Titolo Azionario, né risolvi la tessera Contratto.



Scambia uno dei tuoi Lavoratori con un Lavoratore a tua scelta preso dalla riserva comune.



Piazza il tuo Edificio posto precedentemente a lato del Tabellone nello spazio "Prima Stazione" su Washington o Charlotte (a tua scelta). Non paghi alcun costo né ricevi alcuna ricompensa (principale o Bonus Prima Stazione).



Prendi una tessera Treno, seguendo le regole già descritte (vedi pag. 6).

## TESSERE TRENO



Promuovi 1 o 2 Lavoratori.



Avanza fino ad un totale di 3 passi sui Tracciati Progresso.



Ricevi \$600.



Ricevi 3 Titoli Azionari.



Paga \$100, prendi il Binario più a sinistra sulla tua Plancia e piazzalo senza costi aggiuntivi su uno spazio Binario disponibile a tua scelta. Ignora l'effetto di qualsiasi icona Contratto o "Terreno Difficile".

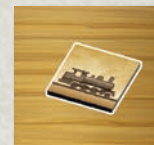
## TESSERE TELEGRAFO



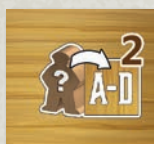
Prendi il Binario più a sinistra sulla tua Plancia e piazzalo gratuitamente su uno spazio Binario disponibile a tua scelta. Ignora l'effetto di qualsiasi icona Contratto o "Terreno Difficile".



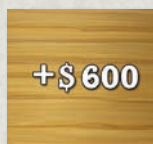
Per 2 volte ribalta una tessera Treno seguendo le regole usuali (puoi ribaltare 2 Treni differenti una volta o lo stesso Treno due volte).



Prendi una tessera Treno, seguendo le regole già descritte (vedi pag. 6).



Promuovi 1 o 2 Lavoratori.



Ricevi \$600.



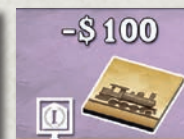
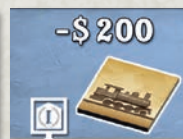
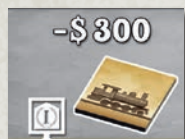
Avanza sui Tracciati Progresso fino al numero totale di passi raffigurati.



## CITTÀ - RICOMPENSE PRIMA STAZIONE



Ribalta una tessera Treno seguendo le normali regole, pagando il costo indicato, se presente.



Prendi una tessera Treno, seguendo le normali regole, pagando il costo indicato.



Ricevi 2 Titoli Azionari.



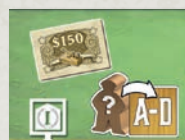
Avanza sui Tracciati Progresso fino al numero di passi raffigurato.



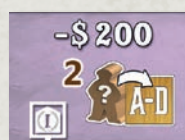
Paga \$200 per assumere (prendere) un Lavoratore a tua scelta dalla riserva comune.



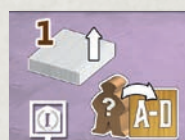
Scambia uno dei tuoi Lavoratori (dalla tua Plancia o dalla tua riserva) con un Lavoratore a tua scelta della riserva comune.



Ricevi 1 Titolo Azionario. Puoi anche Promuovere 1 Lavoratore.

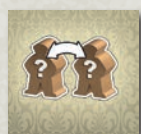


Paga \$200 per Promuovere 1 o 2 Lavoratori.



Avanza di un passo su un Tracciato Progresso. Puoi anche Promuovere 1 Lavoratore.

## TESSERE CONTRATTO



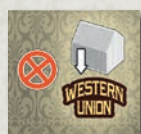
Scambia uno dei tuoi Lavoratori (dalla tua Plancia o dalla tua riserva) con un Lavoratore a tua scelta della riserva comune.



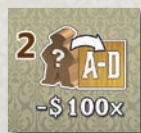
Prendi il Binario più a sinistra sulla tua Plancia e piazzalo gratuitamente in uno spazio Binario disponibile a tua scelta. Ignora gli effetti di qualsiasi icone Contratto o "Terreno Difficile".



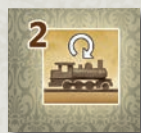
Prendi l'Edificio più a sinistra sulla tua Plancia e piazzalo in uno spazio Città disponibile a tua scelta. Non paghi alcun costo ma non ricevi alcuna ricompensa (principale o "Prima Stazione").



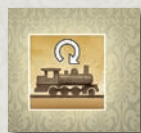
Prendi l'Edificio più a sinistra sulla tua Plancia e piazzalo in una sezione disponibile della Rete del Telegrafo. Non guadagni alcun Titolo Azionario, né la ricompensa della tessera Telegrafo, né risolvi la tessera Contratto.



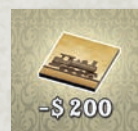
Promuovi 1 o 2 Lavoratori, pagando \$100 per ognuno.



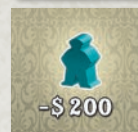
Per 2 volte ribalta una tessera Treno seguendo le regole usuali (puoi ribaltare 2 Treni differenti una volta o lo stesso Treno due volte).



Ribalta un tessera Treno seguendo le regole usuali.



Prendi una tessera Treno, seguendo le regole usuali e pagando il costo indicato, se presente.



Ricevi i Lavoratori raffigurati, pagando il costo indicato, se c'è.



Avanza sui Tracciati Progresso fino al numero di passi indicato.



## ABILITÀ DEI LAVORATORI



L'abilità dei Lavoratori non specializzati (**Bianchi**) è sempre la stessa per tutte le azioni: Promuovi 1 Lavoratore.

L'abilità dei Lavoratori specializzati (**Viola**, **Arancio**, **Grigio**, **Turchese**) varia in base all'azione effettuata (vedi sotto).

**PROMEMORIA:** Puoi sempre usare un Lavoratore specializzato come se fosse non specializzato.

Quindi, quando piazzhi un Lavoratore specializzato sulla tua Plancia, puoi usarlo per la sua abilità speciale, oppure puoi usarlo come se fosse un Lavoratore non specializzato ed effettuare una Promozione.

### STAZIONE



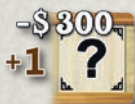
**Viola:** Paga \$100 per ribaltare una tua tessera Treno seguendo le regole usuali.



**Grigio:** Ricevi il Bonus Prima Stazione, pagando il costo, se presente. Questo è in aggiunta al bonus che ricevi se sei stato il primo a costruire una Stazione in questa Città.



**Arancio:** Non paghi il costo indicato sopra la Città per costruire la Stazione. Tutte le altre regole sono applicate.



**Turchese:** Paga \$300 per prendere la ricompensa principale della Città una seconda volta.

### FERROVIA



**Viola:** Paga \$300 per prendere una tessera Treno seguendo le regole usuali.



**Grigio:** Ricevi 2 Titoli Azionari.



**Arancio:** Guadagni \$100, più altri \$50 extra per ogni icona "Terreno Difficile" presente negli spazi dove hai costruito con questa azione. Di fatto questo rappresenta uno sconto sul costo dell'azione principale.



**Turchese:** Piazza 3 Binari al posto di 2 seguendo le regole usuali (paga \$400, più \$100 per ciascuna icona "Terreno Difficile").

### TELEGRAFO



**Viola:** Scambia uno dei tuoi Lavoratori (dalla tua Plancia o dalla tua riserva) con un Lavoratore a tua scelta della riserva comune.



**Grigio:** Ricevi il Bonus Primo Ufficio. Questo è in aggiunta al bonus che ricevi se sei stato il primo a costruire un Ufficio in questa sezione.



**Arancio:** Guadagni \$100 per ogni Titolo Azionario che hai preso, incluso quelli derivanti dal piazzamento di un tuo Ufficio nello spazio "Primo Ufficio".



**Turchese:** Paga \$400 per ricevere il bonus indicato sulla tessera Telegrafo. Questo può essere fatto in aggiunta o al posto di prendere il bonus scartando un Lavoratore.

### COMMERCIO



**Viola:** Avanza fino ad un totale di 3 passi sui Tracciati Progresso.



**Grigio:** Accetta uno dei 2 Contratti indicati sulla tessera Contratto a faccia in su. Se lo fai, ricevi anche 1 Titolo Azionario (in effetti, questo è come uno sconto sul costo del Contratto).

Questo Contratto è offerto solo a te, quindi gli altri giocatori non possono partecipare. La tessera Contratto è poi scartata e una nuova tessera Contratto viene rivelata.



**Arancio:** Guadagni \$100 per ogni tessera Treno posseduta (contano sia quelle a faccia in su che a faccia in giù).



**Turchese:** Ribalta una tessera Treno seguendo le regole usuali. Dato che l'azione principale permette di ribaltare una tessera Treno, puoi ribaltare nuovamente lo stesso Treno.