

TICKET TO RIDE: LONDRA

Mind the Gap!

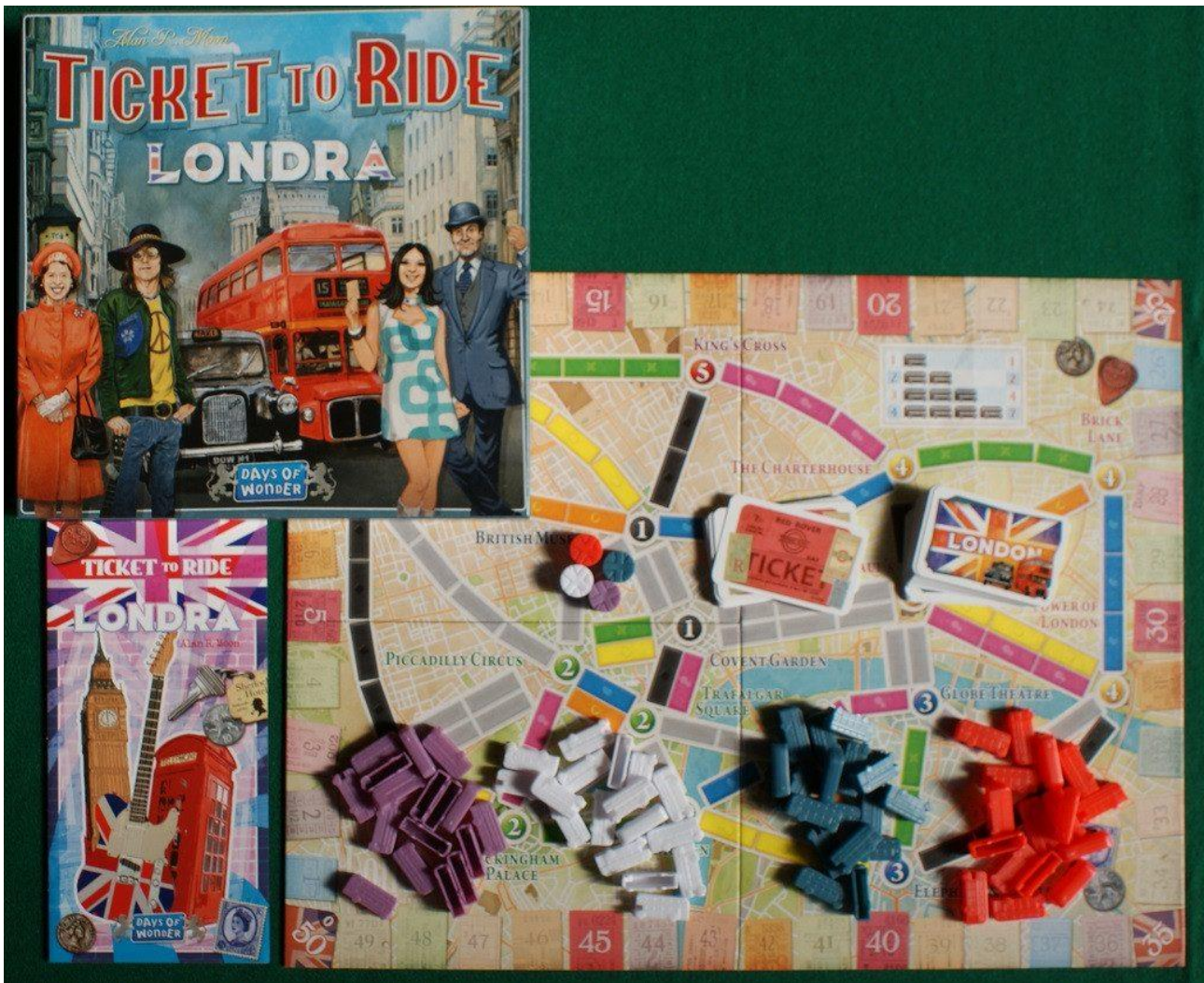


Introduzione

Chi scrive segue **Alan Moon** fin dai suoi primi “passi” nel mondo del gioco da tavolo (era il 1989 e lui collaborava con la Avalon Hill, inizialmente come assistente editor per la rivista The General, passando poi ai giochi e riuscendo a fare pubblicare Black Spy nel 1981, seguito dall'espansione "Coral Sea" per Midway, ecc.) per passare al suo primo gioco di treni e carte con Mayfair Games (Freight Train: 1996), seguito da Union Pacific (ex Airlines, per Amigo e Rio Grande, 1999) e la successiva collaborazione con altri autori europei fino alla conquista del suo primo Spiel des Jahres (Elfenland: 1998) ed alla definitiva consacrazione con Ticket to Ride (2004).

Il successo di quest'ultimo titolo ha naturalmente convinto la Days of Wonder a continuare la collaborazione con Alan per sfruttare al massimo il “filone d'oro”, ed è per questo che la ditta ha già pubblicato una ventina di titoli originali (noi per il momento abbiamo recensito solo "[Vagoni e Velieri](#)" ma stiamo pensando di mettere online tutta la serie in un prossimo futuro), ai quali possiamo tranquillamente affiancare un altro centinaio di espansioni amatoriali che coprono le ferrovie le metropolitane di tutto il mondo: **Ticket to ride Londra** è l'ultimo nato della serie “ufficiale” e contiene parecchie differenze rispetto ai fratelli maggiori, come vedremo fra un attimo.

Concepito per essere adatto a tutti, ed in particolare ai più giovani (a partire da 8 anni) le sue regole sono ridotte davvero al minimo ed il tempo di gioco non supera i 15-20 minuti. Meno di così sarebbe impossibile ... o forse no?



I componenti.

Unboxing

Come abbiamo anticipato i componenti di **Ticket to Ride Londra** sono ridotti all'osso. La scatola ha più o meno le stesse dimensioni del gioco di carte e l'illustrazione ci mostra un classico autobus londinese a doppio piano (rigorosamente rosso) affiancato da un taxi nero, dall'immagine della Regina Elisabetta (il gioco è ambientato negli anni '60), un hippy che somiglia molo a John Lennon, la "esplosiva" minigonna indossata da Mary Quant ed il "prototipo" del perfetto londinese, con tanto di bombetta.

All'interno della scatola troviamo un tabellone di dimensioni ridotte (330x430 mm) che ci mostra la zona centrale di Londra, da Hyde Park a Regent's Park (passando per Baker Street, naturalmente, per un breve saluto alla casa di Holmes) e da Brick Lane a Elephant & Castle, passando dalla Tower of London. Ci sono 17 fermate dell'autobus fra loro collegate dai soliti percorsi colorati o grigi (da 1 a 4 caselle) ma ogni fermata ha un numero (da 1 a 5) ed un colore specifico (nero, verde, blu, giallo e rosso) che saranno utilizzati per assegnare i Punti Vittoria (PV) relativi ai "Distretti".

Due mazzi di carte "mignon" (43x68 mm) vengono usati per i "Biglietti" (sono 20 in totale, con valori che vanno da 2 a 11) e per il trasporto (44 carte): queste ultime comprendono 8 Jolly (rappresentati proprio dall'autobus rosso a due piani) e 36 carte colorate (dove ognuno dei sei colori è caratterizzato da un'auto di produzione britannica, partendo dal taxi londinese, nero, al furgoncino del latte, blu, ecc.).



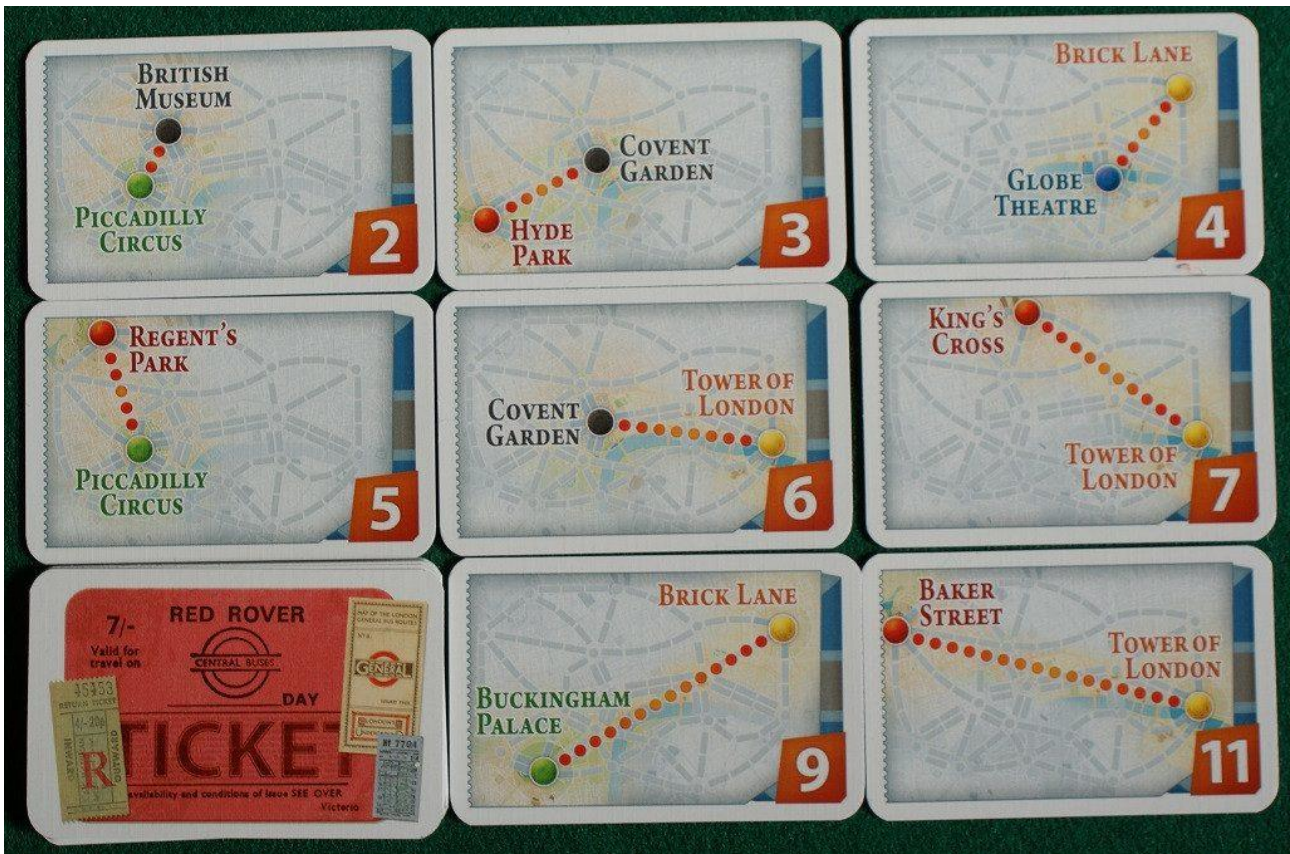
Dettaglio delle pedine a forma di Autobus a due piani. Il dischetto a fianco serve per marcare i punti sul tracciato periferico del tabellone[/caption]

Poi ci sono le pedine da assegnare ai giocatori (li vedete nella foto qui a sinistra), costituite da quattro dischetti per marcare i PV e dalle solite miniature di plastica colorata, che questa volta però rappresentano degli autobus a due piani: ce ne sono però solo 17 per ogni giocatore (bianchi, verdi, rossi e viola). Come è ormai di prassi in questa serie un sacchettino contiene alcune miniature di scorta, non si sa mai.

I componenti sono tutti... come ce li aspettiamo oramai da Days of Wonder: ben fatti, robusti e perfettamente adatti all'uso che ne viene richiesto.

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver piazzato il tabellone di **Ticket to Ride Londra** al centro del tavolo a tutti i giocatori vengono dati due “Biglietti”: come vedete dalla foto qui sotto, su ognuno di essi sono indicate due fermate dell’autobus ed i giocatori, nel corso della partita, dovranno cercare di collegarle con una linea ininterrotta di segnalini “autobus” del loro colore.



Alcuni dei biglietti di viaggio.

I percorsi sono più o meno lunghi ed in base a questo assegnano un punteggio variabile da un minimo di 2 PV (come ad esempio il biglietto in alto a sinistra: Picadilly Circus - British Museum) ad un massimo di 11 (biglietto in basso a destra: Baker Street – Tower of London).

I giocatori, dopo aver guardato i biglietti, devono decidere se tenerli entrambi oppure scartarne uno (sotto al relativo mazzo), ma possono sempre sperare di poterne poi trovare qualcuno migliore durante la partita.

Prima di partire tutti mettono il loro segnapunti sulla casella zero del tracciato e prendono due carte “trasporto”.

Queste ultime sono il vero “cuore” di Ticket to Ride Londra perché è in base ad esse che si possono piazzare sul tabellone le miniature degli autobus per coprire il percorso scelto. Rispetto a tutti gli altri giochi della serie il numero iniziale di carte trasporto è davvero molto basso, ma dobbiamo considerare che anche il mazzo è estremamente ridotto.



Le carte “Trasporto”.

Come vedete dalla foto qui a fianco il grafico si è davvero sbizzarrito, aggiungendo ai disegni delle automobili persino i sottomarini gialli (i famosi "Yellow Submarines" così cari ai fans dei Beatles). D'altra parte *Ticket to Ride* è una canzone dei Beatles nata ben prima del gioco.

Le carte in basso nella foto raffigurano invece gli autobus londinesi e sono dei veri e propri Jolly (come le “locomotive” negli altri giochi) da utilizzare, con o senza altre carte, per coprire un percorso.

Infine, secondo la normale prassi “Mooniana”, si scoprono sul tavolo cinque carte trasporto e tutto è davvero pronto per iniziare a giocare

Il Gioco

Per chi ha già provato almeno uno dei titoli della serie la sequenza di gioco di **Ticket to Ride Londra** è esattamente la stessa ed al suo turno ogni giocatore può eseguire UNA delle seguenti azioni:

1. Pescare due carte: può scegliere quelle scoperte o prenderle dal mazzo coperto o una combinazione delle due;
2. Prendere il controllo di una linea: si devono giocare tante carte del colore della linea scelta quanto sono le caselle stampate sul tabellone. È possibile sostituire una o più carte con dei Jolly. Le linee “grigie” sul tabellone possono essere coperte usando un qualsiasi colore purché tutte le carte giocate siano uguali (con o senza Jolly);
3. Prendere due nuovi biglietti, con l’obbligo di tenerne in mano almeno uno.



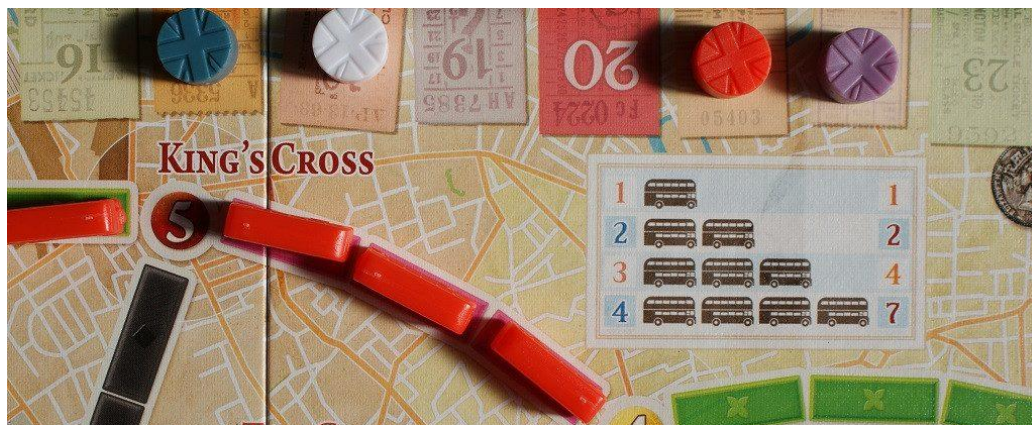
Partita in corso, ma dal numero di autobus sul tabellone si capisce che siamo ormai quasi alla fine.

Ogni volta che un giocatore “copre” un tracciato incassa i PV relativi:

- a. 1 PV se il percorso è costituito da una sola casella
- b. 2 PV se è invece lungo due caselle
- c. 4 PV con tre caselle
- d. 7 PV con quattro caselle

È dunque chiaro che, a differenza del gioco base, qui è importante cercare di coprire il maggior numero di percorsi lunghi piuttosto che cercare troppi biglietti: la fine infatti arriva quasi inaspettata (per lo meno per chi è abituato agli altri titoli della serie) e se non si sta attenti quando sembra di iniziare finalmente a mettere in pratica la propria strategia ecco che qualcuno chiude il gioco, magari guardando tutti con sguardo beffardo.

La partita termina, come sempre, quando un giocatore resta con 0-1-2 autobus e fa scattare l'ultimo giro: tutti hanno ancora una mossa soltanto e poi si passa al conteggio dei punti.



Dettaglio della pista dei punti durante una partita.

Ogni giocatore somma i punti raggiunti fino a quel momento sul tracciato del tabellone al valore dei biglietti completati, eventualmente sottraendo i punti dei biglietti incompleti: infine si sommano i punti “Distretto” e chi ha il totale più alto viene dichiarato vincitore.

Consigli strategici

Come in altri giochi della serie il consiglio di base anche per Ticket to Ride Londra è quello di raccogliere inizialmente una buona scorta di carte “trasporto” prima di cominciare a calare le combinazioni: non solo si avranno più opportunità, con tante carte in mano, ma si toglieranno colori preziosi agli avversari (ogni colore infatti è rappresentato da sole 6 carte).

La seconda cosa da analizzare bene almeno durante la prima partita è il tabellone per riconoscere bene non solo i percorsi disponibili, ma anche la posizione dei Distretti).



Il tabellone con il centro di Londra e le sue linee autobus: da notare il colore delle fermate che serve a definire i distretti.

Potrete notare così che ci sono 9 percorsi da 1 casella (di cui 6 doppi), 11 da due caselle (di cui 1 doppio), 10 da tre caselle (di cui 2 doppi) e 5 da quattro caselle. In base ai punti che ognuno di essi può dare è chiaro che riuscire a coprire 2-3 tratte da 4 caselle può farci assegnare 14-21 PV, valore difficilmente raggiungibile con i soli biglietti.

Per ottenere un bonus dai “Distretti” basta collegare fra loro tutte le fermate dello stesso colore (non occorre che siano in successione) e guadagnare così i punti stampati all'interno del pallino colorato: si possono così aggiungere alcuni PV in più al proprio totale ma non è così fondamentale: nelle nostre prime partite tutti miravamo a completare i distretti più remunerativi (3-4-5 PV) ma poi ci accorgemmo che sarebbe stato molto più "remunerativo" coprire i percorsi lunghi per ottenere più PV.

Difficile anche riuscire a raccogliere molti biglietti (cosa che si fa normalmente nel gioco base): manca il tempo per riuscire a selezionarne un certo numero e poi studiare il percorso ottimale per raggiungerli tutti senza fare lunghe deviazioni: si rischia dunque di perdere le tratte più interessanti (coperte nel frattempo dagli avversari) e di trovarsi a metà del lavoro quando qualcuno dichiara la chiusura.



Le miniature degli autobus di tutti i colori.

Tenete sempre d'occhio la riserva di autobus dei vostri avversari: se noterete che sono rimasti 5-6 pezzi soltanto è il momento di venir giù con tutto il possibile per massimizzare il proprio punteggio.

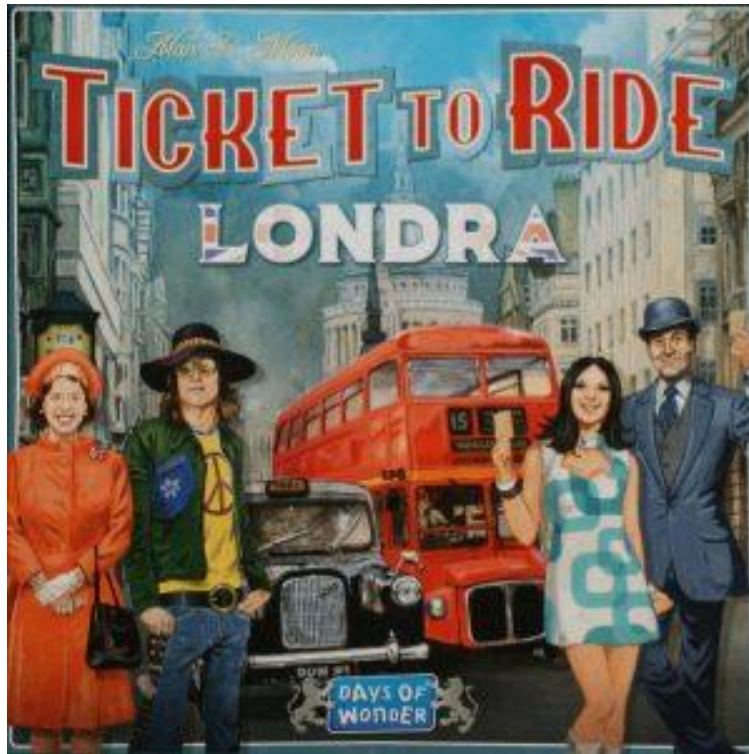
È importante anche non restare mai con pochissime carte in mano nella prima metà della partita: si rischia di non trovare più nel mazzo quelle con i colori necessari per poter coprire un percorso fondamentale per i propri biglietti, facendosi magari tagliare la strada dagli avversari.

Meglio quindi non scendere quindi mai sotto le 5 carte trasporto.

Considerazioni finali

Prima di procedere all'acquisto bisogna tenere bene a mente che **Ticket to ride Londra** è stato pensato e realizzato soprattutto per far divertire il maggior numero di persone (e più in particolare i giovani e le famiglie) senza dover pensare a tattiche o strategie particolari, ma seguendo solo l'impulso del momento e la disponibilità delle carte al proprio turno (quello che si definisce in

ottimizzazione un approccio “greedy”). Quindi dimenticate tutto quello che facevate con il gioco base e buttatevi a capofitto alla caccia delle carte giuste per ottenere il massimo dei punti.



La scatola[/caption]

Il gioco ha indubbiamente un target ben definito, come abbiamo avuto modo di sottolineare: adattissimo al gioco in famiglia e ad introdurre principianti a giochi più complessi, non è invece consigliato a chi, fan della serie, cerca “nuove sfide”.

La durata molto contenuta delle spiegazioni necessarie e anche delle partite permetterà di mantenere alta l’attenzione dei partecipanti più giovani. Pronti a farli viaggiare con l’immaginazione fino alla bella capitale inglese?

Si ringrazia la ditta [ASMODEE ITALIA](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione