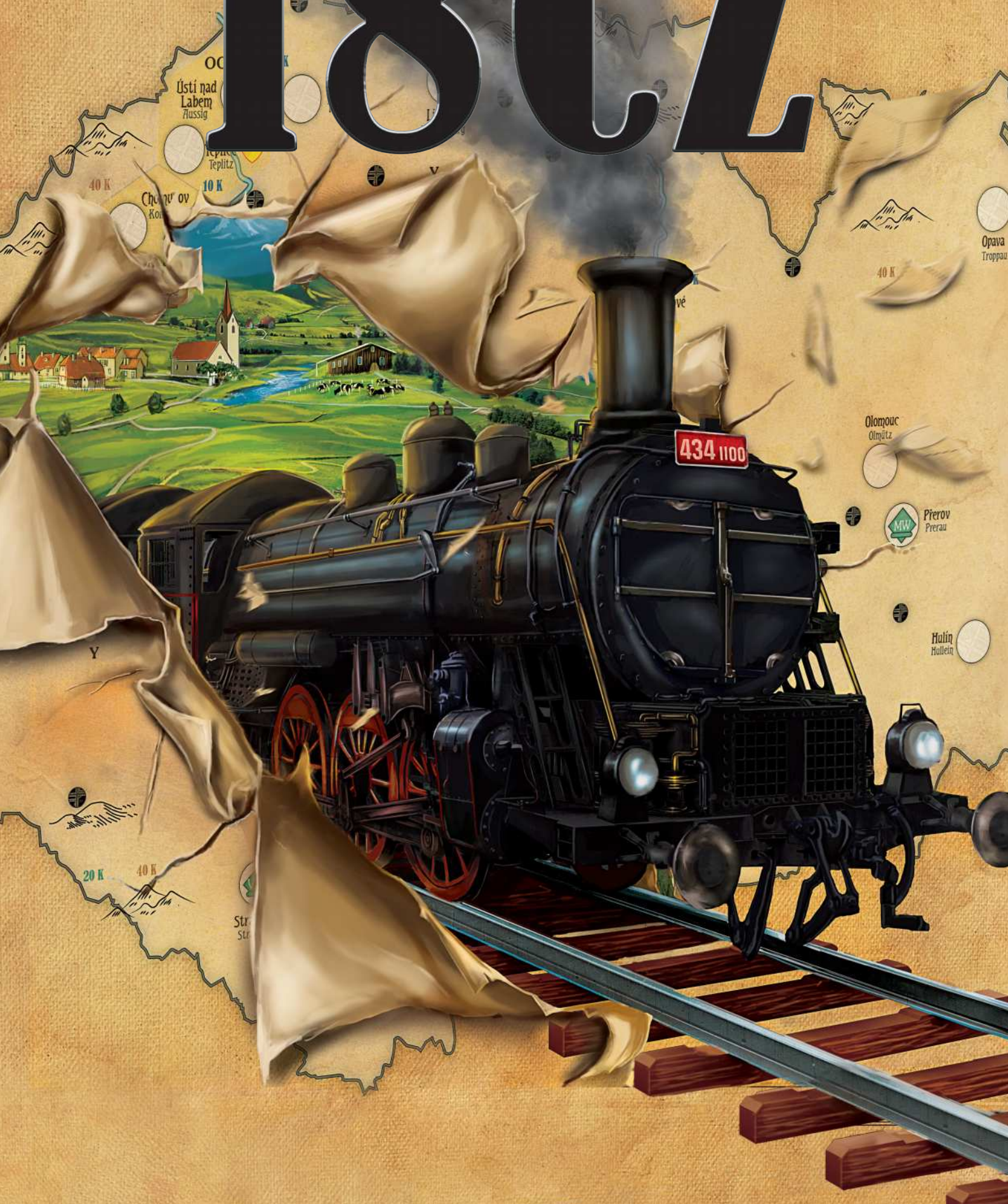


THE RAILWAY COMES TO CZECH LANDS

1867



Sommario

I.	Informazioni Generali	pagina	3
II.	Componenti	pagina	3
III.	Setup del Gioco	pagina	4
III.1	Galateo	pagina	4
III.2	Capitale Iniziale	pagina	4
III.3	Informazioni Aggiuntive	pagina	4
IV.	Le Compagnie	pagina	5
IV.1	Compagnie Locali	pagina	5
IV.2	Compagnie Pubbliche	pagina	6
IV.2.a	Informazioni Generali	pagina	6
IV.2.b	Compagnie Minori	pagina	6
IV.2.c	Compagnie Medie	pagina	6
IV.2.d	Compagnie Maggiori	pagina	7
V.	Il Gioco	pagina	8
VI.	Round Pre-Azionario	pagina	8
VII.	Round Azionari (SR)	pagina	9
VII.1	Informazioni Generali	pagina	9
VII.2	Ordine di Turno nei Round Azionari	pagina	9
VII.3	Acquisto di Azioni	pagina	9
VII.4	Limiti di Certificati	pagina	10
VII.5	Apertura di una Compagnia Pubblica	pagina	10
VII.5.a	Capitalizzazione di una Compagnia Pubblica	pagina	10
VII.5.b	Cambio di Direttore	pagina	11
VII.6	Vendita di Azioni	pagina	11
VIII.	Round Operativi (OR)	pagina	11
VIII.1	Informazioni Generali	pagina	11
VIII.2	Ordine di Turno in un Round Operativo	pagina	11
VIII.3	Sequenza Operativa delle Compagnie	pagina	12
VIII.4	Costruire la Ferrovia	pagina	12
VIII.5	Aggiornare la Ferrovia	pagina	13
VIII.6	Costruire Stazioni	pagina	14
VIII.7	Operare con i Treni	pagina	14
VIII.8	Calcolare gli Introiti	pagina	15
VIII.9	Acquisizione di una Compagnia	pagina	17
VIII.10	Acquisto di Treni	pagina	18
VIII.11	Regime Finanziario di Emergenza	pagina	18
VIII.12	Cambi di Fase	pagina	19
VIII.13	Rimozione di Treni dal Gioco	pagina	20
IX.	Cambi di Prezzo per le Azioni	pagina	20
IX.1	Informazioni Generali	pagina	20
IX.2	In un Round Operativo (OR).....	pagina	20
IX.3	In un Round Azionario (SR)	pagina	21
X.	Fine del Gioco	pagina	21
X.1	Informazioni Generali	pagina	21
X.2	Calcoli Finali	pagina	21
XI.	Varianti	pagina	22
XI.1	Variante Boemia	pagina	22
XI.2	Variante Moravia-Slesia	pagina	23
XII.	Appendice	pagina	26

I. Informazioni Generali

18CZ è un gioco di costruzione ferroviaria e compravendita azionaria per 2-5 giocatori, basato sul gioco "1829" di Sir Francis Tresham. Esso cerca di ricalcare il più possibile la storia, ma voi avete la possibilità e il dovere di riscriverla.

Voglio ringraziare tutti i giocatori che ci hanno pazientemente affiancati negli innumerevoli *playtest*, specialmente Ronald Novicky, senza il quale la produzione del gioco nella sua forma finale non sarebbe stata possibile, ed Eric Brosius e Steve Thomas, i correttori di bozza del manuale in inglese.



18CZ

La base di CZ è caratterizzata da meccaniche semplici. L'uso delle tessere gialle, verdi, marroni e grigie permette di creare una rete ferroviaria sulla mappa. Come nella realtà, la ferrovia nel gioco connette le stazioni ferroviarie alle altre. I treni (rappresentati da carte) eseguono tratte immaginarie da una locazione all'altra ed incassano denaro dai passeggeri (immaginari) che acquistano i biglietti ferroviari per i propri viaggi. Più numerose e più importanti sono le locazioni toccate dalla tratta di un treno, maggiori sono gli introiti da essa derivati per la compagnia ed i suoi azionisti.

Il giocatore col migliore assetto finanziario (soldi liquidi + controvalore delle azioni possedute) al termine della partita è il vincitore.

II. Componenti

1	Mappa di gioco rappresentante l'attuale Repubblica Ceca. Sul retro di essa: Mappa di gioco "Boemia" per 2 giocatori		
1	Tabella Mercato Azionario		
1	Scheda per la custodia di azioni invendute		
2	Scheda per il Round Pre-Azionario Retro : Carta di riferimento per gli Aggiornamenti e Fasi di Gioco.		
1	Scheda per il Round Pre-Azionario Retro: Mappa di gioco Bonus "Moravia e Slesia"		
160	Tessere-Ferrovia:	69 gialle 54 verdi (incluse 10 bordate di viola) 28 marroni (incluse 7 bordate di viola) 4 grigie (incluse 3 bordate di viola) 5 rosse	
27	Carte piccole	6 Compagnie Locali 15 Azioni 6 Carte Priorità	
64	Carte medie	6 Compagnie Locali 20 Azioni 38 Treni	
57	Carte grandi	6 Compagnie Locali 45 Azioni 6 Carte Ausilio	
111	Segnalini	40 Segnalini Stazione (retro identico) 15 Segnalini Introiti (retro identico) 15 Segnalini Prezzo Azione (retro invertito) 1 Segnalino Turno (Treno) 42 Segnalini di Stazioni aggiuntivi (retro diverso)	
15	Statuti Compagnia (5 Minori, 5 Medie, 5 Maggiori)		
1	Mazzo di banconote cartacee (180 banconote)		
1	Manuale d'istruzioni		

III. Setup del Gioco

III.1 Galateo

- I giocatori devono decidere prima dell'inizio quali accordi sono legittimi.
- Parimenti devono decidere se tali accordi sono vincolanti.
- Gli accordi tra più di due parti sono, generalmente, vietati.
- Per non allungare inutilmente la durata del gioco, i giocatori dovrebbero pensare alle azioni da svolgere nel proprio turno durante quello degli altri giocatori.
- I giocatori devono tenere tutto il materiale di gioco ben disposto di fronte a loro e consultabile da tutti.

III.2 Capitale Iniziale

Il Capitale Iniziale è funzione del numero dei giocatori, ed è regolato dalla seguente tabella:

- 3 giocatori: 380 K
- 4 giocatori: 300 K
- 5 giocatori: 250 K
- 6 giocatori: 210 K

Nota: Il gioco è stato progettato per 3-5 giocatori (con regole speciali per 2). Se si vuol provare a giocare in 6, seguire la tabella sopra riportata per il Capitale Iniziale e impostare il Limite-Certificati a 9 come menzionato nel cap. VII.4.

III.3 Informazioni Aggiuntive

- Aprire e disporre la mappa e la Tabella Mercato Azionario.
- Per il calcolo finale saranno necessarie carta e penna o equivalenti tecnologici.
- Dividere le banconote per tipo e disporle vicino al banchiere, nominato tra i giocatori.
- Piazzare le carte Compagnie Locali sulla scheda "Round Pre-Azionario". Disporle per dimensione, facendo combaciare le carte con gli spazi pre-stampati. Le Compagnie Locali di un dato tipo sono tutte identiche ai fini del gioco, pertanto non è importante l'ordine in cui sono disposte.
- Piazzare i Certificati Azionari negli spazi ad essi dedicati, con i Certificati-Direttore in cima ad ogni rispettivo mazzetto.
- Dividere i treni in base alla lettera (stampata sulla parte sinistra della carta-treno). All'inizio del gioco sono disponibili per l'acquisto solo i treni tipo -a, e vengono disposti a fianco della mappa. Dividere le carte-treno rimanenti per lettera e disporle al fianco di esse (in ordine di lettera, dalla b alla j).
- Piazzare le tessere-ferrovia al fianco della mappa. All'inizio saranno utilizzate solo le tessere gialle, ma è importante che anche quelle degli altri colori siano ben visibili per permettere a tutti di progettare lo sviluppo delle ferrovie.
- Piazzare gli Statuti -Compagnia nei pressi della mappa. Durante il gioco, le compagnie custodiranno su di essi i propri assetti (treni, denaro e segnalini -stazione). Il denaro di una compagnia dev'essere sempre tenuto strettamente separato dal denaro dei giocatori o di altre compagnie.
- Prendere tante carte Priorità (quelle con i numeri da 1 a 6) quanti sono i giocatori, mischiarle e distribuirne una a caso ad ogni giocatore per determinare l'ordine di gioco. Il giocatore con la carta più bassa inizia la fase di Round Pre-Azionario.

IV. Le compagnie

IV.1 Compagnie Locali

Sono di tre tipi: piccole, medie e grandi, e rappresentano le Compagnie Private in 18CZ.



- Ogni Compagnia Locale produce una rendita fissa (5, 10 o 20 K, a seconda della grandezza), che viene pagata dalla Banca ai proprietari all'inizio di ogni Round Operativo (OR).

- Le Compagnie Locali non costruiscono ferrovie né possiedono treni.

- Le Compagnie Locali hanno un prezzo variabile fissato dalla tabella corrispondente.

Il segnalino-prezzo

delle Compagnie Locali muove in avanti di uno spazio all'inizio di ogni Round Operativo (OR).

Nel primo OR il prezzo

è fissato a 40 K. Quando il prezzo raggiunge 120 K (l'ultimo spazio sulla tabella), si gioca l'ultimo OR e, al suo completamento, il gioco termina.

- Le Compagnie Pubbliche possono acquistare le Compagnie Locali dai giocatori non appena viene acquistato il primo treno Tipo-b (2/2+2). Il prezzo di acquisto dev'essere compreso tra 1 K e quello riportato sulla tabella corrispondente.

- Una Compagnia Locale paga la propria rendita al giocatore che la possiede. Una Compagnia Locale non può essere chiusa volontariamente o venduta alla Banca, e conta ai fini della determinazione del Limite-Certificati (vale un Certificato). Se alla fine del gioco una Compagnia Locale è ancora posseduta da un giocatore, gli frutta 120 K.

- Se una Compagnia Locale è posseduta da una Pubblica, paga la rendita a quest'ultima. In aggiunta, la Pubblica può usare una delle due abilità speciali durante il proprio turno in un OR. Una volta usata un'abilità speciale, il Certificato della Compagnia dev'essere capovolto (la Compagnia comunque non chiude e continua a generare una rendita):

- o Opzione 1: la Compagnia può piazzare una tessera bordata di viola. Ciò in aggiunta alla normale azione di costruzione della ferrovia, e tale opzione può essere esercitata in qualsiasi momento del turno della Compagnia. La tessera dev'essere comunque piazzata rispettando le regole di aggiornamento delle ferrovie.

- o Opzione 2: la Compagnia può ignorare i costi aggiuntivi di costruzione (Tabella 1).

- Una Compagnia Pubblica che possiede una Compagnia Locale può, in qualsiasi momento durante il proprio turno, venderla alla Banca al prezzo corrente. In tal caso la Compagnia Locale chiude ed è rimossa dal gioco.

Tabella 1: Panoramica sulle Compagnie Locali (per maggiori dettagli vedere l'Appendice)

Compagnia Locale:	piccola	media	grande
#	6	6	6
Rendita	5	10	20
Ignora i costi per	fiume	fiume / collina	fiume / collina / montagna
Può piazzare una tessera bordata viola	verde	verde / marrone	verde / marrone / grigio
	Può essere venduta al prezzo corrente		

IV.2 Compagnie Pubbliche (Società per Azioni)

IV.2.a Informazioni Generali

- Le azioni (Certificati Azionari) possono essere acquistate durante i Round Azionari.
- Un giocatore acquisisce parte di una Compagnia Pubblica comprandone i Certificati Azionari.
- Il primo certificato acquistabile di una compagnia è sempre il Certificato-Direttore.
- Il costo di una azione è fissato dal suo prezzo corrente. Il Certificato-Direttore vale due azioni.
- In ogni OR, i possessori di azioni ricevono i dividendi, a meno che la Compagnia non produca utili pari a zero o il Direttore decida per quel Round di non staccare dividendi ma far incassare i guadagni alla compagnia, che in tal caso li aggiunge al proprio tesoro.
- Ci sono 15 Compagnie Pubbliche nel Gioco:

IV.2.b Compagnie Minori (Ferrovie Regionali)

- 3 Certificati Azionari: 50% - 25% - 25%
- Possono operare solo con treni piccoli (rossi).
- Possono comprare e possedere solo treni piccoli.
- Possono comprare ed avere solo Compagnie Locali piccole
- Dispongono di 3 segnalini-stazione.



Tabella 2: Panoramica sulle Compagnie Minori (Ferrovie Regionali)

NOME	SIGLA	ESAGONO BASE		LOGO	STAZIONI
Eisenbahn Karlsbad – Johanngeorgenstadt	EKJ	Karlovy Vary	D 4		3
Ostrau-Friedlander Eisenbahn	OFE	Ostrava	C 25		3
Böhmische Commercialbahn	BCB	Pardubice	E 15		3
Mährische Westbahn	MW	Prerov	F 22		3
Vereinigte Böhmerwaldbahnen	VBW	Strakonice	I 9		3

IV.2.c Compagnie Medie (Ferrovie Principali)

- 4 Certificati Azionari: 40% - 20% - 20% - 20%.
- Possono operare solo con treni medi (blu, treni *plus*).
- Possono comprare ed avere treni piccoli e medi.
- Possono comprare e possedere soltanto Compagnie Locali piccole e medie.
- Dispongono di 3 segnalini-stazione.

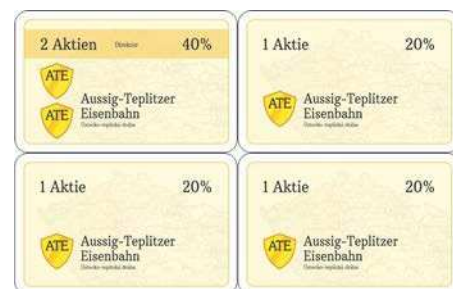


Tabella 3: Panoramica sulle Compagnie Medie (Ferrovie Principali)

NOME	SIGLA	ESAGONO BASE		LOGO	STAZIONI
Böhmische Nordbahn	BN	Praha	E 11		3
Österreichische Nordwestbahn	NWB	Praha	E 11		3
Aussig-Teplitzer Eisenbahn	ATE	Teplice	B 8		3
Buschtehrader Eisenbahn	BTE	Cheb	D 2		3
Kaiser Ferdinands-Nordbahn	KFN	Brno	G 19		3

IV.2.d Compagnie Maggiori (Ferrovie Statali)

- 9 Certificati Azionari: 20% + 8 x 10%
- Possono operare solo con treni grandi (verdi, treni tipo -e)
- Possono comprare ed avere treni piccoli, medi e grandi.
- Possono comprare e possedere qualsiasi Compagnia Locale.
- Dispongono di 2 segnalini-stazione.



Tabella 4: Compagnie Maggiori (Ferrovie Statali)

NOME	SIGLA	ESAGONO BASE		LOGO	STAZIONI
Sächsische Eisenbahn	Sx	Dresden	A 7 / B 4		2
Preußische Eisenbahn	Pr	Berlin	B 18 / A 21		2
Bayrische Staatsbahn	By	München	F2 / H4		2
kk Staatsbahn	kk	Wien	J 14 / I 17		2
Ungarische Staatsbahn	Ug	Budapest	I 23 / G 27		2

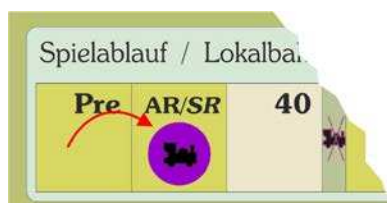
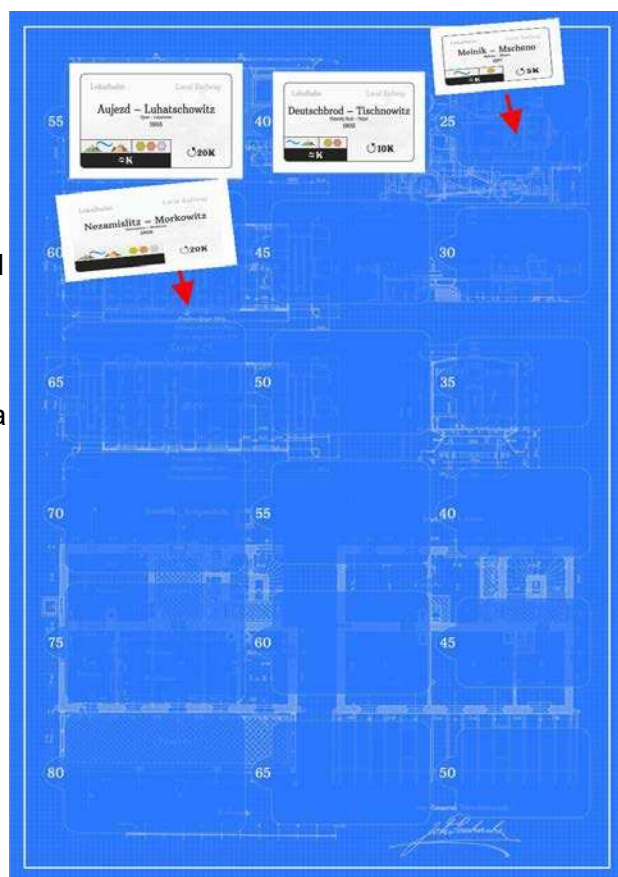
V. Il Gioco

Il gioco inizia con un Round Pre-Azionario durante il quale i giocatori acquistano le Compagnie Locali. In seguito, Round Azionari (SR) e Round Operativi (OR) si alterneranno come mostrato sul percorso "Progresso del Gioco" (i box "AR/SR" rappresentano un Round Azionario, mentre i riquadri con un numero rappresentano un Round Operativo). Il numero mostra il valore corrente di una Compagnia Locale). Il segnalino rotondo (treno) indica se il gioco si trova in uno SR o in un OR. Per i box con una locomotiva sbarrata da una croce riferirsi al cap. VII.13.

Durante uno SR, i giocatori utilizzano i propri soldi per comprare e vendere azioni delle Compagnie Pubbliche. Durante un OR, operano le Compagnie. Per ognuna di esse, il giocatore azionista di maggioranza (ovvero il Direttore) agisce per conto della stessa. Gli eventuali costi per le operazioni sono sostenuti dalla Compagnia.

VI. Round Pre-Azionario

- Piazzare le carte Compagnia Locale sulla scheda "Round Pre-Azionario".
- I giocatori – partendo dal primo – giocano dapprima in ordine crescente ed in seguito invertito.
(es. con 4 giocatori: 1-2-3-4-4-3-2-1-1-2-3-4-4-3...)
- Ogni giocatore può comprare qualsiasi Compagnia al prezzo indicato o passare.
- Tale procedura termina se tutti i giocatori passano consecutivamente o se tutte le Compagnie Locali sono state vendute. Ogni Compagnia Locale rimasta invenduta viene rimossa dal gioco.
- Un giocatore che ha passato può comprare una Compagnia Locale al suo prossimo turno (a meno che anche tutti gli altri passano in sequenza).
- Viene determinato un nuovo ordine di gioco per il primo SR. Il giocatore con **MENO** denaro prende la carta Ordine di Gioco più bassa. Il secondo giocatore con meno soldi la carta successiva e così via. I pareggi vengono così risolti: il giocatore con la priorità al turno precedente la mantiene.
- Il gioco prosegue col primo SR. Muovere il segnalino tondo che indica il progresso di gioco sul primo box "AR/SR".



VII. Round Azionari

VII.1 Informazioni Generali

- Durante uno SR i giocatori comprano e vendono azioni.
- Ogni transazione avviene tra un giocatore e la Banca.
- Le azioni si acquistano dalla Banca al prezzo corrente indicato dal segnalino della Compagnia sulla Tabella Mercato Azionario.
- Al proprio turno si possono vendere tante azioni quante si vuole (limitatamente alla lista di restrizioni riportata nella al cap. VII.6), e si può acquistare solo un certificato.
- In un turno si possono eseguire entrambe le operazioni (vendere e comprare) solo se tali azioni vengono eseguite in questo ordine (prima vendere e poi comprare).
- Un giocatore che non vuole vendere nè comprare azioni può passare.
- Nel corso di uno SR un giocatore usufruirà generalmente di più turni nei quali poter vendere e/ o comperare azioni, o passare.

VII.2 Ordine di Turno in uno SR

- Il giocatore che inizia per primo uno SR è quello con la Carta Priorità più bassa.
- A seguire opererà il giocatore con la carta successiva e così via.
- Lo SR termina quando tutti i giocatori passano in sequenza.
- Il giocatore con **PIÙ** denaro alla fine di uno SR prende la Carta Priorità più bassa . Il secondo giocatore con più denaro prende la carta successiva e così via. I pareggi vengono risolti in modo tale che chi aveva la priorità rispetto ad un altro giocatore nel vecchio ordine di gioco, la mantiene.

VII.3 Acquisto di Azioni

- Nel primo SR possono essere comprate solo azioni di Compagnie Minori.
- Le azioni delle Compagnie Medie sono disponibili appena il primo treno tipo-b viene acquistato o esportato.
- Le azioni delle Compagnie Maggiori sono disponibili appena il primo treno di tipo-d viene acquistato o esportato.
- La prima azione acquistabile di una Compagnia è sempre il Certificato-Direttore (50%,40% o 20%).
- Il giocatore che compra un Certificato -Direttore decide il Prezzo Iniziale delle azioni per quella Compagnia Pubblica . I prezzi tra cui è possibile scegliere sono riportati su un apposito riquadro sulla mappa, e sono rossi per le Compagnie Minori, blu per le Medie e verdi per le Maggiori.
- Le azioni dalla Banca vengono acquistate sempre al prezzo corrente.
- Un giocatore può acquistare azioni solo se ha il denaro sufficiente (e non ha prestiti in corso).
- In uno SR, se un giocatore ha venduto azioni di una Compagnia , non può ricomprarne nello stesso SR. Il diritto a ricomperare azioni di quella Compagnia viene riacquisito dal successivo SR.
- Vendere o comprare azioni garantisce ad un giocatore almeno un'altro Turno all'interno dello stesso SR.
- Comprare un'azione può causare un "Cambio-Direttore" (vedere "Cambio-Direttore" sotto).
- Quando viene venduto almeno il 50% di una Compagnia, essa "apre" e sarà immediatamente operativa dal prossimo OR.

VII.4 Limite di Certificati

- Nessun giocatore può avere più Certificati di quanto permesso dal Limite-Certificati.
- Le Compagnie Locali contano come un Certificato ai fini del conteggio per il Limite-Certificati.
- Un Certificato-Direttore conta come **UN** Certificato pur essendo equivalente a 2 azioni ordinarie.

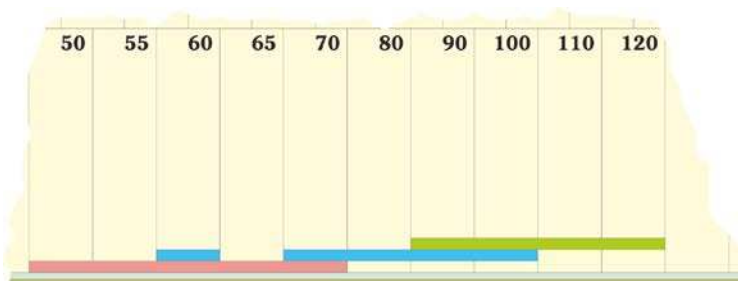
Numero di Giocatori	3	4	5	6
Limite di Certificati	14	12	10	9

- Un giocatore può detenere fino al 60% di una Compagnia Media e fino al 75% di una Minore.
- Se un giocatore eccede il Limite-Certificati a seguito della perdita della *leadership* di una Compagnia, deve, appena possibile, vendere azioni in numero sufficiente a rientrare nel Limite- Certificati.

VII.5 Inaugurazione di una Compagnia Pubblica

- Appena viene acquistato il Certificato -Direttore , l'acquirente imposta il Prezzo Iniziale di quella Compagnia . Un segnalino viene messo sulla posizione iniziale corrispondente sulla Tabella Mercato Azionario . Se tale posizione è già occupata da altri segnalini , l'ultimo segnalino viene posto sotto tutti gli altri già presenti.
- Prezzi Iniziali possibili:

- Compagnie **Minori**:
50, 55, 60, 65, 70
(marcati in rosso sulla Tabella)
- Compagnie **Medie**:
60, 70, 80, 90, 100
(marcati in blu sulla Tabella)
- Compagnie **Maggiori**:
90, 100, 110, 120
(marcati in verde sulla Tabella)



- Appena viene venduto il 50% delle azioni di una Compagnia , essa "apre" immediatamente . Il Direttore riceve lo Statuto-Compagnia e tutti i segnalini-stazione.
- La Compagnia inizia ad operare nel successivo OR. All'inizio del proprio OR, la Compagnia piazza un segnalino -stazione sul suo esagono-base. Se su questo esagono non è stata ancora costruita una ferrovia , la Compagnia può piazzarci una tessera -ferrovia come regolare azione di costruzione del suo turno . Tale azione non è obbligatoria . Se la Compagnia decide di non posare una tessera -ferrovia, la stazione viene comunque posizionata sull'esagono vuoto.

VII.5.a Capitalizzazione di una Compagnia Pubblica

- Quando una Compagnia apre , riceve un capitale iniziale pari al prezzo fissato dal Direttore moltiplicato il numero totale di azioni , incluse quelle invendute . Le Compagnie Minori ricevono quindi un capitale pari a 4 volte il prezzo iniziale , le Compagnie Medie pari a 5 e le Compagnie Maggiori pari a 10 volte il prezzo iniziale.
- Tenere il denaro della Compagnia sullo Statuto-Compagnia, ben separato dal denaro personale del Direttore.

50	55	60	65	70
100	110	120	130	140
200	220	240	260	280
60	70	80	90	100
180	210	240	270	300
300	350	400	450	500
90	100	110	120	
450	500	550	600	
900	1000	1100	1200	

VII.5.b Cambio-Direttore

- Se, a causa di vendite ed acquisti di azioni, un giocatore si trova ad avere più azioni di una Compagnia del suo attuale Direttore, avviene un Cambio-Direttore. Nessun cambio avviene viceversa nel caso in cui un giocatore ed il Direttore detengano lo stesso numero di azioni.
- Quando avviene un Cambio -Direttore , il Direttore uscente scambia il Certificato -Direttore con quello entrante , ricevendo in cambio 2 azioni ordinarie da quest'ultimo. Il nuovo Direttore prende lo Statuto -Compagnia e tutti i treni , i segnalini -stazione , le Compagnie Locali ed il denaro della Compagnia.
- Un Direttore in carica può decidere di cedere volontariamente l'incarico vendendo azioni alla Banca. Un altro giocatore deve detenere una percentuale di azioni superiore almeno al Certificato-Direttore della Compagnia (50% per una Compagnia Minore, 40% per una Media e 20% per una Maggiore). Il giocatore con più azioni di una Compagnia ne diviene Direttore e riceve il corrispondente Certificato -Direttore in cambio dell'equivalente in azioni ordinarie . Se più giocatori detengono lo stesso numero di azioni , il nuovo Direttore sarà il giocatore immediatamente successivo al vecchio Direttore nell'Ordine di Priorità corrente.

VII.6 Vendita di Azioni

- Le azioni di una Compagnia Pubblica possono essere vendute.
- Le azioni vendute ritornano nei rispettivi spazi nella Banca (non c'è *Bank Pool*).
- Il giocatore riceve dalla Banca il prezzo corrente per ogni azione venduta.
- Durante il proprio turno di uno SR un giocatore può vendere tante azioni quante ne desidera, con le seguenti restrizioni:
 - Non è possibile vendere azioni nel primo SR.
 - Non è mai possibile vendere un Certificato-Direttore alla Banca.
- Le Compagnie Locali in possesso dei giocatori non possono essere vendute durante uno SR.
- Un giocatore che vende azioni di compagnie diverse può scegliere in quale ordine venderle.
- Per i cambi di prezzo delle azioni durante uno SR vedere il cap. IX.

VIII. Round Operativi (OR)

VIII.1 Informazioni Generali

- Durante un OR, non agiscono i giocatori, bensì le Compagnie Private e quelle Pubbliche.
- Le operazioni delle Compagnie sono decise esclusivamente dai rispettivi Direttori.

VIII.2 Ordine di Turno in un OR

Innanzitutto ogni Compagnia Locale paga la propria rendita a chi la possiede (giocatore o Compagnia Pubblica), anche se è stata già sfruttata una delle sue abilità speciali.

Dopodichè operano le Compagnie , nell'ordine determinato dal prezzo delle loro azioni. La Compagnia col prezzo più alto è la prima ad operare , ed a seguire tutte le altre . In caso di parità , opera la Compagnia che ha il proprio segnalino indicatore di prezzo più in alto.

VIII.3 Ordine di Gioco per una Compagnia in un Round Operativo (OR)

Il turno di una Compagnia consiste nelle seguenti azioni, da eseguirsi nel seguente ordine:

- **Costruire** la ferrovia (*opzionale*).
 - o piazzare una (o due) tessera-ferrovia gialla *oppure*
 - o aggiornare una tessera-ferrovia già disposta sulla mappa *oppure*
 - o aggiornare un esagono pre-stampato (Praga)
- **Acquistare** e piazzare segnalini-stazione (*opzionale*).
- **Effettuare** "corse" coi propri treni per generare introiti (*obbligatorio*).
- **Calcolare** gli introiti (*obbligatorio*).
- **Acquistare** una o più Compagnie Pubbliche più piccole (*opzionale*).
- **Acquistare** treni (*opzionale* a meno che non richiesto dalla Regola VIII.10).

Addizionalmente una Compagnia Pubblica può acquistare una o più Compagnie Locali dai giocatori, può venderne alla Banca o usarne le abilità speciali in qualsiasi momento del suo turno.

VIII.4 Costruire la ferrovia

- La mappa presenta una griglia esagonale. Una Compagnia Pubblica può piazzare una tessera-ferrovia esagonale su tale griglia per costruire tratte ferroviarie che raggiungano le varie locazioni sulla mappa (le **locazioni redditizie** sono le città, le cittadine o gli esagoni rossi). Le tessere gialle possono essere piazzate su esagoni vuoti e sull'esagono E11 (Praga). Sui tre esagoni OO (colorati di giallo), non si possono piazzare tessere gialle, ma soltanto tessere verdi (disponibili nel prosieguo del gioco) con lo stesso simbolo OO.
- Nel suo primo Turno una Compagnia può piazzare fino a due tessere gialle (o aggiornarne una già esistente). In tutti i turni successivi può piazzare una sola tessera gialla o aggiornarne una.
- Si applicano le seguenti regole:
 - La prima tessera che una Compagnia deve piazzare è sul proprio esagono-base, a meno che esso non sia un esagono pre-stampato (Praga) o sia già presente una tessera.
 - Le tessere posizionate devono essere un'estensione ferroviaria connessa ad una stazione della Compagnia che non sia bloccata da stazioni di altre compagnie.
 - Su una **cittadina** (punto nero) si può piazzare soltanto una tessera con un punto nero (piccola stazione).
 - Su un esagono con **due cittadine** può essere piazzata una tessera con due punti neri (due piccole stazioni). È sufficiente che una delle due ferrovie sia connessa ad una delle proprie stazioni.
 - Su una **città** (cerchio bianco), può essere piazzata soltanto una tessera con un cerchio bianco. Alcune città hanno una "Y" e su di esse possono essere messe soltanto tessere con la "Y", che a loro volta non possono essere messe altrove. La città di Praga mostra una "P". Su di essa possono essere messe tessere "P".
 - In aree aperte è possibile piazzare solo tessere senza locazioni redditizie.
 - La prima tessera piazzata su una montagna, una collina o un fiume richiede un costo aggiuntivo, riportato sulla mappa. Il denaro è versato alla Banca dalla Compagnia che sta piazzando la tessera-ferrovia su uno di questi esagoni.
 - Nessuna tessera può essere piazzata in modo che la ferrovia punti ad un esagono fuori dalla mappa che non abbia coordinate.
 - Una ferrovia può puntare ad un esagono rosso di confine, anche se su di esso non è stata ancora posata una tessera.
 - Una tessera-ferrovia può essere costruita anche se non si connette alla ferrovia di una tessera adiacente (non fanno eccezione gli esagoni rossi).
 - Se un esagono sulla mappa presenta dei piccoli segmenti di ferrovia (vedere l'esagono Praga) tali connessioni devono essere mantenute da qualsiasi tessera ivi posizionata.

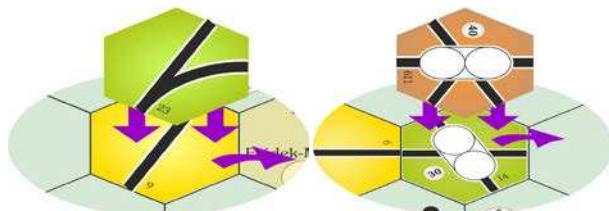


- Piazzare tessere rosse: solo le Compagnie Maggiori (Ferrovie Statali) possono piazzare il proprio esagono rosso sulla mappa. Tale operazione è suppletiva alla normale opzione di costruzione della ferrovia. In tal modo al proprio primo turno in un OR, una Compagnia Maggiore può piazzare fino a tre tessere -ferrovia-. Gli esagoni rossi riservati sui quali non vengono posate tessere rimangono vuoti per il resto del gioco.

VIII.5 Aggiornare una Tessera

Invece di piazzare una o due tessere gialle, una Compagnia ha la facoltà di aggiornare una tessera già piazzata o un esagono pre-stampato.

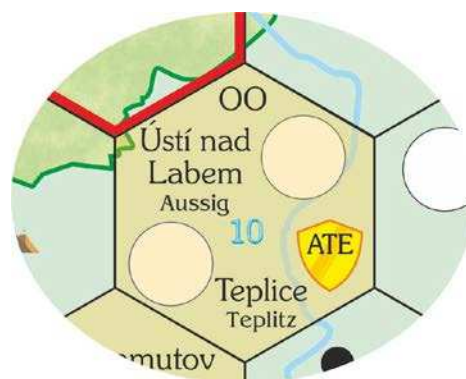
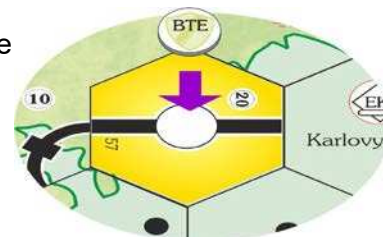
- Le tessere **gialle** sono aggiornate dalle **verdi**.
- Le tessere **verdi** sono aggiornate dalle **marroni**.
- Le tessere **marroni** sono aggiornate dalle **grigie**.
- Le tessere **verdi** sono disponibili dall'acquisto o dall'esportazione del primo treno tipo-d.
- Le tessere **marroni** sono disponibili dall'acquisto o dall'esportazione del primo treno tipo-g.
- Le tessere **grigie** sono disponibili dall'acquisto o dall'esportazione del primo treno tipo-i.
- Le tessere **bordate di viola** non possono essere piazzate se non sfruttando l'abilità speciale delle Compagnie Locali. Esse possono essere aggiornate da tessere non bordate di viola da qualsiasi Compagnia. Un aggiornamento con una tessera bordata di viola può essere eseguito solamente fruendo dell'abilità speciale di una Compagnia Locale posseduta dalla Compagnia Pubblica che sta eseguendo l'aggiornamento.
- Una Compagnia può aggiornare una tessera solo se, dopo l'aggiornamento, la ferrovia risultante sia connessa ad una propria stazione e non sia bloccata da stazioni di altre Compagnie (non è necessario che tutte le nuove ferrovie risultanti possano essere utilizzabili dalla Compagnia).
- Ferrovie esistenti non possono essere interrotte o sparire a seguito di un aggiornamento.
- Le tessere senza locazioni redditizie possono essere aggiornate soltanto con tessere a loro volta senza locazioni redditizie. Tessere con locazioni redditizie possono essere aggiornate a patto che l'*upgrade* mantenga tali locazioni. Le nuove locazioni redditizie risultanti da un aggiornamento devono essere dello stesso tipo delle precedenti, e la tessera di aggiornamento deve mantenere tutte le connessioni pre-esistenti all'*upgrade* stesso.
- È possibile che, a seguito dell'aggiornamento di una tessera-città, la stessa si ingrandisca, offrendo spazi aggiuntivi per altri segnalini-stazione.
- Finché vi sia uno spazio vuoto su una tessera-città, qualsiasi compagnia può costruire ferrovie che attraversino tale città allo scopo di posare successive tessere o aggiornarne.
- Le tessere sostituite a seguito di un aggiornamento tornano disponibili all'uso.
- La prima tessera piazzata su un esagono giallo OO dev'essere una tessera verde OO. Tale operazione viene considerata come un aggiornamento.
- La Compagnia ATE, che parte su un esagono OO, può quindi piazzare una sola tessera al suo primo Turno Operativo. Se, viceversa, tale esagono sia stato già posizionato, la ATE può normalmente piazzare due tessere gialle o fare l'aggiornamento di una tessera.
- Non vi sono costi per aggiornare una tessera, a prescindere dal tipo di terreno ove essa si trovi.
- Consultare la "Tabella degli Aggiornamenti" per le combinazioni di aggiornamento consentite.



VIII.6 Costruire una Stazione

Quando una Compagnia piazza uno dei suoi segnalini su uno spazio vuoto tondo in una città, tale spazio diviene una stazione della Compagnia. Le stazioni hanno le seguenti finalità:

- Ogni tratta percorribile da una Compagnia deve contemplare una propria stazione.
 - Una città pienamente occupata da stazioni può essere attraversata solo dalle Compagnie proprietarie di una di tali stazioni (le altre Compagnie possono soltanto far iniziare o terminare una propria tratta da questa città).
 - Una Compagnia può piazzare una tessera o una stazione solo su un segmento di ferrovia connesso ad una sua stazione.
- Una Compagnia deve piazzare la sua prima stazione nell'esagono-base all'inizio del suo primo OR. Questa prima stazione è gratuita.
 - Durante il proprio Turno di un OR, una Compagnia può piazzare un segnalino in una città per creare una stazione. Ciò può essere fatto in aggiunta al piazzamento della stazione-base.
 - La prima stazione aggiuntiva costa 40 K. Ogni ulteriore stazione ha un costo di 100 K.
 - Una compagnia non può piazzare più di una stazione su un singolo esagono.
 - Una compagnia può piazzare una nuova stazione (oltre alla stazione -base) soltanto se esiste una connessione non bloccata tra la città sede della nuova stazione ed una propria stazione pre- esistente . La connessione può essere di qualsiasi lunghezza, ma non può includere inversioni.
 - Se su una città vi è la stazione -base di una Compagnia che non è ancora operativa , le altre Compagnie vi possono stabilire una propria stazione solo se, a seguito di tale evenienza , rimane almeno uno spazio vuoto per l'eventuale collocazione della stazione-base in questione.
 - Per la ATE, che parte da due città (tessera OO), valgono le seguenti regole aggiuntive:
 - Se la tessera sul suo esagono -base è stata già aggiornata ad una verde ma non marrone , può scegliere su quale delle due città posizionare la propria stazione-base.
 - Finchè la ATE non posiziona la propria stazione-base, nessuna Compagnia può costruire proprie stazioni in questo esagono.



VIII.7 Operare con i Treni

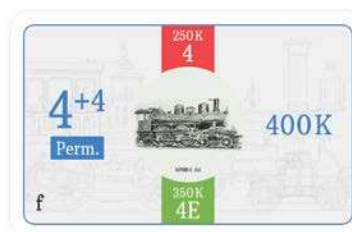
Ogni treno delle Compagnie può eseguire una singola tratta durante il proprio Turno di un OR, per generare introiti.

- Una tratta consiste in un percorso che collega almeno due locazioni redditizie connesse tra loro da un tratto di ferrovia.
- Ogni tratta deve toccare almeno una delle stazioni della Compagnia, che può essere ubicata in un qualsiasi punto lungo il percorso.
- Il numero di locazioni redditizie in una tratta non può eccedere il raggio del treno che la percorre. I treni sono dei seguenti tipi:
 - **Treni Normali** (treni piccoli per le Compagnie Minori, rossi)
 - possono viaggiare per un numero di locazioni redditizie pari al massimo al numero riportato sulla carta -treno . La lunghezza totale in termini di tessere della tratta ferroviaria è ininfluyente . Questi treni non possono saltare nessuna locazione redditizia lungo il percorso.



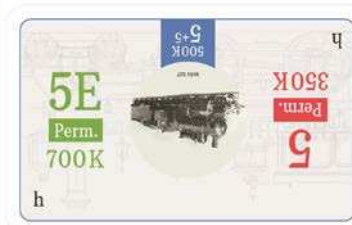
- **Treni-Plus** (treni medi per Compagnie Medie, blu)

possono viaggiare per un numero totale di locazioni redditizie pari al numero riportato sulla carta -treno, con la restrizione che il numero massimo di città e/o tessere rosse è rappresentato dal primo numero (numero grande). Ad esempio, un treno 3+3 può toccare al massimo 6 locazioni redditizie, delle quali non più di 3 possono essere città o tessere rosse. Come per i treni normali, la lunghezza della tratta in termini di tessere percorse non è rilevante.



- **Treni-E** (treni grandi per Compagnie Maggiori, verdi)

possono viaggiare per un massimo di locazioni redditizie pari al numero riportato sulla carta-treno. La lunghezza della tratta percorsa è influente. Possono essere saltate quante cittadine (e solo cittadine!) si vuole lungo la tratta; le locazioni saltate non contano ai fini del totale di locazioni redditizie toccate dalla tratta.



- Un treno non può passare sulla stessa locazione redditizia (incluse le tessere rosse) più di una volta all'interno di una singola tratta, ma può passare su due locazioni diverse sulla stessa tessera. Inoltre, è permesso passare su entrambe le città di una tessera grigia OO, ma non è consentito effettuare una tratta da Praga a Praga (nemmeno se su Praga fosse stata posata una tessera gialla o verde, o se non fosse stata posata alcuna tessera).
- Una tessera rossa conta come una città ai fini del conteggio delle locazioni redditizie toccate da una tratta.
- Le tessere rosse sono necessariamente terminali di una tratta.
- Una tratta può iniziare e/o finire in una città nella quale la Compagnia non ha una stazione e su cui non vi sono spazi vuoti per piazzare altre stazioni, ma la tratta non può attraversare "città bloccate".
- Una tratta può attraversare una città che non sia bloccata da stazioni di altre Compagnie.
- Una tratta non può passare sullo stesso segmento di ferrovia più di una volta (a prescindere dalla dimensione del segmento, per quanto piccola possa essere). È invece permesso usare segmenti diversi di ferrovia contenuti su una stessa tessera.
- Un treno che entra in una città o in una cittadina attraverso un segmento di ferrovia può uscirne attraverso un'altro.
- Se una Compagnia possiede più di un treno, ognuno di essi deve percorrere una tratta completamente separata. Le rotte possono tuttavia arrivare o intersecarsi in una locazione redditizia attraverso l'uso di diversi segmenti di ferrovia. Uno scambio, ad esempio su una tessera verde, può essere usato soltanto da un treno in ogni singolo turno, perché le due tratte convergono nello stesso segmento.

VIII.8 Calcolare gli Introiti

I guadagni generati da un treno si calcolano sommando tutti i valori presenti sulle locazioni redditizie attraversate o raggiunte in una tratta (escluse le locazioni redditizie saltate dai treni di tipo-E). Le entrate totali di una Compagnia sono date dalla somma degli introiti generati dalle tratte percorse da tutti i propri treni.

La rendita di ogni locazione redditizia è stampata sulla corrispondente tessera o esagono. Le tessere rosse hanno valori differenti in funzione della Fase di gioco corrente. Il primo valore si applica dalla Fase A alla C (giallo), il secondo dalla Fase D alla F (verde), il terzo dalla Fase G alla H (marrone) ed il quarto dalla Fase I alla J (grigio). La rendita addizionale di +50 K è applicabile soltanto alla Compagnia Maggiore che detiene la propria stazione-base sull'esagono rosso.

Le Compagnie devono operare coi propri treni in modo che ognuno di essi percorra la tratta più redditizia, per generare il massimo dei guadagni ottenibili in ogni turno di un OR. Il totale dei ricavi viene indicato dall'apposito segnalino della Compagnia sulla Tabella degli Introiti.

La Tabella degli Introiti si trova sulla mappa. Essa tiene traccia degli introiti prodotti da una Compagnia nel suo OR (valore diviso per 10, equivalente al dividendo per ogni azione al 10%).

Il Direttore della Compagnia incassa gli introiti dalla Banca. Successivamente, decide come utilizzarli.

Il Direttore pertanto è il solo che può decidere se distribuire gli introiti della Compagnia agli azionisti sotto forma di dividendi o se farli incassare alla tesoreria della Compagnia. Dato che il Direttore è sempre anche l'azionista di maggioranza della Compagnia, è chiaro che ha interesse a staccare i dividendi al fine di aumentare la propria ricchezza personale. Ad ogni modo, a volte le Compagnie hanno bisogno di denaro liquido per costruire ferrovie, fare acquisizioni di altre Compagnie, comperare Compagnie Locali dai giocatori ed acquistare nuovi treni.

	1	2	3	4	5	6	BN	8	9
0	16	17	18	ATE	20	21	22	23	24
49	50	OFE	52	53	54	SX	56	57	58
84	85	86	87	88	89	90	91	92	93



Esempi per il calcolo degli introiti (partendo dal presupposto che il Gioco si trovi nella Fase marrone):

La BCB opera con un treno tipo-2 da F ad H ed incassa 50 K.

Inoltre fa viaggiare un treno tipo-3 da H ad M passando da L ed incassa 90 K.

La BN opera con treno-plus tipo 3+3: la tratta GIJKLM le procura 170 K.

La NWB esegue una corsa con un treno-plus tipo 4+4 train: tratta ABC per sole 50 K.

La PR effettua una corsa con un treno tipo-E, evitando di farlo sostare nelle cittadine, meno remunerative delle città grandi: la tratta MJHF le frutta 190 K.

Staccare Dividendi

- Quando una Compagnia stacca dei dividendi, i giocatori ricevono una parte degli introiti della Compagnia in funzione della percentuale di azioni che detengono. Se vi sono azioni invendute in Banca, il dividendo rimane a quest'ultima.
- Il dividendo è sempre arrotondato per eccesso in favore dell'azionista. Per esempio: se il guadagno totale di una Compagnia è di 110 K, il detentore del 25% in azioni riceve 28 K. Un giocatore che possiede due azioni al 25% riceve esattamente il 50% dell'importo, ovvero 55 K. Nel caso in cui il Direttore possieda, oltre al Certificato-Direttore, anche un'azione ordinaria, riceverebbe il 50% più il 25% degli introiti, incassando quindi 83 K. A fianco uno specchietto riepilogativo di ausilio al calcolo.
- Se una Compagnia paga un dividendo superiore a zero, il prezzo della sua azione sale. Il segnalino sulla Tabella

Σ	25%	75%	Σ	25%	75%
50	13	38	160	40	120
60	15	45	170	43	128
70	18	53	180	45	135
80	20	60	190	48	143
90	23	68	200	50	150
100	25	75	210	53	158
110	28	83	220	55	165
120	30	90	230	58	173
130	33	98	240	60	180
140	35	105	250	63	188
150	38	113	260	65	195

Mercato Azionario si sposta di uno spazio verso destra per le Compagnie Minori e Medie, di due spazi per le Compagnie Maggiori. Se il segnalino si trova già alla fine della riga rimane fermo.

- Un segnalino che si sposta in uno spazio già occupato viene messo sotto quelli già presenti.

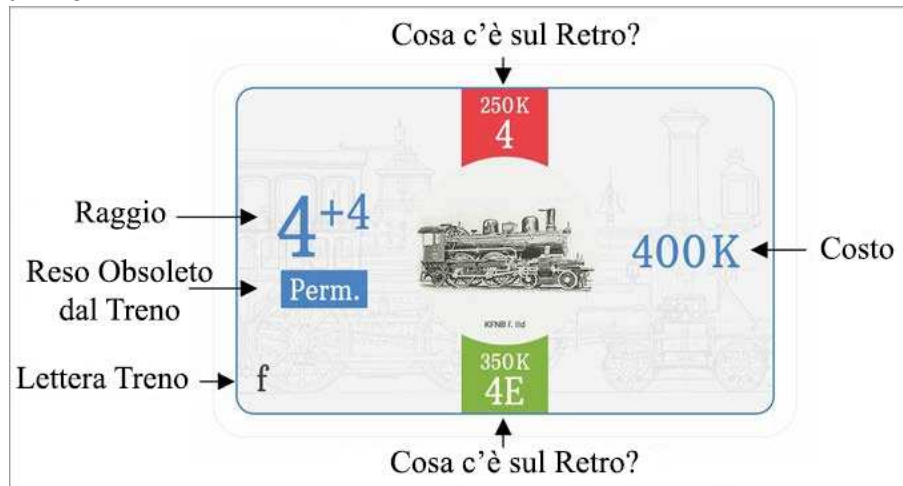
Trattenere gli Introiti nella Tesoreria della Compagnia

- Il Direttore può decidere di lasciare tutti gli introiti della Compagnia nella tesoreria della stessa. In tal caso, oppure se i dividendi dovessero essere pari a zero, il prezzo dell'azione della Compagnia scende. Il segnalino sulla Tabella Mercato Azionario muove di uno spazio verso sinistra. Se esso è già nel margine sinistro della riga, rimane fermo.
- Un segnalino che muove in uno spazio già occupato da altri segnalini viene messo sotto a questi ultimi.

VIII.9 Acquisizione di una Compagnia più Piccola

- Dopo aver fatto operare i propri treni, e prima dell'eventuale acquisto di nuovi treni, può avvenire l'acquisto di una o più Compagnie di dimensioni inferiori (entrambi i Direttori devono essere concordi nell'eseguire tale operazione). Se vengono eseguite più acquisizioni in un OR, si deve portare a termine una di esse prima di iniziare la successiva.
- Tutte le azioni della Compagnia Acquisita possedute dai giocatori ricevono un compenso. Le azioni nella Banca non vengono viceversa pagate.
- Il Direttore della Compagnia Acquirente annuncia il prezzo di acquisto della Compagnia Acquisita, che dev'essere tra il 50% ed il 150% del prezzo corrente delle sue azioni. Se il Direttore della Compagnia Acquisita è concorde, l'acquisizione avviene.
- Il prezzo annunciato è pagato ad ogni possessore di azioni della Compagnia Acquisita in denaro liquido, prelevato dalle casse della Compagnia Acquirente. Se il denaro nella Compagnia Acquirente non è sufficiente, la transazione non va a buon fine (il denaro nelle casse della Compagnia Acquisita non può essere utilizzato in questo frangente).
- La Compagnia Acquirente riceve dalla Compagnia Acquisita: tutto il denaro, tutte le Compagnie Locali ed i segnalini stazione non piazzati. Tali segnalini possono essere usati come stazioni aggiuntive, piazzabili al costo di 100 K ognuna. Le stazioni sulla mappa rimangono al loro posto e sono convertite in stazioni della Compagnia Acquirente (eccezione: se entrambe le Compagnie hanno segnalini-stazione nello stesso esagono, uno di essi dev'essere rimosso e posto sullo Statuto - Compagnia. Potrà essere piazzato in seguito al costo usuale di 100 K). Piazzare lo Statuto della Compagnia Acquisita al fianco di quello della Compagnia Acquirente, ad indicare che è avvenuta una fusione.
- I treni acquisiti possono essere mantenuti o mandati volontariamente in obsolescenza.
- Ogni treno acquisito può essere convertito nel treno più grande indicato sulla carta stessa ruotandola o voltandola. In tal caso la Compagnia Acquirente paga la differenza tra il nuovo treno ed il vecchio alla Banca, nel caso ve ne sia. Se il prezzo del nuovo treno è identico o inferiore al vecchio, non avvengono pagamenti né risarcimenti.
- La decisione di trasformare o mandare in obsolescenza volontaria un treno acquisito dev'essere presa immediatamente nel momento in cui si conclude una fusione e non è possibile eseguire tale operazione in seguito.
- Il segnalino indicatore di prezzo della Compagnia Acquisita viene rimosso dalla Tabella Mercato Azionario. Tutte le azioni vengono rimosse dal gioco subito dopo essere state pagate.
- NOTA: a differenza di altri giochi 18xx, non è necessario tenere traccia delle connessioni tra le Compagnie interessate da una fusione.

VIII.10 Acquisto di Treni



Ogni Compagnia Pubblica deve possedere un treno alla fine del suo OR (almeno un treno rosso per le Compagnie Minori, uno blu per le Medie ed uno verde per le Maggiori). Tale requisito resta valido anche se la Compagnia non disponesse di una tratta valida percorribile.

L'acquisto di nuovi treni avviene come ultima operazione alla fine del turno della Compagnia, per cui un treno non può essere utilizzato nel turno in cui viene acquistato. L'acquisto di un treno può provocare un Cambio-Fase (vedere "Cambi di Fase").

Si applicano le seguenti regole:

- Il numero massimo di treni che ogni Compagnia può avere è regolato dal "Limite-Treni", ed esso dipende dalla Fase corrente di gioco e dalla dimensione della Compagnia.
- Una Compagnia che possiede già il numero massimo di treni consentito **non può acquistarne uno nuovo**, nemmeno se tale operazione provocasse l'obsolescenza di uno o più dei suoi treni.
- La sola eccezione a questa regola si applica nel raro caso in cui un Cambio -Fase genera una situazione per la quale una Compagnia si trova al Limite -Treni, ma con nessuno di essi col quale poter operare. In tal caso, la Compagnia può ed è obbligata ad acquistare un treno, restituendone uno dei propri e collocandolo nel *Train Pool*, senza alcun risarcimento.
- I nuovi treni sono acquistati dalla Banca al prezzo d'acquisto stampato sulla carta-treno.
- I nuovi treni devono essere acquistati in ordine crescente.
- Le Compagnie possono acquistare anche treni dalle altre Compagnie, se entrambi i Direttori sono concordi, ma soltanto dopo l'acquisto del primo treno tipo-b. Il prezzo è negoziabile, ma dev' essere reso pubblico e non inferiore a 1 K.
 - L'acquisto di un treno da un'altra Compagnia avviene durante il turno della Compagnia che lo acquista. Una Compagnia può solo acquistare treni durante il proprio turno, non venderne.
- I treni non possono mai essere rivenduti alla Banca.
- Non possono mai essere provocate volontariamente obsolescenze dei treni. L'obsolescenza avviene soltanto durante un Cambio-Fase (eccezione: regola VII.9 - Acquisizione di una Compagnia più piccola).
- Una Compagnia può detenere treni più piccoli (con l'intenzione, ad esempio, di venderli ad un'altra Compagnia). Inoltre, ogni Compagnia deve possedere almeno un treno (anche se non dispone di una tratta legale percorribile).

VIII.11 Regime Finanziario di Emergenza

- Se una Compagnia è costretta ad acquistare un treno e non dispone del denaro sufficiente per farlo, allora entra in Regime Finanziario di Emergenza: il Direttore deve intervenire con le proprie finanze private, pagando l'eventuale disavanzo col proprio denaro liquido e/o richiedendo un prestito.

- Se sono disponibili treni di diverso tipo, è il Direttore che decide quale acquistare.
 - Un treno può essere acquistato soltanto dalla Banca o dal *Train Pool*, ma non da un'altra Compagnia.
 - Il Direttore non può acquistare un treno supplementare per la Compagnia col proprio denaro privato, né può volontariamente lasciare denaro nelle sue casse. La Compagnia, dopo un'operazione di acquisto treno in Regime Finanziario di Emergenza, deve avere una cassa liquida vuota, ovvero non può avere nemmeno una singola K residua nella propria disponibilità.
 - Se un Direttore non ha abbastanza denaro liquido per ripianare il debito della Compagnia, deve prendere in prestito dalla Banca la differenza. In tal caso viene applicata una penale *una tantum* pari al 100% dell'importo preso in prestito, da decurtare al giocatore al termine della partita. La penale non dev'essere mai restituita alla Banca durante il gioco. Non vi sono ulteriori penali oltre a quella *una tantum*.
 - Un giocatore che abbia un debito aperto nei confronti della Banca non può acquistare azioni nel successivo SR a meno che il debito (NON la penale di interesse *una tantum*) non sia stato già completamente estinto. La restituzione del denaro alla Banca può essere eseguita in qualsiasi momento durante lo SR, e come detto se un giocatore in debito verso la Banca vuole acquistare azioni deve necessariamente azzerarlo prima di poterlo fare.
 - Eventuali debiti non ripianati (così come la penale di interesse *una tantum*) vengono sottratti dall'assetto del giocatore moroso alla fine del gioco.
- NOTA: diversamente da altri giochi della serie 18xx, in 18CZ, un Direttore che si trovi a dover intervenire in un Regime Finanziario di Emergenza non può vendere le proprie azioni per aumentare la liquidità, bensì, se non ha abbastanza denaro per ripianare i debiti della Compagnia, è costretto a richiedere un prestito alla Banca.

VIII.12 Cambi di Fase

L'inizio di una nuova Fase è determinato dalla vendita o dall'esportazione (Regola VIII.13) del primo treno di un nuovo tipo. Ogni Fase ha le proprie peculiarità e limitazioni:

- Fase **A** (all'inizio del primo Round Operativo)
 - Sono disponibili le tessere gialle.
 - Il Limite-Treni per le Compagnie è pari a 3.
- Fase **B** (con l'acquisto del primo treno tipo-b)
 - È consentito acquistare treni dalle altre Compagnie.
 - È consentito acquistare le Compagnie Locali.
 - Si possono acquistare azioni delle Compagnie Medie.
- Fase **C** (con l'acquisto del primo treno tipo-c)
 - Nessun cambio.
- Fase **D** (con la vendita del primo treno tipo-d)
 - Sono disponibili le tessere verdi.
 - Il valore degli esagoni rossi è quello verde.
 - Si possono acquistare azioni di Compagnie Maggiori.
- Fase **E** (con la vendita del primo treno tipo-e)
 - Se viene venduto un treno tipo-4 (in questa o in una Fase successiva), scartare tutti i treni tipo-2.
 - Il Limite-Treni per le Compagnie Minori è ridotto a 2.
- Fase **F** (con la vendita del primo treno tipo-f)
 - Se viene venduto il primo treno tipo-4+4 (in questa o in una Fase successiva), scartare tutti i 2+2.
 - Il Limite-Treni per le Compagnie Medie è ridotto a 2.
- Fase **G** (con la vendita del primo treno tipo-g)
 - Sono disponibili le tessere marroni.
 - Il valore degli esagoni rossi è quello marrone.

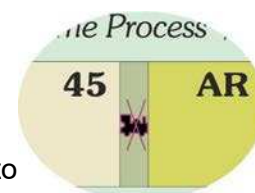
- Se viene venduto un treno tipo-5 (in questa o in una Fase successiva), scartare tutti i treni tipo -3 (e tutti i tipo-2 se non già fatto).
- Fase **H** (con la vendita del primo treno tipo-h)
 - Se viene venduto un treno tipo-5+5 (in questa o in una Fase successiva), scartare tutti i treni tipo-3+3 (e tutti i tipo-2+2 se non già fatto).
 - Il Limite-Treni per le Compagnie Minori è ridotto a 1.
- Fase **I** (con la vendita del primo treno tipo-i)
 - Sono disponibili le tessere grigie.
 - Il valore degli esagoni rossi è il grigio.
 - Se viene venduto il primo treno tipo-6E (in questa o in una Fase successiva), scartare tutti i treni 3E
 - Il Limite-Treni per le Compagnie Medie è ridotto ad 1.
- Fase **J** (con la vendita del primo treno tipo-j)
 - Se viene venduto un treno tipo-8E (in questa o in una Fase successiva), scartare tutti i treni tipo-4E (e tutti i treni tipo-3E se non già successo).
 - Il Limite-Treni per le Compagnie Maggiori è ridotto a 2.

Obsolescenza e scarto dei treni

- L'acquisto di un treno manda in obsolescenza solo i treni dello stesso tipo. Treni rossi rendono obsoleti treni rossi, treni blu i blu e così via.
Esempio: se un treno-e è acquistato come treno tipo-4, vanno in obsolescenza i treni tipo -2. Se il treno-e è acquistato come treno tipo-3+3 o come treno tipo-3E, nessun treno va in obsolescenza.
- Quando un treno è esportato al termine di un set di OR, manda in obsolescenza tutti i treni indicati sulla carta-treno. *Ad esempio, se il treno esportato è un treno tipo-h, scartare tutti i treni che andrebbero scartati con la vendita di un treno rosso tipo-5, un treno blu tipo-5+5 ed un treno verde tipo-5E.*
- I treni in eccesso rispetto al Limite-Treni variato da un Cambio-Fase vanno restituiti alla Banca senza alcun risarcimento e messi nel *Train Pool*, e divengono nuovamente disponibili per il ri-acquisto.

VIII.13 Un Treno viene rimosso dal Gioco

Alla fine di un set di OR la carta-treno in cima alla pila dei treni disponibili viene rimossa dal gioco, a simulare l'esportazione di un treno all'estero. Ciò è rappresentato dalla locomotiva sbarrata da una croce sulla Tabella Progresso di Gioco.



IX. Cambi di Prezzo delle Azioni

IX.1 Informazioni Generali

Il prezzo delle azioni di una Compagnia è registrato sulla Tabella Mercato Azionario.

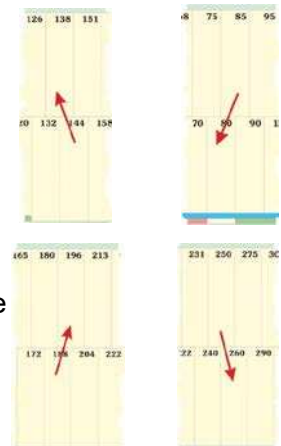
IX.2 In un Round Operativo (OR)

- Se una Compagnia stacca dei dividendi ai propri azionisti, il prezzo aumenta di **uno** spazio verso destra per le Compagnie Minori e Medie, di **due** spazi verso destra per le Compagnie Maggiori. Se il segnalino indicatore di prezzo si trova già alla fine della riga verso destra, non si muove.

- Se non vengono pagati dividendi (nel caso in cui una Compagnia non produca utili o decida di trattenerli nelle proprie casse), il prezzo scende di uno spazio verso sinistra. Se il segnalino indicatore di prezzo si trova già nel margine sinistro, il segnalino non si muove.

IX.3 In un Round Azionario (SR)

- Se vengono vendute azioni di una Compagnia il prezzo si muove di uno spazio diagonalmente in su o in giù verso sinistra, a prescindere dal numero di azioni vendute. Se il prezzo è già nel quadrante "40" il prezzo non subisce variazioni.
- Se alla fine di uno SR tutte le azioni di una Compagnia sono nelle mani dei giocatori (*soldout*), il prezzo aumenta spostandosi di uno spazio diagonalmente in su o in giù verso destra. Se il prezzo è già nel quadrante "370" il prezzo non subisce variazioni.



Le regole seguenti si applicano per tutti i movimenti: un segnalino che muove in uno spazio già occupato da altri segnalini, viene posto sotto tutti quelli già presenti nel riquadro.

X. Fine del Gioco

X.1 Informazioni Generali

- Quando l'indicatore di progresso del gioco raggiunge l'ultimo riquadro sull'apposita Tabella (120), viene eseguito l'ultimo OR, al termine del quale la partita si conclude.

Spielende / End of Game →			
AR/SR	100	110	120

X.2 Calcolo Finale

- Gli assetti delle Compagnie, ovvero il capitale ed i treni, non hanno alcuna rilevanza ai fini del calcolo finale.
- Le Compagnie Locali nelle disponibilità dei giocatori rendono agli stessi il loro prezzo corrente (120 K). In aggiunta, i giocatori contano il proprio denaro liquido, aggiungendolo al contro-valore delle azioni in loro possesso, e restituiscono le somme relative agli eventuali prestiti contratti e le penali di interesse ad essi correlati.
- Il giocatore più ricco vince la partita.

XI. Varianti

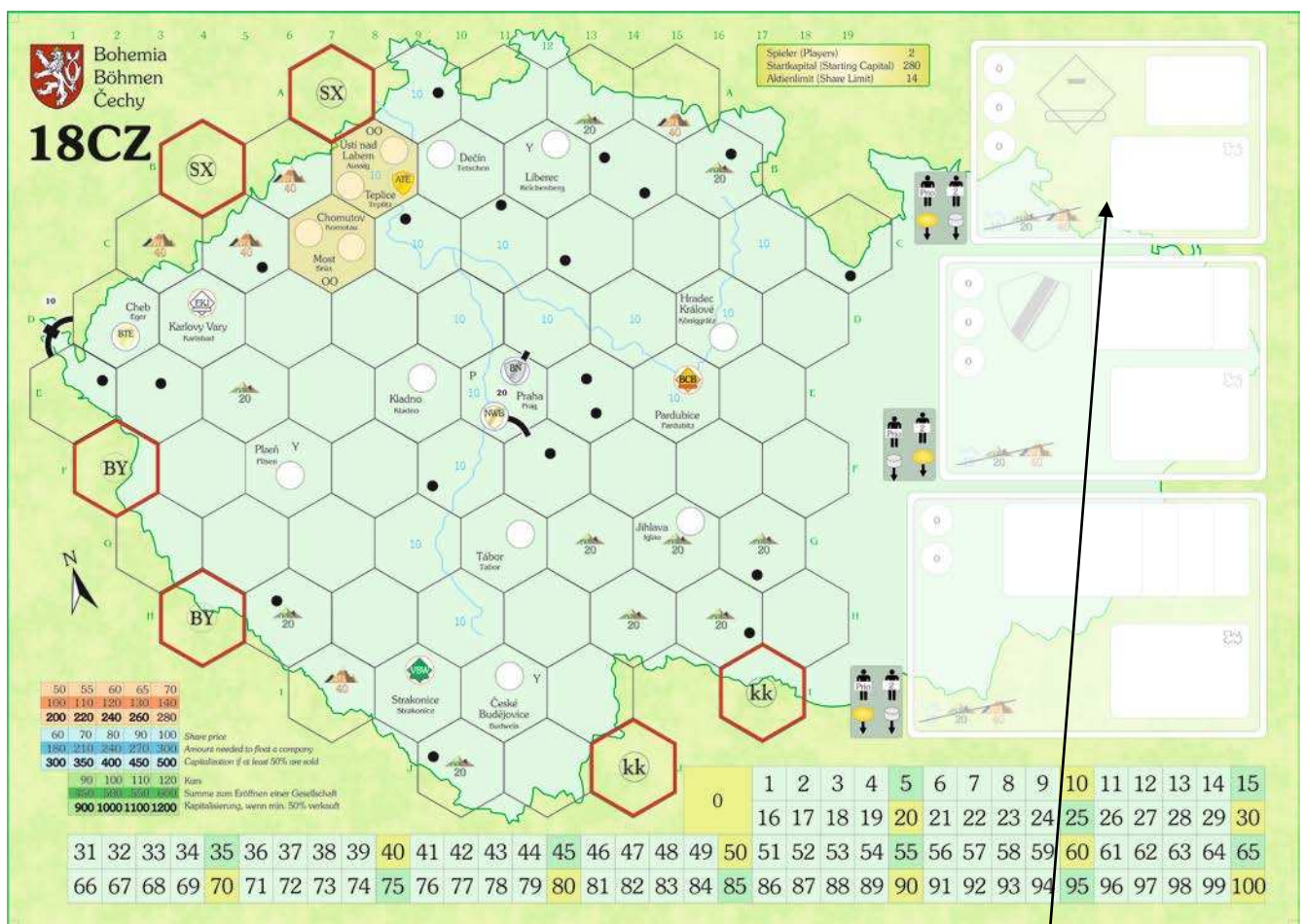
XI.1 Variante Boemia (2 Giocatori)

Usare la mappa “Boemia” (sul retro della mappa di gioco *standard*). Questa variante è solo per 2 giocatori. Tutte le regole di 18CZ sono valide eccetto le seguenti eccezioni:

Entrambi i giocatori iniziano il gioco con 280 K. Il Limite-Certificati è di 14. Eliminare 5 Compagnie: **OFE**, **MW**, **KFN**, **PR**, **Ug**. Entrano in gioco soltanto 9 Compagnie Locali, 3 per ogni tipo, da collocare nelle posizioni in alto della Tabella Pre-Round Azionario.

C'è un terzo giocatore di nome Vaclav.

- Vaclav gioca con 3 Compagnie, una Minore, una Media ed una Maggiore. Gli spazi per collocarne gli Statuti sono pre-stampati sul lato destro della mappa.



- Prima dell'inizio del gioco Vaclav riceve il Certificato-Direttore di una Compagnia Minore scelta randomicamente. Mettere questo certificato sullo spazio predisposto sulla mappa. In aggiunta, la Compagnia riceve la prima carta-treno disponibile ed in cima al mazzo dei treni disponibili. Questa Compagnia è operativa già dal primo OR.
- Nel momento in cui viene venduto o esportato il primo treno tipo-b Vaclav riceve il 60% di una Compagnia Media scelta a caso. Le azioni vengono messe sugli spazi pre-stampati della mappa. La Compagnia riceve immediatamente il primo treno disponibile del tipo che può utilizzare, ed inizia ad essere operativa dal successivo OR.

- Nel momento in cui il primo treno tipo-d viene venduto o esportato, Vaclav riceve il 50% in azioni di una Compagnia Maggiore scelta a caso. Queste azioni sono poste sugli appositi spazi pre-stampati sulla mappa. La Compagnia riceve immediatamente il primo treno disponibile del tipo con cui può operare, ed inizia a farlo dal successivo OR.
- Le Compagnie di Vaclav entrano nel Mercato Azionario sempre al prezzo più basso possibile (Minori: 50, Medie: 60, Maggiori: 90) e non hanno disponibilità di denaro.

Ordine di Gioco per una Compagnia di Vaclav in un Round Operativo (OR)

- Piazzare tessere-ferrovia: il giocatore con la Priorità decide per la Compagnia Minore e per la Maggiore dove e come posizionare la tessera. L'altro giocatore decide per la Compagnia Media. Le Compagnie di Vaclav non pagano costi aggiuntivi di costruzione su esagoni di fiumi, colline e montagne.
- Piazzare stazioni: il giocatore con la Priorità decide per la Compagnia Media se piazzare o meno una stazione. L'altro giocatore decide per la Compagnia Minore e per quella Maggiore. Per le Compagnie di Vaclav il piazzamento di segnalini-stazione non comporta alcun costo.
- Far viaggiare i treni: le Compagnie di Vaclav fanno viaggiare i propri treni per incassare il massimo possibile. I cambi di prezzo sono regolamentati normalmente.
- Comprare treni: le Compagnie di Vaclav non acquistano treni durante il proprio turno, ma ne ricevono uno alla fine di ogni set di OR (in ordine dalla Compagnia Minore alla Maggiore). Questa operazione avviene in automatico senza alcun pagamento. Il treno sostituito viene rimosso dal gioco. Le Compagnie di Vaclav possono possedere sempre soltanto 1 treno.

I giocatori possono detenere fino al 70% di una Compagnia Maggiore.

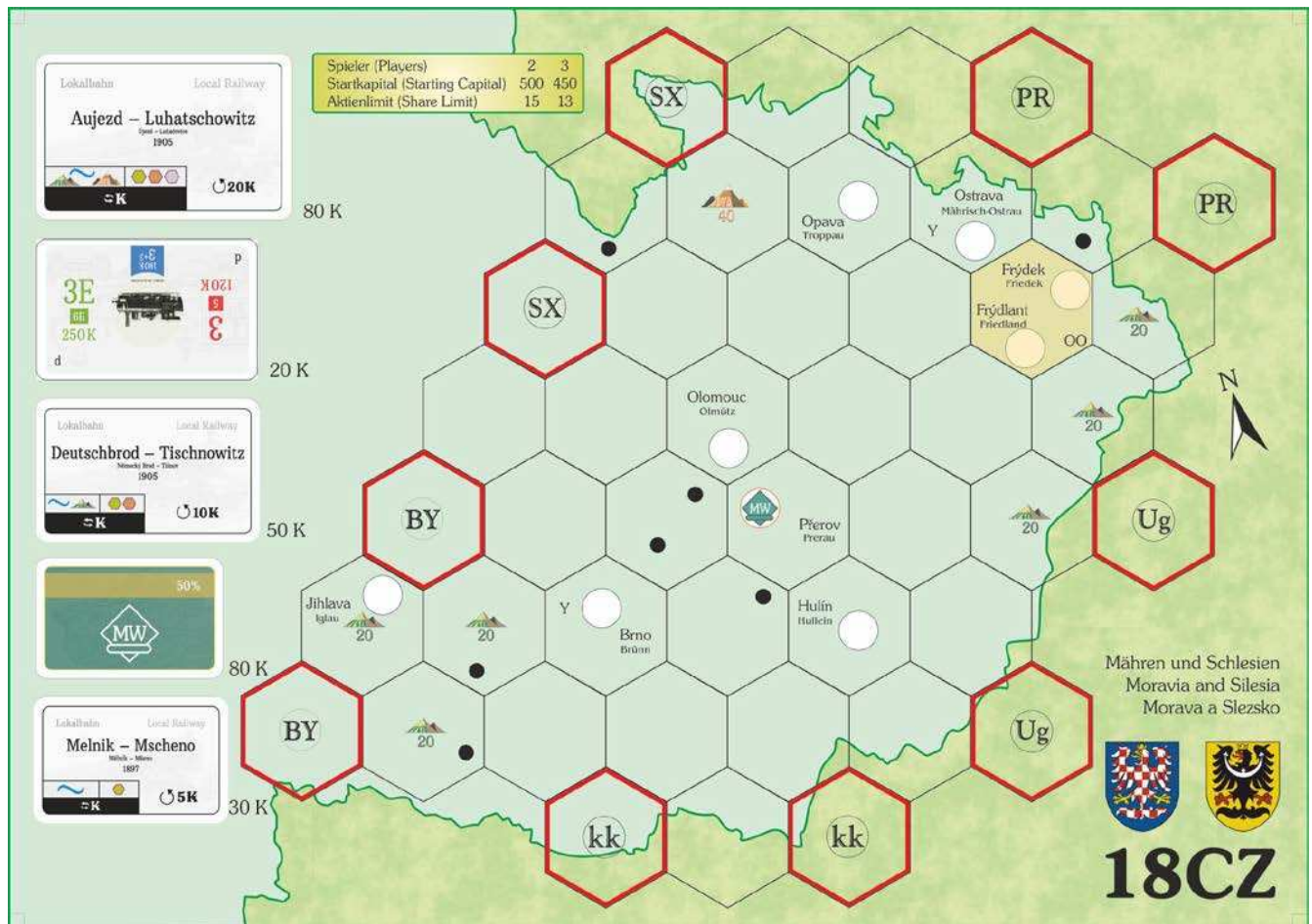
Nota: come nel gioco standard, il giocatore con meno denaro alla fine del Round Pre-Azionario prende la carta-Priorità col valore più basso. In seguito, dopo la fine di ogni SR, tale carta andrà al giocatore con più denaro.

X1.2 Variante Moravia-Slesia (2 – 3 giocatori)

Usare la mappa “Moravia-Slesia”. Tutte le regole di 18CZ sono valide eccetto le seguenti:

Numero di Giocatori	Capitale Iniziale	Limite-Certificati
2	K 500	15
3	K 450	13

- Sono disponibili 5 Compagnie Maggiori. In partite a 2 giocatori eliminarne una a caso.
- Ogni Compagnia dispone di una stazione-base e due stazioni aggiuntive, la prima delle quali ha un costo di 40 K e la seconda di 100 K.
- Un giocatore può detenere fino al 70% di una Compagnia.
- Ci sono solo 5 tipi di treni, 3 rossi (2, 3 e 4) e due treni blu (4+4 e 5+5). Questi sono i soli treni utilizzabili dalle Compagnie. Il numero di treni disponibili per ogni tipo è riportato sulla Tabella sotto.



Tipo		Costo	Numero Giocatori		Tessere	Commenti
			2	3		
a+b	2	70	5	6		Limite-Treni: 4
d	3	120	4	5		È consentito acquistare treni dalle Compagnie. Le Compagnie possono comprare le Locali.
e	4	250	3	3		Tutti i treni tipo-2 si scartano
g	4+4	400	2	3		Le Compagnie Private chiudono Limite-Treni: 3
j	5+5	500	∞	∞		Tutti i treni tipo-3 si scartano. Limite-Treni: 2

- I treni 4 + 4 e 5 + 5 aggiungono tutti i *bonus* tessera rossa (cioè massimo due per treno), gli altri treni no.
- I prezzi possibili di partenza delle azioni sono quelli marcati in rosso (50 - 70).
- Quando vengono staccati dividendi, il prezzo delle azioni sale solo di uno spazio.

Round Pre-Azionario:

- Disporre le 5 Compagnie Private come indicato dagli spazi pre-stampati sulla mappa.

- Al proprio turno un giocatore sceglie una delle Compagnie Private e dà inizio all'asta. L'offerta minima è riportata sulla mappa. Il giocatore di turno inizia con la prima offerta o passa. Gli altri giocatori in ordine di Priorità a loro volta possono fare un'offerta o passare finché nessun giocatore intenda effettuare un'offerta. Il vincitore dell'asta si aggiudica la Compagnia Privata e paga l'importo offerto alla Banca. A questo punto si ripete la procedura da capo, con la scelta di una Compagnia Privata da mettere all'asta.
- Il giocatore #1 inizia la prima asta. Il giocatore #2 la seconda e così via.
- Se non viene acquistata almeno una Compagnia Privata, il gioco finisce. Il giocatore #1 vince.
- Ogni offerta deve superare la precedente di 5 K o più.
- Una volta che ha passato, un giocatore non può più effettuare offerte prima della messa all'asta di una nuova Compagnia Privata.
- Se tutte le Compagnie Private sono state vendute o se nessun giocatore desidera acquistare le rimanenti, il Round Pre -Azionario si conclude. Tutte le Compagnie Private non acquistate sono eliminate dal gioco, che prosegue col primo SR.
- Muovere il segnalino indicatore progresso del gioco sul riquadro AR/SR alla sinistra del riquadro "50".



Carte Private:

- Il possessore della carta-treno tipo-3E può, nel momento in cui sta operando una sua Compagnia, assegnarglielo. Il treno tipo-3E non conta ai fini del Limite -Treni, e può usare gli stessi binari già utilizzati da altri treni della Compagnia. Il treno tipo-3E può saltare le cittadine ed aggiunge tutti i *bonus* di un esagono rosso. Il guadagno di questo treno viene sommato alle rendite delle altre tratte, e dopo essere stato utilizzato viene scartato. Non è considerato un treno a tutti gli effetti, quindi non può adempiere all'obbligo di possedere almeno un treno.
- In questa variante la *Mährische Westbahn* (MW) funge da Compagnia Privata. Il suo possessore piazza un segnalino-stazione sull'esagono-base. La MW non dispone di ulteriori segnalini-stazione. All'inizio di ogni OR, nel momento in cui le Compagnie Private pagano, la MW può costruire o aggiornare una tessera sul proprio esagono-base se disponibile. Dopodiché la MW paga al suo proprietario il valore riportato sulla tessera presente sul suo esagono (ad esempio, se sull'esagono-base della MW è presente una tessera verde, la MW paga 30 K al suo possessore).
La MW può essere venduta ad una Compagnia Pubblica ad un costo compreso tra 1 K ed il prezzo attuale delle Compagnie Locali. In tal caso la MW chiude immediatamente, e la stazione rimane di proprietà della Compagnia Pubblica che la ha acquistata.
- Le 3 Compagnie Locali funzionano in modo *standard* come in 18CZ.

XII. Appendice

XII.1 Compagnie Locali Piccole:

Compagnia Locale	Místní dráha	Data
Plan - Tachau	<i>Planá – Tachov</i>	16 Gennaio 1895
Melnik – Mscheno	<i>Mělník – Mšeno</i>	22 Giugno 1897
Zwittau – Politschka	<i>Svitavy – Polička</i>	16 Ottobre 1897
Wolframs – Teltsch	<i>Kostelec – Telč</i>	13 Agosto 1898
Strakonice – Blatna – Bresnitz	<i>Strakonice – Blatná – Březnice</i>	11 Giugno 1899
Martinitz – Rochlitz	<i>Martinice v Krkonoších – Rokytnice</i>	7 Dicembre 1899

XII.2 Compagnie Locali Medie:

Compagnia Locale	Místní dráha	Data
Raudnitz – Kmetnowes	<i>Roudnice – Kmetiněves</i>	2 Novembre 1900
Schweißing – Hayd	<i>Svojšín – Bor</i>	20 Settembre 1903
Deutschbrod – Tischnowitz	<i>Německý Brod – Tišnov</i>	23 Giugno 1905
Troppau – Grätz	<i>Opava – Hradec nad Moravicí</i>	28 Giugno 1905
Hannsdorf – Mährisch Altstadt	<i>Hanušovice – Staré Město</i>	4 Ottobre 1905
Friedland - Bila	<i>Frýdlant – Bílá</i>	16 Agosto 1908

XII.3 Compagnie Locali Grandi:

Compagnia Locale	Místní dráha	Data
Aujezd – Luhatschowitz	<i>Újezd – Luhačovice</i>	12 Ottobre 1905
Neuhaus – Wobratín	<i>Jindřichův Hradec – Obrataň</i>	24 Dicembre 1906
Opočno – Dobruschka	<i>Opočno – Dobruška</i>	1 Novembre 1908
Wekelsdorf – Parschnitz – Trautenau	<i>Teplice – Poříčí – Trutnov</i>	24 Settembre 1908
Nezamislitz – Morkowitz	<i>Nezamyslice – Morkovice</i>	30 Novembre 1909
Taus – Tachau	<i>Domažlice – Tachov</i>	1 Agosto 1910

XII.4 Panoramica sulle Compagnie Locali

Compagnia Locale:	piccole	medie	grandi
#	6	6	6
Rendita	5	10	20
Ignorano i costi su	fiume	fiume / collina	fiume / collina / montagna
Tessera bordata di viola aggiuntiva	verde	verde / marrone	verde / marrone / grigio
	Possono essere vendute al prezzo corrente		

XII.5 Compagnie Minori (Ferrovie Regionali):

Nome	SIGLA	Esagono-Base		Simbolo	Stazioni
Eisenbahn Karlsbad – Johanngeorgenstadt	EKJ	Karlovy Vary	D 4		3
Ostrau-Friedlander Eisenbahn	OFE	Ostrava	C 25		3
Böhmische Commercialbahn	BCB	Pardubice	E 15		3
Mährische Westbahn	MW	Prerov	F 22		3
Vereinigte Böhmerwaldbahnen	VBW	Strakonice	I 9		3

XII.6 Compagnie Medie (Ferrovie Principali):

Nome	SIGLA	Esagono-Base		LOGO	Stazioni
Böhmische Nordbahn	BN	Praha	E 11		3
Österreichische Nordwestbahn	NWB	Praha	E 11		3
Aussig-Teplitzer Eisenbahn	ATE	Teplice	B 8		3
Buschtehrader Eisenbahn	BTE	Cheb	D 2		3
Kaiser Ferdinands-Nordbahn	KFN	Brno	G 19		3

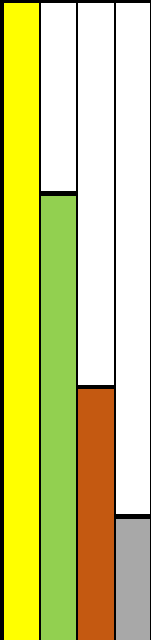
XII.7 Compagnie Maggiori (Ferrovie Statali):

Nome	SIGLA	Esagono-Base		LOGO	Stazioni
Sächsische Eisenbahn	Sx	Dresden	A 7 / B 4		2
Preußische Eisenbahn	Pr	Berlin	B 18 / A 21		2
Bayrische Staatsbahn	By	München	F2 / H4		2
kk Staatsbahn	kk	Wien	J 14 / I 17		2
Ungarische Staatsbahn	Ug	Budapest	I 23 / G 27		2

XII.8 Capitale Iniziale e Limite-Certificati

Numero di Giocatori	3	4	5	6
Capitale Iniziale	380	300	250	210
Limite-Certificati	14	12	10	9

XII.9 Fasi di Gioco

<i>Tipo</i>				<i>Costo</i>	<i>Costo</i>	<i>Costo</i>	<i>#</i>	<i>Tessere</i>	<i>Limite-Treni</i>
a	2			70			5		3 / - / -
b	2	2+2		70	80		4		3 / 3 / -
c	3	2+2		120	80		4		3 / 3 / -
d	3	3+3	3E	120	180	250	4		3 / 3 / 3
e	4	3+3	3E	250	180	250	4		2 / 3 / 3
f	4	4+4	4E	250	400	350	4		2 / 2 / 3
g	5	4+4	4E	350	400	350	4		2 / 2 / 3
h	5	5+5	5E	350	500	700	2		1 / 2 / 3
i	5	5+5	6E	350	500	800	2		1 / 1 / 3
j	5	5+5	8E	350	500	1000	x		1 / 1 / 2

© Leonhard Orgler Marzo 2017
 www.lonny.at
 Leonhard.Orgler@gmail.com



Progetto e Sviluppo: Leonhard Orgler
 Produzione: Fox in the Box
 Illustrazioni e Grafica: David Hanáček, Petr Štich, Leonhard Orgler

Ringraziamenti Speciali a: David Hanáček, Ronald Novicky, Eric Brosius, Sascha Kreindl, Steve Thomas, Andreas Trieb, Richard Rühl, Uwe Gemming, Adam Romoth, Franz Hrdlicka, Kaweh Kristof, Beda Wiegmann, Thomas Kranewitter, Matthias Mahr and especially in memoriam Helmut Jagsch.

Traduzione Italiana del manuale a cura di Paolo DI LEO - picchio772@alice.it