

ALEXANDER HUEMER

IMPERIAL STEAM

SOUTHERN RAILWAYS OF AUSTRIA 1839-1857



TRADUZIONE
AMATORIALE
DI GIUSEPPE
VIGLIAROLO
@DYLAN600



INTRODUZIONE

L'era industriale sta entrando nel vivo. Hai bisogno di più lavoratori per le tue fabbriche e hai anche bisogno di più lavoratori per costruire binari ferroviari per espandere la tua rete ferroviaria. Ciò ti consentirà, a sua volta, di consegnare le merci dalle tue fabbriche alle città con una forte domanda. Ma non dimenticare di destinare i beni alla realizzazione di appalti pubblici redditizi, perché quando verrà effettuato il collegamento con Trieste, ciò che conterà sarà il tuo patrimonio netto.

COMPONENTI



1 Tabellone di gioco (include mappa, tracciato round, tracciato influenza, tracciato ordine di turno, Tracciato Spedizione)



2 Plance Fabbrica
(1 per partite a 2 giocatori, 1 a doppia faccia per partite a 3 e 4 giocatori)



2 Plance Lavoratore
(1 per partite a 2 giocatori, 1 a doppia faccia per partite a 3 e 4 giocatori)



4 Plancia Investimenti



11 Tessere Azione Principale



35 Carte Setup
Ferrovie dello Stato



87 carte Gulden
(30 × 10, 20 × 20, 15 × 50,
12 × 100, 10 × 200)

Nota: Questo gioco usa i guldens come valuta. Un altro nome per i guldens era guilders.



4 Carte Riepilogo



15 Carte Setup Normale



28 Carte Contratto



70 Tessere Treno a doppia faccia (Carro merci/Carro passeggeri)



24 tessere Locomotiva (livelli 3 – 8, ciascuno al prezzo di 30 – 80 guldens)



1 Segnalino Semmering



8 Tessere Stazione Ferroviaria non costruita



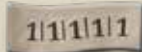
69 Tessere Città (23 per ogni numero di giocatori, come indicato sul dorso)



8 Segnalini City Key (1 argento piccolo e 1 oro grande ciascuno di bronzo, blu, verde, bianco)



9 Tessere Spedizione (numerate 2 – 5)



4 Tessere Crescita (pergamene)



4 Tessere Hub City (1 di bronzo, bianco, verde, blu)



8 Segnalini prezzo per l'assunzione di lavoratori in legno (Colore naturale)



35 Segnalini Riserva



24 Segnalini Affari (13 x 1, 8 x 2, 3 x 3)



1 segnalino conta turno in legno (oro)



4 segnalini influenza in legno Hub City (1 ciascuno di bronzo, blu, verde, bianco)



4 Corone delle Ferrovie dello Stato in legno (oro)



4 Segnalini Tunnel Engineer in legno (arancione)



160 Merci in legno (40 ciascuno di legno, pietra, ferro, carbone)



34 Segnalini Investor in legno (verde scuro)



4 Segnalini Bridge Engineer in legno (grigi)



48 Fabbriche di legno (12 ciascuno di legno, pietra, ferro, carbone)



4 Segnalini valore delle azioni in legno (esagono verde scuro)

COMPONENTI NEL COLORE DEL GIOCATORE

(× 4 COLORI DEL GIOCATORE: ROSSO, VIOLA, TURCHESE, GIALLO)



1 Plancia Giocatore



5 Mani Azione
Principale in legno



15 Lavoratori
in legno
(meeples)



1 Segnalino Ordine di
Turno in legno
(cilindro)



1 Segnalino Influenza
in legno



18 Binari in
legno



3 Stazioni dei treni
in legno



setup per 3 giocatori

Tutto ciò che riguarda un particolare numero di giocatori sarà abbreviato come segue:

2p ≡ partita a 2 | 3p ≡ partita a 3 | 4p ≡ partita a 4

Ogni giocatore sceglie un colore (rosso, viola, turchese o giallo). Quindi puoi preparare il gioco come segue.

Prima partita:

Di solito, quando giochi a Imperial Steam, utilizzerai un setup normale; tuttavia, questo può rendere molto difficile apprendere il gioco. Per la tua prima partita, utilizza i passaggi di setup alternativi contrassegnati come "Fixed" nella configurazione di seguito. Dopo la tua prima partita, puoi utilizzare i passaggi di setup contrassegnati come "Normal". (Potresti anche vedere "Variante di setup casuale" alla fine del regolamento, pagina 31.)

TABELLONE

A

Nota: tutte le città sulla mappa usano la lingua locale e le bandiere dei loro paesi attuali!

1. Posiziona il **tabellone** al centro del tavolo.
2. Posiziona il segnalino **Semmering** nel suo spazio sotto la tratta **Mürzzuschlag-Gloggnitz**, appena a destra/est del centro della mappa.
3. Seleziona le 23 **tessere Città** per il corretto numero di giocatori (guarda il retro); rimetti le tessere Città per un numero diverso di giocatori nella scatola.
4. Posiziona le **tessere Città** e le **tessere Hub City** sulla mappa:



Normal:

- a. Seleziona una **carta Setup Normale** per il numero di giocatori.
- b. Piazza 1 tessera **Hub City casuale** su ciascuna delle quattro città contrassegnate con .
- c. **Con 3 – 4 giocatori:** Trova le 3 tessere Città riportate sulla carta. Posizionane uno a caso su ciascuna delle città contrassegnate con .
- d. Dalle rimanenti tessere Città, piazza 1 tessera Città a caso su ogni spazio Città vuoto.

Fixed:

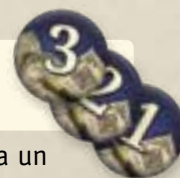
- a. Piazza ogni tessera Città guardando il numero sul retro, quindi posizionala a faccia in su sullo stesso spazio numerato sulla mappa.
- b. Piazza ogni tessera Hub City per il numero di giocatori appropriato guardando il numero sul retro, quindi posizionandolo a faccia in su su quello spazio numerato sulla mappa.

Nota: Non piazzare tessere Città su Wien, Bruck a. D. Mur, o Trieste; le loro ricompense sono già stampate sul tabellone e sono le stesse per ogni partita.

5. Aggiungi opportunità di affari:

- Per ogni tessera Città che ha uno spazio circolare con un "3" piazza un segnalino Affari "1" a faccia in su sullo spazio. Quindi impila un "2" a faccia in su in cima al primo gettone e un "3" a faccia in su in cima alla pila.

Nota: In una partita a 2 giocatori, non hai bisogno del segnalino Affari 1, quindi puoi saltarlo se lo desideri.



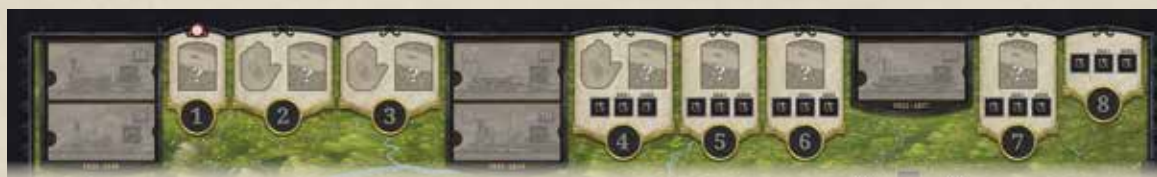
- Per ogni tessera Città che ha uno spazio circolare con dentro un "2", piazza un segnalino Affari "1" sullo spazio. Quindi impila un "2" in cima.
- Per ogni tessera Città che ha uno spazio circolare con un "1", piazza un segnalino Affari "1" sullo spazio.

Suggerimento: aggiungendoli in questo ordine evita confusione su quali sono stati messi.

- Prendi 1 **segnalino Ordine di Turno** da ogni giocatore e posizionalo in ordine casuale sul tracciato Ordine di Turno.
- Prendi 1 **stazione ferroviaria** da ogni giocatore e posizionala sul cantiere corrispondente della stazione ferroviaria a Vienna.



TRACCIATO TURNO



- Piazza 1 **tessera Spedizione** a faccia in su su ogni spazio Spedizione sopra i Round 1 – 7 (nel modo descritto di seguito); rimetti le altre 2 tessere Spedizione nella scatola.

Normal:

Piazza una tessera Spedizione casuale su ogni spazio.

Fixed:

Posiziona le tessere Spedizione come segue:

Round	1	2	3	4	5	6	7
Tessera Spedizione	2	3	4	3	2	2	3

- Posiziona il **segnalino Turno** sullo spazio Turno 1.
- Ogni giocatore piazza 1 **mano Azione Principale** sul proprio spazio sopra ciascuno dei Turni 2 – 4 e mantiene gli altri 2 per dopo.
- Intervallati su questo tracciato ci sono spazi per le tessere Locomotiva da **IS-4** a **IS-8** (ma non **IS-3**). Riempi ogni spazio con 1 tessera Locomotiva corrispondente per giocatore.

2p ♣ 2 per spazio | 3p ♣ 3 per spazio | 4p ♣ 4 per spazio



- Prendi 5 **risorse** di ogni tipo (legno, pietra, ferro, carbone). Mescolali insieme e posizionali casualmente sopra ogni spazio dei turni 4 – 8. Il numero di merci dipende dal numero di giocatori.

2p ♣ 1 per turno | 3p ♣ 2 per turno | 4p ♣ 3 per turno

Rimetti le merci rimanenti nella riserva generale.

TRACCIATO INFLUENZA E FERROVIE DELLO STATO



1. In ordine di turno, ogni giocatore piazza il proprio segnalino Influenza nello spazio Influenza vuoto più in alto sotto lo 0 del tracciato Influenza.

Normal:

2. Impila i 4 segnalini Influenza Hub City in ordine casuale sullo spazio 0.
3. Mescolate il mazzo di 35 carte **Preparazione Ferrovie dello Stato**.
4. Esegui le seguenti fasi 4 volte, in modo che tutti e 4 i segnalini Influenza Hub City finiscano sparsi sul tracciato Influenza e nessuno rimanga sullo 0:
 - a. Pesca una carta **Preparazione Ferrovie dello Stato**.
 - b. Fai **avanzare la pila** dei segnalini Influenza Hub City del numero di spazi indicati nell'angolo in basso a destra della carta.
 - c. **Rilascia l'indicatore in basso** su quello spazio.

Esempio: I segnalini Influenza Hub City sono impilati sullo 0, dal basso verso l'alto: bronzo, verde, blu, bianco. Le 4 carte Preparazione Ferrovie dello Stato che hai pescato indicano 3, 2, 1, 4. Avanzi la pila di 3 spazi da 0 a 30 e lasci il segnalino bronzo sul 30. Fai avanzare la pila di 2 spazi a 50 e lasci il segnalino blu sul 50. Fai avanzare la pila di 1 spazio a 60 e fai cadere il segnalino verde sul 60. Infine fai avanzare la pila (ora di solo 1 segnalino!) di 4 spazi a 100 e lascia cadere il segnalino bianco sul 100.

5. Piazza una **corona Ferrovie dello Stato** su ogni collegamento Ferrovie dello Stato che riporta 🚂 sulla carta Preparazione Normale che hai selezionato nella Fase 4 della Preparazione del Tabellone.

Fixed:

2. Piazzate i 4 segnalini Influenza Hub City come segue:



3. In una partita a 2 giocatori, posiziona una corona Ferrovie dello Stato sui seguenti collegamenti:



4. In una partita a 3 giocatori, posiziona una corona Ferrovie dello Stato sui seguenti collegamenti:



5. In una partita a 2 giocatori, posiziona una corona Ferrovie dello Stato sui seguenti collegamenti:



6. Riponete tutte le 35 carte Preparazione Ferrovie dello Stato nella scatola.

MERCATO DELLE SPEDIZIONI

Riempi gli spazi di ogni colonna del mercato delle spedizioni con le merci corrispondenti (10 legno, 10 pietra, 10 ferro, 10 carbone). I beni rimanenti costituiscono la riserva.



PLANCIA FABBRICHE

B

1. Posiziona il **tabellone Fabbriche** corrispondente al numero di giocatori vicino al tabellone.
2. Riempilo tutto tranne lo spazio più a sinistra di ogni riga/tipo con le **fabbriche** corrispondenti.
2p ➤ 6 per riga | 3p ➤ 9 per riga | 4p ➤ 12 per riga



PLANCIA LAVORATORI

C

1. Posiziona la **plancia Lavoratori** corrispondente al numero di giocatori vicino al tabellone.
2. Ponete un **segnalino Prezzo Assunzione Lavoratori** su ogni spazio che raffigura un cubo; rimettete il resto nella scatola.
3. Piazza una **tessera Crescita** a faccia in su sullo stendardo dello stemma di ogni città:

Normal:

Posiziona una tessera Crescita casuale su ogni stemma.



Fixed:

Posiziona le 4 tessere Crescita come segue:



4. La plancia ha uno spazio nella parte superiore di ogni Hub City; questi spazi sono per gli **ingegneri**. Prendi 1 **Tunnel Engineer** e 1 **Bridge Engineer** per giocatore.

2p ➤ 2 di ognuno | 3p ➤ 3 di ognuno | 4p ➤ 4 di ognuno

Rimetti l'eventuale residuo nella scatola.

Ogni spazio ha icone che indicano quanti ingegneri ci vanno nel setup.

Mescola insieme il **Tunnel** and **Bridge Engineers** e posizionane uno a **caso** per icona sullo spazio sopra lo stemma della città.

CARTE CONTRATTO E TESSERE AZIONE PRINCIPALE D

1. Il retro di ogni carta Contratto mostra un numero di segnalini Riservati (1 – 3). Separare le **carte Contratto** in 3 mazzi in base al numero di segnalini Riservati sul retro. Mischia ogni mazzo a faccia in giù.
2. Per ogni mazzo, disponi un numero di carte scoperte per formare parte di un **display**. Il numero di carte pescate da ogni mazzo dipende dal numero di giocatori:
 2p ✎ 3 per ogni mazzo | 3p ✎ 4 per ogni mazzo | 4p ✎ 5 per ogni mazzo
 Riponete le restanti carte Contratto nella scatola.
3. Posiziona le 11 **tessere Azione Principale** scoperte vicino al tabellone, dove tutti possono raggiungerli facilmente.



PLANCIA GIOCATORE E

1. Posiziona la **plancia giocatore** del tuo colore di fronte a te.
2. Posiziona 2 segnalini lavoratore del tuo colore nell'**area di addestramento** del **livello di esperienza 1** (non nell'area di lavoro); metti gli altri nelle vicinanze come scorta.
3. Piazza una **tessera Stazione Ferroviaria** non costruita coprendo ciascuno dei 2 spazi inferiori del magazzino come raffigurato.
4. Posiziona le tue 2 **stazioni ferroviarie** rimanenti sulle 2 tessere Stazione Ferroviaria Non Costruite.
5. Piazza una **Locomotiva "IS-3"** sullo spazio Locomotiva all'estremità sinistra della prima riga, e una tessera **Vagone**, con il lato Carro in alto, in ciascuno dei 3 spazi alla sua destra.
6. Metti un cubo di **carbone** sulla Locomotiva Piazza un cubo **Legno, Pietra e Ferro** sui vagoni merci (1 per vagone; l'ordine non ha importanza).
7. Prendi le **carte Gulden** iniziali in base al numero di giocatori:
 2p ✎ 120 guldens | 3p ✎ 130 guldens | 4p ✎ 140 guldens
 Puoi concordare se giocare con i soldi nascosti. Sugeriamo di giocare con il denaro visibile, ma se i calcoli competitivi rallentano troppo il gioco, suggeriamo di nascondere il denaro.
8. Posiziona le restanti 2 **mani Azione principale** del tuo colore nelle vicinanze.
9. Posiziona i tuoi **binari** vicino alla plancia giocatore.



PLANCIA INVESTIMENTI

F

1. Posiziona una **plancia Investimenti** accanto alla tua plancia giocatore.
2. Posiziona un segnalino **Valore delle azioni** nella colonna di sinistra sulla riga dei 40 gulden.
3. Posiziona un **investitore** nella colonna di destra sulla riga dei 40 gulden.

Il denaro forma la **banca** e tutto il resto forma l'**offerta**.



FLUSSO DI GIOCO

Suggerimento: Imperial Steam è un gioco impegnativo. Non provare a giocare perfettamente nella tua prima partita; tuffati e commetti errori. Le conseguenze di decisioni sbagliate ti aiuteranno a imparare e migliorare molto più velocemente!

OFFERTA ALLA CIECA PER L'INFLUENZA

All'inizio partita tutti contemporaneamente fanno offerte per l'influenza come segue:

1. Tieni in mano un'offerta segreta di carte Gulden.
2. In ordine di turno, rivela la tua offerta e fai avanzare il tuo segnalino Influenza fino allo spazio vuoto più in alto nella colonna corrispondente alla tua offerta. Pertanto, se più persone puntano lo stesso importo, i loro indicatori di influenza saranno dall'alto verso il basso, in ordine di turno, nella colonna corrispondente alla loro offerta. Restituisci la tua offerta alla banca.
3. Modifica l'ordine di turno in base al nuovo ordine di influenza.

Esempio: L'ordine di turno è Viola, Turchese, Giallo, Rosso. Tutti nascondono un'offerta di Gulden nelle loro mani, quindi rivelano le proprie offerte in ordine di turno.

- Il viola rivela un'offerta di 70 Gulden, piazza il suo segnalino Influenza nello spazio vuoto più in alto della colonna 70, quindi restituisce i 70 Gulden alla banca.
- Turchese rivela anche lui un'offerta di 70 Gulden, piazza il suo segnalino Influenza nello spazio vuoto più in alto della colonna 70, che è appena sotto Viola, quindi rimette i 70 Gulden nella riserva.
- Il giallo rivela un'offerta di 50 Gulden, piazza il proprio segnalino Influenza nello spazio vuoto più in alto della colonna dei 50, quindi rimette i 50 Gulden nella riserva.
- Il Rosso, che era sulla stessa lunghezza d'onda mentale del Viola e del Turchese, rivela un'offerta di 70 Gulden, piazza il suo Indicatore influenza nello spazio vuoto più in alto della colonna 70, che è appena sotto Viola e Turchese, quindi restituisce i 70 Gulden alla riserva.



Il nuovo ordine di turno è Viola, Turchese, Rosso, Giallo.

REGOLE GENERALI

- Quando **aumenti la tua influenza** di 1 livello, sposta il tuo segnalino Influenza di 1 spazio a destra sulla casella Influenza.
- Quando **diminuisce la tua influenza** di 1 livello, sposta il tuo segnalino Influenza di 1 spazio a sinistra sul tracciato Influenza.
- Ogni volta che muovi il tuo segnalino Influenza spostalo nello spazio vuoto più in alto nella nuova colonna. Se ci sono altri segnalini Influenza sotto il tuo, spostali in alto di uno spazio per colmare il divario. Lo spazio con una stella dovrebbe essere sempre coperto.
- Puoi riorganizzare le merci sulla tua plancia giocatore (eccetto quelle sul tuo stoccaggio) in qualsiasi momento, e quindi puoi selezionare quali merci vengono scartate se ne hai più di quelle che puoi immagazzinare.

Esempio: un effetto di gioco fa sì che il viola riduca la sua influenza di 2 livelli. Il viola si sposta di 2 spazi a sinistra, nello spazio vuoto più in alto nella colonna 50, appena sotto il giallo. Turchese e Rosso salgono nella colonna 70 per colmare il divario e coprire la stella.



TURNO DI GIOCO

Ogni turno comprende le seguenti fasi:



1. Recupera le tue mani di Azione Principale (e prendi una nuova mano di Azione Principale, se possibile).
2. La spedizione arriva al mercato.
3. Prendi le merci ordinate.
4. Riscuoti le rendite.
5. Forma i tuoi lavoratori.
6. Determina l'ordine di turno.
7. Esegui le azioni.
8. Controlla la fine partita / avanza il segnalino turno.



Nota: Nel 1 Turno salta le prime 6 fasi e inizia con la Fase 7: Esegui Azioni (sulla tua plancia giocatore, le fasi che salti nel 1 Turno sono contrassegnate da questa icona:). Consigliamo di leggere prima la Fase 7 (pagina 13).



FASE 1: RECUPERA LE TUE MANI AZIONE PRINCIPALE (E PRENDI UNA NUOVA MANO AZIONE PRINCIPALE)

Recupera tutte le tue mani Azione Principale dalle tessere Azioni.

PRENDI UNA MANO AZIONE PRINCIPALE

Nei turni 2 – 4, avrai anche una mano Azione principale aggiuntiva sopra il turno corrente sul tracciato turno. Prendila e aggiungila alla tua crescente offerta di mani Azione Principale. Entro il Round 4, avrai 5 azioni per round!





FASE 2: LE SPEDIZIONI ARRIVANO AL MERCATO

Nei Turni 4 – 8, dal setup, ci sono merci sopra il turno sul tracciato Turno:

2p ♣ 1 per turno | 3p ♣ 2 per turno | 4p ♣ 3 per turno

Usa le merci del turno in corso per riempire il mercato delle spedizioni dal basso verso l'alto. Restituisci alla riserva qualsiasi merce in eccesso che non può essere inserita nel mercato delle spedizioni.



FASE 3: PRENDI LA MERCE ORDINATA

Se hai ordinato delle merci nella Fase 7: Esegui azioni del turno precedente, ti aspettano sullo stoccaggio che si trova sul lato destro della tua plancia giocatore. Se il tuo stoccaggio è vuoto, non hai ordinato nulla. Conserva immediatamente le merci negli spazi vuoti della tua plancia giocatore. Non puoi lasciarli sullo stoccaggio.

Ricorda: puoi riorganizzare le merci sulla tua plancia giocatore (eccetto quelle sul tuo stoccaggio) in qualsiasi momento, e quindi puoi selezionare quali merci vengono scartate se ne hai più di quelle che puoi immagazzinare.



FASE 4: RISCOUTI LE RENDITE

Raccogli le tue rendite dalle seguenti fonti:

1. **Ogni carrozza passeggeri** nei tuoi treni genera 10 Gulden; le tessere Carrozza ve lo ricordano.
2. **Ogni stazione ferroviaria** che hai sulla mappa genera 10 Gulden; il magazzino sulla tua plancia giocatore te lo ricorda. Inizii il gioco con 1 stazione ferroviaria già sulla mappa, e quindi l'ultimo piano del tuo magazzino disponibile, generando un reddito di 10 Gulden. Ogni successiva stazione ferroviaria che costruirai aprirà un altro piano del tuo magazzino e aggiungerà altri 10 Gulden alle tue entrate regolari.



FASE 5: FORMA I TUOI LAVORATORI

I lavoratori sulla tua plancia giocatore vengono formati se non hanno lavorato nel round precedente. Ci sono tre passaggi per questo processo:

1. Sposta tutti i lavoratori nell'area di formazione del livello di **esperienza 2** nell'area di formazione del livello di **esperienza 3**.
2. Sposta tutti i lavoratori nell'area di formazione del livello di **esperienza 1** nell'area di formazione del livello di **esperienza 2**.

Sposta tutti i lavoratori nelle **aree di lavoro** verso il basso nell'area di formazione dei rispettivi livelli di **esperienza**.





FASE 6: DETERMINA L'ORDINE DI TURNO

Ripristina l'ordine di turno in base all'influenza. Il giocatore con più influenza inizia per primo; il giocatore con meno va per ultimo. Per i giocatori nella stessa colonna della tracciato Influenza, il giocatore nella riga superiore ha più influenza di quelli nelle righe inferiori e così via.

Esempio: il giallo ha 90 influenza, il viola e il rosso 70, il turchese 40. Il giallo ora è il primo giocatore. Il viola è nella riga superiore, il rosso appena sotto, quindi il viola è il giocatore 2, il rosso è il giocatore 3. Il turchese è il giocatore 4. .



FASE 7: ESEGUI LE AZIONI

A turno, esegui 1 azione in ordine di turno finché tutti non hanno piazzato tutte le loro mani di Azione Principale.

Al tuo turno, devi compiere un'azione piazzando una delle tue mani Azione Principale su una delle tessere Azione Principale ed eseguendo immediatamente l'azione corrispondente. Inoltre, prima, durante e/o dopo questa azione, puoi eseguire azioni gratuite (vedi **Azioni gratuite**, pagina 27).

Non importa se qualcun altro ha già usato la stessa tessera Azione Principale; tuttavia, se **tu** hai già usato la tessera Azione Principale in questo turno, allora devi diminuire la tua influenza di 1 livello per ciascuna delle tue mani Azione Principale già presenti. Riduci sempre la tua influenza di 1 livello per ciascuna delle tue mani Azione Principale sulla tessera Azione Principale prima di aggiungerne una nuova; spesso questo non accade.

Esempio: è la prima azione, il Rosso usa l'azione *Compra o Migliora un Treno*. Il rosso mette semplicemente una delle sue mani Azione Principale su quella tessera Azione Principale ed esegue l'azione. Nella sua seconda azione, Rosso vuole eseguire di nuovo questa azione. Per farlo, l'influenza del Rosso deve diminuire di 1 livello.

AZIONI PRINCIPALI

Ci sono 11 azioni principali disponibili per ogni fase di azione:

- | | | |
|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Costruire binari | 5. Acquistare o ordinare merci | 9. Manipolare il valore delle azioni |
| 2. Assumere | 6. Acquistare o aggiornare un treno | 10. Raccogliere fondi |
| 3. Costruire un edificio | 7. Assicurarsi un contratto | 11. Passare |
| 4. Produrre merci | 8. Filantropizzare | |

AZIONE PRINCIPALE 1: COSTRUIRE BINARI

Posiziona **fino a 2 binari** sulla mappa per espandere la tua rete ferroviaria. All'inizio del gioco, la tua rete non è altro che una stazione ferroviaria su Vienna, quindi il tuo primo binario deve collegare Vienna a una città adiacente. Ogni collegamento tra una coppia di città richiede solo 1 binario; tuttavia, ogni giocatore può costruire una connessione tra la stessa coppia di città.



Regola generale: la tua **rete ferroviaria** è un insieme di collegamenti contigui, possibilmente ramificati, tra città con i **tuo**i binari su di esse. Ogni partita, la tua rete ferroviaria inizia da Vienna, che include alcuni cantieri di costruzione di fabbriche collegati, e si dirama da lì mentre costruisci i binari.

RESTRIZIONI

- Non puoi costruire un binario disconnesso dalla tua rete **contigua**.
- Ogni giocatore è limitato a **1 binario** per ogni connessione.
- Non è possibile utilizzare l'azione **Costruisci binari** per costruire un binario su un collegamento che ha una corona Ferrovie dello Stato (tuttavia, è possibile utilizzare l'azione gratuita **Acquista accesso a un collegamento Ferrovie dello Stato** per farlo).
- **A meno che tu non abbia una stazione ferroviaria** in una città, puoi avere solo **2 binari** collegati a quella città.
- **Se hai una stazione ferroviaria in città**, puoi avere **tanti binari** quanti sono i **collegamenti** con le città da questa stazione ferroviaria.
- Le stazioni ferroviarie o i binari di nessun altro giocatore influiscono sul numero di binari che puoi collegare a una città.



Esempio: Il Giallo ha esteso la propria rete ferroviaria da Vienna verso est fino a Bratislava e verso sud attraverso Wr. Neustadt. Il Giallo sta eseguendo un'azione **Costruisci binari** principalmente per estendere il ramo meridionale da Wr. Neustadt a Sopron. Il giallo non vuole sprecare l'opportunità di costruire il secondo binario consentito da questa azione e riconsidera le proprie opzioni.

Il Giallo considera anche il collegamento di Wr. Neustadt al blu centro della città, Gloggnitz; tuttavia, questa sarebbe il terzo binario del Giallo collegato a Wr. Neustadt, che non è consentito senza una Stazione ferroviaria gialla a Wr. Neustadt.

Il Giallo decide di espandersi ancora una volta da Vienna, a sud-ovest della città. Anche se questa sarà il terzo del Giallo collegato a Vienna, è consentito perché il Giallo ha una stazione a Vienna.

COMPENSI AGLI AVVERSARI

Se altri giocatori hanno già costruito una connessione tra la stessa coppia di città che vuoi connettere con uno dei tuoi binari, devi pagare **10 Gulden** a ogni giocatore che ha già un binario. Se non hai abbastanza Gulden da pagare, non puoi costruire un binario.

MERCE NECESSARIA

Oltre alle eventuali commissioni ai tuoi avversari, devi fornire i materiali per costruire il binario. Sia che costruisci 1 o 2 binari, devi spendere un totale di 1 **legno**, 1 **pietra** e 1 **ferro** dalla tua plancia giocatore (dai treni e/o dal tuo magazzino).

LAVORATORI RICHIESTI

È inoltre necessario assegnare i lavoratori alla squadra di lavoro. Ogni città ha un numero di sforzo nell'ingranaggio nell'angolo in alto a sinistra. Per ogni nuova città a cui ti stai connettendo, somma i loro numeri di Sforzo. Questo totale determina l'esperienza totale minima che la tua squadra di lavoro deve avere:

Sforzo



Esperienza totale dei lavoratori $\geq$ Sforzo totale per nuove città

Nota: in rari casi, potresti voler creare una connessione tra due città che fanno già parte della tua rete ferroviaria. Se lo fai, usa solo quello più basso dei numeri di Sforzo delle due città.

Area di Lavoro



Area di Addestramento

Puoi assegnare i lavoratori alla squadra solo se si trovano nell'area di addestramento; i lavoratori nelle aree di lavoro non sono disponibili. Sposta i lavoratori scelti dall'Area di addestramento alla rispettiva Area di lavoro sopra, mantenendo lo stesso Livello di esperienza. Non si ottiene alcun "cambio" per "pagamento eccessivo": non è previsto alcun compenso per dover impegnare lavoratori con una formazione totale superiore a quella necessaria.



Esempio: Il Turchese ha ampliato la propria rete ferroviaria da Vienna verso est fino a Bratislava. Ora vuole costruire il collegamento da Bratislava a Wr. Neustadt e il collegamento da Bratislava a Sopron.

Le nuove città (Wr. Neustadt [gioco di parole non previsto] e Sopron) hanno rispettivamente i numeri di sforzo di 3 e 5. Il Turchese dovrà fornire lavoratori la cui esperienza totale sia almeno 8 (3 + 5).

Potrebbe trattarsi di qualsiasi combinazione di lavoratori inattivi, purché la loro esperienza totale sia almeno 8. Sfortunatamente, gli unici lavoratori che il Turchese ha in attesa nelle aree di formazione sono due lavoratori di livello 2. La loro esperienza totale di 4 è insufficiente per costruire entrambe le tratte.

Inoltre, questo non è consentito perché il Turchese non ha una stazione ferroviaria a Bratislava, e quindi è limitato a 2 binari collegati a Bratislava.



Esempio: Il Turchese, invece, costruirà solo la connessione da Bratislava a Wr. Neustadt. La nuova città (Wr. Neustadt) ha un numero di Sforzo di 3. Il Turchese dovrà fornire lavoratori la cui esperienza totale sia almeno 3. Potrebbe essere un singolo lavoratore di Livello 3, o un lavoratore di Livello 2 e un lavoratore di Livello 1, o anche tre lavoratori di livello 1.

Gli unici lavoratori che il Turchese ha in attesa nelle aree di addestramento sono due lavoratori di livello 2. La loro esperienza totale è 4, che è sufficiente per costruire questa connessione. Il Turchese li sposta entrambi nell'area di lavoro di Livello 2, con una punta di rammarico per aver "sprecato" un po' della competenza degli operai.

PONTI

Per costruire binari su una connessione grigia , devi possedere un **Bridge Engineer** (vedi **Assunzione**, pagina 18). In caso contrario, non è possibile creare una connessione grigia. Per ogni binario posizionato su una connessione grigia, devi spendere 1 **pietra aggiuntiva**.

TUNNELS

Per costruire un binario su una connessione arancione , devi possedere un **Tunnel Engineer** (vedi **Assunzione**, pagina 18). In caso contrario, non è possibile creare una connessione arancione. Per ogni binario posizionato su una connessione arancione, devi spendere 1 **ferro aggiuntivo**.

OPPORTUNITÀ' NELLE NUOVE CITTÀ

Ogni nuova città a cui ti colleghi presenta determinate opportunità. Queste possono essere stampati sulla tessera Città o direttamente sulla mappa vicino alla città:



Aumenta immediatamente la tua influenza del numero di passi indicati sull'esagono. Nota: a Feldkirchen ottieni 3 influenze aggiuntive.



Un cantiere di una stazione ferroviaria in cui potresti **costruire una stazione ferroviaria** in un'azione successiva.



Un cantiere di fabbrica in cui potresti **costruire una fabbrica** in un'azione successiva.



Domanda di un bene, che soddisfi se **consegni un bene** alla città. Poiché questa è un'azione gratuita, potresti anche farlo in questo turno!



Se ci sono segnalini Affari sulla città, scarta immediatamente il segnalino più in alto e usa il suo valore per "fare acquisti" dal seguente menu di opzioni. Nota che ogni opzione costa 1 punto.

- Aumenta la tua influenza di 1 passo.
- Aumenta il prezzo delle tue azioni di 1 passo.
- Converti in modo permanente un vagone merci in un Vagone Passegeri. Capovolgi la tessera Vagone merci sul lato Vagone Passegeri. Se c'era una merce su di essa, restituisci la merce alla riserva (ma ricorda che puoi riorganizzare le tue risorse in qualsiasi momento). Se un vagone merci ha un token Riservato su di esso, non è disponibile per la conversione in Vagone Passegeri. È contrattualmente impegnato a consegnare merci per il resto del gioco!

Esempio: ti connetti a una città con un gettone 3 Affari su di essa. Prendi il segnalino e lo spendi per aumentare il prezzo delle tue azioni due volte per convertire permanentemente un vagone merci in un vagone passeggeri.



Solo a Trieste:

Non appena colleghi Trieste alla tua rete prendi 10 Gulden per ogni proprio binario nella tua rete. Questo vale per ogni giocatore che effettua un collegamento con Trieste.

Nota: se stai costruendo una connessione tra due città che fanno già parte della tua rete ferroviaria, **ignora le opportunità**, perché nessuna delle due città è nuova per la tua rete ferroviaria.

CONNESSIONE MÜRZZUSCHLAG-GLOGGNITZ (SEGNALINO SEMMERING)

Se hai appena costruito la connessione Mürzzuschlag-Gloggnitz e sei il primo giocatore a farlo, prendi il gettone Semmering. Raddoppierà le tue entrate di fine partita!



La ferrovia di Semmering attraversa un numero incredibile di ponti (vedi Storia, pagina 30). Pertanto, il segnalino raffigurante un viadotto ferroviario (un tipo specifico di ponte, che ricorda gli acquedotti) è chiamato segnalino Semmering.

🔥 AZIONE PRINCIPALE 2: ASSUMERE

Dal Consiglio dei lavoratori, assumi un numero qualsiasi di lavoratori e/o **Bridge Engineer** e/o **Tunnel Engineer**.

Ogni colonna sulla plancia Lavoratori rappresenta una fonte di lavoratori nella Hub City dello stesso colore. Per prima cosa, devi scegliere una colonna/fonte da cui assumere tutti i lavoratori durante questa azione. Puoi assumere solo da Hub City il cui segnalino Influenza Città è pari o inferiore al livello di influenza del tuo segnalino Influenza Giocatore.



ASSUMERE LAVORATORI

Per ogni lavoratore che assumi, esegui i seguenti passaggi (questo significa che il prezzo aumenta dopo ogni lavoratore!):

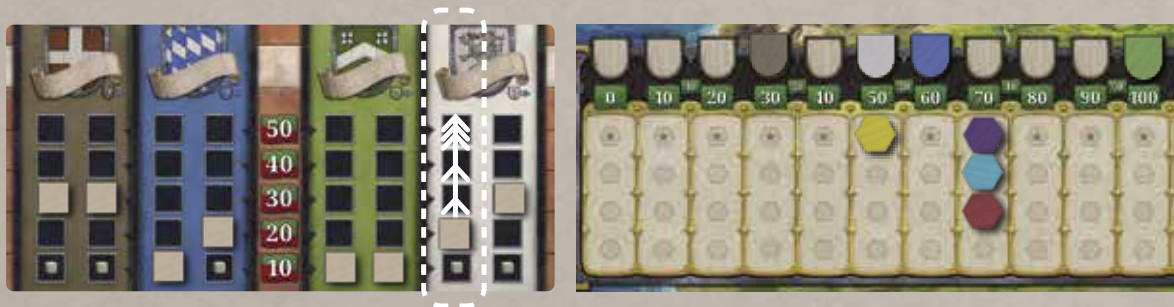
1. Paga il prezzo nella **riga** del segnalino Prezzo Assunzione Lavoratori.
2. Se possibile, sposta il cubo in alto di 1 spazio (ogni fonte inizia con 10 Gulden e alla fine arriva al massimo a 50 Gulden).
3. Prendi un Operaio del tuo colore dalla riserva.
4. Posizionalo nell'area **Formazione di Livello 1** sulla tua plancia giocatore.



Area di formazione
Livello di esperienza
1

Esempio: il Giallo vuole assumere quanti più lavoratori possibile per 200 Guldens. Innanzitutto, il Giallo deve selezionare una colonna (fonte dei lavoratori). Le Hub City verdi e blu hanno alcune fonti di lavoro molto economiche.

Sfortunatamente, il Giallo non ha abbastanza influenza per assumere lavoratori in quelle città; Il giallo ha abbastanza influenza solo per assumere dalle Hub City bronzo e bianche. Una delle fonti della città bianca è l'opzione più economica disponibile, quindi il Giallo sceglie la colonna di sinistra della Hub City bianca.



Il giallo ha 230 Guldens e sceglie di spendere 190 Guldens per ottenere 5 lavoratori dalla fornitura:

1 st lavoratore	☞	20 guldens	☞	cubo fino alla riga 30	☞	+1 lavoratore nell'area di formazione di livello 1
2 nd lavoratore	☞	30 guldens	☞	cubo fino alla riga 40	☞	+1 lavoratore nell'area di formazione di livello 1
3 rd lavoratore	☞	40 guldens	☞	cubo fino alla riga 50	☞	+1 lavoratore nell'area di formazione di livello 1
4 th lavoratore	☞	50 guldens	☞	il cubo rimane nella riga 50	☞	+1 lavoratore nell'area di formazione di livello 1
5 th lavoratore	☞	50 guldens	☞	il cubo rimane nella riga 50	☞	+1 lavoratore nell'area di formazione di livello 1

Nota: ogni giocatore è limitato a 15 lavoratori, che è il numero di lavoratori del suo colore.

ASSUMERE INGEGNERI

Per ogni ingegnere che assumi, seleziona un ingegnere sulla plancia Lavoratore che si trova in un Hub City il cui segnalino Influenza della Città è pari o inferiore al livello influenza del tuo segnalino Influenza giocatore. Gli ingegneri costano sempre 30 Gulden. Posiziona il segnalino Ingegnere nel suo spazio sulla tua plancia giocatore.



Nota: Puoi avere solo 1 per ogni tipo di ingegnere nello staff, quindi: Non puoi assumere un 2nd **Bridge Engineer**. Non puoi assumere un 2nd **Tunnel Engineer**.

Esempio: il Giallo ha ancora 40 gulden rimasti dopo aver assunto 5 lavoratori dalla colonna di sinistra della Hub City bianca, e vuole assumere anche un ingegnere. Progettando di costruire presto collegamenti arancioni, il Giallo vuole un Bridge Engineer. Ancora una volta, il Giallo ha abbastanza influenza per assumere solo dalle Hub Cities bronzo e bianco, e solo il bronzo ha un Bridge Engineer. Il Giallo paga 30 Gulden, prende il meeple arancione dell'Ingegnere dalla colonna di bronzo della plancia dei lavoratori e mette il meeple nel suo spazio sulla plancia giocatore.



AZIONE PRINCIPALE 3: COSTRUIRE UN EDIFICIO

Costruisci una stazione ferroviaria o una fabbrica.

TRAIN STATION

Puoi costruire una stazione ferroviaria solo su un cantiere vuoto di una stazione ferroviaria in una città collegata alla tua rete ferroviaria. Paga i Gulden indicati a destra del cantiere ferroviario e piazza una stazione ferroviaria dalla tua plancia giocatore sul cantiere. Infine, scarta la tessera **Stazione Ferroviaria Non Costruita** ora vuota dalla tua plancia giocatore.



Nota: Costruire una stazione ferroviaria ti offre tre vantaggi:

- ➔ Non sei più limitato a 2 collegamenti binario per questa città.
- ➔ Hai un altro spazio sulla tua plancia giocatore per conservare una merce.
- ➔ Hai aumentato il tuo reddito regolare di 10 Gulden.

Cantiere della stazione ferroviaria

Costo della stazione ferroviaria

Esempio: la rete ferroviaria del Viola è collegata a questa città e il Viola sceglie l'azione Costruisci un edificio per costruire una stazione ferroviaria qui. Il viola spende 50 Gulden e piazza una stazione ferroviaria dalla propria plancia sul cantiere della stazione ferroviaria.

FABBRICHE



Dalla plancia Fabbrica, costruisci 1 fabbrica a tua scelta.

Puoi costruire una fabbrica solo su un cantiere fabbrica vuoto che è collegato alla tua rete ferroviaria ed è disponibile per il numero di giocatori (i cantieri fabbrica contrassegnati con sono disponibili solo nelle partite a 3 e 4 giocatori;

i cantieri fabbrica contrassegnati con sono disponibili solo nelle partite a 4 giocatori). Nota che alcune città, tra cui Vienna, hanno cantieri collegati direttamente da strade.

1. Paga il costo di costruzione (riga superiore) a **sinistra** della fabbrica che desideri costruire (che sarà la fabbrica più a sinistra nella sua riga).

Esempio: vuoi costruire una fabbrica di ferro. Il costo di costruzione è di 40 Gulden.



Ci sono due eccezioni che annullano questo costo:

- ➔ Se il cantiere della fabbrica raffigura un , paga questo **costo personalizzato**.

Esempio: Costruire una fabbrica in questo cantiere costerà 40 Gulden, indipendentemente dal costo di costruzione corrente per quel tipo di fabbrica sulla plancia fabbriche.



Cantiere in fabbrica con costi personalizzati

- ➔ Se il cantiere raffigura una , paga il **costo della stazione ferroviaria** della città ad essa collegata per costruirvi una fabbrica.

Esempio: Vuoi costruire una fabbrica in un cantiere fabbrica con un costo . Il cantiere è collegato a una città la cui stazione ferroviaria costa 30 Gulden. Quindi, invece di pagare il costo per quel tipo di fabbrica sulla plancia Fabbrica, pagherai 30 Gulden. Decidi di approfittare di questo prezzo fisso selezionando la fabbrica più costosa sulla Plancia Fabbrica.



Costo della stazione ferroviaria

Cantiere fabbrica con costo personalizzato

2. Posiziona la fabbrica nell'area Fabbrica nell'angolo in basso a destra della tua plancia giocatore.
3. Scegli **un** lavoratore (da un'area di addestramento o di lavoro) dalla tua plancia giocatore, prestando attenzione al livello di esperienza del lavoratore.
4. Prendi le merci corrispondenti al colore (tipo) della fabbrica dalla riserva generale. Il numero di merci che devi prendere è indicato dalle icone adiacenti all'Area Formazione/Lavoro del lavoratore prescelto (vedi esempio sotto). Posiziona il lavoratore prescelto su un cantiere fabbrica vuoto collegato alla tua rete ferroviaria. Metti la merce accanto al lavoratore. Questi beni sono ciò che la fabbrica sarà in grado di produrre nel tempo. Il lavoratore è ora riassegnato in modo permanente a lavorare in questa fabbrica.
5. Se hai carte Contratto con spazi vuoti corrispondenti a questo tipo di fabbrica, puoi immediatamente spostare la fabbrica nello spazio corrispondente (puoi riorganizzare le tue fabbriche tra i contratti e/o la tua plancia giocatore in qualsiasi momento).

Nota: Questo ti dà due vantaggi:

- ➔ La fabbrica sarà in grado di **produrre beni** per te (dalla sua piccola fornitura locale).
- ➔ Puoi impegnare questa fabbrica per rispettare un contratto.



Esempio: Il Giallo vuole costruire una fabbrica di ferro a Bratislava, che è un'opzione valida perché è collegata alla rete ferroviaria del Giallo. Il Giallo paga 40 Gullen, che è l'attuale costo di costruzione di una fabbrica di ferro, e sposta la fabbrica sulla propria plancia giocatore. Il giallo potrebbe usare il lavoratore di livello 3, quindi questa fabbrica alla fine produrrà 4 ferro, ma prevede di utilizzare quel lavoratore più avanti in questo turno. Invece, il Giallo sceglie di usare il lavoratore di livello 2, che ha già svolto il suo lavoro nel turno.

Quindi, il Giallo sposta questo lavoratore nel cantiere della fabbrica a Bratislava e prende 3 ferro dalla riserva da mettere con il lavoratore. Il giallo ha un contratto che richiede una fabbrica di ferro e sposta immediatamente la fabbrica in quello spazio sul contratto.

Ora il Giallo ha adempiuto a un contratto e ha 3 ferri da produrre in azioni successive o da utilizzare per soddisfare le richieste della città!

AZIONE PRINCIPALE 4: PRODURRE BENI

Ciascuno dei tuoi lavoratori sulla mappa che ha ancora merci accanto può produrre 1 delle sue merci. Puoi scegliere se ciascun lavoratore produrrà o non produrrà. Per ogni lavoratore che produce, prendi 1 delle merci accanto al lavoratore. Conserva immediatamente la merce negli spazi vuoti della tua plancia giocatore; hai le seguenti 3 opzioni:

- ➔ Ogni Locomotiva può contenere 1 **carbone**.
- ➔ Ogni carro merci può contenere 1 merce qualsiasi.
- ➔ Ogni spazio Magazzino vuoto può contenere 1 merce qualsiasi.



Nota: all'inizio, è disponibile solo 1 dei tuoi spazi Magazzino, ma man mano che costruisci più stazioni ferroviarie, guadagni più spazi Magazzino.

Non puoi immagazzinare merci sullo scarico (non ha nemmeno spazi!). Restituisci qualsiasi merce che non è possibile immagazzinare alla riserva generale; ricorda però che puoi sempre riordinare le tue merci (tranne quelle sullo scarico), in modo da poter immagazzinare alcune o tutte le nuove merci e scartare quelle vecchie, se preferisci.

AZIONE PRINCIPALE 5: ACQUISTA O ORDINA MERCI

Acquista immediatamente 1 merce o ordina la merce per il turno successivo.

ACQUISTA SUBITO 1 BENE

Acquista istantaneamente 1 merce qualsiasi dal mercato delle spedizioni (prendi il cubo più in alto del suo tipo), pagando il prezzo nella sua riga. Conservalo in uno spazio vuoto sulla tua plancia (vedi le opzioni in Produci beni sopra).



ORDINA LA MERCE PER IL TURNO SUCCESSIVO (non disponibile per il turno 8)

A differenza dell'acquisto immediato di un bene, questo ti consente di ordinare più beni, ma non arriveranno fino alla Fase 3: Prendi i beni ordinati del turno successivo, quindi non puoi usarli per le azioni di questo turno. Il numero di merci che puoi ordinare è determinato dalla tessera Spedizione sopra il turno corrente sul tracciato Turno (ogni giocatore può ordinare questo numero di merci durante il turno).

Per ogni bene che acquisti [dal mercato delle spedizioni], prendi il cubo più in alto del suo tipo e paga il prezzo nella riga di quel cubo; quindi posizionalo sullo scarico sul lato destro della tua plancia giocatore. Non puoi avere più cubi sul tuo scarico rispetto al numero sulla tessera Spedizione (ad esempio, ordinando merci più volte in un singolo round).



AZIONE PRINCIPALE 6: ACQUISTA O POTENZIA UN TRENO

O compri un treno o aggiorni un treno. Hai accesso a tutti i treni a sinistra del turno corrente sul tracciato Turno; non puoi accedere ai treni a destra del turno in corso.

COMPRA UN TRENO

Puoi farlo solo se non hai già 3 treni sulla tua plancia giocatore. Eseguire i seguenti passaggi:

1. Paga il prezzo indicato sulla tessera Locomotiva.
2. Prendi la tessera Locomotiva e posizionala nello spazio più a sinistra di una riga Treno vuota sulla tua plancia giocatore.
3. Prendi un numero di tessere Vagone pari al valore della Locomotiva e aggiungile alla destra della Locomotiva, con il lato vagone merci rivolto verso l'alto.
4. Se la tessera Locomotiva ha raffigurata influenza (sulle tessere **IS-6**, **IS-7** e **IS-8**), aumenta immediatamente la tua influenza di conseguenza.
5. Prendi 1 carbone dalla riserva e posizionalo sulla tessera Locomotiva.

AGGIORNA UN TRENO

Non puoi effettuare l'upgrade a un treno a cui non hai ancora accesso (vedi sopra). Eseguire i seguenti passaggi:

1. Paga la differenza tra il prezzo attuale della Locomotiva e il prezzo della Locomotiva desiderata.
2. Aumentare il numero di tessere Vagone in modo che corrisponda al valore della nuova Locomotiva (ad esempio, un motore a vapore **IS-6** dovrebbe avere 6 tessere Vagone). Aggiungili alla fine del treno, con il vagone merci rivolto verso l'alto.
3. Prendi la nuova tessera Locomotiva e sostituisci quella attuale con essa. Rimuovi quello vecchio dal gioco.
4. Se la nuova tessera Locomotiva ha raffigurata influenza (su tessere **IS-6**, **IS-7** e **IS-8**), aumenta immediatamente la tua influenza di conseguenza.

Nota: non ottieni carbone quando aggiorni. Tuttavia, se la Locomotiva sostituita aveva un carbone, puoi trasferirlo su quella nuova. Ricorda che puoi riordinare le merci sulla tua plancia giocatore (eccetto quelle sullo scarico) in qualsiasi momento.

AZIONE PRINCIPALE 7: STIPULARE UN CONTRATTO

Impegna stabilmente fabbriche e vagoni merci per produrre e consegnare merci per Trieste. Ogni carta Contratto mostra il numero e i tipi di fabbriche richieste per realizzarlo. Il numero di fabbriche richieste corrisponde al numero di gettoni Riservati e al numero di **Investitori** indicati sulla carta Contratto. L'angolo in alto a destra indica i Gulden che guadagnerai o perderai per quel contratto alla fine del gioco se la rete ferroviaria di qualcuno si collega a Trieste.



Per eseguire questa azione segui i seguenti passaggi:

1. Prendi una carta Contratto dal display.
2. Prendi i gettoni Riservati raffigurati.
3. Prendete i meeples degli **investitori** raffigurati.
4. Posiziona le fabbriche corrispondenti sulla carta (opzionale).

1. PRENDI UNA CARTA CONTRATTO DAL DISPLAY

Basta prendere una qualsiasi carta Contratto dal display e posizionarla a faccia in su di fronte a te. Puoi prendere il contratto anche se non hai nessuna delle fabbriche raffigurate su di esso; tuttavia, è necessario disporre di un numero sufficiente di vagoni merci non prenotati (vedere **Prendere i gettoni riservati** spiegato sotto). Fai attenzione, però, perché se Trieste è connessa alla fine del gioco, i contratti inadempiti (che non hanno tutte le fabbriche richieste) **sottraggono** il loro valore dalla tua ricchezza!

2. PRENDI I GETTONI RISERVATI RAFFIGURATI

Prendi i segnalini Riservati raffigurati sulla carta Contratto e posizionali ciascuno su un diverso vagone merci sulla tua plancia giocatore, rendendo quel vagone merci permanentemente non disponibile. I vagoni merci scelti non devono necessariamente far parte dello stesso treno. Non devono essere consecutivi.

Puoi posizionarli su qualsiasi vagone merci; tuttavia, se devi posizionarne uno su un vagone merci che trasporta merci, devi restituire le merci alla riserva (ricorda che puoi riorganizzare le tue merci in qualsiasi momento).

Nota: non puoi piazzare un segnalino Riservato su una Locomotiva. Se non hai abbastanza vagoni merci per ospitare i segnalini riservati richiesti, non puoi accettare il contratto.

3. PRENDI I MEEPLES DEGLI INVESTITORI RAFFIGURATI

Prendi i segnalini **Investitore** raffigurati sulla carta Contratto e posizionali negli spazi Investitori vuoti più in basso della tua plancia Investimenti. Se disponi di spazi investitore insufficienti per tutti i segnalini **investitore**, prendi solo quelli che puoi piazzare.

4. POSIZIONA LE FABBRICHE CORRISPONDENTI SULLA CARTA

Se vuoi, puoi riempire gli spazi fabbrica sul contratto acquisito con le fabbriche corrispondenti dalla plancia giocatore o altri contratti; tuttavia, puoi riorganizzarli tra i contratti e/o la tua plancia giocatore in qualsiasi momento.

AZIONE PRINCIPALE 8: FILANTROPIZZARE

Paga tanti Gulden alla riserva quanti ne desideri per aumentare la tua influenza. Ogni passo costa 10 Gulden.

Esempio: il Blu spende 20 Gulden per avanzare da 40 influenza a 60.



AZIONE PRINCIPALE 9: MANIPOLARE IL VALORE DELLE AZIONI

Aumenta il valore della tua quota di 1 passo o diminuisci la tua quota del valore che vuoi.

AUMENTA IL VALORE DELLE AZIONI DI 1 STEP

Scegliendo questa azione potrai aumentare il valore della tua quota di un solo step. Per fare ciò, devi diminuire la tua influenza in base al numero nel nuovo spazio.

Diminuisci la tua influenza di conseguenza e sposta il tuo segnalino **Valore Azione** in su di un livello.



Esempio: aumentare il valore della tua quota da 40 Goldens a 60 ti costerebbe solo 1 influenza; tuttavia, aumentare il valore della tua quota da 180 Goldens a 240 ti costerebbe 5 influenza.



DIMINUIRE IL VALORE DELLE AZIONI

Diminuisci il valore delle tue azioni di quanto vuoi, senza perdere alcuna influenza!

AZIONE PRINCIPALE 10: RACCOLTA FONDI

Prendi semplicemente 10 Guldens dalla riserva.



AZIONE PRINCIPALE 11: PASSARE

Usa questa azione per passare il tuo turno (forse questa è l'unica cosa che puoi permetterti di fare).

Come per le altre azioni, devi comunque diminuire la tua influenza di 1 livello per ciascuna delle **tue** mani di Azione Principale già piazzate.



AZIONI GRATUITE

Puoi eseguire qualsiasi numero e combinazione di azioni gratuite prima, durante o dopo qualsiasi azione principale. Le azioni gratuite sono le seguenti:

- ➡ Vendi una quota.
- ➡ Consegna un bene (max 1× per turno).
- ➡ Acquista l'accesso a un collegamento delle Ferrovie dello Stato.

🔥 AZIONE GRATUITA: VENDERE UNA QUOTA

Questo è un modo rapido per convertire la domanda di azioni della tua azienda in contanti. Le tue azioni possono variare in valore da 40 Guldens a 240 Guldens, e le 6 righe inferiori della tua Plancia Investimenti riflettono questo. La riga occupata da un investitore indica il prezzo massimo che l'investitore è disposto a pagare per un'azione.

Esempio: un investitore nella fila dei 130 Guldens è disposto a pagare fino a 130 Guldens per una quota. Un investitore al di sopra Guldens riga dei 240 Guldens è disposto a pagare 240 fiorini per una quota, se questo è il prezzo corrente.

Puoi eseguire questa azione solo se l'**Investitore** si trova nella stessa riga o superiore al tuo **segnalino Valore Azione**. Quando esegui questa azione gratuita, sposta in modo permanente l'**investitore** più in alto dalla tua Plancia Investimenti all'area Azionisti della tua Plancia Investimenti. In questo modo, prometti di pagare i dividendi dell'**investitore** alla fine del gioco. Questo investitore ti paga il valore attuale delle tue azioni (prendi i soldi dalla banca).



Esempio: il prezzo delle tue azioni è di 130 Guldens e hai 7 investitori nella tua plancia Investimenti. Potresti fare questa azione fino a 4 volte, ma ogni azione verrebbe venduta per 130 Guldens; tuttavia, è un modo rapido per mettere le mani su 520 Guldens!

🔥 AZIONE GRATUITA: CONSEGNA UNA MERCE (MAX 1× PER TURNO)

Ognuna delle 4 Hub City desidera le stesse cose all'inizio del gioco: 1 legno, 1 pietra, 1 ferro, 2 carbone. Queste sono richieste una tantum: una volta che qualcuno consegna un legno a Hub City, quella città non vuole più legna; lo stesso vale per la pietra e il ferro. Una volta che una Hub City riceve il suo secondo carbone, non ne vuole più.

Puoi consegnare solo a una Hub City collegata alla tua rete ferroviaria. Lo stesso giocatore non può consegnare carbone alla stessa città due volte.

In una partita a 3 o 4 giocatori, anche alcune delle altre città richiedono merci; soddisfare le loro richieste funziona allo stesso modo.

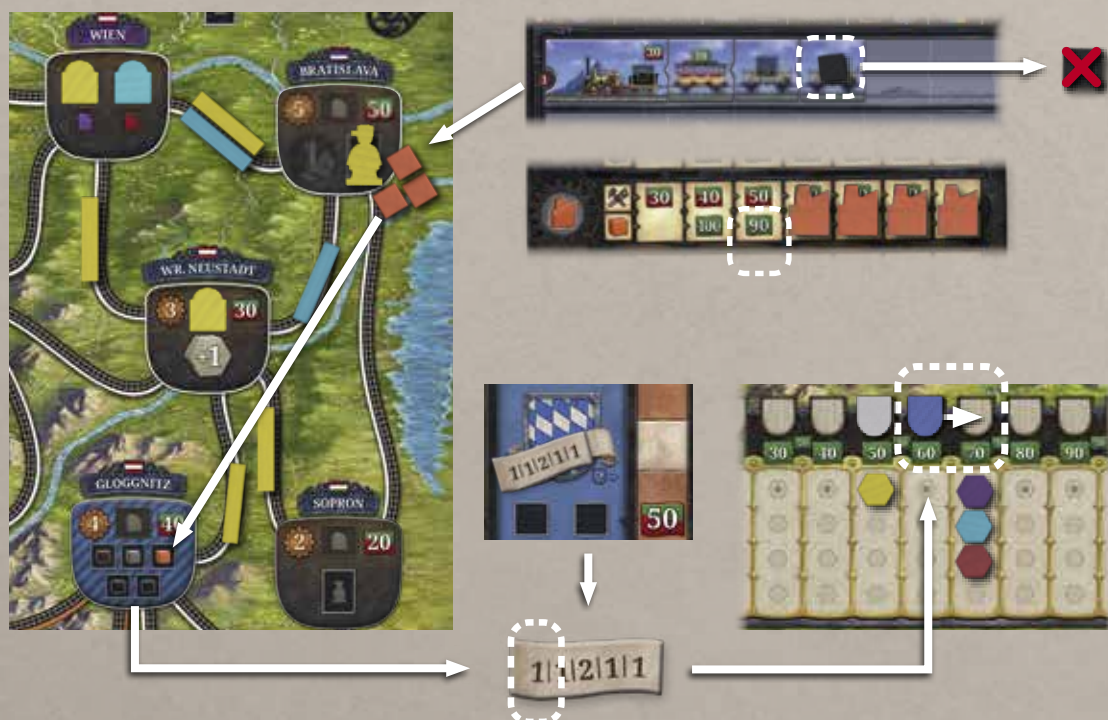
Per consegnare un bene, esegui i seguenti passaggi:

1. Spendi 1 carbone da uno spazio sulla tua plancia giocatore (Locomotiva, vagone merci, magazzino; non scarico).
2. Prendi 1 merce accanto a uno dei tuoi lavoratori sulla mappa e posizionala permanentemente su uno spazio Domanda vuoto in una città collegata alla tua rete.
3. Prendi il pagamento come indicato nello spazio vuoto più a destra della riga del cubo corrispondente (riga inferiore) sul tabellone Fabbrica:
 - ➔ Per consegnare il **carbone** a una Hub City, prendi il gettone chiave della città rimanente più prezioso corrispondente alla città (oro grande, poi argento piccolo; ricorda, non puoi consegnare entrambi i carboni a una città, quindi non puoi ottenere entrambe le chiavi della città di un colore).
 - ➔ Per **qualsiasi altra consegna**, il tuo pagamento è indicato nell'icona verde di Gulden (prendi i soldi dalla riserva).
4. Se hai consegnato a un Hub City, aumenta l'influenza della città in base al suo segnalino Crescita sulla plancia Lavoratore: per il 1° cubo consegnato alla città, aumenta la sua influenza per il 1° numero; Per il 2° cubo, il 2° numero; eccetera.

Esempio: Subito dopo che il Giallo ha eseguito un'azione principale **Costruisci binari** per piazzare binari da Wr. Neustadt a Gloggnitz, approfitta della nuova connessione eseguendo un'azione gratuita **Consegna una merce**.

Il Giallo spende 1 carbone da un vagone merci, prende un ferro dal suo lavoratore a Bratislava e lo piazza sullo spazio ferro a Gloggnitz. Il prezzo attuale del ferro è di 90 Gulden, quindi il Giallo guadagna 90 Gulden.

Gloggnitz è una Hub City in questa partita, quindi la sua influenza aumenterà, grazie al soddisfacimento di una delle sue richieste. Questo è il primo bene che ha ricevuto, quindi l'influenza aumenta in base al primo numero al centro sulla tessera Crescita della città sulla plancia Lavoratore: 1 passo.



❧ AZIONE GRATUITA: ACQUISTA L'ACCESSO A UN COLLEGAMENTO DELLE FERROVIE DELLO STATO

Puoi eseguire questa azione solo se la tua rete ferroviaria è collegata a un collegamento con una corona delle Ferrovie dello Stato su di essa.

Per acquistare l'accesso a un collegamento delle Ferrovie dello Stato, effettuare le seguenti operazioni:

1. Paga:
 - ➡ Se non c'è nessun binario di altri giocatori, paga il prezzo più **alto** raffigurato sul lato destro della stazione ferroviaria delle città alle estremità del binario di Stato.
 - ➡ Altrimenti, paga ad ogni giocatore, con un binario, il prezzo più **basso** raffigurato sul lato destro della stazione ferroviaria delle città alle estremità del binario dello Stato.

2. Posiziona un binario del tuo colore accanto alla corona delle Ferrovie dello Stato.

Ora questa connessione fa parte della tua rete. Sei immediatamente autorizzato a utilizzare le opportunità nella città che hai appena aggiunto alla tua rete.

❧ FASE 8: VERIFICA CONDIZIONI FINE PARTITA/AVANZA IL SEGNALINO TURNO

Se questo era l'ottavo turno, o se la rete ferroviaria di qualcuno ha collegato Vienna a Trieste, il gioco termina. Altrimenti, fai avanzare il segnalino Turno di uno spazio sul Tracciato Turno.

❧ CONTEGGIO FINALE ❧

Una volta che il gioco è terminato, esegui i seguenti passaggi per determinare il punteggio finale:

1. **Incassa di nuovo** le rendite per la Fase 4: Riscuoti le rendite.
Se possiedi il gettone Semmering, **raddoppia** le rendite.
2. **Vendi tutte le merci** dei treni e dei magazzini sulla tua plancia giocatore per 10 Guldens ciascuno.
3. **Incassa dai tuoi segnalini City Key:**
 - ➡ Ogni segnalino Large Gold City Key vale il numero di Gulden raffigurati direttamente sotto il corrispondente segnalino Influenza Hub City sul tracciato Influenza.
 - ➡ Ogni segnalino Small Silver City Key vale il numero di Gulden raffigurati nella bandiera piccola verde più vicina al segnalino Influenza Hub City corrispondente.



Esempio: Large Gold City Key d'oro blu vale 120 Guldens; bianco, 110; bronzo e verde, 100. Small Silver City Key blu e bianche valgono 60 Guldens, e bronzo e verde valgono 50.



4. **Guadagna denaro** come specificato per il numero di Hub City la cui influenza è inferiore a o uguale al tuo.

1 città ➤ 10 guldens | 2 città ➤ 30 guldens | 3 città ➤ 60 guldens | 4 città ➤ 100 guldens

5. Se **nessuno** ha collegato Vienna a Trieste, tutti i contratti sono nulli! **Passa al passaggio 6.** Se **qualcuno** ha collegato Vienna a Trieste, eseguire i seguenti passaggi:
- Per ogni Carta Contratto che hai:
 - ➡ Se tutti i suoi spazi sono pieni, guadagna il valore del contratto.
 - ➡ Altrimenti, devi pagare il valore del contratto.
 - Se la **tua** rete ferroviaria non è collegata a Trieste, devi pagare i giocatori per l'utilizzo dei loro binari per adempiere ai tuoi contratti, come segue:
 - Trova la città nella tua rete che ha il minor numero di collegamenti da Trieste seguendo i collegamenti di **ogni** giocatore.
 - Ora traccia un percorso lungo i binari degli altri giocatori da quella città a Trieste; traccia il percorso con il minor numero di collegamenti.
 - ➡ In ogni città lungo il percorso, se ci sono più percorsi brevi, segui il collegamento fuori dalla città che appartiene al giocatore con la più alta influenza, anche se non avvantaggerà maggiormente quel giocatore a lungo termine.
 - ➡ Se c'è un pareggio quando si confronta la prima connessione lungo ciascun percorso, confrontare le seconde connessioni dei percorsi e così via per rompere i pareggi.
 - ➡ Se due percorsi sono completamente alla pari, non importa quale scegli, perché paghi comunque lo stesso importo allo stesso giocatore.
 - Per ogni collegamento che attraversi, devi pagare al proprietario del binario che ha la più alta influenza, 20 Guldens. (Vedi esempio sotto.)

Nota: se non hai contratti, non devi pagare nessuno. Se hai dei contratti (anche se non puoi adempierli), devi eseguire la procedura sopra per un totale di una volta.

6. **Conta i tuoi soldi.** Per ogni **investitore** nell'area Azionisti della tua plancia giocatore, sottrai il 10% del tuo denaro. Se hai 10 azionisti non hai più nulla e se ne hai più di 10 sei nei guai.

Suggerimento: usa questa formula per calcolare i tuoi soldi.

$$\begin{array}{rcl}
 1 \text{ azionista} & \times & 0.9 \\
 2 \text{ azionista} & \times & 0.8 \\
 3 \text{ azionista} & \times & 0.7 \\
 & & \vdots \\
 10 \text{ azionista} & \times & 0.0
 \end{array}$$

Il giocatore con più soldi rimanenti vince!

Esempio: Il Rosso e il Turchese hanno connesso le loro reti a Trieste. Il Giallo ha due opzioni a 4 connessioni per connettere la rete gialla a Trieste:

- ➡ Da Bruck a.d. Mur a Graz, a St. Veit a.d. Glan, a Lubiana, a Trieste.
- ➡ Da Fürstenfeld a Maribor, a Celje, a Lubiana, a Trieste.

Il Viola ha una connessione con Bruck a.d. Mur a Graz, e il Viola è più influente del Rosso (sulla stessa tratta) e del Turchese (Fürstenfeld – Maribor), quindi il Giallo deve usare il percorso da Bruck a.d. Mur, come segue:

- ➡ **Bruck d.C. Mur – Graz:** il giallo paga 20 Guldens al Viola, perché il Viola ha più influenza del Rosso.
- ➡ **Graz – St. Veit a.d. Glan – Lubiana:** il Giallo paga 40 Guldens al Rosso (20 Guldens per collegamento $\times$ 2 collegamenti).
- ➡ **Lubiana – Trieste:** il Giallo paga 20 Guldens al Turchese, perché il Turchese ha più influenza del Rosso.

continua...



Se Viola avesse effettuato il collegamento da Fürstenfeld a Maribor, la prima scelta del Giallo tra le due strade sarebbe stata pari. In questo caso, confrontiamo la connessione successiva lungo ciascun percorso: il Rosso contro il turchese. In questa ulteriore connessione il Viola avrebbe usato invece la linea del Giallo lungo il sentiero Turchese da Fürstenfeld!

Tornando all'esempio illustrato: Per raggiungere Trieste, il Viola avrebbe dovuto pagare solo il Rosso 40 Guldens per **Graz – St. Veit a.d. glande – Lubiana**, e il Turchese 20 Guldens per **Lubiana – Trieste**; tuttavia, il Viola non è riuscito a ottenere alcun contratto. Quindi il Viola non paga nulla a nessuno dei due, perché a Trieste non ha niente da consegnare!

STORIA

Nel 1830, Franz Xaver Riepl, geologo e ingegnere siderurgico del Kaisertum Österreich* (Impero austriaco), aveva annunciato l'idea di una linea ferroviaria a sud per collegare Vienna con Trieste, attraversando diverse regioni lungo il percorso. Questa "Ferrovia del Sud" fornirebbe un accesso più facile a destinazioni popolari, vigneti, miniere di carbone, industrie e foreste. Al di là delle ovvie ramificazioni economiche, un tale collegamento con il Mar Mediterraneo potrebbe avere anche un'importanza politica e militare.

Nove anni dopo, il barone Georg von Sina avrebbe ottenuto un permesso per la costruzione. Il terreno della ferrovia sarebbe stato molto più facile se il suo percorso avesse attraversato Ungarn (Ungheria), invece; tuttavia, Österreich voleva che l'intera linea si trovasse sul suolo austriaco.

Sebbene ci sia stato un tentativo di nazionalizzare le compagnie ferroviarie per costruire le ferrovie statali con una risoluzione imperiale, il deficit che ciò ha creato alla fine ha portato alla privatizzazione ancora una volta. La costruzione stessa finirebbe per essere completata in modo asincrono in sezioni.

Dal 1848 al 1854 l'ingegnere Carl von Ghega diresse la costruzione della prima ferrovia di montagna a scartamento normale d'Europa: il collegamento da Gloggnitz a Mürzzuschlag. Composta da 16 viadotti, 15 tunnel e un incredibile 129 ponti su soli 42 km di ferrovia, la ferrovia di Semmering è stata riconosciuta come patrimonio mondiale dell'UNESCO.

Nel luglio del 1857 i passeggeri potevano viaggiare interamente in treno da Vienna a Trieste.

* Kaiserthum Oesterreich nell'ortografia odierna.

❧ RINGRAZIAMENTI ❧

Per progettare un gioco ci vuole un'idea di gioco e, soprattutto, amici pazienti e disponibili. Mi considero fortunato ad aver avuto entrambi nello sviluppo di Imperial Steam.

Un ringraziamento speciale va a Cansu, che è stato il primo playtester in assoluto. A lei dobbiamo alcune idee di design.

Vorrei anche menzionare Buza, che accompagna sempre con pazienza e supporto i miei prototipi fin dall'inizio.

Un ringraziamento speciale va anche ad Andrew Denison. Il suo supporto in molte aree, compreso il playtest, mi ha aiutato molto. Grazie mille per il vostro aiuto e assistenza: Tina, Bonnie, Traudi, Rosa, Theo, Helena, Julian, Dagmar, Johann, Anne, Johannes, Ali, il gruppo di gioco e design di "Games Toys and more", Daniel, Gerda e Thomas, Christoph, Reinhold, Michael, Andi e naturalmente Clay, Andreas e Nathan.

Molte grazie anche a tutti coloro che non sono menzionati qui per nome, ma che hanno comunque contribuito alla creazione del gioco. Grazie!

Alexander Huemer

SUGGERIMENTI STRATEGICI PER LA TUA PRIMA PARTITA

- ➡ Ottieni l'accesso ad almeno due città con l'offerta iniziale.
- ➡ Acquista lavoratori con una delle tue prime due azioni.
- ➡ Ricorda di organizzare le merci che le tue fabbriche non producono.
- ➡ Cerca di ottenere all'inizio una connessione a un Hub City.
- ➡ Per la tua prima partita, provare a stabilire un collegamento con Trieste è un buon obiettivo, ma tieni presente che collegarti a Trieste non ti garantisce di vincere la partita!

VARIANTE CONFIGURAZIONE CASUALE

Questa variante è solo per i giocatori di Imperial Steam molto esperti, perché può produrre alcune configurazioni piuttosto difficili!

TABELLONE. PASSAGGIO 4:

Piazza le tessere **City** e le tessere **Hub City** sulla mappa:

a. Per ogni regione A – D (vedi spazi della città sulla mappa) fai così:

1. Prendi 1 tessera Hub City casuale e 2 tessere City casuali.



2. Di queste 3 tessere, piazzane una a caso su ogni spazio della regione.
- b. Ora dovresti avere 15 tessere Città rimaste e 15 spazi Città vuoti sulla mappa. Piazza 1 tessera Città casuale su ogni spazio Città vuoto.

INFLUENZA BINARIO E FERROVIE DELLO STATO. FASE 5:

Pesca una **carta Preparazione Ferrovie dello Stato**; il numero nell'angolo in basso a destra indica il **numero di Ferrovie dello Stato in gioco**.

Per ogni Ferrovia dello Stato nel gioco, procedi come segue:



- a. Pesca una **carta Preparazione Ferrovie dello Stato**.
- b. Piazza una corona delle Ferrovie dello Stato sul collegamento indicato sulla tessera.

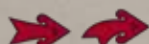
ICONOGRAFIA



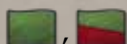
Se.....poi



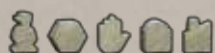
Sposta/Prendi/Piazza



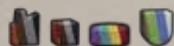
Azione o movimento che comportano un pagamento



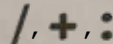
Ricevi denaro, Paga denaro



Il tuo segnalino



Qualsiasi segnalino



Oppure, e, per ciascuno



Richiede, facoltativo



Il tuo, quello di un altro giocatore

PANORAMICA: PLANCE

Plancia Lavoratori | pp. 18, 19, 27



Tabellone | p. 5



Tracciato Turno
pp. 11, 12,
22, 23, 28

Città
pp. 15, 19, 20

Ordine di Turno
pp. 10, 13

Tracciato spedizioni
pp. 12, 22

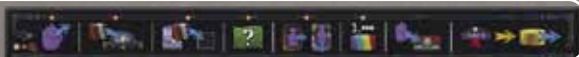
Plancia Fabbriche | pp. 20, 27



Tracciato influenza
pp. 7, 11, 13, 28

Plancia Giocatore | p. 9

Fasi | p. 11

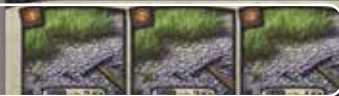


Spazio Locomotive
| p. 23



Spazio Vagoni
p. 23

Area Lavoro
pp. 12, 15, 21



Area Apprendimento
pp. 12, 15, 18, 21



Plancia Investimenti | pp. 24, 26

Area Azionisti
| pp. 26, 29



Scarico
pp. 12, 22



Fabbriche | p. 21

Ingenieri | pp. 16, 18, 19

Magazzino | pp. 12, 22, 28

CREDITS

Game design: Alexander Huemer

Artwork and graphics: Andreas Resch

Rulebook: Nathan Morse

Rulebook layout: Mühlenkind Kreativagentur

© 2021 Capstone Games, 2 Techview Dr., Cincinnati, OH 45215.

All rights reserved.

For more information visit us at: www.capstone-games.com

 /CapstoneGames

 @Capstone_Games

 @Capstone_Games



Capstone Games

TRADUZIONE AMATORIALE SENZA SCOPO DI LUCRO MA A SOLO SCOPO DI AIUTO PER I GIOCATORI ITALIANI OGNI PARTE DEL REGOLAMENTO (IMMAGINE O TESTO) SONO E RIMANGONO DI PROPRIETÀ DELLA CAPSTONE GAMES E VIETATO OGNI USO AL DI FUORI DELLA CONSULTAZIONE PER PURO SCOPO "DIDATTICO".