

Regolamento da torneo

Ticket To Ride Europa

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, 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 regolamento completo lo si può reperire sul sito di Marteludica oppure al seguente indirizzo: [Ticket to Ride, IL Gioco: Regole SPIEGATE e Recensione!](#)

Durante il torneo si usa solamente il regolamento base del gioco Ticket To Ride Europa di Asmodee; nessun'altra modifica, aggiunta o alterazione è consentita se non compare in questo regolamento da torneo.

Il turno di gioco

Si svolge esattamente come descritto nel regolamento base di Ticket To Ride Europa, per semplicità viene riportato qui sotto

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 pescare.

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

1. **Pesca** 2 carte scoperte, rimpiazzando dopo ognuna quella scelta con una pescata dal mazzo.
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 pone in fondo al mazzo le altre (che non deve essere fatta vedere agli altri giocatori e non possono essere nuovamente ripescate). Il giocatore deve scegliere almeno una delle carte destinazione pescate.
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 il giocatore pesca le prime tre carte treno dal mazzo coperto: 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 in più, rispetto al costo della tratta, quante sono quelle estratte dello stesso colore (il giocatore può usare locomotive in suo possesso come Jolly; se dal mazzo viene estratta una locomotiva come pegno di costruzione, conta come carta del colore della tratta). Se il giocatore non riesce a costruire la tratta perché non ha sufficienti carte, passa la mano al giocatore successivo senza perdere le carte usate.

E' permesso

Immediatamente dopo aver preso una carta treno dalla fila di quelle disponibili, estrarne una dal mazzo e collocarla tra le quattro (per arrivare a cinque) ma, se questa è una locomotiva, non può essere scelta dal giocatore di turno.

Se nella fila delle carte scoperte sono presenti contemporaneamente tre o più locomotive (come da regolamento ufficiale), si procederà a scartare tutta la fila nel mazzo degli scarti e procedere all'estrazione di nuove 5 carte scoperte.

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 coperte".

E' permesso contare i "punti tratta" durante il gioco servendosi del tabellone ma, a fine partita, è **OBBLIGATORIO** ricalcolare ogni punteggio.

Non è permesso

E' raro avere una situazione in cui si esaurisca il mazzo delle carte "destinazione" perché queste vengono sempre rimesse "in fondo al mazzo" in caso di scarto, nell'eventualità non sarà permesso ottenerne altre.

- Non è permesso scorrere il mazzo degli scarti.
- Non è permesso costruire una tratta e una stazione.
- Non è permesso rivendicare subito l'ottenimento di un obiettivo, lo si farà a fine partita.

Costruire tratte

In ogni round di gioco è possibile costruire una sola tratta alla volta avendo le opportune carte.

Utilizzo delle tratte doppie

In tre o meno giocatori al tavolo, le tratte doppie non valgono. Se si rimane in 3 al tavolo (da 4) le tratte doppie continuano a valere.

Costruire una stazione

Una Stazione Ferroviaria consente al suo proprietario di usare una, e soltanto una, delle linee di proprietà di un altro giocatore che arriva (o che parte) dalla città per aiutarlo a collegare le città dei suoi Biglietti Destinazione. È possibile costruire le Stazioni su qualsiasi città non occupata, anche se attualmente tale città non dispone di linee controllate.

Due giocatori non possono mai costruire una Stazione nella stessa città. Ogni giocatore può costruire un massimo di una Stazione per turno e di tre Stazioni nel corso di tutta la partita.

Il torneo

Sistemazione al tavolo

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 stessa descritta nel manuale base del gioco. Viene riportata per semplicità qui sotto.

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. Il primo giocatore estrae **cinque** carte dalla riserva per formare la lista delle carte treno disponibili per la pesca scoperta.
4. Ogni giocatore pesca **tre carte** “*obiettivo corto*”
5. Ogni giocatore ottiene casualmente **una carta** “*obiettivo lungo*”
6. Delle quattro carte tratta ricevute, il giocatore deve tenerne almeno **due** (le altre può scartarle)
7. Si attende che tutti i tavoli siano pronti prima di dare il via al primo turno di gioco, quindi, **aspettare il via dell’arbitro**

Fine della 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 dichiarando un vincitore.

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/quattro partite** per un totale di tre/quattro ore (circa) totali di gioco. Il numero delle partite sarà dichiarato all'inizio del torneo.

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.

Dichiarare gli obiettivi

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

La "tratta più lunga"

Alla fine della partita si cercherà il giocatore che ha completato la "tratta più lunga" con vagoni consecutivi nel quale la presenza di stazioni (che collegano) non vale!

Se due giocatori hanno la medesima lunghezza di tratta lunga, questa non vale per nessuno!

Conteggio dei punti

Come per il gioco di base, si potranno contare i punti durante la costruzione di ogni tratta ma questi dovranno essere ricontrollati tutti alla fine prima di dichiarare il vincitore.

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 (i punti calcolati alla fine della partita)

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 obiettivi portati a termine (*punti positivi*) o falliti (*punti negativi*).
3. Ogni stazione non usata vale **quattro** punti (in più).
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 obiettivi raggiunti meno quelli non raggiunti.

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 obiettivi fatti meno quelli non fatti in totale nel torneo
2. Chi ha usato il minor numero di stazioni ferroviarie sul tabellone di gioco
3. Chi ha fatto più volte la tratta più lunga

Calcolo punti torneo (PT)

I punti torneo (PT) saranno assegnati in base al numero di giocatori al tavolo (in questa versione di torneo non sarà possibile avere tavoli da 3 o 2 giocatori, nel caso succeda si provvederà a riempirli con gli organizzatori che non concorreranno per il punteggio finale).

Tavoli	1 posto	2 posto	3 posto	4 posto	5 posto
5 posti	4	3	2	1	0
4 posti	3	2	1	0	-
3 posti	2	1	0	-	
2 posti	1	0	-		

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 obbiettivo 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; nel nostro torneo possiamo accettare giocatori di almeno **12 anni**.

Arbitraggio

Sarà designato un arbitro di torneo al quale fare riferimento per incomprensione di regole o per discussioni al tavolo. A lui/lei dovranno essere dichiarati i PV di tutto il tavolo immediatamente dopo la fine della partita!

L'arbitro potrà dichiarare

- L'inizio di un turno di gioco solo quando tutti i tavoli sono pronti
- Fine della partita per esaurimento del tempo di gioco (vedi sequenza finale)
- Insindacabilmente una decisione al tavolo che riguarda le regole
- L'espulsione di un giocatore/giocatrice per owi motivi
- La pausa di un turno di gioco di un tavolo per urgenti motivi
- Come descritto in questo documento calcolerà ed assegnerà i PT e, alla fine del torneo, dichiarerà la classifica ed i vincitori.