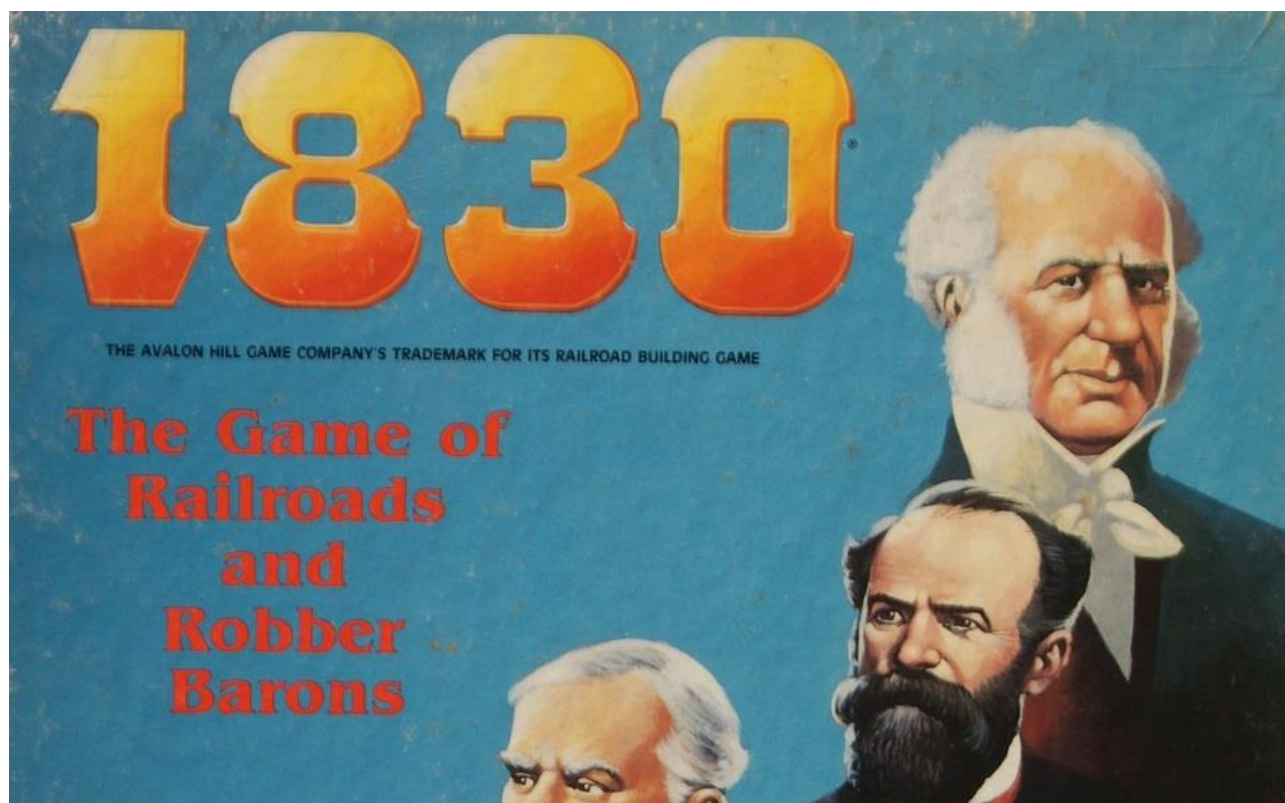


1830

Si scrive 1830 ma si legge anche 1800, 1829, 1835 e su su ... fino a 1890



Introduzione

Nell'ormai lontano 1986, l'Avalon Hill lanciò sul mercato "1830". Il gioco ebbe subito un grande successo, soprattutto nei paesi di lingua anglosassone, dove esiste una vera e propria passione per i treni a vapore, come dimostra, ad esempio, lo splendido [museo ferroviario di Didcot \(Inghilterra\)](#).

È meno noto invece che la "gestazione editoriale" del gioco durò più di tre anni a causa dei continui "litigi" fra Francis Tresham (l'autore inglese) e lo staff della Avalon Hill, che aveva già pubblicato il suo Civilization, da noi citato in tante altre recensioni come un vero punto di riferimento. Tresham non gradiva certe modifiche alle regole e per convincerlo ci volle tutta la pazienza, l'autorevolezza e la forza commerciale della casa di Baltimora.

Lo scrivente ebbe la fortuna di essere ricevuto proprio dall'autore durante un viaggio di lavoro nei pressi di Leighton Buzzard (a un'oretta da Londra) e di riuscire a convincerlo a vendergli, oltre ad un paio di copie del "predecessore" di "1830" ("1829", ancora oggi poco noto al grande pubblico) anche due scatole di "1829 Northern Board", dedicato alla parte Nord della Gran Bretagna e di cui non conoscevo neppure l'esistenza.

Nella 1995, l'Avalon Hill produsse anche una versione software (Windows) di "1830" che, pur non ottenendo un grande successo commerciale, si dimostrò in grado di competere con il leggendario Railroad Tycoon, e tutti gli altri videogiochi a lui ispirati. Per gli smanettoni del computer, il gioco è scaricabile/giocabile da [questo sito gratuitamente e legalmente](#) (è un "abandonware": software di cui nessuno reclama più i diritti).

Tornando ai giorni nostri, “1830” è ancora un grande gioco, molto diffuso e conosciuto. Se il successo si giudica dalle ... imitazioni, possiamo affermare che ci troviamo davanti ad una vera e propria pietra miliare. Ad oggi contiamo oltre 160 fra derivati (spinoff) ed espansioni. Poco importa se in modo professionale od amatoriale, ma praticamente TUTTE le reti ferroviarie al mondo sono state riprodotte utilizzando le meccaniche di “1830”.

È in arrivo sul primo binario il treno per ...

Questo vuole essere un "generico" articolo di approfondimento sulle meccaniche di base del sistema di gioco, ormai universalmente noto come 18xx. Come punto di riferimento abbiamo comunque deciso di utilizzare l'edizione originale di “1830” (Avalon Hill) anche se, da qualche tempo, sugli scaffali fisici e virtuali dei negozi potete trovare la seconda edizione.

Questa nuova versione della Mayfair vanta una migliore veste grafica e piccole modifiche al regolamento ma, secondo noi, utilizzare la versione originale non è solo un giusto tributo all'edizione che ha dato grande popolarità all'intero sistema. ma anche un modo per cogliere l'occasione e ricordare anche il tempo e i materiali di quando le grafiche erano fatte senza computer e sui giochi c'era ancora scritto “Made in U.S.A.”.



I componenti originali di 1830.

Sul tabellone è stampata una mappa che mostra la porzione nord orientale degli Stati Uniti, dal Michigan al Maine e dal Kentucky alla Virginia, evidenziando le principali città della zona. Su di essa è sovra-impresata una griglia formata da esagoni di grandi dimensioni (42 mm, misura diventata

poi standard per tutte le produzioni/espansioni), Sulla parte superiore del tabellone troviamo le tabelle del mercato azionario e l'offerta di azioni e treni.



Il tabellone originale di 1830.

I materiali di “1830”, tutti di buona fattura e perfettamente adatti allo scopo, possono essere così riassunti:

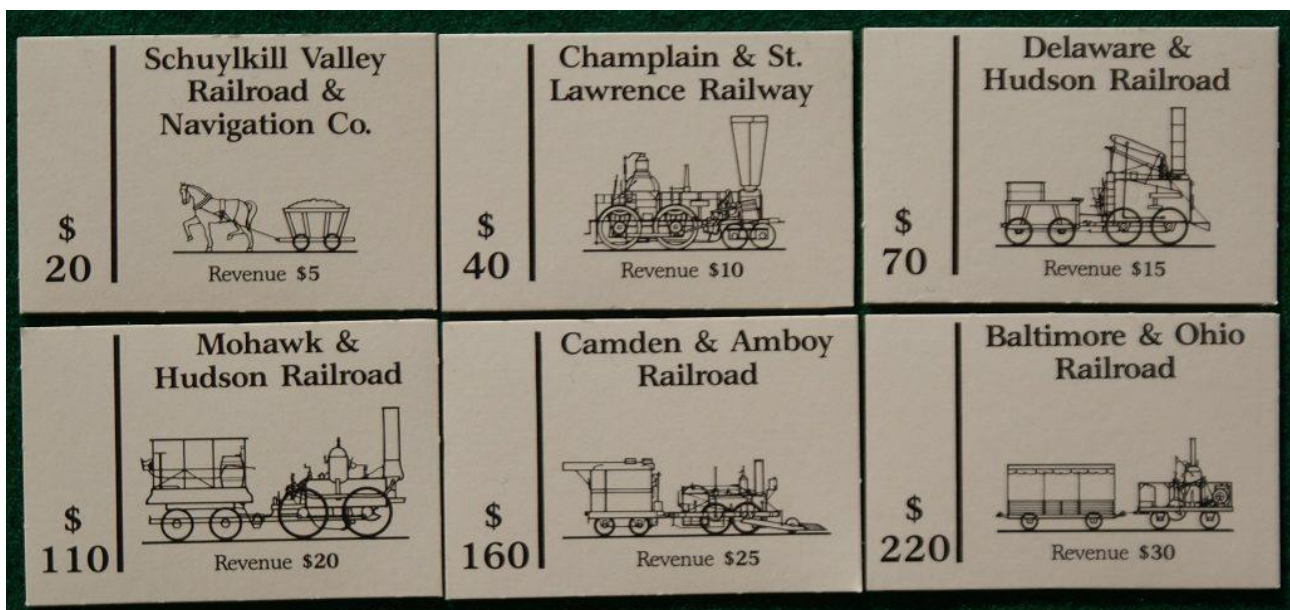
- tre serie di tessere esagonali (gialle, verdi e marroni) che durante il gioco si sovrappongono alla superficie della mappa e servono per costruire e/o potenziare le ferrovie che collegano le città sulla mappa;
- 112 piccole carte (stampate su cartoncino ed usate per i certificati azionari, i treni e le compagnie private);

- una discreta quantità di materiale di “servizio” fra cui una manciata di gettoni (le stazioni delle varie compagnie), 8 marcatori (per evidenziare il valore delle compagnie su mercato azionario) e 160 banconote in vari tagli

L'obiettivo del gioco è ... diventare più ricchi degli altri facendo affari sul mercato azionario. Per raggiungere questo fine, i giocatori competono per la Presidenza di una o più Compagnie ferroviarie per gestirle direttamente e deciderne gli investimenti (costruzioni, acquisto di locomotive più moderne, acquisizioni, ecc.) in modo da migliorare l'appetibilità ed il valore delle loro azioni. Ecco l'idea che si rivelò rivoluzionaria e vincente: “1830” separa il binomio composto dal giocatore (imprenditore) e dalla società (azienda) che genera ricchezza. Se nel Monopoli le vostre fortune derivano direttamente dalle vostre capacità imprenditoriali nel mercato immobiliare, in 1830 questo legame non esiste: il giocatore/imprenditore potrebbe arricchirsi mentre la/le società di cui è presidente potrebbero anche trovarsi in brutte acque. Questo è soprattutto un titolo per "pescecani" della finanza e deve essere giocato senza esclusione di colpi, tant'è vero che la fine della partita viene decretata non appena uno dei giocatori è costretto a fare bancarotta.

Signori, in carrozza!

Dopo aver posizionato il tabellone ed averlo equipaggiato con certificati azionari, treni e gettoni vari, si distribuisce ai giocatori una quantità di denaro proporzionale al loro numero (da 400 dollari se si gioca in sei, fino a 800 se si è solo in tre, numero minimo consigliato) ed il gioco parte immediatamente con un'asta per l'acquisto delle Compagnie Private



Le compagnie Private a 1830.

Esse vengono acquistate con i soldi personali, diventando così una proprietà esclusiva dei singoli giocatori, e permettono loro di incassare un po' di denaro ad ogni turno (che all'inizio non fa mai male). Le Private più importanti (e costose) potranno poi essere vendute alle grandi Compagnie in cambio di certificati azionari, mentre le altre potranno essere acquistate dai Presidenti per ottenere il massimo beneficio monetario (personale) possibile.

Il gioco è diviso in turni, durante i quali si eseguiranno due fasi ben distinte:

- Stock Round: per l'acquisto o la vendita di azioni delle Compagnie Ferroviarie:

- Operating Rounds: durante i quali i Presidenti costruiranno nuovi binari e/o nuove locomotive, faranno girare il loro treni ed incasseranno i proventi che derivano dall'operatività delle loro ferrovie.

E' in partenza dal primo binario il treno per ...

A questo punto è d'obbligo chiarire bene la gestione del "denaro": i giocatori hanno infatti una loro disponibilità "personale" di dollari da tenere ben separati e soprattutto da non confondere mai con i soldi delle Compagnie che controllano. A fine partita, i soldi delle compagnie ferroviarie controllate, per quanto liquidità possano aver accumulato, non avranno alcun peso nella determinazione del vincitore: si terrà infatti conto solo dei "propri" soldi e delle azioni possedute.

Durante la partita è possibile che un giocatore riesca a "scalare" una Compagnia controllata da un avversario (acquistandone più azioni) o a disfarsi di un "bidone" rifilandolo ad un avversario. In entrambi i casi la plancia della Compagnia e tutto ciò che gli appartiene (treni e denaro principalmente) viene consegnata al nuovo Presidente.



I Certificati azionari a 1830.

Il capitale societario di ogni Compagnia è formato da 9 certificati, di cui uno assegna il 20% delle azioni, mentre gli altri 8 rappresentano ciascuno il 10% (date un'occhiata alla foto qui sopra). Ogni turno comincia dunque con uno "STOCK round" che può durare un numero indefinito di "giri", e ad ogni giro i giocatori possono acquistare un certificato azionario di loro scelta o vendere quelli di un'altra compagnia.

Questa fase continua, a rotazione, finché tutti i giocatori non "passano". Il primo giocatore che decide di investire in una nuova Compagnia deve prendere obbligatoriamente il certificato con il

20% che gli da l'onore (e talvolta l'onere) di diventarne il Presidente, di ricevere la plancia con il nome della Società e di scegliere il "par" iniziale, ovvero il valore di mercato iniziale delle sue azioni.

Quella del "par" è una scelta molto importante perché una Compagnia diventa operativa solo quando viene acquistato sul mercato almeno il 60% delle azioni. Quindi assegnare un "par" alto permette al giocatore di fare avere subito molti soldi alla Compagnia (essa infatti incassa una quantità di dollari uguale al "par" moltiplicato per 10) ma riduce le possibilità di farla diventare operativa nel primo turno se non ha abbastanza soldi di tasca propria per arrivare da solo al fatidico 60% (e naturalmente se nessun altro giocatore acquista a sua volta azioni di quella compagnia, cosa ben difficile perché nessuno è così "buono" da aiutare i concorrenti).



La scheda di una compagnia Ferroviaria durante il gioco.

Per meglio chiarire questo punto facciamo un esempio: con quattro giocatori al tavolo tutti riceveranno inizialmente 600 dollari. Supponiamo che uno di essi (chiamiamolo Mario) abbia già acquistato anche una Compagnia privata da 40 dollari e di avere quindi in tasca un residuo di 560 dollari. Il par iniziale può essere selezionato (per regolamento) fra i seguenti valori: 67, 71, 82, 90 e 100. Se Mario sceglie il valore "100" potrà acquistare al massimo il 50% delle azioni (rimanendo con soli 60 dollari in tasca) quindi se nessun avversario ne acquisterà almeno un'altra la Compagnia non potrà diventare operativa. Se invece Mario fissasse il par a 90 dollari il raggiungimento del 60% delle azioni è certo ($6 \times 90 = 540$ dollari), indipendentemente da quello che decideranno gli altri giocatori. Di conseguenza la Compagnia diventerà operativa fin dal primo turno.

Terminato lo "Stock round" si passa, appunto, alla parte operativa: ad inizio partita si esegue un solo round operativo per turno, ma man mano che si avvanzerà col gioco si passerà a due ed infine a tre round, rispecchiando così la crescita commerciale delle ferrovie, con incassi sempre più importanti e con reti ferroviarie sviluppate e collegate alle città più ricche, mentre le locomotive diventeranno sempre più potenti.



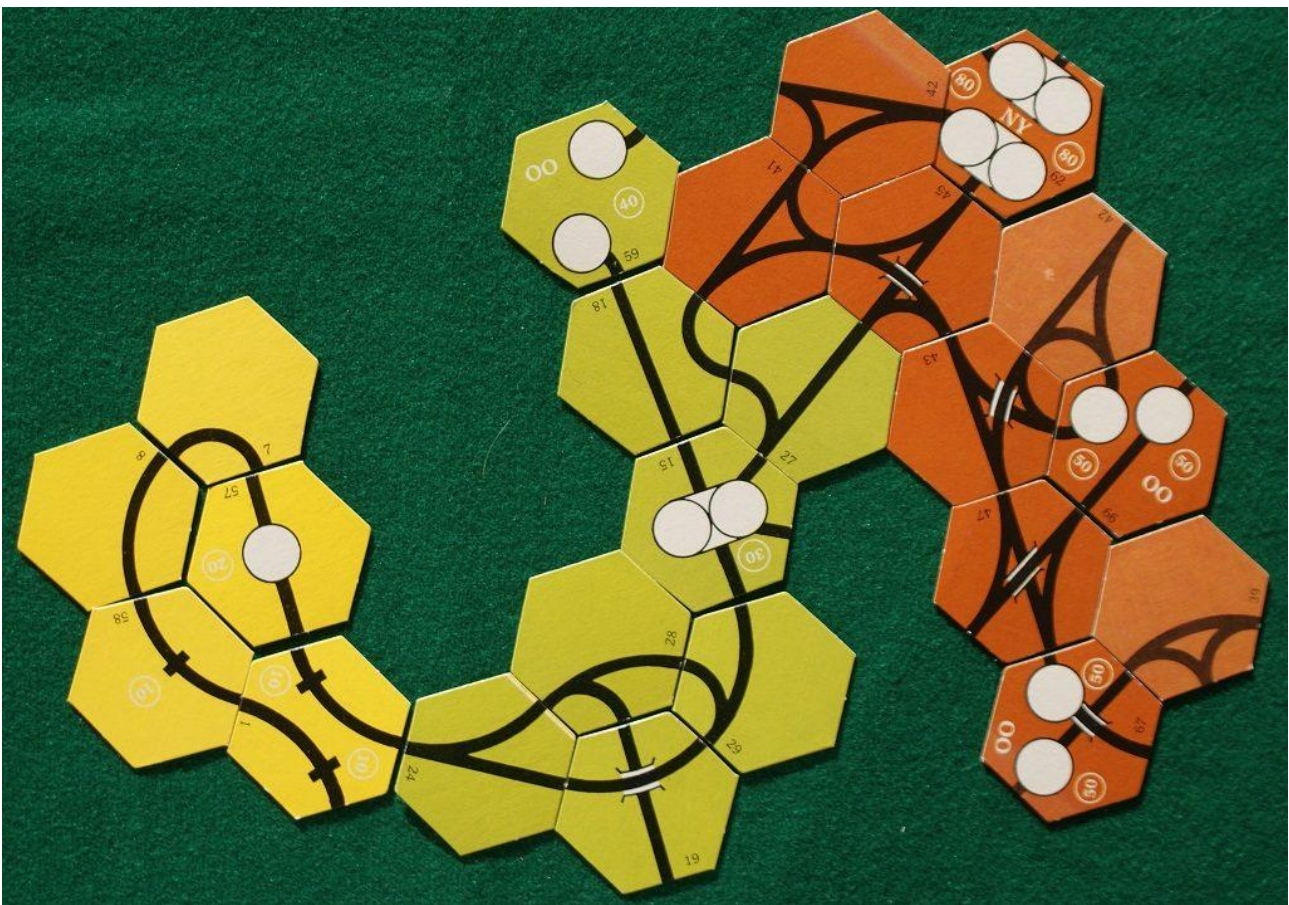
Le Locomotive di 1830.

La prima cosa importante che ogni Compagnia deve fare è acquistare una (o più) carte "locomotiva": esse simboleggiano la tecnologia dei treni dell'epoca e negli anni '30 si era ancora alle origini di questa industria, per cui i treni, come vedete dal modello "Atlantic" in alto a sinistra nella foto qui sopra, erano davvero poca cosa!!! Tuttavia una Compagnia ferroviaria senza treni non può operare, per cui le prime locomotive da acquistare saranno proprio quelle da "2". Il numero indicato sulle carte indica quante città potranno essere servite dai treni, purché esista già una linea ferroviaria che le collega: quindi una locomotiva da "2" può collegare solo DUE città e la Compagnia incassa un ammontare in dollari pari alla somma dei numeri che appaiono su di esse: dalla foto qui sotto si vede, per esempio, come New York (NY) abbia un valore iniziale di 40, mentre Baltimora e Boston (B) ne offrono solo 30. Collegare a NY a B permette quindi ad un giocatore di guadagnare ad inizio partita un totale di 70 \$.



La mappa di 1830.

Sfortunatamente l'operazione di acquisto delle locomotive deve essere eseguita solo come ultima azione di ogni "Operating round": prima di pensare ai treni veri e propri i Presidenti delle Compagnie dovranno infatti posare nuovi binari sulla mappa per iniziare, estendere o migliorare le proprie linee ed eventualmente mettere delle stazioni sulle città toccate dalle loro ferrovie. A questo punto sarà possibile fare "girare" i treni già abilitati. Questo significa che nel primo turno operativo che segue la creazione di una nuova Compagnia non sarà possibile guadagnare soldi perché, pur potendo costruire dei binari, i giocatori non hanno ancora le locomotive per trainare i treni. Questo farà ... arrabbiare gli azionisti della società e, di conseguenza, cala anche il valore di mercato. Quando invece la Compagnia è in possesso di una o più locomotive già dall'inizio dell'Operating round, il suo Presidente potrà dedicarsi ad una "intelligente" costruzione delle ferrovie sapendo che i treni potranno "girare" ed incassare soldi: in 18xx non è possibile giocare ... a caso e tutte le azioni dovranno essere studiate accuratamente per dare un profitto immediato alle Compagnie (e, di conseguenza, ai loro Presidenti).



Le Tessere "binario" a 1830.

Per creare e migliorare le linee ferroviarie si usano delle tessere esagonali di tre colori: si parte con quelle "gialle" che mostrano un binario unico, in rettilineo o in curva, con o senza città e villaggi (nella foto qui sopra i cerchietti bianchi rappresentano le città e le barrette nere i villaggi, indicati sulla mappa da piccoli pallini neri). Per posare un nuovo binario bisogna collegarlo alla stazione di partenza della Compagnia oppure ad un binario già sulla mappa che comunque sia anch'esso collegato alla stazione di partenza passando da un qualsiasi percorso, per quanto tortuoso esso possa essere.

Le tessere "verdi" sono disponibili a partire dal momento in cui viene acquistata la prima locomotiva da "3": essi sono già più complesse ed hanno scambi, sovrappassi o incroci che permettono di attraversare altre linee sulla mappa oppure collegarsi o uscire da esse. Le tessere

verdi possono essere posate solo in sostituzione di quelle gialle già esistenti e, ovviamente, ogni nuovo binario posato deve rispettare sia la morfologia della mappa (nessun binario può finire in mare, per esempio, o fuori dal tabellone) sia la linea che va a sostituire (se il binario vecchio correva da ovest ad est il nuovo deve avere almeno un tratto che copre esattamente il vecchio e poi uno scambio o un incrocio per aprirsi verso una nuova direzione).

Le tessere "marroni" sono invece disponibili non appena viene acquistata una locomotiva da "5": anche esse, come le verdi, devono essere posate sui binari già esistenti, rispettandone il tracciato, ma aprono ulteriori alternative e consentono quelle "acrobazie ingegneristiche" che permetteranno alle Compagnie di raggiungere le città più remunerative anche se sono già servite da linee concorrenti.

La posa dei binari è una delle chiavi strategiche di tutta la serie 18xx, perché si deve cercare non solo di raggiungere in fretta e per la via più diretta le stazioni più importanti e remunerative, ma anche di tagliare la strada o ostacolare in vari modi le compagnie rivali. In questo modo esse saranno costrette ad allungare il loro percorso, perdendo così tempo prezioso o pagando denaro non previsto per l'attraversamento di terreni costosi. Costruire un binario in pianura non costa nulla, ma attraversare un fiume fa spendere 80 \$ extra, che diventano 120 \$ se si vuole attraversare (in galleria) una montagna. I soldi per la costruzione e l'acquisto dei treni sono sempre prelevati dalla cassaforte della Compagnia, quindi bisogna fare bene attenzione ad avere sempre abbastanza denaro a disposizione per poter gestire la propria espansione nel turno successivo. Le stazioni si usano invece per "marcare" una linea ferroviaria: nessuna compagnia ferroviaria può usare una linea se è costretta ad attraversare una città occupata da stazioni avversarie, a meno che essa non abbia ancora degli spazi (cerchi) liberi: i passaggi dal giallo al verde e dal verde al marrone sono importanti anche perché le città con un solo "cerchio" ne ricevono altri, sbloccando di fatto il monopolio delle relative linee ferroviarie.



Un esempio di partita in corso: siamo solo alle fasi iniziali con la posa dei binari gialli e di qualche stazione.

Dopo aver fatto girare i propri treni ed avere calcolato l'ammontare totale dell'incasso (che, vi ricordo, è la somma dei valori delle città collegate da ogni ferrovia) il Presidente deve scegliere se fare incassare i soldi alla Compagnia o pagare i dividendi, distribuendo agli azionisti tutto il denaro incassato in proporzione al numero di azioni possedute. In quest'ultimo caso il mercato finanziario apprezza e il valore delle azioni sale di una casella.

Nel caso che il Presidente decida invece di trattenere la totalità dei soldi nella cassa della compagnia, in vista di eventuali necessità nel turno successivo, i molti mugugni degli azionisti fanno scendere il valore delle azioni di una casella.

Più si procede con il gioco e più potenti saranno i treni: una locomotiva da "5" permette infatti di collegare fino a 5 città, aumentando notevolmente gli incassi. I possessori del treno Diesel invece potranno toccare un numero illimitato di città (e questo avviene solitamente verso la fine del gioco) consentendo incassi sempre più alti che permetteranno di acquistare le azioni più promettenti anche quando il loro valore comincerà ad essere molto alto.

Purtroppo fra "pescecani" non sempre si gioca "pulito": quindi se da un lato è bene variare la propria dotazione personale di azioni per avere la sicurezza di incassare un po' di dividendi anche da compagnie gestite da altri giocatori, dall'altro superare il 10% fa correre il rischio di ritrovarsi improvvisamente Presidenti di una Ferrovia quasi in fallimento. Questo perché il vecchio Presidente avrà fatto di tutto per "spolpare" la Compagnia" durante i round operativi (acquistando per esempio i treni migliori ad un prezzo irrisorio con i soldi un'altra compagnia da lui gestita) per poi vendere tutte le sue azioni nello stock round successivo, lasciando una scatola vuota al nuovo azionista di maggioranza.

Anche l'acquisto delle locomotive deve essere oculato perché i treni da "2" vengono eliminati quando viene acquistato il primo da "4", quelli da "3" sono tolti dal gioco all'acquisto del primo da "6" e quelli da "4" all'arrivo del primo Diesel. Quando un giocatore si accorge che esiste un forte rischio di perdere a breve i suoi treni deve acquistarne in fretta uno più moderno con cui poter eseguire i round operativi successivi. Iniziare un round senza treni, come abbiamo già visto, significa automaticamente non incassare denaro e perdere valore azionario.



Un po' di "gettoni" : in alto le "stazioni" delle varie Compagnie ed in basso i marcatori per il mercato azionario

Le Compagnie "in crisi" a volte possono essere salvate utilizzando tutto il contante della loro tesoreria e pagando il resto con il denaro privato del Presidente. Purtroppo arriverà sempre il momento in cui neppure in questo modo si potrà salvare una Compagnia: il che significa che il suo Presidente dovrà dichiarare la bancarotta, facendo terminare la partita. Tutte le azioni vengono allora convertite in soldi in base all'attuale valore di mercato ed il giocatore più ricco potrà vantarsi di avere vinto uno dei giochi più belli sul mercato.

1830, stazione di 1830: per 1829 e tappe successive si cambia!

Come scrivevamo all'inizio esistono oltre 160 versioni ed espansioni del gioco, alcune delle quali sono regolarmente prodotte da case editrici professionali (in particolare dalla Mayfair) mentre decine e decine a livello amatoriale sono disponibili sul web, gratuitamente o a costi davvero limitati.

Eccone alcuni esempi fra i più curiosi: 1860 parla delle ferrovie dell'isola di Wight, 1881 è dedicato alla metro di Berlino mentre 1895 strizza l'occhio alle ferrovie della Namibia (!!!) e 3018 è già

proiettato ai collegamenti interplanetari. Se poi vi interessa la storia delle ferrovie in Austria (1824), Francia e Belgio (1826), Paesi Bassi (1839), Svizzera (1841), Australia (1848), Penisola Iberica (1858), Russia (1861), Canada (1867), Cina (1880), ecc. non vi resta che andare sul WEB per cercare chi è disposto a vendervi una copia di quei giochi.

Qui di seguito vogliamo però sottoporre alla vostra attenzione alcuni titoli interessanti, sia perché tra questi troviamo dei giochi "ortodossi" (cioè che seguono il regolamento d'origine pur con alcune modifiche o ampliamenti dovuti al soggetto trattato), sia prodotti più "innovativi" che propongono delle originali "variazioni sul tema".

Cominciamo dunque col venerabile "nonno" della serie, quel 1829 pubblicato nel 1974 proprio da Francis Tresham per la sua casa editrice (Hartland Trefoil).



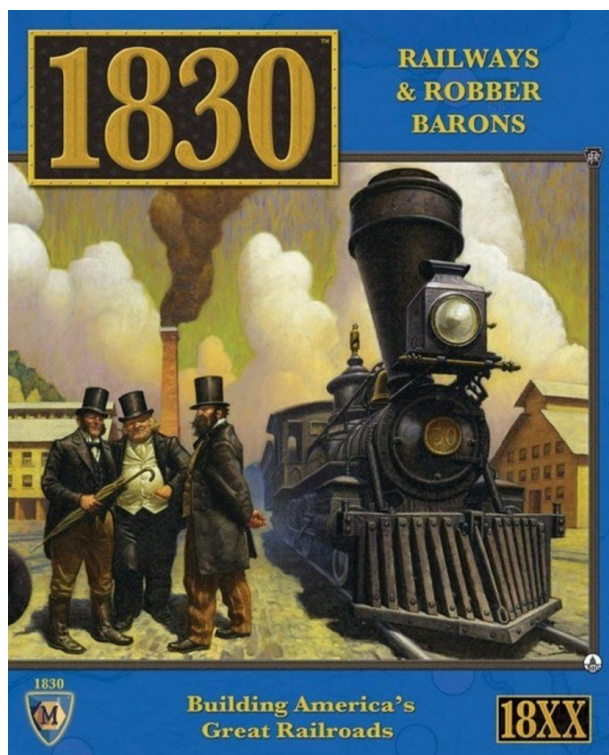
1829 SUD: il gioco che ha dato vita all'intera serie.

Esso è ambientato nell'Inghilterra del Centro-sud e ha già tutte le caratteristiche di base della serie: anche i materiali sono praticamente quelli "standard", con le tessere esagonali per i binari, le carte (per ferrovie, azioni e treni) e le banconote ... in sterline naturalmente! Solo i gettoni sono diversi, di plastica colorata e non portano i simboli delle ferrovie



1829 NORD: ampliamento delle ferrovie britanniche.

Sempre Tresham e la Hartland Trefoil pubblicarono nel 1982 il gioco 1829: Northern Board che avrebbe dovuto essere semplicemente un ampliamento della prima scatola, ma, visto il ritardo con cui fu messo sul mercato, uscì in realtà come gioco completo (e con tabella azionaria incorporata nel tabellone) e fu proprio in questa occasione che l'Avalon Hill decise di pubblicare una versione "americana" del gioco. Entrambi sono ormai esauriti da tempo e, per quanto ne so, non ci sono ristampe in programma. È forse possibile rintracciarne qualche copia solo scrivendo direttamente alla Hartland Trefoil.



1830 nella nuova edizione di Mayfair.

Come abbiamo già detto in introduzione, Nel 1986 venne pubblicato 1830, riproposto recentemente dalla Mayfair con il titolo 1830: Railways & Robber Barons. Il gioco è quindi nuovamente disponibile e se non l'avete già nella vostra ludoteca vi consigliamo vivamente di procurarvene una copia.



1853: si passa al sub-continente Indiano.

Nel 1989 Francis Tresham decise di modificare in parte il suo gioco e pubblicò, sempre per la Hartland Trefoil, 1853 che, oltre ad una scatola di tipo "bookcase" che la differenziava dai fratelli più anziani, aveva anche alcune caratteristiche degne di nota, come due tipi di ferrovia (standard ed a scartamento ridotto, ovviamente non intercambiabili) ed un sistema di gioco meno "finanziario" e più da "ingegneri costruttori".

L'accento era dunque soprattutto sulla parte costruzione e sviluppo delle linee ferroviarie piuttosto che sul mercato azionario. Il gioco però all'epoca non incontrò molto il favore degli appassionati, anche perché aveva un bruttissimo tabellone da montare ad incastri che non stava mai in piano (lo vedete nella foto sopra) e con la tabella azionaria di nuovo separata. 1853 fortunatamente è stato ripreso e ristampato da Mayfair in una nuova confezione completamente rivista e corretta e con un tabellone standard.



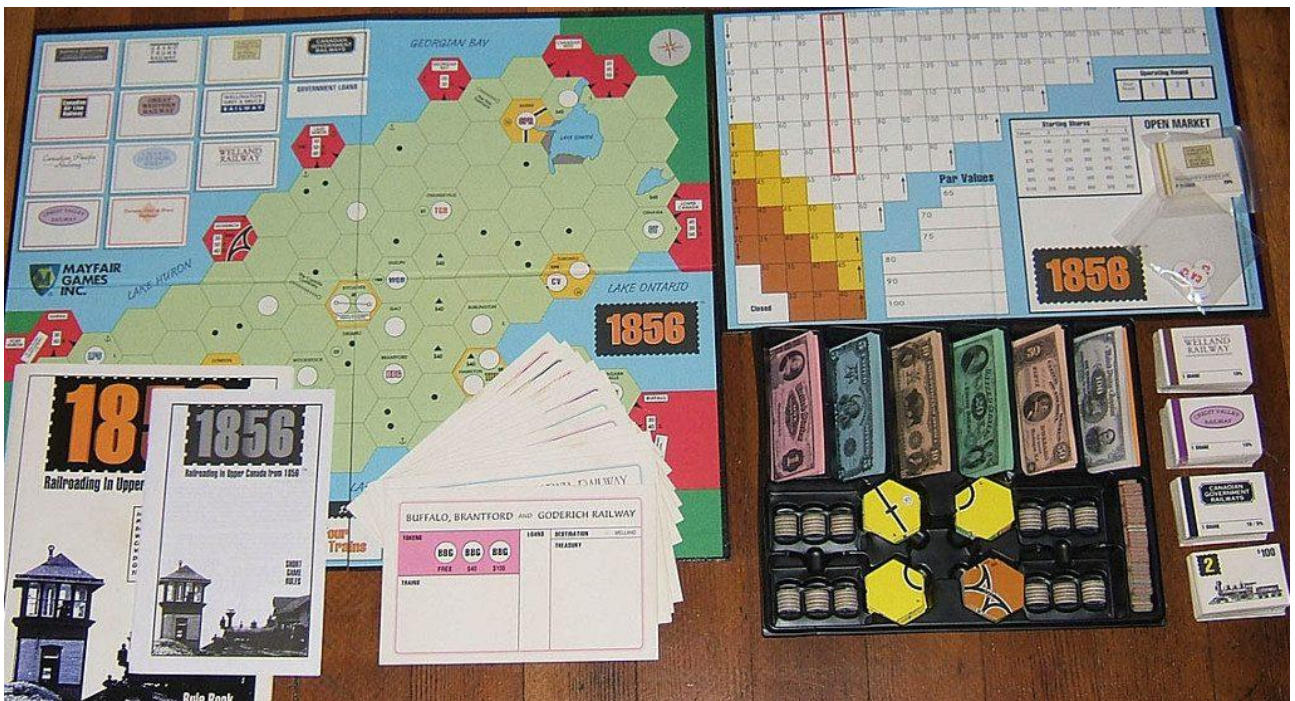
1835: si torna in Europa, dall'altra parte del Mare del Nord.

Nel 1990 fu la ditta tedesca Hans im Gluck a chiedere la collaborazione di Francis Tresham per pubblicare un gioco ferroviario ambientato in Germania: nacque così 1835 che usava il classico sistema della serie, dando però minore importanza (rispetto a 1830), alla parte azionaria. Ci sono anche meno Compagnie ed è possibile far nascere una rete ferroviaria Prussiana combinando le ferrovie minori. Anche questo titolo è stato ristampato da Mayfair



1870: riattraversiamo l'Oceano Atlantico per raggiungere il centro degli USA.

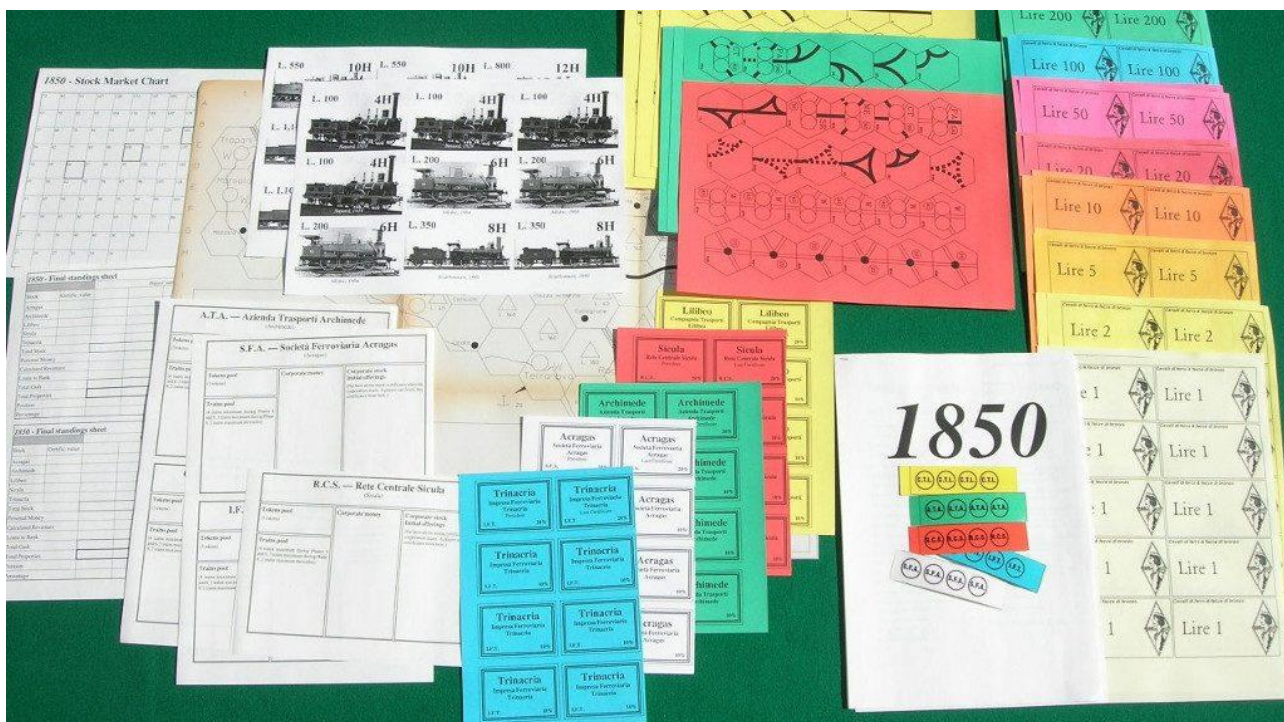
1870 è il primo gioco commerciale (a mia conoscenza) dove accanto a quella di Bill Dixon non compare la firma di Francis Tresham. Fu pubblicato nel 1992 da Mayfair Games ed è basato sullo sviluppo delle ferrovie nella parte centrale degli USA. Le meccaniche di 1870 sono le solite ma la grande mappa ed il conseguente alto numero di esagoni permettono a tutte le Compagnie di raggiungere un numero sufficiente di città per restare sempre altamente remunerative.



1856 : restiamo nel continente americano ma risaliamo ancora più a nord, nel Canada.

Vista la passione con cui la ditta canadese Mayfair ha poi ristampato tutti i gioielli della serie è chiaro che non poteva mancare una loro versione basata sulle ferrovie del Nord America: ed infatti nel 1995 uscì 1856, dove i materiali hanno esattamente la stessa grafica di 1830. Il tabellone ritorna ad essere di formato più ridotto e mostra solo la parte orientale del Canada, con collegamenti al nord statunitense. Anche 1856, come 1870, è opera di Bill Dixon e non utilizza la consulenza di Tresham, ma è considerato ancor oggi uno dei migliori giochi della serie.

E noi italiani in tutto ciò? Beh, non siamo stati certo a guardare



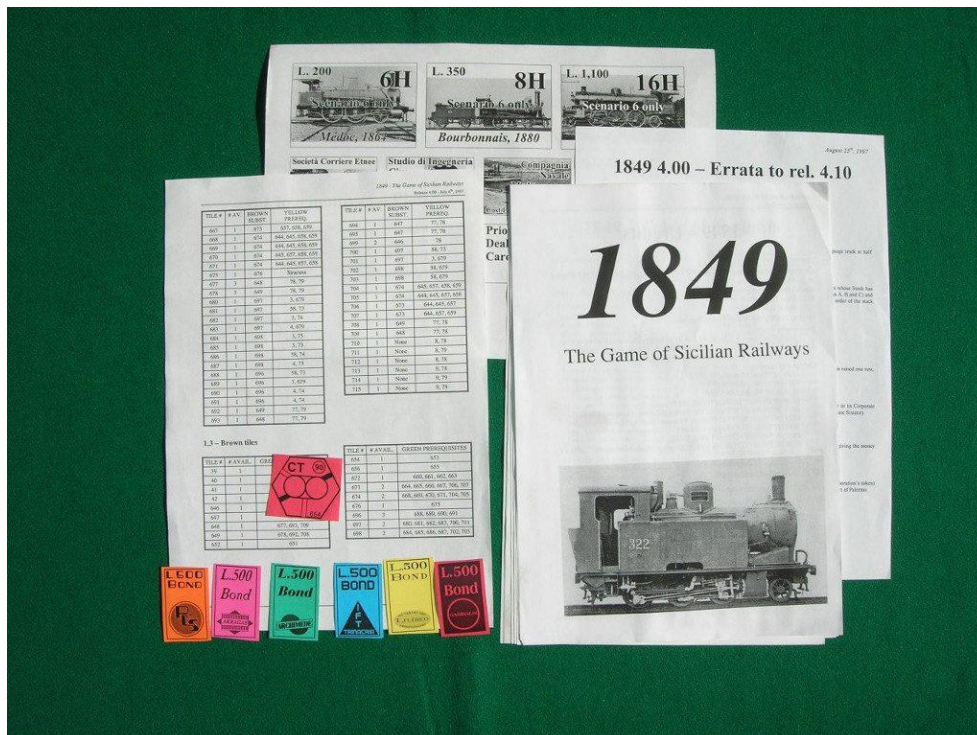
1850 jr: le ferrovie in Sicilia, qui nella versione originale.

I modenesi Federico Vellani e Manlio Manzini, in collaborazione con i palermitani Fabio Pellegrino e Gabriele Callari, pubblicarono nel 1994 il gioco 1850 jr incentrato sulla Sicilia e le sue ferrovie. Un mini-game (per questo fu chiamato "Junior") che però era davvero divertente ed utilizzava naturalmente tutte le regole della serie.



1850 jr: la mappa.

Il gioco fu poi ripreso nel 1997 e ristampato con il nome di 1949 utilizzando una mappa della Sicilia molto più ampia per dare maggiore respiro alla partita.



1849: questa è la versione amatoriale che si usò per i play test.

Entrambi i titoli (con l'aggiunta di 1941, basato sulle ferrovie del Nord Italia, sempre di Federico e Manlio) furono poi ripresi e stampati in maniera professionale da Chris Lawson e distribuiti in tutto il mondo.

Esiste anche un 1865: Sardinia, creato da Alessandro Lala e pubblicato nel 2011 da Gotha Games che è basato ovviamente sulle ferrovie sarde. Purtroppo non sono ancora riuscito a metterci le mani sopra per cui devo limitarmi ad una semplice citazione.

È arrivato il momento di chiudere questa lunga carrellata sperando di avervi incuriosito ed dato lo stimolo per andare a scrutare il web e trovare le decine e decine di altre "pépites" basate su questo interessantissimo sistema di gioco. Dunque ... buon viaggio!

- Titolo originale: 1830
- Tipo: Gestionale finanziario
- Editori: Avalon Hill Game Company e Mayfair Games
- Giocatori: 3-6
- Età: 14+
- Durata: 180-300 minuti