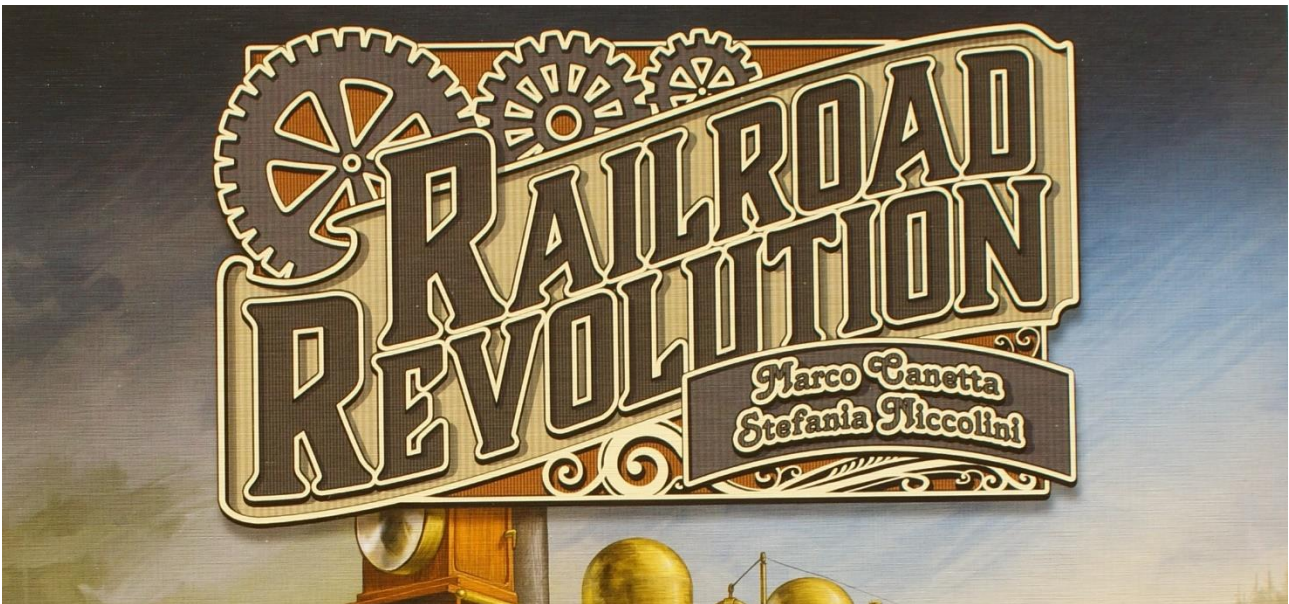


RAILROAD REVOLUTION

Da Washington a Los Angeles: ma arriverà prima il treno o il telegrafo?



Introduzione

È ormai fuori dubbio che le ferrovie costituiscano un'attrazione particolare per i giocatori, tant'è vero che esistono decine di giochi dedicati ai treni: essi utilizzano le meccaniche più disparate e spesso sono seguiti da espansioni, varianti, ecc.

Quindi è sempre con una certa curiosità che viene accolto un nuovo gioco sull'argomento, e naturalmente ci si augura che non si tratti di un clone dei vari 1830, Ticket to Ride, Age of Steam, ecc.

Fortunatamente Railroad Revolution è un titolo che porta qualcosa di nuovo ed è ancora più gradito perché è stato ideato di due autori italiani: Marco Cannaletta e Stefania Niccolini (African Park, The Doge Ship, Rhein:River Trade e ZhanGuo).

Unboxing



I Componenti.

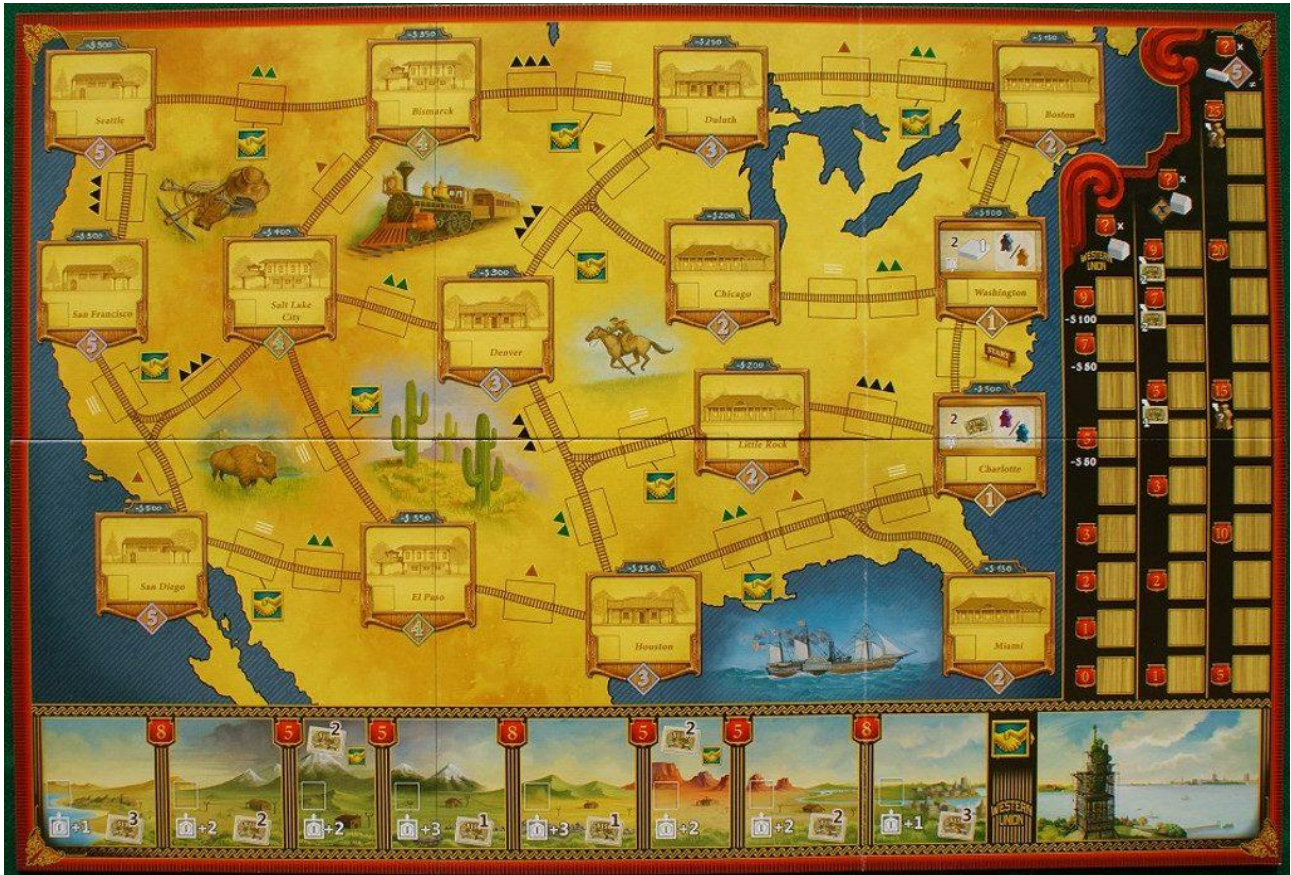
All'apertura della "classica" scatola quadrata di Railroad Revolution scopriamo un tabellone che ci mostra ancora una volta il territorio degli Stati Uniti con evidenziate 15 grandi città unite da una serie di collegamenti: fra gli altri componenti contiamo quattro plance per i giocatori, circa duecento tessere da sfustellare ed altrettanti segnalini di legno colorato.

I materiali sono tutti di buona fattura, resistenti e perfettamente adatti all'uso che se ne deve fare e l'ergonomia del gioco è ottimale.

Per facilitare il set-up consigliamo come sempre di dividere i componenti "per tipo" e di raccogliarli in altrettante bustine pronte all'uso.

Preparazione (Set-Up)

La preparazione di Railroad Revolution è un pochino più elaborata dello standard, ma non presenta particolari difficoltà. Si tratta in effetti di aprire il tabellone e di completarlo con i diversi tipi di tessere.



Il Tabellone.

Per prima cosa si distribuiscono casualmente 13 tessere "città" negli spazi previsti sul tabellone (Washington e Charlotte, le ultime due città, sono già prestampate e non variano mai); poi si posano le 6 tessere del Telegrafo negli appositi spazi sotto alla mappa; infine si prepara il mazzo dei "contratti" e lo si posiziona in basso, a destra del telegrafo.

Tutti gli altri componenti devono essere sistemati al fianco del tabellone, pronti per essere prelevati ed utilizzati. I giocatori prendono ognuno un set di segnalini colorati (casette, binari e marcatori per i tre tracciati del progresso) ed una plancia dello stesso colore da riempire come si vede nella foto sottostante.



La plancia personale.

Tutti ricevono infine una tessera obiettivo A1, un obiettivo A2, una tessera treno (quella con l'azione "promuovi due lavoratori"), 600 dollari, 3 certificati azionari del telegrafo e quattro lavoratori di legno bianco (uguali per tutti). A questo punto i giocatori pongono i loro tre segnalini quadrati sulla casella iniziale di ognuno dei tracciati del progresso e ... tutti in carrozza, si parte !

Il Gioco

Al fischio iniziale delle locomotive di Railroad Revolution si sorteggia l'ordine del turno e poi, in ordine inverso, tutti scelgono una delle quattro tessere bonus per il "set-up" ed il lavoratore "colorato" a lei abbinato (casualmente) prima di iniziare. Così, per esempio, se l'abbinamento è quello che si vede nella foto sottostante il giocatore che sceglie la prima tessera in alto a sinistra ha diritto a posare gratuitamente un tratto di binario sulla mappa e colleziona il lavoratore blu.



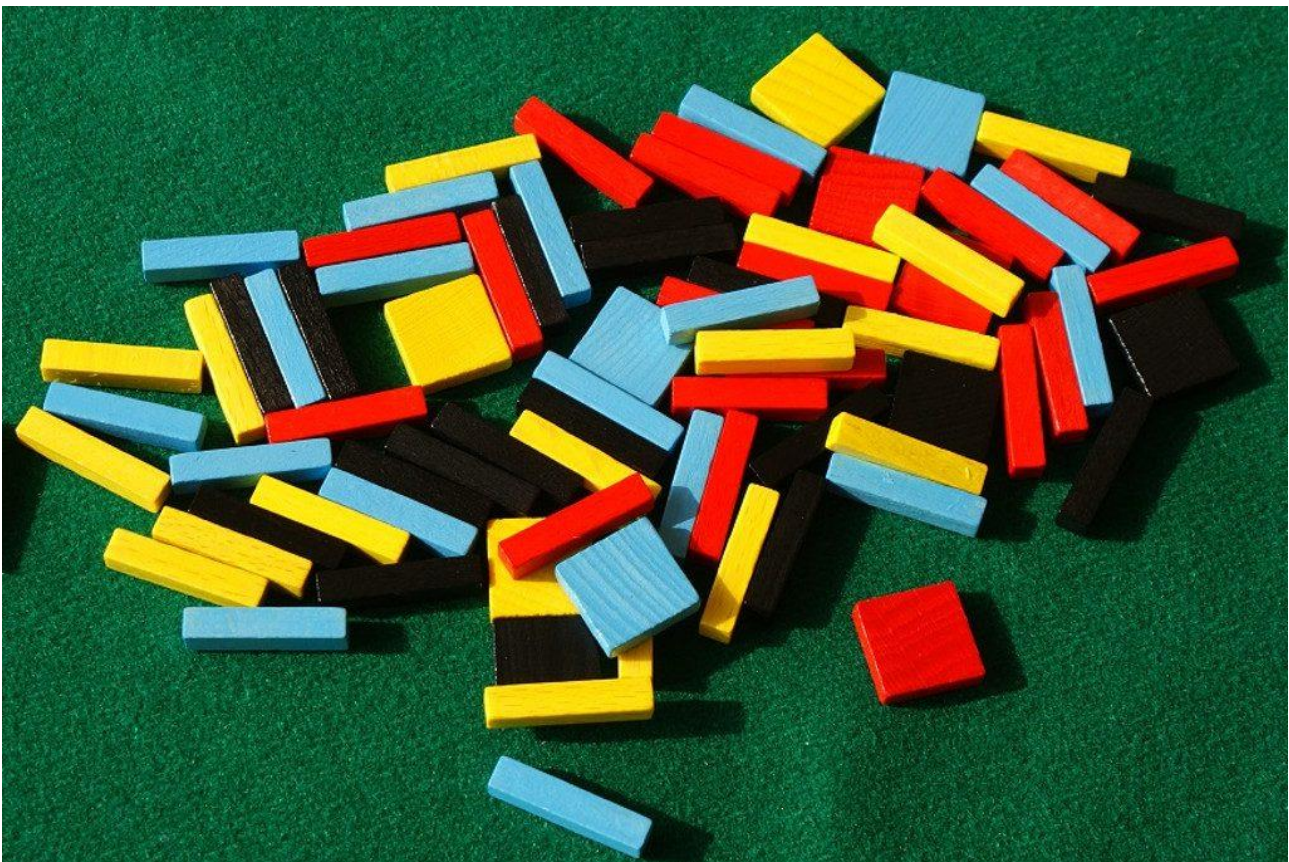
Le tessere bonus al set-up.

Successivamente i giocatori, a turno, effettuano una sequenza di gioco sempre uguale:

- Scegliere uno dei lavoratori dalla propria riserva (che all'inizio della partita conterrà ovviamente solo 4 bianchi e 1 colorato);
- Piazzare il lavoratore scelto in una delle quattro aree "Azione" della propria plancia;
- Eseguire (obbligatoriamente) l'azione indicata dall'area scelta;
- Eseguire (eventualmente) l'azione secondaria consentita in quella zona.

L'ordine con cui possono essere messi in pratica i vari effetti di un'azione sono decisi dal giocatore: così, ad esempio, se per un'azione servono dei certificati che ancora non si posseggono, ma uno degli effetti sarebbe proprio quello di avere nuovi certificati il giocatore può prima prendere questi ultimi e poi pagare l'azione.

La prima area della plancia dei giocatori (STATION) permette di costruire una "stazione" in una delle città già collegate da uno o più binari del proprio colore. Il costo di costruzione è indicato direttamente sulla casella della città e va pagato in dollari. Ogni tessera "città" è divisa in due parti: a sinistra è indicato il bonus da assegnare al primo giocatore a piazzare lì una stazione (prendere una tessera locomotiva, acquistare nuovi lavoratori, avanzare sui tracciati del progresso, ecc.); a destra è invece indicato il bonus che spetta a tutti coloro (incluso il primo) che costruiranno una stazione in quella città (in palio ci sono sempre avanzamenti sui tracciati del progresso o lavoratori colorati). Usando un lavoratore colorato è possibile avere dei bonus extra: attivare una locomotiva (col lavoratore viola), usare il bonus del primo arrivato (grigio); costruire gratis la stazione di quella città (arancione) o prendere una seconda volta il bonus pagando un certo costo (verde).



I binari ed i marcatori del progresso.

La seconda area (RAILROAD) serve a "costruire le linee ferroviarie": il giocatore prende due "binari" dalla sua plancia (i materiali si prelevano sempre da sinistra verso destra) e, al costo di 400

\$, li piazza sulla mappa collegandosi ad un tratto di ferrovia già esistente del suo colore (tutti i giocatori partono con un binario che unisce Washington a Charlotte). Se il tragitto scelto contiene dei triangolini colorati (montagne o terreno difficile) il giocatore deve pagare 100 \$ extra per ogni triangolo coperto. Usando un lavoratore viola si può comprare una tessera treno (al costo di 300 \$), con il grigio si ricevono 2 certificati azionari, con l'arancione si pagano solo 300 \$ per piazzare i binari e 50\$ per ogni triangolo, con il verde si può piazzare un terzo binario pagando solo il costo dei triangoli.



Il Telegrafo.

La terza area (TELEGRAPH) viene usata per investire sulla "Compagnia del Telegrafo". Chi sceglie questa azione può scartare uno dei suoi lavoratori (ma è vietato scendere al di sotto di quattro, quindi prima di fare questa mossa è bene riflettere sulle conseguenze) e piazzare uno dei suoi "uffici postali" (le cassette di legno del suo colore) in una delle otto possibili caselle del telegrafo, sei delle quali consentono un bonus speciale, indicato sulle tessere piazzate aleatoriamente ad inizio partita e consistente in: far salire i marcatori sui tracciati del Progresso, mettere un binario gratis, incassare 600 \$, ecc. Se un giocatore non può o non vuole scartare un lavoratore può soltanto mettere nella casella un ufficio postale ma non riceve il bonus speciale. I giocatori ricevono anche un certo numero di Certificati della compagnia del telegrafo mentre solo il primo a piazzare in una casella riceverà qualche certificato extra. Le ultime due caselle invece, oltre a dare i soliti certificati, consentono di risolvere il Contratto attualmente esposto (vedremo come fra un attimo). Usando un lavoratore viola è possibile cambiare "colore" ad uno dei propri lavoratori, con il grigio si riceve il bonus del "primo arrivato" anche quando si arriva più tardi, con l'arancione si incassano 100 \$ per ogni certificato nella propria riserva, mentre con il verde si può ricevere un'altra volta il bonus della tessera pagando 400 \$. Da notare che fra le caselle del telegrafo sono inseriti degli scudetti rossi con un numero ("5" o "8"): se a fine partita i giocatori hanno degli "uffici" in caselle adiacenti incasseranno 5 o 8 PV per ogni scudetto intermedio.



Partita in corso.

La quarta ed ultima area (TRADE) è quella del "commercio" e si utilizza per fare soldi, soprattutto quando si è un po' in difficoltà. Basta scartare il binario (o la casetta) più a sinistra sulla propria plancia per incassare i soldi indicati in quella colonna (da un minimo di 400 \$ ad un massimo di 1000 \$). Inoltre è possibile attivare una locomotiva (ribaltando la tessera relativa, come vedremo poco più avanti). Con un lavoratore viola si può avanzare di 3 caselle sui tracciati Progresso, con il grigio si può soddisfare un Contratto e ricevere anche 1 Certificato del Telegrafo, con l'arancione si incassano 100 \$ per ogni tessera locomotiva della propria riserva e con il verde si può fare un'altra attivazione di locomotiva.



Le tessere Locomotiva.

Tutte le tessere "locomotiva" hanno due facce, come si vede dalla foto qui sopra: la prima è quella attiva e consente di ottenere il bonus indicato, mentre la seconda significa che la tessera è provvisoriamente bloccata. Quando si esegue un'azione "locomotiva" si ribalta la relativa tessera: se essa è girata a faccia in su si rovescia sul lato "disattivata" incassando immediatamente il bonus indicato, se invece è a faccia in giù la si sblocca riportandola alla faccia attiva. E' anche possibile, usufruendo di due ribaltamenti (come accade per esempio nell'area Commerciale se si usa un lavoratore verde) incassare il bonus con la prima attivazione e riattivare immediatamente la tessera con la seconda.

I bonus offerti dalle locomotive, come si può vedere nella foto (che mostra le due facce delle quattro diverse tessere locomotiva), sono:

far salire di tre caselle i marcatori sui tracciati Progresso (tessera in alto a sinistra), scegliendo se usare il bonus in un solo tracciato oppure suddividerlo a piacere;

- piazzare un binario sulla mappa al costo di 100 \$ (in alto a destra);
- incassare immediatamente 600 \$ (in basso a sinistra);
- prendere 3 certificati del telegrafo (in basso a destra).

L'ultima locomotiva utilizzabile (e non indicata sulla foto) è quella ricevuta in dotazione all'inizio della partita e permette di "promuovere" 1 o 2 lavoratori per risolvere gli obiettivi, come vedremo più avanti. Da notare che a fine partita ogni tessera "Locomotiva" sul lato "attivo" regala 8 PV al suo possessore.



Le tessere Contratto.

Il signore con i baffoni che compare sulla tessera Contratto della foto qui sopra ci avverte che è ora di parlare di questa azione un po' più in dettaglio. Ogni volta che un binario viene posato sulla mappa in una tratta che include il simbolo del "contratto" (due mani che si stringono) o che un

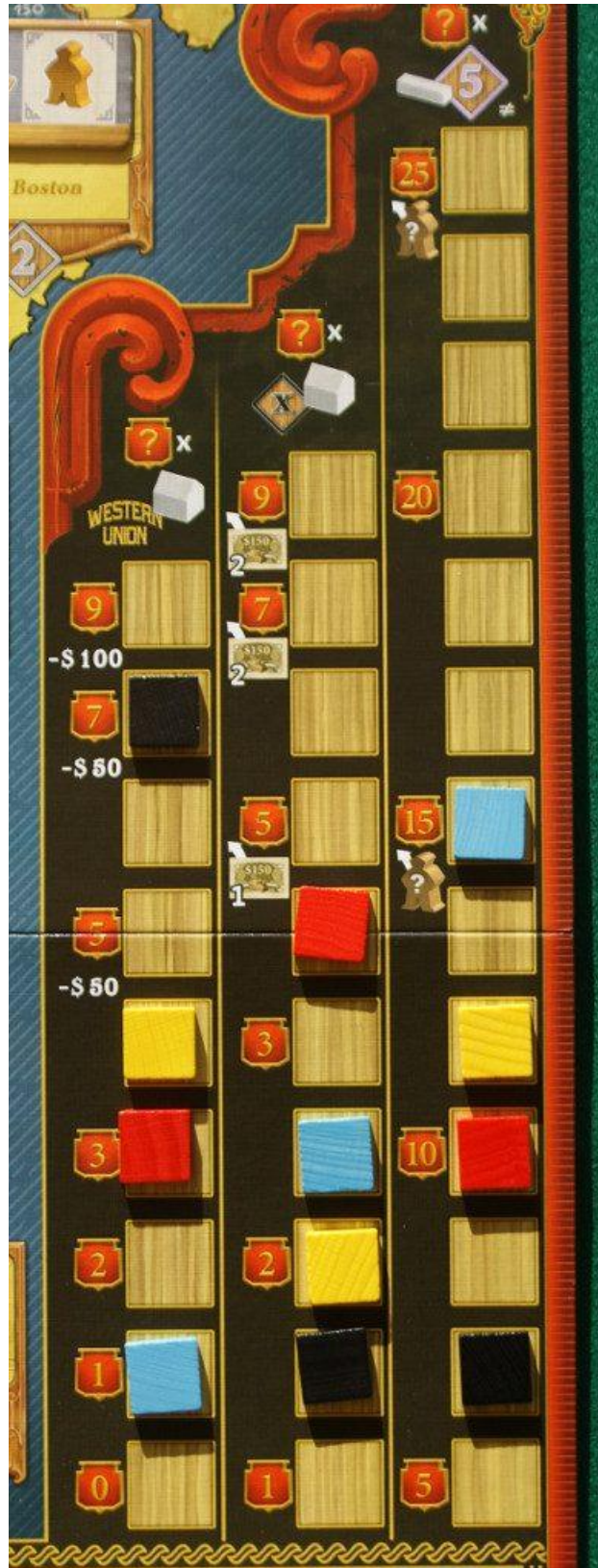
giocatore posa un ufficio del telegrafo su una casella con quello stesso simbolo il gioco si arresta per un attimo per permettere una fase contrattuale. Tutte le tessere, come si vede anche nella foto, hanno due aree ben distinte, ognuna con un suo costo (da 1 a 4 certificati del telegrafo) ed un suo bonus. Il giocatore che ha fatto scattare questa fase può utilizzare entrambi i bonus (se ha abbastanza certificati) mentre tutti gli altri possono sceglierne uno solo. Così nel nostro esempio il giocatore di fase potrebbe pagare 4 certificati ed ottenere sia l'acquisto di una nuova locomotiva per 200 \$ (azione in alto) che la posa gratuita di un ufficio del telegrafo in una casella di sua scelta.



Le tessere obiettivo.

Se ricordate, dicevamo che all'inizio della partita tutti i giocatori ricevono due tessere "obiettivo" (A1 e A2) che, in parte, saranno già servite a guidare le loro mosse nel corso dei primi turni. Ogni tessera riporta infatti un valore in PV e le condizioni per soddisfare l'obiettivo (ed ottenere quei punti): si tratta normalmente di posare un certo numero di binari e casette in tratte o stazioni ben determinate, oltre a "promuovere" uno o due lavoratori. Così, per esempio, la prima tessera in alto a sinistra nella foto richiede la promozione di un lavoratore "grigio" e la presenza di una stazione in una città dell'area "1" e dell'area "2": in cambio il giocatore otterrà 18 PV a fine partita. I numeri delle stazioni sono stampati anche sulla mappa in corrispondenza delle città ed hanno valore crescente man mano che ci si sposta verso Ovest, fino ad arrivare a "5" in corrispondenza di Seattle, San Francisco e San Diego, sulla costa del Pacifico. Ogni volta che un obiettivo viene raggiunto si

scartano i lavoratori richiesti e si gira a faccia in giù la tessera, poi si prende un nuovo "obiettivo" dalla pila con la lettera successiva: così, continuando il nostro esempio, dopo aver risolto e girato la tessera A1 il giocatore deve pescarne una dalla pila B; se avesse risolto un obiettivo "B" ne prenderebbe uno "C" e così via. È chiaro che più si avanza con gli obiettivi e più diventa difficile ottenerli, ma più sono anche i PV che si possono ottenere.



I tracciati del Progresso.

Tutta la programmazione fatta e le relative azioni svolte sul tabellone sono in funzione dell'avanzamento dei nostri marcatori sui tre tracciati del Progresso. A fine partita infatti il punteggio si calcola moltiplicando il valore raggiunto sui tracciati per il numero di cassette o binari piazzati. Così, dando sempre un'occhiata alla fotografia qui sopra, il tracciato più a sinistra fa moltiplicare per "0-9" PV ogni ufficio postale presente sulle caselle del telegrafo; il tracciato centrale regalerà da "0-9" PV per ogni casetta piazzata nelle stazioni sulla mappa ed il tracciato di destra darà da "5-10-15-20-25" PV per ognuna delle città sulla costa del Pacifico raggiunte con i propri binari. Per far salire i marcatori su questi tracciati si sfruttano soprattutto i Bonus della mappa, le locomotive di quel tipo e l'azione "commercio" fatta con i lavoratori viola

Quando un giocatore finisce la sua intera dotazione di binari e cassette inizia per tutti l'ultimo turno, poi si passa al conteggio, tenendo presente:

- i PV dei tre tracciati Progresso (calcolati come abbiamo appena visto);
- i PV delle tessere Obiettivo soddisfatte;
- 8 PV per ogni tessera locomotiva sul lato attivo;
- 5 o 8 PV per ogni coppia di uffici postali adiacenti nella zona del telegrafo.

Ovviamente chi otterrà il totale più alto sarà proclamato vincitore

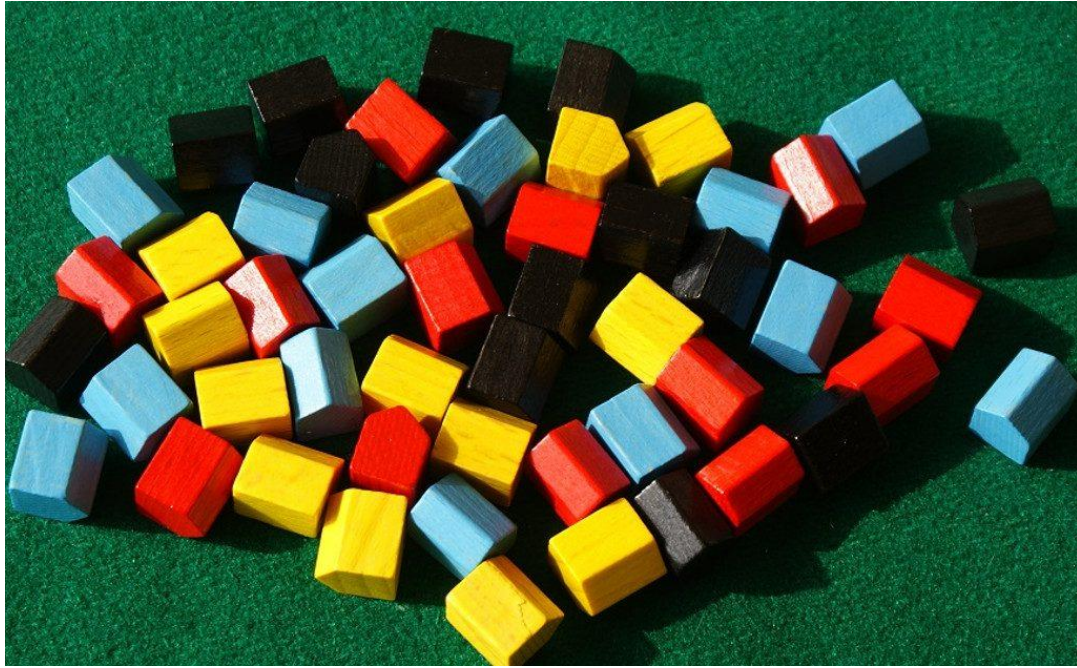
Bottom Line

Railroad Revolution non è un gioco troppo complesso: dopo qualche turno le regole vengono "digerite" e prima della fine il significato e l'uso delle icone saranno stati memorizzati da tutti, quindi si potrà ripartire con una partita vera e propria per provare a mettere in pratica le proprie strategie.

Una cosa però è chiara fin dall'inizio: non ci sono abbastanza cassette da riempire -sia stazioni che uffici postali- quindi i giocatori dovranno decidere fin dall'inizio, anche in base agli obiettivi che hanno ricevuto, se privilegiare la pista del telegrafo (che può accogliere fino ad 8 delle 12 cassette disponibili) oppure le città sulla mappa.

Naturalmente bisogna cercare di posare il maggior numero di cassette possibile, per sfruttare tutti i bonus delle caselle su cui vengono utilizzate ed i moltiplicatori del progresso.

La strategia del telegrafo, molto utilizzata soprattutto nelle prime partite, permette di far guadagnare da sola, se perseguita fino in fondo, un massimo di 116 PV ($9 \times 8 = 72$ PV dal tracciato del progresso e 44 per le adiacenze fra gli uffici) mentre la seconda, quella delle stazioni ferroviarie, garantisce a sua volta i 72 punti del tracciato del progresso, ma consente al giocatore di raggiungere più obiettivi (perché, come abbiamo visto, essi richiedono soprattutto la presenza di stazioni in certe città e di binari in alcune zone della mappa).



Le casette del gioco.

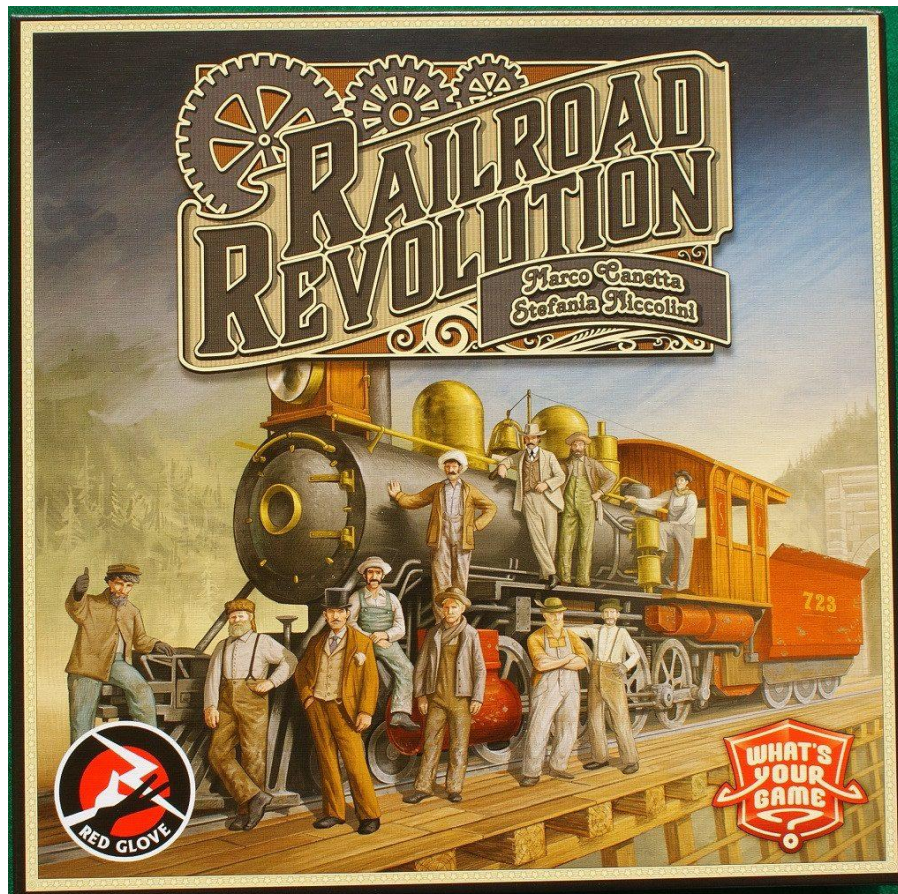
Naturalmente questa scelta iniziale condiziona abbastanza il gioco, perché nel primo caso si punta soprattutto ad accumulare certificati azionari e quindi a soddisfare vari Contratti, senza però dimenticare che servono anche parecchi lavoratori (in teoria infatti sei dovranno essere scartati per costruire gli uffici) mentre nel secondo si deve racimolare un buon malloppo da spendere per la costruzione di binari e stazioni (e quindi servono lavoratori arancioni ed azioni commercio) oltre a qualche lavoratore colorato per soddisfare gli obiettivi.

La cosa migliore è quindi partire con una delle due strategie, dopo aver esaminato a fondo gli obiettivi iniziali, ma restando vigili e pronti a cambiarla dopo pochi turni se l'evolversi della situazione lo dovesse consigliare.



I lavoratori.

Il terzo tracciato del progresso dipende soprattutto dai binari posati e, dal punto di vista "teorico", sembrerebbe il più facile da perseguire: basterebbe infatti posare due binari ogni 2-3 turni, usando gli altri per procurarsi i soldi necessari, in modo da arrivare in fretta sul Pacifico e, una volta collegate le tre città della costa Ovest, muovere velocemente il marcatore sulla pista per guadagnare ben 75 PV (25 per ogni città da "5"). Tuttavia questo tracciato è il più lungo dei tre e richiede non solo un certo impegno per effettuare azioni che facciano salire il marcatore, ma anche l'obbligo di scartare 2 lavoratori quando si dovranno superare due livelli "sbarramento".



La scatola del gioco.

In definitiva possiamo affermare che Railroad Revolution è un gioco divertente e necessita di alcune partite per essere esplorato a fondo.

La variabilità della posa iniziale delle tessere "città" e "telegrafo" permette inoltre di rinnovare il gioco ad ogni partita, pur spingendo i partecipanti a scegliere una delle due strategie di cui abbiamo parlato se si vogliono avere poi il tempo e la possibilità di far salire a fine pista i marcatori del progresso. La durata di una partita è ragionevole e la voglia di riprovarci piuttosto alta.

Si ringrazia la ditta [RED GLOVE](#) per avere messo a disposizione una copia di valutazione del gioco a sua disposizione.

- Titolo originale: RAILROAD REVOLUTION
- Tipo: Gioco di sviluppo e ottimizzazione risorse
- Editore: Red Glove e What's Your Game
- Giocatori: 2-4
- Età: 12+
- Durata: 60-90 minuti