

Dedicato a Ferdinand de Cassan (1949 – 2017)

In 18Lilliput, i giocatori tentano di costruire la miglior rete ferroviaria utilizzando carte azione.

Componenti del Gioco

10 Carte Azione	5 Carte Personaggio	Treni arrugginiti [<i>Scraped Trains</i>], Riserva di treni [<i>Train Pool</i>], Primo Giocatore, Carte Copiative	
8 Licenze delle Compagnie	32 Quote Azionarie (o <i>Quote</i>) delle Compagnie	29 Carte Treno	Banconote
Carte Listino Quote, Carte Aiuto, Carte Turno	114 Tessere Binari, <i>di vario tipo</i>		
Tabella Listino Quote	33 Segnalini Compagnia	Blocchetto per annotare i punti	

Queste regole illustrano come si gioca in 4. Vi sono infatti alcune regole che subiscono delle variazioni se si gioca in solitario, in 2 o in 3: esse sono descritte in fondo al regolamento.

Preparazione del Gioco

1. La tessera binari rossa di partenza (“Mildendo”) è posta al centro del tavolo.
2. Le Carte Treno sono ordinate per raggio d’azione: le “4D” in fondo al mazzo, le “3D” subito sopra, poi le “5” e così via sino ad arrivare alle “2”, che saranno in cima al mazzo (*vedere tab. pag. 20*). Il Mazzo di Carte Treno può essere posto vicino alla banca.
3. Dividere le Tessere Binari per tipo e sistamarle così che siano visibili a tutti. Solo quelle gialle sono utilizzate all’inizio, mentre le altre sono importanti per pianificare strategie da adottare a gioco inoltrato.
4. Quote, Licenze delle Compagnie, segnalini e banconote sono posizionati a formare riserve e banca.
5. Le Carte Azione sono poste faccia in su una vicina all’altra.
6. La Tabella Listino Quote (o le Carte Listino Quote, a seconda di ciò che si preferisce) è messa sul tavolo. Il segnaturno è posto sulla casella 1 della tabella.
7. Le cinque carte Personaggio sono disposte a faccia in su sul tavolo.
8. Ogni giocatore riceve una Carta Copiativa e £30 come capitale privato di partenza.
9. Il primo giocatore è determinato a scelta dal gruppo di gioco e riceve la carta Primo Giocatore.
10. In senso orario, ciascun giocatore sceglie una delle quattro compagnie di partenza (rossa, blu, verde o gialla) oppure una delle cinque carte Personaggio. Quindi, in senso antiorario ognuno fa la sua seconda scelta (ovvero del tipo di carta che non ha scelto come prima). Il personaggio che avanza è fuori dal gioco.
11. Ognuna delle quattro compagnie ferroviarie inizia con un vantaggio:

Ferrovie Slamecksan (blu): inizia su una città di tipo-Y (di valore 30).	Ferrovie Lilliput National (gialla): inizia con due treni da 2.
Ferrovie Glimigrin Valley (verde): il proprietario inizia con un capitale privato di partenza di £60 invece che di £30.	Ferrovie Mildendo (rossa): inizia con un prezzo di £55 per quota azionaria e con un tesoro iniziale di £550.

12. Ogni giocatore posiziona davanti a sé la sua quota azionaria “50% director’s share” e la Licenza della sua Compagnia. Il tesoro iniziale di ogni compagnia è di £500 (£550 per la Mildendo) e va posto sul lato destro della Licenza della Compagnia, mentre una Carta Treno da 2 (due Carte Treno da 2 per la Lilliput National) è posta al di sotto di essa. Quindi ognuno preleva i 4 segnalini del proprio colore: uno è messo sul 50 della Tabella Listino Quote (in alto a sinistra; per la Mildendo va invece usato il 55, ovvero la seconda casella da sinistra nella fila in alto). Gli altri tre sono invece messi sulla Licenza della Compagnia.
13. Quando un giocatore sceglie la sua compagnia di partenza deve immediatamente posizionare una Tessera Binari gialla con sopra una città (di valore 20) in adiacenza a un lato della Tessera Binari rossa di partenza, la “Mildendo”; deve poi metterci sopra il suo segnalino stazione principale. Il proprietario della compagnia Slamecksan posizionerà invece gratuitamente una Tessera Binari con una città tipo-Y (di valore 30) al posto di una con città normale.
14. Ogni compagnia inizia su un lato diverso della Tessera Binari rossa di partenza, la “Mildendo”.
15. Attenzione! Non è possibile giocare una Tessera Binari con una città tipo-Y (nemmeno pagando £50). L’unica eccezione è la Slamecksan, che usa gratuitamente come stazione principale una Tessera Binari con una città tipo-Y.
16. Quando si gioca una Tessera Binari, la si può orientare come si desidera.
17. Il tesoro di una compagnia va nettamente distinto da quello del giocatore a capo della compagnia, oltre che da quelli di altre compagnie o di altri giocatori.

Esempio di preparazione del gioco

Svolgimento del Gioco

La partita dura 8 round.

Un round rispetta la sequenza qui indicata:

1. AZIONI

Ogni giocatore sceglie una carta Azione ed esegue una sola tra le due azioni da essa consentite. Segue un secondo turno, durante il quale ognuno sceglie una seconda carta Azione. Il primo turno si svolge in senso orario, mentre il secondo, in senso antiorario. Chi è stato ultimo nel primo turno, sarà il primo nel secondo e ne consegue che potrà eseguire due azioni consecutivamente.

2. CORSE DEI TRENI

Tutte le compagnie fanno muovere i loro treni.

3. BUROCRAZIA

Dettagli

1. AZIONI

Quando si gioca in 4, ci sono 10 carte Azione dalle quali poter scegliere. Se si è in 3, saranno 8, se si è in 2, saranno 6, se da soli, saranno 4.

TABELLA 1. CARTE AZIONE

Carta	Numero di giocatori				Azione	Azione alternativa
	4	3	2	1		
x					Gioca 1 Tessera Binari di qualunque colore	Aggiungi £5 al capitale privato
x	x	x	x	x	Gioca 1 Tessera Binari gialla e/o verde, nell'ordine desiderato	Gioca 1 Tessera Binari di qualunque colore
x	x	x			Gioca 1 o 2 Tessere Binari gialle	Aggiungi £5 al capitale privato
x	x			x	Prima vendi quante quote desideri e poi/oppure compra 1 quota	Gioca 1 Tessera Binari di qualunque colore
x	x	x			Prima vendi quante quote desideri e poi/oppure compra 1 quota	Aggiungi £10 al capitale privato
x					Prima vendi quante quote desideri e poi/oppure compra 1 quota	Aggiungi £5 al capitale privato
x	x				Compra al massimo 1 treno	Gioca 1 Tessera Binari di qualunque colore
x	x	x	x	x	Compra 1 o 2 treni	Aggiungi £5 al capitale privato
x	x	x	x	x	Compra e posiziona un segnalino stazione	Aggiungi £5 al capitale privato
x	x	x			Aggiungi £50/£70/£100 al tesoro delle compagnie, a seconda della fase di gioco	Aggiungi £20 al capitale privato

Ogni giocatore inizia la partita con una Carta Copiativa. Egli la può sacrificare per potere usare una carta Azione già selezionata in precedenza nello stesso round. Una Carta Copiativa non usata varrà £20 a fine partita.

Descrizione delle Azioni

A) POSIZIONAMENTO DI TESSERA BINARI

Una Tessera Binari deve sempre essere adiacente per un lato ad almeno un'altra Tessera Binari già giocata. Le tessere giocate devono essere un'estensione di binari già connessi a un segnalino stazione della compagnia mediante una tratta che non deve risultare bloccata da segnalini stazione di altri giocatori.

Esistono quattro tipi di Tessere Binari gialle:

- Città grandi (Metropoli = Y)
- Città
- Paesi (assegnati dalle Carte Personaggio o da Tessere Binari per Scenari; anche i porti sono considerati Paesi)
- Binari Semplici

Giocare una metropoli gialla (città tipo-Y) richiede una spesa di £50 da prelevare dal capitale della compagnia del giocatore interessata dall'azione (l'unica città tipo-Y che fa eccezione è costituita dalla città di partenza delle Ferrovie Slamecksan, che è gratuita). La compagnia dev'essere in grado di rispettare le regole di posizionamento della Tessera Binari. Tutte le altre Tessere Binari sono posizionate gratuitamente.

REGOLA DELLA SCACCHIERA

- Nessuna città/metropoli può toccare il bordo di un'altra città/metropoli (l'eccezione è Mildendo, dato che tutte le città di partenza sono adiacenti a Mildendo).
- Nessuna tessera con un paese/binario semplice può toccare il bordo di un'altra tessera con un paese/binario semplice.
- Di conseguenza, le tessere con paese/binario semplice e le tessere con città/metropoli sono posizionate alternate.
- Non appena è acquistato il primo treno da 3 (oppure si sposta nella riserva dei treni durante la Burocrazia), diventeranno disponibili le tessere verdi.
- Non appena è acquistato il primo treno da 5 (oppure si sposta nella riserva dei treni durante la Burocrazia), diventeranno disponibili le tessere marrone.
- Una tessera verde sostituisce una gialla. Una tessera marrone sostituisce una verde. Questa sostituzione è anche detta *potenziamento*.
- Tutti i binari che appaiono sulla nuova tessera devono essere orientati allo stesso modo rispetto alla tessera che è stata sostituita. Le città sono rimpiazzate da città, le metropoli da metropoli (il potenziamento è gratuito), i binari semplici da binari semplici.
- Quando una tessera viene potenziata, tutte le stazioni che vi sono sopra passano così come sono alla nuova tessera, con esattamente gli stessi collegamenti. La tessera sostituita potrà essere usata di nuovo.
- Per merito di un potenziamento, potrebbe esserci un posto in più per un segnalino stazione. Se una tessera ha almeno una casella libera per un segnalino stazione, le linee ferroviarie possono attraversare la città e le compagnie possono anche costruire al di là di essa.
- Il potenziamento di una città tipo-Y da giallo a verde o da verde a marrone è gratuito.

B) ACQUISTO DI TRENI

- Se una compagnia acquista un treno, ne compra uno nuovo dalla banca oppure uno da un'altra compagnia (soltanto compagnie appena fondate e compagnie che accantonano i dividendi - vedere a pag. 13 - possono/devono comprare dalla riserva dei treni).
- I nuovi treni sono acquistati dalla banca al prezzo di acquisto stampato sulla carta treno. I nuovi treni devono essere acquistati in ordine crescente (per primi i treni da 2, poi quelli da 3 ecc.).
- Le compagnie possono acquistare treni (anche quelli obsoleti) dalle altre compagnie (se il direttore è d'accordo). Il prezzo è negoziabile, ma dev'essere reso pubblico e dev'essere come minimo di £1.
- I treni obsoleti possono essere scartati volontariamente. Sono posti sulla carta "Train Pool", formando così la Riserva dei Treni.
- Una compagnia non è tenuta a possedere treni. Se una compagnia non possiede treni ma vorrebbe acquistarne uno e non avesse denaro a sufficienza per farlo, il direttore della compagnia può aggiungere ciò che manca prelevandolo dal proprio capitale. Dopo l'acquisto, la compagnia avrà pertanto esattamente £0 nel suo tesoro.
- Carta azione "Buy 1 or 2 trains" ("*Compra 1 o 2 treni*"): si può acquistare un treno con due diverse compagnie (vedere a pag. 9).

Esempio: una delle tue compagnie acquista dalla banca la prima Carta Treno disponibile, e subito dopo la tua seconda compagnia glielo compra per £1.

L'acquisto o scarto (durante la Burocrazia) di un treno può causare un immediato cambio di fase:

FASE 1: da INIZIO DELLA PARTITA

- Solo le Tessere Binari gialle sono disponibili.
- È valido il valore minimo tra quelli indicati sulla Carta Azione "Aggiungi £50/70/100 al tesoro delle compagnie".

FASE 2: da ACQUISTO DEL PRIMO TRENO "2"

- Limite treni per compagnia: 4 (ogni compagnia può possedere al massimo 4 treni).

FASE 3: da ACQUISTO DEL PRIMO TRENO "3"

- Sono disponibili le Tessere Binari verdi.
- È valido il valore medio tra quelli indicati sulla Carta Azione "Aggiungi £50/70/100 al tesoro delle compagnie".

FASE 4: da ACQUISTO DEL PRIMO TRENO "4"

- Limite treni per compagnia: 3.
- I treni "2" diventano obsoleti (le relative Carte Treno sono girate sul lato opposto). Il reddito di questi treni è dimezzato e arrotondato alla decina inferiore (un reddito di 90 diventa di 40).

FASE 5: da ACQUISTO DEL PRIMO TRENO "5"

- Sono disponibili le Tessere Binari marrone.
- È valido il valore massimo tra quelli indicati sulla Carta Azione "Aggiungi £50/70/100 al tesoro delle compagnie".
- Limite treni per compagnia: 2.
- I treni "2" si arrugginiscono e sono rimossi dal gioco.

FASE 6: da ACQUISTO DEL PRIMO TRENO "3D"

- I treni "3" diventano obsoleti (le relative Carte Treno sono girate sul lato opposto). Il reddito di questi treni è dimezzato e arrotondato alla decina inferiore.

FASE 7: da ACQUISTO DEL PRIMO TRENO "4D"

- I treni "4" diventano obsoleti (le relative Carte Treno sono girate sul lato opposto). Il reddito di questi treni è dimezzato e arrotondato alla decina inferiore.
- I treni "3" si arrugginiscono e sono rimossi dal gioco.

I Treni normali non possono mai arrugginarsi né essere scartati volontariamente nella Riserva dei Treni: ciò è invece possibile per i treni obsoleti (ovvero quelli girati sul lato opposto e dalla tinta grigia).

LIMITE TRENI

Ogni compagnia può possedere un certo numero di treni (dipendente dalla fase corrente). Una compagnia che già possieda il numero massimo consentito di treni non ne può comprare altri anche se l'acquisto causasse la ruggine su alcuni dei suoi treni e conseguentemente posto per dei treni nuovi. Una compagnia può però restituire volontariamente una carta treno obsoleto (carta treno di tinta grigia) prima dell'acquisto di un nuovo treno. Questa carta volutamente scartata va aggiunta al mazzo della "Riserva dei treni", dove si trovano i vecchi treni.

Se una compagnia dovesse restituire un treno a causa della riduzione del limite data da un cambio fase, questo va messo in cima alla "Riserva dei Treni".

Se a causa di un cambio fase, dei treni si arrugginiscono, essi sono rimossi dal gioco: tali treni andranno perciò impilati sopra la carta "Rusted Train Cards" ("Treni Arrugginiti"). Ciò è valido anche per i treni nella Riserva dei Treni.

Riserva dei Treni

Treni arrugginiti rimossi dal gioco

C) VENDITA / ACQUISTO DI QUOTE

Un giocatore può vendere quante quote desidera. Le quote vanno rese alla banca. Il giocatore riceve il valore aggiornato per ognuna delle quote vendute: il totale sarà versato nel suo capitale. Fatto ciò, il segnalino del prezzo della quota scende di una casella (se si trova nella fila più in alto) o si sposta di uno spazio a sinistra e poi uno in su (se il segnalino del prezzo della quota è nella riga in basso) per ogni quota venduta. Un segnalino che si sposti su una casella già occupata da un altro dev'essere posto subito sotto al segnalino che c'era prima. Le quote "50% director's share" non possono essere vendute.

Quando un giocatore acquista una quota:

- compra dalla banca una delle quote "10% director's share" di una compagnia già fondata. Paga il valore aggiornato della quota alla banca. Può anche comprare una quota che egli stesso ha appena venduto.

Oppure

- compra un "Director's certificate" (e fonda così una nuova compagnia).

FONDAZIONE DI UNA NUOVA COMPAGNIA

- Il giocatore sceglie una quota disponibile “50% director’s share” di una compagnia.
- Sceglie un valore di mercato di partenza per le quote della compagnia (un qualunque prezzo tra quelli ancora disponibili sulla Tabella Listino Quote), vi posiziona un segnalino della compagnia e paga alla banca **cinque volte** il valore indicato.
- Preleva la Licenza della Compagnia, i tre segnalini stazione e, dalla banca, una somma di denaro pari a dieci volte il valore delle quote azionarie, come tesoro della compagnia. La stazione principale è posizionata in una qualunque casella libera destinata a città o metropoli. Se non ve ne sono di disponibili, non si può fondare una compagnia.
- La compagnia può immediatamente scegliere un qualunque treno dal mazzo “Riserva dei Treni” (che non deve quindi per forza essere quello in cima) e paga il prezzo indicato alla banca.

- Il Limite per le quote è di 5. Nessun giocatore potrà possedere più di 5 quote azionarie. Un “Director’s certificate” è considerato a tutti gli effetti una quota.
- Un giocatore non può possedere più di 2 “Director’s certificate”.
- Un giocatore può possedere tutte le quote di una compagnia.
- Nota: solo l’80% delle quote di una compagnia è disponibile ed è stato fatto apposta. Il restante 20% si è perso in viaggio verso Lilliput.

D) POSIZIONAMENTO DI UN SEGNALINO STAZIONE

Scegliendo questa Carta Azione, una compagnia può posizionare uno dei suoi segnalini in una delle caselle delle città per crearvi una stazione. Sono però da applicare le seguenti restrizioni:

- La prima stazione extra costruita costa £40; ogni stazione successiva, £100.
- Una compagnia può posizionare il segnalino solo su una casella vuota.
- La compagnia deve comporre una *tratta ferroviaria regolare* e continua di qualunque lunghezza da una delle sue altre stazioni sino alla città dove vuole posizionare il segnalino.
- Ogni tessera può ospitare solo un segnalino stazione per ogni compagnia.

I segnalini stazione servono ai seguenti scopi:

- Ogni tratta ferroviaria gestita da una compagnia deve contenere lungo il suo percorso almeno uno dei suoi segnalini stazione.
- Una città totalmente occupata da segnalini stazione può essere attraversata solo da compagnie che vi abbiano posizionato un loro segnalino stazione.
- Una compagnia può costruire su una tessera solo se essa si trova lungo una tratta connessa a uno dei suoi segnalini stazione.

DEFINIZIONE DI TRATTA FERROVIARIA REGOLARE

Una tratta ferroviaria di una compagnia è un segmento continuo di binari connessi ad almeno una delle stazioni ferroviarie di quella compagnia. Una tratta ferroviaria non può sfruttare più di una volta gli stessi binari di una tessera che incontra lungo il suo percorso. Una tratta ferroviaria non può tornare indietro a uno scambio. Una linea ferroviaria non può cambiare binari a un incrocio. Una tratta ferroviaria che entra in una città su determinati binari, la può lasciare prendendo qualunque altra direzione.

Scambio	Incrocio
---------	----------

E) VERSAMENTO DI £5/10/20 SUL CAPITALE PRIVATO

Esattamente come scritto: aggiunge £5/10/20 al capitale **privato**.

F) VERSAMENTO DI £50/70/100 SUL TESORO DELLA COMPAGNIA

A seconda della fase corrente, £50/70/100 sono versate nel tesoro della **compagnia ferroviaria** di una o di entrambe le compagnie possedute dal giocatore. Si possono pertanto versare questi soldi tra le due compagnie dividendoli come si desidera.

CARTE PERSONAGGIO

Ogni personaggio garantisce al giocatore che lo possiede un'abilità speciale (valida per tutte le sue compagnie) e una o due Tessere Binari da posizionare in aggiunta a una qualunque azione del suo turno.

TABELLA 2. CARTE PERSONAGGIO.

	Nome	Abilità speciale	Tessera Binari speciale	Nota
	Golbasto Momarem Evlame Gurdilo Shefin Mully Ullly Gue (Imperatore di Lilliput)	Posizionamento gratuito delle tessere gialle tipo-Y (invece di £50).		Va giocata come potenziamento di una tessera città gialla (ma né di quella di partenza, né di tipo-Y). Il maggiore valore, di £50, è riservato alla compagnia che abbia un segnalino stazione nel castello.
	Limnoc (Generale)	Il prezzo da pagare per posizionare un segnalino stazione è ridotto del 50%.		Può essere posizionata al posto di una Tessera Binari gialla ma non dev'essere potenziata.
	Balmuff (Giudice)	Riceve £5 sul suo capitale privato oppure £20 sul tesoro delle sue compagnie (diviso come desidera) all'inizio di ogni round.		Le città non contano ai fini dell'area d'influenza di un treno.
	Skyresh Bongolam (Ammiraglio)	I costi per ogni treno acquistato dalla banca sono scontati del 10%.		Nessuna Tessera Binari può risultare adiacente su un lato marino di un Porto. Un Porto è trattato come un paese (e non conta ai fini dell'area d'influenza di un treno).
	Flimnap (Alto Tesoriere)	Riceve in £ il prodotto del numero del round da giocare per 10.		Può essere posizionata come Tessera Binari di città gialla, ma solo dopo che è iniziata la fase con le tessere marrone. Non dev'essere potenziata.

TABELLA 3. DETTAGLI DELLE TESSERE BINARI DELLE CARTE PERSONAGGIO

Personaggio	Imperatore	Generale	Ammiraglio	Giudice	Tesoriere
Può essere giocata nella fase...	verde	gialla	gialla	gialla	marrone
Potenziabile	no	No	no	no	no
Conta come tessera ... per la regola della scacchiera	città	città	semplice	semplice	città
Conta nel raggio d'azione del treno?	sì	sì	no	no	sì
Dev'essere all'inizio o alla fine di una tratta ferroviaria?	no	no	sì	no	sì
Nota	Il valore di £50 è riservato alla compagnia col segnalino.		Nessuna tratta può condurre ai bordi marini del Porto.		

Per giocare la variante Brobdingnag ci sono altre tessere.

2. Corse dei Treni

Le compagnie ferroviarie agiscono nell'ordine fissato dal valore delle loro quote. La compagnia che ha la quota di maggior valore, gioca per prima.

Ogni treno posseduto da una compagnia può percorrere una volta una tratta per creare reddito. Le zone cosiddette "di reddito" sono metropoli, città, paesi, Mildendo e porti.

- La tratta deve includere una serie di 2 o più zone di reddito collegate dai binari.
- Ogni tratta deve includere un segnalino stazione della compagnia ferroviaria che sta muovendo.
- Una città/metropoli completamente occupata da segnalini stazione di altre compagnie è considerata bloccata e il treno non può attraversarla. Una tratta può iniziare o finire con una città/metropoli bloccata.
- Una città/metropoli che non sia interamente occupata da segnalini stazione di altre compagnie è considerata attraversabile.
- Ogni treno è caratterizzato da un raggio d'azione (ovvero il numero stampato sulla carta) che indica il numero di stazioni (città/metropoli) sulla tratta. Città (e Porti) non contano nel computo dell'area d'influenza.
- Non si può evitare di contare una zona di reddito che si trovi lungo la tratta.
- Una tratta non può passare per una zona di reddito più di una volta.
- Se una compagnia possiede più di un treno, ognuno deve viaggiare su una tratta diversa da quella dell'altro. Potranno incrociarsi su zone di reddito o su incroci, a patto che poi però prendano – o arrivino da - percorsi diversi.

Il reddito percepito da ogni compagnia ferroviaria è prelevato dalla banca.

Il reddito di una compagnia è dato dalla somma del reddito generato dai suoi treni. I valori di ogni città/metropoli/villaggi/Mildendo sono stampati sulle varie tessere. Tali valori sono raddoppiati in caso di treni tipo-D.

Una volta che una compagnia ferroviaria ha fatto muovere tutti i suoi treni, il direttore somma i redditi ottenuti da tutte le sue corse per sapere quanto la compagnia ha guadagnato nel turno.

Fra tutte le somme possibili da ottenere per una compagnia, va ovviamente calcolata solo quella più alta che ogni compagnia riesce a ottenere.

Il direttore della compagnia riceve il reddito dalla banca e decide quindi come ridistribuirlo. Lo può versare agli azionisti (in forma di dividendi) o alla compagnia stessa (lo si versa nel tesoro della compagnia).

Reddito

Esempio 1

La Compagnia Rossa ha un treno da 2 e uno da 3, con 170 di reddito.

Treno da 3: Mildendo-D-C-B: reddito 110.

Treno da 2: Mildendo-A-B: reddito 60.

La città (B) non conta ai fini del raggio d'azione di un treno. Può essere un capolinea.

La Compagnia Blu ha due treni da 3, con 160 di reddito.

Treno da 3: Mildendo-D-E: reddito 90.

Treno da 3: D-C: reddito 70.

Un treno da 3 può fermarsi solo due volte in quanto la sua tratta è bloccata da altri segnalini stazione.

La Compagnia Verde ha due treni da 2, con 140 di reddito.

Treno da 2: Mildendo-C-B: reddito 70.

Treno da 2: C-D: reddito 70.

La Compagnia Gialla ha due treni da 2, con 110 di reddito.

Treno da 2: Mildendo-E: reddito 50.

Treno da 2: E-D: reddito 60.

Reddito

Esempio 2

La Compagnia Rossa ha un treno 3D e uno obsoleto da 3.

3D: F-B-C: $100 \times 2 =$ reddito 200.

Il reddito è raddoppiato.

Treno da 3: B-A-C: $90/2 =$ reddito 45.

Il reddito è dimezzato per difetto.

La Compagnia Gialla ha un treno da 4.

Treno da 4: C-B-F-G-H-I: reddito 190.

Le zone di reddito G e I non contano ai fini dell'area d'influenza del treno da 4. Il castello vale 50 per il segnalino ivi presente.

La Compagnia Verde ha due treni da 4.

Treno da 4: C-D-E: reddito 110.

Treno da 4: F-G-H-D: reddito 120.

Entrambi i treni raggiungono soltanto tre città (G non conta ai fini del raggio d'azione) in quanto non vi sono segmenti di tratta che possano essere usati da altri treni della compagnia.

La Compagnia Blu ha un treno obsoleto da 3.

Treno da 3: E-D-H-G: $130/2 = 65 \rightarrow$ reddito 60.

Il reddito è dimezzato per difetto. La città G può fare da capolinea.

Pagamento dei dividendi

Quando le compagnie pagano i dividendi, ogni giocatore riceve il reddito corrispondente alle quote azionarie che possiede. I dividendi relativi alle quote possedute dalla Banca sono versati alla banca. Se una compagnia paga i dividendi, il valore delle sue quote sale. Il segnalino sulla Tabella Listino Quote è spostato di una casella verso destra. Se il segnalino è arrivato a fine riga, si sposta invece immediatamente alla fila superiore. Un segnalino che si sposta su una casella già occupata dev'essere messo al di sotto di ogni eventuale segnalino che si trovi già su quella casella.

[Image on the right:

Davide

1Ro – Reddito della Compagnia Rossa nel 1° round

QG – Quota gialla

2Ro – Reddito della Compagnia Rossa nel 2° round

2G – Reddito della Compagnia Gialla nel 2° round

TR2 – Acquisto di treni da 2

SEG – Acquisto di segnalini

Invece di usare le banconote, si può usare in alternativa il blocchetto]

Accantonamento dei dividendi

Il direttore può decidere di versare l'intero totale dei dividendi nel tesoro della compagnia. Se una compagnia non paga i dividendi, il valore delle quote scende. Il segnalino corrispondente sulla Tabella Listino Quote è spostato verso sinistra di una casella. Se il segnalino è alla fine di una riga, si sposta invece a quella inferiore.

Un segnalino che si sposta su una casella già occupata dev'essere messo al di sotto di ogni eventuale segnalino che si trovi già su quella casella. La compagnia può immediatamente acquistare un qualunque treno dalla Riserva dei Treni.

3) Burocrazia

- a. Il primo treno disponibile (ovvero quello in cima al Mazzo di Carte Treno) è riposto nella Riserva dei Treni.
- b. La carta "Primo Giocatore" passa al giocatore successivo in senso orario.
- c. Le carte azione sono rimesse al centro del tavolo.
- d. Il segnatura avanza di una casella.

Fine della partita

Il gioco termina dopo 8 round.

Nel corso dell'ultimo round, tutti i dividendi sono raddoppiati. Ciò significa che il reddito è calcolato come per i round precedenti (e per ogni tipo di tratta), ma va moltiplicato per 2. Nell'ultimo round, **è vietato accantonare** i dividendi nella vostra compagnia.

- Il segnalino sulla Tabella Listino Quote si sposta di due caselle verso destra.
- Tutti i giocatori procedono a contare il loro denaro e determinano il valore corrente delle loro quote azionarie.
- Il denaro del tesoro di una compagnia ferroviaria non vale come denaro del giocatore.
- Ogni Carta Copiativa non usata aggiunge £20 a chi la possiede.

Chi ha totalizzato più punti è il vincitore.

Varianti alle regole per 2 e 3 giocatori

Regole speciali per 3 giocatori

- Il gioco dura 9 round. Pertanto, i dividendi saranno raddoppiati alla fine del nono round, invece che dell'ottavo.
- Dopo che ognuno ha scelto la propria compagnia ferroviaria di partenza, la quarta è rimossa dal gioco.
- Dopo che le compagnie di partenza hanno ricevuto i loro treni, soltanto due treni da 2 saranno messi in cima al Mazzo di Carte Treno, mentre tutti i restanti treni da 2 sono rimossi dal gioco.
- Vi sono solo 8 carte azione. Vedere la Tabella 1 per verificare quali Carte Azione sono rimosse dal gioco.
- Rimuovere anche le Carte Treno come indicato dalla tabella 6.

Regole speciali per 2 giocatori

- Entrambi i giocatori ricevono 2 Carte Copiative.
- Dopo che entrambi i giocatori hanno scelto la propria compagnia ferroviaria di partenza, le altre due sono rimosse dal gioco. Dopo che le compagnie di partenza hanno ricevuto i loro treni, soltanto due treni da 2 saranno messi in cima al Mazzo di Carte Treno, mentre tutti i restanti treni da 2 sono rimossi dal gioco.
- Sono usate solo 6 carte azione. Vedere la Tabella 1 per verificare quali sono rimosse dal gioco.

- Rimuovere anche le Carte Treno come indicato dalla tabella 6.
- Variante per 2 giocatori: ogni giocatore sceglie 2 Carte Personaggio.

Variante per giocatori esperti

La carta in cima al mazzo dei treni è rimossa **prima** del punto 2 della sequenza, ovvero le Corse dei Treni. Di conseguenza, i treni possono arrugginarsi o essere rimossi dal gioco ancor prima di percepire reddito.

Varianti

“Allenbeck –Tottenham Express”

Componenti aggiuntivi:

- 3 tessere città marrone (Tottenham, Allenbeck e Plips) da usare al posto delle tre città normali di color marrone.
- Se un treno tocca tre delle quattro città con nome (Mildendo, Tottenham, Allenbeck e Plips), riceve un bonus di +£20.
- Se un treno tocca tutte le quattro città con nome, riceve un bonus di +£50.
- Tali bonus non sono raddoppiati con treno tipo-D.

“Laputa”

Componenti aggiuntivi:

- 4 tessere città con tratte colorate chiamate Laputa, da usare al posto delle città normali di color marrone.
- Solo le compagnie col colore corrispondente possono posizionare una tessera binari.
- Solo le compagnie col colore corrispondente possono utilizzare la tessera binari. Ognuna di tali tessere funziona come una tessera binari normale, e può quindi potenziare una tratta esistente.
- In 2 o in 3 giocatori, rimuovere le carte con le tessere binari Laputa con i colori non in gioco.

“Brobdingnag”

Componenti aggiuntivi:

- 30 tessere chiamate Brob.
- Usare le tessere Brob invece delle normali tessere.
- In Brobdingnag, i redditi percepiti dai treni sono sempre pagati al 50% (arrotondati per eccesso alla decina successiva) a chi possiede le quote, mentre il restante 50% va alla compagnia ferroviaria. È comunque sempre possibile Accantonare i Dividendi.

Variante: solitario

Nel solitario, il giocatore gioca contro un bot che si chiamerà Gulliver.

Suggerimento: a volte dovrete decidere tra due possibilità. Tirate un dado per risolverla (con pari e dispari).

Preparazione del Gioco

- Per prima cosa, selezionare una compagnia di partenza a caso per Gulliver, ma non un personaggio.
- Gulliver riceve il suo capitale di partenza, la sua quota azionaria “50% director’s share” e la Licenza della sua compagnia. La compagnia non riceve il suo capitale di partenza.
- Scegliere a caso una tessera Binari di partenza con una città (vi sono due possibilità: una città con un Binario che disegna una retta o una curva) e posizionarla accanto alla tessera Binari rossa di partenza “Mildendo”: su di essa, mettere il segnalino stazione. Se si tratta di una tessera con una curva scegliere a caso in quale direzione orientarla.
- Il giocatore sceglie una delle tre compagnie di partenza rimanenti e una carta personaggio.
- Le altre compagnie di partenza sono rimosse dal gioco.
- Nel solitario, non si usano le Carte Copiative.
- Sul tavolo si dispongono le quattro Carte Azione seguenti (vedere Tabella 1).

Dopo che le compagnie di partenza avranno ricevuto i loro treni da 2, assemblare un Mazzo di Carte Treno con due treni per ogni tipo (ma con un numero illimitato di treni 4D).

Svolgimento del Gioco

Il gioco dura 8 round.

1. Azioni

Prima il giocatore sceglie due carte azione ed esegue una delle due azioni possibili su ogni carta. Quindi sarà il turno di Gulliver che eseguirà in quest'ordine le sue azioni:

- A. Costruzione di una tratta
- B. Costruzione di una stazione
- C. Costruzione addizionale di un Binario Semplice
- D. Acquisto quote
- E. Acquisto treni

Dettagli:

A. Costruzione di una tratta:

Gulliver gioca una Tessera Binari ferroviaria secondo le seguenti regole (va applicata la prima possibile):

1. Potenzia una tessera città verde a tessera città marrone.
2. Potenzia una tessera città gialla a tessera città verde.
3. Costruisci una tessera città gialla.
4. Costruisci una Tessera Binari gialla.

Regole addizionali per il posizionamento di tessere binari:

- Si possono migliorare soltanto tessere con sopra il segnalino stazione di una compagnia di Gulliver. Per prima va potenziata quella con la stazione principale. Quindi, una a caso tra le due altre (forse) tessere selezionabili.
- Tessere città verde: il nuovo segmento di binari deve dirigersi verso Mildendo.
- Tessere città gialla: se Gulliver dispone di diverse scelte per posizionare una tessera città gialla, sceglierà quella più vicina a Mildendo. Se c'è parità, la scelta è casuale.
- Curve gialle (con o senza città): si sceglie a caso per vedere in quale direzione sono orientate.

B. Posizionamento di segnalino stazione

Gulliver posiziona un segnalino stazione in ogni città gialla che abbia appena costruito sino a quando tutti i tre segnalini stazione sono posizionati. Per Gulliver, tale azione è gratuita.

C. Costruzione addizionale di un binario semplice

Se una città con uno dei segnalini stazione di Gulliver ha un binario che conduce al nulla, gli viene aggiunta una tessera binario semplice per prolungarne la tratta. Si sceglie a caso per vedere se si tratta di curva o di rettilineo.

D. Acquisto quote

- Gulliver non vende mai le sue quote.
- Se Gulliver se lo può permettere, comprerà una nuova quota 10% per round. Se ne fosse disponibile più d'una, la scelta è casuale.
- Gulliver non comprerà mai più di tre nuove quote 10%.
- La sua quinta e ultima quota che acquisterà sarà la quota 50% da direttore di una nuova compagnia. La comprerà appena potrà permetterselo (minimo £250). La compra alla cifra più alta da listino che si può permettere.
 - Posizionare il segnalino di partenza della nuova compagnia di Gulliver sulla tessera binari di partenza della sua prima compagnia se c'è ancora spazio disponibile. Se così non fosse, esso va sulla tessera cittadina più vicina. Se ne fosse disponibile più d'una, la scelta è casuale.
 - La seconda compagnia di Gulliver non posiziona nessun nuovo segnalino stazione.

E. Acquisto treni

- Durante "Burocrazia", invece di riporre il successivo treno disponibile nella Riserva Treni, esso va aggiunto a una delle compagnie di Gulliver.
- Se Gulliver possiede due compagnie, il successivo treno disponibile andrà alla sua compagnia che ha meno treni. Se c'è parità, a quella con il treno col numero più basso (3D è più alto di un treno da 5, il 4D è più alto di un 3D). Se c'è ulteriore parità, alla prima compagnia di Gulliver.
- Se la compagnia di Gulliver ha raggiunto il suo limite di treni, la carta treno col numero più basso si arrugginisce e va rimossa dal gioco per creare spazio per il nuovo treno.
- Se, a causa di un cambio fase, una o entrambe le compagnie di Gulliver si trovassero con troppi treni, la carta treno con il numero più basso è eliminata (va rimossa dal gioco) sino a che non si raggiunge il limite.

2. CORSA DEI TRENI

Come per il gioco base, tutte le compagnie fanno correre i loro treni. Le compagnie di Gulliver pagheranno sempre i loro dividendi. Sia il giocatore, sia Gulliver, riceveranno dividendi per le loro quote.

3. BUROCRAZIA

- a) Le Carte Azione sono rimesse al centro del tavolo.
- b) Il segnaturno è fatto avanzare di una casella.

FINE PARTITA

Il gioco termina dopo 8 round.

Come nel gioco base, il dividendo dell'ultimo round va raddoppiato. Il giocatore che ha messo insieme maggiore ricchezza, tra denaro e azioni, vince la partita.

Tessere Binari da Scenario

Con queste tessere binari, potrete assemblare un paesaggio prima che inizi il gioco. Ciò rende più complicato progettare le tratte o potrebbe presentare aspetti particolari. Si è liberi di scegliere quali tessere usare. Si può decidere di costruire un proprio paesaggio, e qui sotto vi sono alcuni suggerimenti.

Le tessere binari da scenario sono posizionate prima che il gioco inizi, e dopo aver messo Mildendo sul tavolo. Per potere rispettare **la regola della scacchiera**, è molto importante decidere come posizionare le tessere.

- Le tessere contrassegnate da un cerchio sono considerate tessere con città e devono essere giocate come si farebbe per una tessera con città.
- Le tessere contrassegnate da un quadrato sono considerate tessere con binari semplici e devono essere giocate come si farebbe per una tessera con binario semplice.
- Le tessere contrassegnate da quadrato e cerchio possono essere posizionate dove si desidera.

TABELLA 4. TESSERE BINARI DA SCENARIO

Tipo	Spiegazione	Dove posizionarla
	Se un treno attraversa una miniera, la compagnia riceve +10/+20 che aggiungerà al proprio tesoro.	Stesse regole per i binari semplici.
	Può essere rimpiazzata da una tessera città gialla o da una tessera binari semplice gialla, ma la compagnia interessata deve pagare £30 per la sostituzione.	Ovunque
	Può essere rimpiazzata da una tessera città gialla o da una tessera binari semplice gialla, ma la compagnia interessata deve pagare £10 per la sostituzione.	Ovunque
	Non si può sostituire perché non vi si può costruire nulla sopra. Nessuna tessera può inoltre nemmeno condurre al bordo di una tessera col mare.	Ovunque
	Non vi si può costruire a meno che non si tratti della tessera con bordo verde col tunnel reperibile a partire dalla fase verde in poi e al prezzo di £50 pagate dalla compagnia interessata. La tessera col tunnel sostituisce quella con la montagna.	Ovunque, ma il tunnel è considerato un binario semplice.
	Deve trovarsi a fine tratta. Vale £60 per la compagnia che vi ha un segnalino.	Ovunque. La regola della scacchiera non è valida per Wiggywack (come per Mildendo).
	Alcune sono con città, altre senza. Non possono essere potenziate.	Alcune sono trattate come binari semplici, altre come tessere con città (come indicato).

Scenari

Scenario 1: Si parte!

Scenario 2: Le Montagne.

Scenario 3: Città su Città.

Scenario 4: Separati.

Riconoscimenti

Design del gioco: Leonhard Orgler

Layout: David Hanáček

Design grafico: Martin Málek

Illustrazioni: Petr Štich

Traduzione: Daniele (@KrakenTdG) Giardino

Revisione: Davide (@crescio88) Crescini

Pubblicato da: Fox in the Box, 2018

I ringraziamenti per il playtesting e il supporto vanno a:

Ronald Novicky, Sascha Kreindl, Thomas Kranewitter, Matthias Mahr, Uwe Gemming, Mark Morrise, Justin Rebelo e Tyler McLaughlin e a tutti i nostril 1158 finanziatori su Kickstarter!

Ferdinand de Cassan ha dedicato la sua vita ai giochi. È stato fondatore e organizzatore del “Wiener Spielefest” e ha supportato ogni progetto e ogni persona che avesse qualcosa a che vedere con i giochi. Un esempio: fu lui a incoraggiarmi personalmente a pubblicare “1837” nei primi anni novanta. So di dovergli molto.

Tabelle

Tabella 5. Tessere Binari.

Variante	Tessera	Gialle	Verdi	Marrone	Rosse	Speciali
Gioco base	Città a Y	2	2	1		
	Città	12	6	3		
	Binari semplici	16	3	1		
	Tessere di partenza				1	
	Tessere personaggio					7
Allenbeck	Città			3		
Laputa	Città			4		
Brobdingnag	Città a Y	2	2	1		
	Città	12	6	3		
	Tessere di partenza				1	
	Tessere personaggio					3
Scenario	Speciali					23

Tabella 6. Treni (Fasi).

Tipo	Costo	Numero di giocatori	Obsoleti	Arrugginiti	Fase	Limite di treni
------	-------	---------------------	----------	-------------	------	-----------------

- (1) Il reddito dei treni obsoleti è dimezzato.
- (2) Cinque treni da 2 provengono dalle quattro compagnie di partenza. Dopo la loro assegnazione – non importa in quanti si giochi – solo due treni da 2 restano nella pila delle carte treno.