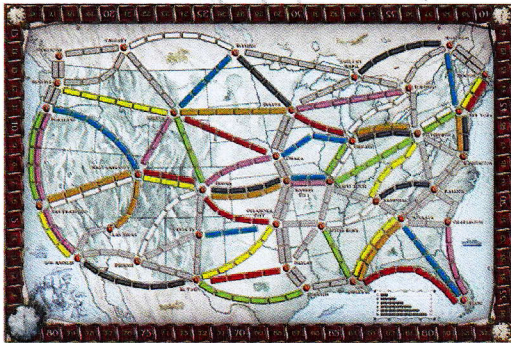


# TICKET TO RIDE

## Ferrovie a confronto: chi raggiungerà per primo la sua meta?

La seconda ... puntata di questa serie è dedicata ai treni e ad *Alan Moon*. Quest'ultimo ormai è noto a chiunque pratici un po' i giochi da tavolo, ma forse non tutti sanno che iniziò la sua ... carriera all'Avalon Hill, come aiutante di Tom Shaw e Don Greenwood nello sviluppo dei nuovi titoli della casa di Baltimora.



E forse non tutti sanno che il buon Alan è un vero "cultore" delle ferrovie, tanto da avere inventato almeno una decina di giochi sull'argomento, di cui alcuni poi pubblicati (come *FREIGHT TRAIN* della *Mayfair* o *SANTA FE RAIL* della *GMT* o *UNION PACIFIC* della *Amigo*, ecc.). Dopo varie prove, finalmente, è riuscito a pubblicare il suo capolavoro, realizzato da un'equipe franco-americana, la *DAYS OF WONDER*: il gioco è ovviamente *TICKET TO RIDE* (Spiel des Jahres 2004 con il nome di Zug um Zug) ed i suoi concorrenti in questo RING sono i fratelli *TtR*: *EUROPE* e *TtR*: *MARKLIN* (al momento in cui scrivo questo articolo non è ancora uscito il "fratellino minore" sulla Svizzera, preannunciato per ottobre 2007).

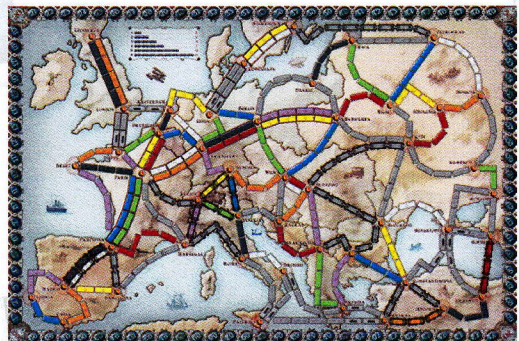
La base del sistema di gioco è costituita da alcune semplicissime regole, che ricordo in breve:

- dare obiettivi iniziali ai giocatori (collegare fra loro un certo numero di "coppie" di città indicate su delle carte pescate casualmente all'inizio della partita);
- identificare il percorso "ottimale" per collegare il maggior numero di città obiettivo;
- crearsi una "mano" di carte con varie sequenze dello stesso colore che permetta di "coprire" il più possibile il percorso ottimale (pur salvaguardando qualche carta per eventuali percorsi alternativi);

- posare sul tabellone al momento giusto le sequenze di carte, coprendo con dei vagoncini il percorso selezionato, cercando di prevenire gli avversari;
- il primo che esaurisce la sua scorta di vagoncini, blocca il gioco e fa partire il conteggio dei punti: questi si calcolano turno dopo turno in base alle combinazioni di carte posate (e quindi ai percorsi più o meno lunghi "coperti" sul tabellone) ed alla fine del gioco in base alle città correttamente collegate (ogni percorso assegna o toglie i punti indicati sulla carta obiettivo a seconda che sia stato completato o meno).

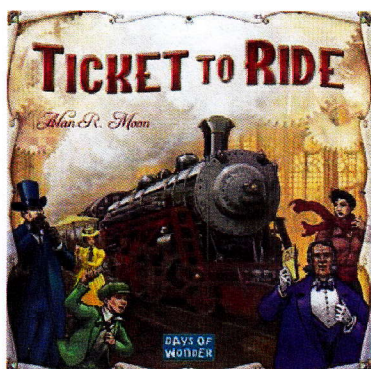
Quando uscì nel 2004, *Ticket to Ride* fece incetta di premi grazie al suo sistema, facile da imparare ma abbastanza competitivo per piacere anche ai giocatori più smaliziati. Ovviamente alle lodi seguirono anche delle critiche (soprattutto per la scarsa maneggevolezza delle carte e la distribuzione casuale degli obiettivi iniziali che poteva avvantaggiare chi aveva i percorsi più lunghi) ed i consigli per migliorare il gioco: i siti web dedicati ai giochi furono una vera "fucina" di idee, suggerimenti, ecc. tanto che la *Days of Wonder* nel 2006 fu praticamente costretta a pubblicare un "kit" aggiuntivo (*USA 1910*) con nuove carte ed una serie di interessanti varianti.

Il gioco era (ed è ancora) disponibile su Internet nella sua versione base gratuita e, con l'esborso di 14 euro circa, in una versione avanzata che conteneva anche Europa e Svizzera (gioco per soli 3 partecipanti soltanto annunciato come imminente anche nella versione "in scatola"); ovviamente è possibile giocare in rete anche con avversari reali iscrivendosi nell'apposito sito web.



Ma basta con le chiacchiere e decidiamoci a fare entrare sul Ring gli sfidanti, cominciando ovviamente dal capostipite :

### TICKET TO RIDE : USA (Days of Wonder - 2004)



Il tabellone di gioco raffigura gli Stati Uniti e le principali città americane.

Le carte "obiettivo" vengono mescolate e distribuite in maniera casuale, quindi ad un giocatore potrebbero capitare solo percorsi brevi, oppure tutti percorsi lunghi o ... un mix dei due.

Le carte "locomotiva" funzionano come Jolly a tutti gli effetti, potendo sostituire carte di qualsiasi colore ed in qualsiasi percorso.

Tutte le carte sono, ahimé, in formato mignon : se, da un lato, occupano meno spazio sul tavolo, dall'altro sono davvero poco maneggevoli, specialmente quando se ne cominciano ad accumulare parecchie a metà partita.

Chi realizza il percorso "più lungo" al termine della partita ottiene un "bonus" di 10 punti (e nella maggior parte dei casi il bonus è determinante per la vittoria); chi non realizza alcuni collegamenti subisce una penalità pari al valore della carta obiettivo.

La mappa presenta in totale (fra linee singole e doppie) 77 percorsi di cui 5 da 1 casella (che assegnano 1 punto), 26 da 2 caselle (2 punti), 15 da 3 caselle (4 punti), 14 da 4 caselle (7 punti), 8 da 5 caselle (10 punti) e 9 da 6 caselle (15 punti).

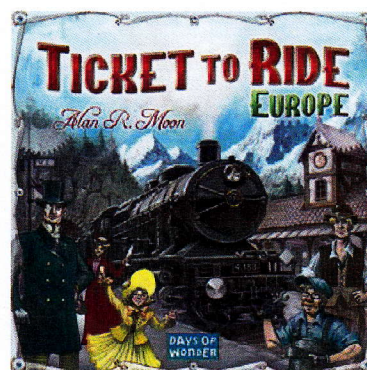
I percorsi "neutrali" (che possono cioè essere coperti con qualsiasi colore) sono 34.

La distribuzione iniziale delle carte obiettivo (totalmente casuale) può creare qualche sbilanciamento al gioco, distogliendo il giocatore "sfortunato" da una sana ... strategia per costringerlo a pescare altri obiettivi che gli permettano di ottimizzare meglio il suo percorso.

Una partita "standard" fra giocatori allo stesso livello vede una fase iniziale in cui le compagnie ferroviarie cercano di coprire i tratti di percorso per loro strategici, una fase centrale in cui tutti danno la caccia alle carte necessarie ad unire i tratti già posati ed una corsa finale alla posa dei vagoncini per chiudere. La tensione è sempre molto alta e l'interattività fra i giocatori piuttosto spinta (a volte si sacrificano carte preziose per sbarrare una strada agli avversari coprendo binari "singoli" e costringendoli a contorte deviazioni di percorso).

Tempo massimo di gioco (con giocatori un po' esperti): 70-80 minuti.

### TICKET TO RIDE : EUROPE (Days of Wonder - 2005)



Come scrivevo più sopra, il successo travolgente ed immediato del gioco fece fare gli straordinari ad Alan Moon ed al suo gruppo per stampare in tempi brevissimi il primo "sequel", ma costringendoli soprattutto ad integrare nel sistema parte delle "correzioni" richieste a gran voce dal ... popolo, partendo dalle dimensioni delle carte da gioco.

Il nuovo tabellone raffigura l'Europa e le sue città principali (incluse quelle della Turchia, indispensabili per alcuni collegamenti alla Russia meridionale) con due novità: le GALLERIE ed i TRAGHETTI. Le prime servono a collegare i Paesi divisi da catene montagnose, i secondi ad attraversare il mare.

Per attraversare una galleria, non è più sufficiente giocare il numero di carte richiesto, ma si devono girare tre carte extra del mazzo: se una o più di esse mostrano una locomotiva o un vagone del colore giocato, l'attraversamento riesce esclusivamente se il giocatore posa immediatamente altrettante carte extra di quel colore o altre locomotive (o un mix dei due).



Per utilizzare un traghetto invece è sufficiente giocare la combinazione di carte colorate e di locomotive (solitamente 1 o 2) indicata sulla mappa.

Altra novità: le carte obiettivo sono divise in due mazzetti distinti. Il più piccolo contiene solo obiettivi a lunga portata (ad esempio Lisbona-Stoccolma, Edimburgo-Istanbul, ecc.), mentre il mazzo più corposo contiene tutti gli obiettivi intermedi. Come detto sopra, tutte le carte (incluse quelle dei vagoni) sono di formato "standard", molto più maneggevoli e pratiche da usare.

Le carte "locomotiva" non sono più dei Jolly, ma si utilizzano esclusivamente per le gallerie ed i traghetti: in galleria servono a "proteggere" il giocatore dal rischio delle tre carte extra (ogni Jolly può "parare" una carta penalità), sui traghetti per soddisfare la combinazione indicata sul tabellone.

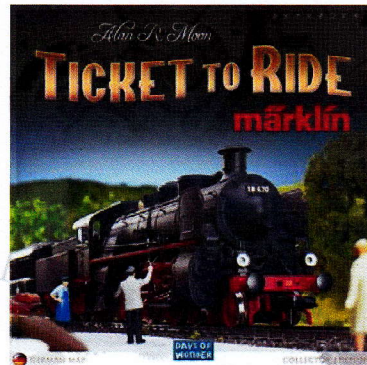
Chi realizza il percorso "più lungo" al termine della partita ottiene un "bonus" di 10 punti; chi non realizza alcuni collegamenti subisce una penalità pari al valore della carta obiettivo.

La mappa presenta 90 percorsi, di cui 3 da 1 casella (che assegnano 1 punto), 33 da 2 caselle, con 8 gallerie e 4 traghetti (2 punti), 25 da 3 caselle, con 3 gallerie e 2 traghetti (4 punti), 26 da 4 caselle, con 2 gallerie e 3 traghetti (7 punti), 2 da 6 caselle, 1 galleria ed 1 traghetto (15 punti) e 1 galleria da 8 caselle (21 punti).

In linea di massima, una partita si svolge come sulla mappa USA, ma le particolari "strette" europee (determinate da gallerie e traghetti) costringono i giocatori a fare strategie più lungimiranti: in questo caso, perdere una via "diretta" infatti può costringere una compagnia a fare deviazioni lunghe e scomode (gallerie) con l'obbligo di accumulare molte più carte del necessario. Ecco perché i giocatori esperti spendono molto più tempo del necessario, nelle fasi iniziali, ad accumulare carte che permettano di bloccare alcuni tratti chiave del loro percorso. La fase centrale della partita è meno semplice che nella versione USA: infatti gallerie e traghetti possono complicare la realizzazione di importanti collegamenti.

Per evitare situazioni di "impasse" (quando un giocatore non ha più percorsi alternativi a disposizione perché tutte le linee sono occupate) vengono date in dotazione 4 STAZIONI, oltre ai soliti vagoncini colorati: se un percorso diventa impossibile da realizzare il giocatore, posando una stazione in una delle città da collegare, ristabilisce un collegamento "legale" (che però non vale nella determinazione del percorso più lungo). Per ogni stazione giocata si perdono 4 PUNTI al momento del calcolo finale.

## TICKET TO RIDE : MARKLIN (Days of Wonder - 2006)



Purtroppo temo che, dopo questo esempio, le sponsorizzazioni cominceranno ad invadere anche il campo dei giochi da tavolo: la *Marklin* è infatti la più antica ditta tedesca produttrice di modellini ferroviari, ed ha fortemente voluto questo gioco per pubblicizzare i suoi prodotti. Tutte le carte infatti riportano una riproduzione dei modelli principali della ditta, inoltre, il suo logo sulla scatola è, ovviamente, un plus importante; inoltre sono inclusi nel gioco un catalogo ed un CD con l'intera produzione della Marklin. Vedremo se ci saranno altri .... imitatori.

La mappa che, questa volta, riproduce il territorio della sola Germania, con alcuni collegamenti verso Francia, Olanda, Svizzera, Austria e Danimarca, presenta in totale 80 percorsi, di cui 11 da 1 casella, fra i quali 2 a tre binari fra Koblenz-Koln-Dortmund (che assegnano 1 punto), 22 da 2 caselle (2 punti), 23 da 3 caselle (4 punti), 13 da 4 caselle (7 punti), 6 da 5 caselle (10 punti), 2 da 6 caselle (15 punti) e 3 da 7 caselle (18 punti). Da notare che i percorsi più lunghi (6-7 caselle) sono tutti concentrati nella zona Est.

Le novità nel gioco, che vedremo nel corso della descrizione, sono tante: dai *GETTONI CITTA'* ai segnalini *PASSEGGERI* (3 per ogni giocatore), dalle carte *"LOCOMOTIVA +4"* alle carte *PASSEGGERO*. All'inizio del gioco tutte le città vengono munite di gettoni di valore variabile a seconda del colore della città (2 punti per le città "bianche", 3-2-1 per le gialle, 4-3-2 per le rosse, 7-6-5-4 per le nere).

Al suo turno, il giocatore, oltre alle solite opzioni già viste, può effettuare le seguenti azioni:

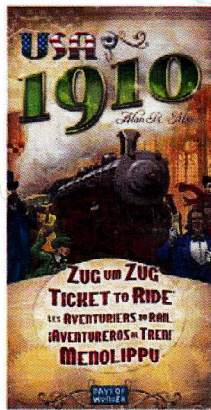
- giocare una carta *"LOCOMOTIVA +4"* come Jolly, ma solo per i percorsi di 4 o più caselle;
- se ha appena posato dei vagoni per occupare una linea, può "p piazzare" un *PASSEGGERO* su una delle due stazioni di quella linea;



• alla fine del suo turno può “muovere” uno dei suoi PASSEGGERI dalla stazione in cui si trova ad una stazione a sua scelta, naturalmente seguendo una serie di binari “coperti” da vagoncini; passando attraverso le varie città, il giocatore si impossessa del gettone di valore più alto ancora disponibile. I passeggeri mossi sono tolti dal gioco (quindi ogni partecipante ha TRE sole possibilità). E’ possibile utilizzare anche linee appartenenti agli avversari, purché per ogni tratto di linea “nemico” si giochi una CARTA PASSEGGERO (carte che si pescano dal mazzo dei vagoni).

Dei tre “fratelli”, TtR Marklin è senza dubbio il più tosto: infatti non è più sufficiente programmare con accortezza i propri percorsi e “coprire” i tratti strategici, ma bisogna anche essere i più lenti nel fare girare al meglio i propri passeggeri, e poiché si fanno tanti punti solo se i percorsi sono abbastanza lunghi da toccare parecchie città, la lotta per i gettoni/città diventa frenetica solo dopo la metà della partita.

### TICKET TO RIDE : USA 1910 (Days of Wonder – 2006)



Non si tratta in realtà di una nuova scatola, ma di un “kit aggiuntivo” per il primo gioco della serie, dove la Days of Wonder ha voluto inserire le varianti più popolari (tratte spesso da riviste specializzate).

La scatola di metallo (look veramente alla “francese”) contiene innanzitutto un nuovo mazzo con le stesse carte “vagoni” del gioco base ma di grandezza standard, 35 nuove carte “destinazione” ed una carta “globetrotter” che assegna 15 punti ha chi ha raggiunto più stazioni.

Ma il bonus principale è dato dalle nuove regole “alternative” per giocare a TtR USA :

• 1910: gioco standard, ma con le nuove carte destinazione e la carta Globetrotter,

• MEGA GAME: si gioca con TUTTE le carte destinazione (vecchie più nuove) e si possono tenere in mano fino a 5 obiettivi;

• BIG CITIES: si usano solo le carte destinazione che contengono una grande città (quelle con i nomi stampati in rosso: 15 dal mazzo di base e 20 dal nuovo mazzo).

### GIUDIZIO FINALE

Difficile fare una valutazione “veramente” oggettiva, perché ognuno dei giochi ha caratteristiche sue specifiche che lo rendono diverso dagli altri. Le mie preferenze vanno comunque a Ticket to Ride Europe, perché si possono fare strategie più mirate (ma sempre con qualche carta o jolly di riserva per gallerie e/o traghetti), annullando di fatto la “sequela vincente” che caratterizzava certe partite di TtR USA (per chi aveva la fortuna di trovare stazioni facilmente collegabili).

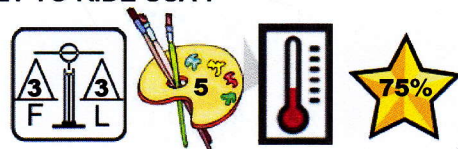
Al secondo posto, TtR Marklin, soprattutto se giocata con qualche esperto, perché la programmazione dei percorsi non è più così importante se si pensa alla sequenza di punti che si può realizzare con un buon viaggio dei propri passeggeri.

Infine TtR USA, ma con le opzioni 1910 che hanno effettivamente ridato linfa vitale ad un gioco che rischiava di diventare un po’ monotono.

Ed ora non resta che attendere TtR ... Svizzera: se il gioco ricalca quello on-line (per soli tre partecipanti) avremo a disposizione partite veloci e divertenti.

di Obelix

#### TICKET TO RIDE USA :



#### TICKET TO RIDE EUROPE :



#### TICKET TO RIDE MARKLIN :

