

LINIE 1

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

- Ogni giocatore riceve 3 linee diritte e 2 curve (tessere di partenza: sigla Goldsieber sul retro)
- Le altre tessere sono accatastate in 4 pile coperte e costituiscono la pescata.
- Ogni giocatore pesca **una carta « Tram »** e la guarda in segreto. Questa carta indica al giocatore il colore ed il numero della linea che egli giocherà.
- Le carte « Strada » sono tre per colore. Con 2 o 3 giocatori si useranno le 6 carte con il contorno bleu. Con 4 e 5 giocatori, si useranno le 6 carte con il contorno rosso. Le carte scelte vengono mischiate coperte. In seguito si distribuisce una carta « Strada » ad ogni giocatore, coperta.
- La combinazione della carta « Tram » e della carta « Strada » indica al giocatore il suo **obiettivo segreto**.

FASE 1: POSA DELLE ROTAIE

- La carta "Tram" indica quali capolinea sono da collegare e la carta "Strada" indica davanti a quali edifici (3 edifici a 2 o 3 giocatori e 2 edifici a 4 o 5 giocatori), la linea deve passare.
- Il giocatore meno giovane comincia. ;-)
- Un giocatore può porre due tessere per turno prendendole dalla sua riserva. Quando ha posto le sue due tessere, ne pesca due nuove per completare la sua "mano" (5 tessere in totale). Durante tutta la partita, la "mano" dei giocatori è visibile a tutti.
- Un giocatore può porre un pezzo di via su una casella libera della mappa di gioco o può cambiarne una già posata in precedenza.
- I pezzi di via posata possono o essere collegati ai tronconi già posati, o essere posti su una casella isolata.
- I tronconi di via **non devono**:
 - *condurre fuori dalla mappa di gioco*
 - *finire in un edificio*
 - *coprire un edificio*
 - *bloccare un'altra tessera della mappa di gioco*
 - *formare una via senza uscita*
- Scambiare le tessere: una tessera sulla mappa di gioco può essere scambiata contro un'altra tessera, solamente se la nuova tessera **contiene il motivo della tessera precedente**. **Attenzione:** le tessere che rappresentano delle vie adornate da **alberi non** possono essere cambiate.

- Fermate del tram: appena un troncone di via passa davanti ad un edificio, orizzontalmente o verticalmente (non in diagonale), si pone su questo troncone un **cartello di fermata** del tram (« H » per il tedesco « *die Haltestelle* » = la fermata). Può esserci solo un cartello per edificio.

FASE 2 : SPOSTAMENTO DEL TRAM

- Quando un giocatore ha raggiunto il suo obiettivo segreto, cioè, quando ha collegato i due capolinea della sua linea (carta "Tram") passando dalle fermate indicate sulla sua carta "Strada", mostra agli altri giocatori le sue due carte e si verifica con essi se il suo obiettivo è stato effettivamente raggiunto. Quando l'obiettivo è stato verificato, il giocatore **può spostare il suo tram**.
- In caso di errore, il giocatore riprende le sue carte e deve continuare a porre delle tessere sulla mappa di gioco.
- I giocatori autorizzati a spostare il loro tram conservano davanti ad essi le loro tessere di riserva.
- Nel momento del suo primo spostamento, il giocatore di turno pone il **suo tram su uno dei due capolinea del suo colore**.
- Un giocatore che può spostarsi non pone più delle tessere, ma lancia il dado per sapere di quante caselle potrà spostare il suo tram.
- I tram si spostano nel senso dei loro "fili" e seguono le vie della mappa di gioco nel senso di marcia.
- I tram possono trovarsi su una stessa casella della mappa e possono doppiarsi.
- Un giocatore che si rende conto che ha mancato la sua destinazione deve ricominciare il suo tragitto dall'inizio.
- Se il giocatore ottiene un "H" col dado, deve spostarsi fino alla fermata più vicina (che può essere anche un capolinea), che questo fermata faccia parte della sua carta obiettivo o no.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore a raggiungere il suo secondo capolinea vince la partita.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.
Tutti i diritti sul gioco " **LINIE 1** " sono detenuti dal legittimo proprietario.

Testo francese: *Philippe Guilbert*

