

TACHITE AL TRAM

Costruiamo una linea tramviaria per trasportare il maggior numero di passeggeri.



Introduzione

Tàchite al Tram (attaccati al Tram) è dedicato alla “Tramvia di Opicina”, una linea di circa 5 km che collega il centro della città di Trieste (3 m sul livello del mare) alla frazione Villa Opicina, situata sull’altopiano del Carso a 330 metri di altezza.

Questa tramvia è unica in tutto il mondo perché presenta un tratto a forte pendenza che il tram da solo non potrebbe mai superare, quindi viene aiutato da uno speciale “Carro/Scudo” (trainato da una funicolare) che spinge la vettura in salita e la frena in discesa.

Un piccolo capolavoro dell’ingegneria italiana diventata ormai una vera e propria attrazione turistica, anche se ogni tanto deve andare in manutenzione perché, come dicono i Triestini (cito dal libretto delle regole) “*el Tran de Opicina xe nato disgrazià*”.



Foto 1 – Il Tram sulla salita verso Opicina: sullo sfondo la città di Trieste e il Mare Adriatico.

L'autore Diego Manna ha dedicato [Tàchite al Tram](#) proprio a questa linea e ne ha fatto un gioco per 2-4 partecipanti (da 8 anni in su), edito da [Edizioni White Cocal Press](#).

L'idea di posare delle tessere con vari tipi di binari ovviamente non è nuova, ma lo è quella di andare a prendere dei passeggeri alle varie fermate e farli sedere sulle panche del tram secondo regole ben precise: il tutto "condito" da qualche imprevisto e da possibili miglioramenti del tram stesso.

Andiamo dunque a vedere come funziona, premettendo che, dopo aver chiesto qualche chiarimento all'autore, gli abbiamo anche proposto qualche "variante" (testata con i nostri gruppi) per rendere il gioco più breve, ridurre un po' l'alea e consentire partite più tattiche, anche se aumentano un po' la sua complessità.

Troverete le risposte dell'autore e le nostre proposte alla fine di questa recensione.

Unboxing



Foto 2 – I componenti.

Come mostra la foto qui sopra, la scatola di **Tachite al Tram** contiene un tabellone rettangolare con una griglia di 7x14 caselle quadrate, quattro plance “Frenador” per i giocatori, un mazzo di 36 carte “Disgrazia” (63x88 mm), quattro segnalini di plastica a forma di tram (in quattro colori), 12 gettoni (3 per colore), un dado “D6” e due fustelle con le tessere per i binari e i passeggeri (in quattro colori) da staccare delicatamente, aiutandovi con un cutter per maggiore sicurezza.

I materiali sono di buona fattura, ma le carte sono un pochino “leggere”: fortunatamente si usano abbastanza raramente e comunque vengono soltanto girate per leggerne il testo, quindi i rischi che si possano danneggiare sono davvero minimi.

Il regolamento è chiaro, pieno di illustrazioni ed esempi, così abbiamo avuto soltanto un paio di dubbi sulla casella centrale dell’officina e sul come sostituire le tessere già posate con altre nuove: l’autore ci ha chiarito tutto in poche ore.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Il tavolo pronto per una partita a quattro.

Ogni giocatore di **Tàchite al Tram** riceve una plancia personale, tre gettoni, un tram del colore preferito, una tessera “destinazione” e tre tessere “binario” da pescare in un mucchietto coperto (che se noi abbiamo usato quasi sempre un sacchetto di stoffa). I tram vanno posizionati alle due estremità del tabellone, nei capolinea di “Piazza Oberdan” (a Trieste) e “Opicina”: le regole indicano “dove” in base al numero dei partecipanti.

Le tessere “Passeggero” vengono mescolate a loro volta e messe, coperte, in piccole pile sul tabellone nelle 6 caselle “fermata del tram”, girando la prima di ogni pila per mostrarne il colore.

Si lancia il dado per vedere chi comincia e con il classico “dleng dleng” i nostri tram possono iniziare il servizio.

Il Gioco



Foto 4 – La plancia “Frenador” per i giocatori.

La plancia personale rappresenta sia l'interno del tram, con sei posti a sedere (le caselle rosse a sinistra nella foto), sia i possibili “Futiz” (che in dialetto triestino significa “imbroglio”), ovvero i miglioramenti che si potranno fare al proprio mezzo andando in “Officina”.

I due tracciati in basso servono ad annotare eventuali danni (i tre cerchietti su fondo azzurro in basso a sinistra) ed i Punti Vittoria (i dodici cerchietti rossi in basso a destra).

I gettoni che vedete servono a marcare danni, futiz e PV.

Stabilito l'ordine di turno, ognuno ha a disposizione le seguenti azioni:

(1) – costruire (o modificare cambiando la tessera con un'altra) un tratto di percorso;

- (2) – muovere il tram lanciando il dado “D6”;
- (3) – far salire un passeggero (se si trova su una casella “fermata”);
- (4) – far scendere tutti i passeggeri (solo quando si arriva al “capolinea”).



Foto 5 – Come si presenta il tabellone durante una partita.

Le regole di **Tàchite al Tram** per la costruzione dei binari sono semplici, con la sola restrizione che nessun tratto di binario può finire contro una casella “proibita” (alberi, rocce, esterno del tabellone, officina, ecc.). È invece decisamente diverso dal solito il sistema di sostituzione delle tessere: le regole dicono infatti che il percorso **NON DEVE RIMANERE INVARIATO**.

Questo significa che non è obbligatorio mantenere tutte le connessioni esistenti (come succede nella maggior parte dei giochi simili) ma si possono ostacolare gli avversari cambiando il percorso davanti al loro tram. Non è possibile però sostituire una tessera appena posata dal giocatore precedente.

I tram vengono mossi utilizzando il dado “D6” in dotazione e muovendo il vostro mezzo (sempre nella stessa direzione) di tante tessere quant’è il numero uscito, ma prima di lanciare il dado è bene che controlliate quante sono le caselle a disposizione perché l’esito potrebbe essere rischioso:

- (a) – potreste infatti fare un numero più alto delle caselle costruite e in tal caso subirete un danno (spostate il gettone sulla prima casella libera del tracciato dei danni);
- (b) – oppure potreste arrivare esattamente nella casella di un avversario, ed allora **ENTRAMBI** i tram subirebbero un danno.



Foto 6 – I passeggeri da far salire e portare al capolinea.

In **Tachite al Tram**, quando un mezzo arriva o supera una casella “fermata” (sono colorate di giallo sul tabellone) può fermarsi a raccogliere il passeggero scoperto che si trova sopra la pila. La Foto 6 ci mostra tutti i passeggeri del gioco e, come vedete, essi sono caratterizzati da un colore (giallo, blu, verde e rosso) e dalla presenza (o meno) di alcuni numeri.

Il colore serve a limitare il numero di passeggeri che è possibile caricare: ogni tram infatti può caricare al massimo 2 passeggeri dello stesso colore e può ospitare un massimo di due colori diversi, quindi bisogna tener conto di queste restrizioni prima di decidere dove indirizzarsi.

I numeri si utilizzano invece per scoprire le carte “Disgrazia”: se infatti un giocatore raccoglie un passeggero che ha stampato un numero uguale a quello dei partecipanti deve girare una carta e seguirne le istruzioni.

Per esempio, giocando in quattro si scopre la carta solo raccogliendo i passeggeri che hanno il numero “4”, e così di seguito.



Foto 7 – Esempio di carte “Disgrazia”.

Leggendo il testo delle carte nell’esempio della foto qui sopra scopriamo che la prima in alto a sinistra elimina l’eventuale “bonus” (Futiz) acquisito da tutti i tram; la prima in basso a sinistra fa invertire l’ordine del turno; la terza in alto fa prendere un danno a tutti i tram, esclusi quelli con il “Futiz Bulot”; ecc.

Al centro del tabellone di **Tàchite al Tram** c’è una casella chiamata OFFICINA che ha un duplice scopo:

- (a) può sanare i danni subiti dal tram (uno a turno);
- (b) permette di acquisire un “Futiz” da scegliere fra i quattro stampati sulla plancia “Frenador”, che sono:
 - Cocolo (simpatico): si possono caricare liberamente passeggeri di vari colori;
 - Sbonfo (panzone): si possono caricare sei passeggeri (anziché solo quattro);
 - Zelante: aggiunge sempre una casella al movimento del tram;

- Buloto (bullo): il tram non subisce più danni “fisici”, neppure dalle disgrazie (a meno che il testo della carta non dica diversamente).

Da notare che se un tram subisce il TERZO danno perde automaticamente tutti i passeggeri ed il bonus: inoltre deve essere spostato in officina per essere riparato (con le solite modalità).

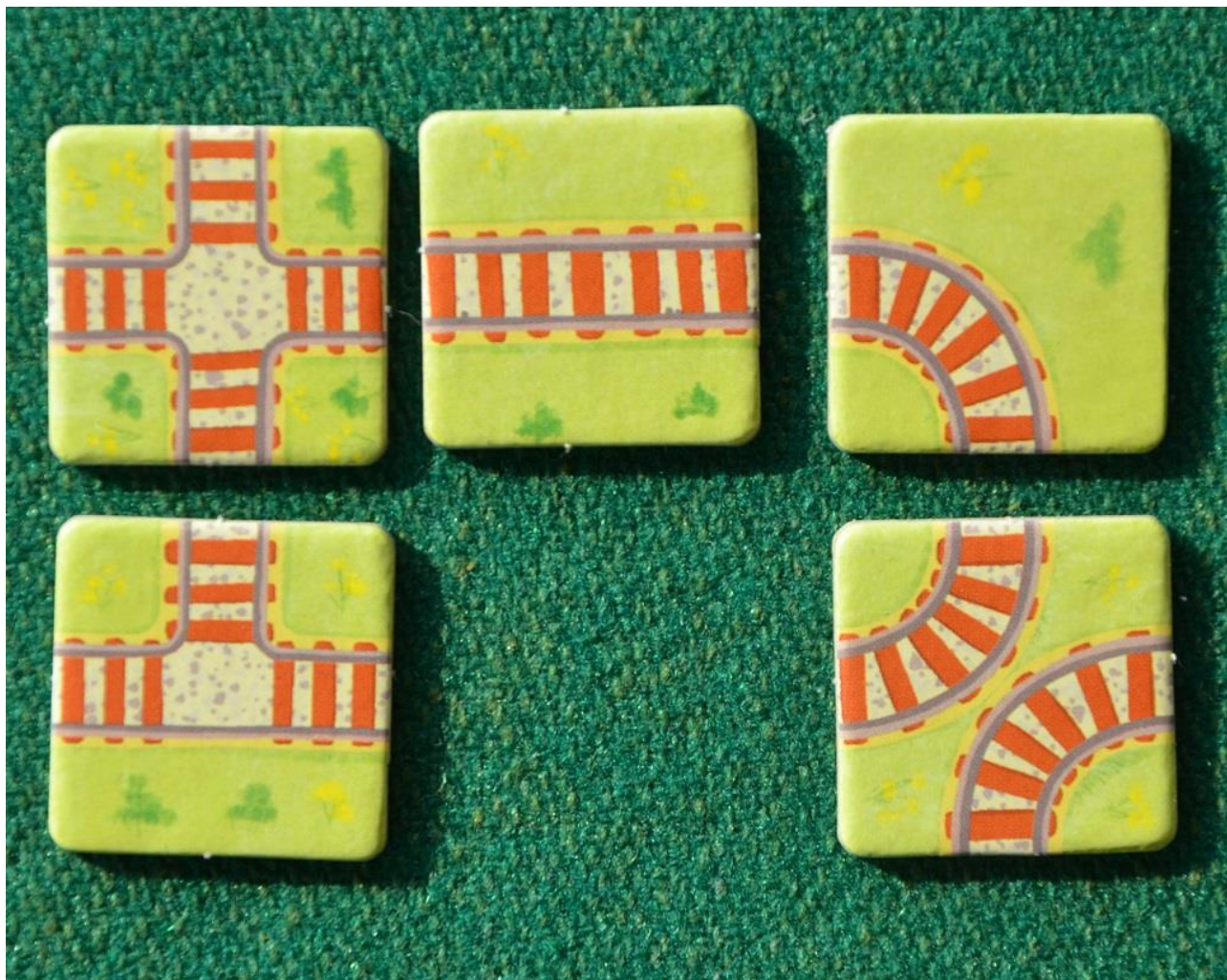


Foto 8 - i 5 tipi di tessere “Binario” disponibili: la doppia curva è la più “maligna”, soprattutto quando viene usata per sostituire un bel rettilineo prima del capolinea!

Una volta arrivati al capolinea (i giocatori hanno un’apposita tessera che indica dove devono far arrivare il proprio tram, ma durante il viaggio possono scegliere il percorso che vogliono e tornare anche parzialmente all’indietro per caricare) tutti i passeggeri scendono dal tram e ognuno di essi assegna 1 PV al tramviere. Poi si inverte la tessera “Destinazione” (per indicare il nuovo capolinea da raggiungere) e si riparte. Il primo giocatore ad arrivare a 12 punti vince la partita.

Qualche considerazione e suggerimento

È quasi ovvio che la prima cosa da fare in una partita di **Tàchite al Tram** sarebbe caricare quattro passeggeri (due per colore) e correre verso il capolinea per fare PV: il condizionale però è d’obbligo perché non sempre è possibile avere a disposizione due tessere dello stesso colore, se non magari perdendo un sacco di tempo per attraversare il tabellone. Inoltre un avversario potrebbe arrivare prima e portar via il passeggero che avevamo programmato di raccogliere.

Ne consegue che i primissimi minuti della partita dovranno essere dedicati ad un esame dei passeggeri (e dei loro colori) nelle sei fermate e alle possibilità di raccogliervi in base alla vostra posizione nel turno.

Non dimenticate che alcune tessere passeggero vi obbligano a prendere anche una carta “Disgrazia” e che gli effetti negativi nella maggior parte dei casi si applicano a tutti i giocatori: evitatele se potete, finché siete in vantaggio, ma sfruttatele al massimo se vi trovate in difficoltà, sperando di trovare qualche carta che danneggi gli altri...



Foto 9 – Il tabellone verso la fine di una partita, con i tram che possono andare avanti e indietro fra i due capolinea lungo percorsi quasi totalmente definitivi.

Il primo “percorso” della partita è naturalmente il più impegnativo perché bisogna costruire la quasi totalità della rete di binari, ma una volta terminata questa fase il gioco si velocizza molto ed i tram vanno avanti e indietro fra i due capolinea cercando di raccogliere i passeggeri il più in fretta possibile: tenete a mente questa cosa quando posate un nuovo binario perché potreste danneggiarvi da soli.

Le regole di **Tàchite al Tram** permettono di modificare un tracciato (inserendo una nuova tessera al posto della vecchia e “modificando” il percorso precedente) e sono state create per seminare zizzania fra i giocatori: immaginate un tram a tutta velocità che in quel turno potrebbe arrivare al capolinea e che si ritrova invece una deviazione inaspettata, creata ad arte da un suo avversario.



Foto 10 – La scatola del gioco.

Se il vostro tram riceve il secondo danno correte in Officina e riparatelo: approfittate poi della sosta per ottenere un “bonus” (nelle nostre partite il più gettonato è stato lo “Zelante” perché aggiunge un punto al movimento) anche se la sua acquisizione vi costerà un turno extra di sosta, perché si tratta comunque di tempo ben speso.

Non dimenticate la regola che permette di avere passeggeri di due soli colori sul tram e due tessere al massimo per ogni colore: molte volte essa viene dimenticata e i giocatori si danno da fare per raggiungere una fermata e scoprire che hanno perso tempo perché il passeggero non può salire. Quando non ci sono i passeggeri giusti nelle vicinanze meglio allora correre al capolinea, scaricare (segnando i punti) e ripartire col tram vuoto e la possibilità di caricare chiunque.

Commento finale

Tàchite al Tram è soprattutto un gioco per famiglie, amici e giocatori occasionali che richiede poche spiegazioni e che si svolge secondo una logica subito chiara a tutti: poso i binari, sposto il tram e carico i passeggeri per portarli a fine linea. Su questa base però si innestano alcune regolette “maliziose” che sembrano da poco ma che in realtà costringono a pensare meglio le proprie mosse: le disgrazie e gli incidenti. Trovarsi a fine percorso con un tram danneggiato e vedersi venire addosso un avversario per costringerci a perdere tutto e a ripartire dall’Officina non è propriamente per... famiglie, ma rende il gioco più appetibile.

Durante i nostri test i giocatori più esperti hanno però notato due punti che riducono la loro voglia di rigiocare a **Tàchite al Tram**: la lunghezza delle partite standard a 12 punti infatti supera quasi sempre i 70-90 minuti e siccome le operazioni sul tabellone, dopo aver completato la posa dei binari, sono una vera e propria corsa, diventano abbastanza ripetitive, quindi quel tempo è considerato eccessivo. A questo si può rimediare riducendo a 8, per esempio, il numero dei passeggeri da portare a destinazione (anziché 12).

Il secondo punto riguarda l’influenza che la “Dea bendata” può avere sul gioco: il lancio del dado potrebbe favorire qualcuno e penalizzare gli altri (pensate per esempio ad un “1” quando siete a due caselle dalla fermata e un vostro avversario, col suo “6” vi supera e vi soffia il passeggero).

Inoltre le carte “Disgrazia” si applicano quasi sempre a tutti i giocatori e potrebbero essere importanti (alcune fanno eliminare dei passeggeri di un certo colore, altre penalizzano i tram, ecc.), anche se i giocatori più esperti hanno sfruttato queste disgrazie per cercare di ridurre lo svantaggio accumulato penalizzando gli avversari.

Utilizzando i commenti dei nostri amici (presi su più tavoli) abbiamo provato alcune varianti che tentano di ridurre i tempi di gioco (accelerando certe operazioni e rendendo più stabili i movimenti) e l’influenza della cattiva sorte: troverete qui sotto queste proposte subito dopo i “Chiarimenti” dell’autore.

"Si ringrazia la ditta [Edizioni White Cocal Press](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"

CHIARIMENTI PER “TACHITE AL TRAM”

(Risposte dell’autore Diego Manna)

A - Si può costruire sulla casella con la scritta "Officina"? Se non è possibile si può indirizzare un ramo di ferrovia verso quella casella o è proibito? Siccome su tre lati c'è il "verde erba" noi abbiamo deciso che non si può costruire ma nelle tre caselle adiacenti si possono posare tessere con un "ramo" verso la scritta. Correggimi se abbiamo sbagliato.

Risposta: sulla casella con scritto officina (D9) non si può costruire. Non si può però nemmeno indirizzare binari verso quella casella, perché si schianterebbero contro il muro dell'officina. Sempre nella eventuale ristampa, aggiungeremo qualche roccia/albero in modo che sia più chiaro.

B - Se sostituisco una tessera "binario" già in campo devo rispettare le vecchie connessioni? (per esempio togliere un "dritto" e mettere un "T", oppure togliere un "T" e mettere un incrocio, ecc.). Le regole dicono *"nella sostituzione il percorso non può rimanere invariato"* e questo è chiaro, ma non ho trovato qualcosa che dica che tutti i raccordi esistenti devono essere rispettati. Noi abbiamo fatto così... giusto o errato?

Risposta: alla sostituzione non serve mantenere le vecchie connessioni. Questo fa in modo che la sostituzione con la tessera con la doppia curva sia particolarmente cattiva, perché può bloccare l'avanzata trionfale di un tram verso il capolinea.

Questo è anche il motivo per cui è stato inserito l'obbligo di modificare il percorso in caso di sostituzione: un giocatore particolarmente killer avrebbe potuto bloccare a ogni turno il giocatore successivo sostituendo sempre quel binario al solo scopo di rendere quella tessera non modificabile dal giocatore dopo. Era un po' troppo frustrante.

Per chiarire questo dubbio cambierò nel regolamento l'immagine che illustra la sostituzione dei binari mettendoci una doppia curva.



Foto 11 - Plancia dei giocatori in partita.

VARIANTE PER “TACHITE AL TRAM”

PROPOSTA DA BALENA LUDENS

Le modifiche alle regole di base del gioco che troverete qui di seguito sono il frutto di proposte e discussioni fatte dai giocatori (dopo le partite test necessarie per scrivere la recensione) che ho poi sintetizzato, rielaborato e completato con lo scopo di dare a **Tachite al Tram** un po' più di flessibilità e un po' meno “alea” quando i partecipanti sono persone già “scafate” e cercano quindi un gioco più competitivo. Sarebbero graditi i vostri commenti.

(1) – Per prima cosa serve un dado “D4” per giocatore (ma anche i dadi D6 normali vanno benissimo) oppure quattro set di carte da gioco numerate da 1 a 4. Verranno usati per visualizzare la velocità dei tram.

(2) - Prima di piazzare i passeggeri nelle diverse fermate del tabellone ogni giocatore ne prende uno a caso (coperto) per piazzarlo (sempre coperto, ma dopo averlo guardato) sulla plancia "frenador".

(3) - Il movimento viene eseguito utilizzando i dadi “D4” o le carte: la partenza dal capolinea si può fare usando un "1" o un "2" a scelta del giocatore (soprattutto per evitare incidenti al primo turno). Nei turni successivi si potrà aumentare o ridurre di un punto la velocità del tram fino ad arrivare ad una velocità massima di 4 caselle.

(4) - Alle fermate (o in Officina) bisogna arrivare con velocità "1" (e non succede nulla) o "2" (pescando carte “Disgrazia”). Chi ha la migliorioria “Tram Zelante” quando arriva alla fermata non utilizza il +1. Alla prima fermata si dovrà scoprire la tessera ricevuta all'inizio e decidere se fare scendere quel passeggero (scambiandolo con l'altro in attesa) o tenerlo, facendo salire quello scoperto sulla pila. Ad ogni fermata successiva si potrà sempre far scendere un passeggero, scambiandolo con quello in attesa, o imbarcarne uno nuovo (rispettando le regole sui colori). Dalle fermate si riparte sempre con la velocità "1" (ed è facoltativo fare "dleng dleng" per annunciare la partenza).

(5) – Prima di iniziare la partita, e in alternativa alla pesca di carte “Disgrazia”, quando si arriva su una fermata (o in Officina), i giocatori potrebbero decidere di assegnare “1 Danno” ai tram che arrivano a “velocità 2”. Il gioco allora diventa più tattico e durerà una decina di minuti in più.

(6) - Quando arriva una... disgrazia il giocatore pesca due carte, ne sceglie una che declama ad alta voce (e tutti devono rispettare quanto indicato) e rimette la seconda SOTTO al mazzo. Con questa variante molti giocatori un po' in difficoltà cercheranno apposta di prendere danni (arrivando regolarmente a “velocità 2” sulle fermate) per cercare di danneggiare gli altri.

(7) - Al capolinea si può arrivare con qualsiasi velocità e senza nessuna penalità.

(8) - Le partite possono finire con 8-10-12 passeggeri portati a destinazione (da decidere prima di iniziare) per partite che durano rispettivamente 35-45-60 minuti circa.

(9) – La sostituzione delle tessere sul percorso è libera (rispettando le altre regole di base e leggendo i chiarimenti dell'autore riportati più sopra) ma nessun “ramo” ferroviario può essere diretto sulle caselle vietate o sui bordi esterni del tabellone.