



OVERVIEW

Bentornato a Railroad Revolution!

Nuove opportunità ti aspettano, offrendoti un altro modo per goderti il gioco. Le ferrovie si sono evolute.

Railroad Evolution cambia il gameplay e introduce diverse strategie tutte da scoprire.

Questa espansione include un nuovo tabellone e altri elementi:

- ◇ Un sistema di punteggio diverso per le connessioni del Telegrafo.
- ◇ Vagoni e Tenders che si collegano ai tuoi treni per renderli più potenti.
- ◇ Un sistema personale di punteggio del “Progresso”, con estensione delle plance.

Il treno sta partendo. Tutti a bordo!

Per utilizzare questa espansione, è necessaria una copia del gioco Railroad Revolution.

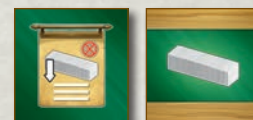
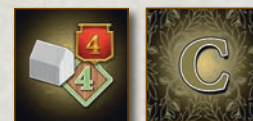
Se non diversamente specificato, si applicano tutte le regole consuete di Railroad Revolution.

COMPONENTI

- 1 Tabellone
- 4 Estensioni delle Plance
- 1 Foglio di punteggio
(puoi anche scaricarlo da www.whatsyourgame.eu)



- 20 Tessere Progresso di 4 tipi (5 ciascuno di A, B, C, D), indicati sul retro.
- 8 tessere Ricompensa di 2 tipi (4 binari e 4 edifici), indicati sul retro.



- 5 tessere PV Telegrafo



- 12 Vagoni (retro nero) e 6 Tender (retro grigio)



PREPARAZIONE INIZIALE

STEP 1. IL TABELLONE:

Usa il Tabellone di questa espansione al posto di quello del gioco base.



STEP 2B. ESTENSIONE DELLA PLANCIA (AGGIUNGI QUESTO STEP DOPO LO STEP 2. PLANCE DEI GIOCATORI):

Prendi un'estensione della plancia giocatore nel colore che hai scelto e piazzala accanto alla tua plancia giocatore. Posiziona il binario e l'edificio rimanenti (quelli che hai messo da parte durante lo step 2 del gioco base) sugli spazi corrispondenti dell'estensione (non sono più necessari per le tessere Setup, ma sono invece usati per le tessere Ricompensa; vedi pagina 5).



STEP 6B. VAGONI E TENDER (AGGIUNGI QUESTO STEP DOPO LO STEP 6. TRENI):

1) Posiziona i Tender sul tavolo in una pila scoperta a sinistra del tabellone, accanto allo spazio Tender dell'Area Commercio.

2) Mescola i Vagoni e posizionali casualmente a faccia in su accanto a ciascuno dei 6 spazi Vagone dell'Area Commercio, formando file di 2 Vagoni ciascuna.



Partite a 3 giocatori: forma 4 file di 2 Vagoni e 1 fila di 1 Vagone, a partire dall'alto.

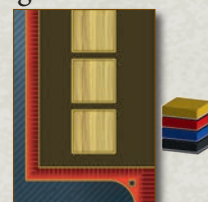
Partite a 2 giocatori: Forma 3 file di 2 Vagoni, a partire dall'alto.

Rimetti i rimanenti Vagoni nella scatola.

STEP 8. SEGNALINI PROGRESSO:

Rimetti nella scatola 2 dei tuoi segnalini Progresso. Durante il gioco verrà utilizzato solo 1 segnalino Progresso per giocatore.

Piazza il tuo segnalino Progresso, sul tavolo vicino allo spazio inferiore del Tracciato Progresso (sul lato destro del Tabellone).



**STEP 8B. PROGRESSO E TESSERE RICOMPENSA
(AGGIUNGI QUESTO STEP DOPO LO STEP 8.
SEGNALINI PROGRESSO):**

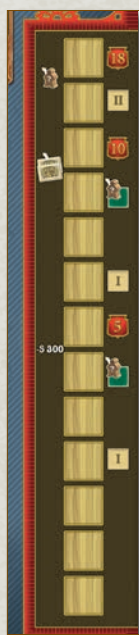
1) Dividi le tessere Progresso a faccia in giù in base alla lettera sul retro.

Metti da parte casualmente 1 tessera Progresso per ogni lettera (saranno usate nello step 12. Tessere Setup; vedi dopo).

2) Mescola le rimanenti tessere Progresso e poi piazzale casualmente a faccia in su accanto a questi simboli del Tracciato Progresso, formando 3 file di 4 tessere Progresso ciascuna.

Rimetti le rimanenti tessere Progresso nella scatola.

3) Mescola le tessere Ricompensa e poi piazzale casualmente a faccia in su accanto a questi simboli del Tracciato Progresso, formando 2 file di 4 tessere Ricompensa ciascuna.



*Partite a 3 giocatori:
rimetti a caso nella
scatola 1 tessera
Progresso per lettera e
1 tessera Ricompensa
per tipo (binario o
stazione). Forma file di
3 tessere ciascuna.*

*Partite a 2 giocatori:
rimetti a caso nella
scatola 2 tessere
Progresso per lettera e
2 tessere Ricompensa
per tipo (binario o
stazione). Forma file di
2 tessere ciascuna.*

*In entrambi i casi,
rimetti nella scatola
le rimanenti tessere
Progresso.*

STEP 11. TELEGRAFO:

La parte in basso del tabellone raffigura la Rete del Telegrafo divisa in 7 sezioni (non più 8 come nel gioco base).



a) Mescola le tessere Telegrafo e mettile casualmente a faccia in su in ciascuna delle 5 sezioni centrali del Telegrafo (lasciando vuota la più a sinistra e la più a destra).

Rimetti la rimanente tessera Telegrafo nella scatola.

b) Mescola le tessere PV Telegrafo e piazzale a caso a faccia in su nei 5 spazi più a sinistra della Rete.



STEP 12. TESSERE SETUP:

Rimetti nella scatola le tessere Setup del gioco base.

Dalle 4 tessere Progresso messe da parte nel passaggio 8B. prendine casualmente un numero uguale al numero di giocatori. Mettile a faccia in su vicino al Tabellone.

Associa casualmente a ogni tessera un lavoratore; poi, in ordine inverso di turno, ogni giocatore sceglie una combinazione di 1 tessera e 1 lavoratore, come nel gioco base.



Metti il lavoratore nella tua riserva come di consueto.

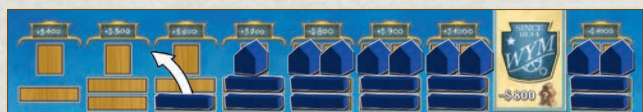
Metti la tessera Progresso sulla tua estensione della plancia nell'angolo in basso a destra.



AZIONE TELEGRAFO

Non ci sono più sezioni del Telegrafo con l'icona Deal. Tutte le altre regole dell'azione Telegrafo restano uguali.
Le sole altre modifiche sono relative al Conteggio dei Punti (vedi p.6)

AZIONE COMMERCIO



Quando **prendi un binario o un edificio** per venderlo, non scartarlo, ma **posizionalo nell'area di Commercio del Tabellone in uno Spazio Vagone o Tender**.



In ogni spazio Vagone possono stare solo 1 binario e 1 edificio.

La sezione Tender può avere un numero illimitato di binari ed edifici.

Quando metti un binario o un edificio in uno spazio Vagone, prendi un Vagone accanto a esso.

Quando metti un binario o un edificio in uno spazio Tender, prendi un Tender, se disponibile.

In entrambi i casi, collegalo a uno dei tuoi Treni, mettendolo a faccia in su accanto a un Treno (a faccia in su o a faccia in giù). Una volta collegati a un treno, i Vagoni e i Tender non possono essere spostati o rimossi.



Ogni Treno può essere collegato al massimo a 1 Vagone e a 1 Tender.

Se non hai un Treno disponibile, metti il Vagone o il Tender a faccia in su di fronte a te. Se, in un turno successivo, prendi un Treno, collega il Vagone o il Tender a esso. Se disponi di più Tender/Vagoni non connessi, quando prendi un Treno, puoi scegliere quale connettere.

Tutte le altre regole dell'azione Commercio rimangono invariate.

VAGONI E TENDER:

Ogni volta che ribalti un Treno a faccia in giù, puoi ricevere il suo bonus e anche quello del suo Vagone e/o Tender collegati. (Vedi la Scheda di Riferimento per la descrizione dei bonus).



Esempio: Hai questo Treno con un Vagone e un Tender connessi a esso. Ribalti il tuo Treno a faccia in giù e prendi: 3 Titoli Azionari (bonus del Treno) + 300\$ (bonus del Vagone) + 1 Titolo Azionario (bonus del Tender).

NOTA: Ottieni il bonus del Vagone e del Tender solo quando ribalti a faccia in giù il treno collegato. Quando lo ribalti a faccia in su, non ricevi alcun bonus (Treno, Vagone o Tender).

TRACCIATO PROGRESSO

Ogni volta che le regole del gioco base dicono “Avanza sui Tracciati Progresso”, leggilo come “Ottieni punti Avanzamento”.

Puoi utilizzare i punti Avanzamento per fare una delle due seguenti cose (se ottieni più avanzamenti, puoi sempre dividere gli avanzamenti totali fra le due):

A. MUOVI IN SU IL TUO SEGNALINO SUL TRACCIATO PROGRESSO:

Ogni passo costa 1 punto Avanzamento. Il primo passo serve per spostare il segnalino Progresso dal lato destro del Tabellone allo spazio inferiore del Tracciato.

NOTA: sul lato sinistro del Tracciato, ci sono alcuni costi aggiuntivi che devi pagare per oltrepassare determinati punti: 300\$, 2 Titoli Azionari o 1 Lavoratore.

 Se ti fermi o attraversi uno spazio con questi simboli, puoi prendere **una** delle tessere Progresso dalla fila a lato e posicionarla sull'estensione della tua Plancia in uno spazio vuoto con il numero rappresentato (I o II).

NOTA: Puoi prendere una tessera Progresso solo se hai uno spazio vuoto sull'estensione della tua Plancia nella riga corrispondente.

 Se ti fermi o attraversi uno spazio con questo simbolo, puoi prendere **una** delle tessere Ricompensa dalla fila a lato, scartando un Lavoratore, e posicionarla a faccia in su davanti a te.

NOTA: Durante la partita, puoi prendere al massimo 1 tessera Ricompensa binario e 1 edificio.

Durante uno qualsiasi dei tuoi turni, puoi scartare una o entrambe le tue tessere Ricompensa e ottenere i loro bonus: prendi il binario o l'edificio (come indicato sulla tessera) dall'estensione della tua Plancia (quelli che hai messo durante la Preparazione- Step 2B) e piazzalo in uno spazio binario o in una città (come indicato sulla tessera) senza alcun costo. Non risolvi alcun contratto e non ricevi alcuna ricompensa (ricompensa principale o bonus prima stazione). Applica le consuete regole di piazzamento.

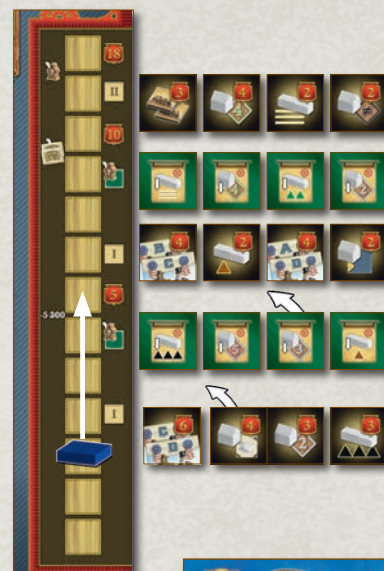
NOTA: Puoi prendere più di una tessera per turno (una per fila che hai superato o in cui ti sei fermato nel turno).

B. MUOVI IN SU UNA TESSERA PROGRESSO SULLA ESTENSIONE DELLA TUA PLANCIA:

Il costo di movimento è indicato a destra degli spazi. Per esempio, muovere una tessera Progresso dalla I alla II riga costa 2 Punti Avanzamento.

NOTA: Per muovere dalla III alla IV riga, devi anche scartare 1 Lavoratore. Dalla III alla IV riga, puoi muovere in ortogonale o in diagonale. In ogni spazio può stare una sola tessera.

Alla fine del gioco, guadagni PV in base alla posizione delle tessere sulla estensione della tua Plancia e in base a come hai soddisfatto le loro condizioni (vedi p.6 per i dettagli relativi al punteggio e la Scheda di Riferimento per la descrizione delle tessere Progresso).



CONTEGGIO DEI PUNTI

Il conteggio dei punti per le connessioni del Telegrafo e per il Tracciato Progresso è modificato come segue (restano valide tutte le altre regole di conteggio dei punti):

TELEGRAFO E CONNESSIONI:

Se hai costruito uffici del Telegrafo in due sezioni adiacenti, guadagni PV in base alle condizioni riportate tra di esse e sulla tessera PV Telegrafo posizionata o raffigurata sul tabellone.



- Per la connessione più a destra, guadagni 4 PV per ogni città di un livello diverso che hai collegato.

NOTA: consideri solo il numero di livelli diversi (indipendentemente dal numero totale di città che hai collegato).

Esempio: hai collegato un totale di 7 città di 3 livelli diversi con i tuoi binari. Guadagni 12 PV.



- Per le altre connessioni, moltiplica il numero di Stazioni che hai costruito nel livello di Città indicato per i PV rappresentati sulla tessera PV Telegrafo.

Esempio: hai 2 Stazioni nelle Città di Livello 1. Guadagni 14 PV.

TRACCIATO PROGRESSO E TESSERE PROGRESSO:

a) Guadagni il numero più alto di VP raggiunto o superato dal tuo segnalino sul Tracciato Progresso.

b) Per ogni tessera sull'estensione della tua Plancia, moltiplica i PV rappresentati sulla tessera per il numero di volte che soddisfi le sue condizioni.

Dopodiché, se la tessera è sulla II riga o più in alto, moltiplica quel risultato per il moltiplicatore PV rappresentato a lato della sua riga.

Esempio:

Per la tua tessera Progresso più in alto, guadagni PV per le Stazioni nelle Città di livello 3. Ne hai 2.

Guadagni 32 PV: 4 PV sulla tessera x 2 stazioni nelle città di livello 3 x 4 PV raffigurato a lato della riga.

Per l'altra tessera Progresso, guadagni PV per ciascun Obiettivo A e B completato. Ne hai 4.

Ottieni 12 PV: 3 PV sulla tessera x 4 Obiettivi A e B completati.



Autori: Marco Canetta & Stefania Niccolini

Illustrazioni: Mariano Iannelli

Revisione Regolamento: Paul Grogan,
David Digby, Chris Spath

**GAMING
RULES!**

games@whatsyourgame.eu

www.whatsyourgame.eu

© 2019 What's Your Game Lda

All rights reserved.

