

1865 SARDINIA

Sunto del regolamento in italiano; Versione regole originali E

Attenzione: il regolamento originale va comunque letto. Il presente sunto ha il solo scopo di fare da introduzione e veloce guida di consultazione ai i giocatori Italiani. In caso di discrepanze il regolamento in Inglese ha sempre la precedenza.

1. COMPONENTI DEL GIOCO

- Mappa della Sardegna e della Corsica. Linee tratteggiate rappresentano montagne, linee blu sono i fiumi; 8 esagoni miniera sono indicati dal simbolo dei minatori; 6 città sono speciali e indicate da lettere
- Tabella dei Dragoni. La tabella misura la bontà di una compagnia come investimento. Il rank è un valore tra 1 e 16 ed è dato dalla somma del numero di fase dei treni posseduti e dal numero di token piazzati sulla mappa (quindi una compagnia con 2 treni T2 e 3 token piazzati ha un rank di 7). A seconda della fase di gioco, il rank della compagnia può essere nella zona rossa, bianca o verde.
- Il pool dei Dragoni – qui sono piazzate tutte le azioni possedute dai Dragoni
- Il pool della Banca – qui sono piazzate tutte le azioni possedute dalla banca
- Il mercato azionario – una serie di valori a carattere incrementale
- L'offerta iniziale – qui sono piazzate tutte le azioni ancora invendute
- Treni disponibili e treni futuri – qui sono posti i treni disponibili per l'acquisto e quelli che entreranno in seguito nel gioco
- Binari gialli, verdi, marroni e grigi
- Certificati, tokens e charts di 8 Compagnie Pubbliche (spesso il termine *pubblica* è omesso nel seguito, oppure viene usato il termine *ferrovia* per indicare una compagnia pubblica) – le compagnie pubbliche possono essere di tipo minore (certificati al 20%) o maggiore (certificati al 10%). Il certificato presidenziale vale sempre come due azioni.
- 8 Compagnie Marittime – sono le compagnie private del gioco, localizzate accanto a importanti porti e numerate da M1 a M8
- 6 tipi differenti di treni (dalla fase 2 alla fase 7). La copertura dei treni varia da 8 (treni fase 2) a 35 (treni fase 7)

2. PREPARAZIONE

- Il capitale iniziale è 360 per giocatore nella partita a due; 330 a testa nella partita a tre e 300 quando si gioca in quattro.
- La banca ha 8000 in totale
- Tutti i token delle stazioni base sono piazzati sulla mappa
- L'ordine di gioco iniziale è deciso a caso; il primo riceve il priority, il secondo siede alla sinistra del priority

- In ordine di gioco ognuno sceglie una compagnia marittima e la aggiunge alla sua mano. Successivamente in ordine di gioco inverso ognuno sceglie una seconda marittima. Alla fine ci saranno due compagnie marittime per giocatore. Ogni marittima restante va scartata.
- D'ora in poi, giocare uno stock round seguito da due operating rounds fino alla fine del gioco

3. COMPAGNIE MARITTIME

- La compagnie marittime pagano il proprietario una rendita fissa di 20 all'inizio di ogni operativo (lato frontale della carta marittima)
- Durante il turno operativo di una ferrovia, un giocatore puo' passare una o piu' compagnie marittime alla ferrovia che sta operando. Il giocatore non riceve alcun compenso per questa azione
- Una volta trasferita ad una ferrovia, la marittima fornisce 8 punti di copertura aggiuntivi per assorbire traffico cosi' come per i treni ordinari (retro della compagnia marittima)
- Ogni compagnia marittima ancora in mano ai giocatori viene chiusa allo scattare della fase 5. Compagnie marittime trasferite alle ferrovie non chiudono allo scattare della fase 5
- Se una ferrovia ha gia' un token sulla localita' sede della marittima trasferita (o piazza un token su di essa dopo aver ricevuto la marittima), essa riceve un numero di traffico pari alla fase corrente (ad esempio, nella fase 4, durante il turno della ferrovia A, un giocatore passa alla ferrovia A la compagnia marittima di Cagliari. A ha gia' un token a Cagliari e percio' la ferrovia A riceve 4 talloncini traffico; nel caso in cui A non avesse un token a Cagliari ma lo piazzasse successivamente, ad esempio nella fase 6, a quel punto A riceverebbe 6 talloncini traffico)
- In relazione alla regola sopra, si noti che per la Compagnia Marittima Carbonia, il token puo' essere piazzato in una qualsiasi miniera appartenente al distretto di Carbonia (ci sono 3 miniere nel distretto)
- Le compagnie marittime possedute da una ferrovia operano solo in combinazione con un treno. Una ferrovia che possiede solo marittime e non treni non puo' generare alcun revenue nel turno. Una compagnia marittima non soddisfa il requisito che una ferrovia possieda un treno alla fine del suo turno, quindi una ferrovia che possiede solo marittime e' obbligata a comprare un treno come ultima azione del suo turno operativo
- Una compagnia marittima puo' essere trasferita tra ferrovie solo come risultato di un'assorbimento (vedi sezione assorbimento)

4. STOCK ROUND (TURNO AZIONARIO)

4.1. Azioni preliminari all'inizio dello stock round

- Tutte le miniere con tokens sono automaticamente ridotte di un livello mediante sostituzione con la tile successiva disponibile. In altre parole, se il gioco e' in fase 3 o oltre, tutte le miniere gialle con un token sono immediatamente cambiate in miniere verdi; se il gioco e' in fase 5 o oltre anche tutte le miniere gia' verdi sono cambiate con la corrispondente tile marrone

- Ogni compagnia aggiusta il suo ranking nella tabella dei Dragoni (movimento verticale). Se una compagnia e' posizionata su una riga differente dalla fase corrente, essa muove in basso di una riga nel tentativo di *agganciare* la fase corrente. Se la compagnia gia' si trova nella riga della fase corrente, essa non muove verticalmente
- Ad ogni presidente di compagnia che soddisfa i requisiti per trasformarsi da minore a maggiore e' chiesto, seguendo l'ordine di gioco del turno operativo , se desidera trasformare la propria compagnia in maggiore. In caso affermativo, le azioni in gioco sono girate per mostrare il lato al 10% (il presidenziale varra' il 20%) e 5 nuove azioni al 10% entrano nell'offerta iniziale

4.2. Sequenza

- I dragoni giocano sempre per primi nello stock round
- Poi gioca il giocatore con la priority card
- Il turno di gioco prosegue alternando un turno per i dragoni e un turno per il giocatore seguente in senso orario al tavolo finche' tutti i giocatori e i dragoni passano nel loro turno

4.3. Dragoni

- I Dragoni comprono e vendono azioni nello stock round
- I Dragoni immediatamente vendono tutte le azioni con rank nel rosso
- A questo punto, se non hanno gia' raggiunto il limite di certificati, i Dragoni compreranno un certificato disponibile con rank nel verde. Nel caso in cui diversi certificati si trovino nel verde, essi compreranno
 - Il certificato che meglio diversifica il loro portafoglio titoli in termini di numero di certificati posseduti (esempio: se A, B e C sono nel verde e i Dragoni gia' possiedono 2 di A, 1 di B e 3 di C, la prossima mossa sara' comprare un certificato di B)
 - Se diversi certificati soddisfano questa condizione, compreranno il certificato tra questi con rank piu' alto
 - Se di nuovo diversi certificati soddisfano questa condizione, compreranno il certificato tra questi che costa meno
 - Se di nuovo diversi certificati soddisfano questa condizione, compreranno il certificato tra questi in cima alla pila nel tabellone azionario
 - Ogni volta che lo stesso certificato sia disponibile sia nell'offerta iniziale che nel bank pool, compreranno di preferenza il certificato dall'offerta iniziale
- I Dragoni passano se non ci sono piu' azioni da comprare o se hanno gia' raggiunto il limite di certificati
- I Dragoni non possono mai diventare presidenti di una ferrovia anche se possiedono piu' azioni di qualsiasi altro giocatore
- I Dragoni non comprano mai piu' del 50% in ogni compagnia

4.4. Giocatori

- Nel suo turno di gioco, un giocatore puo' vendere quante azioni vuole e poi comprare un certificato

VENDERE

- Le azioni sono vendute al corrente valore azionario
- Le azioni vendute da giocatori non-presidenti della compagnia non scendono in valore. Le azioni scendono in valore di uno spazio per ogni azione venduta dai Dragoni o dal Presidente della compagnia
- Il certificato presidenziale puo' essere venduto solo se un altro giocatore ha almeno due azioni nella compagnia, in questo caso il presidenziale e' scambiato per i due certificati normali
- Il bank pool non accettera' mai piu' del 50% delle azioni in ogni compagnia
- Azioni di ferrovie che non hanno ancora operato non possono essere vendute

COMPRARE

- Un giocatore puo' comprare un certificato dal bank pool, dall'offerta iniziale o dal pool dei Dragoni
- Quando si compra dall'offerta iniziale il certificato e' pagato al corrente valore azionario e il denaro va in cassa alla compagnia
- Quando si compra dal bank pool il certificato e' pagato al corrente valore azionario e il denaro va alla banca
- Quando si compra dal pool dei Dragoni il certificato e' pagato al corrente valore azionario piu' un premio a seconda se il rank della compagnia e' nel verde o nel bianco (questi valori sono pre-stampati sul tabellone azionario per agevolare i calcoli). Il denaro va alla Banca (dove sono depositati i conti dei Dragoni)
- Un giocatore non puo' comprare un'azione di una compagnia che ha venduto precedentemente nel turno azionario
- Un giocatore non puo' possedere piu' del 60% in una compagnia
- Un giocatore non puo' possedere un numero di certificati superiore al limite di certificati

4.5. Operazioni finali al termine dello stock round

- Al termine dello stock round il priority e' dato al giocatore a sinistra di colui che ha eseguito l'ultima azione di vendita/acquisto nello stock round (i Dragoni non contano ai fini dell'assegnazione del priority)

4.6. Lancio di una nuova compagnia

- Il primo certificato di una compagnia acquistato dall'offerta iniziale deve essere quello presidenziale che costa il doppio del corrente valore azionario
- Almeno il 60% della compagnia deve essere venduto ai giocatori per considerare partita la ferrovia
- La compagnia riceve in cassa il denaro pagato per le azioni man mano che sono vendute
- La compagnia anche riceve i talloncini traffico della sua stazione base

- Una volta acquistato il presidenziale, un token della compagnia viene messo nel tabellone azionario (sotto qualsiasi altro token si trovi allo stesso valore), un token viene messo sul valore 1 della tabella dei Dragoni e un token è piazzato sulla tabella dei revenue

4.7. Compagnie Minori

- All'inizio del gioco tutte le compagnie sono minori
- Certificati al 20%, certificato presidenziale al 40%
- Hanno solo 3 tokens
- La compagnia parte quando il 60% (presidenziale + un'altra azione) è venduto
- Hanno in cassa il denaro delle azioni vendute. Quando si trasformano in maggiori, altre 5 azioni entrano nell'offerta iniziale e perciò nuovi fondi possono entrare in cassa alla compagnia
- Allo scopo di diventare maggiore, la compagnia deve essere connessa attraverso una rotta-diretta alla città di destinazione (indicata sulla mappa dal logo della ferrovia). Una rotta-diretta è una sequenza continua di binari da uno dei token della compagnia alla destinazione che non intercetti altre città (si noti che non è necessario mettere un token a destinazione)

4.8. Compagnie Maggiori

- Certificati al 10%, certificato presidenziale al 20%
- Per le compagnie partite prima della fase 5, la corrispondente maggiore entra nel gioco come risultato della conversione da minore a maggiore. In quel momento la compagnia riceverà un numero di token addizionali pari a:
 - 1 token addizionale se convertita in fase 2
 - 2 tokens addizionali se convertita in fase 3
 - 3 tokens addizionali se convertita in fase 4
 - 4 tokens addizionali se convertita dalla fase 5 in poi
- Dopo la fase 5, tutte le nuove compagnie che partono sono da subito maggiori. La compagnia parte quando il 60% (presidenziale + quattro altre azioni) sono acquistate e riceve immediatamente 7 tokens.
- Una compagnia maggiore può anche entrare direttamente nel gioco prima della fase 5 come conseguenza di un assorbimento (si veda il paragrafo specifico). In questo caso la compagnia riceverà un numero di tokens come per la conversione minore-maggiore spiegata sopra

4.9. Movimento sul tabellone azionario

- Il valore delle azioni va su quando a. La compagnia paga un dividendo; b. La compagnia compra un nuovo treno dalla banca (se compra più di un treno nello stesso turno comunque avanza solo di uno spazio)
- Il valore delle azioni va giù quando a. Le azioni sono vendute dai Dragoni o dal Presidente; b. Il dividendo è zero
- Se la compagnia trattiene il valore azionario non si muove

5. OPERATING ROUND (TURNO OPERATIVO)

5.1.Posa della tile

- Ogni compagnia puo' piazzare/upgradare una tile per turno
- Pagando 20 dalla cassa della ferrovia, la compagnia puo' (se vuole) piazzare/upgradare una seconda tile in qualsiasi combinazione desiderata (nota: piazzare e upgradare la stessa tile o upgradare due volte la stessa tile e' consentito)
- Parte della tile piazzata/upgradata deve essere utilizzabile dalla compagnia (cioe' deve essere connessa ad una citta' con un token della compagnia tramite un collegamento non bloccato da citta' completamente occupate da tokens di altre compagnie)
- Ci sono due possibili tipi di upgrade:
 - Upgrade di Traffico – consiste nel sostituire una tile con un'altra di fase piu' avanzata (ad esempio una gialla con una verde, una verde con una marrone o una marrone con una grigia). Generalmente un upgrade di traffico comporta un aumento del traffico della citta' o paesino in questione
 - Upgrade Competitivo - consiste nel sostituire una tile con un'altra dello stesso colore col vincolo che le connessioni esistenti devono essere mantenute. Generalmente un upgrade competitivo e' utilizzato per liberare tratti di binari che altrimenti risulterebbero bloccati
- Quando una citta' aumenta di traffico in seguito ad un upgrade, distribuire immediatamente il traffico aggiuntivo a tutte le ferrovie che hanno un token sulla citta' in questione. Si noti che i paesini, differentemente dalle citta', non forniscono traffico aggiuntivo alle ferrovie quando sono upgrate.
- Le miniere non sono mai upgrate dai giocatori; questa operazione viene fatta automaticamente all'inizio di ogni stock round. Si noti che l'upgrade delle miniere comporta una riduzione del traffico (e percio' viene spesso chiamata un downgrade)
- Alcune tile speciali sono indicate con le lettere C, S, N, O, P, B e possono essere giocate solo nelle corrispettive citta' sulla mappa
- La tile marrone #63 puo' essere giocata solo su Isili. La citta' marrone di tipo K puo' essere giocata solo su Arbatax. Paesini marroni di tipo K possono essere giocati solo su paesi costieri (Alghero e Tempio)

5.2.Piazzamento del token

- Ogni compagnia puo' piazzare uno ed un solo token per turno (il token della citta' base e' piazzato all'inizio del gioco per tutte le compagnie; per compagnie assorbite che rientrano in gioco, il token della citta' base e' piazzato nel momento in cui e' acquistato il presidenziale)
- Il token puo' essere piazzato su qualsiasi citta'/miniera con uno spazio vuoto e connessa ad un'altra citta'/miniera con gia' un token della compagnia tramite una sequenza ininterrotta di

binari che non intercetti altre città' (in altre parole deve essere una connessione diretta da città'/miniera a città'/miniera) – questa prende il nome di *rotta-diretta*

- Piazzare il token costa a seconda del tipo di terreno attraversato lungo la *rotta-diretta* (sommare il costo dei bordi esagono attraversati come segue: 10 attraverso un bordo esagono pianeggiante; 40 attraverso un fiume e 60 attraverso una montagna)
- La ferrovia raccoglie un numero di talloncini traffico lungo la *rotta-diretta* come indicato sui paesini intercettati e sulla città'/miniera di destinazione (si noti che la città'/miniera di partenza non fornisce traffico)
- Se c'è più di una *rotta-diretta* valida verso la città'/miniera di destinazione, il presidente della ferrovia è libero di decidere quale usare; costo di piazzamento del token e traffico raccolto saranno quelli della *rotta-diretta* scelta

5.3. Miniere

- Una miniera col token della compagnia fornisce il traffico indicato su di essa ad ogni turno operativo
- Ogni miniera ha spazio per un solo token. Quando il token è piazzato su di essa, la miniera immediatamente fornisce il traffico indicato
- Il traffico prodotto dalla miniera diminuisce man mano che il gioco procede (miniere gialle: 2 talloncini traffico; miniere verdi: 1 talloncino traffico; miniere marroni: no traffico)
- Ogni ferrovia è limitata ad un solo token nelle tre miniere localizzate nel distretto di Carbonia (quindi allo sfruttamento di una sola miniera in quella zona)

5.4. Calcolo del revenue

- Il presidente della ferrovia compara il valore totale di traffico presente nella compagnia con il valore totale di copertura dei suoi treni
- Ogni talloncino traffico coperto dai treni fornisce 10 di revenue alla ferrovia; ad esempio una ferrovia ha 14 talloncini traffico e due treni fase 2 (copertura complessiva 16), il revenue in questo caso è 140. Altro esempio, una ferrovia ha 30 talloncini traffico e un treno fase 2 + un treno fase 3 (copertura complessiva 22), il revenue in questo caso è 220
- Il presidente può decidere di pagare il dividendo oppure trattenere il revenue in compagnia

5.5. Acquisto del treno

- Una compagnia può acquistare un treno a valore facciale dalla banca o da un'altra compagnia a qualsiasi prezzo (minimo 1)
- L'ultimo treno delle fasi 2, 3 e 4 è scontato
- Una compagnia non può comprare un treno se così facendo eccede il limite di treni (quattro treni in fase 2, tre treni nelle fasi 3, 4 e 5, due treni nelle fasi 6 e 7). Le compagnie marittime non contano per il limite.
- Una compagnia deve avere un treno alla fine del suo turno operativo. Se non ha soldi sufficienti per comprarne uno, il presidente deve metterci la differenza o vendere azioni se necessario – comunque non può vendere tante azioni nella compagnia in questione da causare un cambio di presidenza

- Se dopo aver venduto tutte le azioni che gli e' concesso, il presidente ancora non ha raccolto denaro sufficiente per acquistare un treno, e' considerato in bancarotta e continua a giocare con un prestito di 500 dalla banca.

6. ASSORBIMENTO

- All'inizio del suo turno operativo, una compagnia puo' decidere di essere assorbita da un'altra compagnia invece che operare. Alternativamente la compagnia puo' attivamente assorbire un'altra compagnia che non ha gia' operato nel turno corrente.
- Tipici motivi per essere assorbiti sono il consolidamento delle operazioni delle due ferrovie per raggiungere piu' alti livelli di efficienza, liberare spazio per altri certificati quando si e' raggiunto il limite oppure salvare una compagnia che e' rimasta senza treno
- Un assorbimento coinvolge sempre due compagnie aventi lo stesso giocatore come presidente
- La compagnia assorbente e' chiamata "l'acquirente" o A, la compagnia assorbita e' chiamata "target" o B

6.1. Condizioni

- Affinche un assorbimento sia permesso devono verificarsi le seguenti condizioni:
 - Sia l'acquirente che il target hanno operato almeno una volta
 - Le due ferrovie sono connesse (cioe' hanno almeno un token nella stessa citta' oppure in due differenti citta' collegate da una *rotta-diretta*)
 - L'acquirente deve avere i mezzi finanziari (liquidi, azioni e prestiti) per poter completare la transazione

6.2. Procedura di liquidazione degli azionisti

- La compagnia acquirente riceve tutto il denaro in cassa dalla compagnia target
- L'acquirente deve usare il denaro disponibile per liquidare gli azionisti di B
- Se i liquidi non sono sufficienti, egli puo' vendere azioni di A dall'offerta iniziale alle banche
- Se i fondi non sono ancora sufficienti per completare la transazione, egli puo' ottenere fino a 3 prestiti da 500 dallo Stato Italiano.
- Le azioni da liquidare sono quelle possedute dai Dragoni, dalla banca e dai giocatori. Le azioni di B ancora nell'offerta iniziale non sono liquidate
- Le azioni di B sono pagate al corrente valore azionario piu' un premio a seconda se il rank della compagnia B e' nel verde o nel bianco; nessun premio se il rank della compagnia e' nel rosso

6.3. Effetti post-assorbimento

- Tutti i talloncini traffico, treni e compagnie marittime sono trasferiti dal target all'acquirente
- L'acquirente sostituisce tutti i token del target con i suoi senza dover pagare nulla.
- In quelle citta' dove l'acquirente ha gia' un token, invece della sostituzione, riceve 50 dalla banca (sinergie). Tokens che non possono essere sostituiti (perche' ad esempio l'acquirente non ha piu' suoi tokens da utilizzare per la sostituzione) sono persi senza ricevere alcun compenso. In aggiunta, quando si sostituiscono i tokens e' obbligatorio mantenere la linea ferroviaria

connessa, in altre parole, ogni token di A deve essere collegato ad almeno un altro token di A attraverso una *rotta-diretta*

- Nel sostituire i tokens, A puo' decidere di abbandonare le sue miniere
- La compagnia target puo' essere rilanciata come una compagnia maggiore nello stock round successivo con base in qualsiasi citta' scelta dal giocatore che la apre

7. FINE GIOCO

- Il gioco termina quando la Banca non ha piu' denaro. Se questo accade durante uno stock round, terminarlo e giocare due operating round. Se la banca finisce i soldi durante un operating round, completare la sequenza corrente di due operativi
- Il vincitore e' il giocatore piu' ricco (denaro + valore azionario)