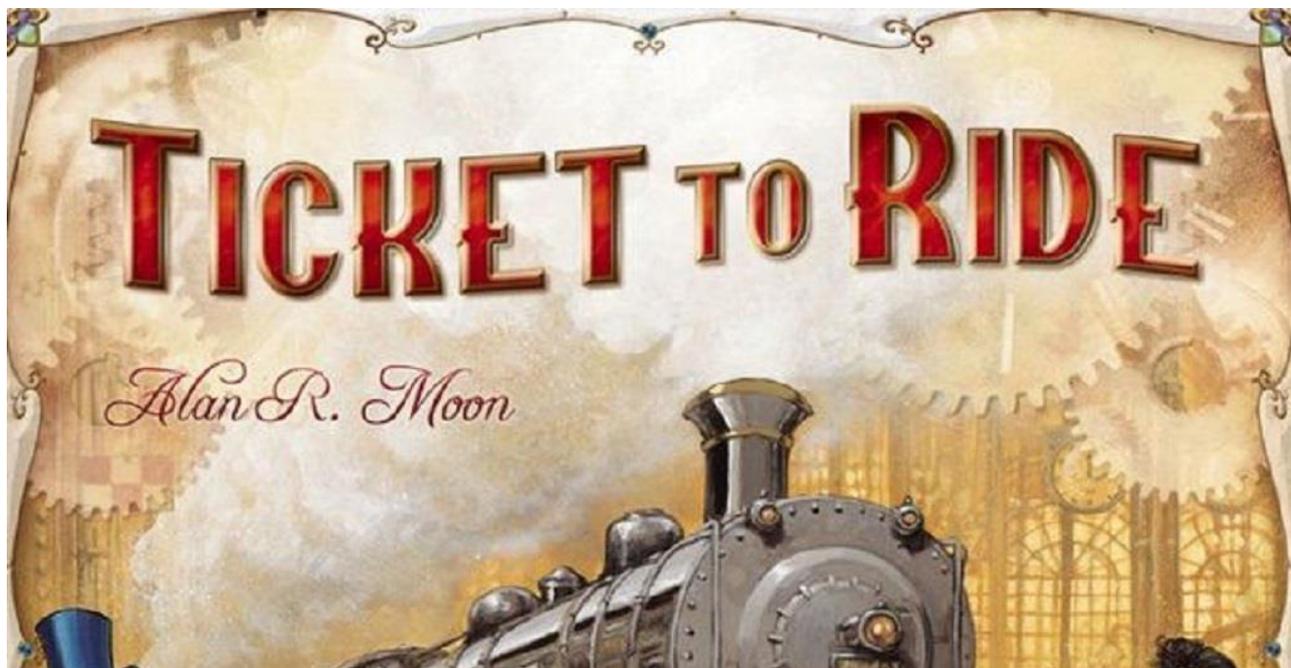


TICKET TO RIDE ED ESPANSIONI

Signori in carrozza! Si parte.



I “SEMPREVERDI” DI BALENA LUDENS



In questa serie vengono recensiti titoli usciti già da oltre 10 anni ma praticati ancora regolarmente al punto da poter essere considerati ormai dei “classici”.

All’epoca della loro pubblicazione questo sito non esisteva ancora, quindi abbiamo pensato di riproporli un po’ alla volta in modo da integrare l’archivio di Balena Ludens che è solitamente basato soprattutto sull’attualità del momento, con la recensione degli ultimi giochi pubblicati.

Introduzione

Quando la Days of Wonder nel 2004 decise di pubblicare **Ticket to Ride** era certa di avere fra le mani un buon gioco che potenzialmente poteva interessare una larga fascia di pubblico, ma certamente non si aspettava un successo così clamoroso, con più di 10 milioni di copie vendute in tutto il mondo (espansioni incluse).

Alan Moon, l’autore, non era certo alle prime armi nella creazione di un gioco “ferroviario” da usare in famiglia o con giocatori non troppo esperti: nel 1996 era stato infatti pubblicato un suo primo gioco, “Freight Train”, formato da un grosso mazzo di carte, sulle quali erano disegnati vagoni e locomotive, da usare per formare convogli merci secondo una serie di obiettivi.



I vagoncini del gioco.

Nel 1999 uscì un secondo gioco, “Union Pacific”, nel quale, oltre alle carte per Compagnie e Binari, apparivano delle locomotive di plastica colorata.

Nel 2001 infine, con “Santa Fé Rails”, per formare delle linee ferroviarie invece delle locomotive utilizzò dei binari di legno colorato.

Poi arrivò **Ticket to Ride**, il primo volume della “saga” di cui parleremo in questa recensione, indirizzato a 2-5 giocatori dell’età di 8 anni o più, per una durata media di 45-60 minuti. Nell’articolo abbiamo preso come base **Ticket to Ride: Europe** perché ci sembra il più completo ed il più riuscito dell’intera produzione dedicata a questo gioco, ma faremo riferimento anche ad altri volumi.

A fine articolo potrete poi dare un’occhiata alle “espansioni” ufficiali della Days of Wonder, mentre su Internet si trovano decine di adattamenti del gioco ad ogni tipo di ferrovia, tranvia, metropolitana, reti minerarie... e chi più ne ha più ne metta.

Unboxing



I componenti di Ticket to Ride: Europe.

La fotografia qui sopra vi mostra i componenti “standard” di ogni “volume” della saga:

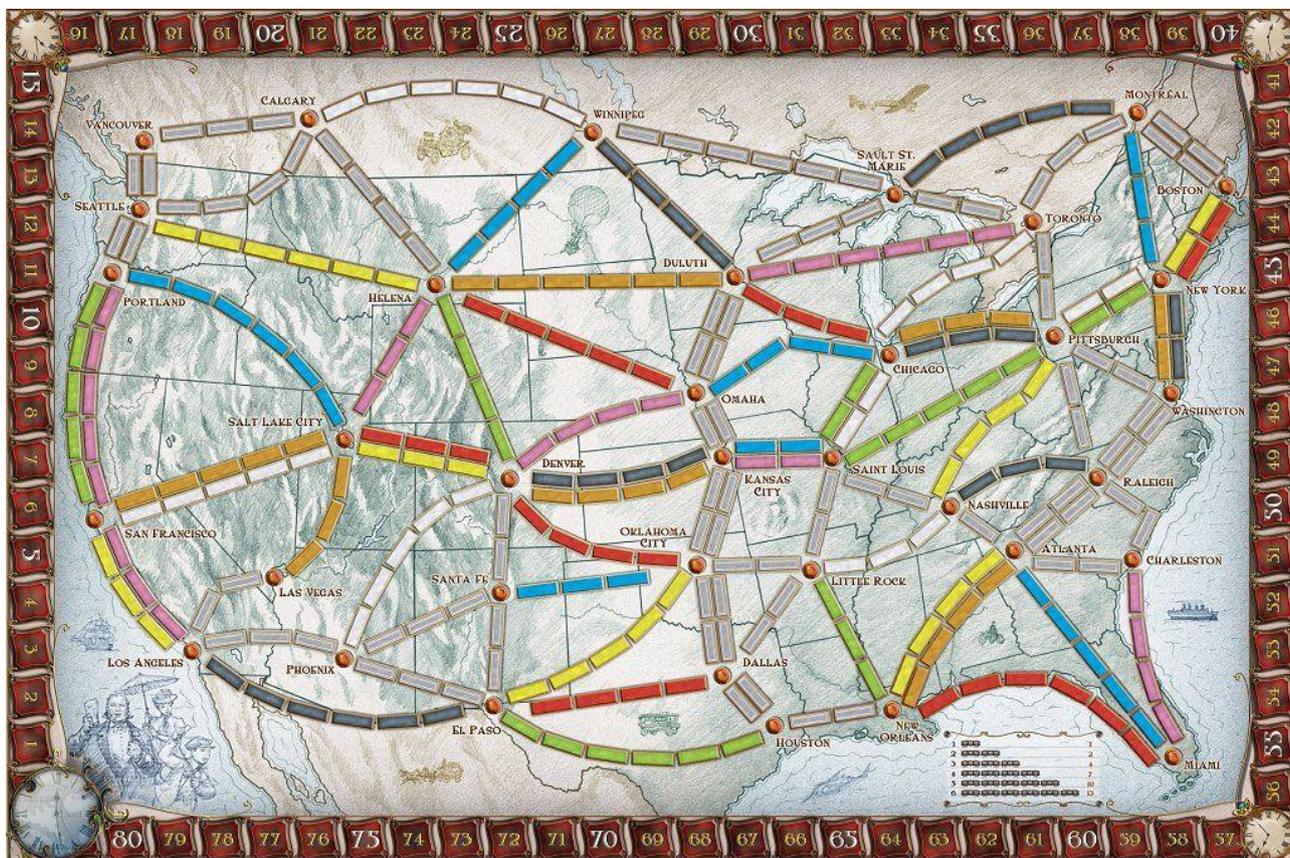
- Una mappa della regione considerata (nel nostro esempio l’Europa);
- Un mazzo di carte “biglietto”;
- Un mazzo di carte “treno” (che comprende vagoni e locomotive);
- Eventuali carte “Bonus”;
- Vagoncini di plastica di vario colore;
- Dischetti segnapunti negli stessi colori dei vagoni.
- Un regolamento di 4-6 pagine riccamente illustrato

Alcuni dei giochi includono anche componenti speciali: in **Ticket to Ride: Europe**, per esempio, sono fornite tre “Stazioni” per ogni giocatore: altri volumi della serie utilizzano passeggeri, taxi, ecc.

Le espansioni vere e proprie invece, come vedremo più avanti, si limitano quasi sempre alla sola mappa, accompagnata dai relativi “biglietti” e da un libretto con le regole specifiche per quella regione.

I materiali sono tutti di buona fattura e dalla grafica molto accattivante, perfettamente adatti allo scopo. L'unica eccezione sono le carte della prima edizione di **Ticket to Ride: USA**, molto più piccole di tutte le altre: fortunatamente con l'espansione USA 1910 la Days of Wonder ha pensato bene di fornirne un nuovo mazzo con le dimensioni adeguate.

Preparazione (Set-Up)



Il tabellone di Ticket to Ride: USA.

La preparazione è molto veloce: si stende il tabellone al centro del tavolo, si danno i vagoncini del colore richiesto a tutti i giocatori (il numero di quelli da utilizzare però varia a seconda di quanti sono i partecipanti), si mettono i segnapunti sulla casella "0" del tracciato Punti Vittoria (PV) e si mescolano i due mazzi di carte.

Poi si distribuiscono quattro carte "treno" ad ogni partecipante e se ne mettono cinque scoperte accanto al mazzo restante. Infine si danno quattro carte "biglietto" a tutti i giocatori: in **Ticket to Ride: Europe** i biglietti sono distribuiti separatamente per "Lunghe Percorrenze" (ne viene dato uno a testa) e "Standard" (tre carte a giocatore), ma questa distinzione viene estesa attualmente anche a tutti gli altri giochi, quando possibile.

Le carte, come potete vedere nella foto qui sotto, indicano sempre due stazioni diverse ed il numero stampato su ognuna di esse specifica i PV che si faranno se il giocatore avrà collegato con i suoi vagoncini le due città, indipendentemente dal percorso effettuato: quello stesso numero indica solitamente anche di quante caselle è composto il collegamento più breve.



Le carte “Biglietto Ferroviario” per Ticket to Ride: USA.

In ogni caso ogni giocatore deve decidere prima di iniziare quali biglietti conservare (con un minimo di due) e quali scartare: naturalmente se la “fortuna” ci ha messo lo zampino è possibile conservare anche tutti i biglietti ricevuti, ma in generale si tende ad eliminare le destinazioni troppo lontane dalla linea principale perché a fine partita i percorsi non rispettati causano dei punteggi negativi.

Il Gioco

La fase sicuramente più importante della partita è la scelta iniziale delle carte “Biglietto”: i giocatori devono dunque verificare attentamente dove sono le città indicate su ognuno di essi e quali potrebbero essere collegate fra loro facendo un minimo di deviazioni rispetto alla linea principale. In linea di massima bisognerebbe sempre conservare il percorso più lungo (e più ricco in PV) e tenere anche le carte che mostrano città abbastanza vicine alla linea principale da poter essere raggiunte facilmente, portando PV supplementari.



Le carte “treno” di Ticket to Ride: Europe.

Il mazzo “treno” di **Ticket to Ride: Europe** contiene 110 carte: 12 vagoni per ognuno degli otto colori che vedete riprodotti nella fotografia qui sopra e 14 carte Locomotiva che rappresentano dei veri e propri Jolly.

Come abbiamo visto ogni giocatore ne riceve quattro ed altre ne può raccogliere durante la partita perché è grazie ad esse che possiamo posare sul tabellone i nostri vagoni e chiudere i percorsi fra le città: ognuno di questi è infatti composto da 1 a 8 caselle che possono essere colorate o grigie. Per coprire un percorso colorato serve un identico numero di carte dello stesso colore, mentre per quelli grigi si può usare un colore qualsiasi (purché le carte siano tutte uguali).

Al suo turno un giocatore ha la scelta fra:

- Pescare due carte “treno”, prendendole dalle cinque scoperte o dal mazzo, o un misto delle due possibilità;
- Giocare carte “treno” per posare dei vagoni su un singolo percorso del tabellone: il numero delle carte deve essere uguale a quello delle caselle da coprire e tutte devono essere dello stesso colore (o dei jolly);
- Pescare tre nuove carte “biglietto”, tenendone in mano almeno una e scartando quelle che non sembrano adatte;
- Effettuare azioni speciali (ogni gioco ha le sue, come vedremo). In **Ticket to Ride: Europe**, per esempio, è possibile giocare una “stazione” (pagandola con carte treno) in modo da sfruttare un percorso avversario quando la propria linea è stata bloccata.

Si può tenere in mano un numero indefinito di carte treno: una delle tattiche preferite dai giocatori esperti è proprio quella di accumulare molte carte nei colori che sono loro necessari e poi giocarle per vari turni in successione in modo da completare rapidamente i propri percorsi. L'effetto secondario di questo accumulo è che le carte dei colori conservati non sono più disponibili per gli avversari che saranno costretti a completare delle linee usando i Jolly. Naturalmente tutto ciò deve essere fatto "cum grano salis": se una tratta del tabellone è infatti fondamentale per la vostra strategia è bene coprirlo il prima possibile per evitare che lo faccia un avversario e ci costringa a lunghe e costose deviazioni.



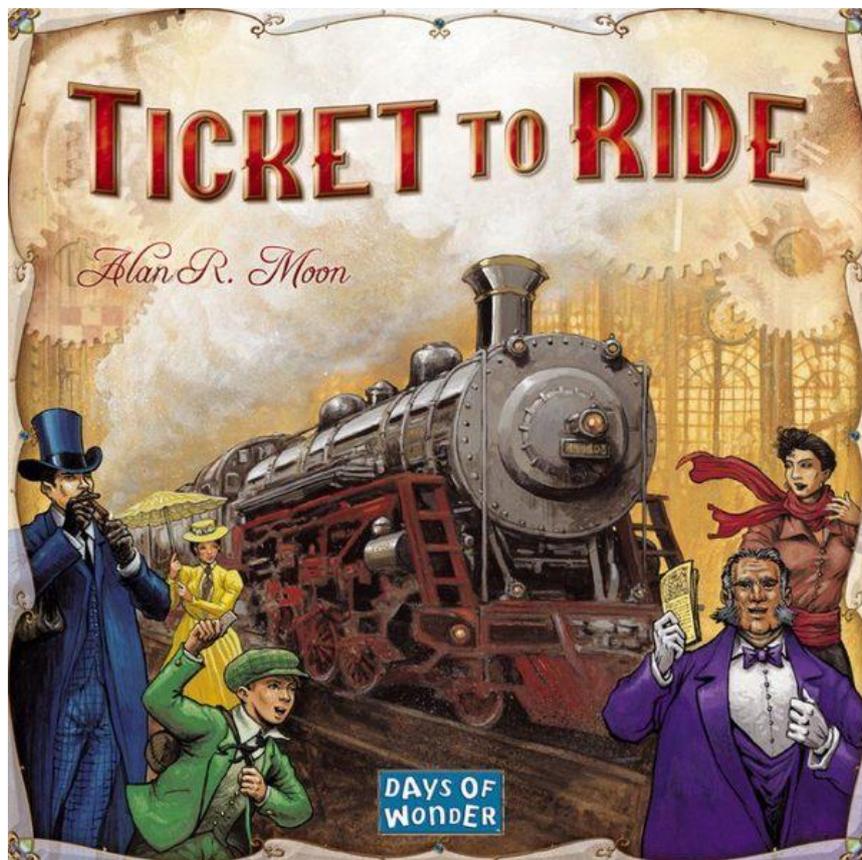
Partita in corso a Ticket to Ride: London.

Le ferrovie sul tabellone sono di due tipi, a semplice o a doppio binario: in nessun caso un giocatore può occupare entrambi i rami del doppio binario, ma in generale queste tratte sono quelle meno "sensibili" ad eventuali attacchi, a meno che non siano la "spina dorsale" della regione, ed allora è bene tenere d'occhio cosa fanno gli altri, avere sempre pronte le carte necessarie e giocarle non appena si concretizza un rischio. In meno di quattro giocatori però è possibile solo usare una delle due tratte presenti nei "doppi binari", quindi diventa ancora più importante aggiudicarsi quelle fondamentali prima degli altri.

La partita a **Ticket to Ride** finisce normalmente quando un giocatore, al termine del suo turno, resta soltanto con 0-1-2 vagoncini nella sua riserva: tutti allora, lui compreso, effettuano un ultimo turno prima di passare al conteggio dei PV.

Ogni tratta "coperta" ha un suo valore: 1 PV per quelle di una sola casella, 2 PV per due caselle, 4 per tre, ecc. fino a 21 PV per quelle di otto caselle. A questi vanno aggiunti i PV indicati su ogni

carta “Biglietto” che è stata soddisfatta e si devono togliere quelli delle tratte non realizzate. Infine possono essere aggiunti o sottratti altri PV in base alle regole specifiche del gioco che si sta facendo. Chi ha il totale più alto vince.



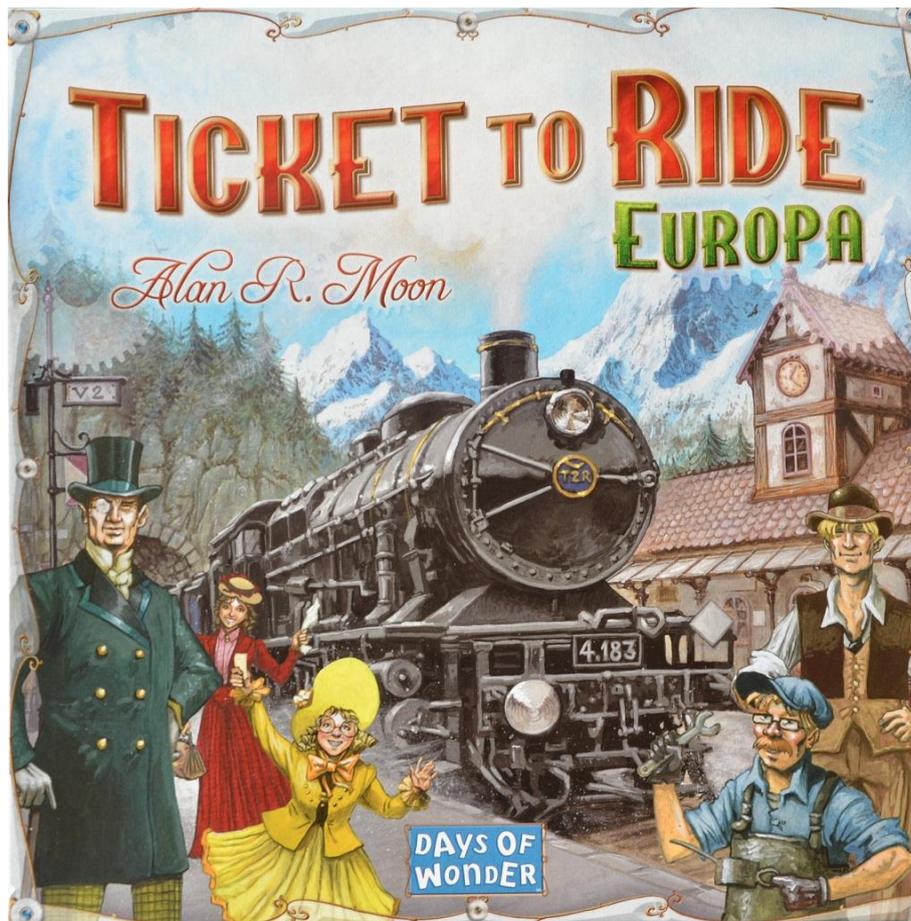
La scatola Ticket to Ride USA.

Una panoramica sui giochi della serie.

Dopo questa descrizione di massima proviamo a dare un’occhiata alle regole specifiche di ognuno dei giochi della serie, cominciando ovviamente dal “capostipite”, **Ticket to Ride: USA**, uscito nel 2004. Il tabellone ci presenta l’intera area degli Stati Uniti, partendo dalla costa sul Pacifico (da San Francisco a Vancouver) ed arrivando a quella sull’Atlantico (da Montreal a Miami). La sua caratteristica principale è la “dorsale” a doppio binario, al centro del tabellone, che unisce San Francisco a Saint Louis e che solitamente è l’obiettivo iniziale di quasi tutti i giocatori per garantirsi un rapido collegamento Est-Ovest.

Il gioco ha però due “difetti”: il primo è la completa aleatorietà nella distribuzione iniziale delle carte “biglietto”, che spesso permette ad un giocatore di vincere facilmente se ha ricevuto due percorsi “lungi” compatibili. Dopo l’uscita del tomo Europe anche per gli USA i giocatori usano quasi sempre la regola della distribuzione separata (a tutti) di un percorso lungo e di tre presi poi a caso dal mazzo restante.

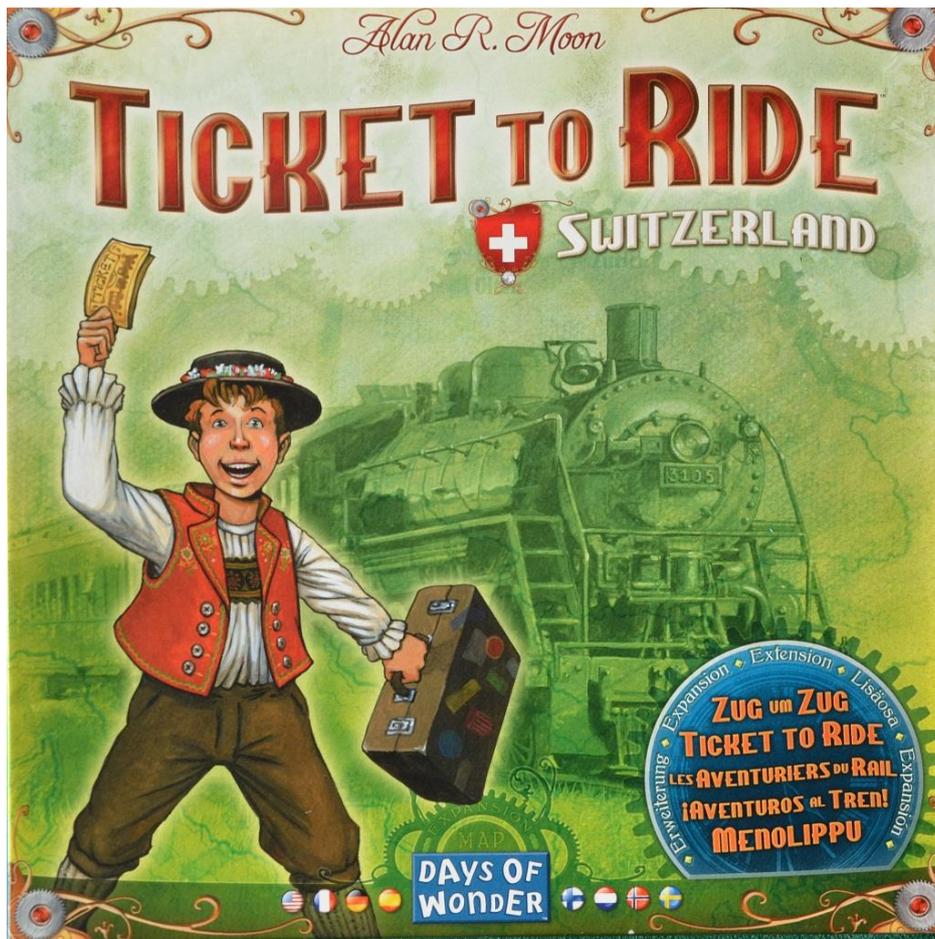
Il secondo difetto erano le carte, davvero troppo piccole per giocare senza problemi quando se ne accumulavano una decina o più: per fortuna anche questo problemino è stato risolto con l’uscita dell’espansione **Ticket to Ride: USA 1910** (nel 2006): questa scatola comprende infatti i mazzi di carte di formato standard per sostituire quelle originali, oltre a 35 carte “biglietto” aggiuntive.



La scatola di Ticket to Ride: Europe.

Nel 2005 fu la volta di **Ticket to Ride: Europe**: Alan Moon, considerata la morfologia del territorio europeo, decise di introdurre tre nuove regole:

- Le gallerie: sono linee speciali che attraversano territori montagnosi e che richiedono un maggiore impegno per essere costruite. I giocatori, dopo aver posato il numero di carte necessario per la tratta scelta, devono girare le prime tre carte del mazzo “treno”: se una o più di queste carte sono del colore di quelle giocate (o delle locomotive) il giocatore deve aggiungere un pari numero di carte colorate o jolly per assicurarsi il controllo della linea. Se non ne ha a sufficienza riprende le carte giocate in mano e salta il turno senza poter piazzare i suoi vagoncini sul tabellone.
- I traghetti: alcune linee attraversano il mare e su una o due delle loro caselle è stampata una locomotiva. Per prendere possesso di quelle linee fra le carte del colore scelto devono esserci le locomotive necessarie a coprire quelle caselle.
- Le stazioni: ogni giocatore ne riceve tre dello stesso colore dei suoi vagoncini e può usarle per completare il percorso di un suo biglietto sfruttando una tratta che appartiene agli avversari. Basta posare la stazione su una città ad una delle due estremità della tratta necessaria: il costo per la prima stazione è di una carta “treno” qualsiasi, due uguali per la seconda e tre uguali per la terza. Ogni stazione non usata a fine partita aggiunge 4 PV al totale del giocatore.



La scatola di Ticket to Ride: Switzerland.

Anche per questo volume la Days of Wonder mise in commercio (nel 2009) una mini-espansione (**Ticket to Ride: Europe 1912**) con un bel pacchetto di carte (in aggiunta a quelle di base) oltre a 5 plancette “Magazzino” e 25 capanne “Depositoreno”.

Con questa dotazione aggiuntiva diventano possibili alcune varianti che rinnovano parecchio il gioco standard.

Ma la più amata delle espansioni fu (ed è tuttora, a nostro avviso) **Ticket to Ride: Switzerland** (uscita nel 2007): questa scatola è stata creata per giocare fino ad un massimo in TRE e contiene, oltre alla mappa della Svizzera, tutte le carte “biglietto” relative ai collegamenti del territorio elvetico. Naturalmente sfrutta le regole speciali di Europe (dato l’alto numero di gallerie previste sul tabellone) ed è ideale anche per insegnare il sistema ad un paio di amici. Da notare che questa espansione è stata poi ripresa nella serie “Maps” (come vedremo più avanti).

Nel 2006 fu la volta di **Ticket to Ride: Marklin**, una operazione sponsorizzata dalla famosa ditta di treni elettrici in miniatura (gli unici dotati di motorini elettrici a corrente alternata, a differenza di tutta la concorrenza): essa utilizza una mappa della sola Germania, con collegamenti ai Paesi confinanti.



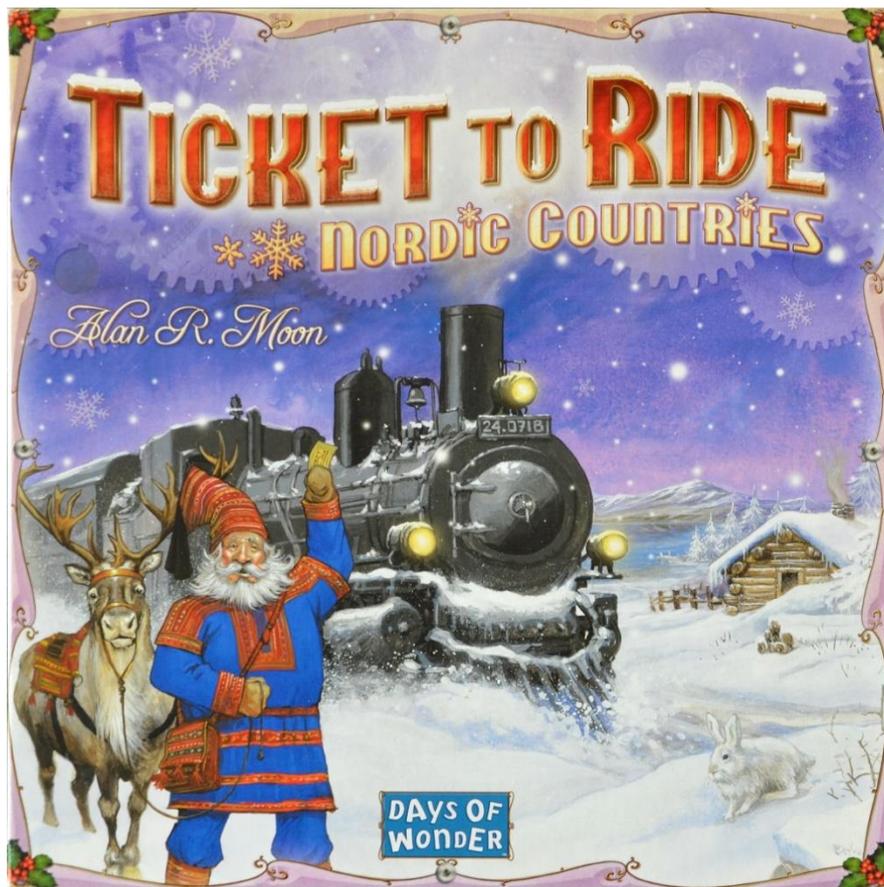
La scatola di Ticket to Ride: Marklin.

Ovviamente la parte “grafica” di questa scatola è stata pesantemente condizionata dallo sponsor, a partire dal coperchio, dove figura, invece del solito disegno, una splendida locomotiva a vapore della Marklin, accompagnata dal classico paesaggio dei nostri amati “trenini”, immagine ripresa anche per il dorso delle carte, mentre sulla facciata sono riprodotti vagoni e locomotive ripresi dal catalogo della ditta tedesca.

Dal punto di vista del regolamento abbiamo alcune novità: la prima è costituita da 6 carte extra “Locomotiva +4” da utilizzare come Jolly, come le altre, ma soltanto per percorsi di almeno quattro caselle.

La seconda introduce invece i “passeggeri”: ogni giocatore riceve infatti tre miniature di passeggeri (con tanto di valigia), mentre al mazzo si aggiungono 10 carte “passeggero”: prima di ogni partita a **Ticket to Ride: Marklin** si devono anche prendere 74 gettoni colorati (neri, rossi, gialli e bianchi) con cui si faranno delle pile di valore decrescente da posizionare nelle città dello stesso colore: ci saranno dunque 4 pile di gettoni neri per città (valore 7-6-5-4), 6 di rossi (4-3-2), 12 di gialli (3-2-1) oppure un solo gettone bianco di valore “2”.

La partita procede come al solito, ma quando un giocatore costruisce una linea ha la possibilità di posare uno dei suoi tre passeggeri su una delle due stazioni collegate: in seguito potrà utilizzare un turno per spostare un suo passeggero lungo un percorso qualsiasi, lungo a piacere, ma utilizzando ogni tratta solo una volta. Si possono usare “gratis” le tratte del proprio colore, ma si può passare anche da quelle degli avversari “pagando” una carta Passeggero per ognuna di esse.



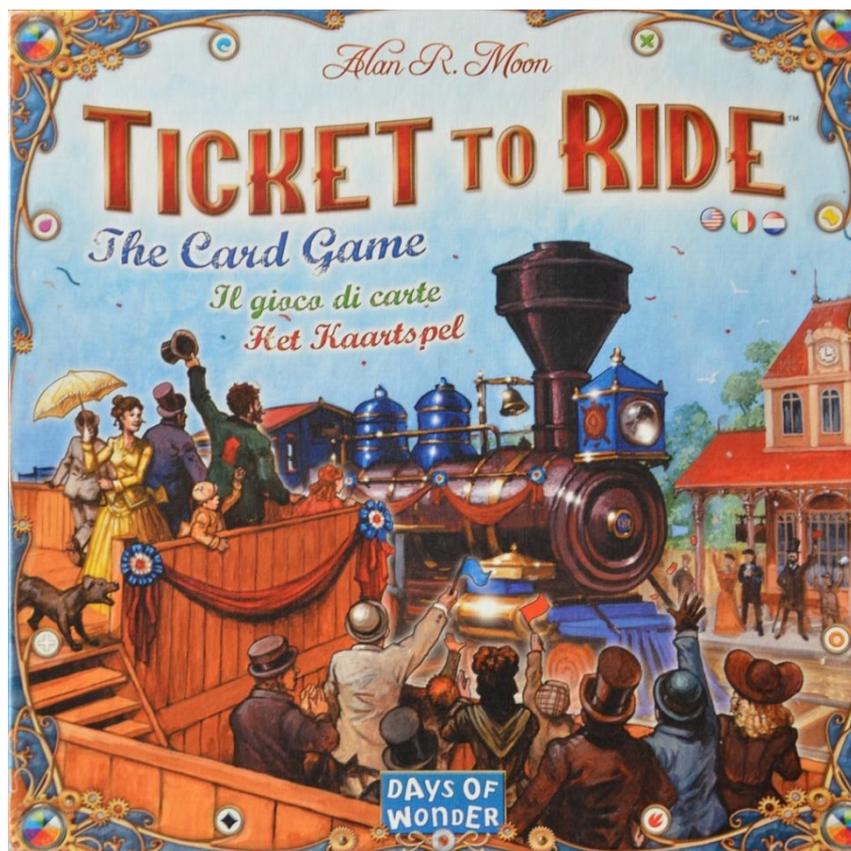
La scatola di Ticket to Ride: Nordic Countries.

Durante il viaggio si raccolgono i gettoni più in alto delle pile di ogni città attraversata (una sola volta) ed il suo valore viene aggiunto al punteggio del giocatore: i passeggeri utilizzati vengono scartati subito dopo il viaggio. Si tratta probabilmente del gioco più “difficile” delle serie perché costringe i partecipanti a programmare con largo anticipo non solo i percorsi, ma anche i viaggi dei loro passeggeri.

Una grafica da “clima natalizio”, con neve, renna, cielo stellato e una specie di Babbo Natale in primo piano, caratterizza la copertina di **Ticket to Ride: Nordic Countries**, uscito nel 2008: si tratta del secondo titolo creato appositamente per TRE partecipanti, ma in questo caso (diversamente da quello sulla Svizzera).

La scatola contiene tutti i componenti necessari, compreso un mazzo di carte “vagoni e locomotive” ridisegnati per l’occasione con tanto di neve sul tetto e sui binari.

Dal punto di vista delle regole si ritorna a quelle base (pescare 2 carte vagoni, oppure giocare carte per chiudere una tratta o prendere nuovi biglietti) con l’aggiunta di Traghetti e Tunnel



La scatola di Ticket to Ride: The Card Game.

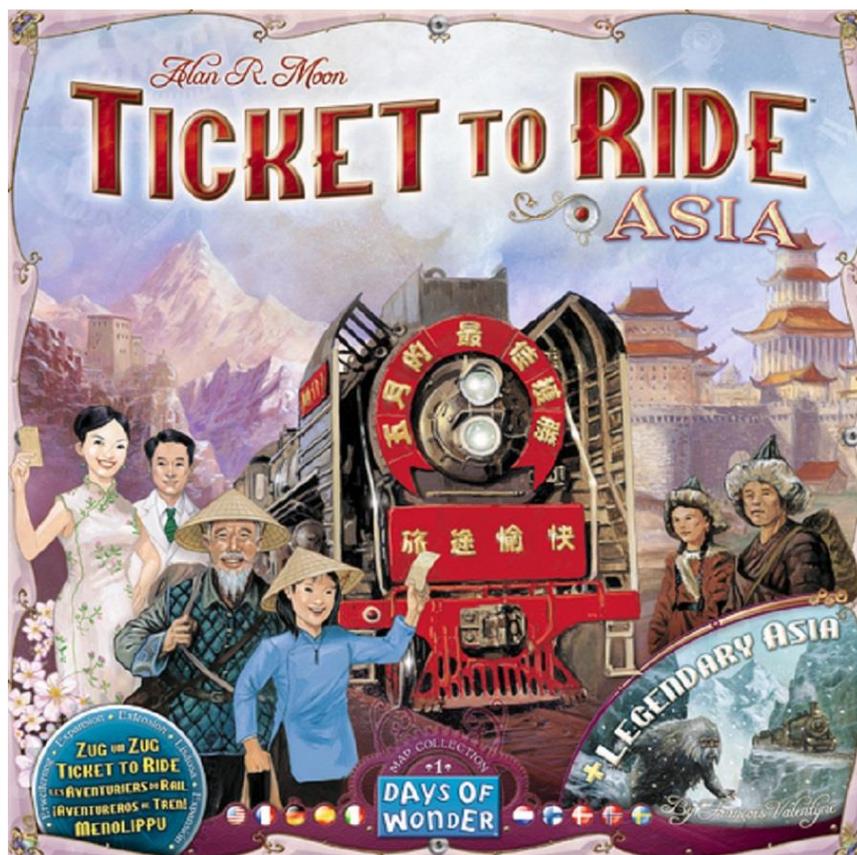
Sempre del 2008 uscì una vera e propria novità nella serie: **Ticket to Ride: Il gioco di carte**.

Nessuno dubitava che prima o poi Alan Moon e Days of Wonder avrebbero fatto una... variante di questo genere (tutti i titoli di maggior successo sono stati adattati per giocare con le carte, e molti di essi anche con i dadi) per cui la curiosità era grande. Il risultato, fortunatamente, è positivo.

La scatola contiene 96 carte “vagone” in formato “poker” (quindi più grandi del gioco originale), 16 “locomotive”, 46 “biglietti”, 6 “grandi città” e 2 speciali per un totale di 166 carte ed ogni giocatore riceve una “locomotiva” (jolly), 7 carte prese dal mazzo e 6 “biglietti”.

Come sempre 5 carte sono girate e messe a disposizione al centro del tavolo insieme alle 6 carte “grandi città”. Dopo aver scelto quali biglietti conservare (almeno uno) e quali scartare sotto al mazzo i giocatori, a turno, devono per prima cosa spostare (se ce ne sono) una carta da ogni “deposito treni” (l’area del tavolo davanti a loro) per metterle “sui binari” (una pila coperta di carte di fianco al “deposito”).

Poi possono scegliere fra: (a) – pescare fino a 2 carte fra quelle coperte e scoperte; (b) - posare carte treno nel “deposito” in gruppi di 2 due o più dello stesso colore o esattamente tre carte di colore diverso; (c) – pescare 4 nuovi biglietti (ma senza obbligo di tenerne almeno uno). Da notare che le carte “sui binari” non possono mai essere guardate neppure dal possessore e vengono rivelate soltanto alla fine del mazzo, quando si assegnano ai diversi biglietti (ognuno di essi necessita di 1-5 colori diversi per essere realizzato) per collezionare Punti Vittoria. I giocatori che hanno la maggioranza di biglietti con destinazione verso le grandi città ricevono inoltre degli extra: 15 PV per New York, 12 PV per Los Angeles e Chicago, 10 PV per Dallas e 8 PV per Seattle e Miami.



La scatola di Ticket to Ride: Asia.

A partire dal 2011 la Days of Wonder decise di inaugurare un'altra "collezione" in parallelo (e a completamento) alla principale: **Ticket to Ride: Maps**. Cominciarono così ad uscire delle scatoline con un nuovo tabellone (quasi sempre stampato da entrambi i lati con mappe diverse) ed il necessario per adattare il gioco al territorio (solitamente biglietti e componenti extra). Ad oggi sono dunque usciti:

Map 1 (2011) – **Asia** e Asia della leggenda (qui troviamo anche dei supporti di legno per tenere "in piedi" le carte);

Map 2 (2011) – **India e Svizzera**;

Map 3 (2012) – Nel cuore dell'**Africa** (con mappa stampata da un solo lato e carte "treno" per savane, foreste e montagne);

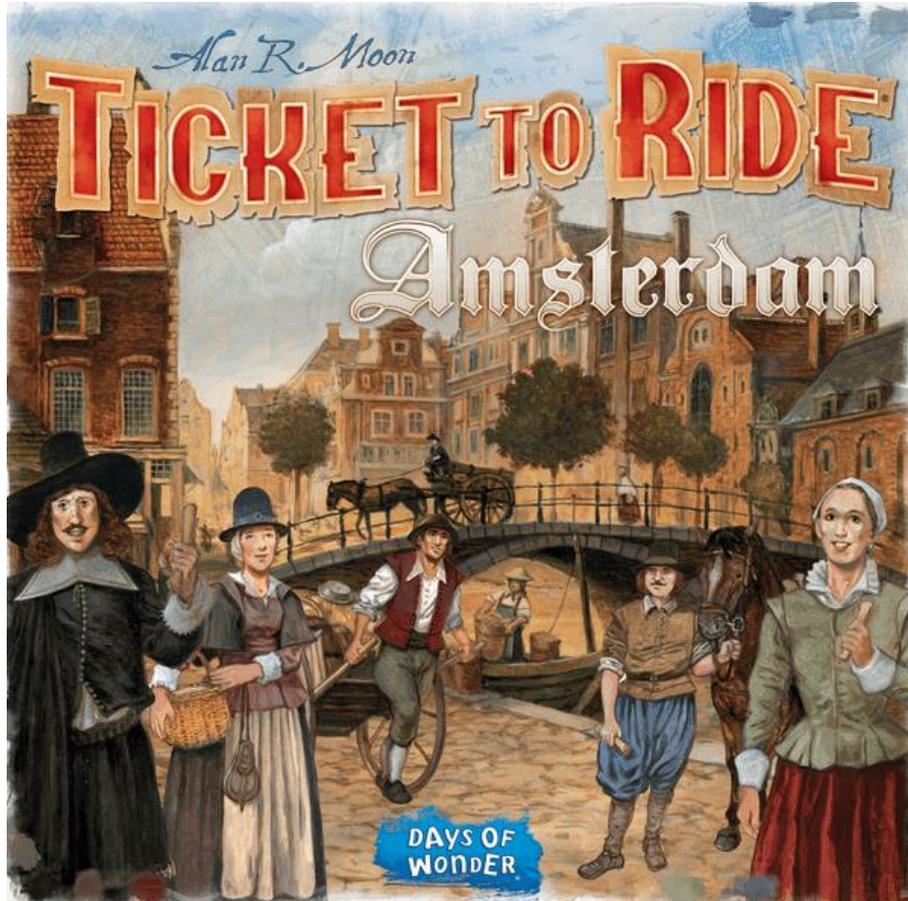
Map 4 (2013) – **Olanda** (altra mappa unica accompagnata da carte "prestito" e gettoni "pedaggio");

Map 5 (2015) – **Gran Bretagna e Pennsylvania** (che introduce le carte "tecnologia" ed il mercato azionario);

Map 6 (2017) – **Francia e Vecchio Far West** (con tessere "Tratto di Ferrovia", 40 vagoncini stile "old west", e gettoni "città del west");

Map 7 (2019) – **Italia** (finalmente) e **Giappone** (con carte traghetto per il Bel Paese, segnalini di plastica e carte per il treno ultrarapido nipponico). A questo proposito vorrei far notare ai lettori che esiste anche una eccellente versione "amatoriale" dell'[Italia](#) creata dal Club Tre Emme di Modena.

Per quanto riguarda i nuovi giochi ormai si tratta di storia recente: nel 2016 uscì infatti [Ticket to Ride: Vagoni e Vele](#) (già recensito in questo sito), seguito nel 2017 da **Ticket to Ride First Journey** (adattamento del gioco anche per i bambini di 6 anni) e da **Ticket to Ride: Germany** (sempre del 2017) che ha la stessa mappa di “Marklin”, con grafica “standard” ma senza le regole sui passeggeri.



La scatola di Ticket to Ride. Amsterdam.

In tempi più recenti infine Alan Moon si è dedicato ad una nuova sub-serie, prendendo in considerazione i trasporti delle grandi metropoli: **Ticket to Ride New York** è del 2018, mentre nel 2019 uscì [Ticket to Ride: London](#) (che abbiamo già recensito) e nel 2020 **Ticket to Ride: Amsterdam**. Tutte hanno un tabellone ridotto e delle regole semplificate per allargare al massimo la già vasta fascia dei possibili utenti.

E per una persona come Alan Moon, che ha dedicato la sua intera vita al gioco da tavolo (la sua prima pubblicazione fu, se non sbaglio *Black Spy*, edito nel 1981 da Avalon Hill) deve essere sicuramente una grande soddisfazione poter vivere adesso (agiatamente) con il suo lavoro di autore di giochi.

Nato in Inghilterra la sua famiglia si trasferì negli Stati Uniti, a New York, quando lui aveva solo 5 anni e venne su a “pane e giochi in famiglia”:

così, dopo il servizio militare, riuscì a farsi assumere dalla Avalon Hill e, successivamente, da Parker Brothers, prima di tentare la strada come indipendente (inizialmente con scarso successo e seri problemi di denaro). Poi, con la pubblicazione di *Elfenroads* la sua carriera iniziò ad avere uno sbocco serio, fino alla “esplosione” del suo capolavoro: **Ticket to Ride**.

Tutti in carrozza, quindi!