

TRAVELIN'

In giro per l'Europa con un mazzo di carte



Introduzione

Travelin', edito in Italia da **3 Emme Games**, è un gioco di carte indirizzato a **2-5 partecipanti** di almeno 10-12 anni (non siamo dunque d'accordo con l'età indicata sulla scatola: 14+ che ci sembra eccessiva), i quali, per vincere, cercheranno di essere i primi a visitare diverse Nazioni europee.



I componenti.

Unboxing

La scatola di **Travelin'** contiene un termo-formato di plastica bianca all'interno del quale vengono alloggiati le **120 carte**, divise in due mazzi e composte da:

- i. 47 carte “Nazione”;
- ii. 28 carte “Mezzo di Trasporto”;
- iii. 30 Carte “Azione”;
- iv. 7 Carte “Azione Speciale”;
- v. 8 carte “Varie”

Insieme alle carte vengono forniti cinque “Passaporti” che, se aperti, mostrano tutte le Nazioni europee (ognuna evidenziata da una sigla che è riportata anche sulle carte) ed i relativi percorsi per raggiungerle. Le carte sono di buona qualità, ma poiché verranno manipolate in continuazione sarebbe consigliabile proteggerle con bustine trasparenti. I passaporti sono invece di cartoncino molto leggero, quindi è necessaria un po' di attenzione per evitare di piegarli e rovinarli.



Il tavolo pronto per giocare in cinque.

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver dato a tutti una carta “Riferimento” (con il riassunto delle fasi) ed avere messo in tavola le tre carte chiamate “Bel Tempo/Tempesta di neve”, “Ordine del turno in senso orario/antiorario” e “Trofeo d’Oro”, tutte le altre vengono accuratamente mescolate per formare il mazzo della “pesca”. Si prelevano le prime tre carte e si mettono a disposizione di tutti accanto al mazzo (come si vede nella foto).

Se ne distribuiscono poi 8 a ciascun giocatore: nel gioco “avanzato” si può usare il metodo del “draft” (ognuno sceglie una carta e passa le altre al vicino di sinistra, poi ne sceglie un'altra dalle sette ricevute e passa le altre sei, e così di seguito fino a riavere 8 carte in tavola) mentre nel gioco “base” ognuno tiene in mano le carte ricevute.

Indipendentemente dal metodo scelto ognuno deve posare in tavola, coperta, una carta Nazione, poi tutte vengono scoperte contemporaneamente e la partita vera e propria può iniziare.



Alcune carte “Nazione”.

Vedete nella foto qui sopra alcune di queste carte, contraddistinte non solo dal nome e dalla bandiera, ma da altri tre “parametri” importanti ai fini del gioco:

1. Un numero stampato sulla parte destra, in basso, sulla bandiera, che indica i Punti Vittoria (PV) che quella Nazione garantirà al giocatore che l'avrà messa in tavola;
2. Alcuni cerchietti gialli che indicano con quali Paesi confina quella Nazione. Più ce ne sono e più significa che sono vicini e sarà più facile raggiungerli ma il valore in PV cala di conseguenza;
3. Un'azione speciale (scritta nel riquadro rettangolare della parte bassa della carta) che può essere utilizzata però una sola volta a partita.

Prendiamo per esempio l'Italia: questa carta vale solo 2 PV, confina con 7 Paesi e la sua mossa speciale consiste nell'avere il “bidet” in casa (hanno davvero un'idea particolare dell'Italia i nostri amici rumeni, inventori del gioco! Ma almeno non hanno usato il solito "Colosseo") e questo è sufficiente per pescare una carta extra ed eseguire 2 azioni supplementari.



Alcune carte “Trasporto”.

Il Gioco

Durante una partita a **Travelin'** il giocatore di turno pesca due carte dal mazzo (oppure una delle carte scoperte, oppure l'ultima carta della pila degli scarti) e decide quale azione eseguire:

- Giocare una nuova carta Nazione scartando un adeguato numero di carte trasporto. Ci sono tre tipi di mezzi (vedere anche la foto soprastante); gli autobus (16 in totale nel mazzo) che permettono di spostarsi in una città adiacente; i treni (8) che fanno fare due spostamenti e gli aerei (4 in tutto) che permettono di andare in una nazione qualsiasi. Naturalmente è possibile combinare varie carte insieme (treni e/o bus) per muoversi su un percorso più lungo;
- Attivare una carta "Nazione" già posata sul tavolo ed eseguire (una tantum) l'azione indicata: la carta verrà poi ruotata di 180° ad indicare che non è più utilizzabile;
- Attivare una carta "Azione" dalla propria mano ed eseguire quanto da essa indicato. Dopo l'uso essa sarà poi rimessa nella pila degli scarti.



Alcune carte "Azione".

Da notare che alcune di queste carte possono essere utilizzate come "attacco" agli avversari (rubare carte, eliminare una Nazione, guardare le carte in mano ad un altro, aggiungere "X" punti negativi ad una sequenza già in tavola, ecc.) o come "bonus" per sé stessi (scartare X carte dalla mano e sostituendole con altre prese dal mazzo, prendere X carte, aggiungere "X" PV al tuo gioco, chiedere una carta Nazione agli avversari, ecc.).

Ci sono poi 7 carte "speciali" (di colore rosa) dalle conseguenze particolarmente "pesanti" (in senso positivo e/o negativo): impedire ad un giocatore di viaggiare in quel turno, bloccare ogni attacco, negare l'effetto di certe azioni, ecc.



Alcune delle carte "Speciali".

La partita a **Travelin'** continua in questo modo finché uno dei partecipanti non riesce a posare la sua QUINTA carta Nazione, aggiudicandosi il “Trofeo d'oro” che aggiunge 5 PV al suo “bottino”. A questo punto tutti sommano i PV delle carte Nazione posate in tavola e degli eventuali bonus/malus ricevuti e chi ha il totale più alto vince. Da notare che nel mazzo c'è una carta “Passaporto dorato” che regala 5 PV a chi l'ha saputa conservare fino alla fine.

Poiché ad ogni turno si pescano due carte, è chiaro che giocare più di due (per esempio per effettuare un lungo percorso) ridurrà un po' alla volta il numero di quelle in mano, e quindi la "flessibilità" del proprio gioco. Conviene quindi prima di tutto assicurarsi almeno un paio di carte "trasporto" ed altrettante nazioni confinanti, e poi procedere con la posa.

A stylized map of Europe with country codes in circles connected by lines, representing a network. The map is decorated with various icons like a boat, a bear, a cow, and a camel. A central label '250 KM/H' is present.

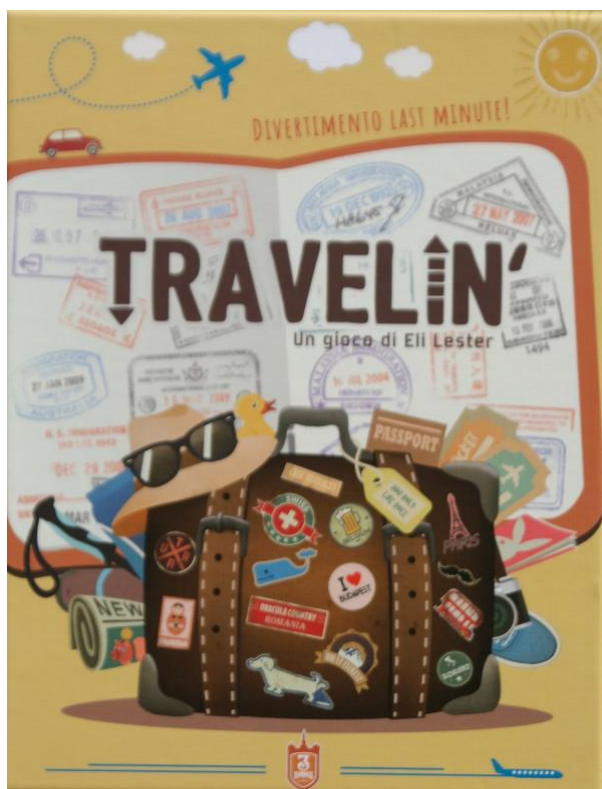
La cartina all'interno di ogni "Passaporto".

Leggete bene le azioni possibili su ognuna delle carte in vostro possesso perché spesso qualcuna di esse potrebbe essere “combinata” con un’altra, se giocate in una sequenza ben precisa: quindi cercate di “pazientare” un po’ in attesa di procurarvi la carta necessaria prima di effettuare la “combo”.

La “pazienza” deve comunque essere la virtù di tutti perché, come in quasi tutti i giochi di carte di questo tipo, la sorte potrebbe essere davvero avversa per alcuni turni, costringendovi in seguito ad arrancare per recuperare lo svantaggio. Fortunatamente il gioco è corto e c’è sempre tempo per la rivincita.

Commento finale

Travelin’ è uno di quei giochi classificabili come “puro svago”, per divertirsi un po’ in famiglia o con gli amici, prendendo per i fondelli chi si becca un colpo storto e cercando ovviamente la rivincita, per vendicarsi anche a costo di non fare più attenzione al gioco vero e proprio.



La scatola di Travelin’

La fortuna ha un impatto piuttosto importante e quindi bisogna esserne consci fin dall'inizio: se amate i giochi dove occorre programmare bene tutte le mosse e dove ad ogni azione condotta a buon fine corrisponde il vantaggio cercato, beh, allora **Travelin’** non fa per voi.

Però quel “bidet” come caratteristica tipica dell’Italia proprio non ci va giù! Ma sono mai venuti nel nostro meraviglioso Paese?

"Si ringrazia la ditta [3 EMME GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"