



Regolamento da torneo

Ticket To Ride

By Marteludica

Il torneo di Ticket to Ride si basa sulle regole dell'edizione "Ticket To Ride Europa" chiamate da ora "regole base" o RB.

Il presente documento di torneo potrebbe "sovrascrivere" alcune RB, qualora dovesse succedere, questo documento ha la priorità sulle RB!

Dettagli del gioco (By Asmodee)

Ticket to Ride è il pluripremiato gioco di avventure ferroviarie che vi farà viaggiare in...

Un gioco di strategia su mappa, con pochissime regole. In Ticket to Ride i giocatori accumulano carte di vari tipi di treni per prendere il controllo delle linee ferroviarie che collegano le città di tutta Europa. Più sono lunghe le linee, più punti guadagneranno. È possibile guadagnare ulteriori punti completando i propri "Biglietti Destinazione" e collegando due città distanti fra loro o componendo il percorso ferroviario continuo più lungo.

Grazie alle sue meccaniche semplici e scorrevoli ma altresì profonde ed eleganti, Ticket to Ride risulta essere un ottimo primo approccio al gioco da tavolo più strutturato, capace di incantare famiglie e giocatori esperti.

Come si gioca:

I turni si svolgono rapidamente. Ogni giocatore deve effettuare una sola azione di pesca (due carte) oppure una azione di gioco che può saltare, poi dovrà passare la mano al giocatore in senso orario.

Ci si dispone al tavolo in base all'ordine di estrazione che, di volta in volta, sarà comunicato dagli arbitri di gara (vedi dopo).

Il gioco deve essere fluido e veloce.



Il turno di gioco

In ogni turno di gioco, saranno scoperte sul tavolo da gioco, tante carte treno sino ad arrivare a **CINQUE** per formare il “*mazzo delle carte treno scoperte*” dal quale si potrà pesare.

Il giocatore di turno può scegliere **una** delle seguenti azioni

1. Pesca 2 carte scoperte
2. Pesca 1 carta coperta (dal mazzo delle riserve) ed una scoperta
3. Pesca 2 carte coperte
4. Prende una locomotiva scoperta (quindi una sola carta)
5. Pescare tre carte destinazione, sceglierne una, due o tre e scartare le altre (che non deve essere fatta vedere agli altri giocatori e non possono essere nuovamente ripesate)
6. Scartare dalla propria mano N carte treno e costruire una tratta alla volta posizionando, sulla plancia di gioco, i propri vagoncini
7. Costruire una stazione ma non una tratta
 - a. La prima stazione costa 1 carta treno
 - b. La seconda stazione costa 2 carte treno di uguale colore
 - c. La terza stazione costa 3 carte treno di ugual colore
8. Provare a costruire una tratta “tunnel” o “attraversata”, in questo caso è il primo giocatore che pesca e controlla le prime tre carte treno in base al RB, ovvero: se una o più carte treno rivelate sono dello stesso colore della tratta che il giocatore decide costruire, allora lui/lei deve pagare tante carte treno per compensare quante sono quelle estratte dello stesso colore (la locomotiva vale come tutti i colori).

E' permesso

Alla fine della fase di acquisizione si riempie la fila delle carte scoperte sino ad arrivare a CINQUE. Se la seconda carta scoperta è una locomotiva, questa NON può essere presa dal giocatore di turno.

Se nella fila delle carte scoperto sono presenti contemporaneamente tre locomotive, il mazzo delle carte coperte viene immediatamente rimischiato con la fila scoperte.

E' permesso prendere una carta e riempire immediatamente la lista delle carte scoperte (come da RB).

In caso il mazzo delle carte treno da scoprire è esaurito, il primo giocatore rimescola immediatamente quello degli scarti per formare un nuovo “mazzo delle carte treno coperto”.

In caso che il mazzo delle destinazioni sia esaurito, il primo giocatore lo rimescola prendendo le carte dagli scarti.

Costruire tratte

In ogni round di gioco è possibile costruire una sola tratta alla volta, ma è permesso costruire anche una stazione (alla volta).

La “tratta più lunga”

Alla fine della partita si cercherà il giocatore che ha completato la “tratta più lunga” consecutiva nel quale la presenza di stazioni (che collegano) non vale!

Utilizzo delle tratte doppie

In tre o meno le tratte doppie non valgono

Dichiarare gli obiettivi

Non è permesso dichiarare “concluso” il proprio obiettivo prima della fine della partita dove si conteggeranno i punti; solo allora si vedrà chi ha completato (o no) le priorie tratte spostando il proprio segnalino dei punti sulla plancia di gioco.

Sistemazione al tavolo

Ad ogni partecipante sarà assegnato un numero all’atto dell’iscrizione.

Per il primo “turno di gioco” la sistemazione al tavolo sarà casuale: tramite un “estrattore di numeri” verranno creati i tavoli di gioco e assegnati i “posti a sedere” in ordine orario.

Per il secondo e terzo turno di gioco i giocatori verranno sistemati al tavolo in base alle vittorie fatte nella partita precedente in modo che “i più bravi” si scontrino tra loro. L’algoritmo, al terzo turno, darà la possibilità di “recuperare” punti anche a chi ha perso la prima partita. La sistemazione al tavolo sarà comunque casuale.

Inizio della partita

La sequenza di inizio partita è la seguente:

1. Il primo giocatore si siede al tavolo e fa sedere i rispettivi estratti alla sua sinistra (il gioco si svolge in senso orario)
2. Ogni giocatore pesca **quattro** “*carte treno*” dalla riserva coperta.
3. Ogni giocatore pesca **tre** carte “*obiettivo corto*”
4. Ogni giocatore ottiene casualmente 1 carta “*obiettivo lungo*”
5. Delle quattro carte tratta ricevute, il giocatore deve tenerne almeno **due** (le altre può scartarle)
6. Il primo giocatore estrae **cinque** carte dalla riserva per formare la lista delle carte treno disponibili per la pesca scoperta.
7. Si attende che tutti i tavoli siano pronti prima di dare il via al primo turno di gioco

Fine dalla partita

La partita può terminare se si verifica una delle seguenti condizioni

1. E' passata **un ora** di gioco. L'arbitro dichiara la "fine del turno di gioco per tempo". In questo momento si finisce il turno di gioco corrente e si incomincia un "ultimo turno" al termine del quale la partita termina. Esempio: tavolo da 4, se si dichiara il fine tempo e sta giocando il secondo: il secondo finisce, gioca il terzo ed il quarto, si riparte dal primo sino al quarto e si finisce la partita; stessa cosa per un tavolo più piccolo o più grande.
2. Se un giocatore rimane con due od un vagone, si inizia la sequenza finale di gioco come descritto nel punto uno.
3. Un giocatore termina di posizionare tutti i suoi vagoni. In questo caso il turno di gioco termina immediatamente e si calcolano i punteggi.
4. Ritiro del tavolo. Se tutti i giocatori si ritirano (o se ne rimane solamente uno), si procede immediatamente a calcolare il punteggio

Durata massima del round

Per non bloccare il gioco e permettere a tutti di poter partecipare, il round di ogni singolo giocatore è di **DUE minuti** massimo terminati i quali lui/lei deve obbligatoriamente passare.

Durata del torneo

Il torneo è impostato per durare un pomeriggio (dalle ore 14:30 sino alle ore 19:00). Ogni giocatore parteciperà a **tre partite** per un totale di tre ore (circa) totali di gioco.

Per il conteggio dei punti si calcola un massimo di 10 minuti, una pausa ulteriore di 10 minuti per sistemare e ripartire.

Ritiro di un giocatore

Se un giocatore decide di ritirarsi non devono essere rimossi i suoi vagoni dalla plancia! Si procederà comunque al calcolo del suo punteggio (sia positivo che negativo) alla fine della partita e lo si userà comunque per impostare la classifica finale.

Punteggi e vittoria

Si definiscono:

- Punti torneo (PT) i punti che ogni giocatore guadagna in ogni scontro
- Punti vittoria (PV) i punti che ogni giocatore riesce a guadagnare usando le regole di Ticket To Ride

La somma dei punteggi ottenuti durante ogni singola partita al tavolo costituirà un valore da considerare per dichiarare il vincitore (PT). Chi ottiene il punteggio più alto ha vinto il torneo.



Il primo giocatore di ogni tavolo avrà l'onere di segnare il punteggio sul "foglio dei punti" che gli arbitri distribuiranno. Su di esso dovranno essere indicate le seguenti informazioni:

- Numero del tavolo
- Numero del turno di gioco
- Nome e cognome del giocatore
- Posizione al tavolo
- PT acquisiti da ogni giocatore
- PV acquisiti da ogni giocatore
- Eventuale ritiro

Calcolo dei Punti Vittoria (PV)

Come da RB, il punteggio singolo di vittoria (PV) si calcola nel seguente modo (dal primo giocatore in ordine)

1. Verifica della "tratta più lunga" (che aggiunge 10 punti al suo totale). In caso di parità questa voce sarà ignorata.
2. Verifica degli obbiettivi portati a termine (punti positivi) o falliti (punti negativi).
3. Ogni stazione non usata vale quattro punti.
4. Calcolo dei punteggi delle singole tratte in base al punteggio scritto sul tabellone di gioco. Per eseguire questa operazione occorrerà, con cautela, eliminare i vagoni dal tabellone.
5. Segnare i punteggi di: punti totali ottenuti, numero di vagoni rimasti inusati, numero di stazioni usate e il numero di obbiettivi fatti meno quelli non fatti.

Al fine del torneo e della classifica, saranno considerati **solamente** i PT, in caso di parità, verranno considerati i PV. Se i PV sono ancora in parità, verranno usate le regole del gioco quindi:

1. Numero di obbiettivi fatti meno quelli non fatti
2. Chi ha usato il minor numero di stazioni ferroviarie sul tabellone di gioco
3. Chi ha fatto la tratta più lunga

Calcolo punti torneo (PT)

I punti torneo (PT) saranno assegnati in base al numero di giocatori al tavolo:

- Cinque giocatori: 4 punti al primo, 3 al secondo, 2 al terzo, 1 al quarto, 0 al quinto
- Quattro giocatori: 3 punti al primo, 2 al secondo, 1 al terzo, 0 al quarto
- Tre giocatori: 2 punti al primo, 1 al secondo, 0 al terzo



Penalità

Il torneo è un evento di gioco e divertimento collettivo. Qualora un giocatore dovesse infastidire, assumere atteggiamenti poco sopportabili o essere volgare e/o violento verbalmente o (si spera di no) fisicamente, lui/lei sarà o ammonito/a o espulsa dal torneo a discrezione degli organizzatori o sotto segnalazione dei singoli giocatori.

Le persone espulse

- non parteciperanno alla classifica finale
- le proprie carte treno e obiettivo saranno scartate
- le tratte completate non saranno rimosse dal tabellone di gioco

Limite di età

Il gioco ha un limite minimo di età consigliato per essere giocato ma nel nostro torneo possiamo accettare giocatori di almeno **12 anni**

Ovietà

Divertirsi

E' consentito parlare, consigliare e divertirsi ma non dare fastidio al tavolo!

Versioni del gioco

Durante il torneo sarà usata **una** sola versione del gioco per tutti i tavoli senza alcuna espansione: "Ticket To Ride Europa".