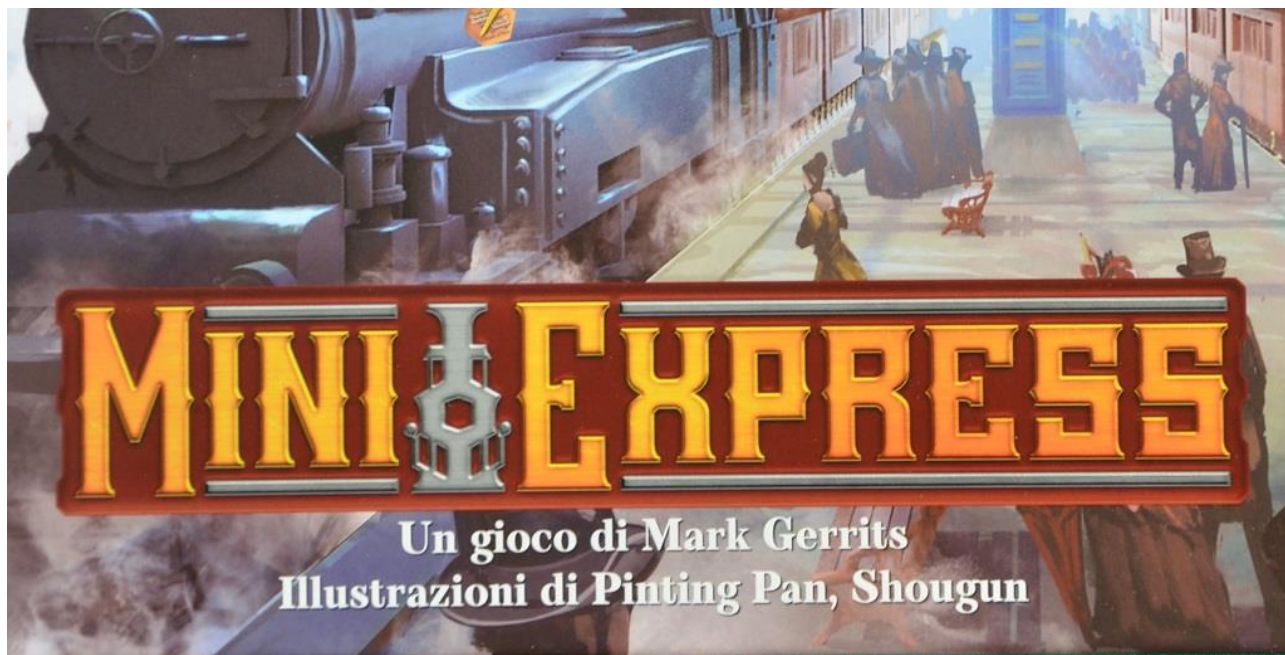


MINI EXPRESS

Trasporti ferroviari e commercio in Europa e USA



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 29/06/2026 . Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

I giochi su ferrovie e treni hanno appassionato da sempre sia i giocatori che gli ideatori, qualunque sia il livello di difficoltà o di simulazione: basti pensare al successo mondiale di “[Ticket to Ride](#)” (a livello facile o familiare), alla serie “[Age of Steam](#)” e derivati come *Railroad Tycoon* (ad un livello molto più complesso), senza scomodare i [18xx](#) (ancora più difficili).

[Mini Express](#) si avvicina, come meccanica, al secondo titolo citato, ma propone un livello di complessità molto più basso e quindi accessibile a tutti (a partire da 8 anni): il gioco venne commercializzato una prima volta nel 2021, ma oggi ce lo ripropone [Ghenos Games](#) in una confezione di formato ridotto ma assolutamente completa di tutto.

La durata delle partite è piuttosto variabile, soprattutto in base all’esperienza dei giocatori, ma difficilmente si scende al di sotto dei 60 minuti: diciamo che, spiegazioni escluse, il tempo più probabile è di 75-80 minuti, più che accettabile per una serata al club.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **Mini Express** è di piccolo formato ma contiene una gran quantità di componenti e se colpiscono immediatamente l'occhio i 100 segnalini di legno colorato a disposizione delle quattro "Compagnie Ferroviarie" del gioco, troviamo anche: un tabellone double face (Europa da un parte e USA dall'altra) con una griglia esagonale che regola la costruzione delle ferrovie; una plancia per il punteggio (da affiancare al tabellone); una plancetta con i beni delle quattro aziende (certificati azionari e locomotive); 4 fustelle con tutte le tessere necessarie; una manciata di marcatori per i giocatori (sempre di legno colorato) e un sacchetto di stoffa bianca per il piazzamento iniziale delle tessere "Domanda".

I materiali sono tutti di buona qualità e il loro utilizzo non ha mai causato problemi.

Le istruzioni sono stampate a colori su un libretto di 16 pagine (nel formato 210x210 mm), ma solo le prime 9 servono per iniziare a giocare: le altre spiegano la modalità in Solitario (4 pagine) e alcune varianti (3).

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro sulla mappa USA.

Il setup di **Mini Express** non è complicato, ma richiede qualche minuto di attenzione: si parte mettendo le tessere “Domanda” nel sacchetto per estrarle casualmente, una alla volta, e posizionarle su tutte le città del tabellone. Va poi messa una locomotiva per colore nelle rispettive città di partenza: Londra, Barcelona, Varsavia e Belgrado (In Europa), oppure Erie, Baltimore, Wilmington e Tallahassee (sulla costa Est degli USA).

I segnapunti dei giocatori trovano posto sulla plancia “Punteggio”, in corrispondenza del valore “1” di ogni compagnia (vedremo tutto in dettaglio più avanti) e si deve formare una riserva iniziale sulla plancetta delle Compagnie (6 Certificati azionari e quattro locomotive per colore).

Restano a disposizione 3 Certificati di ogni compagnia e i giocatori, a turno, ne devono scegliere due diversi (e nessuno può avere una coppia di certificati uguale a quella di un avversario). Designato il Primo Giocatore, la partita può iniziare.



Foto 3 - La plancetta “Beni Aziendali” serve a conservare i Certificati delle varie società e le loro locomotive.

Il Gioco

Mini Express permette al giocatore di turno di scegliere una delle seguenti azioni:

(A) – acquistare un Certificato azionario, pagando tanti Punti della società scelta (facendo scendere il proprio marcatore nella plancia Punteggio) quante sono le locomotive presenti sulla plancetta Beni Aziendali. Poiché ad inizio partita ci sono 4 treni e tutti hanno un solo punto a disposizione, questa azione non è possibile;

(B) – Costruire Binari sulla mappa, partendo da una stazione o da una linea già esistente a scelta (le ferrovie sono di tutti) e prelevando locomotive dalla plancetta “beni Aziendali” per posarle sugli esagoni della mappa in modo da collegarsi ad un’altra città. Effettuato il collegamento il giocatore incassa le risorse indicate sulla città di arrivo e sposta il suo indicatore sulle relative colonne della plancia punteggi.



Foto 4 – Situazione sulla plancia dei Punteggi dopo i primissimi turni.[/caption]

Così, giusto per fare un esempio, se abbiamo collegato una linea ad una città che domanda legno e pelli, dobbiamo far salire di una casella il nostro marcatore sulla pista marrone (prima colonna) e su quella arancione (terza).

Ogni binario posato inoltre fa salire il segnalino della Compagnia di quel colore: potete vederli tutti (sono quelli con la forma di una casetta) nella specifica colonna della plancia Punteggi (a destra nella Foto 4).

Le città di **Mini Express** sono state classificate in tre categorie, in base al colore che borda il rispettivo esagono:

- (a) – Oro: qui possono arrivare fino a tre linee ferroviarie (di colore diverso) e si possono dunque consegnare tre volte le risorse;
- (b) – Argento: qui sono ammesse solo due linee ferroviarie e quindi le risorse da consegnare sono due al massimo;
- (c) – Nero: queste città possono ricevere una sola linea ferroviaria e le risorse indicate possono essere consegnate una sola volta.



Foto 5 – Esempio di “sviluppo iniziale delle linee ferroviarie sulla mappa USA.

In ogni caso, quando tutte le richieste sono state soddisfatte la tessera Domanda viene tolta definitivamente dal gioco e nessuna nuova linea potrà più collegarsi a quella città.

Come vedremo più in dettaglio alla fine di questa chiacchierata i Punti Vittoria (PV) vengono assegnati in base alla “performance” di ogni giocatore sulle quattro colonne della plancia (Legno, Ferro, Pellame e Cotone) e al valore raggiunto dalla Compagnia ferroviaria nella colonna di destra: questo “risultato” verrà moltiplicato per il numero di Certificati azionari posseduti nelle diverse Compagnie, quindi, prima o poi, i giocatori dovranno andare ad acquistarne qualcuno (azione A) dalla plancetta “Beni Aziendali”.

Avevamo già accennato al fatto che i certificati si pagano con i Punti raggiunti nelle quattro colonne “merci” e in base al numero di locomotive presenti nella casella sopra ai certificati.

Così se volessimo acquistare un certificato del “Ferro” quando nella casella c’è una sola locomotiva dovremmo far retrocedere di una posizione il nostro marcatore del Ferro nella plancia dei Punteggi (dove, naturalmente, dovrei avere almeno 1 Punto disponibile).



Foto 6 – I Certificati azionari delle quattro Compagnie Ferroviarie.

Preso il Certificato il giocatore deve aggiungere 3 Segnalini Locomotiva a quella Compagnia prendendoli dalla riserva generale: tuttavia non si possono mai avere più di 5 locomotive in ogni singola plancetta.

In questo modo le Compagnie recuperano delle locomotive che potranno poi essere usate per creare nuovi percorsi sulla mappa a caccia di altre risorse per risalire nei tracciati, e così di seguito.

I giocatori già esperti di **Mini Express** faranno sempre attenzione a non lasciare una (o nessuna) locomotiva in ogni compagnia proprio per evitare che il giocatore successivo possa acquistare un Certificato spendendo pochissimo (o niente).

Quando viene acquistato il suo ultimo Certificato Azionario, una Compagnia smette di giocare in borsa: restano disponibili eventuali locomotive ancora presenti sul suo spazio nella plancetta “Beni” per permettere la costruzione di altri binari e far salire il valore sulla plancia Punteggio (ricordate? Ogni locomotiva piazzata sulla mappa fa salire il marcatore di una casella).



Foto 7 – Il tabellone USA a fine partita.

Se invece si esauriscono prima le locomotive di un certo colore nella riserva generale la Compagnia viene chiusa e gli eventuali Certificati ancora sulla plancetta vengono ritirati dal mercato.

Quando ci sono DUE Compagnie chiuse (per mancanza di Certificati o di Locomotive) la partita ha termine non appena il “giro” viene completato (tutti i giocatori devono infatti giocare lo stesso numero di turni).

Si passa allora al Conteggio finale che determinerà il vincitore di **Mini Express** seguendo una procedura ben precisa (e vi esortiamo nuovamente a spiegarla nei dettagli prima di iniziare la partita in modo che tutti i partecipanti capiscano il funzionamento di quel meccanismo).

Cerchiamo allora di aiutarci con un esempio, guardando la Foto 8 qui sotto. Le compagnie Ferro e Pelleame sono arrivate sull’ultima casella (colonna a destra) mentre Legno e Cotone sono due caselle più in basso.



Foto 8 – La plancia Punteggio alla fine di una partita.

Calcoliamo i punti del giocatore ROSSO:

- (1) – si trova al primo posto nella colonna del Legno (marrone), quindi il suo punteggio base è di 9 PV (la prima casella a destra del segnalino del Legno);
- (2) – è terzo (a pari merito con l'azzurro) nella colonna Ferro (grigia) quindi il suo punteggio base sarà di 4 PV (se due giocatori arrivano alla pari prendono lo stesso punteggio ma il valore del classificato successivo viene saltato);
- (3) – è quarto nella colonna del Pellame (arancione) e quindi gli toccano 4 PV;
- (4) – è primo (a pari merito) nella colonna del Cotone (bianca) quindi ottiene 9 PV.

Ora dobbiamo moltiplicare il punteggio di ogni “colore” per il numero di azioni possedute dal giocatore in quelle Compagnie.

Supponiamo, per un attimo, che il giocatore abbia raccolto nel corso della partita i certificati che vedete nella Foto 9 qui sotto (ma non ricordiamo se fossero veramente i suoi):



Foto 9 – I Certificati raccolti da un giocatore a fine partita.

I punti ottenuti dal giocatore Rosso saranno dunque:

- Legno: $2 \times 9 = 18$ PV
- Ferro: $2 \times 4 = 8$ PV
- Pellame: $2 \times 4 = 8$ PV
- Cotone: $3 \times 9 = 27$ PV

Per un totale di 61 PV... che non è male!

Potete ovviamente fare la verifica anche per gli altri colori, se volete. Non è un calcolo troppo complicato, ma va capito bene e soprattutto va spiegato bene a tutti, in modo che sappiano regolarsi.

La partita viene vinta da chi ottiene il totale più alto

Qualche considerazione e suggerimento

Avevamo affermato che **Mini Express** non è un gioco troppo complicato, tuttavia dobbiamo anche dire che richiede una certa attenzione e fin dall'inizio bisogna fare una scelta "strategica" sul come affrontare la partita.



Foto 10 – La Mappa dell'Europa.

È infatti inutile cercare di puntare su tutte le compagnie ed accaparrarsi il maggior numero di Certificati Azionari se poi i nostri marcatori restano agli ultimi posti sui tracciati della plancia Punteggio.

Non abbiamo ancora un'idea ben precisa su quanti Certificati è giusto acquistare, e questo è un "complimento al gioco perché vuol dire che non ci sono strategie sicuramente vincenti: tuttavia dalle nostre partite abbiamo concluso che probabilmente avere tre certificati di due compagnie e 1-2 delle altre può essere una buona combinazione.

Ricordate però che per acquistare i certificati bisogna mandare indietro i marcatori sui tracciati punteggio, quindi il rischio è quello di rimanere un po' troppo indietro.

Alcuni dei giocatori che hanno provato **Mini Express** sono riusciti a vincere o ad arrivare nelle primissime posizioni giocando soprattutto sui binari per collegarsi a città che davano gli stessi prodotti, in modo da far salire rapidamente un paio di Compagnie e avanzare di molto sui due tracciati corrispondenti: a quel punto acquistavano i Certificati e scendevano di qualche casella, restando però nelle prime posizioni.

Facendo il giochetto 2-3 volte sono riusciti a mantenere i marcatori al primo o secondo posto e a far arrivare in cima le due Compagnie scelte, guadagnando un bel gruzzoletto.

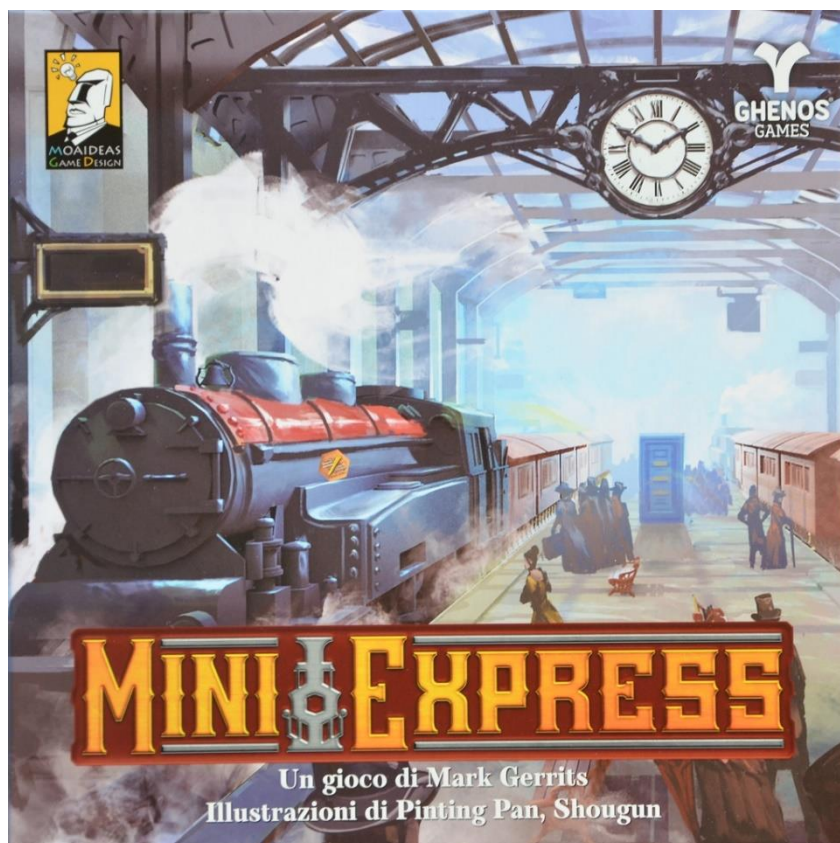


Foto 11 – La scatola del gioco.

A **Mini Express** è comunque molto più importante giocare bene con le locomotive sulla plancetta dei “Beni”: usare con attenzione i Binari per costruire dei percorsi remunerativi va bene, ma meglio lasciare sul posto almeno 2 locomotive, così chi vuole acquistare un Certificato deve spendere abbastanza.

Se al vostro turno vedete una sola locomotiva nel deposito non esitate: comprate un Certificato spendendo un solo punto (e aggiungerete tre segnalini che scoraggeranno altri acquirenti).

Lasciare zero locomotive nel deposito è autorizzato solo se la mossa che avete fatto è davvero vitale per il vostro gioco: il vantaggio che si dà al giocatore successivo infatti è grandissimo.

Cercate di accordarvi con un altro giocatore per far salire in fretta il marcatore di una o due Compagnie: normalmente arrivano quasi tutte in cima al tracciato dei Punteggi, quindi se vedete che qualcun altro sta spingendo le vostre preferite potrete dedicarvi ad altro.

Infine, sul campo, cercate di portar via alla... concorrenza le città che li farebbero avanzare sui tracciati in cui siete in competizione: se non hanno città cui mandare una linea ferroviaria saranno costretti a cercare delle alternative e voi potrete restare in testa. In altre parole se vi sfidano per il primo posto nei tracciati dove avete più Certificati rispondete alla sfida con il massimo impegno.

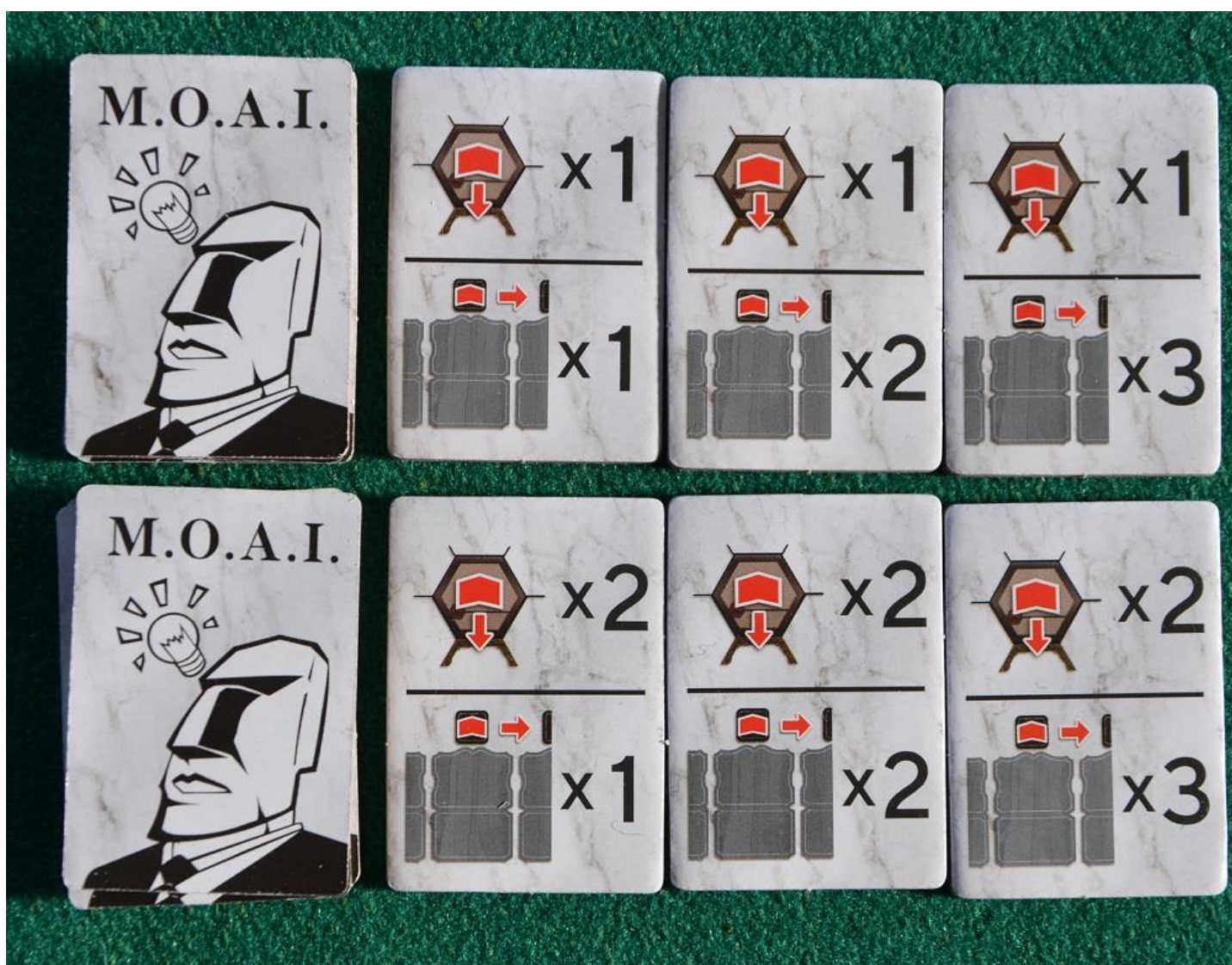


Foto 12 – Le tessere per il gioco in Solitario.

Il regolamento ha ben 4 pagine per spiegare il gioco in Solitario: al momento in cui scriviamo queste note non abbiamo ancora fatto partite con quella modalità perché abbiamo preferito riempire sempre il tavolo, ma contiamo di provarci appena possibile.

Ovviamente il nostro avversario (Mister Bot) per le sue azioni utilizzerà le tessere speciali incluse nel gioco, pescandole a caso dal sacchetto e seguendo le istruzioni ricevute secondo un sistema predeterminato.

Commento finale

Chi scrive è un vero fan dei giochi ferroviari, di ogni livello di difficoltà e con ogni mezzo (carte, segnalini, ecc.): avevo anche una ferrovia elettrica in scala HO da 8 x 2,5 metri, quindi ho provato con grande attenzione **Mini Express** per capire in che “categoria” inquadralo.

Il gioco è rapido quanto basta per far partecipare anche giocatori occasionali e la sua complessità è davvero medio bassa, quindi è appetibile anche per ragazzi e famiglie, magari con un piccolo aiutino nella prima partita. È piaciuto a tutti coloro che lo hanno provato perché non c’è da “spaccarsi la testa” (come ha detto uno dei nostri amici) pur non essendo banale.

Ovviamente è un po' più complesso di Ticket to Ride, e soprattutto qui non ci sono le carte "biglietto" ricevute ad inizio partita, ma i giocatori devono decidere dove costruire le loro linee ferroviarie per massimizzare gli utili aziendali.

Divertente e interessante.

"Si ringrazia la ditta [GHENOS GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a disposizione"