

Ticket to Ride USA

Ambientazione

Il gioco è ambientato agli inizi del '900 e parla di un gruppo di amici che per scommessa devono toccare il maggior numero di città statunitensi in una settimana.

Dati

Durata: 60 Minuti, Età Giocatori: 8+, Numero Giocatori: 2-5

Il Gioco

Descrizione dei materiali

Il tabellone rappresenta gli Stati Uniti d'America e consiste in una rete di connessioni tra le varie città principali. Ciascuna connessione è una "linea" ed è composta da 1-6 caselle di un certo colore o grigie.

Le carte Treno sono semplicemente delle carte di 8 colori diversi, gli stessi delle linee, ed alcune carte jolly, le Locomotive.

Le carte Biglietto riportano ciascuna una coppia di città nella mappa e un punteggio variabile in base alla distanza tra le due (è il numero minimo di caselle necessarie per andare da una città all'altra).

Ogni giocatore ha poi a disposizione un set di 45 vagoncini del proprio colore (diversi dagli 8 delle carte/linee), ciascuno delle dimensioni di una casella.

Meccanismo di gioco

Lo scopo del gioco è completare il maggior numero di Biglietti possibile "conquistando" le linee necessarie ad unire le coppie di città con una serie ininterrotta di propri vagoncini.

Per poter controllare una linea è necessario giocare dalla mano carte Treno dello stesso numero e dello stesso colore delle caselle della linea (o solo uguali fra loro, se la linea è grigia), e si indica piazzando uno dei propri vagoncini in ciascuna sua casella.

All'inizio della partita ogni giocatore riceve 4 carte Treno e 3 carte Biglietto, di cui deve conservarne almeno due, che custodirà in segreto fino alla fine della partita. Poi, si scoprono 5 carte Treno e le si dispongono in fila vicino al tabellone.

A questo punto, in senso orario ogni giocatore può effettuare nel suo turno una delle seguenti tre azioni:

1. Pescare 2 carte Treno. Può prenderle una per volta tra le 5 visibili (rimpiungendo la fila di volta in volta), oppure pescando a caso dal mazzo. Se si vuole una Locomotiva visibile, deve essere la prima carta pescata e non se ne può prendere una seconda.

2. Controllare una linea, scartando dalla mano carte Treno in numero sufficiente e colore adeguato alla tratta, come descritto sopra (non è necessario che sia connessa con un'altra propria linea: si può andare "alla rinfusa").

3. Pescare carte Biglietto. Il giocatore pesca 3 carte Biglietto dal mazzo, di cui deve conservarne almeno una.

Quando un giocatore alla fine del suo turno rimane con 2 vagoncini o meno nella propria riserva, si compie un ultimo giro di turni e poi la partita termina.

Punteggio

Ogni giocatore somma i punti di tutte le carte Biglietto che ha completato, e vi *sottrae* i punti delle carte Biglietto che *non* ha completato.

A questo si aggiungono i punti dati dalle varie linee controllate (1-2-4-7-10-15 punti per linee lunghe 1-2-3-4-5-6 caselle), e il giocatore che controlla la più lunga serie ininterrotta di vagoncini guadagna ulteriori 10 punti.