

RAILROAD TYCOON™ THE BOARDGAME

Introducció

Som a l'any 1830, l'època de l'inici dels ferrocarrils, i vosaltres sou el cap d'una de les primeres companyies aprenents de ferroviari. Les ciutats s'associen a possibles passatgers, el camps d'una nació jove produeixen collites abundants, i les incomptables fàbriques noves s'omplen amb bens manufacturats! Els guanys potencials són enormes, però qui hi arribarà primer? La competició serà ferotge, i només els millors ferrocarrils prosperaran.

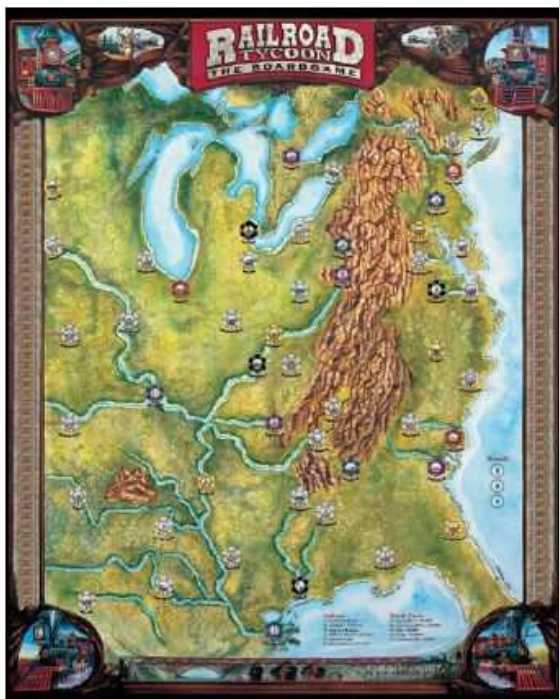
Haureu de decidir les millors rutes i construir-hi les vies. Haureu de fer funcionar el ferrocarril i transportar les mercaderies, de manera que aconseguiu aquesta part del mercat per al vostre ferrocarril. I a mesura que la vostra xarxa de vies es vagi expandint pel territori, podreu anar invertint en noves locomotores millors per a transportar les mercaderies més ràpid i més lluny.

Si aconseguiu totes les comandes sereu el Magnat dels Ferrocarrils, el Railroad Tycoon !

Components

El Tauler El mapa representa la meitat oest dels Estats Units de Nord-amèrica durant els primers 50 anys de l'era del ferrocarril (1830 – 1880). El mapa està dividit en hexàgons (caselles hexagonals). Cada hexàgon pot representar una ciutat, una muntanya (marró), o terreny obert (verd).

Els rius (línies blaves) transcorren per diversos hexàgons, i les muntanyes (línies de marró fosc) estan marcades en alguns dels costats dels hexàgons. Durant el joc, les línies de ferrocarril es construeixen posant peces de via en hexàgons continus de manera que connectin ciutats.



Fitxes de via (*rectes, revolts, encreuaments*) Fitxes hexagonals de via que es fan servir per a crear línies de ferrocarril (anomenades "unions") que connecten una ciutat amb una altra.



Locomotores de Control (*25 x vermell, groc, verd, blau, lila, negre*) Peces de locomotora de colors que es posen als nous enllaços ferroviaris per mostrar quin jugador n'és el propietari.



Fitxes de Ciutat Nova (Fitxes Hexagonals)

La ubicació d'una d'aquestes fitxes en una ciutat de color gris representa el creixement d'indústries en una ciutat petita i la demanda de mercaderies. Aquest nou creixement significa que la ciutat canvia des del gris cap a un altre color nou, i des d'aquest moment es poden lliurar els contenidors de mercaderies d'aquest color en aquesta ciutat.



Fitxes d'enllaç a l'Oest (*2 Fitxes Hexagonals*)



Contenidors de mercaderies (*25 x vermell, groc, blau, negre, lila*) Cubs de Fusta de Color que es situen a les ciutats a l'inici del joc i que es reparteixen per tots els enllaços ferroviaris per a generar Punts de Victòria i ingressos per a la companyia. Aquestes "mercaderies" representen una part del negoci en aquest mercat. Un cop s'han "lliurat", la companyia ferroviària que n'ha fet el lliurament amb èxit aconseguix aquesta part del mercat i com a resultat incrementa els seus ingressos.



Diners (Bitllets de 1.000 \$; 5.000 \$; 10.000 \$)



Certificats d'Accions (1 ut.; 5 uts.; 10 uts.) Els certificats d'accions representen les accions que s'emeten per les companyies ferroviàries per aconseguir diners. Quan algú decideix emetre accions, situa el(s) certificat(s) davant seu, i aleshores rep del banc el valor monetari del certificat.



Cartes de Maquinària Aquestes cartes representen la inversió en la millora de totes les locomotores d'una companyia ferroviària particular canviant els models antics per uns de més nous i millors. Totes les companyies ferroviàries comencen amb un "1". El nombre que hi ha a la carta és el màxim nombre d'enllaços que un jugador pot lliurar d'un contenidor de mercaderies.



Marcador del Primer Jugador



Marcadors de Ciutat Buida Quan s'ha lliurat el darrer contenidor de mercaderies d'una ciutat, es posa un d'aquests marcadors (no importa de quin tipus) en aquesta ciutat. La partida s'acaba al final del torn en el que hi ha sobre el tauler una quantitat d'aquests marcadors determinada en funció del nombre de jugadors.



Cartes de Railroad Tycoon



Cartes d'Operacions Ferroviàries



Bossa de Mercaderies

Preparació del Joc

Es posen els contenidors de mercaderies a la bossa de mercaderies. Aleatòriament s'agafa i es situa un nombre de contenidors de mercaderies a cada ciutat igual al nombre que apareix en aquesta ciutat. En una partida de 2 o 3 jugadors s'ha de reduir el nombre de contenidors de mercaderies situats a cada ciutat en una unitat. En qualsevol cas, no hi pot haver cap ciutat que no tingui un mínim d'un contenidor de mercaderies. Es posen les fitxes de New City i Western Link cap per amunt en una pila al costat del mapa. Es posen les fitxes d'accions cap per amunt en piles del mateix valor. Es disposen els diners per a crear un banc. Es posen les fitxes de via en un dels costats del mapa.

El jugador més jove esdevé el jugador inicial i agafa el marcador de "primer jugador". Cada jugador ha d'escollir un color i agafar un grup de locomotores de control d'aquest color. Cada jugador agafa una carta de locomotora de valor "1", i la posa davant seu. Es posa un marcador de ciutat buida a la primera casella del marcador de rondes.

Marcador d'Ingressos

El marcador d'ingressos es fa servir per a marcar la puntuació dels jugadors, i els ingressos que rep cada jugador al final de cada torn. (Nota: Si un jugador guanya més de 100 punts, s'haurà de girar la fitxa que fa servir per marcar la puntuació i tornar a l'inici del marcador, amb el benentès que al final de la partida sumarà aquests 100 punts als que marqui la fitxa girada. Si això passa, els ingressos del jugador es reduiran, però començaran a créixer una altra vegada.)



Diners i Certificats d'Accions

Els jugadors comencen el joc sense diners. En qualsevol moment, durant el torn del jugador, aquest pot agafar un o més certificats d'accions i posar-lo(s) davant seu per a mostrar que ha estat "emesa" per aquest jugador. Per cada certificat d'acció emès, el jugador rep 5.000 \$ del banc. No hi ha límit pel que fa al nombre d'accions que es poden emetre. Un cop emeses, ara bé, els certificats d'accions mai es podran amortitzar. Es mantenen amb el jugador com a recordatori ja que al final de la partida cada acció emesa costa un punt de victòria al jugador. (Nota: L'emissió d'una o diverses accions no compta com a jugada). Nota: Hi ha fitxes d'accions marcades amb un 5 i amb un 10 que es poden canviar per les accions corresponents per a fer espai a la taula de joc.)

Colors

Els colors dels contenidors de mercaderies i els colors de les ciutats tenen relació. Un contenidor de mercaderies només es pot lliurar a una ciutat del mateix color que el contenidor de mercaderies. El color de les locomotores, en cap cas, no té cap relació amb els contenidors de mercaderies o les ciutats. El color de les locomotores únicament designa quin jugador és el propietari d'aquesta connexió ferroviària.

Preparació

Abans de començar a jugar, cada jugador agafa aleatòriament una carta de Railroad Tycoon (Magnat ferroviari). Cada carta, que representa el magnat que portarà la seva pròpia companyia ferroviària (el jugador), dóna al jugador punts de victòria extres al final de la partida si aquest ha assolit l'objectiu que hi ha imprès a la seva Carta de Railroad Tycoon. En cas d'empat amb un altre jugador en aquest objectiu fa que no es consideri assolit l'objectiu. (Nota: Els jugadors han de mantenir en secret la seva Carta de Railroad Tycoon fins el final del joc – exceptuant la carta de George Pullman, que s'ha de revelar en el moment en que s'assoleix l'objectiu.)

HENRY FARNAM

Guanya 2 punts per cada connexió que tingui la companyia ferroviària del jugador des de Chicago fins a qualsevol altra ciutat.

J.P. MORGAN

Guanya 6 punts si el jugador té la xarxa viària més gran (el major nombre de ciutats connectades).

JAY GOULD

Guanya 7 punts si el jugador és el que ha emès el menor nombre d'accions.

GEORGE PULLMAN

Guanya 6 punts si el jugador ha sigut el primer en millorar la maquinària fins el nivell "6".

CYRUS HOLLIDAY

Guanya 5 punts si el jugador ha construït un "western link".

THEODORE D. JUDAH

Guanya 8 punts si el jugador té la línia ferroviària més llarga (el major nombre d'enllaços consecutius).

CORNELIUS VANDERBILT

Guanya 5 punts si la companyia del jugador connecta Nova York i Chicago.

JAMES FISK

Guanya 7 punts si el jugador és el que té més diners.

DANIEL DREW

Guanya 7 punts si el jugador és el que té més diners.

MARK HOPKINS

Guanya 7 punts si el jugador és el que ha emès el menor nombre de certificats d'accions.

Desenvolupament del Joc

Cada torn consisteix en les tres fases següents:

1. Subhasta per a determinar el primer jugador
2. Jugades dels jugadors
3. Ingressos i Dividends

El joc s'acaba quan s'ha completat el torn següent del torn en que s'ha posat un nombre determinat de marcadors de ciutat buida sobre el tauler (vegeu "Final de la partida" més avall per a saber quin és aquest nombre de marcadors de ciutat buida necessari per a acabar la partida, en funció dels jugadors participants).

1. Subhasta del primer jugador

Es fa una subhasta per a determinar qui serà el "Primer Jugador" d'aquest torn. El Primer Jugador del torn anterior comença la subhasta. Les ofertes es fan seguint la direcció de les agulles del rellotge al voltant de la taula. Els jugadors sempre poden superar (posar una oferta superior que) la darrera oferta, o passar. L'oferta mínima inicial és de 1 \$. Si un jugador decideix passar ja no podrà participar més en aquesta subhasta.

Les ofertes continuen seguint el sentit de les agulles del rellotge fins que tothom menys el que ha fet la major oferta han decidit passar. El jugador que ha fet la major oferta esdevé el Primer Jugador (i agafa el "Marcador de Primer Jugador" i el posa davant seu). Aleshores ha de pagar la quantitat de dòlars que havia ofert al banc. Es poden emetre accions per a pagar aquesta subhasta. Si tots els jugadors decideixen passar aleshores el jugador que hi ha a l'esquerra del darrer "Primer Jugador" esdevé el nou "Primer Jugador".

2. Jugades dels jugadors

Hi ha tres rondes de jugada-acció de cada jugador. A cada ronda, els jugadors duen a terme una jugada, començant pel "Primer Jugador" i continuant seguint les agulles del rellotge al voltant de la taula. Després de cada ronda s'avança el Marcador de Ronda i es completa una nova ronda de jugades-accions. Cada jugador pot fer una de les jugades següents quan és el seu torn:

Construir vies

Urbanitzar

Millorar la maquinària

Lliurar Un Contenedor de Mercaderies

Agafar una Carta d'Operació de Railroad

Construir un Western Link (connexió de la conquesta de l'Oest)

CONSTRUIR VIES – Els jugadors posen fitxes de via amb la intenció de connectar ciutats. Una fitxa o una sèrie de fitxes que connecten una ciutat amb una altra s'anomena "Enllaç" o "Link".

Quan un jugador construeix vies, els extrems de la via han de coincidir de manera que la via formi una línia contínua. La primera fitxa de via que posada al tauler ha de connectar amb una ciutat o amb el final d'una línia existent incompleta que

sigui propietat del jugador. Aleshores totes les fitxes següents, durant aquesta jugada, poden allargar la connexió de la línia existent. El jugador atura aquesta construcció quan ha posat 4 fitxes en aquesta connexió O quan ha connectat amb una altra ciutat. Cal tenir en compte que això vol dir que un jugador no pot construir més d'una connexió entre ciutats en una única jugada. Si un jugador ha posat quatre fitxes de tram de via, però no ha completat la connexió amb la segona ciutat, aleshores es considera que la via és una "connexió incompleta". Totes les connexions que resten incompletes al final de la tercera ronda de cada torn es retiren del tauler.



Correcte!

Totes les peces de via connecten amb les altres correctament i connecten dues ciutats.



Incorrecte

Totes les peces de via connecten correctament entre elles però no connecten amb una de les dues ciutats. Tot i que és una jugada legal, no completa una connexió entre dues ciutats.



Incorrecte

Totes les peces de via connecten amb les ciutats però no connecten entre elles.



Nota!

Totes les peces de via s'han de posar en hexàgons sencers. Hexàgons parcials, com alguns dels que hi ha adjacents a l'aigua, no es poden fer servir.

Cada fitxa de via costa al jugador que la posa una quantitat de diners en funció del tipus de terreny que hi ha a l'hexàgon on es construeix.

Construir un tram de via recte o un revolt en un hexàgon de "terreny obert" (verd) costa 2.000 \$, construir-lo en un hexàgon de "turó" (marró clar) costa 4.000 \$. Si la fitxa es posa

de manera que creua una "carena" de la muntanya (línia de color marró fosc al llarg de la vora de l'hexàgon) aleshores té un cost addicional de 4.000 \$.

Si la fitxa es posa de manera que creua un "riu" (línia blava que creua un hexàgon) aleshores té un cost addicional de 1.000 \$. Si una fitxa es posa de manera que segueix el contorn (el curs) del riu i els dos punts de sortida de la via coincideixen amb el riu aleshores es considera que "segueix el riu" i no té despeses addicionals. Quan es posa la via, els jugadors posen una Locomotora de Control del seu color a la via per a indicar que és de la seva propietat.

Un cop posades les vies, els jugadors NO les poden treure.

Els jugadors poden construir si és necessari peces d'encreuament però sense canviar la direcció existent de la via d'un altre jugador. La despesa per a construir una via d'encreuament és la mateixa que qualsevol tram de via regular.

URBANITZAR – El jugador actiu agafa una fitxa disponible de Ciutat Nova (New City) de la pila que hi ha al costat del tauler i la posa a qualsevol hexàgon gris de ciutat. S'agafa dos contenidors de mercaderies a l'atzar de la bossa de mercaderies i s'afegeixen als que hi pugui haver en aquesta ciutat. Si la ciutat era buida, aleshores s'ha de retirar el marcador de ciutat buida i posar-hi els nous contenidors de mercaderies. La despesa d'urbanització és de 10.000 \$.

MILLORAR LA MAQUINÀRIA – El jugador actiu pot millorar la seva Carta de Maquinària (substituint la carta antiga per una de nova). Això representa una inversió en la millora de totes les locomotores d'una companyia ferroviària en particular canviant els antics models per uns de més nous i millors. Totes les companyies ferroviàries comencen el joc amb una Maquinària de "1".

El "nivell de maquinària" [engine level] (el nombre que hi ha a la carta) és el nombre màxim de connexions que aquest jugador pot moure i lliurar un contenidor de mercaderies quan es fa la jugada "Lliurament del Contenidor de Mercaderies" [Deliver Goods Cube]. (Exemple: Un jugador amb una Màquina de "2" pot lliurar un contenidor de mercaderies a una ciutat que és a una o dues connexions de distància, però no a tres.)

La despesa per a millorar un nivell apareix a la part inferior dreta de la nova Carta de Maquinària. El jugador només pot millorar 1 nivell per jugada. El màxim nivell per a una màquina és de 8.

LLIURAR UN CONTENIDOR DE MERCADERIES –

El jugador actiu pot moure un contenidor de mercaderies d'una ciutat a una altra, lliurant així aquest contenidor de mercaderies a la seva destinació. El contenidor de mercaderies s'ha de moure a través d'enllaços complets fins a una ciutat del mateix color que el contenidor de mercaderies lliurat (un contenidor vermell ha d'anar a una ciutat vermella, etc.). (Nota: Els contenidors de mercaderies no es poden moure fins a una ciutat diferent sense lliurar-los.) El contenidor es pot moure fins un nombre d'enllaços igual al nivell de maquinària [engine level] del jugador actiu. A l'hora de lliurar un

contenedor de mercaderies, el contenidor no pot passar dues vegades ni per la mateixa ciutat ni viatjar pel mateix tram de via de connexió. En el moment en que un contenidor arriba a una ciutat del mateix color s'ATURA i lliura les mercaderies. Un cop lliurat el contenidor es retira del tauler i es posa a la bossa de mercaderies.

Una vegada el contenidor de mercaderies ha arribat a la seva destinació, el jugador determina qui guanya ingressos pel lliurament. Cada connexió d'enllaç completa per on ha passat el contenidor de mercaderies que s'acaba de lliurar atorga 1 punt al propietari de la connexió; punts que es sumen al "marcador d'ingressos". Noteu que un contenidor de mercaderies es pot moure per enllaços de connexió que són d'altres jugadors, que rebran els punts corresponents quan es lliurin les mercaderies. En qualsevol cas, l'enllaç original (el primer) ha de ser propietat del jugador actiu. Un jugador no pot entregar un contenidor de mercaderies si comença el recorregut en un tram de connexió d'un altre jugador.

Els jugadors han de deixar constància de la seva posició al marcador d'ingressos fent servir la locomotora de control del seu color. En el moment en que el darrer contenidor de mercaderies surt d'una ciutat, aleshores s'ha de posar un marcador de ciutat buida en aquesta ciutat (Nota: No importa el tipus de marcador de ciutat buida que hi posem. Els diversos tipus són únicament a efectes decoratius.)

SELECCIONAR UNA CARTA D'OPERACIÓ FERROVIÀRIA

– Abans de l'inici del joc, cadascuna de les tres cartes "inicials" (marcades amb una "S" d'or a la cantonada inferior esquerra) es treuen de la pila de cartes i es posen cap per amunt al costat del tauler. Aleshores es barreja la pila de cartes, i se n'agafa un nombre de cartes equivalent al doble dels jugadors (2X) i es posen cap per amunt al costat del tauler. Aquestes cartes estan "disponibles". Al final de cada torn (després de la fase d'Ingressos i Dividends), s'agafa una carta adicional de la pila i es posa cap per amunt. I passa a ser "disponible".

Totes les Cartes d'Operació Ferroviària tenen un símbol a la part inferior dreta. Cada símbol està associat a una o diverses regles per a aquesta carta.



Cercle Verd: Aquestes cartes no es poden agafar, però donen un benefici al primer jugador que assolix l'objectiu que hi ha imprès a la carta (un cop la carta esdevé "disponible"). Un cop assolit l'objectiu, la carta es retira del joc i es posa a la pila de descartaments.



Diamant Lila: Un cop agafades, el jugador que n'és el propietari pot fer servir aquestes cartes, una per torn. Aquesta utilització no compta com a jugada.



"X" Vermella: Un cop agafades, aquestes cartes s'han de fer servir immediatament i acte seguit es descarten.



Mà de Cartes: El jugador pot guardar la carta fins que la necessiti. Un cop utilitzada, la carta es descarta. La utilització de la carta no compta com a jugada.

Sense Símbol: Aquesta carta es manté cap per amunt davant del jugador, que és qui manté el benefici de la carta per la resta de la partida.

CONSTRUIR UN WESTERN LINK (La conquesta de l'Oest) – Aquesta acció representa la construcció d'una xarxa de vies a l'oest de la vora esquerra del mapa. Aquesta xarxa donarà accés al jugador a la gran abundància de l'Oest Nord-americà. Durant l'era ferroviària, amb els nous trens es va transportar una gran quantitat de vagonets plens de bestiar i gra cap a l'Est on hi havia moltes ciutats en creixement per alimentar (i a Europa). La ciutat de Chicago va créixer i prosperar com a centre ferroviari, mercat, i escorxador.

Un cop un jugador ha completat un enllaç ferroviari amb Kansas City o amb Des Moines, aleshores ja es podrà fer la jugada de "Construir un enllaç amb l'Oest" (Build Western Link), a partir del següent torn. Quan es realitza aquesta jugada, s'ha de posar la fitxa de "Western Link" a l'hexàgon apropiat, a l'oest de la ciutat que s'ha connectat, i posar-hi la locomotora de control pròpia. Aleshores s'afegeixen 4 contenidors vermells a aquesta ciutat (agafats de la bossa de mercaderies). Fer aquesta acció representa una despesa de 30.000 \$.

Un cop construït un enllaç amb l'oest, tots els contenidors de mercaderies lliurats des d'una ciutat amb western link cap a la ciutat de Chicago provoca que es posin 2 nous contenidors de mercaderies agafats a l'atzar a Chicago. Nota: El contenidor de mercaderies vermell que s'ha lliurat es retira com sempre.



3. Ingressos i Dividends

Ara és el moment en el que tots els jugadors obtenen una quantitat d'ingressos que es mostra (en dòlars) a la casella d'ingressos del marcador corresponent ocupada per la seva locomotora.

Un cop obtinguts els ingressos, els jugadors han de pagar els "dividends de les accions". El jugador ha de pagar 1.000 \$ per cada acció que hagi emès. Si un jugador ha de pagar pels dividends més diners dels que té, aleshores haurà d'emetre més accions per a pagar el que deu.

Aquestes noves accions emeses per pagar els deutes no hauran de pagar dividends fins a la següent Fase d'Ingressos.

En aquest moment, tots els enllaços incomplets (p. ex. que no uneixen dues ciutats) es retiren del tauler. Es torna a posar el marcador de ronda a l'espai amb l'"1" i s'inicia un nou torn.

Final del joc

El joc s'acaba al final del torn sencer següent del torn en el que s'ha posat sobre el tauler un cert nombre de Marcadors de Ciutat Buida. Aquest nombre de Marcadors de Ciutat Buida necessaris depèn del nombre de jugadors:

- 2 Jugadors: 10 Marcadors de Ciutat Buida
- 3 Jugadors: 12 Marcadors de Ciutat Buida
- 4 Jugadors: 14 Marcadors de Ciutat Buida
- 5 Jugadors: 16 Marcadors de Ciutat Buida
- 6 Jugadors: 18 Marcadors de Ciutat Buida

Quan s'acaba el joc, els jugadors fan el recompte dels punts de victòria. Cada certificat d'acció que té un jugador fa que la seva locomotora retrocedeixi una casella en el marcador d'ingressos. Cada punt del marcador d'ingressos val 1 Punt de Victòria (PV).

El jugador que té més Punts de Victòria (PV) és el guanyador. En cas d'empat, el jugador dels que han empatat amb més enllaços de vies guanya. Si tot i això hi continua havent empat aleshores guanya el jugador amb més diners.

Estratègia

Railroad Tycoon s'ha dissenyat de manera que els jugadors puguin aprendre a jugar ràpidament. Això no vol dir que sigui un joc on és fàcil guanyar. Igual que els Magnats ferroviaris anteriors a vosaltres, us ho haureu de guanyar. Hi ha molts perills en el camí fins a la grandesa. Els següents consells sobre estratègia us haurien d'ajudar a evitar aquests perills i convertir-vos en el més gran Magnat Ferroviari de la història.

- L'emissió d'accions és una part del joc, però un deute excessiu pot ensorrar la vostra companyia. Cal tenir una mica de disciplina amb el nombre d'accions que s'emeten. Tot i que pot ser molt temptador molt al principi construir una gran xarxa ferroviària per poder fer lliuraments de gran recorregut, és més segur estratègicament parlant construir un enllaç de via més curt, lliurar mercaderies, construir un altre enllaç curt, lliurar més mercaderies, millorar la maquinària, lliurar més mercaderies, i així anar fent.

- Railroad Tycoon és un joc on hi ha una competició brutal pels mercats. Proveu d'assegurar les vostres connexions ferroviàries cap a les millors ciutats tan aviat com pugueu. Si espereu, els altres jugadors hi arribaran primer!

- NO deixeu que un sol jugador domini el Nord-est. Aquesta ciutat és molt densa, amb ciutats grans, de manera que deixar que un jugador es quedi sol allà farà que creï una companyia ferroviària molt poderosa. Com a mínim hi hauria d'haver dos o tres jugadors en aquesta àrea tan rendible.

- Hauríeu de poder "tancar" mercaderies que algun altre jugador podria lliurar abans que vosaltres. Lliureu aquestes mercaderies "amb risc" abans que d'altres més "segures" (ja sigui perquè són en ciutats amb les quals només hi connecteu vosaltres, o perquè no hi ha cap altre jugador que les pugui lliurar a una ciutat del color corresponent).

- En els inicis del joc, pot ser molt important guanyar la subhasta (per ser el primer jugador). Ser el primer jugador us assegurarà ser els primers en escollir una carta, una ruta, o aquell contenidor de mercaderies en el que us heu fixat amb interès. De totes maneres també cal tenir en compte les despeses per evitar acabar amb un deute massa gran. I si el jugador que hi ha a la vostra dreta fa una gran oferta, pot ser una bona idea passar, ja que sovint ser el segon és tan bo com ser el primer (i no pagareu res!).

- A l'hora de decidir on construir els vostres primers enllaços, és interessant mirar on hi ha concentracions de mercaderies d'un color i les ciutats que les tenen. Assegureu-vos que construïu enllaços que us permetin lliurar algunes mercaderies (amb una màquina de "1"), i d'altres que es poden lliurar en dos enllaços (amb una màquina de "2"). D'aquesta manera, estareu preparats per a un bon inici del joc.

Regla Opcional per a Novells

Per als jugadors que s'inicien amb els jocs de ferrocarrils és recomanable jugar primer una partida sense les cartes de Railroad Tycoon ni les d'Operació Railroad, i sense l'opció del Western Link. Això dona als jugadors l'oportunitat de familiaritzar-se amb la mecànica i el desenvolupament del joc. Les cartes i les regles de western link afegeixen dificultat i diversió al joc sense canviar la mecànica bàsica del joc. Un cop els jugadors es troben còmodes amb la mecànica del joc aleshores es poden introduir aquestes regles fàcilment.

Crèdits

Concepte del Joc i Disseny: ... Martin Wallace (Warfrog), i Glenn Drover (Eagle Games)

Il·lustracions: ... Paul Niemeyer i David Oram

Il·lustració del tauler: ... Paul Niemeyer

Disseny gràfic: ... Jacoby O'Connor; Fast Forward Design Associates

Producció i Muntatge: ... J.R. Le Claire; Insight World

Proves del joc: ... Keith Blume, Jack Provenzale, Theodore Kuhn, Maggie Schmidt, Kati Samuel, Brian

Blume, Tom Wham, Larry Harris, Larry with one R, Rick

Lorgus, James "Choo Choo" Provenzale,

Jacoby O'Connor, Martin Wallace, John Bohrer, The Warfrog playtest group, Winsome Games.



Cartes d'Operació de RailRoad Tycoon

- = No es pot agafar. La carta s'atorga automàticament al primer jugador que compleix els requisits especificats.
- S = Sempre formen part de la preparació inicial.
- ✕ = S'ha de fer servir immediatament.
- ◆ = Queda permanentment davant del jugador.
- ☑ = Queda a la mà i es fan servir una única vegada.

Atlanta:

+1 en els ingressos d'Hotel per béns repartits.
+ 8 punts per Línia Principal a Richmond. [Major Line]

Baltimore:

+1 en els ingressos d'Hotel per béns repartits.
+ 6 punts per Línia Principal a Toledo. [Major Line]

Boston:

+1 en els ingressos d'Hotel per lliurament de mercaderies.
+ 5 punts per Línia Principal a Washington. [Major Line]

Charleston:

+1 en els ingressos d'Hotel per lliurament de mercaderies.

Chicago:

+1 en els ingressos d'Hotel per lliurament de mercaderies.
+ 10 punts per Línia Principal a Nova York. [Major Line]

Duluth:

+ 4 punts per un lliurament de mercaderies.

Jacksonville:

+ 4 punts per un lliurament de mercaderies.

Kansas City:

+ 20 punts per Línia Principal a Nova York - incl.
enllaç amb l'Oest [Western Link]

Louisville:

+ 3 punts per un lliurament de mercaderies.

Mobile:

+ 4 punts per un lliurament de mercaderies.

New York:

+1 en els ingressos d'Hotel per lliurament de mercaderies.
+ 10 punts per Línia Principal a Chicago
+ 20 punts per Línia Principal a Kansas City - incl. Enllaç
amb l'Oest [Western Link]

Minneapolis:

+10 punts per Línia Principal a New Orleans

New Orleans:

+10 punts per Línia Principal a Minneapolis.

Raleigh:

+ 3 punts per un lliurament de mercaderies.

Richmond:

+ 8 punts per Línia Principal a Atlanta

Toledo:

+ 6 punts per Línia Principal a Baltimore

Toronto:

+ 3 punts per un lliurament de mercaderies.

Washington:

+ 5 punts per Línia Principal a Boston



● New Train – Tren Nou: (S)

El primer jugador en millorar el nivell dels trens a 4 guanya 4 punts.

● The Railroad Era Begins - Comença l'Era Ferroviària: (S)

El primer jugador en fer un lliurar un contenidor de mercaderies guanya 1 punt addicional.

● Speed Record – Rècord de velocitat: (S)

El primer jugador en fer un lliurament a través de 3 enllaços guanya 3 punts addicionals.



✂ City Growth – Creixement de la ciutat: (4x)

Permet posar 2 contenidors de mercaderies agafats a l'atzar a qualsevol ciutat que s'esculli.

◆ Government Land Grant: (4x)

Tots els trams de via construïts en terreny obert durant una única futura acció de construcció és gratuïta.



● Hotel (6x)

Guanya 1 punt per cada contenidor de mercaderies lliurat a X. (sense tenir en compte quin jugador fa aquest lliurament).

Atlanta
Baltimore
Boston
Charleston
Chicago
New York

● Major Line – Línia Principal: (6x)

El primer jugador en connectar X i Y guanya Z punts.

Atlanta-Richmond 8 punts
Baltimore-Toledo 6 punts
Boston-Washington 5 punts
New Orleans-Minneapolis 10 punts
New York-Chicago 10 punts
New York-Kansas 20 punts –incl. Western Link

✂ New Industry – Indústria nova: (4x)

Situeu immediatament una fitxa de “Nova Ciutat” gratuïtament a la ciutat gris de la vostra elecció.

✂ Railroad Executive – Executiu ferroviari: (2x)

El jugador que agafa aquesta carta ha d'executar immediatament 2 jugades.

◆ Perfect Engineering – Enginyeria perfecta: (2x)

Permet posar fins a 5 segments de via en un únic enllaç. Només es pot fer servir una vegada per torn.

● Service Bounty : (6x)

El primer jugador en lliurar un contenidor de mercaderies a X guanya Y punts addicionals.

Duluth 4 punts
Jacksonville 3 punts
Louisville 3 punts
Mobile 4 punts
Raleigh 3 punts
Toronto 3 punts

Cartes de Magnat Ferroviari RailRoad Tycoon

JAY GOULD i MARK HOPKINS

Guanya 7 punts si el jugador és el que ha emès el menor nombre d'accions.

J.P. MORGAN

Guanya 6 punts si el jugador té la xarxa viària més gran (el major nombre de ciutats connectades).

HENRY FARNAM

Guanya 2 punts per cada connexió que tingui la companyia ferroviària del jugador des de Chicago fins a qualsevol altra ciutat. (màxim: $4 \times 2 = 8$ punts).

CORNELIUS VANDERBILT

Guanya 5 punts si la companyia del jugador connecta Nova York i Chicago.

DANIEL DREW i JAMES FISK

Guanya 7 punts si el jugador és el que té més diners.

THEODORE D. JUDAH

Guanya 8 punts si el jugador té la línia ferroviària més llarga (el major nombre d'enllaços consecutius).

GEORGE PULLMAN

Guanya 6 punts si el jugador ha sigut el primer en millorar la maquinària fins el nivell “6”.

CYRUS HOLLIDAY

Guanya 5 punts si el jugador ha construït un “western link”.