

## TICKET to RIDE: VAGONI E VELIERI

### Il giro del Mondo in 80 ... carte!



### Introduzione

Continua la lunga saga di Ticket to Ride: Vagoni e Velieri è il quinto volume della serie dopo USA (2004), Europa (2005), Marklin (2006) e Nordic Countries (2007).

Bisogna sottolineare che le prime 4 edizioni di "Ticket to Ride" rappresentano un successo di pubblico e cassetta senza eguali nel panorama ludico degli ultimi 20 anni, Oltre all'incredibile numero di copie di "scatole base" vendute, sono state prodotte almeno una quindicina di espansioni "ufficiali" (con mappe e carte extra) tutte disponibili in edizione italiana grazie ad Asmodée Italia (Asterion Press). A queste si aggiungono oltre 80 espansioni "ufficiose", la maggior parte delle quali fatta in maniera amatoriale, che provvedono a fornire mappe, carte e piccole modifiche alle regole in modo da coprire praticamente tutto il mondo, comprese zone piuttosto "esotiche" come la Groenlandia, le Isole Canarie, l'Islanda, il Madagascar, ecc. Ci ritorneremo probabilmente in un prossimo articolo, ma vorremmo sottolineare che una di queste espansioni è stata molto ben realizzata nel 2009 dal Club Tre Emme di Modena e comprende una grande mappa dell'Italia ed il relativo mazzo di carte destinazione.

Date queste "premesse" agli appassionati della serie non mancava altro che un gioco che sottolineasse la tanto spesso citata "globalizzazione". Così Ticket To Ride Vagoni e Velieri introduce una grande novità: oltre ai soliti treni, i giocatori si trovano a dover gestire anche parecchie rotte navali ed hanno quindi a disposizione una vera e propria flotta di piroscafi (realizzati con modellini di plastica colorata). Questa volta i giocatori hanno la possibilità di girare davvero in tutto il mondo!

Il retro della mappa di Ticket To Ride Vagoni e Velieri riporta invece la zona Nord Americana dei Grandi laghi. Ma, come vedremo, non si tratta soltanto di un ambiente più raccolto e bucolico: giocare con il lato "B", complica non di poco il game play.

## Unboxing

La prima differenza che salta all'occhio è la "stazza" della nuova scatola, alta ben 10 centimetri, che contiene un termoformato con spazi per navi e vagoni ed una serie di slots per riporre i diversi mazzi di carte.



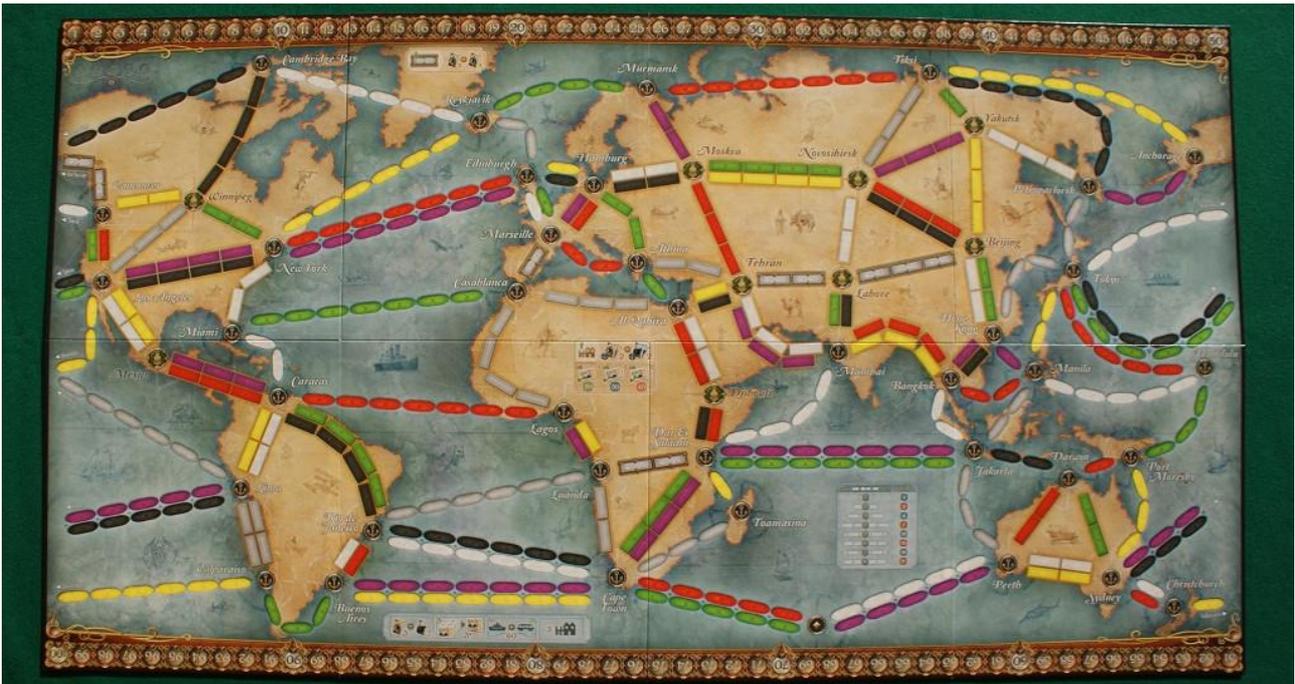
I component.

All'interno della scatola notiamo subito che ci sono due libretti separati: il primo contiene il regolamento per giocare sulla mappa del Mondo ed il secondo spiega come gestire la zona dei Grandi Laghi. I mazzi da gioco, di conseguenza, sono:

1. 80 carte per i treni (che comprende anche 14 carte Jolly),
2. 60 carte per le navi,
3. 65 biglietti "destinazione" per la versione "Mondo",
4. 55 biglietti per i "Grandi Laghi".

Tante anche le miniature di plastica:

- 165 vagoni (i soliti usati per l'intera serie, 33 per colore),
- 250 navi a vapore (50 per colore),
- 15 porti (3 per colore).



Il tabellone sul lato "Mondo".

Completano la scatola i classici cilindretti segnapunti di legno colorato ed un tabellone più grande del solito (570x970 mm), come già detto, stampato su entrambi i lati.

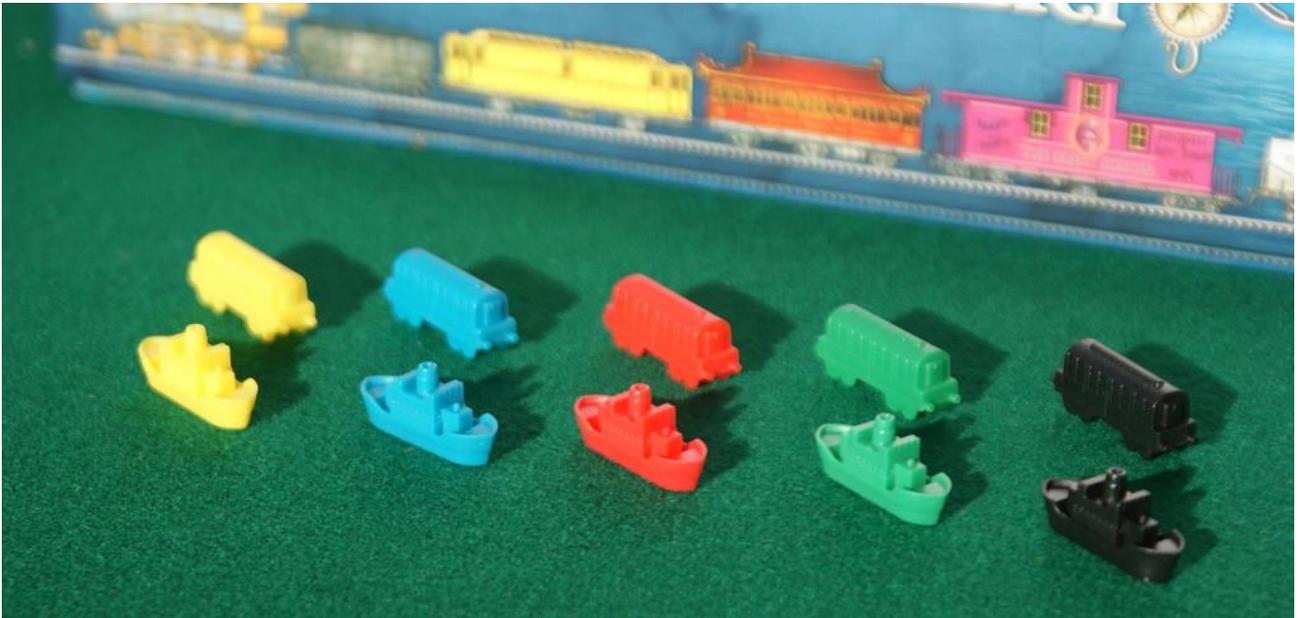


Il tabellone sul lato "Grandi Laghi".

### Preparazione (Set-Up)

Il set-up è simile al solito utilizzato in tutta la serie: si apre il tabellone sul tavolo, si mescolano separatamente i mazzi delle carte e si distribuiscono 5 biglietti "destinazione" ad ogni giocatore. Intervengono però 4 differenze sostanziali:

1. I mazzi per la "pesca" sono DUE: uno per i vagoni ed uno per le navi.
2. Le carte scoperte sul tavolo sono TRE per tipo, per un totale di sei.
3. Ognuno riceve tre porti.
4. In base allo scenario scelto, ciascun giocatore riceve un certo numero di "mezzi di trasporto". Per il "Mondo" si assegnano 25 vagoni e 50 navi, mentre per i "Grandi Laghi" 33/32.



Le miniature di vagoni e navi da usare nel gioco.

Obiettivo del gioco è, come sempre, quello di collegare con le proprie linee (terrestri, navali o un misto delle due) le città sul tabellone, in base alle richieste indicate sui propri biglietti, e di costruire i tre porti.

## Il Gioco

All'inizio di una partita di Ticket to Ride Vagoni e Velieri i giocatori, come sempre avviene in questa serie, devono decidere quanti e quali biglietti tenere dei cinque ricevuti (con un minimo di tre). Fatto ciò, scatta subito una nuova regola: tutti devono ridurre il numero di miniature a loro disposizione ad un massimo di 60 pezzi (per la versione "Mondo", mentre per i "Grandi Laghi" (GL) il totale scende a 50). Per le prime partite, il manuale consiglia un assortimento di 20 vagoni e 40 navi (27/23 in Grandi Laghi), ma in seguito ognuno potrà decidere autonomamente basandosi sulle "Destinazioni" indicate sui biglietti. I turni di gioco restano quelli ormai "classici" durante i quali i giocatori possono compiere una di queste 5 azioni:

1. Pescare due carte.
2. Giocare X carte di un colore e posare lo stesso numero di miniature sul tabellone per riempire un collegamento fra due città.
3. Pescare quattro biglietti dal mazzo e tenerne almeno uno.
4. Costruire un porto
5. Scambiare alcuni "mezzi di trasporto" della riserva personale con quelli accantonati all'inizio del gioco. Così, se ci si dovesse poi accorgere che un tipo di miniature non è sufficiente a raggiungere gli obiettivi programmati, sarà sempre possibile scambiare "vagoni" per "navi" (o viceversa) spendendo un Punto Vittoria (PV) per pezzo scambiato.

Naturalmente bisogna tener conto anche delle inevitabili piccole varianti specifiche.

Innanzitutto la pesca si può fare in modi diversi: prendendo due navi o due vagoni fra le carte scoperte (o dal mazzo), oppure una per tipo, oppure un misto di scoperte e coperte. Le carte prelevate vanno sempre rimpiazzate subito, come al solito, ma è il giocatore a decidere da quale dei due mazzi prendere il rimpiazzo. In altre parole è possibile, per esempio, prendere una carta scoperta "nave" e rimpiazzarla con un "vagone" o viceversa. E' importante ricordare che i Jolly (le locomotive) sono soltanto nel mazzo dei "vagoni", quindi chi ha necessità di collezionarne qualcuno per raggiungere i suoi obiettivi è lì che deve andare a pescare più spesso. Notiamo infine che la maggior parte dei percorsi è via mare (o lago nella versione Grandi Laghi) e quindi non bisogna dimenticare di tenere in mano una buona riserva di navi.



Un esempio di carte "vagone".

Qui sopra vedete una foto di alcune carte "vagone": vi invitiamo a considerare bene quelle della prima fila in alto e dell'ultima in basso: noterete infatti che sotto quei vagoni appare una porzione di mare ed in ognuna di esse, in alto al centro, è stampata un'ancora. Questo perché esse serviranno per la costruzione dei porti, di cui parleremo più avanti.

Le carte "nave" invece sono di due tipi: "singole" e "doppie". Queste ultime permettono di risparmiare tempo e fatica perché autorizzano a posare due navi sul tabellone anziché una soltanto come si fa di solito in questa serie. Così, ad esempio, se dovessimo coprire un percorso di mare formato da 7 caselle rosse potremmo farlo sia con 7 carte rosse singole oppure con 3 carte doppie ed una singola o una qualsiasi altra combinazione. Non resta che anticipare che le carte "singole" sono le uniche utili per la costruzione dei porti (d'altra parte sono le uniche con la solita ancora in alto al centro).

Nella foto qui sotto vedete tutti i tipi di navi: la verde e la bianca sono carte "doppie" perché mostrano il disegno di due piroscafi (in alto a sinistra all'interno del riquadro)



Alcune delle carte "nave".

Un'altra novità di Ticket to Ride Vagons e Velieri è costituita dai "porti": aprendo la scatola si è portati a pensare che si tratti di qualcosa di simile alle "stazioni" del volume "Europa", ma in realtà la loro funzione è molto diversa. In Europa costruire le stazioni serviva a "allacciare" due città attraverso un binario occupato dagli avversari per poter soddisfare le destinazioni di un biglietto, ma ogni pezzo giocato costava alla fine 4 PV: in questo gioco invece i 4 PV si perdono per ogni porto NON costruito.

Inoltre se le destinazioni dei nostri biglietti (quelli completati naturalmente) iniziano o terminano in un porto i giocatori guadagnano dei PV extra: 20 PV per un solo collegamento, 30 PV per due e 40 PV per tre o più. Quindi è piuttosto comune vedere che verso metà partita i giocatori, dopo aver costruito uno o due porti, cominciano ad andare a caccia di nuovi biglietti per aumentare le possibilità di trovare destinazioni utili a questo scopo.

Per costruire un porto è necessario innanzitutto avere già realizzato una propria linea (terrestre o marittima) fino ad una città con il simbolo di un'ancora. Il giocatore a questo punto deve "pagare" due carte vagone (quelle speciali con l'ancora ed il mare) e due carte nave "singole", purché tutte e quattro siano dello stesso colore. Subito dopo può piazzare un suo porto nella città prescelta. E' chiaro che durante la partita bisogna tenere sempre una piccola riserva di i vagoni con il mare e cercare di fare delle "coppie" dello stesso colore per essere pronti a costruire un porto alla prima occasione. Facciamo notare che ogni "colore" ha solo quattro vagoni e quattro navi che possono essere usati per questa costruzione, e quindi non è facilissimo fare un porto se non si cominciano a collezionare per tempo le carte giuste.



I porti ed i marcatori per il punteggio.

Un'altra piccola "novità" di questo gioco è la modifica riguardante l'uso delle linee "impervie" (ma solo nella versione "Mondo"): le linee difficoltose vengono realizzate spendendo due carte dello stesso colore per ogni casella da coprire, ma senza ulteriori penalità. E' però permesso usare una coppia di colore diverso per ogni casella coperta. Chi conosce il "TtR Classico" noterà che è stata abbandonata la classica regola che costringeva a pescare tre carte dal mazzo ed eventualmente pagare una penalità o riprendere in mano le carte giocate (e perdere il turno).

Infine un accenno all'ultima novità: i biglietti "tour" (solo per la versione "Mondo"). Si tratta di 8 biglietti che mostrano dei percorsi abbastanza brevi con più città collegate fra loro in un certo ordine: se il giocatore riesce a completare l'intero percorso riceve la normale ricompensa, ma se riesce a farlo nell'ordine indicato sulla carta i punti guadagnati saranno di più. Diamo un'occhiata, per esempio, alla foto qui sotto: il biglietto in alto a destra ci mostra il percorso turistico Tehran-Lahore-Mumbai-Bangkok. Se il giocatore riesce a collegare tutte e quattro le città riceve 9 PV, ma se riesce a farlo seguendo l'ordine indicato riceve 13 PV.



I biglietti: in alto a destra un percorso turistico.

### Bottom Line

Il meccanismo della serie "Ticket to Ride" ormai è ben consolidato, così come le strategie usate solitamente nelle due scatole del gioco base (USA ed EUROPA). Alan Moon, l'autore, è stato perciò costretto ad inventare qualcosa di nuovo per dare nuova linfa editoriale al suo "gioiello".

Con Ticket to Ride Vagoni e Velieri si può dire che ha fatto qualcosa di più di un semplice ritocchino o di un adattamento delle regole alle caratteristiche specifiche della mappa. Già il fatto che esistono ora due tipi di mezzi di trasporto, e quindi due mazzi separati, implica una maggiore complessità del gioco perché diventa necessario non solo decidere se prendere navi o vagoni, ma anche con quali carte effettuare il rimpiazzo, e questo ovviamente allunga un po' i tempi di gioco.

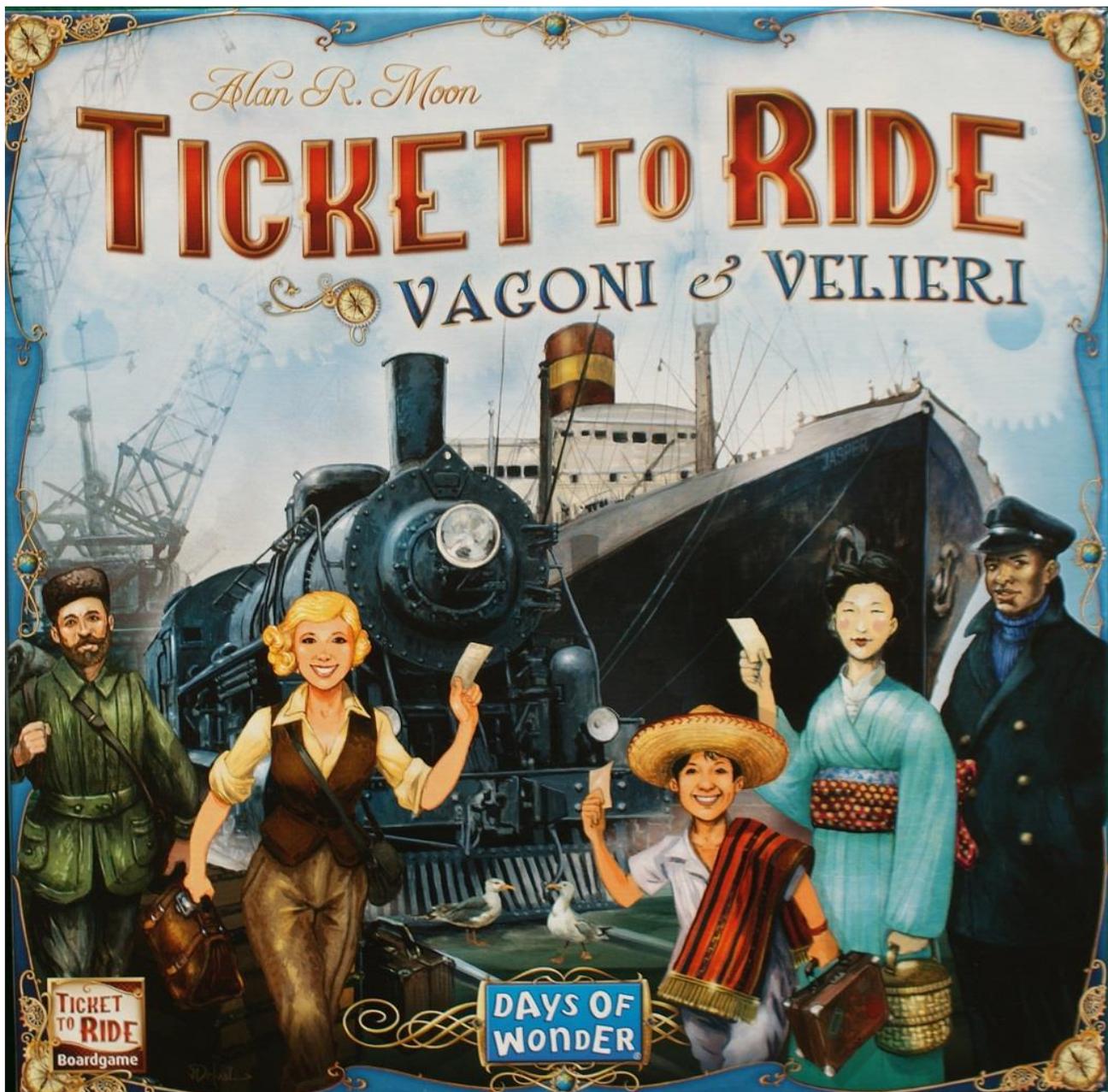
Chi sta cercando di costruire delle linee terrestri cercherà di rimpiazzare vagoni e navi con carte vagone, mentre chi segue una strategia navale farà esattamente il contrario. Ma ecco che Moon ha inserito il suo piccolo colpo a sorpresa: i Jolly sono infatti solo nel mazzo dei vagoni ed in quel mazzo devono tornare anche quando vengono scartati dopo l'uso. Per cui chi ha bisogno di Jolly e non riesce a prenderli fra le carte scoperte è obbligato a pescare a lungo nel mazzo dei vagoni.



Dettaglio di una partita in corso: come si vede è già stato costruito anche un porto a Tokyo.

Altro punto "forte" del gioco è la possibilità di costruire porti e di collegarli alle destinazioni dei biglietti per arrivare ad avere (almeno in teoria) fino a 120 PV extra (40 per porto). Questo significa che non solo bisogna pensare "per tempo" a mettere da parte le carte giuste per fare il porto, ma poi si deve andare alla ricerca dei biglietti che abbiano almeno un paio di destinazioni coincidenti: è proprio lì infatti che sarà più utile la costruzione (30 PV immediatamente) e quindi sarà necessario costruire al più presto una linea che arriva proprio in quella città e scegliere anche biglietti che abbiano altre città in zona da collegare per ottimizzare tempo e risorse.

È ovvio che non si tratta più di un gioco "per tutti" (neppure nella versione "Grandi Laghi" che ci sembra un po' più semplice) perché è necessario avere non solo dimestichezza con il sistema, ma anche e soprattutto bisogna riuscire a programmare con un po' di lungimiranza le proprie azioni.



La scatola del gioco.

A noi questo quinto volume della serie Ticket to Ride è piaciuto e ci sentiamo quindi di consigliarlo a tutti i giocatori.

Si ringrazia [Asmodée Italia/Asterion Press](#) per avere messo a disposizione una copia di valutazione del gioco.