

U.S. High Speed Rail

Regolamento – 25 settembre 2014

È vostro compito come politici assicurarvi che la nuova High Speed Rail soddisfi il vostro elettorato. Fate offerte e approfittate delle proposte altrui per fare in modo che i vostri elettori siano serviti per primi!

Per vincere completate le attività elencate su due qualsiasi delle vostre carte. Più giocatori possono vincere contemporaneamente. I pareggi si risolvono se qualcuno dei giocatori completa tutte e tre le sue carte. Chi abita più distante inizia per primo.

2 Giocatori (partite da 30 minuti)

Inizio del gioco: ogni giocatore prende a caso tre carte. Ne piazza due a faccia in su, ma mantiene segreta la terza. Pesca e mette da parte a faccia in su 6 carte supplementari.

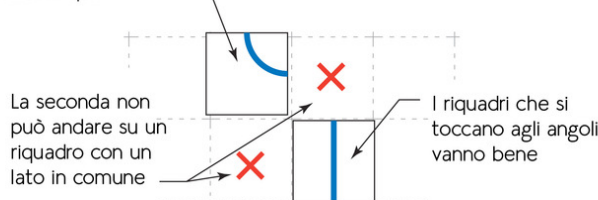
Riallineamento politico:

1. Per prima cosa ogni giocatore elimina una carta a faccia in su dell'avversario.
2. Successivamente ogni giocatore prende dalle 6 carte che ha messo da parte una da dare all'avversario.

Turni successivi:

durante il turno di ciascun giocatore, l'avversario piazza/amplia due tessere su due caselle qualsiasi non adiacenti. Il giocatore di turno sceglie quale mantenere sul tabellone e quale rimuovere.

Se la prima tessera viene piazzata qui:



3 - 6 Giocatori (partite da 60 minuti)

Inizio del gioco: ogni giocatore sceglie un segnalino e prende a caso tre carte. Ne piazza due a faccia in su, ma mantiene segreta la terza.

Investimento locale:

In senso orario, ogni giocatore piazza una tessera. Dopo che tutti l'hanno fatto, ogni giocatore piazza una seconda tessera o amplia una qualsiasi delle tessere presenti.

Turni successivi:

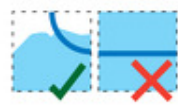
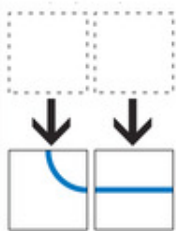
1. Richiesta di proposte: il giocatore suggerisce agli altri dove vuole che piazzino le tessere. Nota bene: gli avversari non sono obbligati ad accontentare le richieste.
2. Formulazione di proposte: partendo da quello alla sua sinistra, ciascuno degli altri giocatori piazza o amplia una tessera differente. Quando giocate una tessera, mettete il vostro segnalino su di essa per contrassegnarla come la vostra proposta.
3. Realizzazione: il giocatore di turno sceglie quale nuova tessera o ampliamento mantenere sul tabellone. In una partita con 5 o più persone ne sceglie due. Rimuovete le altre. Restituite le pedine ai giocatori.

Piazzamento e ampliamento tessere

Piazzamento tessere

Solo le curve o i rettilinei possono essere piazzati nei riquadri liberi.

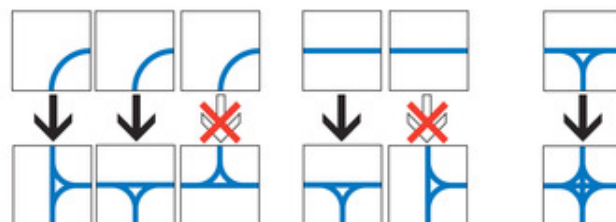
Le tessere possono essere piazzate su qualsiasi riquadro che abbia almeno un po' di terreno, anche se la linea blu finisce in acqua.



Ampliamento tessere

Curve e rettilinei possono essere ampliati in un incrocio a T. Due rami della T devono allinearsi con la curva o il rettilineo esistente.

Le T possono essere ampliate in un incrocio.



Ci dovrebbero essere tessere più che a sufficienza. Nel caso improbabile che un certo tipo si esaurisca, improvvisate impilando le tessere o ruotandole di 45 gradi.