

## RHEIN RIVER TRADE

**Il Reno in treno (ma anche in camion, chiatta e aereo)!**



### Introduzione

Colpo doppio quest'anno (2016) per la coppia Niccolini-Canetta: dopo l'uscita di [Railroad Revolution](#) eccoli di nuovo in campo con questo nuovo titolo tutto italiano, pubblicato sotto la bandiera di Stratelibri e distribuito da Giochi Uniti. Rhein River Trade ha come ambientazione l'area di territorio che accompagna il percorso del fiume Reno, nel Nord Europa.

Chi ha viaggiato in quella zona avrà senz'altro notato l'intenso traffico che quotidianamente passa sul grande canale artificiale che affianca il fiume: le chiuse, davvero maestose, accolgono e smistano le grandi chiatte che fanno la spola fra il porto di Basilea e le città francesi, tedesche e olandesi che il fiume incontra o lambisce lungo il suo percorso.

Il Reno è anche per un lungo tratto il confine naturale fra Francia e Germania e questo ha generato una serie di trasporti ferroviari ed autostradali "doppi", uno per ogni Paese, anch'essi sempre molto frequentati da camion, TIR e treni merci.

Il gioco prova a simulare questo traffico commerciale aggiungendovi anche il trasporto aereo per le destinazioni più lontane.

### Unboxing

Dalla scatola di Rhein River Trade estraiamo un tabellone lungo e stretto (400x800 mm) che mostra al centro il fiume Reno e, tutt'attorno, strade e ferrovie che collegano Basilea ad altre 11 città, la maggior parte delle quali sono tedesche, partendo da Strasburgo ed arrivando fino a Rotterdam e Londra.



Il tabellone.

Da sottolineare la bella ed efficiente grafica che caratterizza la mappa di gioco tuttavia, per dissipare ogni dubbio, a fianco di tutte le città sono stati evidenziati alcuni disegni caratteristici. I simboli sotto il nome di ogni città spiegano poi quali e quanti mezzi si possono per servirle, mentre una "scia" bianca (in alto, nella foto) indica il percorso aereo che collega Basilea a Francoforte, Dusseldorf e Londra.

Completano la confezione 14 schede dei mezzi di trasporto (in cartoncino), un mazzo di carte "ordini", una serie di dischetti per la "prenotazione" dei mezzi, alcuni segnalini di legno colorato (chiatte, treni ed aerei), due tessere camion per ogni giocatore, un sacchetto di dischetti di legno (per conteggiare il tempo) e una serie di cubetti colorati (a rappresentare i container da trasportare).



I componenti.

Lo scopo del gioco è quello di noleggiare a Basilea i vari mezzi di trasporto e caricarli con i propri container per effettuare dei viaggi redditizi. Per questo i giocatori ad inizio turno hanno la possibilità di acquisire dei contratti commerciali (le carte "ordini") che in pratica dettano la strategia da utilizzare a breve termine: su di essi sono infatti indicati sia le città di destinazione che i guadagni. Una volta arrivati nelle città obiettivo i mezzi di trasporto vengono scaricati e l'incasso è proporzionato sia alla merce consegnata (cioè al numero di container trasportati) che alla distanza percorsa.

Vince il giocatore che a fine partita avrà ottenuto il maggior guadagno, ottenuto pagando il trasporto delle merci ai costi più convenienti possibile ed ottenendo i benefici più alti nelle vendite, sempre però nel rispetto dei tempi di consegna.

### Preparazione (Set-Up)

Dopo avere aperto il tabellone i giocatori scelgono un colore e ritirano una scheda "Furgone", due tessere Camion, 15 cubetti "Container" e un dischetto che verrà posato sulla casella "20" dell'apposita pista dei "guadagni" e si userà per tener conto della disponibilità di "cassa".

Si predispongono poi le schede dei mezzi di trasporto "comuni": Aerei, Treni e Navi, il cui numero (e colore) dipende da quanti giocatori partecipano alla partita, Su queste schede vengono posati i gettoni "prenotazione" con il disegno di quel tipo di mezzo e lo stesso colore (ad esempio un gettone Aereo Bianco sulla scheda Aereo Bianco, ecc.).



I gettoni per prenotare il trasporto. Sulla destra i gettoni per segnalare i giocatori che superano i primi 100 PV.

Le tessere "Contafasi" e "Contaturni" sono posizionate nella casella iniziale dei rispettivi tracciati e le carte "Ordini" sono mescolate e messe a disposizione nell'apposita area sul tabellone. La partita ha una durata variabile in funzione del numero di partecipanti, da un minimo di 7 turni (in 5) fino ad un massimo di 10 (in 2 o 3).

## Il Gioco

All'inizio di ogni turno vengono scoperte tante carte "Ordini" quanti sono i giocatori, più due, e si posizionano a fianco del tabellone.



Le carte "Ordini". La prima in alto a sinistra, col numero 1 ha come destinazione Strasburgo, a poche decine di chilometri da Basilea, mentre l'ultima in basso a destra, col numero 14, indica Londra, raggiungibile solo via aereo.

Queste carte mostrano un numero, che corrisponde alla città dove le merci dovranno essere consegnate, tre possibili "combinazioni" di vendita, il tempo massimo a disposizione (in turni) per effettuare la consegna e una "penale" che il giocatore dovrà pagare se non soddisfa le condizioni di cui sopra. In ordine "inverso" alla quantità di denaro in cassa (partendo cioè da chi è più indietro sulla pista dei guadagni) i giocatori scelgono una carta e la posano davanti a loro mettendovi sopra dei gettoni "Tempo" in numero variabile da 2 a 6, come indicato sulla città obiettivo.



I gettoni per misurare il passaggio del "Tempo".

Ora i giocatori, sempre in ordine inverso rispetto alla loro posizione sul tabellone dei guadagni, possono caricare i container sui mezzi di trasporto che ritengono più adeguati per effettuare le consegne previste sui loro ordini. Ogni scheda mostra in alto il numero delle città che possono essere servite con quel mezzo e, a sinistra del disegno, la capacità di carico (indicata da caselle numerate).



Le schede dei mezzi di trasporto.

Sulla destra della scheda sono inoltre indicati, dall'alto al basso, la sua "iniziativa" (una stellina rossa con a fianco numero variabile da 2 a 9, ad indicare le "precedenze" nel turno), il costo per affittare quel mezzo (freccina rossa e numero variabile da 1 a 12), il numero di caselle che il mezzo può percorrere in ogni turno (da 2 a 9) e quanti scali può eseguire (1 o 2 rombi gialli).

Da notare che i mezzi "bianchi" sono i più costosi, ma anche i primi a partire (dato che hanno i numeri di iniziativa più bassi) ed i più veloci, anche se la loro capacità di carico è un po' più bassa: l'aereo bianco, per esempio, ha priorità "1", costo 12, velocità 9 e carico 6; il treno 4/6/4/9 ed il battello 7/5/4/10. I mezzi "rossi" sono quelli dove il rapporto costo/realizzazione è più conveniente (aereo 2/10/7/7; treno 5/4/3/10 e battello 8/3/3/12) mentre i neri sono i più economici e capienti, ma anche i più lenti (aereo 3/8/5/8, treno 6/2/2/11 e Battello 9/1/2/14).

Dopo aver deciso con quale mezzo trasportare le proprie merci in base ai costi, alle distanze ed al tempo necessario, il giocatore carica sulla relativa scheda un certo numero di cubetti (i container) del suo colore, pagando per ognuno di essi 1 "moneta" (tutti i pagamenti si eseguono in pratica facendo arretrare il segnalino nella pista dei "guadagni" di una casella per moneta spesa).



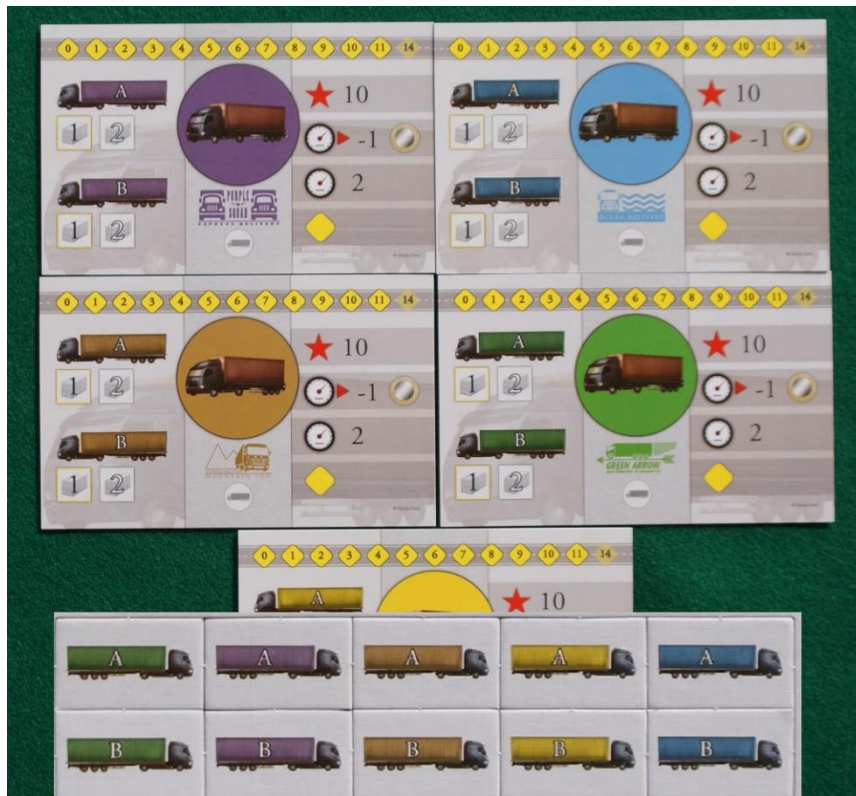
I Container da trasportare.

Dopo aver caricato i container il giocatore prenota uno scalo, ovvero prende un dischetto ancora disponibile sul mezzo scelto (inizialmente ci sono 4 gettoni per i battelli, 4 per i treni e 2 per gli aerei di ogni colore), paga il costo indicato per questa "prenotazione" e pone il gettone sulla città dove dovrà scaricare la sua merce. Ovviamente non ha alcun senso caricare dei cubetti su un mezzo che poi non potrà consegnare nella città scelta perché manca lo scalo di quel tipo: per esempio a Bonn arrivano solo ferrovia e strada, quindi è inutile noleggiare un battello o un aereo; a Londra si arriva solo in aereo; per consegnare a Rotterdam vanno bene tutti i mezzi escluso l'aereo; ecc.



I mezzi di trasporto. In primo piano i dischetti da usare sulla pista dei guadagni.

A questo punto devono essere piazzati sul tabellone i segnalini di legno colorato corrispondenti ai mezzi di trasporto appena caricati e già pronti per iniziare il loro viaggio. Ricordo che tutti i mezzi (camion esclusi) partono da Basilea. I camion, essendo personali, non hanno bisogno di essere prenotati e possono essere caricati in qualsiasi città scelta dal giocatore dove si trovano già dei container del suo colore. In questo caso il giocatore semplicemente pone una delle sue tessere "camion" sulla città e vi carica sopra 1-2 cubi.



I camion (in basso) e le relative schede.

Seguendo l'ordine dell'iniziativa (partendo cioè dal n° 1, gli aerei bianchi, ed arrivando al n° 10, i camion) i segnalini dei diversi mezzi devono essere mossi sulla mappa, ma sempre e solo se ci sono ancora scali prenotati di quel tipo e di quel colore. Se un mezzo ha esaurito le prenotazioni viene infatti tolto dal tabellone e rimesso in riserva. Normalmente si muovono tutti verso città con un numero più alto di quella in cui si trovano: se non ci sono più città prenotate in direzione Mare del Nord i mezzi possono eventualmente fare marcia indietro per consegnare verso prenotazioni in numeri più bassi. I camion invece muovono solo se il loro possessore paga 1 moneta a turno.

Quando un mezzo arriva in una città che contiene un suo gettone "prenotazione" può essere scaricato in parte (o in toto) posando i container sullo scalo. Se gli restano dei punti movimento il mezzo può proseguire il viaggio, ma soltanto se la sua scheda prevede più di uno scalo a turno e se esiste un'altra prenotazione successiva. Quando invece è completamente scarico rientra a Basilea. Se in una città "scalo" ci sono anche altri mezzi ed il giocatore lo ritiene opportuno o utile per i suoi affari, può procedere al trasbordo di parte del carico su di essi (questo in pratica succede se nel corso della partita un giocatore ha ottenuto un contratto più vantaggioso quando i suoi container erano già in viaggio).

Come ultima azione i giocatori possono vendere i container depositati nelle città per soddisfare i contratti che hanno in mano. Normalmente ogni carta mostra tre diverse "combinazioni", anche se 13 contratti ne offrono solo due. Tutte le città sulla mappa sono nominate da un minimo di tre contratti (Strasburgo, Mannheim, Bonn e Londra) fino ad un massimo di cinque (Frankfurt, Koblenz, Koln, Mainz, Dusseldorf e Duisburg): le restanti due (Karlsruhe e Rotterdam) hanno a disposizione quattro contratti ciascuna.

Ovviamente più una città è vicina a Basilea e meno sarà il guadagno. Portare per esempio quattro container a Strasburgo (città n°1) può far guadagnare 10 monete, mentre lo stesso numero di container venduto a Koblenz (N°6) ne assegna 14 e a Rotterdam (n°11) ben 23.

Alla fine di ogni turno le carte "ordine" rimaste sul tabellone sono scartate, si toglie un gettone "tempo" da ogni contratto ancora in corso e si paga 1 moneta per ogni container invenduto nelle città (non sui mezzi di trasporto): poi si ricomincia tutta la sequenza fino al termine della partita.

La scatola del gioco.

Dopo l'ultimo turno occorre fare, come al solito, qualche calcolo per determinare il vincitore. Il giocatore che, pagate le penali per gli ordini non evasi, la solita tassa di 1 moneta per i container in città ed un rimborso di 9 monete per eventuali furgoni ipotecati (mossa possibile per ottenere un prestito di 6 monete, in caso di necessità) si trova più avanti nella traccia dei guadagni potrà proclamarsi "Trasportatore dell'anno".

### **Bottom Line**

Rhein River Trade non è un gioco complesso e quindi, se adeguatamente presentato e con un po' di aiuto iniziale, può essere utilizzato anche in famiglia o con amici che non sono giocatori abituali, ma non con bambini troppo piccoli che potrebbero avere problemi soprattutto nella scelta degli ordini e nella programmazione dei mezzi. Anche la durata (mediamente 90 minuti con quattro partecipanti) è accettabile e comunque c'è sufficiente interattività per non annoiarsi aspettando le decisioni degli altri: non abbiamo mai verificato fenomeni di "paralisi da analisi" in questo gioco.

L'ordine di turno è importante, soprattutto per non rischiare di trovarsi con pochi mezzi a disposizione o addirittura con mezzi NON ADEGUATI agli ordini acquisiti (per esempio se dobbiamo servire un porto fluviale o ferroviario e mancano i battelli e i treni): sarebbe inoltre una vera iattura non poter caricare i propri container perché gli avversari hanno già riempito tutte le caselle disponibili e non ci sono più alternative. Ecco perché, soprattutto se si è fra i primi in classifica, sarà necessario scegliere con oculatezza carte "ordine" semplici e sicuramente eseguibili. Ovviamente vale il discorso inverso: è un'ottima mossa prendere certi mezzi e caricarli a dovere per portarli via agli altri o costringerli a pagare prenotazioni molto più care.

La seconda considerazione riguarda il tempo del trasporto: prima di scegliere un mezzo è bene analizzare a fondo la carta "ordini" per considerare quanto tempo (turni) si avrà a disposizione per effettuare una consegna e, di conseguenza, decidere la velocità necessaria e quanti container serviranno per ottenere alla fine il massimo del guadagno.

Ovviamente se due o più giocatori hanno caricato lo stesso mezzo si apre una fase "diplomatica" perché i due potrebbero collaborare o no. Le prenotazioni si fanno infatti in ordine di turno e se una città viene prenotata (e pagata) da un giocatore gli altri che hanno caricato lo stesso mezzo non dovranno pagare nulla. A volte quindi, per lo meno nei nostri test, si sono visti i "primi" di mano passare e sperare che fossero gli altri a pagare (confidando spesso sul fatto che essi avevano davvero bisogno di far partire un carico in fretta per mancanza di liquidità in cassa). Ricordiamo che quando un trasporto arriva in una città "prenotata" deve fermarsi e TUTTI (non solo chi ha pagato la prenotazione) possono scaricare i loro container se hanno una carta "ordine" per quel luogo.

È consigliabile prendere alternativamente ordini con consegne a corta e lunga distanza, soprattutto nei primi turni, per mantenere la giusta disponibilità di soldi, facendo per esempio cassa con gli ordini che è possibile soddisfare in un turno solo mentre il carico più importante avanza verso una meta più lontana (e quindi più remunerativa).

Tutti i giocatori partono con un "capitale" di 20 monete: sembrerebbe dunque naturale scegliere fin da subito i mezzi più veloci (e quindi più costosi) e caricare il massimo possibile di container, ma bisogna fare i conti per bene: oltre al carico infatti si devono pagare anche le prenotazioni e se la consegna non è fatta nello stesso turno bisogna comunque mantenere in cassa una liquidità minima sufficiente per le operazioni del turno successivo. Perdere un turno significa infatti rischiare di essere staccati dagli avversari e di avere poi seri problemi a recuperare.

Verso la fine della partita è assolutamente indispensabile scegliere SOLO ordini che si è certi di poter consegnare in tempo, altrimenti si buttano soldi e risorse per niente: sembra un consiglio banale, ma in parecchie partite alcuni giocatori sono rimasti con dei carichi non consegnati, non tanto per avere fatto male i conti dei turni, quanto perché i mezzi che avevano previsto di usare non erano più disponibili al momento del carico.

Come scrivevo più sopra, Rhein River Trade non è un gioco molto complesso, ma questo non significa che non richieda ugualmente un po' di concentrazione e una certa programmazione. Per questo va benissimo per giocatori saltuari, abituali ed esperti, mentre lo sconsiglio ai più piccoli e a chi non ama pensare (nemmeno un pochino) quando gioca.



Si ringrazia [Giochi Uniti](#) per avere messo a disposizione la copia di valutazione del gioco.

- Titolo originale: Rhein River Trade
- Tipo: Percorso e Commercio
- Editori: Stratelibri, Giochi Uniti
- Giocatori: 2-5
- Età: 12+
- Durata: 60-120 minuti