STEPHEN GLENN

# SPIKE™

## COMPONENTI

**1 tabellone**



**12 Tasselli Carico**



**12 segnalini per il prezzo delle Materie Prime**



**4 tessere Punteggio Alto**

*usate se si supera il limite di punti sul tabellone*




**3 Carte Tempo**



**36 Carte Contratto**

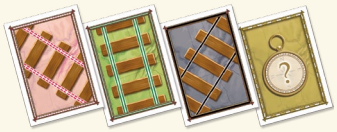


**36 Carte Percorso**




**60 Carte Ferrovia**

*10 ciascuna per 6 colori*



**12 Segnalini Consegna**



**180 Binari**

*45 per ciascuno dei 4 colori*



**4 Pedine Locomotiva**



**4 Segnalini Punteggio**



***4 set di Vagoni in 4 colori. Ogni set è composto da:***

**3 tasselli Locomotiva**



**3 tasselli Tender**



**3 tasselli Vagoni Merci**



**4 Carte Aiuto ai giocatori**



## IDEA DI GIOCO

Come magnate delle ferrovie, dovrete creare ed espandere la vostra rete di binari attraverso gli Stati Uniti Orientali. Costruite tragitti per unire varie città e aumentare la vostra ricchezza. Migliorate le locomotive, i carri carbone e merci per effettuare consegne più veloci e andare sempre più lontano. Riceverete ricompense per contratti completati e tratte costruite! Alla fine di tutto, chi avrà accumulato più ricchezze sarà il vero re della ferrovia!



# PREPARAZIONE

1. Sul tabellone, posto al centro del tavolo, posizionate la carte Tempo a faccia in giù negli appositi spazi. Scoprite la prima di esse ad indicare che vi trovate nel Round 1.

2. Mescolate i segnalini Materie Prime e posizionateli a faccia in su in modo casuale sul tabellone nelle caselle del Valore di Mercato dei prodotti. Si noti che ci sono tre righe—con valore 1,2 e 3.

3. Ogni giocatore riceve tutte le parti treno del proprio colore: Binari, Locomotive, tasselli Treno e segnalino Punteggio. Posizionate questi ultimi sullo '0$' del tracciato del punteggio.

4. Delle 36 carte Contratto a doppia faccia - 6 contratti diversi per ciascuna delle 12 Materie prime – prendetene a caso una per ogni tipo (12 carte) e mescolatele. Distribuitele in egual numero tra i giocatori. Qualunque sia il lato che la carta mostra al giocatore, quello è il contratto che deve essere usato e piazzato di fronte al giocatore stesso. Tutte le carte Contratto inutilizzate vanno riposte nella scatola.

5. Ogni giocatore riceve i tasselli Carico corrispondenti a quelli indicati sulle carte Contratto ricevute. I tasselli vanno posti sui contratti corrispondenti.

6. Mescolate le carte Ferrovia, distribuitene 5 a ciascuno e scegliete il primo giocatore. *(In una partita con solo due giocatori, rimuovete tre copie di ogni tipo di carta Ferrovia dal mazzo prima di iniziare.)* Il primo giocatore ora sceglie una carta Ferrovia dalla propria mano da dare al giocatore alla sua destra. Il gioco si svolge in senso orario a partire dal primo giocatore.

7. Con le carte Ferrovia rimaste, formate un mazzo di pesca e ponetelo, a faccia in giù accanto al tabellone. Da qui pescate e disponete a faccia in su quattro carte, disponibili per la pesca.

8. Mescolate le carte Percorso e distribuitene una coperta a ciascun giocatore. Collegando la città indicata nella parte superiore ad almeno una di quelle indicate nella parte inferiore della carta, i giocatori otterranno punti bonus alla fine della partita.

9. Ogni giocatore, a turno ed in senso orario, piazza la propria locomotiva in una città a sua scelta. Due o più Locomotive possono trovarsi nella stessa città.

10. Ogni giocatore prepara il proprio treno unendo la Locomotiva con 1 freccia al Tender con 2 simboli carta e ad uno dei Vagoni Merci.




## LE PARTI DEL VOSTRO TRENO

Durante il gioco è possibile migliorare le tre parti del vostro treno



**VELOCITA:** Quanti spazi il vostro treno può muovere in un turno. È indicato dal numero di frecce, minimo 1, sulla Locomotiva.



**RIFORNIMENTO:** Quante carte è possibile prendere quando si sceglie di pescare carte. È indicato dal numero di simboli carta, minimo 2, sul vostro Tender.



**CARICO:** Il numero dei Vagoni Merci attaccati al treno indica il limite massimo di tasselli Carico trasportabili. Ogni Vagone Merce può trasportare un tassello Carico. All'inizio disporrete di un solo Vagone Merci. Potete in qualsiasi momento scaricare un tassello Carico per far posto ad uno nuovo. Il tassello così scartato va riposto sulla carta Contratto.

## A PROPOSITO DEL MOVIMENTO DEL TRENO

La vostra Locomotiva rappresenta sul tabellone di gioco il vostro treno e può essere:

- Ferma in uno spazio città, o
- In viaggio sui binari tra le città.

Se **all'inizio del vostro turno**, il vostro treno è in movimento tra città (non fermo in città, quindi), potete muoverlo. Questa azione è un **"Movimento gratuito del Treno"** e non conta come un'azione. La lunghezza del movimento è uguale al numero di freccie sulla Locomotiva. Muovete la Locomotiva da un minimo di zero spazi (sosta) ad un numero massimo di spazi uguale al numero di freccie sul vostro tassello Locomotiva. Uno tratto di binari o una città contano come uno spazio.

***IMPORTANTE!*** Un giocatore può muovere il proprio treno solo su propri binari.

Quando un giocatore entra con il proprio terno in una città …

- Può consegnare una Materia Prima, se possibile.
- Il treno si ferma e deve essere riavviato in un turno successivo.

**REGOLA SPECIALE PER EVITARE UNA CITTÀ:** Se con il prossimo movimento, un treno entrerebbe in una città, il giocatore può ignorare tale spazio e muovere il proprio treno sul binario successivo (ammesso che ve ne sia uno). Questo permette al treno di continuare a muoversi nel prossimo turno. Importante ricordare che un treno che inizia il turno in una città deve utilizzare un'azione di movimento per essere rimesso in moto.

## A PROPOSITO DI CARICO E CONSEGNA

### CARICO

Ogni città riporta un'icona Materia Prima. Questa rappresenta l'UNICA Materia Prima che può essere caricata in questa città. Quando il vostro treno è in una città, potete CARICARE un dei vostri tasselli Carico solo della Materia Prima disponibile in quella città. In qualsiasi momento prima di abbandonare la città, piazzate il corrispondente tassello Carico su un Vagone Merci vuoto del vostro treno. Potete in qualsiasi momento scaricare un tassello Carico per far posto ad uno nuovo. Il gettone così scartato va riposto sulla carta Contratto di fronte a voi.

### CONSEGNA

Le carte Contratto mostrano quanto denaro otterrete consegnando una determinata Materia Prima in una specifica città. Quando il treno si trova in una città e si dispone su di esso del giusto gettone, si può immediatamente procedere con la consegna. Scegliete quale sia la combinazione più conveniente, ricordando che per ogni carta sarà possibile fare UNA sola consegna. Posizionate il tassello Carico e il relativo Contratto nella riserva generale e assegnatevi i punti ottenuti. Posizionate poi uno dei vostri segnalini Consegna sulla città ad indicare che l'avete già rifornita e non vi sarà possibile rifarlo nel corso del gioco per nessun altro contratto. Se non l'hanno già fatto, gli altri giocatori possono ancora consegnare in quella città.

**MOLTO IMPORTANTE!** Ogni giocatore può effettuare UNA sola consegna ad una qualsiasi città nel corso di una partita. Esempio: Se si dispone di un Contratto che premi con 9$ la consegna di FRUTTA a Topeka e di un altro che premi con 11$ la consegna BESTIAME a Topeka, è possibile selezionare Topeka come destinazione solo per uno di loro.

# TURNO DI GIOCO

All'inizio del vostro turno, potete effettuare un "Movimento gratuito del Treno" *(vedi sezione 2)* se il vostro treno NON è in una città. Dopodiché, DOVETE effettuare 1 delle seguenti Azioni:

- **A. Pescare carte Ferrovia**
- **B. Costruire un percorso con le proprie carte Ferrovia (Punti dalle Materie Prime)**
- **C. Mettere in moto il treno**
- **D. Extra Movimento (uno spazio extra)**
- **E. Migliorare il treno (velocità / rifornimento / Carico)**

## A. PESCARE CARTE FERROVIA

Pescare carte Ferrovia tra quelle scoperte e/o dal mazzo. Potete pescare da 1 ad un numero massimo di carte pari al valore del vostro Tender. Una volta pescate tutte le carte, rivelate nuove carte fino ad averne quattro scoperte. Se si pesca l'ultima carta del mazzo, scoprite la carta Tempo successiva per indicare il turno successivo e rimescolate il mazzo *(vedi paragrafo Turni & Carte Tempo, pagina 7)*.

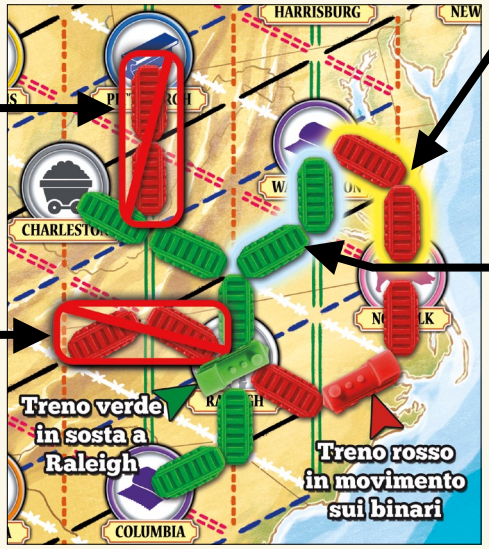
## B. COSTRUIRE e Punti dalle materie prime

*I giocatori che hanno esaurito i propri binari non possono scegliere questa azione, devono terminare il gioco con la propria rete esistente.*

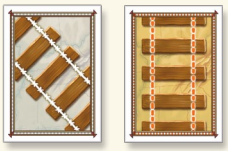
Utilizzando le carte Ferrovia che avete in mano piazzate binari sul tabellone. *E' possibile tracciare percorsi solo direttamente connessi alla vostra rete di binari*. All'inizio del gioco, la vostra rete è costituita unicamente dalla posizione del vostro treno. Ogni percorso costruito deve necessariamente costituire un collegamento completo tra una nuova città e la vostra rete. Potete diramarvi da qualsiasi città o incrocio di binari che fa parte della vostra rete.

Costruzione illegale!
Non è possibile costruire una diramazione dalla rete di un altro giocatore.

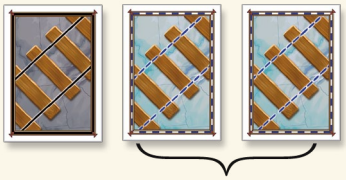
Costruzione illegale!
Non si collega ad una città.




Giulia ha giocato queste due carte per costruire questi due binari.



Filippo ha giocato queste carte per costruire questa diramazione della sua rete.



JOLLY
*(vedi pagina 6)*

Il colore di ogni carta giocata deve corrispondere al colore della linea sul tabellone che si intende costruire. Tutte le carte giocate vengono scartate a faccia in su in una pila accanto al Mazzo Ferrovia.

**JOLLY:** Più copie di una stessa carta Ferrovia agiscono come carta Jolly. Il numero di carte uguali giocate vale **lo stesso numero meno uno** di una qualsiasi altra carta a vostra scelta. Potete usare più JOLLY ogni turno.

Esempio:

2 carte Ferrovia bianche = 1 carta Ferrovia di un colore a vostra scelta,
3 carte Ferrovia Blu = 2 carte Ferrovia di un colore a vostra scelta e così via...

**PUNTI DALLE MATERIE PRIME:** Controllare il valore nella tabella dei Valori di Mercato della Materia Prima fornita dalla città che avete appena collegato al vostro network. Sarà un valore pari a 1, 2 o 3. Assegnatevi immediatamente questi punti sul tracciato del punteggio. Il prezzo di quella merce poi passa a '1'. Se il segnalino è sul '3' o sul '2' spostatelo sulla riga '1', spostando gli altri segnalini di quella colonna verso l'alto fino a riempire lo spazio vuoto. Le altre colonne non subiscono modifiche.






***ESEMPIO: Giulia collega Norfolk alla propria rete e riceve i punti per I MAIALI. Segna 3$ sul tracciato del punteggio e sposta il segnalino Materia Prima MAIALI sul valore 1$. Gli altri due segnalini vengono spostati in alto di uno spazio ciascuno.***

## C. METTERE IN MOTO IL TRENO

Se il vostro treno si trova in una città, lo si può mettere in moto e spostarlo lungo i vostri binari. Il numero di spazi percorsi è uguale alla velocità indicata sulla Locomotiva. Potete Raccogliere un tassello Carico *(vedi pagina 4)* prima di lasciare la città. Se si sposta il treno in una città, si può effettuare una consegna di un Carico *(vedi pagina 4)*, se possibile.

## D. EXTRA MOVIMENTO (uno spazio extra)

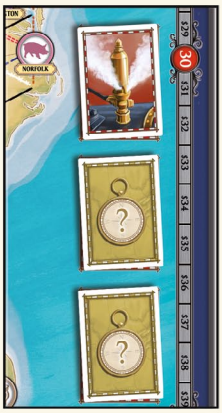
Se il vostro treno è su uno spazio binario, potete muoverlo in avanti una ulteriore casella indipendentemente dalla velocità del treno. In questo modo potete far arrivare il vostro treno in una città così che possa consegnare o caricare un Carico.

## E. MIGLIORARE IL TRENO

Migliorare il vostro treno, significa semplicemente sostituire la Locomotiva o il Tender con quello di livello successivo o aggiungere un Vagone Merci. Ogni parte può essere migliorata due volte. Il primo miglioramento costa 3$. Sottrarre immediatamente 3$ dal vostro punteggio. Il secondo miglioramento della stessa parte del treno costa 5$, anche in questo caso tolti immediatamente dal vostro punteggio. È consentito migliorare una sola parte del treno e di un solo livello ogni turno.

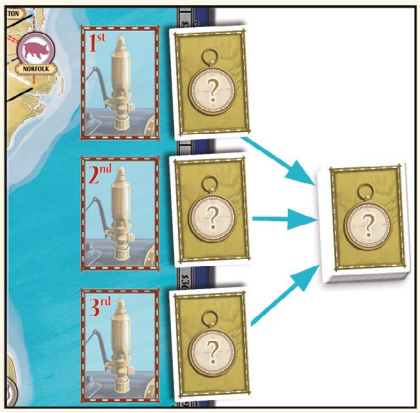
## TURNI & CARTE TEMPO

Un round termina ogni volta che si esaurisce il mazzo di carte Ferrovia. Scoprite un'altra Carta Tempo per indicare il Round 2. All'inizio del Round 3, tutte e 3 le Carte Tempo saranno aggiunte nel mazzo Ferrovia.










Alla fine del primo e del secondo round, mescolate tutte le carte ancora scoperte con gli scarti a formare un nuovo mazzo. Scoprite quattro nuove carte Ferrovia. Se un giocatore stava ancora pescando, completa la propria pesca.

All'inizio del terzo round, dividere il mazzo Ferrovia a metà. Mescolate tutte e tre le Carte Tempo in una delle due metà, dopodiché piazzatevi sopra l'altra metà del mazzo a formare il mazzo Ferrovia finale.

Se un giocatore pesca una carta Tempo, la posiziona a faccia in su sul tabellone e pesca immediatamente un'altra carta. **Non appena viene pescata la TERZA CARTA TEMPO**, il gioco termina immediatamente.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco si svolge su tre Round. La partita termina immediatamente durante il ROUND III quando la terza carta Tempo viene pescata dal mazzo.

***CONDIZIONE DI FINE PARTITA SPECIALE*** *- Nell'improbabile caso in cui, alla fine del proprio turno, un giocatore (a) ha piazzato tutti i propri binari, e (b) ha esaurito tutte le proprie opzioni di consegna, tutti gli altri giocatori effettuano un ulteriore turno e il gioco termina.*

Tutti i giocatori rivelano la propria carta Percorso. Otterrete punti da questa carta solo se avrete costruito un percorso che tocca la Città Iniziale indicata nella parte superiore della carta. Il punteggio ottenuto è il valore più alto tra le città raggiunte con la vostra rete ferroviaria. Inoltre, otterrete un punto per ogni altra città della carta Percorso direttamente raggiunta dalla vostra rete ferroviaria.




***Esempio: la rete ferroviaria di Filippo include Indianapolis e la collega con Raleigh, Columbia, Jacksonville e Tampa. Otterrà così 9$ in tutto. 6 per aver raggiunto Tampa più 3 per le altre città collegate.***

Il giocatore che ha accumulato più soldi vince. In caso di parità, il giocatore con il numero di città collegate più alto vince. Se la parità persiste, vince il giocatore con più carte binari rimaste.

# GIOCO AVANZATO

Provate ad apportare queste modifiche in sede di preparazione del gioco per una variante più strategica.

- Quando distribuite i Contratti, ogni giocatore può scegliere quale lato della carta utilizzare per formare a piacimento i loro set di Contratti.
- Distribuite due carte Percorso ad ogni giocatore che sceglierà quale tenere e quale scartare.

# CREDITS


**Ideatore** Stephen Glenn

**Sviluppo** Frank DiLorenzo

**Editore** Frank DiLorenzo, Russell Grieshop

**Illustrazioni** Pedro Soto

**Impostazione grafica** Pedro Soto, Jenn Vargas

**Traduzione in italiano** Leonardo "Leo" Greco

**Un ringraziamento speciale ai seguenti playtesters per i loro spunti e suggerimenti.**

Brad Fuller, Evan Derrick, Matthew Haase, Bill Martinson, George Cummings, Aaron Medvick, Isabel Pinaud, Jon '*Routes*' Pessano, Joseph '*Tracks*' Rose.

PER L'ISPIRAZIONE,
UN SENTITO RINGRAZIAMENTO

Darwin Bromley, Bill Fawcett e Alan Moon



www.RnRgames.com

©2014 R&R Games, Inc. All Rights Reserved

R&R GAMES INCORPORATED

THE GAMES YOU WANT TO PLAY!