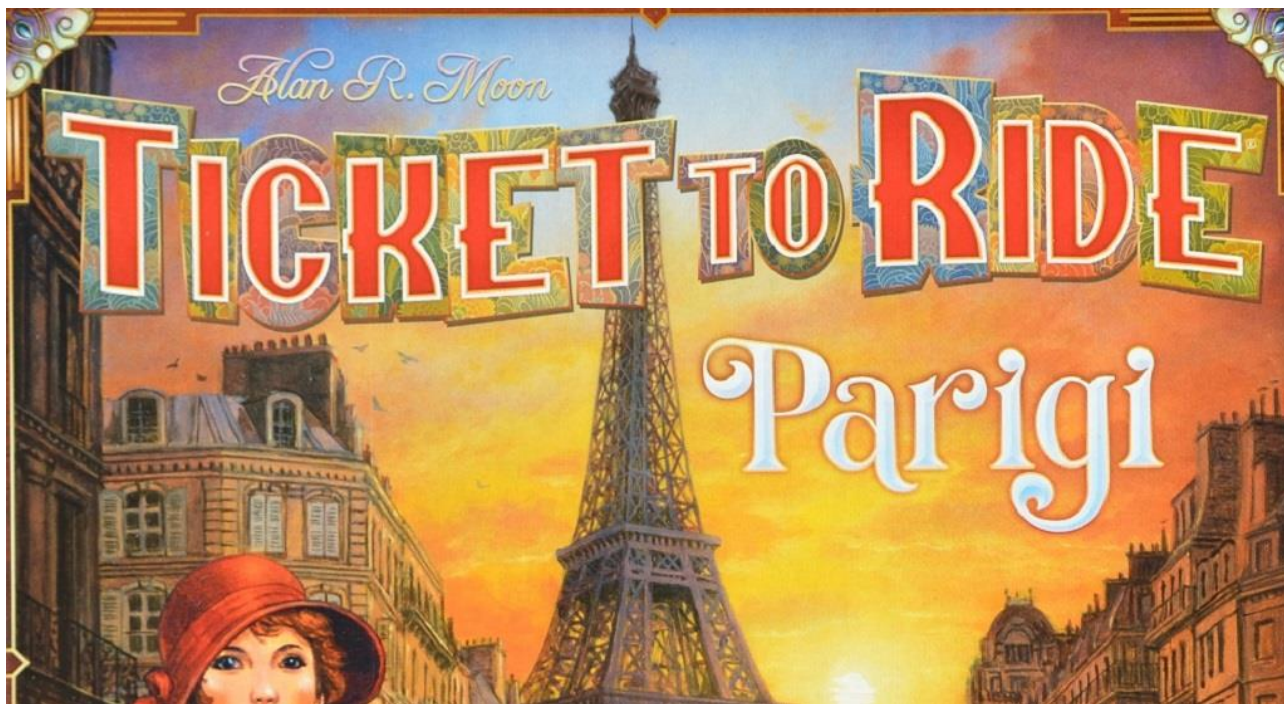


Ticket To Ride: Paris

Visitiamo la Parigi di inizio 1900 usando gli autobus dell'epoca



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 29-01-2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Alan Moon, l'autore del gioco e dell'intera serie, non fa passare un anno senza pubblicare una nuova espansione di Ticket to Ride, e fa benissimo, visto che ha venduto ormai più di 8 milioni di copie in tutto il mondo e che ogni uscita viene accolta con favore dai suoi fan.

[Ticket to Ride: Parigi](#) fa parte di una delle tre “branche” in cui l'autore ha diviso la sua produzione: il gioco base (***Ticket to Ride*** più espansioni e volumi extra, già trattati da Balena Ludens); le Mappe aggiuntive (ognuna con una diversa area del mondo e con qualche regola specifica); le “Cities”, ovvero giochi dedicati a grandi città del mondo e alle loro reti di trasporto: ne abbiamo già parlato nel passato (vedere [New York](#), [Londra](#), [Amsterdam](#), [San Francisco](#) e [Berlino](#)) e tutte sono state tradotte e distribuite nel nostro Paese da [Asmodée Italia](#).

La gamma “Cities” usa il sistema di base semplificato al massimo per permettere anche ai bambini di 7-8 anni di giocare con gli adulti e, dopo qualche prova, di essere competitivi: le regole si spiegano in pochi minuti (il corpo di base è lo stesso ed ogni città ha qualche regola specifica) e una partita raramente supera la mezz'ora.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Il tabellone mostra il centro di Parigi.

Come vedete nelle foto qui sopra, le distanze fra i vari punti della città sono veramente ridotte: diversamente da altri giochi della serie qui abbiamo solo percorsi di una casella (1 PV), di due (2 PV) e di tre (4 PV) per cui il punteggio finale non sarà mai troppo elevato.

Preparare il tavolo di **Ticket to Ride: Parigi** è un'operazione piuttosto veloce: dopo aver piazzato la mappa al centro e aver dato a tutti i partecipanti una serie di segnalini del colore richiesto si mescolano i due mazzi di carte, se ne danno due per tipo ai giocatori e si espongono 5 carte Mezzo di Trasporto accanto al tabellone.

Ognuno esamina le carte Biglietto ricevute per capire quali percorsi dovrebbe fare per soddisfarle e decide se tenerne una (obbligatoria) o entrambe, poi si può iniziare il gioco.

Il Gioco



Foto 3 – Esempio di carte “Biglietto”.

Ogni biglietto di **Ticket to Ride: Parigi** mostra due località della mappa che il giocatore deve collegare per ottenere i PV indicati nel cerchietto azzurro in basso a sinistra: così, per fare un esempio, se collegheremo l’Arc de Triomphe a Notre Dame (carta a destra, seconda fila) otterremo a fine partita 5 PV; se collegheremo invece La Tour Eiffel a République (carta in basso a sinistra) faremo 6 PV; ecc.

Se non riusciremo a completare qualche percorso i punti sui biglietti diventano una penalità e dovranno essere sottratti al nostro totale.

L’altro modo per fare PV è collegare due località pagando un certo numero di carte (del colore del percorso scelto) e posando sulle caselle i nostri autobus in miniatura:



Foto 4 – Esempio di percorsi nel centro di Parigi.

Volendo collegare il Louvre a Place de la République, per esempio, dovremo giocare 3 carte ROSA (oppure tre carte VERDI) e metteremo 3 autobus sulle caselle scelte, segnando immediatamente 4 PV; se volessimo collegare invece gli Champs Elysées con l’Opéra basteranno due carte GIALLE (oppure due BIANCHE), occupando con due autobus le caselle scelte (2 PV); ecc.

Se non abbiamo tutte le carte di un certo colore possiamo utilizzare uno o più Jolly in sostituzione di quelle mancanti.

In ogni caso, dopo aver posato i nostri autobus possiamo incassare i PV relativi al percorso appena coperto: 1 PV se il percorso è di una sola casella, 2 PV se ne conta due e 4 PV se ne conta tre. Come abbiamo già anticipato non ci sono percorsi più Lunghi.

“Fin qui **Ticket to Ride: Parigi** non ha nulla di diverso dalle regole di base della serie, potrebbe esclamare qualcuno! Verissimo, ma ecco la regola “Speciale” creata appositamente per questo gioco, probabilmente considerando il carattere dei francesi e la loro... grandeur.



Foto 5 – Tutti i tipi di carte “Mezzo di Trasporto”.

Ogni volta che completerete un percorso utilizzando carte Bianche, Rosse e Blu (i colori della bandiera francese) potrete metterne una da parte e quando avrete i tre colori davanti a voi potrete scartarli per fare 4 PV extra (e ricominciare tutto da capo).

Se date una seconda occhiata alla foto 2 (il Tabellone) noterete una cosa “strana”: infatti non c’è nessun percorso di colore GRIGIO, quelli che, negli altri giochi della serie, si possono coprire usando carte di un colore a scelta.

Notate anche che il Rosso e il Blu sono presenti solo in percorsi di 1 casella, mentre i Bianchi sono tutti di due caselle: questo significa che se volete ottenere il bonus “Bandiera” dovrete studiare percorsi che includano tratti brevi.

Come sempre al suo turno il giocatore può scegliere fra tre alternative:

- pescare due carte (scoperte o dal mazzo);
- giocare carte per piazzare i suoi segnalini sulla mappa;
- pescare nuovi Biglietti.

Anche in **Ticket to Ride: Parigi** è infatti possibile acquistare nuovi biglietti, usando la propria mossa per pescarne due dall'apposito mazzo, ma con l'obbligo di tenerne almeno uno in mano (rimettendo l'eventuale scarto sotto al mazzo).

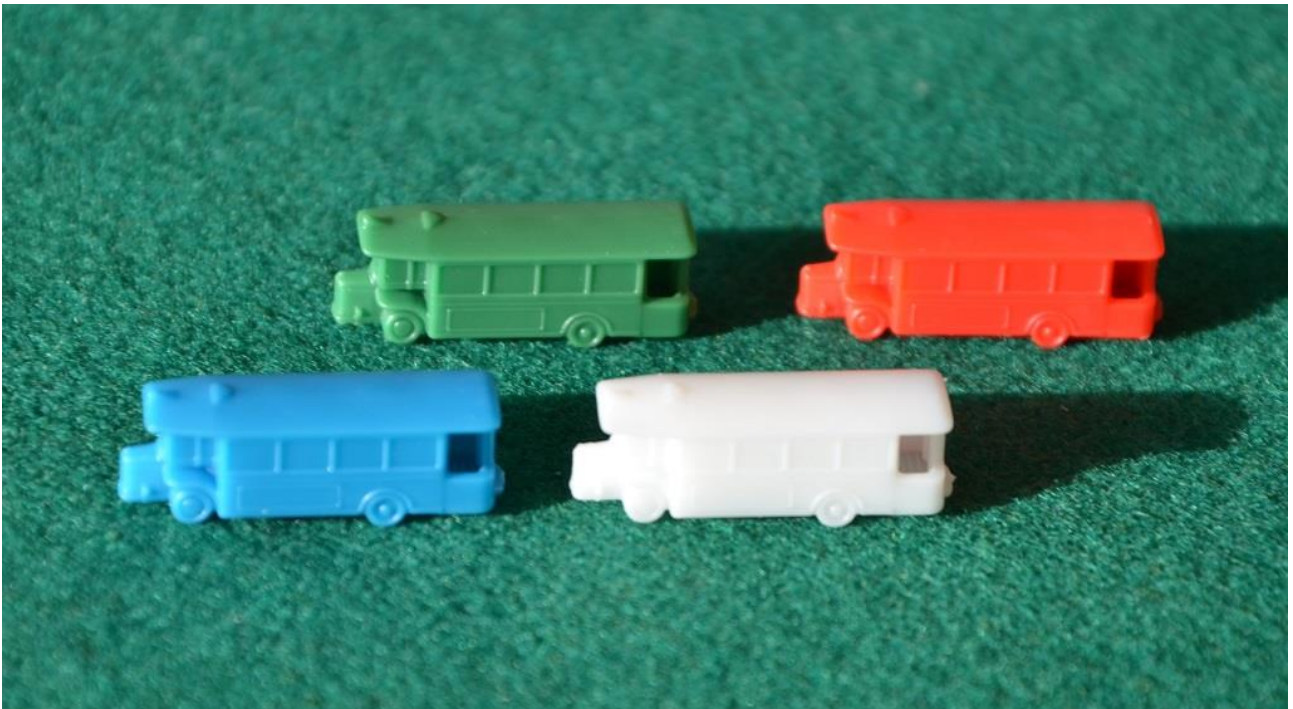


Foto 6 – Le miniature degli autobus utilizzati a Parigi nei primi del '900.

La partita ha termine quando un giocatore resta con 0-1-2 Autobus nella sua riserva: tutti eseguono allora un ultimo turno e poi si passa al conteggio finale, aggiungendo ai PV dei Percorsi effettuati quelli delle carte Biglietto che sono state soddisfatte (ed eventualmente togliendo i PV di quelle non completate). Chi ha il totale più alto vince.

Qualche considerazione e suggerimento

Non c'è molto da dire sulla strategia o la tattica per giocare a **Ticket to Ride: Parigi**, visto che sono esattamente le stesse dell'intera serie.

È come sempre buona norma cercare di accumulare un certo numero di carte Mezzo di Trasporto nei colori necessari per poi eseguire diverse “pose” consecutive; fate però attenzione ai percorsi

iniziati dagli avversari e occupate una “strettoia (tratto con una sola linea colorata) se è importante per voi e temete che venga presa da qualcun altro.

In tutti i giochi della serie “Cities” si arriva presto alla fine perché i segnalini da posare sulla mappa sono davvero pochissimi (15 nel caso di Parigi), quindi tenete sempre d’occhio gli avversari per vedere quante carte hanno in mano e quanti autobus nella riserva: se uno di loro scende sotto i 5 segnalini e ha più di 5 carte in mano costruite tutto quello che potete perché la fine è molto vicina.

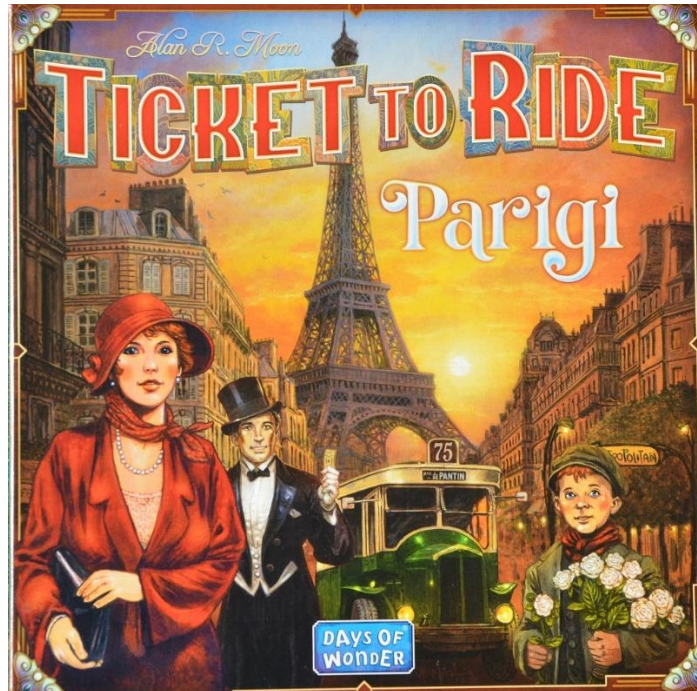


Foto 7 – La scatola del gioco.

Giocando in particolare a **Ticket to Ride: Paris** non dimenticate i punti “Bandiera” e studiate quindi dei percorsi un po’ più lunghi per passare su tratti bianchi, Rossi e Blu: ma giocateli con intelligenza perché si può mettere da parte una sola carta per colore finché non la serie non viene completata, quindi tenetevi le alternative a portata di mano e metteteci un autobus solo dopo aver completato un tris tricolore e incassato i 4 PV.

Commento finale

Che dire come commento finale? Nella nostra collezione abbiamo l’intera serie di “Cities” e le usiamo molto spesso la domenica pomeriggio, in famiglia e con i nipoti, variando ogni volta la città per cambiare i punteggi “specifici” di ognuna di esse.

Ticket to ride: Parigi inizialmente ha scontentato i nipotini perché trovavano pochi biglietti con alti punteggi (come succede nella nella maggior parte degli altri giochi della serie), poi hanno finalmente compreso l’importanza dei punti “Bandiera” e sono tornati ad essere i soliti “irriducibili” avversari del nonno.

Anche questa scatola è, come tutte le altre, divertente e davvero un’ottima scelta per un paio di partite in famiglia o con qualche amico che odia i regolamenti troppo complicati. Conoscendo le regole (e dopo una prova) una partita può durare 15-20 minuti al massimo, quindi si presta bene per far giocare i più piccoli o per rivincite immediate.