

EMIL 2.0

Questo manuale riporta le regole della modalità solitario di Ultimate Railroads, chiamata Emil, con l'aggiunta di alcune house rules.

Lo scopo delle modifiche apportate a Emil è rendere l'esperienza in solitario più simile a una partita multigiocatore risolvendo quelli che, secondo me, sono i difetti della versione originale di Emil:

- l'ordine di turno fisso;
- l'impossibilità di accedere alle locomotive di valore più alto a causa del fatto che Emil contribuisce poco nel rimuovere le tessere locomotiva;
- l'assenza dell'azione "prendi 2 rubli", che è invece presente nelle partite a 2 giocatori;
- Emil sceglie casualmente gli spazi azione da occupare, ignorando il fatto che ci sono alcuni spazi azione cruciali che normalmente sono i primi ad essere contesi tra i giocatori;
- Vari aspetti di interazione tra i giocatori che non sono implementati in Emil (ad es. la sottrazione di carte idea o delle carte con effetto di fine partita).

Emil 2.0 pur essendo ancora un solitario del tipo "batti il tuo punteggio" cerca di risolvere tutti gli aspetti sopra elencati.

Di seguito vengono riassunte tutte le regole di Emil 2.0 per giocare in solo a Russian Railroads, poi vengono descritte le modifiche per giocare in solo ad ognuna delle espansioni contenute in Ultimate Railroads. Le modifiche per giocare alle varie espansioni sono sempre intese rispetto a Emil 2.0 di Russian Railroads.

Per giocare con Emil 2.0 avrete bisogno di un dado da 6 oltre a tutto il materiale presente nella scatola di Ultimate Railroads.

EMIL 2.0 - RUSSIAN RAILROADS

Setup generale

- Fare setup per una normale partita a 2 giocatori con le seguenti modifiche.

Setup area Emil

- 6 lavoratori disponibili
- 1 lavoratore piazzato sulla casella 25 del tracciato dei PV
- 1 lavoratore piazzato sulla casella 50 del tracciato dei PV
- 1 segnalino ordine di turno
- No segnapunti, no rubli, no token idea
- Mescolate il mazzo di Emil e metteteci sopra il D6

Prima di iniziare la partita

- Determinate a caso il 1mo giocatore
- Disponete i segnalini ordine di turno di conseguenza
- Solo nel caso che voi siete il secondo giocatore, rimuovete una carta bonus iniziale a caso
- Scegliete una carta bonus iniziale
- Assegnate a voi e a Emil le carte ordine di turno

Turno di Emil

1. Se D6 sta sul mazzo, tirate il dado:

D1-2: Emil occupa spazio 3 binari bianchi

D3-4: Emil occupa spazio 2 rubli

D5-6: Emil piazza un rublo (preso dalla riserva) per prendere l'ingegnere dal tabellone

Dopodichè rimettete il dado in cima al mazzo.

Nota: all'inizio del turno

- Se una delle 3 opzioni non è più disponibile, non consideratela; usate il risultato del dado per scegliere una tra le due opzioni rimanenti. Dopodichè rimettete il dado in cima al mazzo.
- Se due delle 3 opzioni non sono più disponibili, non c'è bisogno di tirare il dado. Emil sceglie l'unica opzione rimasta, dopodichè il dado non va più messo in cima al mazzo di carte, ma di fianco.
- Se nessuna delle 3 opzioni è più disponibile, non c'è bisogno di tirare il dado. Mettete il dado di fianco al mazzo di carte e andate al punto successivo.

2. Se D6 sta di fianco al mazzo, pescate una carta e occupate lo spazio azione indicato.

Se la carta indica uno spazio non più disponibile, Emil piazza invece un lavoratore nello spazio per diventare primo di turno (se è l'ultimo round Emil occupa lo spazio con 3 chiavi). Se anche quello spazio è già occupato, pescate un'altra carta.

3. Se Emil non ha più carte, passa.

Emil piazza solo lavoratori, se lo spazio richiede anche rubli questi li prende dalla banca.

Se Emil non ha lavoratori sufficienti per occupare lo spazio azione, pescate un'altra carta.

Emil può occupare solo gli spazi azione che anche voi potete utilizzare.

Quanto superate o raggiungete uno spazio sulla track dei PV con 1 lavoratore di Emil, consegnate a Emil quel lavoratore.

La prima volta che ciò accade eliminate anche 1 carta con effetto di fine partita e 1 carta idea a caso.

Spazi azione particolari:

- Spazio azione locomotiva/fabbrica: quando Emil lo occupa rimuove una locomotiva dal mercato
- Spazio azione locomotiva+fabbrica: quando Emil lo occupa rimuove due locomotive dal mercato
- Spazio "azione dell'ingegnere": quando Emil lo occupa rimuove una locomotiva dal mercato
- Spazio doppia chiave: quando Emil lo occupa rimuove una locomotiva dal mercato
- Spazio al di sotto dell'ordine di turno: alla fine del round Emil non riposiziona il lavoratore piazzato per diventare primo di turno

FINE ROUND

- Modificate l'ordine di turno secondo le regole standard.
- Scambiate le carte ordine di turno se necessario.
- Rimettete i lavoratori di Emil nella sua area, rimescolate il mazzo e rimettete il dado sopra ad esso.

FINE PARTITA

Emil non fa punti, ma vanno considerati i suoi ingegneri per calcolare il vostro punteggio.

Voi dovete battere il vostro record personale.

GIOCARE A EMIL 2.0 CON LE ESPANSIONI DI ULTIMATE RAILROADS

Di seguito vengono descritte le modifiche che dovete applicare a Emil 2.0 per giocare con le espansioni. Per ogni espansione vengono riportate le modifiche da applicare nel setup e le eventuali regole aggiuntive da seguire durante la partita. Le modifiche per giocare alle varie espansioni sono sempre intese rispetto a Emil 2.0 di Russian Railroads.

GERMAN RAILROADS

Setup: rimuovete a caso tre tessere estensione, una per ogni tipo. Se su quella tessera sono indicati un certo numero di bonus rendita, eliminate un egual numero di tessere rendita scelte a caso.

Regole speciali: nessuna.

AMERICAN RAILROADS

Setup: piazzate il segnalino stock di Emil sulla plancia stock

Regole speciali: quando Emil occupa lo spazio "3 binari verdi", avanzate il suo segnalino stock. Se Emil è il primo a raggiungere una nuova riga posizionate una tessera dividendi scelta a caso.

Quando Emil rimuove l'ultima locomotiva a sinistra di una acciaieria, voi ottenete il payout.

Fine partita: considerate il segnalino stock di Emil per i punti finali procurati dalle stock.

ASIAN RAILROADS

Setup: piazzate la chiave di Emil a inizio track

Regole speciali:

Ogni volta che Emil piazza una fabbrica, la mette nel primo spazio disponibile procedendo in senso orario a partire dall'inizio del tracciato industria.

- Spazio azione locomotiva/fabbrica: quando Emil lo occupa rimuove una locomotiva dal mercato (questa tessera non viene piazzata come fabbrica)
- Spazio azione locomotiva+fabbrica: quando Emil lo occupa rimuove due locomotive dal mercato. La prima di queste viene piazzata come fabbrica sul tabellone industria
- Spazio azione ingegnere: quando Emil lo occupa rimuove una locomotiva dal mercato (questa tessera non viene piazzata come fabbrica)
- Spazio doppia chiave: quando Emil lo occupa rimuove una locomotiva dal mercato. Questa viene piazzata come fabbrica sul tabellone industria
- Quando Emil occupa spazi azione con i movimenti chiave, muove la sua chiave facendo il percorso più breve possibile per arrivare alla fine del tracciato industria

MODULO CARBONE

Setup: aggiungete la carta specifica al mazzo di Emil

Regole speciali:

- Emil usa sempre 1 lavoratore quando occupa lo spazio sulla plancia carbone. Dopodichè ripristinate entrambe le tessere del display delle fonderie.
- Emil non usa il carbone.

MODULO TRENO MERCI

Setup: aggiungete la carta specifica al mazzo di Emil.

Regole speciali: nessuna.

MODULO IDEE SPECIALI

Setup: nessuna preparazione specifica per questo modulo

Regole speciali: quando il vostro segnapunti raggiunge 25PV, rimuovete una carta idea speciale a caso

MODULO INGEGNERI AGGIUNTIVI

Setup: nessuna preparazione specifica per questo modulo

Regole speciali: nessuna

Solo design: **Mauro Gibertoni**

Contacts: **maurogibertoni@gmail.com**

Telegram channel



TRY ALL OUR AUTOMAs AVAILABLE ON
www.mautoma.com