

Senza la ferrovia, lo sviluppo industriale americano non sarebbe stato neppure ipotizzabile. L'apertura del grande paese fu possibile grazie alla disponibilità del materiale necessario, che sulle lunghe tratte, veniva trasportato mediante la ferrovia.

Il progresso del Nord America andò dunque di pari passo con l'ampliamento delle reti ferroviarie di singole imprese.

Allora vennero fondate molte società ferroviarie e ci si mise alla ricerca di investitori in grado di garantire loro il capitale di cui avevano bisogno.

Nomi come Cornelius Vanderbilt e Charles Morgan furono testimoni di questo periodo.

Ma lo scopo degli investitori non era solo quello di finanziare la ferrovia, quanto piuttosto ottenere dividendi il più possibile elevati.

Regole del gioco

Materiale

• **1 tabellone** – Rappresenta:

- una cartina con caselle esagonali, la parte degli Stati Uniti che si estende dalla costa orientale fino a Chicago;
- un misuratore del reddito delle cinque società ferroviarie;
- tre indicatori con lancetta girevole per le operazioni dei giocatori;
- una scala dell'industria che indica lo sviluppo delle 3 città industriali di Detroit, Wheeling e Pittsburgh;
- una casella per la riserva generale di pedine e case;
- la cartella della società ferroviaria Wabash.

La cartina mostra diversi tipi di caselle:

Casella della città

Casella della città industriale

Casella della montagna

Casella della pianura

Casella di partenza

Casella della foresta

• **23 case** – 20 servono per indicare lo sviluppo e 3 la crescita delle 3 città industriali.

• **5 segnalini “+50”** – uno per ciascuna società

• **3 lancette in cartone e 3 viti** – per il montaggio sul tabellone, e • **1 Regole del gioco**

• **20 azioni** – 3 azioni rosse della Pennsylvania Railroad Company [PRR], 4 blu della Baltimore & Ohio [B&O], 5 verdi della New York Central [NYC], 6 gialle della Chesapeake & Ohio [C&O] e 2 nere della Wabash.

• **Denaro** – suddiviso in banconote da 1 \$, 5 \$ e 25 \$, per un totale di 140.

• **103 locomotive nei colori delle società** – Le locomotive indicano quali caselle appartengono alla rete della società:
20 locomotive rosse della PRR; 22 blu della B&O, 24 verdi della NYC; 26 gialle della C&O e 11 nere della Wabash.

• **5 pedine** – nei colori delle 5 società ferroviarie da posizionare sul misuratore dei redditi.

• **4 cartelle per quattro società ferroviarie** – Ciascuna mostra il nome ed il colore di una società ferroviaria e prevede degli spazi per i blocchi locomotiva e le azioni. Offre inoltre spazio per il denaro che la società riceve nel corso del gioco.

E' possibile decidere quale lato della cartella si intende utilizzare – uno con una grande casella per le locomotive, o l'altra con 3 spazi per il denaro.

Per la Wabash la cartella è stampata sul tabellone e non è possibile utilizzare l'altro lato.

Svolgimento del gioco

Vengono predisposti il **tabellone** e le **cartelle** delle quattro società ferroviarie.

Prelevare con attenzione le tre lancette dalla fustellatura ed applicare le viti doppie nel tabellone in base allo schizzo con l'aiuto delle viti doppie. Le lancette vengono quindi puntate verso la casella verde "START".

Per ciascuna società viene posizionata una locomotiva sulla casella di inizio corrispondente. La casella di partenza della Wabash rimane ancora vuota.

Dopodiché per ciascuna società vengono predisposte le locomotive restanti e le azioni sulle caselle corrispondenti del tabellone. Le locomotive e le azioni della Wabash vanno posizionate sulla cartella del tabellone.

Le pedine delle società vengono posizionate sulla casella libera del colore corrispondente del misuratore dei redditi. La pedina per la Wabash non partecipa al gioco. Vengono predisposti i segnalini "+50".

Sulla casella debitamente contrassegnata del tabellone vengono poste 20 case per costituire la riserva generale.

3 case vengono poste sulla scala dell'industria, ciascuna sulla casella: "1" (Detroit), "3" (Wheeling) e "4" (Pittsburgh).

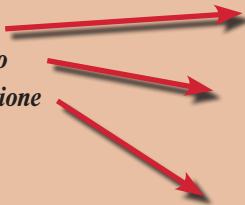
Un giocatore funge da banchiere e distribuisce ai giocatori complessivamente 120 \$ di capitale iniziale. A seconda del numero di partecipante ciascuno riceve in:

2 giocatori	60 \$	3 giocatori	40 \$
4 giocatori	30 \$	5 giocatori	24 \$
6 giocatori	20 \$.		

Vengono quindi montate le lancette sul tabellone con l'aiuto delle viti. Non si staccheranno mai più!

3 indicatori con lancetta girevole:

- Asta
- Sviluppo
- Costruzione



Riserva generale di case

Scala dell'industria

Le locomotive vengono posizionate sulle caselle di inizio corrispondenti:

NYC - verde

PRR - rosso

B&O - blu

C&O - giallo

Cartella della Wabash sul tabellone

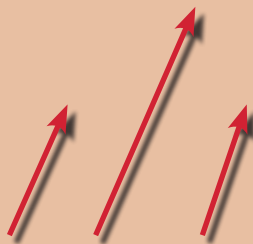
Misuratore dei redditi per le 5 società ferroviarie

Se il reddito di una società supera il valore "50", sulla cartella della società viene posto il segnalino "+50" corrispondente e la pedina riparte dall'inizio della scala..

La pedina della Wabash viene posta su un lato.

Le pedine della C&O / B&O / PRR e NYC vengono poste sulle caselle dei colori corrispondenti del misuratore dei redditi.

Le cartelle delle 4 società ferroviarie: Sono visibili gli spazi riservati a locomotive, denaro ed azioni.



Preparazione del gioco

Prima che inizi il gioco, tutte le società ferroviarie (fatta eccezione per Wabash) mettono a turno, nella sequenza PRR - B&O - C&O - NYC, all'asta un'azione.

Inizia il giocatore più anziano con la prima asta.

Viene dapprima messa all'asta un'azione della PRR con un'offerta iniziale pari a 7 \$.

Il primo giocatore offre almeno l'offerta iniziale oppure passa. Successivamente ogni giocatore a turno, in senso orario, farà un'offerta superiore a quella precedente o passerà. Chi passa non potrà più intervenire nella vendita all'asta di questa azione. Si procede a turno finché non passano tutti i giocatori eccetto uno.

Sequenza delle aste e offerte iniziali:

Il giocatore che ha fatto l'offerta più elevata paga l'importo alla società ferroviaria (il denaro viene posto sulla cartella corrispondente) e riceve l'azione, che posizionerà davanti a sé.

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

Il giocatore che ha ricevuto l'azione diviene l'offerente iniziale nell'asta successiva. Ogni asta procede esattamente come la prima. L'ordine è il seguente:

un'azione della B&O per un'offerta iniziale di 6 \$; quindi segue un'azione della C&O per un'offerta iniziale di 5 \$; dopodiché un'azione della NYC per un'offerta iniziale pari a 8 \$.

Inizia il giocatore che ha acquistato l'azione della PRR.

*Annotazione: La Wabash si apre solo nel corso del gioco, le sue azioni **non** vengono ancora messe all'asta.*



* Inizia a giocare chi possiede l'azione PRR.

Scopo del gioco

I giocatori sono degli investitori, e tentano in quanto tali di fare profitti nell'America della fine del XIX secolo nell'ambito delle emergenti Società ferroviarie.

Con il loro denaro acquistano all'asta le azioni di queste società per influire sul loro sviluppo e guadagnare soldi durante il gioco 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 può essere aumentato in due modi:

con il collegamento di nuove caselle di città e montagna alla rete ferroviaria corrispondente e con lo sviluppo di tali caselle che sono già parte integrante della rete.

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

Solo il giocatore che ha investito in modo astuto ed ha fatto crescere le società giuste potrà contare sui dividendi più elevati. Alla fine vince il giocatore che avrà guadagnato più denaro.

Svolgimento del gioco

A turno – a partire dal primo giocatore – i giocatori scelgono una operazione e decidono di eseguirla oppure di passare.

Dopo un determinato numero di operazioni il gioco viene interrotto da una fase di distribuzione dei dividendi.

E' possibile scegliere fra le seguenti operazioni:

- Vendita all'asta di un'azione
- Potenziamento della rete ferroviaria di una società
- Sviluppo di una casella di gioco

La lancetta dell'operazione prescelta viene anzitutto ruotata di una casella verso destra, quindi il giocatore esegue l'operazione oppure vi rinuncia.

Se la lancetta di un'operazione è sul rosso, il giocatore di turno non può scegliere questa operazione.

Se due lancette sono sul rosso viene avviata una fase di distribuzione dei dividendi, dopo la quale tutte le lancette vengono riposizionate sul verde. Solo dopo questa fase il giocatore potrà portare a termine il suo turno.

Asta

Costruzione

Sviluppo

Ogni qualvolta si opti per lo svolgimento di un'operazione la lancetta corrispondente viene ruotata di 1 casella.

Annotazione: la fase di distribuzione dei dividendi viene illustrata in un capitolo a pag. 23.

Annotazione: Ogni giocatore deve scegliere un'operazione e contrassegnarla con la lancetta corrispondente. Può tuttavia decidere di non eseguire l'operazione. E' quindi possibile omettere consapevolmente determinate operazioni nel corso del gioco.

Esempio: Un giocatore non ha molto denaro a disposizione. Nel corso di un'asta non ha avuto la possibilità di partecipare attivamente. Per tale ragione decide di scegliere l'operazione "Vendita all'asta di un'azione" ma non ne offre alcuna. Rinuncia ad un'operazione, ma nel corso del gioco ci sarà un'asta in meno.

Le operazioni nel dettaglio

■ Vendita all'asta di un'azione

Il giocatore può mettere all'asta un'azione di proprietà di una delle società ferroviaria.

Eccezione: Le azioni della Società ferroviaria Wabash (nera) saranno disponibili solo quando una delle altre società avrà raggiunto con la sua rete Chicago (vedi pagina 24).

Offre almeno l'offerta iniziale oppure passa.

L'importo dell'offerta iniziale si calcola in base al reddito attuale della società (contrassegnato sul misuratore dei redditi) diviso per il numero delle azioni in circolazione, vale a dire delle azioni già vendute compresa l'azione messa all'asta. Il risultato sarà l'importo dell'offerta iniziale, ed eventuali importi parziali – di qualsiasi valore –

Annotazione: Nel corso del gioco può accadere che siano state messe all'asta tutte le azioni di una società. Le azioni di questa società non saranno più disponibili.

Esempio: Andrea mette all'asta un'azione della New York Central. Il reddito della società è momentaneamente pari a 22 \$. Alberto e Carlo hanno già un'azione della New York Central. L'offerta iniziale sarà quindi di 8 \$ ($22 : 3 = 7,33$ arrotondato = 8).

vengono arrotondati per eccesso.

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 di questa azione. Si procede finché non passano tutti i giocatori eccetto uno.

Il giocatore che ha fatto l'offerta più elevata paga l'importo alla società (il denaro viene posto sulla cartella della società) e riceve l'azione che posizionerà davanti a sé.

Se **tutti** i giocatori passano, l'azione rimane sulla cartella della società. Non viene versato denaro.

■ Potenziamento della rete ferroviaria di una società

Il giocatore può potenziare la rete di **una** società ferroviaria di cui possiede almeno 1 azione.

Potenziamento della rete ferroviaria

La rete ferroviaria può essere potenziata fino ad un massimo di 3 caselle. Su ogni nuova casella il giocatore posiziona una delle sue locomotive di questa società.

Tutte le caselle della rete ferroviaria di una società devono essere collegate con la casella iniziale con le relative locomotive (tratti). Non è consentito costruire sulle caselle iniziali. Sono consentite le diramazioni.

► Su ciascuna casella della città, della città industriale e della pianura possono essere posizionate locomotive di tutte le società

► Sulle caselle della foresta e della montagna può essere posizionata **una sola locomotiva**, le altre società non potranno costruirvi.

Attenzione: Ogni qualvolta una delle 5 società raggiunge Chicago con una locomotiva (essendo la rete stata ampliata fino a lì), il gioco viene interrotto ed avviata la fase di Chicago.

Costi per il potenziamento della ferrovia



Se una casella è occupata con una locomotiva, la società corrispondente deve farsi carico delle spese versando l'importo alla banca dalla propria cassa (denaro dalla cartella).

Le spese si basano sul valore rosso indicato nella casella e moltiplicato per il numero di tutte le locomotive presenti (compresa l'ultima locomotiva posizionata).

Annotazione: Una società potrà spendere solo il denaro che effettivamente possiede. Il giocatore non potrà contribuire con il proprio denaro.

Tenere separato il denaro delle società da quello dei giocatori!

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

Annotazione: In una casella si può trovare per ciascuna società massimo 1 locomotiva. Ogni società dispone di un determinato numero di locomotive. Una volta **terminate**, la società non potrà ulteriormente ampliare la sua rete ferroviaria.

Nelle seguenti caselle possono essere posizionate le locomotive di tutte le società:

Casella iniziale

Casella città industriale

Casella pianura

Nelle seguenti caselle può essere posizionata solo la locomotiva di una società:

Casella montagna

Casella foresta

Annotazione: La fase di Chicago viene illustrata in un capitolo a pagina 24.



Esempio: Andrea amplia la rete della NYC. Decide di costruire su 2 caselle da New York a Binghamton e pone 1 locomotiva verde nella casella foresta e nella città di Binghamton. La casella foresta costa 2 \$. La casella città costa 2 \$ per ciascuna locomotiva presente. Poiché qui c'è già una locomotiva della PRR (rossa), la NYC dovrà complessivamente pagare il seguente importo:

2 \$ (foresta) + 2 x 2 \$ (città) = 6 \$. Tale importo deve essere versato alla banca interamente dalla cassa della NYC.

Aumento del reddito della società ferroviaria

Ponendo una locomotiva su una casella la società può aumentare il proprio reddito. L'aumento viene segnato sul misuratore dei redditi:

- Le caselle della città e della montagna (non ancora sviluppate, vale a dire senza case) aumentano il reddito di una società del secondo valore indicato nel simbolo della ferrovia.



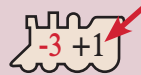
- Le caselle della città e della montagna (sviluppate, quindi con le case) aumentano il reddito di una società del secondo valore indicato el simbolo della ferrovia **sommato** al valore indicato nel simbolo della casa.



- Le caselle delle città industriali aumentano il reddito di una società del valore indicato sulla scala dell'industria di questa città.
- Le caselle della foresta e della pianura non aumentano il reddito.



Caselle città e montagna (non ancora sviluppate)



Reddito (per verde): +2
Esempio: Il verde aumenta di 2.

Caselle città e montagna (già sviluppate)



Reddito (per verde): +3

Caselle città industriali



Reddito (per verde): +3

Sviluppo di una casella di gioco

Il giocatore può sviluppare una casella di gioco.

Condizioni per lo sviluppo di una casella di gioco

Con questa operazione è possibile sviluppare le seguenti caselle:

▶ **Casella città / Casella montagna / Casella foresta** - In questa casella deve essere presente almeno una locomotiva. Ciascuna di queste caselle può essere sviluppata una sola volta. Nella casella viene posizionata una casa dalla scorta generale.

▶ **Città industriale** - In questa casella deve essere presente almeno una locomotiva. Una città industriale può essere sviluppata più volte. Il suo sviluppo viene indicato sulla scala delle industria del tabellone. Per ciascuno sviluppo la pedina viene spostata di 1 casella verso destra.

Eccezione: Detroit - Questa città industriale viene sviluppata automaticamente al termine della fase di distribuzione dei dividendi di 1 casella sulla scala dell'industria. Non è necessario che sia già presente una locomotiva.

Detroit è l'unica casella della città che non viene sviluppata dai giocatori.

Effetti dello sviluppo di una casella di gioco

Casella città / Casella montagna - Il reddito di tutte le società ferroviarie qui presenti aumenta del valore indicato nel simbolo sulla destra . L'aumento viene riportato sul misuratore dei redditi. (Le pedine delle società in questione vengono spostate del numero di caselle indicato.)

Annotazione: Le caselle della pianura, le caselle iniziali (New York, Philadelphia, Baltimore e Washington) e la casella della città di Chicago non possono essere sviluppate.

Fort Wayne, sebbene sia la casella iniziale della Wabash, può essere sviluppata e costruita, perché vale come casella città.

Annotazione: Se sull'ultima casella della scala si trova già una pedina, questa non viene spostata. Il reddito di questa città industriale non può essere ulteriormente aumentato.

Esempio: Con lo sviluppo di Charleston (+1) il reddito della società ferroviaria C&O (giallo) passa da 12 \$ a 13 \$ (viene indicato sul misuratore dei redditi).

▶ **Città industriale** \oplus - Il reddito di ciascuna società ferroviaria rappresentata in questa casella aumenta della differenza fra la casella nuova e quella vecchia sulla scala industriale.

(a Detroit e Wheeling, per ogni sviluppo, il reddito aumenta di 1, a Pittsburgh di 2.)

Esempio: Wheeling viene sviluppata, passando da 3 a 4. Il reddito della PRR (rosso) e della B&O (blu) aumenta di 1 \$. La PRR passa da 17 \$ a 18 \$ e la B&O da 14 \$ a 15 \$.

▶ **Casella foresta** $\$$ - La società in questione riceve subito dalla banca 2 \$ (viene posto sulla cartella). Il reddito non cambia.

Fase di distribuzione dei dividendi

Se deve iniziare il turno di un giocatore e due lancette si trovano già nella zona rossa, il gioco viene interrotto ed avviata una fase di distribuzione dei dividendi. Solo successivamente il giocatore esegue il proprio turno.

In questa fase si svolgono in sequenza tre azioni:

▶ Dividendi generali

I giocatori ricevono per ogni azione in loro possesso un dividendo. L'importo dei dividendi si calcola in base al reddito attuale della società sul misuratore dei redditi suddiviso per il numero delle azioni vendute della società. Gli importi parziali decimali vengono **arrotondati per eccesso**. Il denaro viene pagato ai giocatori dalla **banca**.

Esempio: Andrea possiede 2 azioni NYC, Bruno possiede un'azione di questa società. Il reddito attuale è di 16 \$. Per ciascuna azione il dividendo è pari a $16 \$: 3 = 5,33 \$$. Per le sue 2 azioni NYC Andrea riceve 12 \$, per la sua azione Bruno ne riceve 6 \$.

Un altro esempio: Andrea è l'unico proprietario delle azioni NYC e ne possiede 2. Il reddito attuale della società è pari a 17 \$. Andrea riceve come dividendi: 18 \$.

Poiché dapprima viene calcolato ed eventualmente arrotondato il reddito di una singola azione e solo successivamente vengono sommate le azioni di un giocatore, con l'arrotondamento l'importo dei dividendi è maggiore. $8,5 + 8,5$ corrispondono a $9 \$ + 9 \$ = 18 \$$.

Annotazione: Qui il gioco finisce se è stata soddisfatta almeno una delle quattro condizioni per il termine del gioco (vedi "Conclusione del gioco", vd. 24).

▶ Riposizionamento delle lancette

Una volta pagati i dividendi generali le tre lancette sul tabellone vengono riportate nella zona verde.

▶ Sviluppo di Detroit

Dopodiché la pedina sulla scala industriale per Detroit viene spostata indietro di 1 casella ed il reddito delle società qui presenti aumentato di 1 casella sul misuratore dei redditi.

Il reddito di Detroit aumenta di 1 dopo ogni distribuzione dei dividendi generali (fino ad un massimo di 24).

Il gioco prosegue quindi con il giocatore di turno.

Fase di Chicago

Dividendi di Chicago

Ogni qualvolta una delle 5 società raggiunge Chicago con una locomotiva (essendo lì presente una locomotiva), il gioco viene interrotto **dopo che** il reddito della società è stato debitamente aumentato sulla scala.

Agli azionisti di questa società viene immediatamente versato un dividendo extra. L'importo di questi dividendi si calcola esattamente come quello dei dividendi generali.

Apertura di Wabash

Quando la **prima** società raggiunge Chicago, dopo il pagamento dei dividendi, viene aperta la società ferroviaria Wabash. Sulla casella "Fort Wayne" viene posizionata una casella nera. La pedina nera viene posta sulla casella "1" del misuratore dei redditi. Se Fort Wayne è già stata sviluppata, sulla scala la pedina passa al "3".

Vendita all'asta della prima azione Wabash

Il giocatore che con la sua operazione ha raggiunto Chicago, mette ora all'asta la prima azione della Wabash e può fare la prima offerta. Per l'offerta iniziale e la vendita valgono le regole generali (vedi pagg. 19-20).

Da questo momento, per le operazioni, è possibile tenere in considerazione anche la Wabash.

*Annotazione: Può accadere che una volta raggiunta Chicago debba avvenire anche la fase di distribuzione dei dividendi generali. In tal caso viene anzitutto svolta la **Fase Chicago** e successivamente la **fase di distribuzione dei dividendi generali**.*

*Annotazione: Il posizionamento della **prima** locomotiva sulla casella "Fort Wayne" **non costa niente** alla società Wabash.*

*Annotazione: Se **nessun** giocatore fa offerte per la Wabash, l'azione rimane sulla cartella. **La Wabash** viene comunque considerata **aperta**.*

Dopo la vendita all'asta si procede con il giocatore successivo in senso orario.

Conclusione del gioco

Se viene soddisfatta una delle quattro seguenti condizioni:

- 3 o più società non hanno più locomotive
- 3 o più società non hanno più azioni
- ci sono ancora solo 3 case (o meno) nella riserva generale
- il reddito di Detroit è su "8"

termina il gioco immediatamente dopo la distribuzione dei successivi "**dividendi generali**".

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.

*Annotazione: Per stabilire il vincitore le azioni **non hanno alcun valore**.*