



Leonhard Orgler

1840



Vienna Tramways

Based on Francis Tresham's Railway Games System

**Dedicato a Francis
Tresham, l'ideatore del
sistema di gioco 18xx,
scomparso il 23 ottobre
2019.**

RICONOSCIMENTI:

Il gioco è basato sul sistema di gioco ferroviario di Francis Tresham

Game Design:
Leonhard Orgler

Scatola, Carte, Loghi:
Andreas Timmelmayer

Mappe, Regole, Statuti:
Leonhard Orgler

Produttore:
Lonny (Leonhard Orgler)

Schede-Tram con la gentile approvazione della Wiener Linien

Play tester: Ronnie Novicky, Sascha Kreindl, Thomas Kranewitter, Mathias Mahr, Uwe Gemming, Richard Rühl, Erich Stratjel, Tyler McLaughlin, Justin Rebelo, Eric Brosius and his team, Luk van Lokeren ed il suo team a molti altri.

Ringraziamenti a Richard Scholes ed Emmanuel Castanié-Magnard per la realizzazione del manuale in inglese.

© Leonhard Orgler, July 2020

Manuale in italiano a cura di:
Paolo DI LEO
picchio772@alice.it

Sommario

I. Componenti	3
II. Informazioni Generali	4
III. Preparazione	4
III.1 Ordine di Posto	4
III.2 Galateo	4
III.3 Capitale Iniziale	5
III.4 Mappe di Gioco	5
III.5 Preparazione	6
IV. Compagnie	7
IV.1 Compagnie Pubbliche	7
IV.1.1 Informazioni Generali	7
IV.1.2 Compagnie Tramviarie	7
IV.1.3 <i>Stadtbahn</i> (Ferrovie Metropolitane)	7
IV.2 Compagnie Private (Località Turistiche)	8
IV.3 Linee	8
V. Il Gioco	8
VI. Round Pre-Azionario	9
VII. Round Azionari (SR)	9
VII.1 Informazioni Generali	9
VII.2 Ordine-Turno in un Round Azionario (SR)	9
VII.3 Limite-Certificati	10
VII.4 Vendita di Azioni	10
VII.5 Primo Round Azionario	10
VII.6 Acquisto di Azioni	10
VIII. Round Compagnie (CR)	11
VIII.1 Informazioni Generali	11
VIII.2 CRa: Dividendi delle Compagnie Private	11
VIII.3 CRb: Spostare le Carte-Tram	11
VIII.4 CRc: Impostare l'Ordine-Compagnie	11
VIII.5 CRd: Le Compagnie Pubbliche pagano e comprano i Tram	11
VIII.5.1: Amministrare gli introiti	11
VIII.5.2: Introiti delle <i>Stadtbahn</i>	12
VIII.5.3: Acquisto dei Tram	12
VIII.5.4: Acquisto obbligatorio dei Tram	13
VIII.6 CRe: Asta per le Linee	13
VIII.7 CRf: Nuove Carte-Linea sono messe nel Box Carte-Linea	13
IX. Round Linee (LR)	13
IX.1 Informazioni Generali	13
IX.2 Definizioni	13
IX.3 Costruzione e Tram operativi	14
IX.4 Piazzamento Tessere	14
IX.5 Aggiornamento Tessere	16
IX.6 Piazzamento Tessere	16
IX.7 I Tram operano	17
IX.8 Incasso Introiti	17
X. Variazioni Azionarie	18
X.1 Informazioni Generali	18
X.2 Variazioni durante i Round Compagnia	18
X.3 Variazioni durante i Round Azionari	19
XI. Fine del Gioco	19
XII. Tre Giocatori	19
XIII. Due Giocatori	19

I. Componenti

Mappa di Gioco

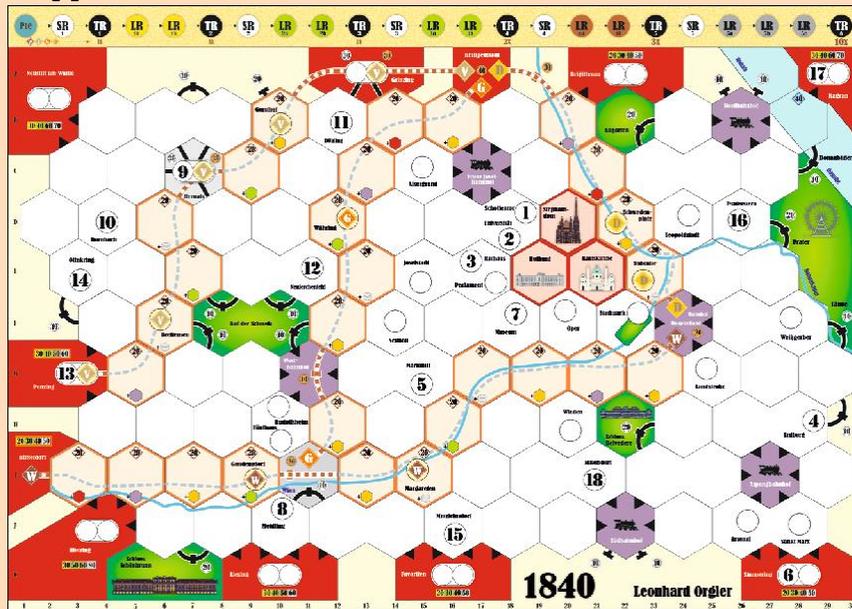


Tabella Mercato Azionario



Banconote



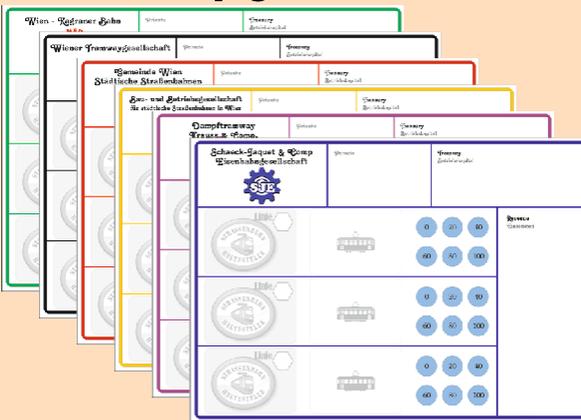
Pool Azionario



176 Tessere-Ferrovia

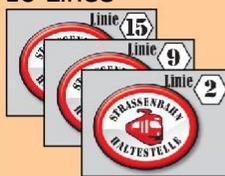


6 Statuti Compagnia



160 Carte

18 Linee



36 Azioni di Compagnie Pubbliche



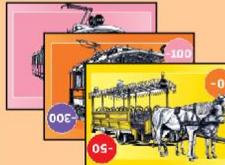
40 Azioni di Stadtbahn



6 Compagnie Private



38 Tram



10 Prestiti



6 Carte "Diritto Prelazione..."



6 Carte-Priorità



Tabella Introiti

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

177 Segnalini



126 Linea Piccola

(6 stazioni, 1 introiti per linea)

18 Compagnie Tramviarie in 6 Colori

(1 Prezzo-Azioni, 1 Ordine-Turno, 1 Introiti)

25 Stadtbahn

(1 Prezzo-Azioni, 1 Introiti, il resto stazioni per linea)



2 Indicatori Round



6 Località Turistiche



Lo sapevi?

La precorritrice della rete tramviaria viennese fu la *Brigittenauer Eisenbahn*, con carrozze ippo-trainate. Dal 1840 al 1842, ha collegato il *Donaukanal* allo stabilimento ricreativo noto come "Kolosseum" a Brigittenau.

In viola le "Short Rules" per i giocatori esperti del sistema 18xx



II. Informazioni Generali

1840 è un gioco di sviluppo tramviario e transazioni azionarie per 2-6 giocatori, basato sul gioco 1829 di Francis Tresham.

Il giocatore col miglior assetto finanziario (denaro liquido + contro-valore azionario) alla fine del gioco è proclamato vincitore. Alla base di 1840 ci sono delle meccaniche semplici. Si possono usare le tessere esagonali per creare una rete ferroviaria sulla mappa che connette le stazioni tra loro. I tram (carte-tram) possono effettuare corse da una locazione all'altra per guadagnare denaro, ricavato dal costo dei biglietti dei passeggeri (immaginari). Più numerose e più importanti sono le "locazioni redditizie" che costituiscono la tratta di un tram, più denaro la tratta produrrà per la compagnia ed i suoi azionisti. Durante la partita i giocatori divengono Direttori di una Compagnia Tramviaria (TC) che può possedere fino a tre linee su cui operare.

È molto importante tenere separato il denaro privato di ogni giocatore da quello nelle casse di una Compagnia. Nei **Round Azionari (SR)** i giocatori acquistano le azioni delle Compagnie. Nei **Round-Compagnia**, le Compagnie acquistano nuove linee e nuovi tram ed amministrano il denaro che incassano. Possono staccare dividendi ai propri azionisti o trattenerli nelle proprie casse. In un **Round Linee (LR)** ogni linea fa viaggiare un tram da una locazione ad un'altra per incassare denaro.



III. Preparazione del Gioco

• Ordine di Posto

- Prendere tante carte-priorità quanti sono i giocatori, mischiarle e distribuirne una ad ogni giocatore per determinare casualmente l'ordine di gioco iniziale. Il giocatore col numero più basso sulla propria carta inizia l'asta per le Compagnie Private (località turistiche).
- Nel Round Pre-azionario e nel Primo Round Azionario i giocatori operano in senso orario.
- Il giocatore iniziale nei successivi Round Azionari è quello con la carta-priorità più bassa. Il successivo quello con la susseguente carta più bassa e così via.

III.2 Galateo

- I giocatori devono decidere prima dell'inizio se gli accordi debbono essere vincolanti e pubblici.
- Gli accordi tra due parti possono riguardare qualsiasi aspetto del gioco. Gli accordi tra più di due parti sono, in generale, vietati.
- Tutto il materiale di gioco, sia dei giocatori che delle Compagnie, deve essere disposto in modo da poter essere chiaramente consultabile da tutti.
- Per ridurre il tempo di gioco, un giocatore dovrebbe pensare alle azioni da compiere al proprio turno durante quello degli altri.
- È richiesta carta e penna, o equivalenti tecnologici, per il calcolo finale alla fine della partita.

III.3 Capitale Iniziale

Distribuire il Capitale Iniziale come segue:

- Con 2 giocatori, ognuno di essi riceve 350 Gulden.
- Con 3 giocatori, ognuno di essi riceve 300 Gulden.
- Con 4 giocatori, ognuno di essi riceve 260 Gulden.
- Con 5 giocatori, ognuno di essi riceve 230 Gulden.
- Con 6 giocatori, ognuno di essi riceve 200 Gulden.



Capitale Iniziale:

-	10
2	350
3	300
4	260
5	230
6	200

Ogni giocatore riceve anche una carta "Diritto di Prelazione per una Compagnia Pubblica" del valore di 350 Gulden.

+ 1 carta "Diritto-Prelazione..."

III.4 Tabelloni di gioco

Mettere la mappa (qui a destra, a seconda del numero di giocatori) e la Tabella Mercato Azionario sul tavolo.

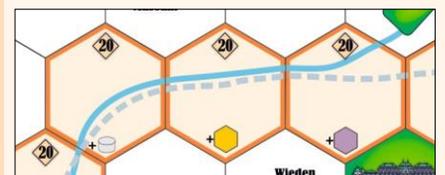
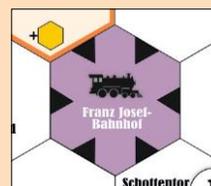
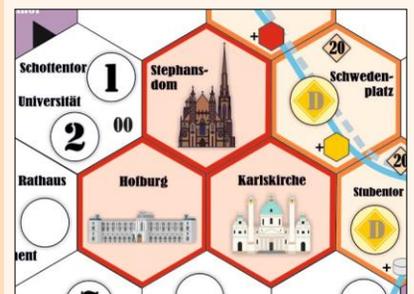
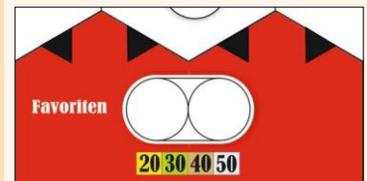
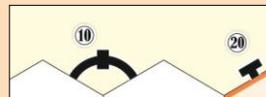
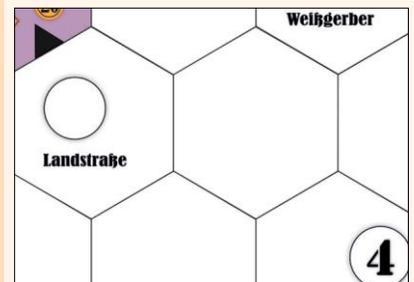


III.4.1 Mappa di Gioco

La mappa riproduce una parte della città di Vienna. Le tessere esagonali vengono piazzate sulla griglia a creare una rete ferroviaria.

Il colore delle aree ne indica le peculiarità:

- **Bianco**: parte principale dell'area di gioco. Alcuni esagoni hanno all'interno un cerchio bianco con un nome. Questi rappresentano gli interscambi. Le Linee piazzano tessere con delle *fermate* (barra nera) sugli esagoni vuoti e tessere con interscambi su esagoni con i cerchi.
- Non è possibile disporre tessere su esagoni con **bordi gialli** (limiti della mappa), su cui alcune fermate sono pre-stampate.
- Le aree **rosse** sul bordo della mappa hanno degli interscambi che puntano all'esterno (eccezione: Grinzing). I box colorati mostrano un valore crescente. Su queste aree non è possibile piazzare tessere.
- Gli esagoni **verdi** indicano i parchi di Vienna. Non vi si possono piazzare tessere (eccezione: *Stadtpark*). Tre di essi mostrano delle famose località turistiche.
- I tre esagoni **rosso chiaro** con bordo **rosso** rappresentano famose località turistiche al centro di Vienna sulle quali si possono piazzare solo tessere rosse.
- Gli esagoni **viola** sono le stazioni ferroviarie, sulle quali si possono piazzare solo tessere viola.
- Gli esagoni arancio chiaro con bordo arancio rappresentano la Ferrovia Metropolitana, la *Stadtbahn*. Su di essi possono essere piazzate solo tessere bordate di arancio.
- Le linee **blu** sono i fiumi. Non hanno significato nel gioco, eccetto che c'è un costo di 40 G per disporre una traccia su un esagono di fiume (Danubio).



III.4.2 Tabella Mercato Azionario

Qui troviamo la carta dei prezzi, la sezione acquisto tram, quella aste e quella informazioni.



III.5 Preparazione.

Un giocatore viene nominato Banchiere. L'assetto bancario è illimitato. Se la Banca termina le banconote utilizzare qualcosa che possa sostituirle.

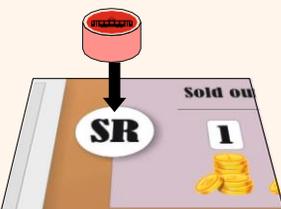
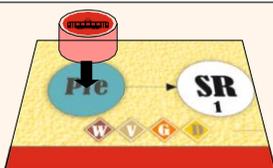
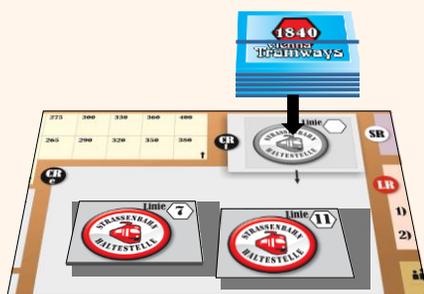
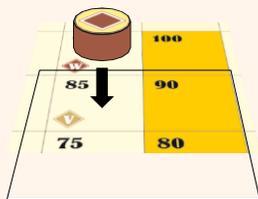
- Dividere le azioni delle Compagnie Tramviarie (TC) e delle *Stadtbahn* e piazzarle sulla scheda "Pool Azioni".
- Piazzare le tessere esagonali sul tavolo, divise per colore.
- Dividere le carte-tram per colore. In base al numero di giocatori, varia il numero di carte-tram come segue:



Assetto Bancario: illimitato
Dividere tante carte-tram per colore quante in Tab.1

Tipo	Numero di Tram				
	2g	3g	4g	5g	6g
giallo	2	4	6	8	10
arancio	3	4	5	6	7
rosso	3	4	5	6	7
rosa	3	4	5	6	7
viola	3	4	5	6	7

Tabella 1 (Presente anche sulla Tabella Mercato Azionario)



- Piazzare il mazzo di carte-tram gialle sul primo spazio giallo da sinistra della sezione "acquisti tram" (CRb) sulla Tabella Mercato Azionario. Tutte le altre – divise per colore – sono impilate nello spazio più a sinistra. Mettere le carte viola nella parte più bassa, e a seguire le rosa, le rosse e le arancioni.

- Riporre le carte-tram inutilizzate nella scatola.

- Piazzare gli statuti-compagnia sul tavolo. Nel gioco, tutti gli assetti di una compagnia vengono custoditi sullo statuto: tram, Linee, stazioni, denaro e Compagnie Private. Il denaro di una compagnia dev'essere tenuto rigorosamente separato da quello dei giocatori e di altre compagnie. Il denaro sugli spazi "Tesoro" e "Introiti" dev'essere anch'esso tenuto tassativamente separato.

- Piazzare un segnalino per ogni *Stadtbahn* (linea cittadina) sul corrispettivo spazio marcato sulla Tabella Mercato Azionario.

- Piazzare un segnalino per ogni *Stadtbahn* sulle rispettive locazioni marcate sulla Mappa. 3 per la G, 4 per la D e la W, e 6 per la V.



- Togliere dal mazzo carte-Linee la #2. Mischiare tutte le rimanenti. Piazzare una carta in più del numero dei giocatori a faccia in su sullo spazio Asta sulla Tabella Mercato Azionario (CRc). Mischiare la #2 nel mazzo delle carte rimanenti e piazzarlo coperto sul piccolo spazio grigio (CRf).

- Piazzare le 6 Compagnie Private ("Località Turistiche") a faccia in su sulla mappa. Piazzare un segnalino per ogni "località turistica" sulla mappa.



- Piazzare un segnalino tondo Indicatore del Round sullo spazio "Pre" sul bordo superiore della mappa. Assicurarsi di muoverlo verso destra man mano che il gioco progredisce.

- Piazzare l'altro Indicatore del Round sulla Tabella Mercato Azionario.

IV. Compagnie

IV.1 Compagnie Pubbliche (Società per Azioni)

IV.1.1 Informazioni Generali

- Tutte le Compagnie Maggiori (Tramviarie e *Stadtbahn*) hanno un prezzo per le proprie azioni come mostrato dal rispettivo segnalino sulla Tabella Mercato Azionario.
- La compravendita di azioni avviene durante gli SR. Comprando un'azione, un giocatore acquisisce una partecipazione in una Compagnia.

IV.1.2 Compagnie Tramviarie (TC)

- Ogni giocatore diviene Direttore di una (e solo una) Compagnia Tramviaria. Nel Primo Round Azionario ogni giocatore acquista il Certificato-Direttore di una TC (50%). Il numero di TC in gioco è pari a quello dei giocatori.
- Solo il Direttore decide come la TC opera.
- Il Certificato-Direttore corrisponde a 5 certificati ordinari, ma conta come singolo ai fini della determinazione del Limite-Certificati (vedere VI.3).
- Il prezzo iniziale è impostato dal Direttore durante il Primo Round Azionario. I prezzi iniziali tra cui è possibile scegliere sono 70, 80, 90 e 100 G (colorati in arancione sulla Tabella Mercato Azionario).
- Ci sono 5 certificati ordinari al 10% in ogni TC.
- Appena viene acquistato il suo Certificato-Direttore, una Compagnia riceve immediatamente dalla Banca denaro pari a 10 volte il suo prezzo iniziale.
- Gli statuti-compagnia delle TC hanno tre spazi per le Carte-Linea. Al fianco di ognuno di essi vi è uno spazio per una carta-tram.
- Le TC comprano linee e tram, pagano dividendi e/o trattengono denaro.

Nome	SIGLA	COLORE
Wiener Tramway Gesellschaft	WT	nero
Dampftramway Krauss & Comp.	DT K&C	viola
Schaeck-Jaquet & Comp.	SJE	blu
Bau- und Betriebsgesellschaft für städtische Straßenbahnen in Wien	BBG	giallo
Wien-Kagranner Bahn	WKB	verde
Gemeinde Wien - Städtische Straßenbahnen	GWStStB	rosso

IV.1.3 Stadtbahn (Ferrovie Metropolitane)

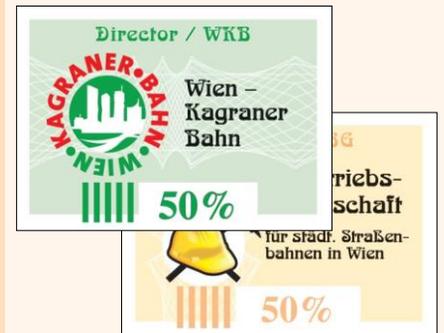
- Ci sono 4 *Stadtbahn*: W, V, G e D.
- Ognuna di esse è composta da 10 Certificati Azionari ordinari al 10%.
- Non hanno Direttore.
- Una *Stadtbahn* non può costruire ferrovia nè acquistare tram. Usa le tessere piazzate dalle Linee lungo i percorsi prestampati per far viaggiare tram immaginari (vedi VIII.5.2 per i dettagli). Paga sempre i dividendi.
- I prezzi iniziali sono i seguenti:

Nome	SIGLA	Colore	Valore
Wiental Linie	W	marrone	95
Vororte Linie	V	beige	85
Gürtel Linie	G	arancio	75
Donaukanal Linie	D	giallo scuro	65

Tabella 3

101	108
-----	-----

Ogni giocatore **DEVE AVERE UNA** Compagnia Tramviaria (nè più nè meno)



Compagnie Tramviarie:
1 x 50%
5 x 10%

Possono avere fino a 3 Linee

Acquistano tram, linee ed amministrano utili

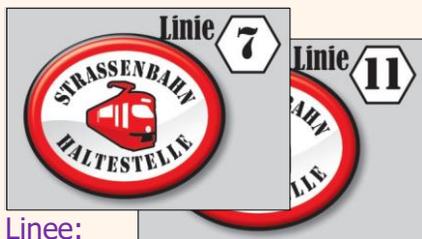
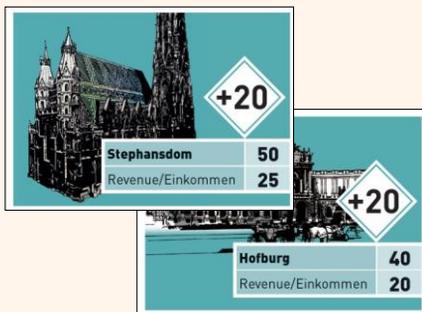


Stadtbahn:
10 x 10%
(non c'è Direttore)

Paga sempre i dividendi

Compagnie Private:

- Contano per il Limite-Certificati
- Pagano una rendita
- Possono essere vendute ad una Compagnia Pubblica ad un prezzo compreso tra 1 G ed il loro valore nominale
- Danno un Bonus di 20 G alla relativa Località Turistica
- Possono essere vendute alla Banca al loro valore nominale



Linee:
costruiscono ferrovie, stazioni ed ed operano con i loro tram.

Il flusso di gioco è indicato sulla Barra-Round, ed è composto da:

- **Round Azionari (SR)**
- **Round Linee (LR)**
- **Round Compagnie (CR)**

IV.2 Compagnie Private (Località Turistiche)

- Le Compagnie Private detengono i diritti di alcune Località Turistiche (LT) di Vienna. Sono messe all'asta nel Round Pre-Azionario all'inizio del gioco.

La Banca paga una rendita fissa ai proprietari delle Compagnie Private durante lo *step* CRA e, se applicabile, durante il Round Pre-Azionario.

Nome	Valore	Rendita	Esagono LT
Prater	10 Gulden	5 Gulden	D 28
Karlskirche	20 Gulden	10 Gulden	E 21
Schloss Belvedere	30 Gulden	15 Gulden	H 22
Hofburg	40 Gulden	20 Gulden	E 19
Stephansdom	50 Gulden	25 Gulden	D 20
Schloss Schönbrunn	60 Gulden	30 Gulden	K 7

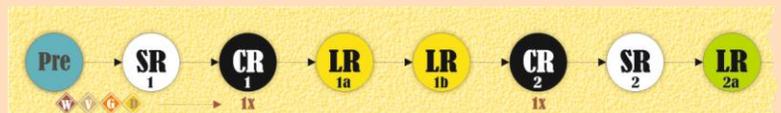
Table 4

Le Compagnie Private contano ai fini della determinazione del Limite-Certificati (vedere VII.3). Possono essere restituite alla Banca in qualsiasi momento. La Banca paga al proprietario (giocatore o compagnia) il suo valore nominale. A partire dal LR 2a e durante il turno di una qualsiasi delle sue Linee, una TC può acquistare qualsiasi compagnia privata da un giocatore a un prezzo compreso tra 1 G e il suo valore nominale. Gli introiti di una TC sono aumentati di 20 G se essa opera con un proprio tram verso o attraverso la fermata di una Compagnia Privata di proprietà della TC.

IV.3 Linee (numerate da 1 a 18)

- Una Compagnia Tramviaria (TC) può acquistare fino a tre linee, ma solo una per CR.
- Le Linee sono messe all'asta nello *step* CRe (vedere VIII.6).
- Le Linee piazzano tessere-ferrovia con barre nere (che rappresentano piccole fermate) sugli esagoni vuoti, piazzano stazioni e fanno viaggiare i propri tram per incassare denaro. Gli introiti sono messi nello spazio "Introiti" stampato sullo statuto-compagnia.

V. Il Gioco



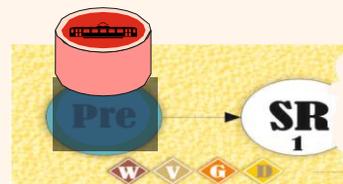
La sequenza di gioco è scandita dalla Barra-Round sul bordo alto della mappa. Il gioco inizia con un Round Pre-Azionario, nel quale vengono messe all'asta le Compagnie Private, seguito da un Round Azionario (SR), da un Round Compagnie (CR) ed un Round Linee (LR).

- Durante un **Round Azionario (SR)** i giocatori acquistano e vendono azioni delle Compagnie Pubbliche (TC e *Stadtbahn*) usando il proprio denaro.
- Durante un **Round Linee (LR)** le Linee operano in ordine numerico. Esse possono piazzare o aggiornare una tessera, possono piazzare una tessera-*Stadtbahn* (arancione), piazzare stazioni ed incassare il denaro ricavato dalle corse dei propri tram. Le TC possono acquistare Compagnie Private.
- Durante i **Round Compagnie (CR)**, le Private pagano la rendita ai proprietari. I Direttori delle TC decidono come destinare le entrate delle Linee. Può essere distribuito agli azionisti tutto, parte o nulla del denaro presente sullo spazio entrate dello statuto. Ogni disavanzo non distribuito viene trattenuto nelle case della Compagnia, che potrebbe essere costretta a comprare un tram. Le *Stadtbahn* operano e pagano dividendi agli azionisti.

Pre

VI. Round Pre-Azionario

- Il giocatore iniziale sceglie una delle 6 Compagnie Private da mettere all'asta, offrendo per essa una cifra pari al valore nominale o più alta di almeno 5 Gulden, oppure può passare.
- In ordine di turno gli altri giocatori possono incrementare tale offerta di multipli di 5 G, o passare. In alternativa, se non esiste nessuna offerta in corso, possono effettuare una con le modalità viste precedentemente.
- Una volta passato, un giocatore non può più partecipare all'asta in corso.
- Il giocatore che vince un'asta paga l'ammontare della sua offerta alla Banca e si aggiudica la carta della Compagnia Privata.
- Il giocatore successivo sceglie un'altra Compagnia Privata e la mette all'asta (o passa).
- Se tutti i giocatori passano (senza offerte in corso) durante l'asta per la prima Compagnia Privata, il suo valore nominale viene ridotto di 5 G. Una nuova asta inizia dal primo giocatore. Tale riduzione decrementale prosegue finché il valore nominale non giunge a 0. In tale evenienza il primo giocatore è obbligato a prendere la Compagnia gratis.
- Se tutti passano durante l'offerta iniziale per qualsiasi altra Compagnia Privata, tutte le Compagnie Private già in mano ai giocatori pagano le rispettive rendite agli stessi, ed il Round Pre-Azionario riparte dal primo giocatore.
- Dopo aver messo all'asta tutte le Private, il giocatore con **meno** denaro **sceglie** una Carta-Priorità. Il secondo meno ricco fa altrettanto, e così via. Risolvere i pareggi in modo tale che il giocatore con la priorità nel vecchio ordine la mantiene. Muovere l'indicatore tondo del Round sullo spazio seguente, ovvero SR. Inizia il Primo Round Azionario.



Le Compagnie Private sono messe all'asta una alla volta, partendo dal giocatore iniziale e proseguendo in ordine di turno

L'offerta minima è il valore nominale. Ulteriori offerte devono essere multiple di 5

SR

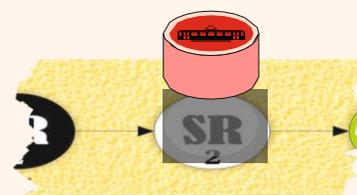
VII. Round Azionari

VII.1 Informazioni Generali

- Durante un Round Azionario (SR) i giocatori comprano e vendono azioni. Usualmente ognuno di essi ha a disposizione più turni in uno SR.
- Le transazioni avvengono sempre tra un giocatore e la Banca.
- Le azioni sono disponibili in Banca al prezzo indicato sulla Tabella Mercato Azionario.
- Durante il proprio turno un giocatore può passare o eseguire una o entrambe le seguenti azioni in questo ordine:
 - vendere quante azioni si desidera rispettando le limitazioni della sez. VII.4
 - comprare **UN** certificato azionario
- Un giocatore che non intende comprare né vendere può passare. Potrà nuovamente eseguire una o entrambe le azioni in un turno successivo.

VII.2 Ordine di Gioco in un Round Azionario

- Il giocatore iniziale in uno SR è quello con la carta-priorità più bassa. Il successivo è quello con la carta successiva e così via.
- Uno SR termina quando tutti i giocatori passano in sequenza.
- Il giocatore con più denaro alla fine di uno SR prende la carta-priorità. A seguire gli altri giocatori in ordine di ricchezza. Risolvere i pareggi in modo che chi aveva la priorità nel Vecchio SR la mantiene anche nel nuovo.



Prima vendi, poi compra

Più soldi alla fine di uno SR= carta-priorità



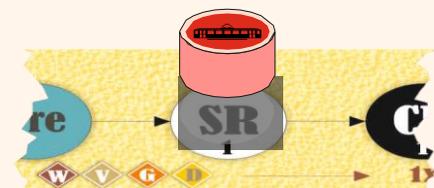
Massimo 60% di una Compagnia

Vendita non consentita nel

Primo Round Azionario.

Certificato-Direttore non

vendibile alla Banca.



Il Certificato-Direttore è il primo acquisto dopo le aste per le Compagnie Private

Le Compagnie ricevono denaro pari a 10 volte il prezzo di collocamento

Tutte le Compagnie Tramviarie invendute vengono rimosse dal gioco

Lo sapevi?

Nel 1883, la **Dampftramway Krauss & Comp.** aprì la prima linea di tram a vapore di Vienna.

VII.3 Limite-Certificati

- Nessun giocatore può detenere un numero di certificati superiore al Limite:

Giocatori	2	3	4	5	6
Limite-Certificati	18	16	14	13	12

Tabella 5

- Un Certificato-Direttore conta **uno** ai fini della determinazione del Limite.
- Le Compagnie Private contano **uno** ai fini della determinazione del Limite.
- I giocatori possono acquistare azioni di una Compagnia se ne possiedono meno del 60%.

VII.4 Vendita di Azioni

- Durante il proprio turno in uno SR un giocatore può vendere quante azioni desidera, con le seguenti restrizioni:
 - Non si possono vendere azioni nel Primo Round Azionario.
 - Un Certificato-Direttore non può mai essere rivenduto alla Banca.
- Le azioni vendute tornano nel *Pool* Azionario.
- Il giocatore riceve dalla Banca il prezzo corrente per ogni azione venduta.
- Un giocatore che sta vendendo azioni di differenti Compagnie sceglie l'ordine di vendita delle stesse.

Dopo ogni vendita di azioni di una o più Compagnie da parte di un giocatore, il segnalino indicatore di prezzo della/e Compagnia/e viene mosso in basso di uno spazio per azione venduta (vedere X.3)

VII.5 Primo Round Azionario

Durante questa fase, tutti i giocatori DEVONO come prima azione acquistare un Certificato-Direttore di una Compagnia Tramviaria. In ordine di gioco ne scelgono uno e decidono un prezzo di collocamento (*Par*), ovvero 70, 80, 90 o 100 G (uno dei prezzi in arancio sulla Tabella Mercato Azionario). Piazzano il segnalino indicatore di prezzo sulla Tabella Mercato Azionario. Se tale segnalino dev'essere piazzato in uno spazio già occupato, va messo sotto tutti quelli già presenti.

- Il giocatore paga alla Banca denaro pari a 5 volte il prezzo di collocamento, restituendo la carta "Diritto di Prelazione per una Compagnia Pubblica", sconta dal totale i 350 G e paga la differenza rimanente col proprio denaro.
- Il giocatore riceve lo statuto-compagnia. La Banca paga alla Compagnia denaro pari a 10 volte il prezzo di collocamento.
- Tutte le Compagnie Tramviarie rimaste invendute vanno rimosse dal gioco. Rimuovere tutto il materiale ad esse correlato e riportarlo nella scatola.
- Il Primo Round Azionario prosegue in ordine di gioco. I giocatori possono comperare azioni di una TC o di una *Stadtbahn* o passare finchè tutti passano consecutivamente. In questa fase è vietato vendere azioni.

VII.6 Acquisto di Azioni

- Al proprio turno un giocatore può acquistare il 10% di qualsiasi Compagnia che sia stata già quotata dal *Pool* Azionario.
- Le azioni vengono acquistate dalla Banca sempre al prezzo corrente.
- Si possono comprare azioni solo se si ha il denaro sufficiente per pagarle.
- Se un giocatore vende un qualsiasi numero di azioni di una Compagnia, non può più ri-acquistarne durante lo stesso SR. Ri-acquisisce il diritto a comperarne soltanto dal successive SR.

VIII. Round-Compagnie (CR)

VIII.1 Informazioni Generali

Ogni CR è composto da una serie di *step*, identificati da dei cerchi neri sulla Tabella Mercato Azionario.



VIII.2 CRa: le Compagnie Private pagano una rendita

Le Compagnie Private pagano una rendita al proprietario.



VIII.3 CRb: Spostare le Carte-Tram

Se ci sono carte-tram nella sezione acquisto-tram, rimuoverle dal gioco (CRb). Muovere ogni mazzo sugli altri due spazi verso destra, a partire dal primo spazio libero a sinistra e rispettando l'ordine: giallo – arancione – rosso – rosa - viola.



VIII.4 CRc: Impostare l'Ordine-Compagni

Piazzare il segnalino di ogni Compagnia Tramviaria in ordine di prezzo (il più alto sulla sinistra) nella sezione appropriata della Tabella Mercato Azionario (CRc). Se più Compagnie hanno il segnalino sullo stesso box-prezzo, si dà priorità a quella col segnalino più in alto sulla pila. Se le azioni di due o più Compagnie hanno lo stesso prezzo ma su spazi differenti, si dà priorità a quello collocato più a destra sulla Tabella Mercato Azionario.



VIII.5 CRd: Le Compagnie pagano Dividendi e comprano Tram

VIII.5.1 Amministrare gli introiti

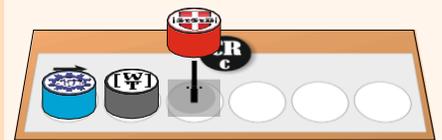
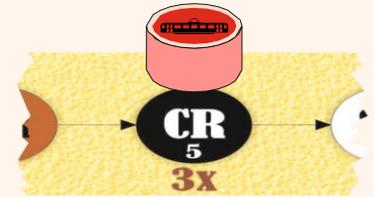
Ogni TC opera da sinistra a destra nell'ordine stabilito nella fase CRc.

- Le scelte di ogni Compagnia sono determinate esclusivamente dal Direttore, che decide quanto denaro distribuire agli azionisti. Tale denaro è quello che si trova nella sezione introiti dello statuto-compagnia e la cifra da distribuire dev'essere multipla di 10 G.
- Ogni azionista riceve una parte di dividendi in proporzione al numero di azioni che possiede. Le azioni nel *Pool* Azionario sono ignorate.
- Il prezzo delle azioni di ogni Compagnia varia a seconda della cifra distribuita come segue:

Dividendo in Gulden	Il segnalino-prezzo muove:
0	1 spazio a sinistra
10 - 90	Nessun cambio
100 - 190	1 spazio a destra
200 - 390	2 spazi a destra
400 - 590	3 spazi a destra
600 - 990	4 spazi a destra
1000 - 1490	5 spazi a destra
1500 - 2490	6 spazi a destra
2500 o più	7 spazi a destra

Tabella 6 (consultabile anche dallo spazio CRd sulla Tabella Mercato Azionario)

- Spostare tutto il denaro non distribuito nelle casse della Compagnia.
- Nota: nel CR1 non c'è denaro nello spazio "Introiti" poichè non c'è stato alcun LR e quindi i dividendi delle TC pagano dividendi pari a zero.



Il Direttore decide quanto distribuire agli azionisti degli introiti delle Linee. Il prezzo delle azioni cambia in funzione di questa decisione.

Le *Stadtbahn*

Fanno viaggiare il più lontano possibile un tram immaginario da un segnalino di partenza. Il prezzo-azione cresce in proporzione.

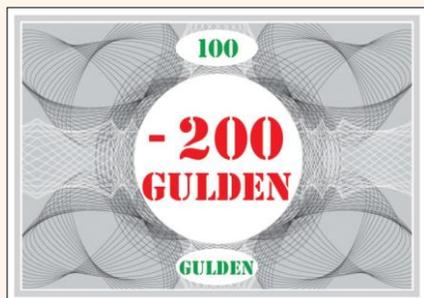


Esempio 1: La *Stadtbahn* D incassa 40+30+10 = 80.

Comprare nuovi tram: Il prezzo è stampato sopra l'appropriato spazio

Se il primo tram di un nuovo colore viene acquistato, i Costi di Manutenzione dei tram più vecchi possono cambiare (vedere Tabella 7)

Una Compagnia può scartare volontariamente un tram senza alcun rimborso.



VIII.5.2 Introiti delle *Stadtbahn*

Ognuna delle 4 *Stadtbahn* opera con un tram immaginario da una delle stazioni-base alla fine del proprio percorso tratteggiato pre-stampato e lungo tutte le tessere già posizionate sulla mappa. Gli introiti sono dati da tutte le fermate e le stazioni percorse su questa tratta.

- Se entrambe le tessere-ferrovia sono state già messe su entrambi gli esagoni-base, riferirsi alla tratta più redditizia. Se tutte le tessere-ferrovia da una base all'altra sono state disposte, tutte le fermate e le stazioni della *Stadtbahn* (compresi gli esagoni base), vengono conteggiati ai fini della determinazione degli introiti generati.



- Nel CR4 tale ricavo è raddoppiato, nel CR5 triplicato e nel CR6 decuplicato (come indicato sulla barra-round).
- Tutti gli introiti delle Linee *Stadtbahn* vengono immediatamente pagati come dividendi agli azionisti. Il prezzo delle azioni varia come mostrato in Tabella 6.

Nota: le TC possono eliminare segnalini-stazione che riducono la rendita per una Linea-*Stadtbahn* (vedere IX.6).

Nota: nel CR1 le *Stadtbahn* D e V pagano un dividendo di 70 G, la W e la G pagano un dividendo nullo.

VIII.5.3 Acquisto dei Tram

- Dopo che il Direttore ha amministrato gli introiti, una TC può comperare uno o più tram. Durante questo *step* può riconfigurare i tram tra le Linee sul proprio statuto sia che compri o no un nuovo tram (la possibilità di riconfigurare le assegnazioni dei tram alle Linee è offerta anche durante lo *step* "Asta delle Linee").
- I prezzi in Gulden dei tram in vari colori, sono stampati sugli spazi-acquisto.
- Una Compagnia può avere fino a 3 tram a prescindere da quante Linee ha. Quando viene acquistato il primo tram di un nuovo colore, il Costo di Manutenzione di tutti i tram più vecchi in possesso delle TC può cambiare (vedere Tabella 7). Girare o capovolgere tutte le carte-tram per mostrare il Costo di Manutenzione sul bordo alto della carta. Il Costo di Manutenzione riduce i ricavi di un tram (vedere IX.8).

Colore	Costo di Manutenzione in Gulden quando un colore è acquistato per la prima volta				
	giallo	arancione	rosso	rosa	viola
giallo	0	0	-50	-200	-400
arancione	-	0	0	-100	-300
rosso	-	-	0	-50	-100
rosa	-	-	-	0	0
viola	-	-	-	-	+200

Table 7

- I tram rosa non hanno mai costi di manutenzione.
- I tram viola aggiungono sempre 200 G ai loro ricavi.
- Una Compagnia può scartare volontariamente in qualsiasi momento un tram senza alcun risarcimento. Il tram scartato viene rimosso dal gioco.
- La compravendita di tram tra Compagnie è vietata.

VIII.5.4 Acquisti Obbligatoriosi di Tram

- Se una Compagnia non ha un tram alla fine del Round (CRd e CRE), DEVE acquistarne uno. Se non ha soldi a sufficienza per farlo, il Direttore deve pagare la differenza mancante col denaro personale. Il Direttore può scegliere di intervenire col proprio denaro anche se la Compagnia ha denaro a sufficienza per comperare il tram più economico.
- Se il Direttore non ha a denaro sufficiente, deve prendere un prestito.

Per ogni prestito prende una Carta-Prestito e 100 G dalla Banca. Non può contrarre più prestiti di quanto gli serve. I prestiti non vengono mai restituiti, ma alla fine del gioco ogni Carta-Prestito scala 200 G dall'assetto del giocatore.



VIII.6 CR_e: Mettere all'asta le Linee (saltare questo step quando tutte le Compagnie possiedono tre Linee e nell'ultimo CR).

- Il Direttore di una Compagnia che ha il proprio segnalino sullo spazio più a sinistra nella sezione Ordine d'Asta (CR_c) inizia scegliendo una Carta-Linea dall'ampia area grigia sulla mappa (CR_e), o passa.
- L'ordine di puntata e la scelta di Linee aggiuntive procede da sinistra verso destra secondo l'Ordine d'Asta.
- Una linea scelta viene messa all'asta tra i Direttori. L'offerta minima è di 20 G, ed ogni offerta successiva dev'essere multipla di 5 G.
- Ogni Compagnia può acquistare una sola Linea per ogni CR.
- Ogni Compagnia può acquistare solo 3 Linee durante l'intero gioco.
- Un giocatore che ha passato nella scelta di una Linea da mettere all'asta non può più partecipare all'asta in corso nè poter scegliere un'altra Linea nei turni successivi del CR in corso.
- Un giocatore che ha passato durante le offerte non può più partecipare all'asta in corso ma può scegliere o puntare su un'altra Linea nei seguenti turni d'asta.
- Quando un giocatore vince una asta, la sua Compagnia paga la cifra offerta col denaro in cassa. Piazzare la Carta-Linea su uno spazio vuoto dello statuto e piazzare 6 stazioni al fianco. Il segnalino della Compagnia è rimosso dall'Ordine d'Asta e la Compagnia può comprare subito dei tram.
- A questo punto il Direttore della Compagnia più a sinistra nell'Ordine d'Asta sceglie una Carta Linea da mettere all'asta, o passa.
- Se una Compagnia non acquista una Linea durante le aste, può comunque in seguito comprare nuovi tram. Se più Compagnie sono in questa situazione, inizia l'acquisto quella più a sinistra.
- Le Carte-Linee rimaste invendute rimangono nell'area grigia sulla mappa. Potranno tornare all'asta nel prossimo CR.
- Infine, ogni Compagnia può riconfigurare i suoi tram sullo statuto.



VIII.7 CR_f: Nuove Carte Linea nel box appropriato

Finchè una Compagnia ha ancora spazio sullo statuto per una Linea, le nuove Carte-Linea vengono prese dalla pila nella casella CR_f e collocate a faccia in su nella grande casella grigia CR_e. Devono essere sempre una in più rispetto al numero di giocatori.



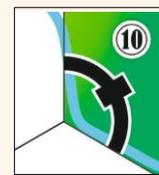
IX. Round Linee (LR)

IX.1 Informazioni Generali

- Durante un LR, le stesse operano in ordine numerico crescente.
- Le scelte operative delle Linee sono responsabilità del Direttore della TC.

IX.2 Definizioni

- **Fermate:** barre nere sulle tessere-ferrovia e su alcuni spazi della mappa. Le tessere devono essere posate su esagoni bianchi.



Lo sapevi?

Il 28 Gennaio 1897, per la prima volta un tram elettrico operò a Vienna: sulla ferrovia dell'attuale Linea 5.

Puntata minima:
20 Gulden

1 linea per Round

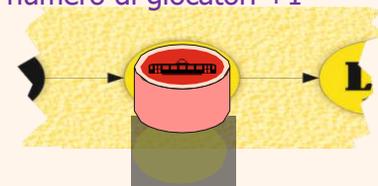
Un giocatore che ha passato sulla scelta di una Linea da mettere all'asta non può più partecipare all'asta in corso ed alle successive durante il CR in corso.

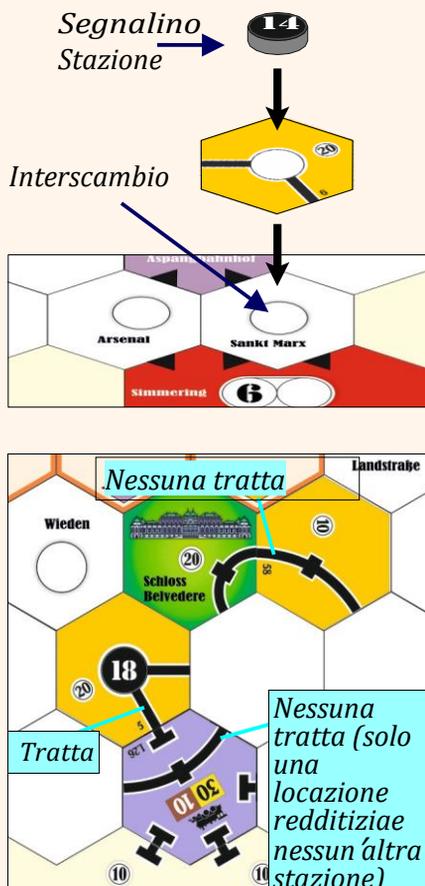
Un giocatore che ha passato durante la fase di offerta non può più partecipare all'asta in corso, ma può farlo nelle aste successive.

Dopo le aste, le Compagnie possono acquistare uno più tram immediatamente.



Nuove Carte-Linee:
numero di giocatori + 1





Solo gli intercambi con segnalini-stazione concorrono alla determinazione degli introiti



Una linea può:

- 1) Costruire:
Ferrovie e Stazioni.
- 2) Operare coi Tram

Comperare Compagnie Private dal LR2a in poi

Le Linee piazzano sempre una tessera.
Valgono le regole di costruzione "meno restrittive"

Le tessere con una fermata possono essere messe su esagoni vuoti

- **Interscambio:** cerchi bianchi sulla mappa, su esagoni bianchi o aree rosse. Su questi possono essere messe solo tessere con cerchi. Non possono essere disposte tessere sulle are rosse al bordo della mappa.
- **Stazione:** Ogni linea ha 6 segnalini-stazione piazzabili sugli intercambi. Essi hanno le seguenti funzioni:
 - Ogni tratta di una Linea deve contemplare in un punto qualsiasi una stazione della Linea.
 - **Quando una Linea esegue una tratta, solo le sue stazioni e le fermate concorrono alla determinazione del ricavo per la tratta.**
 - Uninterscambio che è pienamente occupato da stazioni può essere attraversato solo dalle Compagnie che ne possiedono una.
 - Una linea può mettere una tessera o una stazione solo se connessa ad una stazione della Linea già presente sulla mappa.
- **Tratta:** una tratta per un tram è un segmento continuo di ferrovia compreso tra almeno due fermate o intercambi. Una tratta deve comprendere almeno una stazione della Linea in qualsiasi punto. Una tratta non può utilizzare lo stesso pezzo di ferrovia più di una volta (non ha importanza quanto piccolo sia). Viceversa è consentito ad una tratta usare segmenti diversi sulla stessa tessera. Una tratta non può invertire il senso di marcia ad un incrocio, ma può entrare in una locazione redditizia (fermata o interscambio) da un segmento ed uscirne da un altro. Una tratta può aver inizio e/o fine in un interscambio sul quale la Linea non ha una stazione e che non ha più spazi per collocarne. Una tratta non può attraversare un interscambio "bloccato". Può però attraversarne uno non completamente bloccato da stazioni di altre Linee.

IX.3 Costruzione e tram operativi

Il turno di una Linea consiste di due *step*:

- 1) Costruzione (non obbligatorio)

Una Linea può:

- Posare o aggiornare una tessera
- Posare una tessera gialla *Stadtbahn* al costo di 20G ed eseguire un'azione bonus (vedere la pagina successiva)
- Piazzare una stazione

Queste tre azioni possono essere eseguite una sola volta in qualunque ordine. Inoltre nessuna di esse è obbligatoria.

- 2) Far viaggiare i tram (obbligatorio)

Inoltre, la TC che detiene la Linea può, a partire dal LR2a, acquistare una Compagnia Privata da qualsiasi giocatore durante il turno di una delle sue Linee. Il prezzo di acquisto negoziato deve essere compreso tra 1 G ed il valore nominale. Un LR termina dopo che tutte le Linee di una TC hanno fatto un turno.

IX.4 Posare tessere

- Una Linea può disporre una tessera-ferrovia esagonale sulla mappa e quindi costruire percorsi tramviari che uniscono le locazioni redditizie e le tessere che vengono posate.
- Le tessere-ferrovia sono in 6 colori: giallo, verde, marrone, grigio, rosso e viola. Alcune di esse sono bordate di arancione.
- All'inizio del gioco sono disponibili solo le gialle, le rosse e le viola.
- Si applicano le seguenti regole:
 - Al suo primo turno, se una Linea vuole posare una tessera, questa dev'essere messa sul proprio esagono-base (l'interscambio con il numero

di quella Linea) a meno che (1) non ve ne sia già una; oppure (2) l'esagono-base è situato su un'area rossa o grigia.

- Le tessere posate devono essere raggiungibili da una stazione della Linea attraverso un percorso "non bloccato" da stazioni di altre Linee.
- Sugli esagoni bianchi e vuoti è possibile piazzare solo tessere con Fermate.
- Piazzare una tessera gialla su un esagono blu di fiume, il Danubio, nella parte in alto a destra della mappa, costa 40 G, pagati dalla TC che possiede la Linea che sta mettendo la tessera.
- Su un interscambio (cerchio bianco) possono essere piazzate solo tessere con un interscambio.
- Su un esagono con due cerchi (OO), possono essere piazzate solo tessere gialle marchiate dallo stesso simbolo (OO).
- Sugli esagoni arancio chiaro bordati di arancio possono essere messe solo tessere gialle bordate di arancio (le tessere *Stadtbahn*), che costano 20 G. Esse mostrano una linea tratteggiata bianco/marrone ed una delle 4 *Stadtbahn*. Per produrre introiti dalle proprie azioni, le linee pre-stampate devono essere ricostruite con le tessere in questione.
- Ogni *Stadtbahn* ha due stazioni. Le tessere *Stadtbahn* devono essere messe senza interruzioni da uno o da entrambi questi punti di partenza.

Esempio: le stazioni della Stadtbahn G sono su I11 e A17, quindi la sua prima tessera può essere messa su H12 o B16. Per la W13 or G23.

- Dopo aver messo una tessera-*Stadtbahn* la Linea può eseguire una **azione bonus** che è indicata sull'esagono. Ci sono 5 azioni bonus:



- Mettere una tessera gialla aggiuntiva rispettando le regole.



- Mettere una tessera rossa: può essere messa su uno degli esagoni rossi. Dev'essere messa in modo tale che non vi siano frecce nere che puntino un esagono bordato di rosso o a una tessera rossa. Sugli esagoni rosa centrali possono essere messe solo tessere rosse. Le tessere rosse non possono essere messe altrove e possono essere piazzate solo con un'azione bonus. Su una tessera rossa piazzata, va messo l'appropriata località turistica.



- Mettere una tessera viola stazione ferroviaria: sugli esagoni viola stazione-ferroviaria possono essere disposte solo tessere viola, a loro volta non piazzabili in altre parti. Queste tessere possono essere messe solo con un'azione bonus. C'è un'azione bonus "posa una tessera stazione ferroviaria viola" in meno degli esagoni viola presenti, quindi almeno una stazione ferroviaria viola rimane vuota durante il gioco. Due tessere viola sono riservate per gli esagoni:

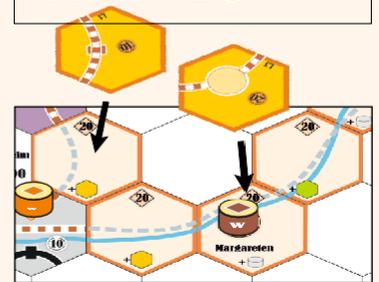
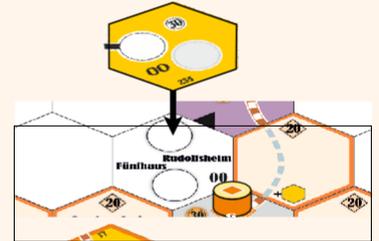
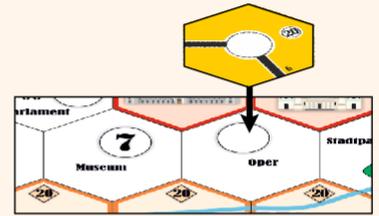
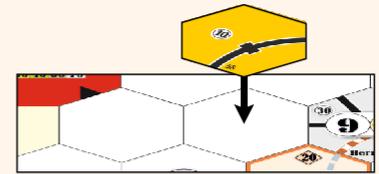
- ✦ "*Bahnhof Hauptzollamt*" (F24): se viene posizionata una tessera su F24, vanno messe anche le stazioni delle *Stadtbahn* D e W.
- ✦ "*Westbahnhof*" (G11): se viene messa una tessera su G11, la linea è considerata continua.



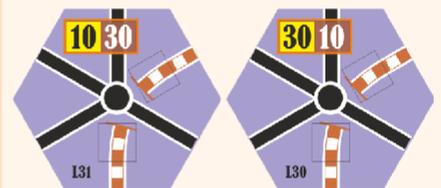
- Aggiornare una tessera da gialla a verde: non può essere compiuta prima che le tessere verdi siano disponibili (dal LR2a). Seguire le regole descritte nella sezione IX.5.



- Piazzare una stazione aggiuntiva: la stazione aggiuntiva dev'essere la più economica. Questa azione bonus consente ad una Linea di piazzare una seconda stazione nello stesso LR. Nel piazzamento seguire le regole descritte nella sezione IX.6



Dopo aver messo una tessera-*Stadtbahn* eseguire una delle azioni bonus pre-stampate



- Nessuna tessera può essere posizionata se una o più tracce ivi contenute puntino verso l'esterno della mappa in aree vuote.
- Nessuna tessera può essere posizionata se una o più tracce puntino ad un esagono verde, rosso o grigio che non ha connessione (freccia o traccia nera). Il rettangolo verde nell'esagono F22 (*Stadtpark*) non ha alcun effetto.



- Una tessera-ferrovia può essere posizionata in modo che:
 - ① le ferrovie si connettono a un segmento sul bordo della mappa.
 - ② le ferrovie si connettono ad una freccia nera su un'area rossa al bordo della mappa o su una tessera rossa (centro città).
 - ③ le ferrovie si connettono ad una freccia nera in un esagono viola sulla mappa.
 - ④ la ferrovia non si connette ad una tessera rossa (centro città).
 - ⑤ la ferrovia non si connette alle tracce su una tessera vicina.
- I segnalini-stazione sulla mappa vengono trasferiti sulla tessera appena posata con lo stesso orientamento che avevano sull'esagono.

IX.5 Aggiornamento di Tessere

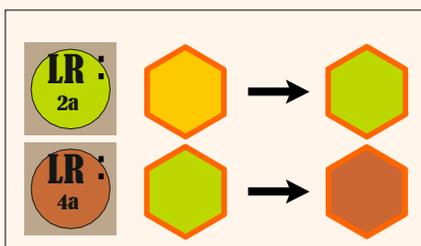
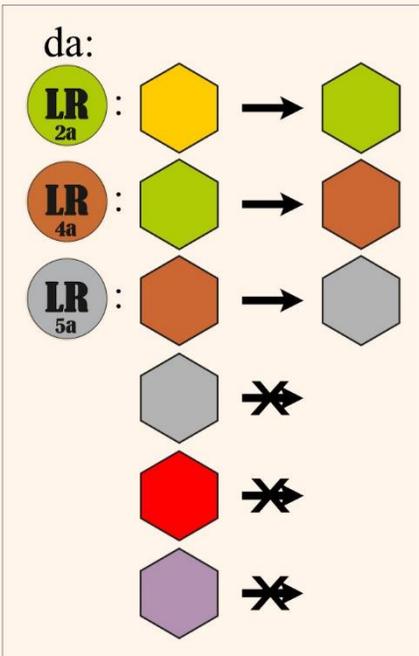
Invece di posare una tessera gialla una Linea può aggiornarne una già presente.

- Le tessere gialle sono aggiornate con le verdi.
 - Le tessere verdi sono aggiornate con le marroni.
 - Le tessere marroni sono aggiornate con le grigie.
 - Le tessere grigie, rosse o viola non possono mai essere aggiornate.
 - Le tessere verdi sono disponibili dal LR 2a.
 - Le tessere marroni sono disponibili dal LR 4a.
 - Le tessere grigie sono disponibili dal LR 5a.
 - Una Linea può aggiornare una tessera se, dopo l'aggiornamento, la nuova tessera contiene almeno una ferrovia connessa ad una stazione della Linea (vedere IX.2 Definizioni) che non è bloccata da stazioni di altre Linee (non è necessario che tutte le nuove ferrovie sulla tessera siano utilizzabili dalla Linea attiva).
 - Le tracce esistenti non si possono interrompere o sparire dopo un *upgrade*.
 - Le tessere con locazioni redditizie devono, dopo l'aggiornamento, mantenere le stesse locazioni che avevano prima. Tali locazioni redditizie devono essere dello stesso tipo di prima e mantenere tutte le connessioni (ad esempio le tessere OO possono essere aggiornate solo dalle tessere OO).
 - Le tessere bordate di arancio possono essere aggiornate solo con tessere dello stesso tipo (da giallo a verde, da verde a marrone). Questo conta come normale aggiornamento, ma non garantisce alcuna azione bonus.
 - Le stazioni su una tessera aggiornata sono trasferite sulla nuova nelle stesse posizioni che occupavano in precedenza.
 - A seguito dell'aggiornamento di un interscambio, ci potrebbero essere degli spazi stazione aggiuntivi vuoti e disponibili.
 - Finché uno spazio stazione rimane vuoto, qualsiasi Linea può tracciare un percorso attraverso di essa allo scopo di posare o aggiornare le tessere.
 - Le tessere sostituite tornano ad essere disponibili e riutilizzabili.
 - Non ci sono costi di aggiornamento per l'aggiornamento di una tessera.
- Riferirsi all'ultima pagina per avere un'idea degli aggiornamenti possibili.

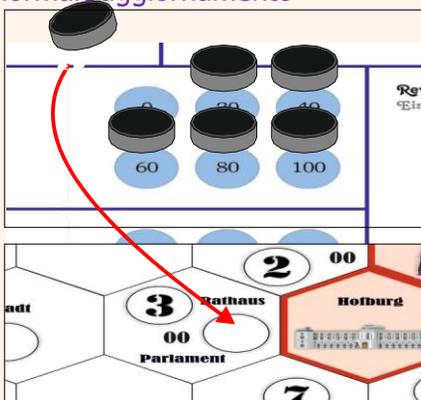
IX.6 Piazzare Stazioni

Ogni Linea può piazzare una stazione durante il proprio turno. Le stazioni possono essere piazzate soltanto su uno spazio vuoto di un interscambio.

- La prima stazione dev'essere piazzata sull'esagono-base (il cerchio numerato corrispondente al numero della Linea sull'interscambio) all'inizio del primo Round in cui opera, sia che la tessera sia già presente o no. Il primo segnalino-stazione è gratuito.



Aggiornare tessere *Stadtbahn* conta come normale aggiornamento



- Durante il proprio turno di un LR, una Linea può piazzare una stazione su uno spazio vuoto di un interscambio. Nel primo turno, questo piazzamento può essere in aggiunta a quello della stazione-base. L'azione-bonus "Piazza un segnalino-stazione aggiuntivo" garantita dal piazzamento di una tessera-*Stadtbahn* permette di piazzare un ulteriore stazione aggiuntiva nello stesso turno.
- I costi per il piazzamento di una stazione sono stampati sullo statuto-compagnia, e sono 0 (per la stazione-base), 20, 40, 60, 80 e 100 G.
- Una Linea non può piazzare più di una stazione nello stesso esagono o area sul bordo della mappa.
- Una Linea può piazzare una nuova stazione (dopo la stazione-base) se esiste una connessione non bloccata tra la nuova locazione ed una stazione già esistente della Linea. La connessione può essere di qualsiasi lunghezza ma non può invertire la marcia agli incroci.
- Se su un interscambio c'è uno spazio identificato dal numero di una Linea che non è ancora operativa, le altre Linee possono piazzarci una propria stazione solo se lasciano almeno uno spazio vuoto per la stazione-base della Linea non ancora attiva.
- Una Linea può rimuovere un segnalino-*Stadtbahn* pagando 40 G alla Banca ed eliminandolo dal gioco. La TC proprietaria di questa Linea può, pagando il costo previsto sullo statuto-compagnia, piazzare una propria stazione. Quest'ultima azione non è obbligatoria.

IX.7 Far viaggiare i tram

I tram posseduti dalle Linee possono effettuare una singola corsa per produrre utili durante un turno di un LR. Si applicano le seguenti regole:

- Una tratta è costituita da almeno due locazioni redditizie connesse da una ferrovia.
- Ogni tratta deve contemplare almeno una stazione della Linea che sta operando in qualsiasi punto del percorso a prescindere dalla sua lunghezza.
- Il numero di locazioni redditizie raggiungibili da una tratta è illimitato.
- Le ferrovie delle *Stadtbahn* non possono essere utilizzate.
- Una tratta non può raggiungere nè passare attraverso una stessa locazione redditizia (incluse le tessere rosse) più di una volta, ma lo può fare su due locazioni contenute sulla stessa tessera (come sulle tessere verdi OO o sulle Stazioni Ferroviarie).
- Una tratta può iniziare o terminare su un interscambio bloccato da stazioni di altre Linee, ma non può attraversarlo.
- Un tram che entra in un interscambio o in una fermata attraverso un segmento di binario, può uscirne usando un segmento diverso.

IX.8 Ricevere gli Introiti

- Il ricavo di una tratta tramviaria è la somma dei ricavi relativi ad ogni **fermata** (barra trasversale nera) e ad ogni locazione con una **stazione di proprietà**.
- I suddetti valori sono stampati sulle tessere o sugli esagoni.
- I ricavi relative ad alcune locazioni rosse al bordo della mappa aumentano durante il corso del gioco. Il colore nel piccolo riquadro indica il valore corrente.
- Il ricavo di un tram è aumentato di 20 G se la tratta che percorre viaggia attraverso, parte o termina in una località turistica (Compagnia Privata) della Compagnia.

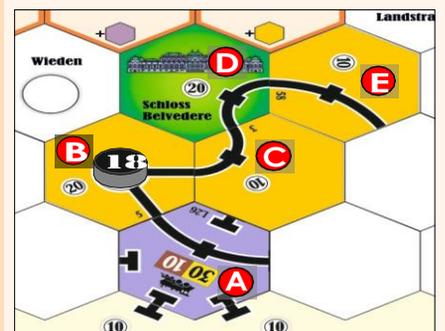
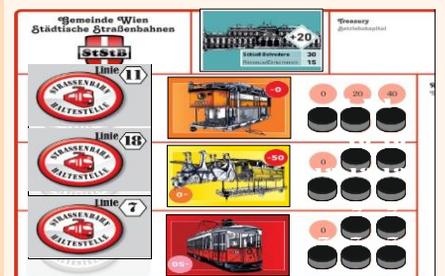


Esempio: la Linea 13 può rimuovere il segnalino V pagando 40 G. In seguito può piazzare un proprio segnalino pagando il costo previsto.

Si possono rimuovere segnalini-*Stadtbahn* al costo di 40 G

I tram hanno raggio illimitato

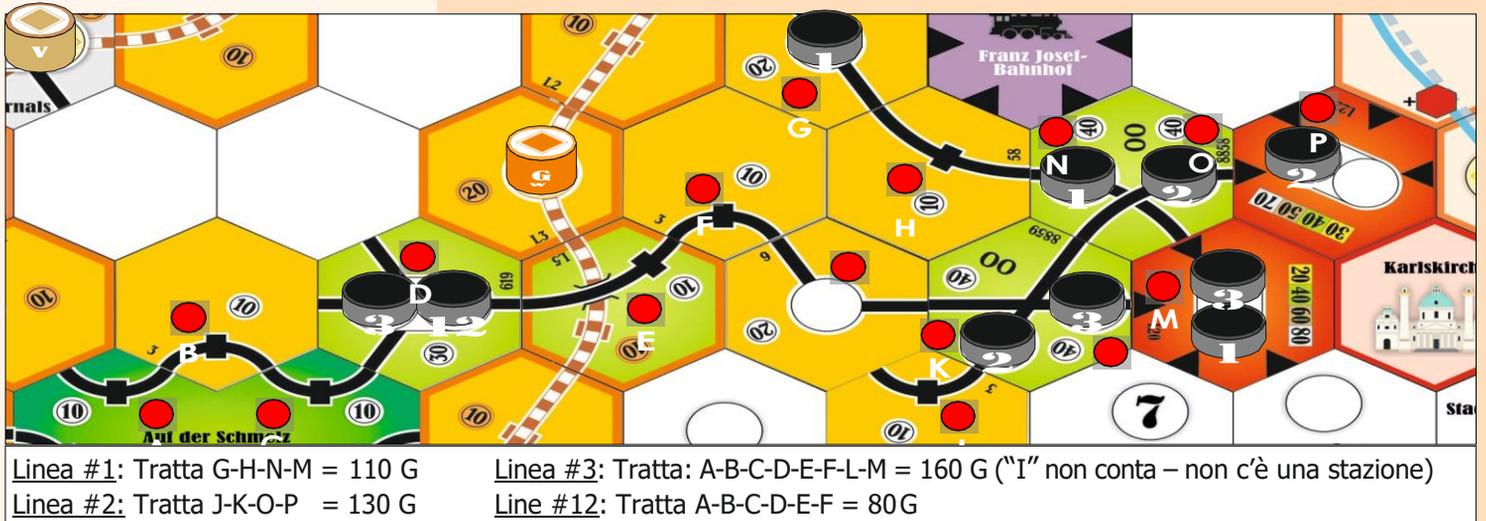
Solo gli interscambi con una stazione generano introiti



*Esempio:
LR 3a:
La Linea #18 opera con un tram giallo attraverso:
A: 30 (valore giallo in corso)
B: 20 (si conta, ha una stazione)
C: 10
D: 40 (20 bonus per la Privata)
E: 10
Totale:
110 - 50 (costo manutenzione) = 60*

- Ogni giocatore è obbligato a ricavare sempre il massimo dalle proprie tratte. Il totale dei ricavi di una Compagnia viene tracciato sulla Tabella Introiti.
- Sottrarre i costi di manutenzione. Aggiungere 200G per i tram viola.

Esempio 2 (ogni Linea ha un tram, LR 2b):



Lo sapevi?

Ad oggi, la rete tramviaria Viennese è la quinta nel mondo (dopo quelle di Melbourne, Berlino, San Pietroburgo e Mosca), lunga circa 176,9 chilometri (109,9 miglia) e composta da 1.071 stazioni.

- Se il totale è inferiore a zero, la TC che possiede quella Linea deve pagare il *deficit* alla banca. Innanzitutto prende i soldi dallo spazio "Entrate" sullo statuto. Se questo è insufficiente, preleva denaro dalla cassa. Se c'è ancora un *deficit*, il Direttore deve pagarlo con denaro personale. Se il Direttore non ha abbastanza soldi per colmare il *deficit*, deve prendere un prestito. Prende tutte le carte di prestito sufficienti (ma non di più). Per ogni carta in prestito riceve 100 G dalla Banca. I prestiti non vengono mai rimborsati. Alla fine della partita ogni carta-prestito vale -200 G.
- Nota: Una TC può scartare volontariamente ed in qualsiasi momento un tram senza avere alcun rimborso.
- I ricavi sono messi sullo spazio "Entrate" dello statuto-compagnia.

X. Variazioni dei Prezzi Azionari

X.1 Informazioni Generali

- Il prezzo delle azioni di una Compagnia è registrato sul Mercato Azionario.
- A seguito di qualsiasi movimento, se un segnalino dovesse trovarsi in uno spazio già occupato da altri segnalini, va messo sotto questi ultimi.

X.2 Variazioni durante i Round Compagnia

Se il totale dei dividendi pagati agli azionisti è ≥ 100 G, il prezzo azionario sale. Il segnalino si muove a destra di tanti spazi come riportato nella Tabella 6, in quella a fianco e sulla Tabella Mercato Azionario area CRd. Se si trova alla fine di una riga e non può muovere verso destra, muove uno spazio verso l'altro.

Se il totale dei dividendi pagati agli azionisti è compreso tra 10 e 90 G il prezzo azionario non varia, ed il corrispettivo segnalino-prezzo non si muove.

Se non viene pagato un dividendo, o se esso è pari a 0, il prezzo scende. Il segnalino prezzo si muove uno spazio verso sinistra. Se si trova alla fine di una riga e non può muovere verso sinistra, muove uno spazio verso il basso.

Appena le Compagnie completano il proprio turno in un CR, girare il segnalino sulla Tabella Mercato Azionario ad indicare che ha già operato. Quando tutte hanno completato il turno, ricapovolgere i segnalini.

0:	← 1
10 - 90:	← 0 →
100 - 190:	1 →
200 - 390:	2 →
400 - 590:	3 →
600 - 990:	4 →
1000 -1490:	5 →
1500 -2490:	6 →
2500+:	7 →

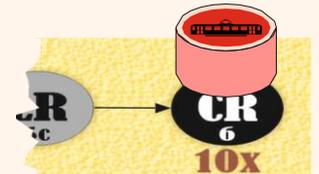
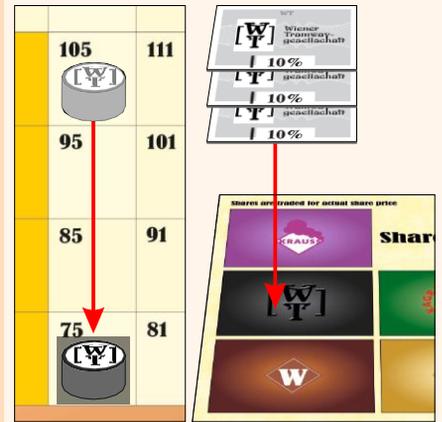
Uno spazio giù per azione. Uno spazio su se tenute solo dai giocatori (soldout)

X.3 Variazioni durante un Round Azionario

Dopo ogni vendita da parte di un giocatore di una o più azioni di una Compagnia, il segnalino-prezzo è mosso di uno spazio verso il basso per ogni azione venduta giù sulla Tabella Mercato Azionario. La variazione avviene dopo la vendita, per cui il giocatore incassa denaro pari al prezzo indicato all'inizio della transazione. Se il segnalino-prezzo di una Compagnia si trova nel limite basso di una Colonna sulla Tabella Mercato Azionario, non muove.

Se tutte le azioni di una TC sono in mano ai giocatori alla fine di uno SR (*soldout*), il segnalino-prezzo muove di uno spazio verso l'alto. Se è nel limite alto di una Colonna, non muove.

Nota: non ci sono variazioni di prezzo durante i Round-Linea.



Fine del gioco

XI. Fine del Gioco

- Il gioco termina alla fine del CR6.
- Ogni giocatore conta il proprio denaro personale e ad esso somma il controvalore azionario dei certificati che detiene. Sottrarre dal totale 200 G per ogni prestito contratto.
- Il giocatore più ricco vince la partita.
- Il denaro e gli assetti delle Compagnie non hanno alcun ruolo nel conteggio finale.

XII. Tre Giocatori

Sebbene sia possibile giocare in tre sulla mappa principale, è consigliabile utilizzare quella sul retro, che è una riduzione dell'originale.

Prima dell'inizio:

- Togliere le Carte-Linea 9, 10, 13, 14, 16 e 17.
- Togliere azioni e segnalini della *Stadtbahn V.*
- Togliere la località turistica "Prater".



XIII. Due Giocatori

Usare la mappa per 3 giocatori. Posizionare la scheda 2 giocatori sulla sinistra.

Prima dell'inizio:

- Togliere le Carte-Linea 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, e 17.
- Togliere azioni e segnalini della *Stadtbahn V.*
- Togliere le località turistiche "Prater" e "Schönbrunn".



Track Line Chart

Tile number	quantity										
3	7	8858	1	142	6	767	3	L24	1	L1	10
58	12	8859	1	141	6	768	3	L25	1	L2	11
4	10	8860	1	143	4	769	3	L26	1	L3	2
5	5	8863	1	144	4	611	11	L27	1	L4	5
6	5	8864	1	L20	1	L17	3	L28	1	L5	2
57	5	8865	1	L21	1	455	2	L29	1	L6	2
235	3	14	5	L22	1	L18	1	L30	1	L7	2
		15	5	L23	1	L19	1	L31	1	L8	2
		619	5							L9	2
										L10	2
										L11	2
										L12	2
										L13	1
										L14	1
										L15	1
										L16	2

Upgrade Charts

No upgrade