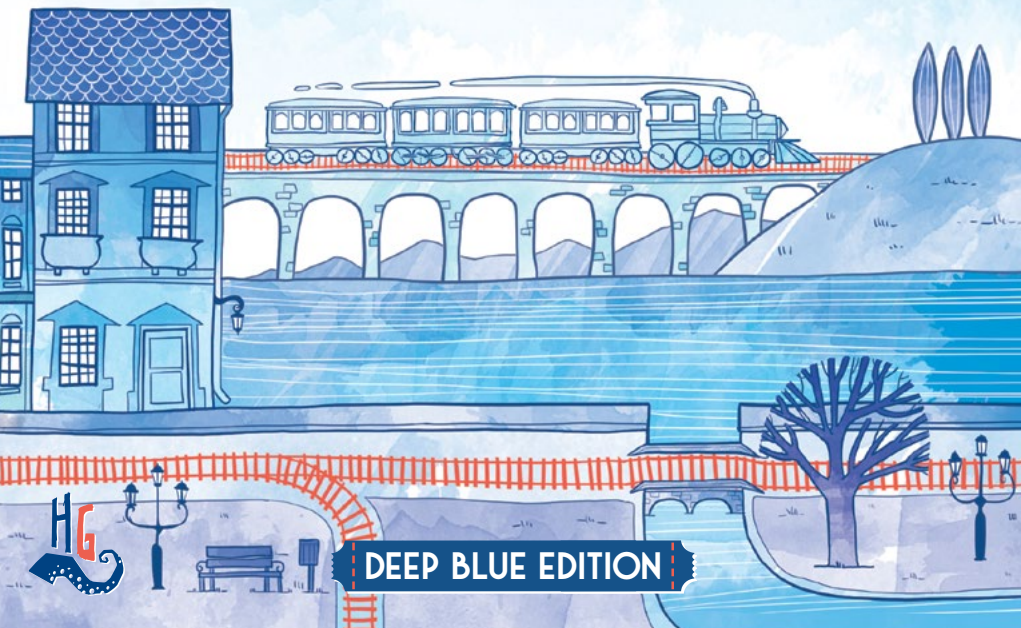


HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

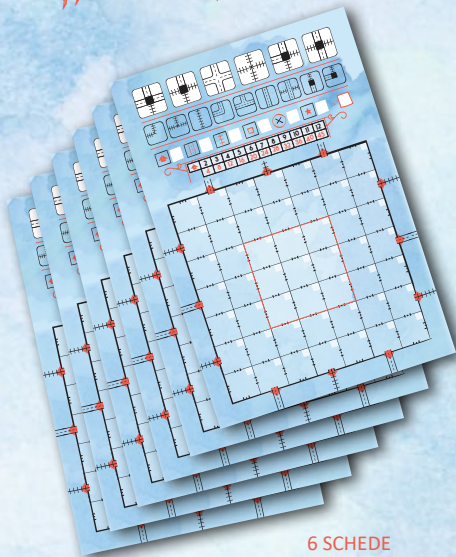
RAILROAD™

ink



DEEP BLUE EDITION

COMPONENTS



6 SCHEDE



6 PENNARELLI



4 DADI PERCORSO



2 DADI FIUME



2 DADI LAGO

GAME OVERVIEW

Il gioco **Railroad Ink™** si gioca in **7 rounds**. L'obiettivo è **connettere** il maggior numero possibile di **Uscite** ▲ tra loro **disegnando Percorsi** che creino **Reti**. Più Uscite ▲ connessi alla **stessa Rete**, più **punti** varrà. **Punti Bonus** saranno guadagnati per la **Ferrovia più Lunga**, per la **Strada più Lunga**, e disegnando negli **Spazi Centrali** delle schede.

SETUP

1. Ogni giocatore prende una **scheda** e la piazza di fronte a se.
2. Ogni giocatore prende anche un **Pennarelo**.
3. Mettere i **Dadi Percorso** al centro del tavolo.
4. I **Dadi Fiume e Lago** sono utilizzati solo nelle Espansioni (vedi pag. 10).

PERCORSI SPECIALI

RIEPILOGO
DADI PERCORSO

TABELLA PUNTEGGIO

VALORI DELLA RETE

USCITE

SPAZI CENTRALI



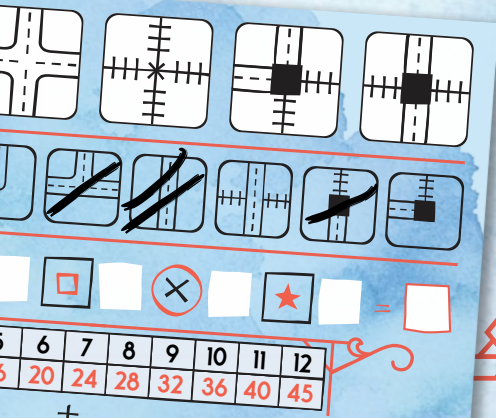
3

GAME ROUNDS

All'inizio di ogni round, i **Dadi Percorso** vengono lanciati **una volta**. I risultati del tiro determinano quali **percorsi devono disegnare** tutti i giocatori in questo round. Dopo aver tirato i dadi, tutti i giocatori giocano **simultaneamente**, disegnando i Percorsi usciti dal lancio di dadi sulla loro scheda.

TIRARE I DADI

Prendere i Dadi Percorso e **tirarli** nel centro del tavolo. Mettere i dadi in modo che siano **facilmente visibili** a tutti i giocatori.



Ci sono 2 tipi di dadi corso

3 dadi mostrano questi 6 tipi di percorsi:



Strada dritta



Ferrovia dritta



Strada curva



Ferrovia curva



Strada con incrocio a T



Ferrovia con incrocio a T



1 dado mostra questi 3 tipi di percorsi:



Cavalcavia



Stazione dritta



Stazione curva

Nota: le **Stazioni** permettono di **connettere** una ferrovia a una strada. I **cavalcavia** permettono invece di incrociarli **senza che siano connesse** tra di loro.



Suggerimento: per tenere traccia più facilmente dei percorsi da disegnare, puoi usare il **riepilogo dadi percorso** sulla tua scheda **per segnare** i Percorsi disponibili, se lo desideri.



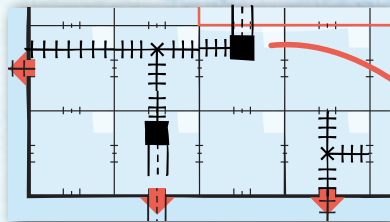
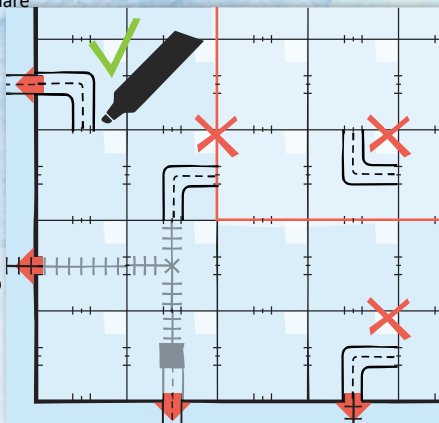
DISEGNARE I PERCORSI

Dopo il tiro dei dadi, tutti i giocatori devono disegnare i Percorsi sulle loro schede contemporaneamente.

Ci sono alcune regole di disegno da seguire:

1. Ogni percorso disegnato deve essere **connesso almeno su un lato** ad una **Uscita**  o a un preesistente percorso. Se **non è possibile connettere** un Percorso, non dovrà essere disegnato.
2. È **obbligatorio** disegnare **tutti** e 4 i Percorsi dei dadi ogni round (se possibile), e ogni percorso può essere disegnato **una sola volta**.
3. **Non è possibile** disegnare Percorsi che **collegano direttamente** Ferrovie a Strade, e vice versa (è necessaria una **Stazione** per farlo)

Importante: quando viene disegnato un Percorso, è possibile **ruotare o invertire** il modello mostrato dal dado.

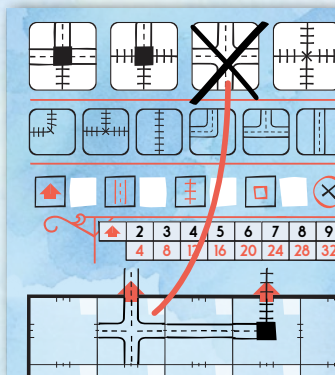


USARE I PERCORSI SPECIALI

Ogni giocatore può anche usare i **6 Percorsi Speciali**, mostrati in alto sulla scheda, che **non compaiono** sui dadi percorso. Questi Percorsi permettono di **collegare diverse Reti** insieme e comporre reti più grandi.

È possibile usare i Percorsi Speciali **Una volta per round**, in aggiunta ai percorsi mostrati dai dadi, ma è possibile usare un Percorso Speciale **una sola volta a partita**. Dopo aver utilizzato un Percorso Speciale, deve essere **cancellato** sulla scheda per ricordarsi di non utilizzarlo ancora.

Inoltre, è possibile utilizzare **massimo 3** Percorsi Speciali durante l'intera partita (e massimo **1 per round**).



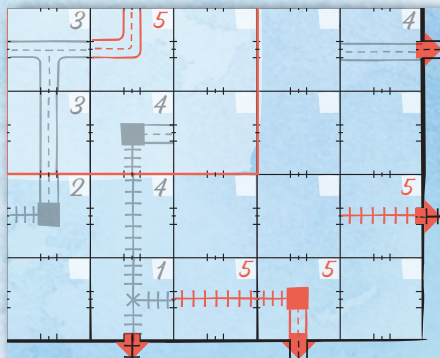
Promemoria: massimo un Percorso Speciale per round, e massimo 3 a partita

FINE DEL ROUND

Quando tutti i giocatori hanno disegnato tutti i **Percorsi** disponibili, il round finisce.

Ogni giocatore deve **segnare i riquadri** dove ha disegnato Percorsi in questo round scrivendo il **numero del round corrente** nella casella bianca di ogni riquadro in cui ha disegnato. **Non è mai possibile cancellare** i percorsi disegnati nei precedenti round.

Dopodiché, **Tirare** i Dadi Percorso per iniziare il **prossimo round**.



Esempio: fine del 5° round



END OF THE GAME

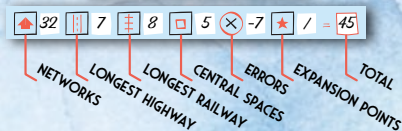
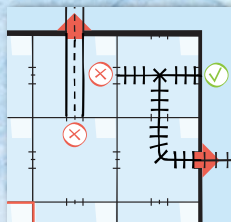
Il gioco finisce dopo il **7° round**. Adesso bisogna conteggiare il punteggio! Ogni giocatore conteggia i punti guadagnati per le **Uscite connesse** ▲, la **Ferrovia più Lunga** e **Strada più Lunga**, e gli **Spazi Centrali** su cui hanno disegnato, riportando i punteggi nei rispettivi spazi della **Tabella del Punteggio** sulla scheda. Per maggiori dettagli, vedere la prossima pagina.

Poi, ogni giocatore deve controllare i **Percorsi incompleti**. Ogni **Fine** di un Percorso che **non è connesso** a un altro percorso o al **bordo** della scheda conta come errore. Segnare ogni errore con il simbolo: ⊗. Si **perde 1 punto** per **ogni Errore** sulla scheda. Segnare i punti di penalità nel corrispondente spazio della Tabella dei Punteggi.

Infine, **somma** tutti i punti guadagnati (**sottraendo** i punti derivanti dagli Errori) e scrivi il tuo punteggio totale sulla Tabella dei Punteggi. Il giocatore con **più punti** vince! In caso di pareggio, il vincitore è il giocatore con il **minor numero di Errori** sulla sua scheda. Se il pareggio persiste, la vittoria è **condivisa**.



Scansiona il codice QR per scaricare le schede del gioco in formato print-and-play!



© 2018 Horrible Games.
All rights reserved.

CREDITS

Design:
Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
Artwork:
Marta Tranquilli
Graphic Design:
Rita Ottolini, Noa Vassalli
Project Manager:
Lorenzo Silva
Production Manager:
Alessandro Pra'
Rulebook:
Alessandro Pra'
English Revision:
William Niebling

PARTNEREDITION

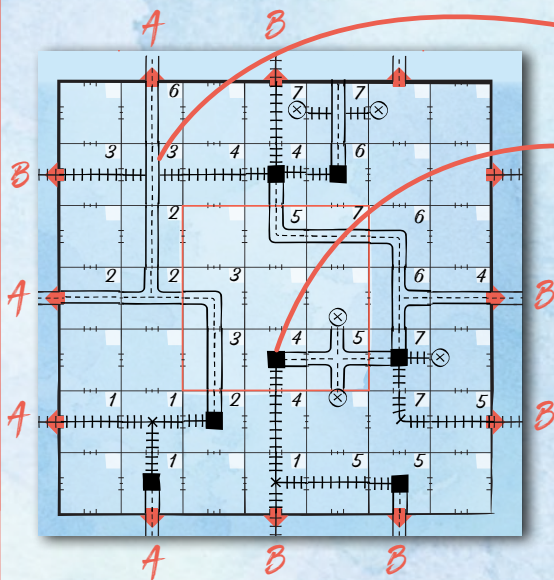
Publisher:
Graphic Design:
Production:
Proofreading:

www.horrible-games.com

HOW TO SCORE POINTS

CONNETTERE LE USCITE

Connettere le Uscite ▲ è il modo principale per ottenere punti in **Railroad Ink™**. Alla fine del gioco, ogni **gruppo di Uscite** ▲ che sono collegate tra loro tramite la stessa rete di percorsi vale un numero di punti determinato dal **numero di Uscite** ▲ connesse, come mostrato sulla tabella dei **valori della rete** sulla tua scheda.



Nota: I *cavalcavia* ti consentono solo di **incrociare tra loro** due reti, ma non creano una connessione tra le due.

Nota: è possibile utilizzare le **stazioni** per collegare tra loro percorsi **ferrovia e strada**.



Valori della Rete

▲	2	3	4	5	6	7	▲
	4	8	12	16	20	24	32

Esempio: la scheda di Dagmar a fine gioco ha 2 reti. Una (A) collega un totale di 4 uscite e vale 12 punti. L'altra (B) collega 6 uscite e vale 20 punti. Segna 32 punti per le sue reti!

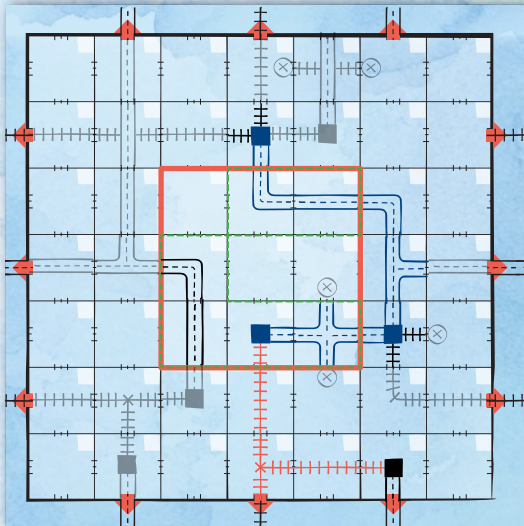
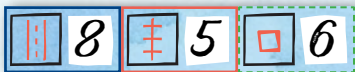
PUNTI BONUS

I punti che otterrai per la **Connessione delle Uscite**  possono essere il grosso del tuo punteggio al momento di segnare i punti alla fine del gioco, ma non sottovalutare l'importanza dei **punti bonus** che puoi guadagnare dalla tua **Strada più Lunga**, dalla **Ferrovia più Lunga** e dagli **Spazi Centrali**.

 La tua **Strada più Lunga** è la più lunga striscia ininterrotta di spazi adiacenti in cui hai disegnato percorsi strada collegati tra loro (senza contare anelli o diramazioni), come il percorso segnato in blu a destra. **Ottieni 1 punto per ogni spazio** che costituisce il tuo singolo percorso strada più lungo. Le stazioni **non interrompono** la tua strada. Questo esempio mostra una strada lunga 8 spazi.

 La tua **Ferrovia più Lunga** è determinata allo stesso modo della Strada più Lunga, contando solo i **Percorsi Ferrovia** invece dei Percorsi Strada, come quella segnata in rosso a destra (vale 5 punti).

 I tuoi **Spazi Centrali** sono i 9 spazi al centro della tua scheda. **Ottieni 1 punto per ogni Spazio Centrale** su cui hai disegnato qualcosa.



*Se hai due percorsi più lunghi (con lo stesso numero di spazi), **ne conteggi solo 1** per il tuo punteggio finale.*



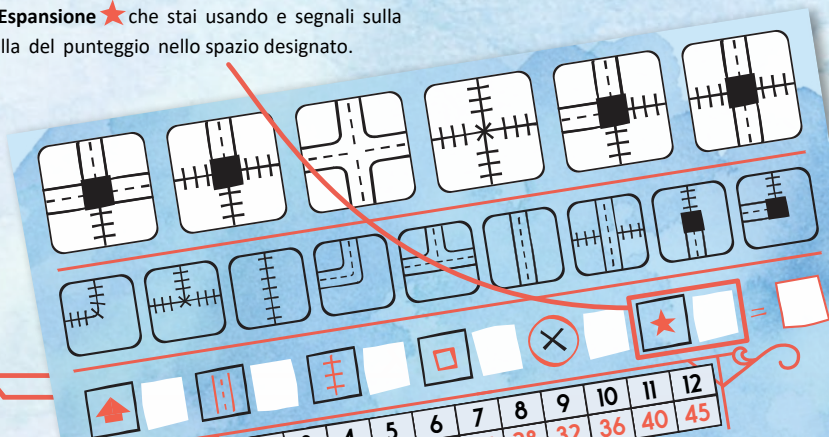
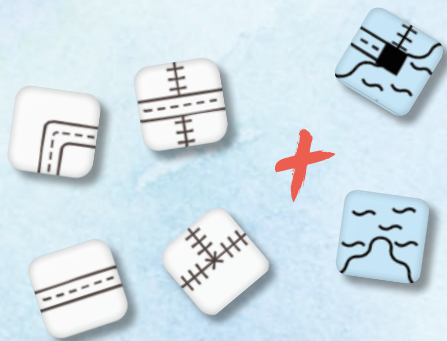
EXPANSIONS ★

Una volta che ti senti abbastanza sicuro con le regole di **Railroad Ink™**, puoi arricchire le cose utilizzando 1 delle 2 **espansioni opzionali** incluse in questa scatola.

Se giochi con un'espansione ★, devi lanciare i **rispettivi dadi di Espansione** insieme ai 4 Dadi Percorso all'inizio di ogni round. Inoltre, l'Espansione può cambiare il **numero di round** da giocare e darti **nuovi modi per ottenere punti**.

Durante il gioco, segui le **stesse regole** del gioco normale con alcune **modifiche**, come descritto nelle pagine seguenti.

Alla fine del gioco, quando **registri il tuo punteggio**, ricorda di contare i punti che hai guadagnato dall'**Espansione** ★ che stai usando e segnali sulla tabella del punteggio nello spazio designato.

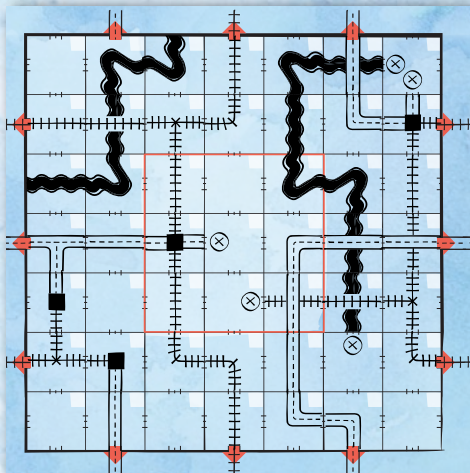


DADI Fiume

 : 6 ROUNDS

I fiumi sono un **terzo tipo di percorso**. Non possono essere utilizzati per collegare Uscite, ma possono essere collegati l'un l'altro per **creare un Fiume**. I fiumi **non possono essere attraversati** da Strade o Ferrovie, a meno che una **faccia Ponte** su un fiume non ti permetta di farlo. L'ulteriore obiettivo è disegnare il **Fiume più Lungo** possibile. Quando giochi con l'**Espansione Fiume** ★, applica queste **modifiche** alle normali regole di gioco:

- ◇ Il gioco dura solo **6 round**.
- ◇ Quando disegni i percorsi, **non devi** disegnare **nessuno** dei dadi del Fiume se non vuoi (devi ancora utilizzare tutti e 4 i dadi Percorso).
- ◇ I fiumi che disegni **non devono essere collegati** a percorsi preesistenti e/o altri fiumi.
- ◇ **Non è possibile collegare** Percorsi Fiume con altri tipi di percorsi (né Uscite ▲).
- ◇ Quando si verificano gli **errori**, ciascuna estremità di un fiume che **non si collega** a un altro fiume o al bordo esterno della scheda **conta come un errore**.
- ◇ Alla fine del gioco, scegli 1 dei tuoi fiumi. Guadagni **1 punto per ogni spazio** attraversato dal fiume. Se **entrambe le estremità** del fiume sono collegate al bordo esterno della scheda ottieni **3 punti aggiuntivi**.



Esempio: Diana ha creato 2 Percorsi Fiume.



Il più lungo varrebbe 7 punti, ma le sue estremità non sono collegate ai bordi della scheda. Invece, il più corto vale 8 punti: 5 per la sua lunghezza più 3 punti extra per avere entrambe le estremità collegate ai bordi della scheda, quindi sceglie di segnare punti per quel Fiume.



DADI LAGO

 : 6 ROUNDS

I laghi hanno **due vantaggi**. Prima di tutto, ti permettono di creare Reti più grandi collegando i tuoi Percorsi a un lago con le **Facce Molo** sui Dadi Lago. Ottieni anche **punti aggiuntivi** per il **Lago più Piccolo** della tua scheda. Quando giochi con l'**espansione lago** ★, applica queste **modifiche** alle normali regole di gioco:

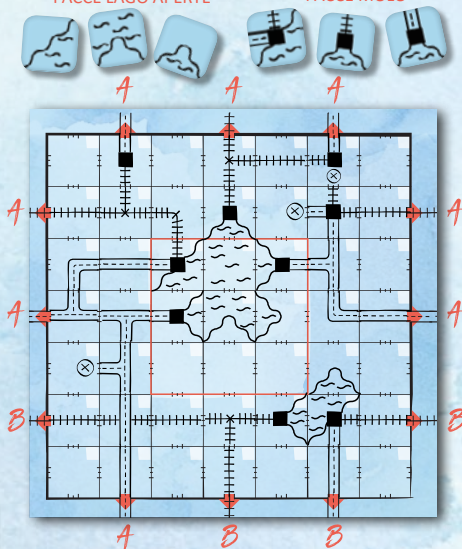
- ◇ Il gioco dura solo per **6 round**.
- ◇ Quando disegni i Percorsi, **non devi** disegnare **nessuno** dei Dadi Lago, se non vuoi (devi ancora utilizzare tutti e 4 i Dadi Percorso).
- ◇ I Laghi che disegni **non devono** necessariamente essere **collegati** a Percorsi preesistenti e/o altri Laghi.
- ◇ Se uno spazio ha **3 lati** adiacenti ai **lati aperti** dei Laghi, **deve** essere immediatamente **riempito d'acqua**.
- ◇ I lati Lago aperti **non contano** come errori alla fine del gioco.
- ◇ Le Reti collegate allo **stesso Lago** (da Moli) sono anche collegate **tra di loro**.
- ◇ Alla fine del gioco, ottieni **1 punto** per ogni spazio occupato dal tuo **Lago più Piccolo**.

Esempio: Il Lago più Grande varrebbe 7 punti, ma poiché Harry ne ha anche uno più piccolo, ottiene solo 3 punti. Allo stesso tempo, il Lago più Piccolo gli ha permesso di unire due piccole reti in una singola con 4 uscite, che vale 12 punti!



FACCE LAGO APERTE

FACCE MOLO



MOLI

AUTORIEMPIMENTO

LATI LAGO APERTI

