

TRANS EUROPA & TRANS AMERICA

Costruire reti ferroviarie ... in famiglia!



Introduzione

Trans Europa & Trans America, edito dalla **Ravensburger**, è la nuova edizione di questo ormai “classico” gioco di Franz-Benno Delonge: chi scrive lo utilizza regolarmente da oltre 15 anni, insieme ad una mezza dozzina di altri titoli, per invitare al tavolo nuovi giocatori a cui fare scoprire questo hobby.

Tra l’altro si tratta di uno dei pochi titoli che può essere giocato anche in 6 pur mantenendo una durata veramente breve (30-40 minuti), per cui è davvero ideale per attirare al tavolo anche ragazzini di 7-8 anni o per coinvolgere il resto della famiglia, compresi i più refrattari al gioco.

Le aspettative per una **nuova riedizione**, soprattutto dopo le critiche di “sbilanciamento” fatte alla vecchia versione di “Europa”, erano dunque molto alte: alla fine della recensione faremo naturalmente un’analisi comparativa fra la versione attuale e le due scatole della vecchia edizione, per scoprire cosa è cambiato.

Unboxing

La prima nota da fare è purtroppo negativa: aprendo la scatola di **Trans Europa & Trans America** infatti si scopre che per l’80% è piena di... aria. Con tutte le considerazioni che si fanno oggi sugli sprechi e sulle confezioni esagerate che aumentano di fatto lo smaltimento dei rifiuti vedere che un grande editore come Ravensburger ha deciso di andare controcorrente è un po’ spiazzante, tanto più che le vecchie edizioni erano vendute in scatoline molto piccole e bastava solo cambiare le pieghe del tabellone per fare entrare anche la nuova mappa in una confezione grande la metà.

Probabilmente le ragioni del marketing (per vendere il gioco nei grandi magazzini) hanno convinto l'editore ad adottare questo formato. Peccato.



I componenti.

Dopo aver scosso un po' la testa ci buttiamo però a pesce sui componenti, per scoprire un tabellone stampato su entrambi i lati, con la mappa dell'Europa Centrale da una parte e quella degli Stati Uniti dall'altra. Su entrambe le mappe è stata sovrapposta una moltitudine di linee nere (i possibili percorsi ferroviari) che si intersecano a 60 gradi fra loro creando una griglia di triangoli.

Ci sono poi tre mazzi di carte (44x56 mm): uno per l'Europa, uno per gli Stati Uniti ed uno "speciale" per la variante proposta nel regolamento, adatta ad entrambe le mappe. Completano la componentistica 12 segnalini di plastica colorata (i marcatori dei punti e le stazioni di partenza di tutti i giocatori) ed 85 barrette di plastica nera stampate in modo da sembrare dei tronconi di binari ferroviari.

Nel complesso i materiali sono buoni ed adatti al servizio che verrà loro chiesto, anche se i binari tendono un po' a scivolare di mano: vale inoltre il solito consiglio di proteggere le carte con bustine trasparenti perché saranno tenute costantemente in mano e quindi potrebbero deteriorarsi con l'uso prolungato.



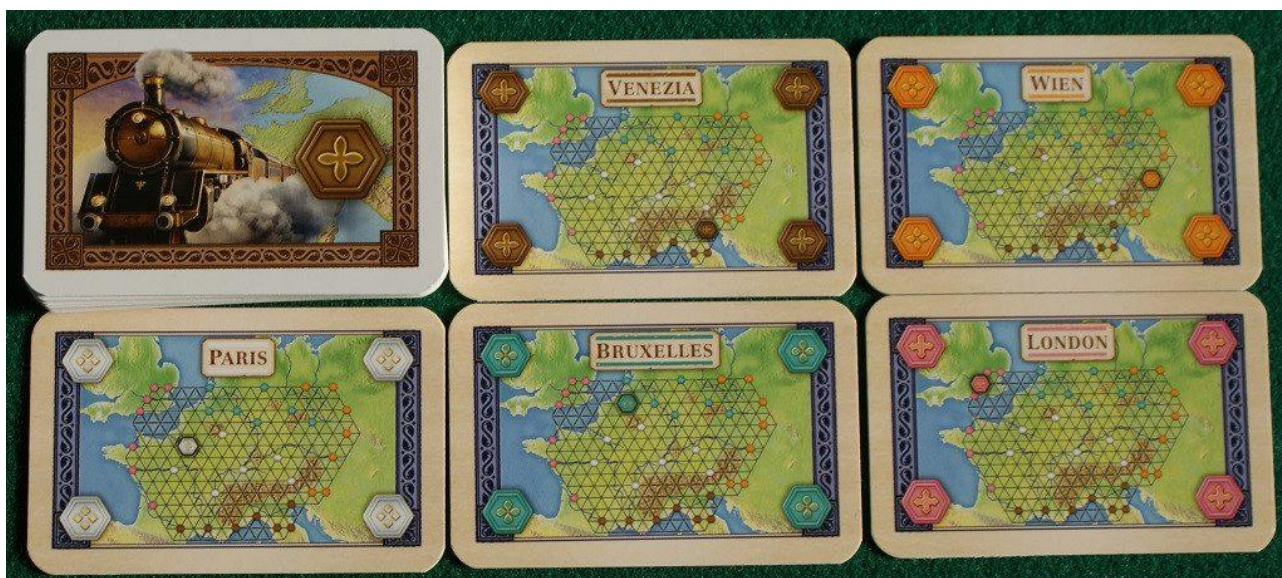
Tutto è pronto per una partita a quattro.

Preparazione (Set-Up) e Gioco

Dopo aver scelto quale lato della mappa di **Trans Europa + Trans America** utilizzare, i partecipanti piazzano il loro segnalino marcapunti sulla casella zero del tracciato dei Punti Vittoria (PV) e distribuiscono i binari attorno al tavolo perché tutti possano prenderli facilmente. Si decide chi sarà il “Primo Giocatore” e gli si dà l’apposita carta.

Poi viene distribuita **una carta per colore** a tutti, e poiché ce ne sono 7 per ogni area della mappa qualcuna resterà nella scatola (una sola carta se si gioca in sei, due se si è in cinque, ecc.). Da notare che se si gioca soltanto in 2-3 devono essere scartate le 10 carte con il bordo tratteggiato (due per colore) in modo da mantenere il gioco ben bilanciato.

Tutti esaminano le carte ricevute: ognuna di esse indica una delle 35 città stampate sul tabellone e lo scopo è quello di collegare fra loro le cinque ricevute creando una rete ferroviaria: la cosa nuova ai tempi della prima edizione che la distingueva da tutti gli altri giochi “ferroviari” e che è tuttora molto interessante, è il fatto che i binari non appartengono a nessuno e possono quindi essere utilizzati ed estesi da tutti PURCHÉ’ ci sia sempre un percorso che porta alla propria città di partenza.



Un esempio di carte destinazione tratte dal mazzo “Europa”.

In effetti la prima mossa importante che i giocatori sono obbligati a fare è piazzare il loro segnalino “stazione” su un qualsiasi incrocio della griglia, città incluse: spesso è più conveniente scegliere un incrocio “baricentrico” rispetto alla rete che si dovrà costruire per approfittare poi dei binari stesi dagli altri giocatori. Consigliamo di evitare la scelta di una posizione molto decentrata perché gli avversari cercheranno di collegarsi ai vostri binari solo verso la fine, quando approfitteranno bassamente della rete che avrete così faticosamente costruito.

Al proprio turno ogni “Tycoon” può piazzare uno o due binari in base al tipo di percorso che intende realizzare: questi binari devono essere sovrapposti alle linee della griglia sovrimpressa alla mappa e se il tratto scelto è singolo (terreno pianeggiante) se ne potranno costruire due a turno, mentre se è doppio (punti sui fiumi, gallerie o traghetti) l’intera mossa dovrà essere utilizzata per mettere un solo binario proprio su quel tratto. Non è quindi possibile coprire prima un binario singolo e poi uno doppio (o viceversa).



I binari del gioco.

Partendo dalla propria stazione i giocatori cominciano a costruire una vera a propria “rete” ferroviaria: inizialmente ognuno costruirà solo dei binari collegati alla sua stazione, ma dopo alcune mosse le diverse ferrovie verranno a contatto e, da quel momento tutti i giocatori collegati ad

ognuna di queste reti potranno usufruire dei tratti comuni, ampliare una linea esistente, creare delle intersezioni, fare partire una nuova linea da un tratto già realizzato, ecc. Come dicevamo, l'unica regola è che qualunque binario che viene aggiunto ad una rete deve poter essere collegato alla stazione del giocatore che lo ha posato, per quanto lunga possa essere la linea.

È chiaro che ognuno cercherà di arrivare il più direttamente possibile alle città indicate dalle cinque carte che ha in mano, ma è consigliabile attraversare il minor numero di città intermedie per non “regalarle” agli avversari quando si attaccheranno alla rete: meglio dunque passare ad 1-2 tratti di distanza, se possibile, in modo che anche gli altri spendano qualche binario per raggiungerle. Inoltre se un giocatore si accorge che un avversario ha un obiettivo molto prossimo ad uno dei suoi... perché facilitargli il compito costruendo nella stessa direzione? Meglio andare da un'altra parte lasciando all'avversario l'onere di stendere la maggior parte del percorso per poi creare una deviazione all'ultimo minuto e raggiungere rapidamente la propria città.



Una partita nelle fasi iniziali.

Guardando la foto qui sopra si vede che probabilmente tutti i giocatori hanno deciso di far partire le loro ferrovie da una delle città ricevute e di espandersi inizialmente verso le destinazioni più vicine: il giallo punta all'Inghilterra, il verde all'Italia, il rosso ai Paesi dell'est europeo. Solo il blu sembra interessato a sfruttare subito le ferrovie degli avversari (probabilmente perché molte delle città in suo possesso sono alla periferia della mappa) e quindi le sue mosse iniziali sono indirizzate a creare una rete unica di binari: si è già collegato al giallo ed al verde e sta per farlo anche con il rosso.

Piano piano la rete ferroviaria si allarga a macchia d'olio ed i giocatori, al loro turno, cercano soprattutto di capire le intenzioni degli avversari in modo da... farli lavorare nella direzione giusta e poi sfruttare il loro lavoro.



Partita appena terminata con la vittoria del giocatore verde. Sulla mappa sono state posate tutte le carte della sua mano per la verifica finale.

Proseguendo nell'esempio visto sopra, la foto ci mostra l'esito finale della partita, con il verde che per primo è riuscito a collegare le sue cinque città. A questo punto gli avversari devono contare quanti binari mancano ancora alla chiusura del loro gioco (i binari doppi naturalmente valgono 2 punti) e si procede all'assegnazione dei Punti Vittoria (PV) come segue:

1. Il giocatore che ha chiuso riceve 4 PV
2. Se un altro giocatore, grazie alla mossa del primo, ha collegato anch'egli tutte le città riceve a sua volta 4 PV
3. A chi manca un solo binario vanno 3 PV
4. A chi mancano 2 binari vanno 2 PV
5. A chi mancano 3 o 4 binari va 1 PV
6. A chi mancano 5 o più binari non va nessun PV.



Il tracciato dei Punti Vittoria dopo la prima manche di una partita.

Se nessuno ha ancora raggiunto i 13 Punti si procede con un'altra manche: tutte le carte sono rimesse nei rispettivi mazzetti e rimescolate, i binari vengono tolti ed i segnalini colorati tornano in mano ai possessori. La carta "Primo Giocatore" viene data al giocatore di sinistra e si riparte distribuendo le carte e piazzando come al solito la stazione iniziale.

Vince la partita il giocatore che per primo raggiunge o supera i 13 PV: nel caso in cui più giocatori arrivino a fine traccia insieme vince chi ha ottenuto il punteggio totale più alto o, in caso di ulteriore parità, entrambi sono dichiarati vincitori a pari merito.

Attenzione: il calcolo dei punti differisce notevolmente da quello della prima edizione e, a nostro avviso, è un sistema senz'altro migliore dell'originale.



Le carte speciali da utilizzare se si decide di introdurre la variante.

Un'altra regola totalmente nuova è quella che introduce un mazzo di 19 carte speciali (contrassegnate da un "punto interrogativo" sul dorso) e che noi consigliamo solo dopo avere fatto almeno 5-6 partite con il regolamento di base.

Dopo aver ben mescolato il mazzetto, le carte speciali vengono piazzate di fianco al tabellone e se ne scopre una all'inizio di ogni manche: tutti i giocatori devono sottostare alle "regole speciali" indicate sulla carta stessa che possono esser positive o negative e modificare addirittura le regole di base.

Al primo gruppo (positive) appartengono carte come: posare fino a tre binari invece dei due canonici; assegnazione dei PV più generosa; i ponti sui fiumi costano 1 solo punto; si riduce di uno il numero delle città da collegare (tutti scartano la carta del colore indicato); etc.

Al secondo gruppo possiamo assegnare carte come: la manche va giocata a carte scoperte; cambiare una carta della propria mano con una dello stesso colore presa a caso dal mazzo; passare al vicino di sinistra tutte le carte (in tal caso ognuno conosce gli obiettivi di uno degli avversari); etc.

La variante diventa interessante sia per rinnovare lo spirito del gioco che nel caso si facciano più partite consecutive (dato il tempo ridotto necessario a completarne una). I nostri gruppi di play-tester si sono divisi nettamente in due: una parte l'ha apprezzata, mentre gli altri non ne hanno più voluto sapere in seguito. Personalmente riteniamo che il gioco sia già abbastanza "ricco" nella sua versione base anche se una partita o due di prova con la variante non farebbe male a nessuno.



La scatola del gioco.

Per concludere potremmo dire che **Trans Europa + Trans America** è un ottimo gioco “introduttivo” per fare avvicinare al tavolo anche le persone più... restie ad imparare delle regole: quante volte vi è successo di vedere qualcuno allontanarsi da un tavolo solo perché ha visto che il regolamento ha una decina di pagine? Come sappiamo, spesso queste persone non tengono conto del fatto che oggi ogni regolamento è farcito di esempi e foto per facilitare l'apprendimento, ma perché rischiare di perderle?

Quindi **promuoviamo a buoni voti questa nuova edizione**, non solo perché ha rinnovato e bilanciato la versione “Europa”, ma soprattutto perché in una sola scatola ci offre entrambe le mappe.

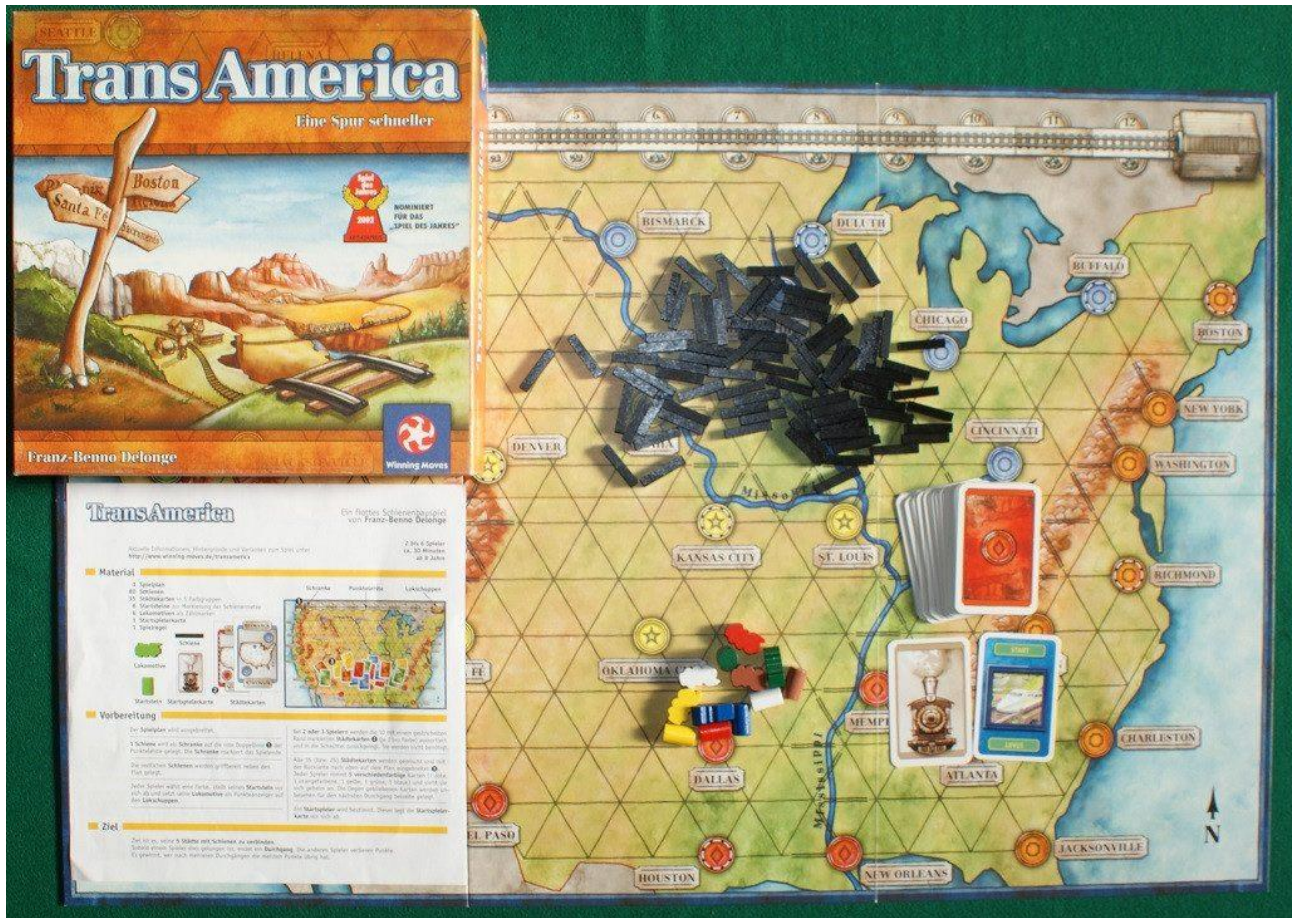
Ci resta solo un piccolo rimpianto: nella scatola infatti non è stata inclusa l'ottima variante “**Vexation**” (edita a suo tempo da Winning Moves) che aggiunge tre binari colorati per ogni giocatore sui quali gli avversari non possono transitare e che vengono quindi usati soprattutto per coprire i binari “doppi” (ponti e gallerie) e costringere gli altri a creare percorsi alternativi, e quindi a perdere una o due mosse.

Ma l'edizione originale com'era? Vale o no la pena di acquistare la nuova edizione?

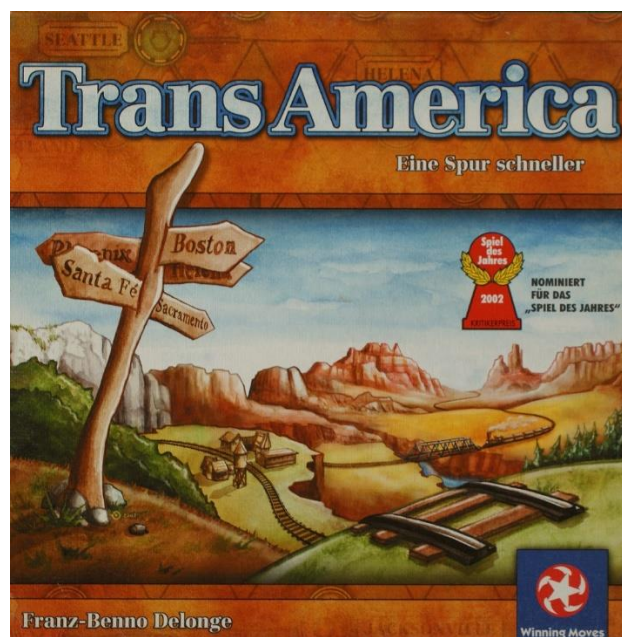
Absolutamente sì per chi non ha le edizioni precedenti o per chi ne aveva solo una delle due. Se invece possedete entrambe le scatole vale comunque la pena per avere la mappa dell'Europa riveduta e corretta. Vediamo più in dettaglio il perché.

TRANS AMERICA

Partiamo con Trans America, il primo ad esser stato pubblicato (nel 2001) dall'editore **Winning Moves**.



Come si vede dalla foto la componentistica è praticamente la stessa: invece dei binari stampati abbiamo dei semplici bastoncini neri, ma al posto dei pedoni segnapunti di plastica colorata abbiamo delle piccole locomotive a vapore di legno colorato.



Le carte sono invariate (salvo un piccolo rifacimento del “trucco” per l’estetica) e continuano a mostrare la posizione della città su una mini-mappa degli Stati Uniti.

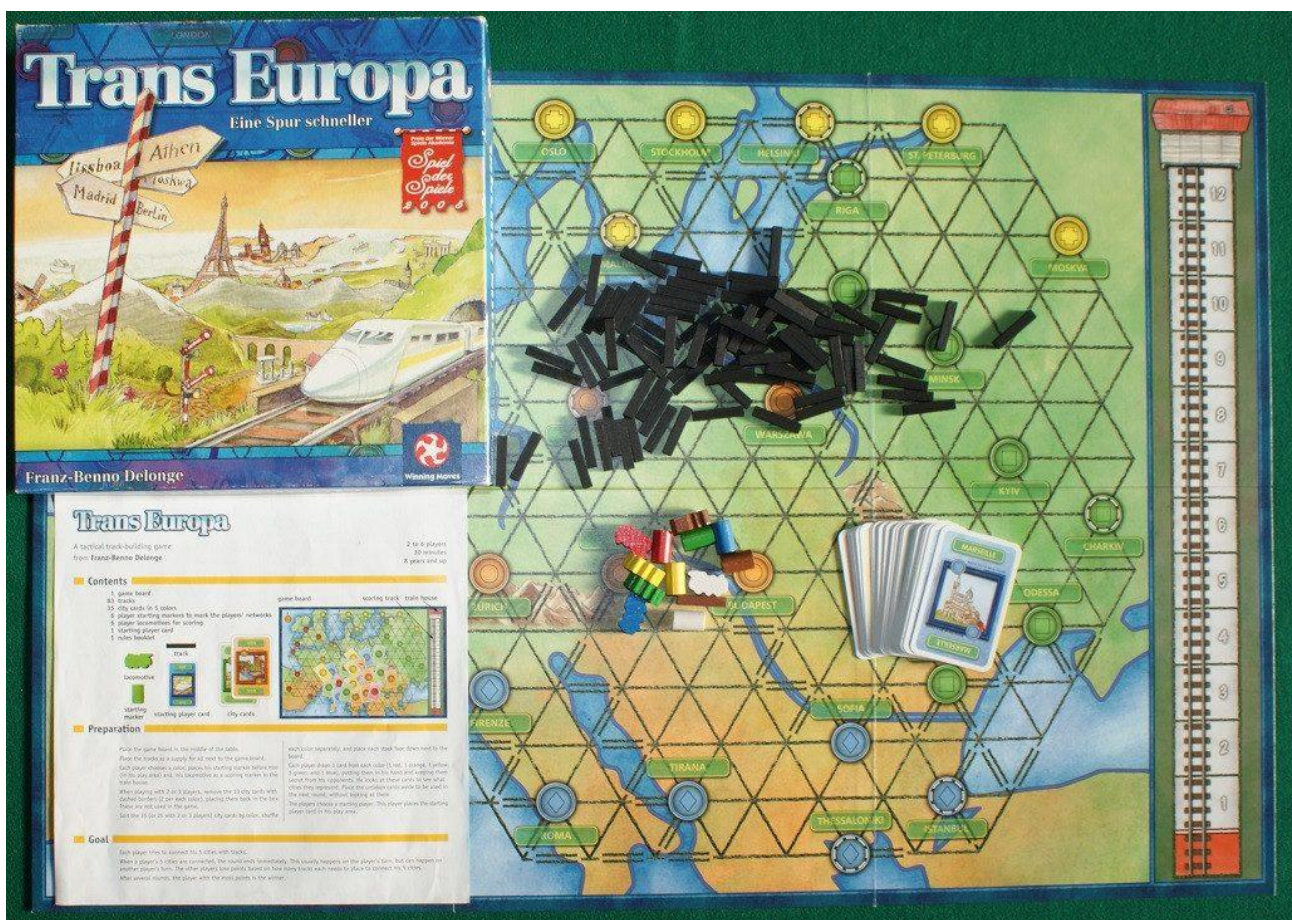
Anche il tabellone ha subito solo un leggero “lifting” estetico con due città che sono state spostate leggermente: si tratta di Buffalo e Boston (sulla costa Est) che sono state abbassate di un incrocio.

Nella nuova edizione sono state rinominate rispettivamente Cleveland e New York, mentre la “vecchia” città di New York ora è diventata Philadelphia.

Tutto il resto è rimasto come nella prima edizione.

TRANS EUROPA

Le cose cambiano per quanto riguarda invece il secondo “volume” della serie.



I componenti originali di Trans Europa.

I componenti di base (binarie e segnalini) sono gli stessi di Trans America e quindi valgono le stesse considerazioni viste sopra.

Per quanto riguarda le carte invece c’è stata una piccola rivoluzione grafica: le vecchie carte infatti avevano tutte un disegno in miniatura, al centro, che rappresentava il monumento più famoso della città rappresentata, mentre la nuova edizione le ha stampate in conformità a quelle Americane, e cioè con una piccola mappa dell’Europa su cui è evidenziata la posizione della città.

The map shows a hexagonal grid covering Europe and North Africa. Major cities are marked with colored circles and labeled. A compass rose is in the top left, and a vertical scale bar is on the right.

Major Cities and Locations:

- North:** GLASGOW, DUBLIN, LONDON, AMSTERDAM, OSLO, STOCKHOLM, HELSINKI, RIGA, SE-PETERBURG, TALLINN.
- Central:** PARIS, BERLIN, WARSAW, VIENNA, PRAGUE, BUDAPEST, KYIV, CHARKIV.
- South:** MADRID, BARCELONA, MARSEILLE, NICE, ROME, TIRANA, SOFIA, THESALONIKI, ISTANBUL, BUCURESTI, ODESSA.
- Other:** LYONS, BRISTOL, DUNKERQUE, ANTWERP, COPENHAGEN, HELSINKI, VILNIUS, MINSK, KRYVYI RIH, ZAGREB, BELGRADE, SOFIA, THESALONIKI, ISTANBUL, BUCURESTI, ODESSA.

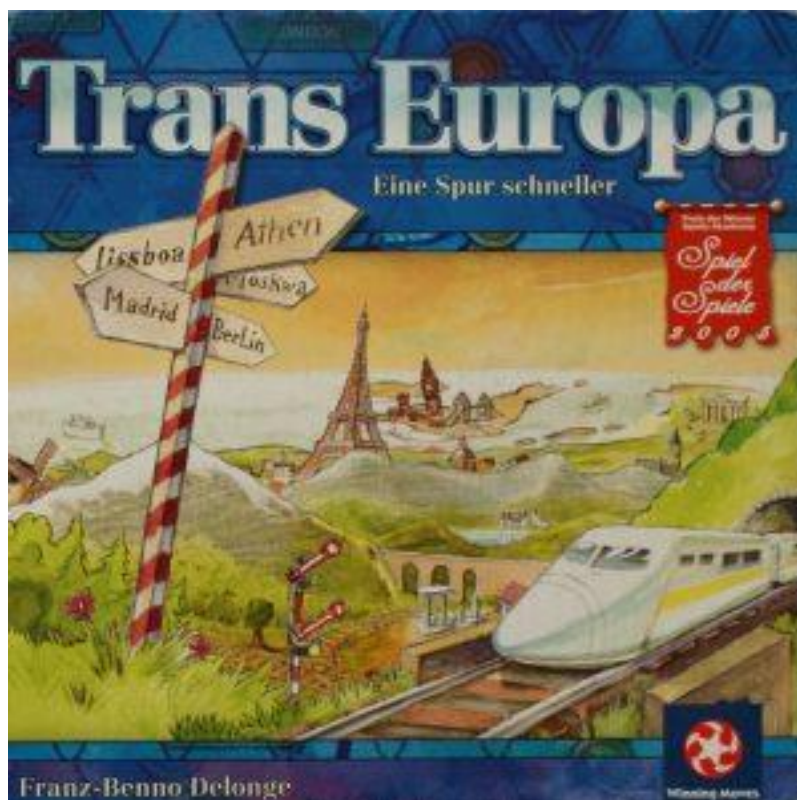
Scale Bar: 0 to 12 (units).

Compass Rose: N (North).

Trans Europa
©2006 by Winning Moves Deutschland

La mappa poi è stata totalmente rivoluzionata: molti giocatori infatti avevano criticato Trans Europa dicendo che non era perfettamente bilanciato perché certe città erano davvero costose da raggiungere ed averne un paio in mano significava sconfitta certa.

Ora la porzione di territorio presa in considerazione è concentrata sulla parte più centrale dell'Europa: da Toulouse/Firenze a Sud (la Spagna è stata esclusa totalmente), Nantes/South Hampton ad Ovest, Cambridge/Poznam al Nord (niente più Scozia, Norvegia, Svezia e Finlandia), Lodz/Zagreb ad Est (eliminando Russia e Turchia)



La vecchia scatola di Trans Europa.

Prima di chiudere facciamoci un sorrisetto sotto i baffi (e non ce ne vogliano i nostri amici sanmarinesi) vedendo che in Italia, accanto a Genova, Venezia e Firenze, ora appare la grande stazione di... San Marino.

È vero che fino agli anni '30 una piccola ferrovia partiva da Rimini ed arrivava fino alle pendici del monte Titano, ma poi fu distrutta nell'ultima guerra dai bombardamenti e mai ricostruita.

Vederla sulla mappa Europea al posto di stazioni come Rimini o Ancona è per lo meno... singolare, e ci domandiamo chi sia stato il responsabile di questa gaffe: forse un turista soddisfatto che voleva rendere omaggio alla più antica Repubblica europea?

Quindi, buon gioco!