

THURN und TAXIS

di Karen e Andreas Seyfarth - per 2 - 4 giocatori dai 10 anni

Contenuto

- 1 Tabellone
- 80 Casette di legno (20 x 4 colori) – sono gli Uffici Postali
- 4 Carte degli Uffici Principali
- 20 Carte Diligenza (4 x ogni valore 3, 4, 5, 6, 7)
- 66 Carte Città (3 gruppi da 22 città) per la creazione dei Percorsi
- 30 Tessere Bonus (4 x i Percorsi da 7, 3 x i Percorsi da 6, 2 x i Percorsi da 5, 4 x Tutte le Regioni, 4 x Baiern [Baviera], 3 x Baden, 3 x Württemberg/Hohenzollern, 3 x Schweiz/Tyrol [Svizzera/Tirolo], 3 x Böhmen/Salzburg [Boemia/Salisburgo], 1 x Fine del Gioco)
- 4 Schede Riassuntive delle regole
- 1 Regolamento



Preparazione del gioco

- Mettete il tabellone al centro del tavolo.
- Posizionate le Tessere Bonus scoperte, sugli spazi corrispondenti del tabellone. La Tessera con il valore più basso va messa in fondo alla pila, e sopra di essa mettete le restanti Tessere in ordine crescente di valore.
- Mescolate le Carte Città e posizionate 6 a faccia scoperta nei corrispondenti spazi del tabellone. Le rimanenti Carte Città vanno a formare, coperte, il mazzo delle Carte Città.
- Le Carte Diligenza vanno divise per tipo e posizionate come in figura.
- Ogni giocatore riceve le 20 casette del proprio colore, 1 carta Ufficio Principale e 1 Scheda Riassuntiva
- Il giocatore più giovane inizia a giocare.

Scopo del gioco

Ogni giocatore crea la propria azienda di diligenze postali. A questo scopo i giocatori cercano di piazzare sul tabellone più Uffici Postali possibile nelle città, studiando bene i percorsi e prendendo le Carte Diligenza e le Tessere Bonus migliori. In aggiunta, per far questo non devono dimenticarsi dell'aiuto fornito dai Funzionari. Non appena un giocatore ottiene una diligenza da 7 oppure ha piazzato tutti i propri Uffici Postali, quello in corso diventa l'ultimo round, lo si gioca fino alla fine e quindi la partita è terminata. Vince il giocatore che avrà ottenuto più punti.

Svolgimento del Gioco

Inizia il primo giocatore e gli altri seguono in senso orario.

Chi è di turno esegue le azioni seguenti **in questo ordine**:

1. Il giocatore **deve** prendere una Carta Città e aggiungerla alla propria mano.
 2. Il giocatore **deve** prendere una Carta Città dalla propria mano e piazzarla davanti a sé.
 3. Il giocatore **può** chiudere (e conteggiare) il percorso che si estende davanti a sé.
- Dopodiché è di turno il giocatore successivo.



Inoltre un giocatore **può**, come supporto ad **una sola** azione, richiedere l'aiuto di **un solo** Funzionario (Postiglione, Direttore dell'Ufficio Postale, Sindaco o Fabbro), ovvero, un giocatore può, al proprio turno, utilizzare un solo Funzionario e solo per una volta.

1. Prendere una Carta Città

Le Carte Città rappresentano le città sul tabellone. Il giocatore **deve** prendere una delle 6 Carte Città scoperte disponibili sul tabellone oppure la carta in cima al mazzo coperto e aggiungerla alla propria mano. La carta presa dal tabellone deve essere subito rimpiazzata per avere sempre 6 carte sul tabellone. Se il mazzo coperto dovesse finire, la pila degli scarti va mischiata e va a formare un nuovo mazzo coperto.



Supporto di un Funzionario in questa fase:

Direttore dell'Ufficio Postale: quando il giocatore al suo turno chiede l'aiuto del Direttore dell'Ufficio Postale, può prendere una seconda carta dal set delle 6 scoperte oppure dal mazzo coperto. **Ogni volta** che si prende una carta fra quelle scoperte sul tabellone, va subito rimpiazzata con una presa dalla pila. Se all'inizio del proprio turno di gioco un giocatore non ha alcuna carta in mano, allora **deve** chiedere l'aiuto del Direttore dell'Ufficio Postale. Naturalmente egli non potrà più chiedere assistenza in questo turno.



Nota: nel primo round di gioco tutti i giocatori **devono** chiedere l'aiuto del Direttore dell'Ufficio Postale.

Sindaco: se il giocatore non è soddisfatto dell'offerta di Carte Città scoperte presenti sul tabellone, allora, **prima** di prendere la carta, può chiedere aiuto al Sindaco e sostituire tutte le sei carte. Tutte le sei carte scoperte vanno riposte nella pila degli scarti. Si rimpiazzano le sei Carte Città con altrettante nuove carte prese dal mazzo coperto.

2. Giocare una Carta Città dalla propria mano

L'elemento chiave del gioco è la creazione dei Percorsi. Il giocatore **deve** mettere una carta della propria mano davanti a sé, per iniziare un nuovo percorso oppure per estendere il proprio percorso corrente. Le Carte Città vanno sempre posizionate una accanto all'altra a formare **una sola riga**. Questa riga rappresenta il **percorso corrente** dei giocatori. Ogni giocatore quindi crea un solo percorso alla volta. Solo dopo aver chiuso il percorso corrente, il giocatore può iniziare uno nuovo.



Per estendere un percorso bisogna posizionare le nuove Carte Città sempre esclusivamente **alla sinistra o alla destra** del percorso corrente. Non è possibile quindi fare biforcazioni o rami del percorso. Inoltre le nuove Carte Città devono essere **compatibili** con il percorso scelto.

Quindi nel giocare le Carte Città si possono verificare solo 2 casi:

1. Il giocatore non ha alcuna Carta Città davanti a sé:
in questo caso egli posiziona davanti a sé una Carta Città dalla propria mano, e inizia così un nuovo percorso.
2. Il giocatore ha già una o più Carte Città - il proprio percorso corrente - davanti a sé:
in questo caso egli può piazzare una Carta Città compatibile a destra o sinistra del suo percorso corrente, e quindi lo estende.
Se il giocatore non ha in mano una Carta Città compatibile oppure preferisce non giocarla, allora deve mettere le carte del percorso corrente nella pila degli scarti e deve subito iniziare un nuovo percorso giocando una nuova carta.

Quali sono le Carte Città compatibili?

- Quelle Carte Città le cui corrispondenti città sul tabellone sono collegate fra loro **direttamente** da una strada, e
- che non sono già presenti nel percorso corrente. Queste carte possono essere posizionate nel percorso corrente.

Sono **compatibili** solo le carte che soddisfano **entrambe le condizioni**.



Non è permesso:

- posizionare una carta, la cui corrispondente città sul tabellone non abbia un collegamento diretto con la città a sinistra o a destra del percorso Attuale.
- posizionare una carta in mezzo a due Carte Città presenti nel percorso corrente, o modificare la disposizione delle carte già presenti.
- posizionare una Carta Città già presente nel percorso corrente.

Nota: Il colore della città indica solo la regione in cui essa si trova, e non ha a che fare con la compatibilità del piazzamento nel percorso corrente.

 **Esempio:** Carlsruhe, Stuttgart, Nürnberg e Regensburg sono già posizionate.

Innsbruck non ha alcun collegamento diretto sul tabellone, né con Carlsruhe, né con Regensburg, e quindi non può essere piazzata nel percorso.

Würzburg non può essere inserita tra Stuttgart e Nürnberg, perché il percorso corrente non può essere modificato.

Non può essere piazzata nemmeno Stuttgart, perché la città è già presente nel percorso.



Supporto di un Funzionario in questa fase:

Postiglione: se un giocatore nel suo turno di gioco chiede il supporto del Postiglione, allora può piazzare una seconda carta nel percorso corrente. Anche questa carta deve essere compatibile con il percorso corrente.

3. Chiudere il percorso

Un giocatore può chiudere il suo percorso corrente solo se ci sono **almeno 3 Carte Città** in esso. Quando un percorso è chiuso, il giocatore esegue le seguenti operazioni:

- Posiziona gli Uffici Postali.
- Prende le eventuali Tessere Bonus.
- Prende, se ne ha la possibilità, una nuova Carta Diligenza.
- Mette nella pila degli scarti tutte le Carte Città del percorso corrente e le carte che gli restano in mano.

a. Posizionare gli Uffici Postali



Il giocatore ha 2 modi per posizionare gli Uffici Postali nelle città **che sono incluse nel suo percorso corrente**:

- egli **può** posizionare un ufficio in **una città di ogni regione** presente nel suo percorso corrente.

Oppure:

- può** posizionare un ufficio in **ogni città di una sola regione** presente nel suo percorso corrente.

Nota: le regioni e le città sono indicate da un particolare colore sia sul tabellone sia sulle carte.



Esempio: Il giocatore completa il seguente percorso: Sigmaringen, Stuttgart, Nürnberg, Regensburg, Ingolstadt e Augsburg.

1. piazza un ufficio in una città di ogni regione toccata dal proprio percorso (come in figura): nella regione di Hohenzollern mette un ufficio presso Sigmaringen, nella regione di Württemberg ne mette uno a Stuttgart, nella regione di Baiern mette un ufficio in una delle 4 città, nell'esempio a Ingolstadt. Non può quindi mettere gli Uffici a Nürnberg, Regensburg e Augsburg.

Oppure:

2. mette un ufficio in ogni città di una regione toccata dal proprio percorso: mette nella regione di Baiern un ufficio nelle città di Nürnberg, Regensburg, Ingolstadt e Augsburg. Non può posizionare uffici nelle città di Sigmaringen e Stuttgart.

Nota: è permesso giocare una Carta Città anche se in quella città il giocatore ha già collocato un ufficio (in un suo turno precedente). Non è però consentito edificare altri Uffici Postali nelle città dove ne è già presente uno.

È permesso mettere un ufficio in una città anche se lì ci sono già uno o più Uffici Postali di altri giocatori.



b. Prendere le Tessere Bonus

Dopo il piazzamento degli Uffici Postali, il giocatore guarda se può prendere delle Tessere Bonus, controllando se si sono verificate una o più delle seguenti condizioni. Le Tessere Bonus così ottenute, devono essere poste dal giocatore davanti a sé, **a faccia in giù**.



Tessere Bonus per la lunghezza del percorso (da 5, 6 o 7)

Se il percorso del giocatore è composto da 5, 6, 7 o più **carte**, egli prende la Tessera Bonus in cima alla pila corrispondente.

Nota: se la Tessera Bonus non fosse più disponibile, il giocatore può prendere la prima Tessera Bonus disponibile di valore più basso. (Per questa ragione è anche possibile prendere la Tessera Bonus per percorsi da 8 o più carte)

Nota: nel corso del gioco un giocatore può ottenere più Tessere Bonus aventi la stessa lunghezza di percorso.



Tessere Bonus per le Regioni

Se un giocatore occupa con gli Uffici Postali tutte le città di una regione o tutte le città di due Regioni collegate, prende la corrispondente Tessera Bonus del valore disponibile più grande. Non è necessario però occupare tutte le città con il completamento di un unico percorso. Gli Uffici Postali possono essere piazzati grazie a più Percorsi completati durante il gioco.




Per ottenere la Tessera “**Tutte le Regioni**”, si deve essere presenti **in almeno una città di ogni regione**.

Nota: se un giocatore ha i requisiti per ottenere una Tessera Bonus per le Regioni, e questa però non è più disponibile, allora il giocatore perde la possibilità di ottenerla.

Nota: il giocatore può ottenere solo una Tessera Bonus per ogni regione o per ogni combinazione di Regioni.

Nota: se un giocatore non ha abbastanza cassette per occupare le città, non potrà ricevere la Tessera Bonus.

 **Esempio:** Con un nuovo percorso, il giocatore si piazza nelle città di Sigmaringen e Ulm. Il giocatore ha quindi i propri Uffici in tutte e tre le città delle Regioni Württemberg e Hohenzollern, e ottiene la relativa Tessera Bonus in cima alla pila.




Tessera Bonus per la Fine del Gioco

Il giocatore che causa la fine del gioco con una delle sue azioni, o perché ha ottenuto per primo la diligenza da 7 (ci torniamo sopra nel successivo paragrafo) o perché ha piazzato gli ultimi suoi Uffici Postali, riceve la Tessera Bonus “Fine del Gioco”.

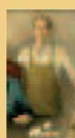
c. Ottenere una nuova diligenza



Un giocatore ottiene una Carta Diligenza quando completa un percorso con almeno tante Carte Città quanto è il numero (in alto a destra) indicato sulla Carta Diligenza. Il giocatore inizierà ottenendo la Carta Diligenza da 3 per poi in seguito ottenere quella da 4, e così via, senza poter saltare i numeri nella sequenza dei valori.


 **Esempio:** Un giocatore completa il suo primo percorso con 3 Carte Città, e ottiene una diligenza da 3 che mette sopra la sua carta Ufficio Principale. Completa poi il suo secondo percorso con 5 Carte Città. Riceve quindi la diligenza di valore immediatamente più grande, la diligenza da 4, che mette sulla sua diligenza da 3. Il suo terzo percorso è composto solo da 4 Carte Città. Il giocatore quindi non ottiene alcuna Carta Diligenza. Per poter prendere la diligenza da 5 infatti, il giocatore dovrebbe chiudere un percorso con almeno 5 Carte Città.

Nota: per l'ottenimento delle Diligenze non ha alcuna importanza come si posizionano gli Uffici Postali, ciò che conta è solo il numero di Carte Città che sono state giocate.



Supporto di un Funzionario in questa Fase:

Fabbro: con l'aiuto del fabbro il giocatore ottiene la successiva Carta Diligenza nella sequenza dei valori, anche se il numero di carte nel percorso è inferiore rispetto a quanto necessario di due carte al massimo.

 **Esempio:** un giocatore che ha la diligenza da 6 completa un percorso con 5 Carte Città. Con l'aiuto del Fabbro egli può prendere ugualmente la diligenza da 7.

d. Scartare le Carte Città

Il giocatore scarta le Carte Città del percorso completato mettendole nella pila degli scarti e **inoltre** riduce il numero di carte che ha in mano fino ad arrivare ad averne solo tre, a sua scelta. Le carte eccedenti deve metterle nella pila degli scarti.

Al suo prossimo turno, il giocatore inizierà un nuovo percorso.

Fine del Gioco e Calcolo dei Punti

Il gioco finisce quando un giocatore ottiene la diligenza da 7 o ha collocato tutti i suoi Uffici Postali, ma il round corrente viene giocato fino alla fine. Il giocatore alla destra di chi ha iniziato il round giocherà quindi anche lui il suo ultimo turno di gioco. Dopodiché la partita è conclusa.

Ora ogni giocatore calcola i propri Punti:

i Punti della propria diligenza di maggior valore

più

i Punti di tutte le Tessere Bonus

meno

il numero dei propri Uffici Postali non collocati.

Esempio:

 7

	Punti
	più
	16 Punti
	meno
	4 Punti
	=====
	19 Punti

Il giocatore con il maggior numero di punti vince. In caso di parità tra più giocatori, **fra di loro** il vincente è chi ha la Tessera Bonus “Fine del Gioco” oppure il giocatore successivo a questo, secondo il senso orario.



Per il considerevole playtesting e per i loro suggerimenti e consigli, l'autore e l'editore ringraziano Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Alex Weiß, i membri del circolo ludico di Elke e Jürgen Hübler, inoltre tutti i playtester che qui non hanno trovato menzione direttamente e anche in special modo Dieter Hornung. Un grazie di cuore anche a Peter Styra (Museo e Archivio Thurn und Taxis) per la sua disponibilità spontanea nella collaborazione e per l'importante supporto storico.

Traduzione e impaginazione a cura di:
Andrea Marino – ver. 2.1



© 2006 Glück Verlags-GmbH
Avete suggerimenti, domande o critiche?
Scrivete al nostro indirizzo di e-mail:
info@hans-im-glueck.de oppure
Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München

