TACHITE AL TRAM

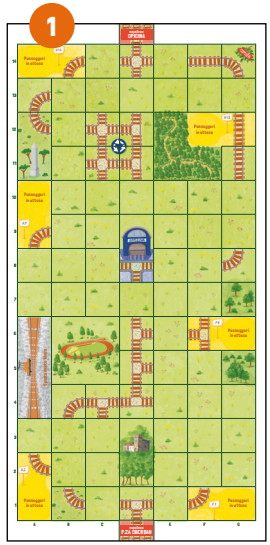
Giocatori: da 2 a 4
Età: 8 in su
Durata: 60-90 min

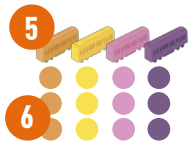
Sei alla guida dello storico "Tram de Opcina" di Trieste. Costruisci il tuo percorso, trasporta più passeggeri che puoi tra i capolinea di Piazza Oberdan e Opicina e sarai eletto "frenador dell'anno"! Ma non pensare che la tua missione sia così facile, i passeggeri si lamentano e mille insidie ti attendono... ricordati sempre che *"el Tran de Opcina xe nato disgrazià!"*

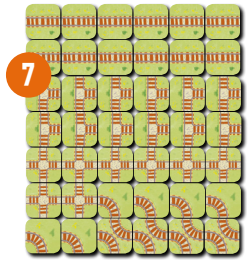
Non hai voglia di leggere il regolamento? Impara a giocare dal video-tutorial scansionando questo QR code! (Ciò che pigro!)

CONTENUTO:

1 Manuale (questo!)
1 Tabellone di 98 caselle, identificabili dal numero di riga e lettera di colonna (1)
4 Plance del frenador (2)
36 Carte Disgrazie (3)
1 Dado blu (4)
4 Tram nei colori teran, vitovska, kruskovac e rosè (5)
12 Gettoni, 3 per colore (6)
42 Tessere Binari da defustellare (7)
24 Tessere Passeggeri da defustellare (8)
4 Tessere Destinazione da defustellare (9)
2 Tessere Binari personalizzabili da defustellare (10)
1 sacchettino extra per le Tessere Binari defustellate
1 sacchettino extra per le Tessere Passeggeri defustellate





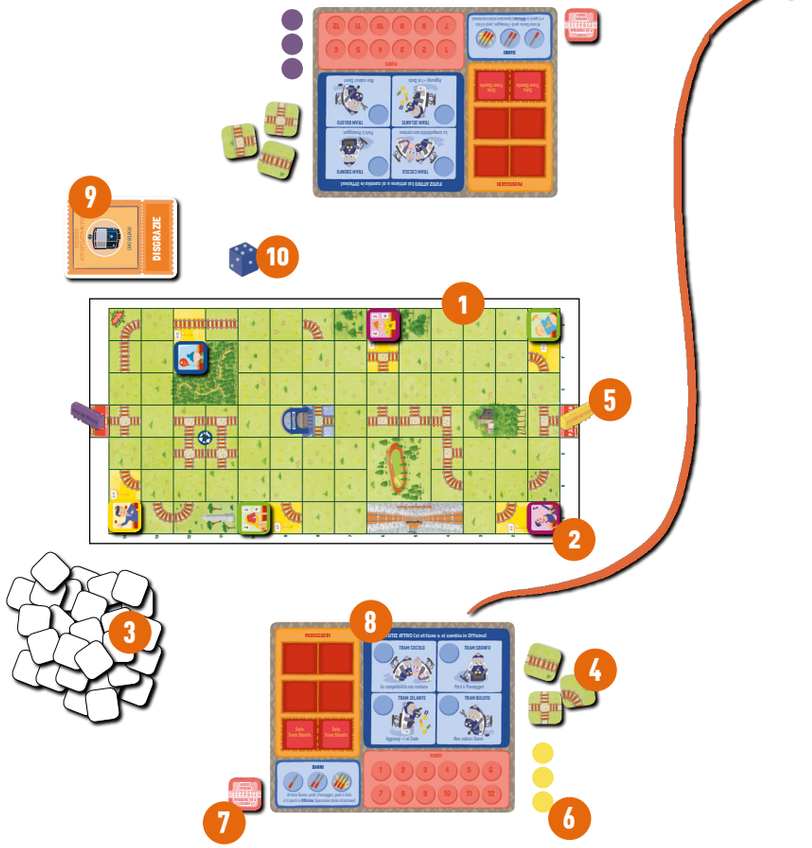


SCOPO DEL GIOCO

Diventare "El frenador dell'anno" trasportando per primo **12 Passeggeri in totale tra i due Capolinea di Piazza Oberdan e Opicina**. Non ha importanza il numero di viaggi necessari, conta solo il numero totale dei Passeggeri trasportati.

PREPARAZIONE

- **Posiziona il Tabellone** (1) al centro del tavolo, in modo che sia accessibile a tutti i giocatori.
- **Mescola le 24 Tessere Passeggeri e disponine 4** (impila le Tessere una sull'altra) **su ciascuna casella "Passeggeri in attesa"**. Le Tessere vanno impilate dal lato **scoperto**, ovvero deve essere visibile il Passeggero che attende alla corrispondente Fermata (2).
- **Mescola le 42 Tessere Binari** (escludi le due vuote se non le hai personalizzate!) e lasciale sparse e **coperte** accanto al Tabellone (3). **Ogni giocatore ne prende tre e le scopre subito** (4), in modo che siano visibili a tutti i giocatori.
- **Ogni giocatore prende un Tram** (5) e **tre Gettoni** (6) del proprio colore preferito, **una Tessera Destinazione** (7) e **una Plancia del frenador** (8) e la dispone davanti a sé.
- **Mescola le Carte Disgrazie** e metti il mazzo, **coperto**, a lato del Tabellone (9).
- **Posiziona il Dado** sul tavolo (10).



Setup di una partita a due giocatori.

LA PLANCIA DEL FRENADOR

La Plancia del frenador è divisa in quattro sezioni:

A. Posti per i Passeggeri, dove disporrai i Passeggeri raccolti alle Fermate (caselle gialle con il cartello della fermata); al massimo un Passeggero per ciascun posto.

B. Futiz attivo, da indicare con uno dei Gettoni a tua disposizione, **se deciderai di visitare l'Officina** (casella blu, **D8**). → vedi sezione "L'OFFICINA E I TRAM FUTIZAI"

C. Punti, da aggiornare con il secondo dei Gettoni a tua disposizione via via che farai scendere i Passeggeri ai Capolinea (caselle rosse: Piazza Oberdan e Opicina).

D. Danni, da aggiornare con il terzo dei Gettoni via via che subirai un Danno. **Arrivato a tre Danni, tutti i Passeggeri a bordo del tuo Tram dovranno scendere** (le tessere andranno scartate senza assegnare Punti), **il tuo Tram perderà il suo Futiz** (se ce l'ha) **e ripartirai dall'Officina, azzerando i Danni**. Questo spostamento in Officina è istantaneo, quindi potrai ripartire già al turno successivo da lì con zero Danni (e zero Passeggeri e senza Futizi). In alternativa, **prima di arrivare al terzo Danno**, puoi passare in Officina per farti riparare **1 Danno per ogni turno in cui vi sosterai** (ovvero 1 appena arrivato e poi 1 per ogni turno successivo in cui vi sosti, senza far scendere i Passeggeri).

A inizio partita tutte le Plance del frenador sono vuote.

ORDINE DI TURNO

Il giocatore che per ultimo ha viaggiato su un tram o un treno sarà il primo a giocare, gli altri seguiranno **in senso orario.**

A inizio gioco si parte dai due Capolinea (caselle rosse), in base al proprio turno e al numero di partecipanti:
2 giocatori → Il primo giocatore parte da Piazza Oberdan, il secondo da Opicina.
3 giocatori → Tutti partono da Piazza Oberdan.
4 giocatori → Alternati: primo e terzo giocatore partono da Piazza Oberdan, secondo e quarto da Opicina.

COME GIOCARE

Ciascun giocatore, al proprio turno, **può** effettuare le seguenti quattro azioni, in questo ordine:

1. COSTRUISCI IL PERCORSO.

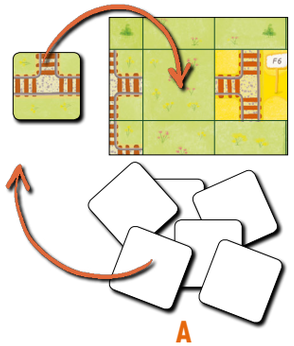
2. MUOVI IL TRAM.

3. RACCOGLI I PASSEGGERI (SOLO ALLE FERMATE).

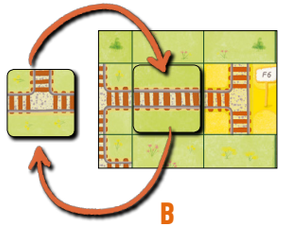
4. FAI SCENDERE I PASSEGGERI (SOLO AI CAPOLINEA).

1) COSTRUISCI IL PERCORSO

- **Inserisci sul Tabellone una (una sola!) delle tue Tessere Binari e subito dopo raccogline una nuova tra quelle coperte sul tavolo**, scoprendola subito. Potrai utilizzarla dal tuo prossimo turno (pupolo A).



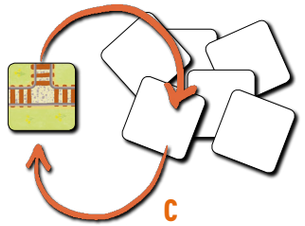
- In alternativa, **puoi inserire la tua Tessera Binari anche in sostituzione di una Tessera Binari già presente nel Tabellone**; quest'ultima diventa così tua e potrà essere utilizzata dal prossimo turno (pupolo B). **Non puoi sostituire Tessere Binari appena inserite dal giocatore precedente né Tessere Binari su cui stazionano dei Tram.** Nella sostituzione il percorso non può rimanere invariato. Non puoi rimuovere una Tessera dal Tabellone senza sostituirla con una tua.



- In alternativa, puoi anche decidere di non posizionare alcuna Tessera Binari sul Tabellone ma di **sostituire una delle tue Tessere con una di quelle coperte sul tavolo** (pupolo C).
- In alternativa, puoi anche decidere di **non fare assolutamente nulla** e di tenerti le tue Tessere Binari per i prossimi turni.

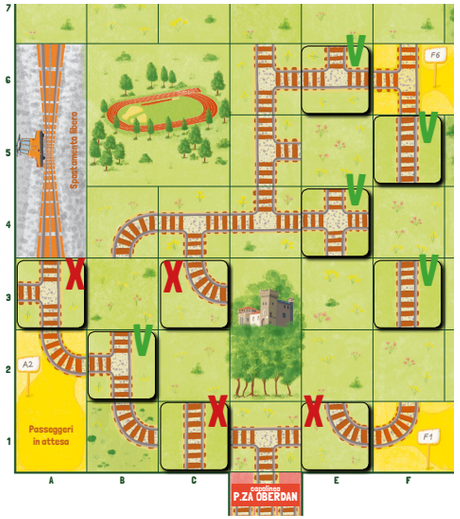
Qualunque cosa decidi di fare, non avrai dunque **mai più di tre Tessere Binari a disposizione**.

Quando le Tessere coperte si esauriscono, puoi continuare a usare le tue finché non finisci anche queste. In alcune situazioni di gioco torneranno disponibili diverse Tessere coperte. **In quel caso, all'inizio del tuo turno potrai pescarne una, sempre che tu non ne abbia già tre.**



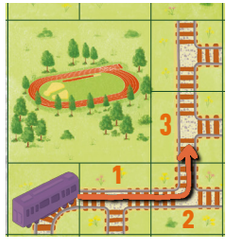
COME COSTRUIRE IL PERCORSO

- **Puoi posizionare le Tessere Binari solo negli spazi erbosi (verdi) del Tabellone**, non su Binari già disegnati né su costruzioni, alberi o altri ostacoli.
- **Vanno posizionate in modo che non si formino punti ciechi.** I Binari inseriti non possono quindi andare a finire fuori Tabellone o su rocce, alberi o altri ostacoli e inoltre i Binari già presenti sul Tabellone non possono venir bloccati dalla tua Tessera. La stessa regola vale per le sostituzioni. Ricordati inoltre che **non puoi sostituire una Tessera che è appena stata inserita/sostituita dal giocatore precedente.**
- Puoi inserire Tessere Binari su caselle non ancora collegate ad altri Binari, se lo ritieni utile per la tua strategia di gioco.

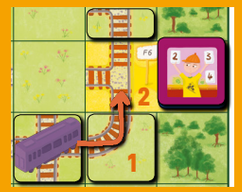


2) MUOVI IL TRAM

Tira il Dado e sposta il tuo Tram di un numero di caselle pari al risultato del Dado. Non è obbligatorio tirare il Dado, puoi anche decidere di stare fermo un turno. Tuttavia, se decidi di tirare il Dado, il Tram deve per forza essere mosso dell'esatto numero di caselle indicato nel risultato, col rischio quindi di uscire dai Binari e subire un Danno.



IMPORTANTE: Le uniche caselle in cui puoi decidere di non rispettare il risultato del Dado sono le Fermate (caselle gialle con cartello; anche nel caso non ci siano passeggeri in attesa), i Capolinea (caselle rosse) e l'Officina (casella blu, D8). In queste caselle potrai sempre decidere di fermarti (non obbligatoriamente) anche nel caso in cui il risultato del Dado ti permetterebbe di proseguire oltre.

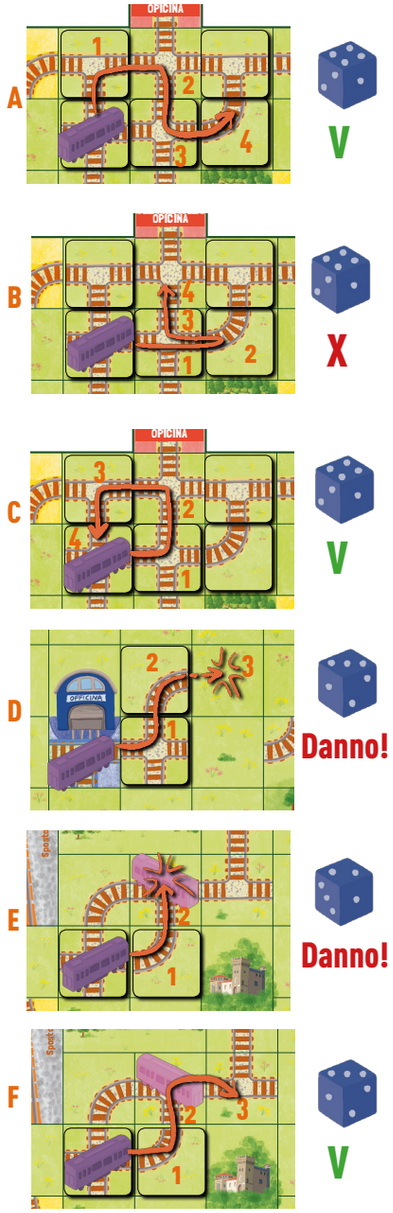


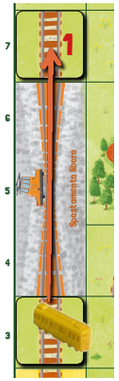
COME MUOVERE IL TRAM

- **Il Tram può andare in qualsiasi direzione** (anche in direzione opposta al Capolinea dove devi arrivare!), tuttavia, **nello stesso turno, non può invertire il suo senso di marcia** (il che significa che se hai fatto 2 e come primo movimento vai dalla casella B2 alla B3, da qui non potrai tornare alla B2 - vedi esempio B).
- **Nel caso in cui il tuo Tram sia costretto a uscire dai Binari** (per un risultato al Dado più alto dei Binari disponibili), dovrai **fermarti sull'ultimo Binario disponibile e subirai un Danno** (vedi esempio D).
- **Su ogni casella può sostare al massimo 1 Tram senza subire Danni.**

Se un Tram è già in sosta su una casella e un secondo Tram vuole sostare là, potrà farlo, ma provocherà un Danno a tutti e due i Tram (Esempio E). Lo stesso vale per un eventuale terzo e quarto Tram. **ECCEZIONI: in Officina, nelle Fermate e nei Capolinea possono sostare contemporaneamente due o più Tram senza subire Danni.**

Non si subiscono Danni invece quando un Tram passa per una casella già occupata da uno o più Tram senza sostarvi (esempio F).





Attenzione alle **2 particolarità del percorso:**

- La rotonda del quadrivio, percorribile solo in senso antiorario.
- La funicolare A4-A5-A6, in cui il Tram si muove "gratis", ovvero senza "contare" i movimenti (il che significa che se sei sulla casella A3 ti basta un 1 al Dado per arrivare alla casella A7 e viceversa). Non si può sostare sulla funicolare.

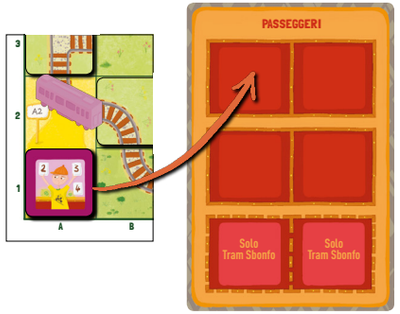
FAQ: faccio 5 ma non ci sono abbastanza Binari a disposizione, quindi subisco un Danno e mi fermo sull'ultimo Binario disponibile. Questo Binario è però già occupata da un altro Tram. Subisco quindi un ulteriore Danno? **Sì, subisci quindi due Danni in tutto, mentre il giocatore dell'altro Tram ne subisce uno solo.**

3) RACCOGLI I PASSEGGERI

Se raggiungi una Fermata (caselle gialle con cartello), **puoi far salire sul tuo Tram** (prendendola e spostandola sulla tua Plancia del Frenador) **una sola Tessera Passeggero alla volta, la prima della pila disponibile nella casella vicina alla Fermata**. Poi dovrai dirigerti verso un'altra Fermata.

Non si può infatti far salire due Passeggeri consecutivamente dalla stessa Fermata.

Quindi, ad esempio, se hai appena raccolto un Passeggero dalla Fermata A2, dovrai prima recarti ad un'altra Fermata (ad esempio la F1) a raccogliere un altro Passeggero, e solo successivamente potrai ritornare alla Fermata A2 a raccoglierne uno ulteriore.



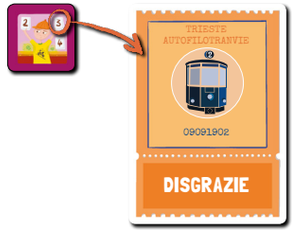
IMPORTANTE: le Tessere Passeggeri sono caratterizzate da un colore che ne determina la **compatibilità**. Nei posti della stessa panca sulla tua Plancia del Frenador puoi inserire solo Tessere Passeggeri dello stesso colore.

Una volta saliti, **non potrai sostituirli con altri passeggeri nelle prossime Fermate**. Potrai tuttavia, se la compatibilità lo consente, scambiarli di posto nella tua Plancia del Frenador in ogni momento della partita.

Il Tram porta al massimo 4 Passeggeri, disposti nelle prime due panche. L'unica eccezione è il Tram Sbonfo che ne porta 6, rendendo utilizzabile anche la terza panca (vedi sezione OFFICINA E I TRAM FUTIZAI).

FAQ: arrivo in una Fermata ma non posso raccogliere il Passeggero in quanto incompatibile con quelli già sul Tram. Un altro giocatore arriva in Fermata e lo raccoglie, scoprendone così uno nuovo, compatibile con i miei. Posso raccoglierlo al mio turno successivo? **Sì, però il Tram non potrà muoversi nello stesso turno.**

LE CARTE DISGRAZIE



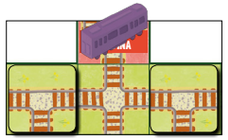
Alcune delle Tessere Passeggeri hanno indicato uno o più numeri. **I numeri si riferiscono al numero dei giocatori della partita corrente.** Così, nel gioco a due giocatori, si guarda solo il numero 2. Nel gioco a tre giocatori solo il numero 3 e nel gioco a quattro giocatori solo il numero 4.

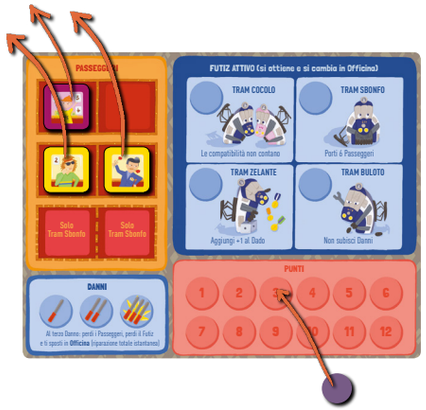
Questi Passeggeri "numerati" portano sfiga. E la sfiga si palesa nel momento in cui salgono sul Tram. Così, nel gioco a due giocatori, ogni volta che fai salire sul tuo Tram un Passeggero con il numero 2, **devi girare una Carta Disgrazie.** Nel gioco a tre giocatori la girerai invece quando farai salire un Passeggero col 3 e nel gioco a quattro uno col 4.

Le istruzioni contenute nelle Carte vanno eseguite subito. Tendenzialmente sono, appunto, disgrazie che colpiscono tutti i Tram. Ma non mancano quelle che colpiscono solo chi le pesca o anche le sorprese positive.

Una volta eseguita l'istruzione, a meno che non sia specificato diversamente, **la Carta va scartata** formando un mazzo delle Carte scartate che, nel (disgraziatissimo) caso in cui il mazzo principale si esaurisca, verrà rimescolato e diventerà il nuovo mazzo principale.

4) FAI SCENDERE I PASSEGGERI AL CAPOLINEA





Se raggiungi un Capolinea (caselle rosse)**, puoi far scendere i Passeggeri,** mettendo queste Tessere Passeggeri tra le Tessere Passeggeri scartate, in un punto del tavolo di gioco separato dalle Tessere Binari, per non confonderle.

Aggiorna dunque il punteggio sulla sezione Punti della tua Plancia del Frenador, spostando il Gettone del valore ottenuto sommando il numero di Passeggeri trasportati.

Non è necessario che a ogni viaggio ne porti al Capolinea per forza 4, puoi anche portarne 1,2,3 o anche nessuno (o anche 5 o 6, nel caso del Tran Sbonfo.)

A inizio partita, **per chi parte da Piazza Oberdan, il primo** Capolinea **da raggiungere è Opicina**. Viceversa, **chi parte da Opicina avrà come obiettivo Piazza Oberdan**.

Una volta aggiornato il punteggio, dal turno successivo bisognerà ripartire dal Capolinea in cui ci si trova, raccogliere altri Passeggeri alle Fermate e farli scendere nell'altro Capolinea, per poi ripartire nuovamente in direzione opposta, e così via.

Per evitare vuoti di memoria:

- **Tieni la pedina del Tram sempre orientata verso il Capolinea che devi raggiungere.**
- **Orienta la tua Tessera Destinazione in modo da leggere nel giusto verso il Capolinea che devi raggiungere.**

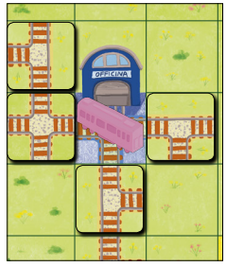
Quando tutte le Fermate **restano prive di Tessere Passeggeri in attesa, i Passeggeri scartati vanno rimescolati e ridistribuiti in ugual numero tra le** Fermate**.**

Alcuni Passeggeri potrebbero tuttavia trovarsi ancora su qualche Tram, per cui il numero di Tessere da ridistribuire sulle Fermate non sarà più di quattro precise come all'inizio del gioco. Nel caso di disparità, le Fermate su cui distribuire più Passeggeri sono le centrali: G6, A10 e F12.

FAQ: sono sul Capolinea, subisco comunque eventuali Disgrazie? **Sì.**

FAQ: dopo aver fatto scendere i Passeggeri al Capolinea, le Fermate si resettano? Ovvero, posso ricominciare a raccogliere i Passeggeri dall'ultima Fermata in cui mi ero fermato? **Sì**.

L'OFFICINA E I TRAM FUTIZAI



- **In** Officina (casella blu D8)**, come già spiegato, devi andarci obbligatoriamente quando raggiungi 3 Danni** (lo spostamento è automatico e immediato). In quel caso, va ricordato, tutti i Passeggeri vengono fatti scendere immediatamente (senza prendere Punti, vanno tra le Tessere Passeggeri scartate) e perdi anche il Futiz, se ne avevi uno.
- **Puoi tuttavia passare precauzionalmente in** Officina **anche quando il tuo numero di Danni è inferiore a tre** (proprio per evitare di perdere Passeggeri e Futiz): **l'**Officina **te ne riparerà uno ad ogni turno in cui vi sosterai** (ovvero 1 appena arrivato e poi 1 per ogni turno successivo in cui vi sosti).

L'Officina **ha anche un altro ruolo importantissimo: quello di** "FUTIZARE" IL TUO TRAM.

Durante il gioco puoi infatti decidere di fermarti in Officina e di personalizzare (gratis e istantaneamente, appena arrivato) il tuo Tram in una delle quattro versioni disponibili nella tua Plancia del Frenador (basterà spostare il gettone sulla casella selezionata):

1. Tram Cocolo: nel tuo Tram **la regola della compatibilità dei Passeggeri non vale più.** Per cui puoi ospitare tranquillamente Tessere Passeggeri di qualsiasi colore le une vicine alle altre.

2. Tram Sbonfo: **il tuo Tram porta sino a 6 Passeggeri!** Attento che la regola della compatibilità vale ancora: solo Tessere Passeggeri dello stesso colore possono stare le une accanto alle altre.

3. Tram Zelante: **aggiungi sempre (obbligatorio) +1 al risultato del Dado!** Il tuo Tram è il più veloce di tutti!

4. Tram Buloto: **sei invulnerabile**. Ciò significa che qualsiasi cosa succeda tu **non subirai più Danni**, neanche se dovuti alle Carte Disgrazie, se non indicato esplicitamente sulla carta stessa. Resterai comunque soggetto agli altri effetti delle Carte Disgrazie (spostamenti, perdite di passeggeri, ecc.)

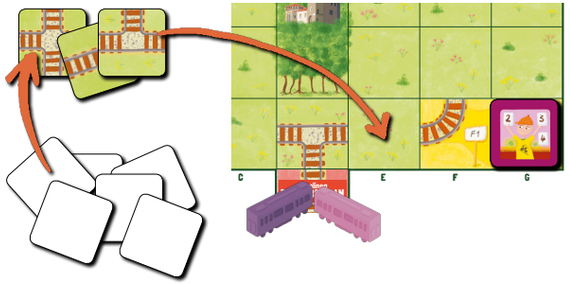
Puoi attivare solo una personalizzazione del Tram alla volta (diversi giocatori possono però attivare la stessa personalizzazione). Questa, a meno che non la perdi raggiungendo i 3 Danni, durerà sino a che non ti fermerai di nuovo in Officina per cambiare tipo di Futiz. Non vengono persi Passeggeri durante questa operazione, a meno che il Tram nella sua nuova configurazione non sia più in grado di ospitarli (ad esempio passando da un Tram Sbonfo con 6 passeggeri a un Tram Cocolo. In questo caso due Passeggeri a scelta vanno scartati).

Puoi futizare il tuo Tram anche se hai 1 o 2 Danni, ma <u>non puoi</u> futizare il Tram e riparare Danni nello stesso turno.

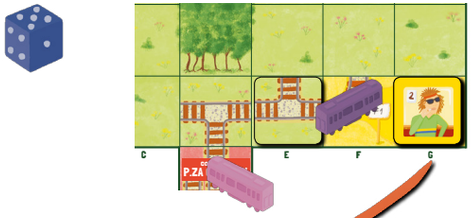
FAQ: Ho subito il terzo Danno e istantaneamente ho spostato il mio Tram in Officina, tolto i Danni, il Futiz e perso i Passeggeri. Al mio prossimo turno, già che mi trovo in Officina, posso futizare il Tram? **Sì, però il tuo Tram non potrà muoversi dall'Officina nello stesso turno.**

ESEMPIO: IL MIO PRIMO TURNO

Sono il primo giocatore di una partita a 4 giocatori, quindi **parto da Piazza Oberdan. Inserisco subito una delle mie tre Tessere Binari** per rendere raggiungibile la Fermata F1 e pesco una nuova Tessera Binari.

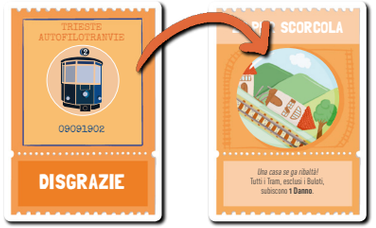


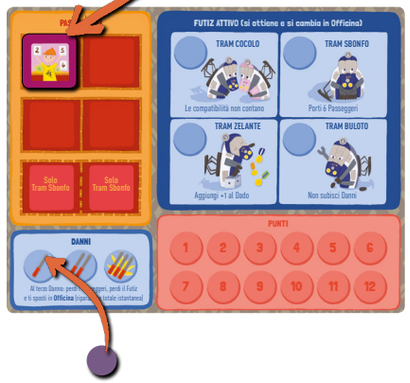
Decido quindi di tirare il Dado, perché tanto sono sicuro che potrò comunque fermarmi in quella Fermata, anche in caso di un risultato maggiore.



Faccio 5. Mi fermo in Fermata e **raccolgo il Passeggero** (sotto ne compare un altro). È uno Spuzolente, ha anche il numero 4. Visto che siamo 4 giocatori, vuol dire che **devo prendere la Carta Disgrazie**.

La prendo e seguo le istruzioni: c'è scritto che tutti i giocatori subiscono un Danno. Che sfortuna. Tutti ci segnamo un Danno sulle nostre Plance del Frenador, ed il turno passa al giocatore successivo.





LA VITTORIA: FRENADOR DELL'ANNO

Il gioco finisce quando un giocatore raggiunge per primo i 12 Punti e viene eletto "Frenador dell'anno"!
E gli altri... si attaccano al tram.

I PASSEGGERI

EL TRAN DE OPCINA

Il tram di Opicina (in dialetto *tram* -o *tran- de Opcina*), inaugurato il 9 settembre 1902, presenta un percorso di circa 5 chilometri, per un dislivello totale di 330 metri.

È l'unica tranvia in Europa ad avere un tratto a forte pendenza (26%) in cui le vetture vengono spinte in salita e frenate in discesa da carri scudo vincolati ad un impianto funicolare.

Nella sua più che centenaria storia, il tram di Opicina ha collezionato molti guasti e incidenti, il che ha fatto nascere la sua fama di *"disgrazià"*.

Ciò nonostante, è amato da tutti i triestini.

PERSONALIZZA IL TUO GIOCO!

Due Tessere Binari hanno solo l'erba! Se vuoi, puoi armarti di pennarello e disegnare il percorso che vuoi, cattivo quanto vuoi e usarle nelle tue partite. Qualche esempio? Eccolo!

LA MANOVRA PASTICIER

Hey, ho trovato un barbatrucco! Ho due Danni, ho appena scaricato i Passeggeri al Capolinea e sto per ripartire. Quasi quasi mi conviene schiantarmi appositamente per subire il terzo Danno ed essere pronto per ripartire il turno successivo dall'Officina, così avrò zero Danni e sarò anche più vicino al mio prossimo Capolinea!

Ebbene sì. La manovra, che deve il nome al suo ideatore, è lecita e in qualche raro caso utile (ricordati che perdi il Futiz! Fai bene i tuoi conti!). Non possono farla ovviamente i Tram Buloti.

BIECO: toppa, cerotto
COCAL: gabbiano
COCOLO: simpatico
FALISCHE: scintille
FRENADOR: tranviere
FUTIZ: imbroglio
GARBO: acidulo
LONGHI: baruffe
PUPOLO: disegno
SBONFO: panzone
SINA: rotaia
STROLIGHEZ: sortilegio
TAZA ANIME: rompiscatole

TACHITE AL TRAM
Autore
Diego Manna
Illustrazioni e grafica
Erika Ronchin

Edizioni
White Cocal Press
Via Biasoletto 75, 34142, Trieste
manna@bora.la
www.bora.la