

Un gioco di Harry Wu per 3-5 persone a partire da 12 anni

Germania alla metà del XIX secolo

La popolarità delle locomotive a vapore dette "cavalli d'acciaio" culminò con un vero e proprio boom dei trasporti: solo nel periodo compreso fra il 1832 ed il 1872 vennero fondate oltre 200 diverse società ferroviarie, che diedero ben presto vita ad una fitta rete in forte crescita.

German Railways è la prima parte della Iron Horse Collection, che vi farà rivivere lo sviluppo di otto delle principali società di questo periodo, che contribuirono all'unione degli Stati tedeschi in un unico grande impero.

GERMAN RAILWAYS

Preußische Ostbahn



Materiale

- 1 tabellone



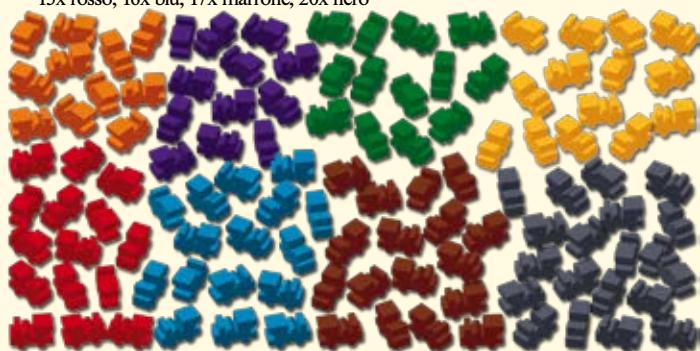
- 24 azioni
3 per ciascuna società.



- Denaro
Monete con i valori 1, 5, 25 e 100 talleri.



- 118 locomotive
Nei colori delle società.
11x arancio, 12x viola, 13x verde, 14x giallo,
15x rosso, 16x blu, 17x marrone, 20x nero



- 25 pedine della sequenza dei giocatori
5 per giocatore, nei colori dei giocatori.



- 5 segnalini del reddito
1 per giocatore, nei colori dei giocatori.



- 8 pedine delle società
Nei colori delle società ferroviarie da posizionare sul misuratore del reddito.



- 1 sacchetto di stoffa
dal quale vengono pescate le pedine per definire la sequenza dei giocatori.



- 1 regolamento

Organizzazione del gioco

Porre il tabellone al centro del tavolo.

Per ciascuna società viene posizionata una locomotiva sulla casella di partenza corrispondente. Le locomotive restanti e le azioni di tutte le società vengono posizionate sulle caselle corrispondenti sul bordo del tabellone.

Le pedine delle società vengono posizionate sulle caselle colorate del misuratore del reddito. Indicano il reddito di partenza delle società.

Ciascun giocatore pone il proprio segnalino del reddito sulla casella "0" della scala corrispondente.

Ciascun giocatore sceglie una serie di pedine della sequenza e il segnalino del reddito nel colore corrispondente.

Nota: Il colore delle pedine della sequenza e quello delle società ferroviarie non sono collegati fra loro. Chi ad es. prende le pedine della sequenza rossa, non controlla automaticamente la società ferroviaria rossa.

Attenzione: Non appena il reddito di un giocatore supera i 50 talleri, il segnalino del reddito viene girato sul lato "+50".

In un primo momento le pedine della sequenza vengono messe da parte.

Un giocatore funge da banchiere e distribuisce ai giocatori complessivamente 120 talleri di capitale iniziale. A seconda del numero di partecipante ciascuno riceve:

Se si gioca in tre: 40 talleri

Se si gioca in quattro: 30 talleri

Se si gioca in cinque: 24 talleri

Società ferroviarie

Costo della costruzione di una linea

Casella pianura

Casella città

Casella collina

Casella montagna

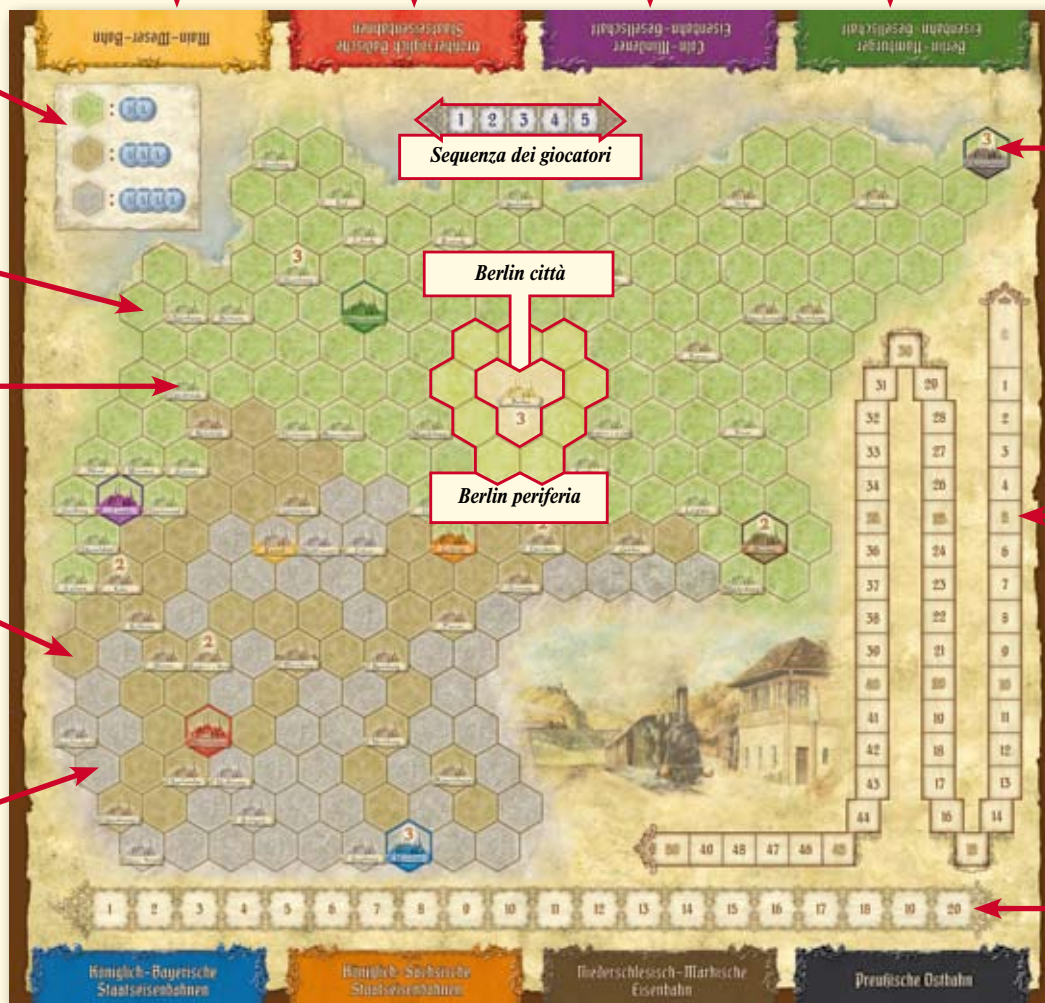
Sequenza dei giocatori

Casella di partenza

Berlin città
Berlin periferia

Misuratore del reddito dei giocatori

Misuratore del reddito delle società ferroviarie



Società ferroviarie

Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare, tutte le società ferroviarie mettono all'asta 1 azione in questa sequenza:

Preußische Ostbahn • Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn • Königlich-Sächsische Staatseisenbahnen • Königlich-Bayerische Staatseisenbahnen • Main-Weser-Bahn • Großherzoglich Badische Staatseisenbahnen • Cöln-Mindener Eisenbahn-Gesellschaft • Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft

Ogni società ferroviaria offre particolari vantaggi di cui i giocatori possono avvalersi. Per uno schema delle proprietà vedere pagina 8 delle istruzioni.

Alla prima asta il primo offerente sarà il banchiere. L'offerta minima per ogni azione è di 1 tallero. Il primo giocatore potrà proporre almeno l'offerta minima oppure passare. Successivamente ogni giocatore a turno, in senso orario, farà un'offerta superiore a quella precedente o passerà.

Chi passa, esce dall'asta in corso. Si procede finché non passano tutti i giocatori eccetto uno. Il giocatore che ha fatto l'offerta più elevata paga l'importo alla società ferroviaria corrispondente (il denaro viene posto sul margine del tabellone) e riceve in cambio l'azione, che posizionerà scoperta davanti a sé.

Se per l'azione non vengono fatte offerte, il primo offerente la riceverà gratuitamente.

Il giocatore che ha ricevuto l'azione diviene l'offerente iniziale nell'asta successiva. Le aste procedono con la stessa modalità.

Una volta messe all'asta tutte le prime 8 azioni, inizia il gioco.

Scopo del gioco

I giocatori sono investitori che tentano di trarre elevati profitti con le molte società ferroviarie emergenti del tempo.

Con il loro denaro acquistano all'asta azioni per influire sullo sviluppo delle società e trarre profitto dai dividendi.

Ogni società ferroviaria realizza un reddito che viene completamente distribuito fra gli azionisti (giocatori) nella fase di suddivisione dei dividendi.

Il reddito di una società aumenta grazie al collegamento di nuove caselle città alla rete ferroviaria.

Il capitale necessario viene reperito dalle società ferroviaria mediante la vendita di azioni ai giocatori.

Il giocatore che investe in modo astuto e fa crescere le società giuste potrà godere dei dividendi più elevati. Alla fine vince il giocatore che avrà guadagnato più denaro.

Svolgimento del gioco

German Railways si svolge in diverse manche.

All'inizio di ciascuna manche i giocatori stabiliscono la sequenza di gioco. Quindi, a partire dal primo giocatore, ciascuno sceglie un'azione.

- Astensione
- Vendita all'asta di un'azione
- Costruzione di una linea

Dopo che tutti i giocatori hanno svolto un'azione in base alla sequenza di gioco, inizia una nuova manche.

Nota: Dopo l'azione di costruzione di una linea si può passare alla fase di distribuzione dei dividendi.

Definizione della sequenza di gioco

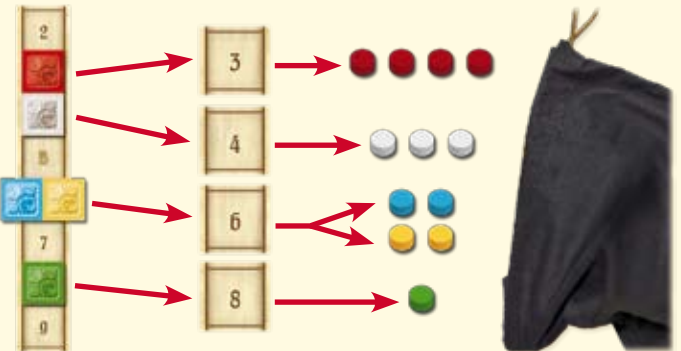
Ciascun giocatore definisce il proprio reddito e pone il segnalino del reddito sulla casella corrispondente della relativa scala. Il reddito di un giocatore corrisponde alla somma del valore delle sue azioni.



Susanna (verde) possiede un'azione della Preußische Ostbahn (valore 5 talleri) ed un'azione della Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn (valore 3 talleri). Pone pertanto il segnalino del reddito sulla casella 8 della scala.

Il giocatore con il reddito più elevato pone nel sacchetto 1 pedina; quello con il secondo reddito più elevato ne pone 2; quello con il terzo reddito più elevato 3 ecc.

Quando due o più giocatori hanno lo stesso reddito, pongono nel sacchetto il numero di pedine della sequenza stabilito.



Il reddito di Susanna (verde) è di 8 talleri, Giorgio (blu) e Serena (giallo) hanno un reddito di 6 talleri ciascuno, Fabio (bianco) ha un reddito di 4 talleri ed Enrico (rosso) di 3. Susanna pone nel sacchetto 1 pedina della sequenza di gioco, Giorgio e Serena 2 ciascuno, Fabio 3 ed Enrico 4.

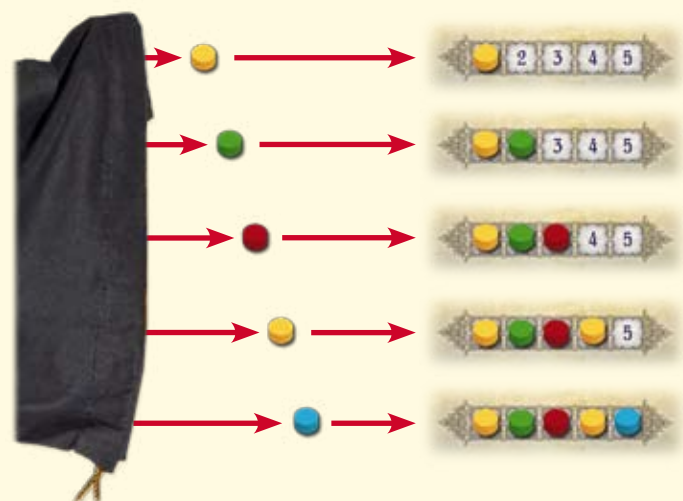
Agitare il sacchetto. Viene quindi estratto casualmente un numero di pedine pari a quello dei giocatori. La prima pedina estratta viene posta sulla casella "1" della scala della sequenza dei giocatori, la seconda sulla casella "2", la terza pedina sulla casella "3" e così via.

Inizia il giocatore la cui pedina è sulla casella "1"; seguirà il giocatore sulla casella "2" ecc.

Nota: In questo modo può accadere che in una manche un giocatore giochi più volte.

Le pedine rimaste nel sacchetto vengono restituite ai giocatori.

Una volta terminato il proprio turno, il giocatore riprende la propria pedina della sequenza di gioco.



Anzitutto viene estratta una delle due pedine di Serena (giallo). Pone la prima pedina sulla casella 1 della scala. Quindi viene pescata la pedina di Susanna (verde), che la pone sulla casella 2 della scala. Seguono una pedina di Enrico (rosso), un'altra pedina di Serena ed una di Giorgio (blu). Sebbene Fabio (bianco) abbia inserito nel sacchetto tre delle sue pedine, non potrà svolgere il proprio turno in questa manche. Serena, invece, potrà, in base alla sequenza stabilita, svolgere immediatamente due turni in questa manche.

Attenzione: Quando si gioca con German Railways per le prime volte, per imparare i meccanismi del gioco, è possibile utilizzare il seguente metodo alternativo per definire la sequenza:

Indipendentemente dal reddito, ciascun giocatore mette nel sacchetto esattamente 1 pedina della sequenza di gioco. Quindi, le pedine, come già descritto, vengono estratte dal sacchetto e distribuite sulla scala della sequenza dei giocatori.

Svolgimento di un'azione

Il giocatore di turno sceglie ed esegue una delle seguenti azioni:

- Astensione
- Vendita all'asta di un'azione
- Costruzione di una linea

Le operazioni nel dettaglio

■ Astensione

Chi si astiene passa il turno.

■ Vendita all'asta di un'azione

Se un giocatore ha optato per l'azione Vendita all'asta di un'azione, mette all'asta un'azione non ancora venduta di proprietà di una delle società a sua scelta.

Attenzione: La terza azione di ciascuna società potrà essere messa all'asta solo dopo che sono entrate in circolazione 2 azioni di tutte e 8 le società.

Il giocatore da inizio al giro di offerte, con un minimo di 1 tallero oppure passa (da non confondere con l'azione Astensione!).

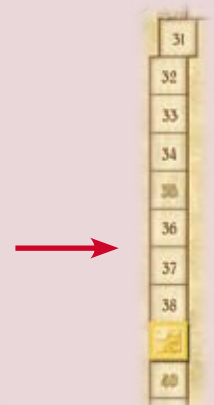
Il gioco si svolge esattamente come nell'asta di partenza: si procede in senso orario, e a turno ciascun giocatore farà la sua offerta, che dovrà essere superiore a quella precedente, o passerà. Chi ha passato non potrà più intervenire nella vendita all'asta in corso. Si procede finché non passano tutti i giocatori eccetto uno.

Il giocatore che non ha passato si aggiudica l'azione e paga alla società l'importo offerto. Riceve quindi l'azione e la pone davanti a sé scoperta. Dopodiché aumenta il proprio reddito sulla scala corrispondente in base al valore corrente dell'azione appena acquistata.

Se tutti i giocatori passano, l'azione non viene aggiudicata.

Nota: Non sempre è vantaggioso acquistare all'asta un'azione al prezzo più basso possibile. Solo il denaro che proviene dalla vendita consente alle società ferroviarie di potenziare la propria rete ferroviaria e quindi aumentare il reddito (e di conseguenza anche i dividendi per l'azione!).

Valore: 8 talleri



Serena acquista all'asta un'azione della Preußische Ostbahn. La Preußische Ostbahn ha un reddito di 8 talleri. Serena sposta pertanto il segnalino del reddito da 31 a 39 talleri.

■ Costruzione di una linea

Il giocatore può potenziare la rete ferroviaria di una società ferroviaria di cui possiede almeno un'azione:

La rete ferroviaria può essere potenziata fino ad un massimo di 3 caselle. Su ciascuna casella ampliata il giocatore pone una locomotiva di questa società.

Tutte le caselle della rete ferroviaria di una società devono essere collegate con la casella iniziale mediante le relative locomotive (linee).

- Su ciascuna casella città è possibile posizionare locomotive di tutte le società.
- Sulle caselle pianura, montagna, collina e Berlin periferia può essere posizionata una sola locomotiva, le altre società non potranno costruirvi.
- Ciascuna società può inoltre costruire nell'intera periferia di Berlin solo una volta.

Nota: L'intero territorio della città di Berlin va considerato come una casella città unica.



Casella città



Casella pianura



Casella montagna



Casella collina



Berlin periferia



Berlin città

Costo

Se una casella viene occupata con una locomotiva, la società corrispondente deve farsi carico del costo versando l'importo alla banca dalla propria cassa (denaro contante sul margine del tabellone).

In alto a sinistra sul tabellone è presente uno schema del costo dei territori.

Caselle città: Nelle caselle città, la prima società a costruire una linea si fa carico del relativo costo. La seconda società che costruisce una linea paga il normale costo più 1 tallero la terza società il normale costo più 2 talleri ecc. Le spese di collegamento ammontano ad 1 tallero in più per ogni società qui presente.

Nota: Una società potrà spendere solo il denaro che effettivamente possiede - il giocatore non può utilizzare il proprio denaro. Tenere separato il denaro delle società da quello dei giocatori!



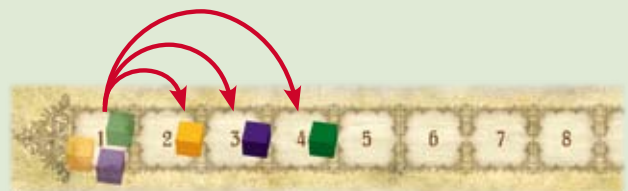
Susanna amplia la rete della Main-Weser-Bahn. Decide di costruire sulla casella montagna verso Halle e pone sulla casella della montagna e su quella della città di Halle una locomotiva gialla. La casella montagna costa 4 talleri, la casella città costa 2 talleri più 1 tallero per la locomotiva presente color arancio. Quindi, Susanna versa complessivamente alla banca 7 talleri. Il denaro proviene completamente dalla cassa della Main-Weser-Bahn.

Aumento del reddito della società ferroviaria

Quando un giocatore pone una locomotiva su una casella città, il reddito della relativa società aumenta. La maggior parte delle città aumentano il reddito di una società di 1 tallero, alcune di un importo maggiore. Tale importo è indicato in rosso nella casella.

L'aumento viene immediatamente riportato sulla scala del reddito della società.

Allo stesso tempo anche la posizione del segnalino del reddito dei giocatori viene immediatamente aggiornata in base al numero di azioni di questa società in possesso di ciascuno.



Bamberg e Köln aumentano il reddito della società di 2 e Hamburg di 3. I segnalini del reddito vengono spostati di conseguenza.

Fase di distribuzione dei dividendi

Completata la costruzione delle linee e aumentato il reddito della società e dei giocatori, è necessario verificare se la società è collegata direttamente ad un'altra con cui prima non sussisteva alcun collegamento.

In tal caso i dividendi vengono pagati dalla banca.

Per ogni azione in loro possesso i giocatori ricevono un dividendo. L'importo dei dividendi viene calcolato in base al reddito corrente della società sulla scala del reddito. Il denaro viene pagato ai giocatori dalla banca.

Pagamenti particolari

La società che ha realizzato il nuovo collegamento diretto (o i collegamenti diretti), versa ai soci un importo pari al doppio dei dividendi, indipendentemente dal fatto che siano stati creati o meno nuovi collegamenti diretti.

Attenzione: Se una società si unisce ad un'altra con cui è già collegata mediante una o più linee, non vengono pagati i dividendi.

Non contano i collegamenti indiretti mediante altre società!



La Preußische Ostbahn costruisce a Posen, collegandosi direttamente alla Ferrovia alla Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn, con cui finora non era collegata. Vengono ora versati dividendi.



La Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft collega Berlin, Wittenberge, Hamburg, Lübeck e Kiel. Il reddito delle società è pari a 9 talleri. Susanna possiede 2 azioni della Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft. Riceve pertanto dalla banca 18 talleri (2 x 9 talleri).

Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena all'atto della Definizione della sequenza di gioco ogni società risulta collegata direttamente ad almeno altre due società o quando tutti i giocatori concordano che questa operazione non è più possibile.

Nota: Nella maggior parte dei casi, per decidere è sufficiente un rapido sguardo alle locomotive ancora presenti delle società.

Ciascun giocatore conta il denaro in suo possesso. Vince chi ha guadagnato più denaro.

In caso di parità i giocatori in questione vincono a pari merito.

Attenzione: Ai fini della vittoria le azioni non hanno alcun valore.

Caratteristiche delle società

Ogni società presenta particolari caratteristiche basate su fatti storici:

Preußische Ostbahn

La **Preußische Ostbahn** – società molto efficiente del tempo – può realizzare fino a 4 linee.

Città di partenza: Königsberg, pianura

Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn

La **Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn** trasportava nel passato ingenti quantitativi di carbone ed era pertanto dotata di supporti logistici per l'approvvigionamento di energia funzionante. Non paga spese di collegamento nelle caselle delle città (se qui si trovano già 1 o più altre società).

Città di partenza: Breslau, pianura

Königlich-Sächsische Staatseisenbahnen

Le **Königlich-Sächsischen Staatseisenbahnen** sono state una delle prime società ferroviarie in Germania e avviarono l'attività in vari ambiti operativi. Al massimo possono costruire 2 linee.

Città di partenza: Leipzig, pianura

Königlich-Bayerische Staatseisenbahnen

Le **Königlich-Bayerischen Staatseisenbahnen** vennero fondate relativamente tardi. Grazie all'elevata professionalità degli ingegneri operanti al loro interno, riuscirono tuttavia ad espandersi in modo considerevole, imparando dagli errori delle altre società. Per ciascuna casella della linea pagano 1 tallero in meno.

Città di partenza: München, casella montagna

Main-Weser-Bahn

La **Main-Weser-Bahn** disponeva di una lobby estremamente influente nell'economia locale. Riscuote il doppio del denaro dalla città con il reddito più elevato nella rete rispetto alle altre società.

Esempio: La Main-Weser-Bahn pone anzitutto una locomotiva per Kassel; una casella città con un guadagno pari a 1. Per la Main-Weser-Bahn ne risulta un reddito pari a 2. Successivamente, la Main-Weser-Bahn pone una locomotiva verso Frankfurt am Main, il cui valore è pari a 2. Il reddito della società viene ora aumentato di 3 – di 4 per il valore doppio di Frankfurt, da cui tuttavia 1 deve essere detratto dal valore finora doppio di Mühlhausen.

Città di partenza: Kassel, casella montagna

Großherzoglich Badische Staatseisenbahnen

Le **Großherzoglich Badischen Staatseisenbahnen** erano a suo tempo protette benevolmente e promosse finanziariamente dal Granducato. Per ciascuna linea una linea interterritoriale (di 3 possibili) è gratuita. Berlin periferia viene considerata un territorio interterritoriale unico; Berlin città viene considerata territorio urbano unico.

Città di partenza: Mannheim, casella collina

Cöln-Mindener Eisenbahn-Gesellschaft

La **Cöln-Mindener Eisenbahn-Gesellschaft** era una società privata orientata all'aspetto economico-finanziario e fortemente concentrata sul pagamento dei dividendi – la realizzazione della rete era di secondaria importanza. Per la realizzazione della linea può versare un massimo di 5 talleri.

Città di partenza: Essen, pianura

Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft

La **Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft** presentava già nel nome una condizione dello Statuto: non versa dividendi prima di aver collegato Berlin ed Hamburg con una linea propria.

Città di partenza: Wittenberge, pianura