

RAILROAD TILES

Costruiamo una rete di ferrovie e autostrade



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 05/01/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

È evidente che Hjalmar Hach e Lorenzo Silva, gli autori di [Railroad Tiles](#), ultimamente sono stati molto ispirati dalle ferrovie, visto anche il successo del loro **Railroad Ink** (o, se preferite, [Le strade d'Inchiostro](#), già recensito anche su questo sito) che ha dato il via ad una lunga sequela di espansioni (ne abbiamo contate una ventina su BGG).

Questa volta però... niente inchiostro, ma un bel mucchietto di Tessere quadrate (alla Carcassonne, per intenderci) per comporre una rete di città, ferrovie e autostrade: un titolo distribuito da [Cranio Creations](#) e indirizzato a giocatori di ogni livello (da 8 anni in su) pronti a dedicare una trentina di minuti del loro tempo alla costruzione di un distretto "locale" formato da alcuni villaggi strettamente collegati fra loro.

Unboxing

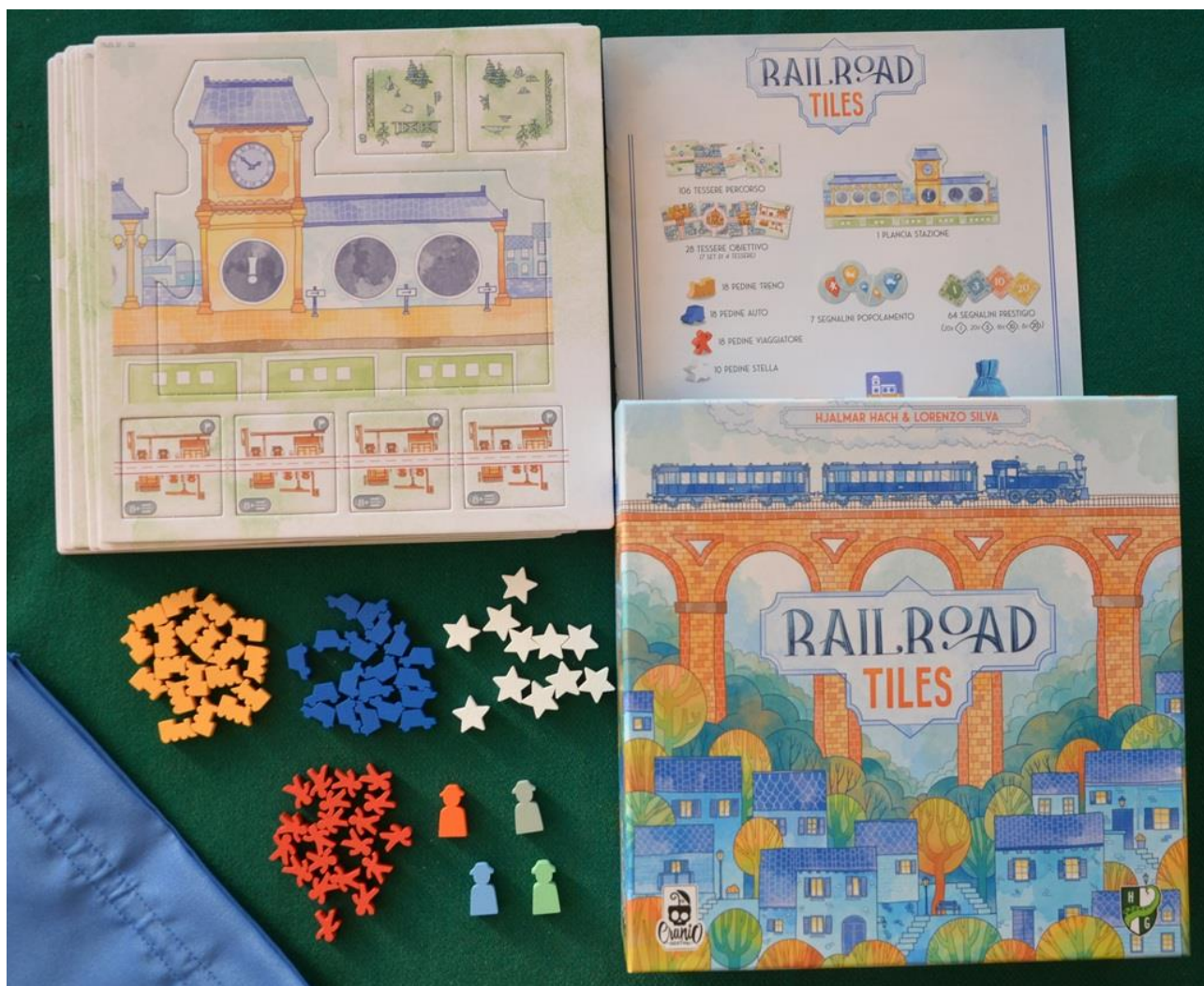


Foto 1 – I componenti di Railroad Tiles.

Dopo questa premessa nessuno si stupirà, all'apertura della scatola di **Railroad Tiles**, di trovare ben 11 fustelle di cartone robusto dalle quali estrarre la maggior parte dei componenti: una plancia "Stazione" (in due pezzi da unire ad incastro), 106 tessere "Percorso", 28 tessere "Obiettivo" (per il gioco avanzato), 64 tessere "Prestigio" (per il calcolo dei punti vittoria), una settantina di segnalini di legno colorato (che vedremo più avanti) ed un grosso sacchetto di stoffa blu per stivarci le tessere Percorso.

Tutti i materiali sono di buona qualità e non ci hanno dato alcun problema durante le partite test che abbiamo effettuato.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tavolo pronto per una partita a quattro.

All'inizio di una partita a **Railroad Tiles** dobbiamo mettere in tavola per prima cosa la stazione: si tratta di una specie di piccolo tabellone in due pezzi da assemblare, che ha la forma di una stazione ferroviaria e che servirà sia come deposito delle tessere da assegnare ad ogni turno che per indicare l'ordine di gioco dei partecipanti.

Sulla parte alta della torre dell'orologio vengono inoltre posizionati 7 gettoni "popolazione" che faremo scorrere una alla volta verso il basso e che indicheranno quali segnalini si potranno raccogliere ad ogni turno.

Al centro del tavolo vengono inizialmente messe 4 tessere Percorso (prese a caso dal sacchetto, ma facendo attenzione che non ce ne siano due uguali): determinato casualmente anche l'ordine di gioco del primo turno (posando i rispettivi segnalini sulla Stazione), ogni giocatore (a partire dall'ultimo) sceglie una di quelle tessere e la posiziona davanti a sé ad indicare l'inizio della costruzione del suo distretto.

Poi si estraggono "x" tessere da posizionare sotto alla Stazione, dove "x" dipende dai partecipanti: in quattro, per esempio, si dovranno mettere 2 tessere nelle prime due colonne, tre nella terza e nella quarta e quattro nella quinta (vedere Foto 2).

Accanto alla stazione si posano tutti i segnalini e le tessere Prestigio.

Il Gioco

Prima di iniziare ogni giocatore di **Railroad Tiles** riceve un segnalino “Stella” che potrà utilizzare in seguito, durante i conteggi di fine turno, come vedremo più avanti.

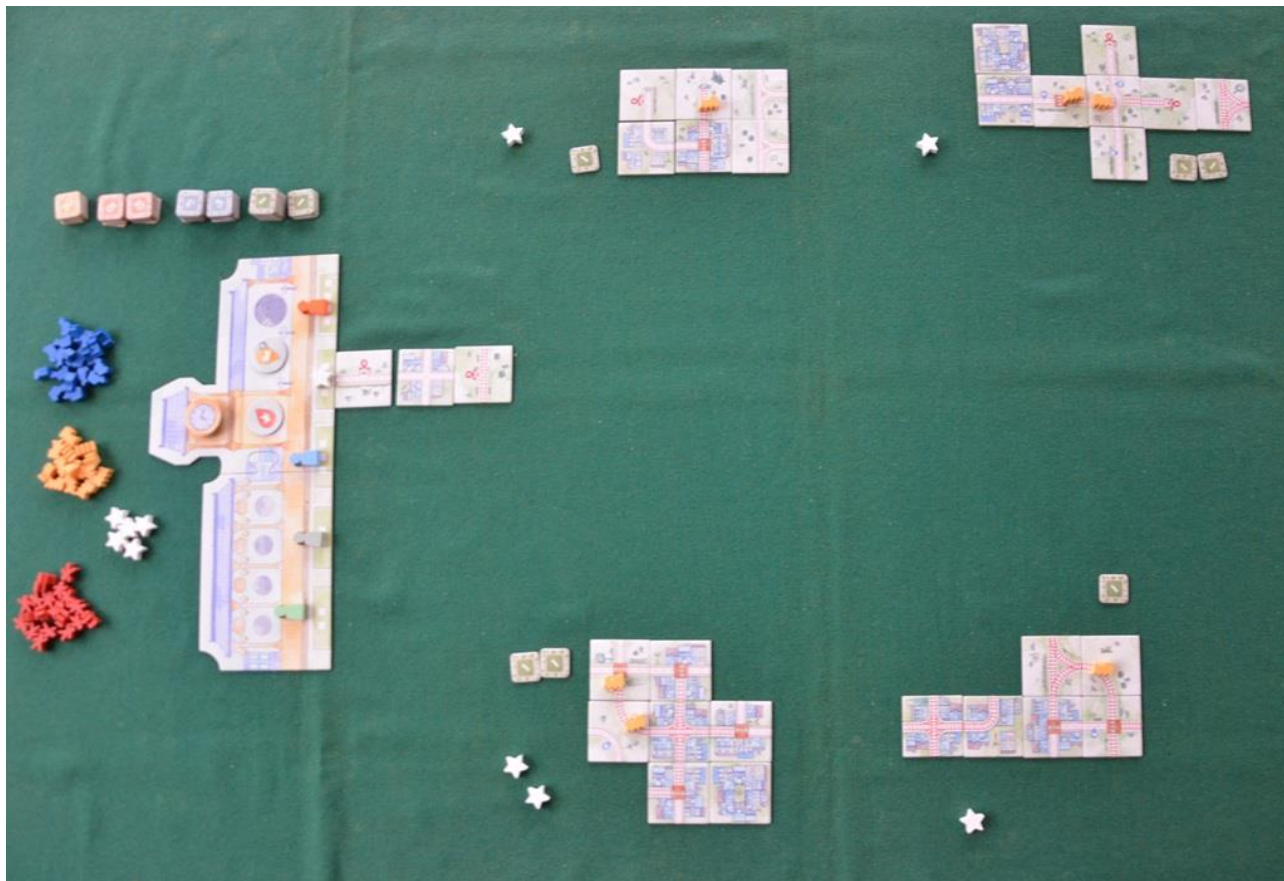


Foto 3 – Partita in corso: i distretti cominciano a prendere forma.

I partecipanti, a turno e partendo da chi ha la prima posizione, prendono tutte le tessere di una delle 5 colonne sotto la stazione (a loro scelta) e le aggiungono al loro distretto. La colonna che non sarà scelta da nessuno riceverà un segnalino Stella per diventare più appetibile nel turno successivo.

Come in Carcassonne, ogni tessera deve essere accostata al fianco di una già esistente e i due lati devono essere congruenti: le ferrovie devono dunque “combaciare” con altre ferrovie, le strade con le strade. Tutti i lati senza strade o ferrovie si considerano “vuoti” (anche se la tessera mostra una città) e possono sempre essere adiacenti l’un l’altro.

Quando tutti hanno completato la loro costruzione si esegue la “Fase della Popolazione” che è forse quella più complicata da spiegare ai meno esperti.



Foto 4 – Dettaglio della Stazione durante una partita.

Torniamo allora per un attimo alla Stazione di **Railroad Tiles** e diamole un'occhiata più da vicino, aiutandoci anche con la Foto 4 che vedete qui sopra:

- a sinistra vediamo l'ordine di turno dei giocatori, con il segnalino verde che sceglierà per primo le tessere da una delle 5 colonne in basso, per aggiungerle al suo distretto;
- in basso ci sono (appunto) le tessere da scegliere in questo turno;
- in alto a destra ci sono i gettoni "Popolazione": sulla torre dell'orologio vediamo quelli ancora da scoprire; subito sotto c'è la sala di attesa (i giocatori così sanno in anticipo quale gettone verrà utilizzato nel prossimo turno); alla sua destra c'è l'Area Attiva e i giocatori (nel nostro esempio) riceveranno un segnalino "Auto" (Blu) oppure potranno scegliere fra un'Auto e una Locomotiva (Gialla).

La Foto 5 qui sotto mostra invece il distretto in costruzione di un giocatore: supponendo che i due gettoni dell'Area Attiva della Foto 4 siano quelli attuali, il giocatore, come vedete, ha deciso di prendere due auto per ottenere più punti.

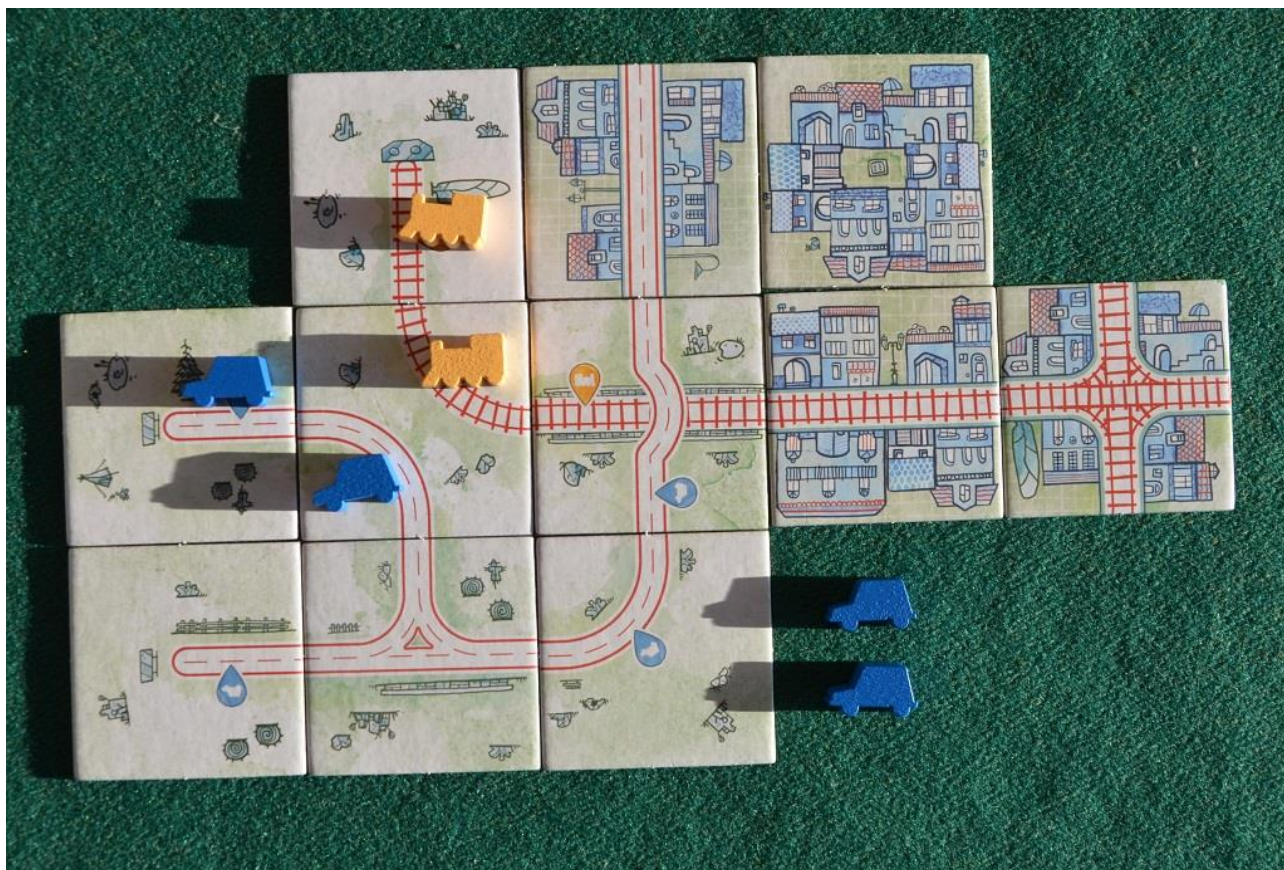


Foto 5 – Il distretto in costruzione riceve 2 segnalini Auto.

Ogni Segnalino aggiunto al proprio distretto assegna 1 Punto Prestigio (PP) al suo possessore, più 1 PP extra per ogni segnalino dello stesso colore presente nella stessa sezione.

Continuiamo il nostro esempio per spiegare che:

- il giocatore aveva ottenuto già 3 PP con la posa delle due Locomotive (1 e 1+1);
- aveva anche ottenuto altri 3 PP con la posa delle prime due auto (di nuovo 1 e 1+1);
- aggiungendo la terza auto riceve 1+2 PP;
- aggiungendo anche la terza riceve 1+3 PP.

Come si vede se un giocatore sceglie una strategia che gli permetta di accumulare icone dello stesso tipo può arrivare a guadagnare parecchi punti.

Notare che chi non ha spazi disponibili per i colori mostrati nell'Area Attiva della Stazione può utilizzare le stelle a sua disposizione per posare segnalini di un altro colore: ecco perché, al momento della scelta delle tessere per il turno in corso, a volte conviene prendere quelle che hanno una o più stelle bonus (ricordate? Ogni colonna rimasta intatta sotto la stazione riceve una stellina).



Foto 6 – Esempio di distretto a fine partita.

La partita a **Railroad Tiles** termina quando l'ultimo gettone Popolazione entra nella Area Attiva, lasciando scoperto il segno “!” della sala di attesa.

I giocatori aggiungono allora ai loro PP i seguenti punti:

- 5 PP per ogni villaggio indipendente nel loro distretto composto da almeno tre tessere adiacenti (ortogonalmente);
- 1 PP per ogni tessera del “rettangolo di tessere” più grande e privo di buchi sul loro distretto. Se fate riferimento alla Foto 6 qui sopra vedrete che il giocatore ha realizzato un rettangolo di 4x6 tessere e quindi ha ottenuto ben 24 PP;
- 1 PP per ogni stella inutilizzata;
- -1 PP per ogni lato aperto di ferrovie e strade nel distretto. Fate di nuovo riferimento alla Foto 6 per calcolare le penalità del nostro amico: sono 8 PP da sottrarre al totale fin qui ottenuto.

Vince la partita il giocatore che accumula più PP.



Foto 7 – Le tessere “Obiettivo”.

Dopo aver giocato qualche partita a **Railroad Tiles** con le regole base (quelle descritte fino ad ora) potrete aggiungere anche le tessere “Obiettivo”: ce ne sono 7 tipi diversi (li vedete nella Foto 7 qui sopra), ognuno composto da 4 tessere.

All’inizio della partita si scelgono (o si sorteggiano) 3 diversi set e si assegna ad ogni giocatore una tessera per tipo, da tenere scoperta davanti a sé.

Quando entra nella Sala di Attesa uno dei gettoni Popolazione su cui è stampata l’icona di una bandiera bianca su fondo blu i giocatori aggiungono una delle loro tessere Obiettivo (se ancora disponibili) a quelle prelevate sotto la stazione e poi le giocano tutte come al solito.

A fine partita ognuno aggiunge 5 PP al suo totale per ogni tessera Obiettivo soddisfatta.

La prima tessera in alto a sinistra nella foto, per esempio, è il Municipio e per essere soddisfatta deve avere almeno 2 tessere adiacenti in ognuno dei quattro lati; il Tempio (in basso a destra) non deve avere segnalini Auto o Locomotive nelle 8 tessere adiacenti (anche in diagonale); l’Aeroporto (in basso a sinistra) deve essere posizionato in una riga o colonna che possiede almeno una tessera città; ecc.



Foto 8 – Tutti i segnalini di legno colorato del gioco.

Qualche considerazione e suggerimento

Railroad Tiles è un gioco di “opportunità” ed è quasi impossibile riuscire a creare un distretto perfetto, grande, ben bilanciato e con tanti gruppi di 3 tessere Urbane fra loro separati: e questo perché non solo le tessere esposte sotto la Stazione vengono prelevate casualmente dal sacchetto ma anche, e soprattutto, perché gli avversari che vi precedono nel turno vi porteranno quasi sempre via i pezzi che vi avrebbero fatto più comodo.

Quindi inutile fare piani... strategici di lunga durata: prendetevi comunque il tempo di esaminare bene le tessere a disposizione e soprattutto i gettoni Popolazione che verranno utilizzati nel turno in corso (i due dell’Area Attiva) e quello che entrerà in gioco nel prossimo (Sala d’Attesa). Poi, se potete, scegliete le tessere che vi diano il massimo beneficio.



Foto 9 – I Gettoni Popolazione. I tre con la bandierina fanno piazzare gratis le Tessere Obiettivo, se si gioca con le regole aggiuntive.

Giocatevi al meglio i segnalini Auto, Locomotiva e Viaggiatore: di solito è meglio concentrarsi su un paio di essi per massimizzare il punteggio, lasciando perdere il terzo colore, quindi provate ad aggiungere tessere con le icone scelte, ma soprattutto fate in modo che possano essere effettivamente aggiunte ad una sezione di ferrovia o di strada già esistente.

Per darvi un'idea supponiamo che abbiate un distretto uguale a quello della Foto 5, dove ci sono ben 5 icone Auto fra loro collegate dalla stessa strada: se riuscirete a coprirle tutte otterrete: $1 + (1+1) + (1+2) + (1+3) + (1+4) = 15$ PP, che sono davvero una bella somma.

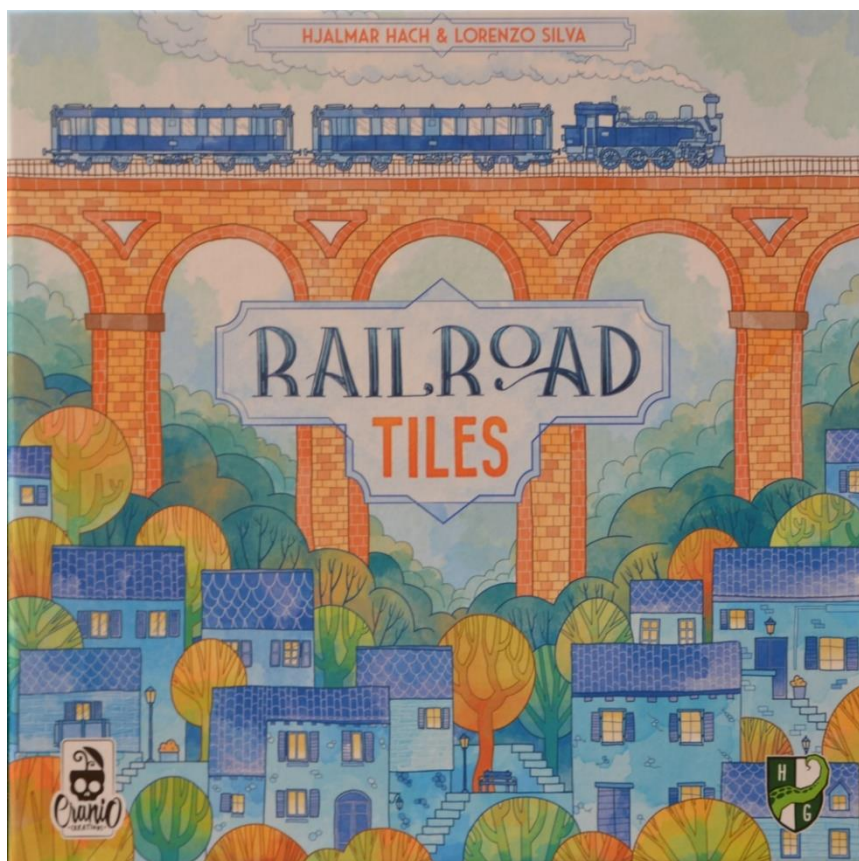


Foto 10 – La scatola di Railroad Tiles.

Infine cercate di costruire almeno tre agglomerati urbani di 3 tessere: questo obiettivo non è così difficile da ottenere (e vi darà altri $3 \times 5 = 15$ PP, se ci riuscirete) ma per riuscirci dovrete fare attenzione alla scelta delle tessere per il turno in corso: se vedete che ci sono poche opportunità scegliete quelle della prima o la seconda colonna in modo da avere la possibilità, nel turno successivo, di essere i primi a scegliere.

Commento finale

Railroad Tiles certamente non rivoluziona il mondo dei giochi da tavolo con qualche geniale idea innovativa (ma noi crediamo che questo sia ormai un compito molto arduo, data l'enorme quantità di giochi che vengono "sforinati" ogni anno) però è stato molto apprezzato da tutti gli amici e i familiari che hanno accettato di provarlo nelle ultime settimane.

In particolare è piaciuto l'abbinamento "posa tessere/segnalini aggiunti" che ha obbligato i giocatori a pensare in modo diverso a questo tipo di meccanica alla Carcassonne, dovendo tenere conto di diversi fattori: percorsi lunghi con il maggior numero di icone dello stesso colore, raggruppamento delle tessere città, compattezza del distretto per il punteggio finale, ecc.

In famiglia il gioco è stato certamente preso in maniera più "leggera" e i ragazzini si sono molto divertiti a creare percorsi e città per poi popolarli di segnalini colorati; fra giocatori esperti invece le cose sono state ben più difficili, soprattutto perché nessuno era disponibile a lasciare agli avversari le tessere più "appetitose", quindi i tempi per la scelta e la posa si sono allungati oltre i 30 minuti dichiarati, ma vincere a questi tavoli dava una soddisfazione ancora maggiore.



Foto 11 – Le tessere Prestigio, da assegnare ad ogni turno.

È difficile trovare titoli che possano soddisfare ogni tipo di giocatore, ma **Railroad Tiles** ci sembra proprio uno di essi e, a riprova di quanto affermiamo, possiamo confermarvi che nessuno ha mai fatto critiche particolari.

*"Si ringraziano la ditta [CRANIO CREATIONS](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione e **Hjalmar Hach** per avere gentilmente risposto alle nostre richieste per alcuni chiarimenti sul gioco"*