

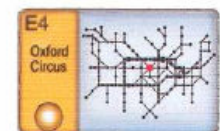
Contenuto



Tabellone di Gioco



33 Carte Destinazione Normali



22 Carte Destinazione Express



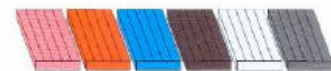
21 Pedine Scambio



Pedina 1° Giocatore



20 Tratte nei colori: Rosso, Giallo, Verde, Viola e Nero



15 Tratte nei colori: Rosa, Arancio, Blu, Marrone, Bianco e Grigio

Scopo del Gioco

L'obiettivo è quello di costruire le migliori linee metropolitane guadagnando il maggior numero di punti vittoria. Si ottengono Punti Vittoria, connettendo le linee metropolitane dei giocatori con le diverse destinazioni presenti nel tabellone di gioco e facendo viaggiare il passeggero.

Preparazione

Si piazza il tabellone di gioco al centro del tavolo e si pongono:

- La "Pedina Passeggero" sulla stazione di partenza (Euston);
- Gli 8 "segnalini connessione" sulle stazioni di Aldgate, Baker Street, Charing Cross, Elephant & Castle, King's Cross St. Pancras, Notting Hill Gate e Victoria, in modo casuale;

Si mescolano, le carte destinazione sia normali che express, al fine da costituire un mazzo iniziale, dal quale si prenderanno le prime 4 carte che andranno poste a faccia scoperta a lato del tabellone. Infine, si collocano le "pedine destinazione" sulle stazioni riportate sulle carte pescate (Fig. 1).

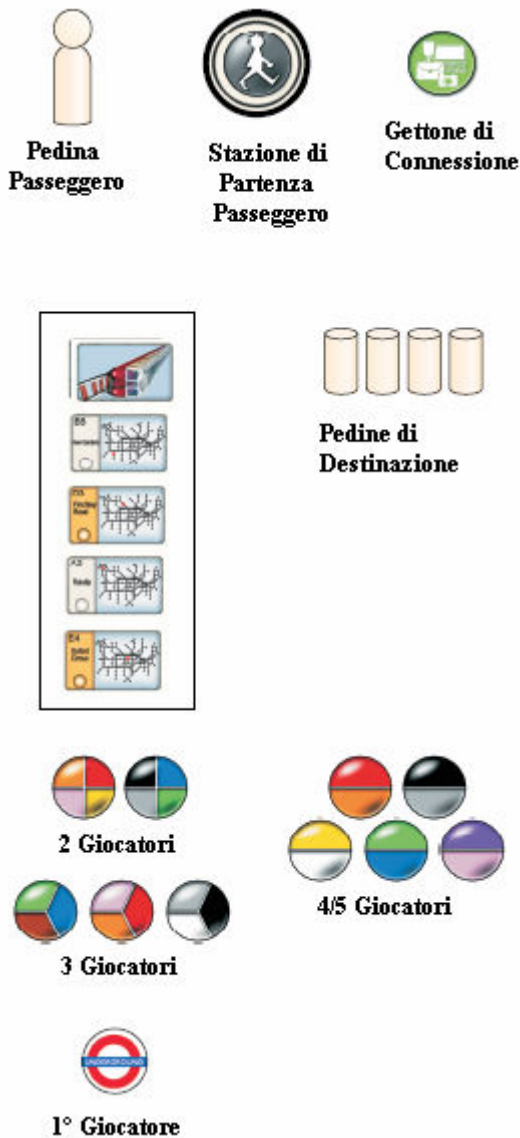


Fig. 1

In base al numero di partecipanti, ogni giocatore dovrà scegliere un “segnalino punteggio” che soddisfi i seguenti criteri:

- 2 giocatori: segnalino con 4 colori rappresentanti 4 linee metropolitane;
- 3 giocatori: segnalino con 3 colori rappresentanti 3 linee metropolitane;
- 4/5 giocatori: segnalino con 2 colori rappresentanti 2 linee metropolitane;

Ogni giocatore, porrà davanti a se, i binari di costruzione della metropolitana corrispondenti ai colori indicati sul proprio “gettone punteggio”.

A questo punto, viene designato un primo giocatore (scegliete il criterio più idoneo), il quale riceverà l’apposito segnalino; questi piazzerà il proprio gettone punteggio sulla casella 0 della “Score Track”; mentre gli altri giocatori, in senso orario, lo andranno a collocare ad una casella successiva rispetto il precedente.

Esempio: il primo giocatore, colloca la “pedina punteggio” sulla casella 0 della “Score Track”, il secondo giocatore sulla casella 1, il terzo sulla casella 2 ed infine il quarto sulla 3.

Svolgimento della Partita

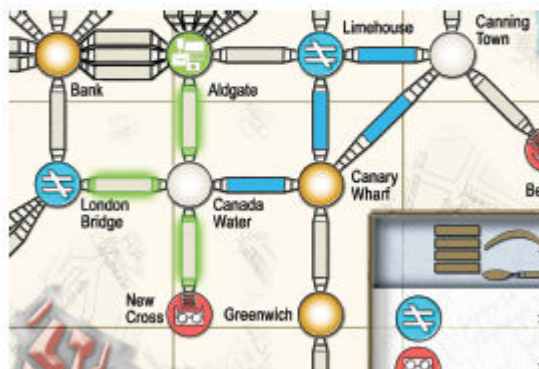
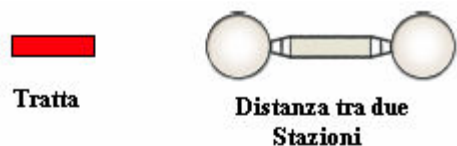
La partita, inizia dal 1° giocatore e poi si svolge in senso orario. Durante il turno, ogni giocatore dovrà cercare di costruire una tratta di metropolitana e muovere la “pedina passeggero”.

Costruire i Binari

Durante il proprio turno, il giocatore potrà costruire sino a 4 binari di metropolitana. I binari potranno essere del medesimo colore oppure differenti. Essi andranno collocati sugli spazi vuoti posti tra le stazioni. Il numero di binari all’interno di un blocco determina la distanza tra due stazioni. Non potranno esserci binari dello stesso colore all’interno di un medesimo blocco (*Es: se tra due stazioni vi è un blocco costituito da due rotte, su ognuna di esse potrà essere costruita una tratta di due colori differenti*). Il piazzamento dei binari, dovrà seguire le seguenti regole:

- Un nuovo itinerario, potrà essere creato, piazzando un binario su un qualsiasi spazio libero presente sul tabellone di gioco;
- Una volta iniziato un itinerario, potrà essere ampliato utilizzando un ulteriore binario del medesimo colore sino al suo completamento. (*Es: Fig. 2, viene illustrato l’ampliamento di un*

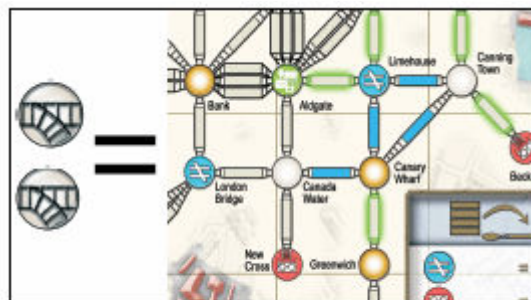
itinerario di colore blu all'interno di un circuito; senza il pagamento dei gettoni scambio, è possibile piazzare il quarto ed ultimo binario nei soli spazi evidenziati in Verde)



La tratta blu può essere estesa solamente sui binari evidenziati in verde

Fig. 2

Qualora un giocatore, voglia estendere il proprio itinerario oltre il circuito in cui si sta operando (Stazione di Colore Blu), potrà farlo a patto che paghi immediatamente 2 “gettoni scambio”. Tali gettoni saranno rimessi nella scorta comune ed il giocatore potrà terminare il proprio turno piazzando la sua quarta tratta (Fig. 3).



Pagando 2 Gettoni Scambio, potrà essere piazzato un binario Blu negli spazi evidenziati in Verde

Fig. 3

I “gettoni scambio”, possono essere ottenuti connettendo una tratta con una stazione di colore Rosso oppure rinunciando al piazzamento di un singolo binario; in questo ultimo caso, è possibile guadagnare sino a 4 “gettoni scambio” a turno.

Il numero di “gettoni scambio” è illimitato, qualora la scorta si dovesse esaurire, potranno essere utilizzati degli altri segnalini in sostituzione; nel momento in cui un giocatore guadagna uno o più “gettoni scambio”, essi potranno essere spesi immediatamente anche se acquisiti nello stesso turno gioco.

Quando un itinerario viene completato, si guadagnano dei Punti Vittoria, attribuiti con i seguenti criteri:

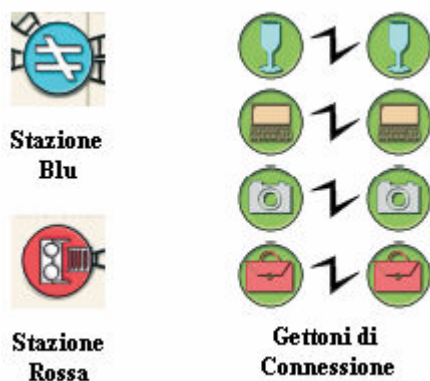


Fig. 4

- 1 Punto Vittoria, quando una tratta si connette ad una Stazione Blu;
- 2 Punti Vittoria ed 1 Gettone Scambio, quando una tratta si connette ad una Stazione Rossa;
- 3 Punti Vittoria, quando la stessa tratta connette 2 stazioni raffiguranti il medesimo simbolo di connessione;
- 1 Punto Vittoria per ogni stazione racchiusa da una tratta all'interno di uno stesso circuito (sono escluse le stazioni già facenti parte di quel circuito);

I giocatori, registrano i Punti Vittoria guadagnati spostando il proprio “segnalino punteggio” sulla “Score Track”.

Nota: I giocatori ricevono sempre Punti Vittoria, quando si connettono ad una delle stazioni indicate nella Figura 4 e lo “scoring” viene effettuato non soltanto dal primo che riesce a completare la connessione. Nel caso specifico, i gettoni connessione restano sul tabellone anche quando vengono utilizzati per l'attribuzione dei Punti Vittoria.

Un giocatore potrà guadagnare più punti vittoria dai collegamenti delle stazioni, utilizzando diverse linee metropolitane. Comunque, le connessioni multiple con la medesima tratta, non faranno guadagnare ulteriori punti. Allo stesso modo, le stazioni all'interno di un circuito saranno conteggiate una sola volta dal giocatore, anche se il circuito venisse ampliato o interrotto (Fig. 5).



Fig. 5

Muovere la Pedina Passeggero

Una volta che un giocatore avrà terminato la fase di costruzione e guadagnato eventualmente dei Gettoni Scambio, dovrà muovere la Pedina Passeggero. Ad ogni turno saranno disponibili 4 Stazioni di Destinazione raffigurate dalle 4 Carte Scoperte. La Pedina Passeggero, viaggerà prima verso una Stazione di tipo Express (se presente) e poi verso una Stazione di tipo Normale (se presente); questo significa che durante un turno, la Pedina effettuerà al massimo 2 viaggi (o solo 1 nel caso in cui siano disponibili solo Stazioni di tipo Express o Normali).

Nota: Le Stazioni Express, sono di color oro, mentre le normali di colore bianco. La Pedina si sposterà solo su tali stazioni, mentre le restanti saranno utilizzate per altri scopi.

Quando viene spostata la Pedina Passeggero, essa viaggerà attraverso gli itinerari costruiti dai giocatori e per raggiungerli, camminerà di un certo numero di passi (Spazi di Costruzione). Il movimento sarà soggetto alle seguenti regole:

- Si sceglie il percorso più breve per raggiungere la prima tratta di metropolitana più vicina (minor numero di passi tra la Pedina ed una tratta di metropolitana);
- Se due o più itinerari avranno il medesimo numero di passi, si sceglierà il percorso che offrirà il minor numero di linee metropolitane, per raggiungere la Stazione di Destinazione (ovvero il minor numero di cambi linea);
- Se vi saranno ulteriori possibilità, dopo aver rispettato le prime due regole, il giocatore deciderà quale itinerario far percorrere al passeggero tra quelli disponibili;

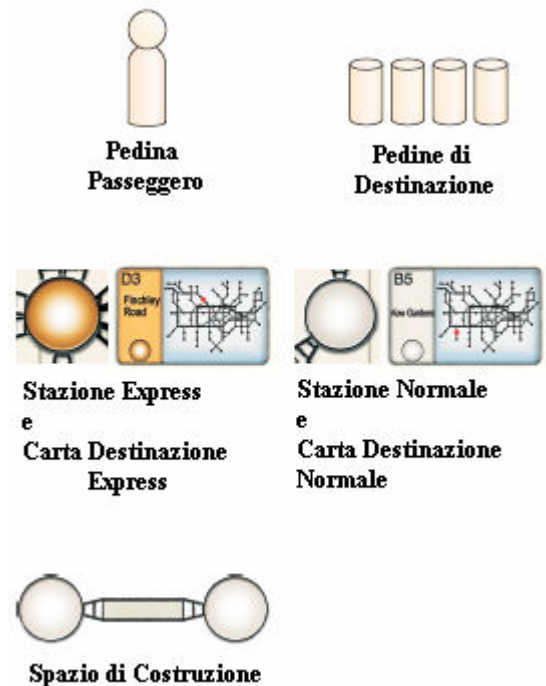
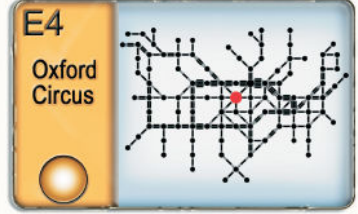
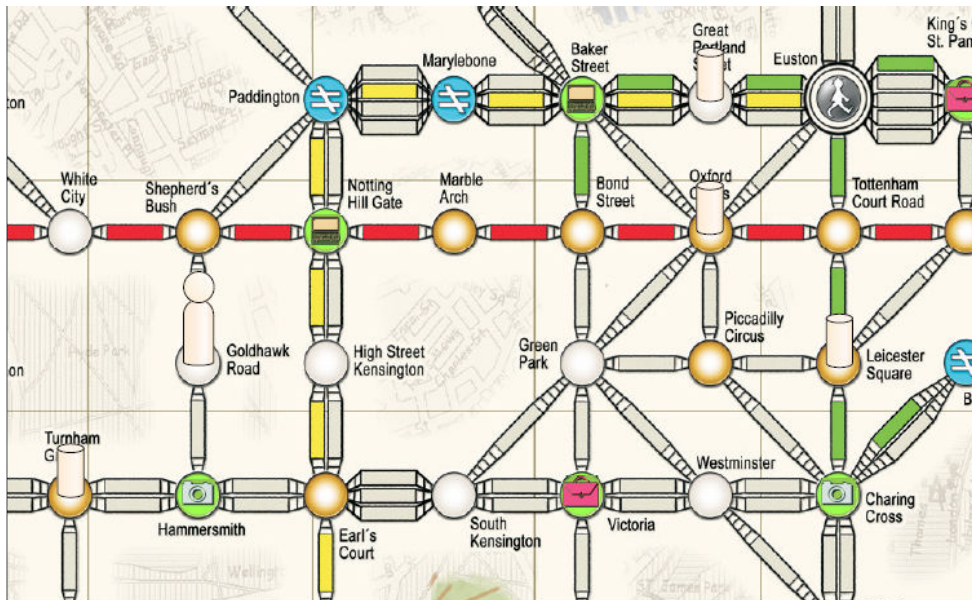


Fig. 6



La Pedina Passeggero si trova nella Stazione di Goldhawk Road. In questo turno, le stazioni di destinazione sono: Great Portland Street, Leicester Square, Oxford Circus e Turnham Green. Il Passeggero si sposterà come primo movimento su di una Stazione Express.

Gli Itinerari partendo da Goldhawk Road, verso una Stazione Express sono:

- 1) Stazione di Leicester Square - 1 Movimento su Spazio Vuoto (verso Shepherd's Bush) e 2 Cambi di Metropolitana (Linea Rossa e Verde);
- 2) Stazione di Oxford Circus - 1 Movimento su Spazio Vuoto (verso Shepherd's Bush) ed 1 Cambio di Metropolitana (Linea Rossa);
- 3) Stazione di Turnham Green - 2 Movimenti su Spazi Vuoti (verso Hammersmith);

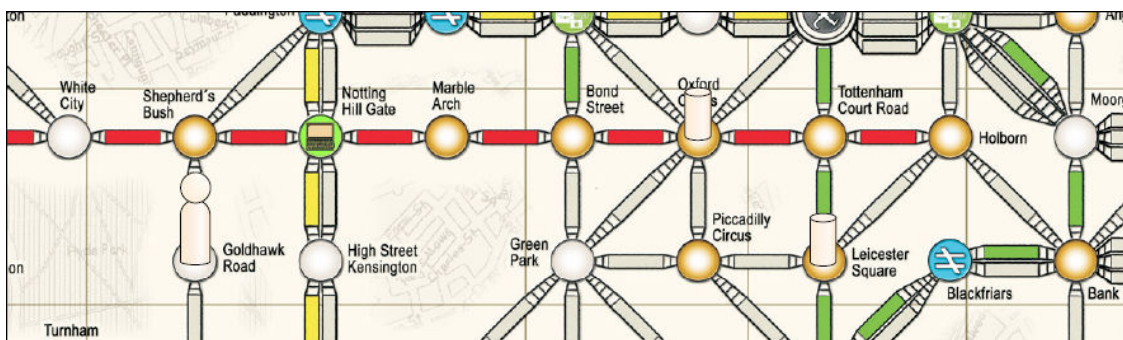
Il Migliore Itinerario, rispettando le regole di movimento è verso la stazione di Oxford Circus.

Se si vuole è possibile effettuare un ulteriore movimento verso una Stazione Normale partendo questa volta da Oxford Circus. L'unico itinerario possibile è quello costituito da 2 soli cambi di metropolitana: Linea Rossa e Verde oppure Linea Rossa e Gialla.

Il giocatore sposterà la Pedina Passeggero verso la Stazione di Great Portland Street, scegliendo quali Linee Metropolitane utilizzare.

Fig. 7

Per ogni cambio di Linea Metropolitana, utilizzata dalla Pedina Passeggero, per raggiungere la Stazione di Destinazione, farà guadagnare 1 Punto Vittoria al giocatore proprietario della tratta. Nel far guadagnare Punti Vittoria, la Pedina Passeggero non sarà influenzata dalla lunghezza della metropolitana che sta percorrendo.



Se il Passeggero, si sposta verso la stazione di Oxford Circus, utilizzando la Tratta Rossa e muovendosi di uno Spazio Vuoto attraverso Shepherd's Bush, il giocatore proprietario della Tratta guadagnerà immediatamente 1 Punto Vittoria.

Fig. 8

Quando il Passeggero, arriverà alla stazione di destinazione, esso andrà a sostituire la Pedina presente, facendo altresì scartare la relativa carta di destinazione, che andrà riposta nel mazzo degli scarti. Ora, la Pedina Passeggero potrà muoversi verso la successiva Stazione di Destinazione, se l'azione è applicabile in base alle regole di movimento.

Terminati i movimenti del Passeggero, si procederà alla pesca di ulteriori 4 Carte che si renderanno disponibili per il prossimo turno e di conseguenza saranno collocati nelle rispettive stazioni le Pedine di Destinazione.

Fine del Gioco

Nel momento in cui, il mazzo delle destinazioni si esaurirà, il giocatore di turno rimuoverà la Pedina Passeggero dal Tabellone di Gioco. La partita continuerà con le sole azioni di costruzione/posa binari, sino a che, il turno passerà al 1° Giocatore con il quale si concluderà la partita (il 1° giocatore non potrà giocare alcun turno supplementare). Il giocatore che avrà guadagnato più Punti Vittoria, sarà proclamato Vincitore.

Nota: Se il mazzo delle destinazioni, si dovesse esaurire nel momento in cui, sarà il turno di gioco del 1° giocatore, la partita si concluderà immediatamente.

F.A.Q.

Qui di seguito, vengono riportate le FAQ, presenti sul sito web: <http://www.on-the-underground.com/faq.html>

Nel caso, si voglia chiedere ulteriori delucidazioni, sarà possibile inviare una mail all'indirizzo: ontheground@gmail.com

Costruire Binari

- D.** Si possono costruire o ampliare più di un itinerario per Turno?
- R.** Sì, ad ogni turno un giocatore ha la possibilità di piazzare sino a 4 binari scegliendoli in una qualsiasi combinazione tra quelli a propria disposizione (per il corretto posizionamento, si rimanda alle regole di costruzione). E' possibile ampliare un itinerario anche estendendolo sino ad una stazione blu, dietro il pagamento di 2 gettoni scambio.
- D.** Voglio connettere una mia Linea ad una stazione blu, come posso farlo?
- R.** Per connettere un itinerario con una stazione blu, sarà necessario pagare 2 gettoni scambio. Quando si decide di utilizzare tale mossa, il giocatore rimette i gettoni nella scorta comune e piazza il binario di collegamento (si considera tale azione come facente parte delle 4 a propria disposizione).

D. Ho ampliato una delle mie tratte piazzando un binario che mi permette di ricollegarmi alla stessa chiudendola (vedi l'esempio in Fig. 9 – il nuovo binario è contrassegnato dalla Lettera A). Devo pagare nuovamente 2 Gettoni di Scambio per questa nuova connessione?

R. No, poiché state ampliando una tratta da una delle estremità di una stazione blu e quindi non è richiesto alcun pagamento.

D. Ho ampliato la mia tratta come nell'esempio precedente, chiudendola su se stessa. Posso continuare l'ampliamento partendo dall'ultimo binario costruito? (vedi l'esempio in Fig. 9 – il nuovo binario sarà piazzato sullo spazio contrassegnato dalla lettera B)

R. Sì, ma per far ciò sarà necessario pagare 2 Gettoni di Scambio.

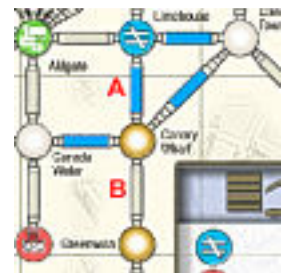


Fig. 9

Movimento del Passeggero

- D.** Quando viene mossa la Pedina Passeggero, la si deve spostare su ognuna delle 4 Stazioni di Destinazione?
- R.** No, la Pedina Passeggero si sposta prima su una Stazione Express (se presente) e poi su una Stazione Normale (se presente). Quindi un totale di 2 movimenti a turno. Qualora siano presenti solo stazioni Express o Normali tra le 4 disponibili, ci sarà un solo movimento nel turno.
- D.** Se ci sono più di una Stazione di Destinazione, dove sarà possibile muovere la Pedina Passeggero, il giocatore di turno potrà decidere verso quali muovere ed anche sceglierne il percorso?
- R.** No, la Pedina Passeggero andrà spostata sulla Stazione, il cui percorso dovrà rispettare, il minor numero di cambi metropolitana ed il minor spostamento a piedi (numero di spazi vuoti per raggiungere la prima tratta di metropolitana disponibile). Tuttavia, i movimenti previsti ad ogni turno sono al massimo 2: uno verso una Stazione Express e l'altro verso una Stazione Normale (Facoltativo).