

THURN und TAXIS

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

Materiali del Gioco

- 1 Tabellone di gioco
- 80 Case in legno (20 per 4 colori diversi) come Uffici Postali
- 4 Carte Ufficio Principale
- 20 Carte Diligenza (4x Carte Diligenza con valore 3, 4, 5, 6, 7)
- 66 Carte Città (3x 22 Città) per la creazione degli Itinerari
- 30 Tessere Bonus (4x Itinerario 7, 3x Itinerario 6, 2x Itinerario 5, 4x Außerhalb Baiern, 4x Baiern, 3x Baden, 3x Württemberg/Hohenzollern, 3x Schweiz/Tyrol, 3x Böhmen/Salzburg, 1x Fine del Gioco)
- 4 Carte Sommario delle Regole
- 1 Regolamento



Preparazione

- Posizionate il tabellone sul centro del tavolo.
- Sovrapponete le tessere Bonus agli spazi corrispondenti del tabellone, le tessere devono essere posizionate scoperte. Piazzate la tessera con il valore più basso in fondo alla pila, mettendo su di essa le altre dello stesso tipo tessere in ordine crescente.
- Mescolate le carte Città senza guardarle. Posizionate 6 carte Città, a faccia in su, negli spazi corrispondenti del tabellone. Le rimanenti carte Città formano un mazzo coperto che posizionerete a lato del tabellone.
- Separate e posizionate le carte Diligenza sul tabellone, come illustrato sopra.
- Ogni giocatore riceve 20 Uffici Postali (case in legno) del colore scelto, 1 carta Ufficio Principale e 1 Riassunto delle regole.
- Il giocatore più giovane è il primo giocatore.

Scopo del gioco

Ogni giocatore cerca di sviluppare una compagnia di spedizioni postali su diligence. Per realizzare questo, i giocatori cercano di costruire con grande attenzione i propri Uffici Postali nelle città sul tabellone, creando degli itinerari, in modo da prendere le carte Diligenza e le tessere Bonus di maggior valore. Per tutto questo sono di grande aiuto i Funzionari. Quando un giocatore riceve una carta Diligenza di valore 7 o ha posizionato tutti i propri Uffici Postali, il turno viene giocato fino all'ultimo giocatore, dopodiché il gioco ha termine. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

Svolgimento del Gioco

Il primo giocatore inizia e gli altri seguono in senso orario.

Il giocatore di turno esegue le seguenti azioni in questo ordine:

1. Il giocatore **deve** aggiungere una carta Città alla propria mano.
 2. Il giocatore **deve** piazzare davanti a sé, scoperta, una carta dalla propria mano.
 3. Il giocatore **può** completare l'Itinerario che ha davanti a sé (valutazione).
- Quindi il gioco passa al giocatore successivo.

In aggiunta, un giocatore **può**, come supporto ad **una** azione, chiedere l'assistenza di **un** Funzionario (Postino, Direttore dell'Ufficio Postale, Amministratore o Fabbro/Maniscalco). In altre parole, nel corso del proprio turno, il giocatore può chiedere l'aiuto di un solo Funzionario, solo per una volta per turno.



1. Aggiungere una carta Città alla propria mano

Le carte Città indicano le città sul tabellone. Il giocatore **deve** prendere in mano una tra le 6 carte scoperte presenti sul tabellone oppure una carta dal mazzo coperto. La carta presa dal tabellone viene subito rimpiazzata con una nuova carta. Se il mazzo coperto di carte Città dovesse esaurirsi, mescolate la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo.



Supporto di un Funzionario in questa fase:

Direttore dell'Ufficio Postale: Se nel corso del suo turno il giocatore decide di ricevere l'assistenza del Direttore dell'Ufficio Postale, egli può prendere una seconda carta dall'apposita sezione del tabellone o dal mazzo coperto. Se all'inizio del proprio turno un giocatore non ha carte in mano, **deve** chiedere l'assistenza del Direttore dell'Ufficio Postale. Naturalmente in questo turno non può più chiedere assistenza.



Nota: Nel primo round della partita ogni giocatore deve chiedere l'assistenza del Direttore dell'Ufficio Postale.

Amministratore: Se il giocatore non è soddisfatto delle carte disponibili sul tabellone, può chiedere l'assistenza dell'Amministratore e sostituire le sei carte dell'apposita sezione del tabellone, prima di prendere la carta. Tutte le carte presenti sul tabellone vengono allora scartate e riposte nella pila degli scarti, quindi vengono rimpiazzate da altre 6 carte Città prese dal mazzo coperto.

2. Giocare una carta Città dalla propria mano

L'elemento centrale del gioco è la creazione di Itinerari. Il giocatore **deve** giocare una carta della propria mano, davanti a sé, allo scopo di iniziare un nuovo Itinerario o estenderne uno esistente. Le carte Città devono essere piazzate **una accanto all'altra, in riga**. Questa riga è l'**attuale Itinerario** del giocatore.



I nuovi Itinerari possono essere iniziati solo quando il giocatore non ha carte davanti a sé. Ogni giocatore può dunque creare un solo Itinerario alla volta. Il giocatore può iniziare un nuovo Itinerario solo dopo aver completato l'Itinerario davanti a sé. Per poter estendere gli Itinerari, le carte Città devono essere posizionate esclusivamente alla sinistra o alla destra dell'Itinerario attuale, per cui non si possono creare **ramificazioni**. Inoltre le nuove carte Città devono essere **compatibili** con l'Itinerario, ovvero essere collegate sul tabellone alla città che precedono e a quella che seguono.

Quando vengono giocate le carte Città si possono verificare 2 casi:

1. Il giocatore non possiede una carta Città davanti a sé:

In questo caso il giocatore gioca davanti a sé una carta Città dalla propria mano iniziando un nuovo Itinerario.

2. Il giocatore ha già una o più carte Città davanti a sé (il suo Itinerario attuale):

In questo caso egli può posizionare una carta Città, questa città che deve essere collegata nel tabellone con la città della carta alla sinistra o alla destra del suo Itinerario ed estenderlo.

Se il giocatore non possiede una carta Città idonea da giocare oppure non vuole giocarla, deve scartare **tutte** le carte del suo attuale Itinerario e giocare immediatamente una nuova carta per iniziare un nuovo Itinerario.

Quali carte è possibile giocare?

- Le carte Città, le cui città sul tabellone sono **collegate** l'una all'altra da una strada, e
- le carte Città non ancora presenti nell'attuale Itinerario: non è possibile giocare più volte la stessa carta Città in uno stesso Itinerario.

È possibile giocare solo le carte che soddisfino **entrambi** i requisiti.

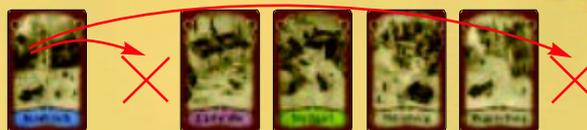


Non è possibile,

- giocare una carta, la cui città sul tabellone non abbia alcun collegamento con la città all'estrema sinistra o destra dell'attuale Itinerario.
- giocare una carta in mezzo alle carte Città dell'attuale Itinerario, per modificarlo.
- giocare una carta Città già presente nell'attuale Itinerario.

Nota: Il colore della città indica soltanto la Regione in cui si trova, per facilitarne l'individuazione sul tabellone. Non ha altri effetti.

 **Esempio:** Sono state già giocate le carte
Carlsruhe, Stuttgart, Nürnberg e Regensburg.
Sul tabellone, Innsbruck non ha un collegamento diretto né
con Carlsruhe, né con Regensburg, per cui non può essere
giocata.



Würzburg non può essere inserita tra Stuttgart e
Nürnberg, poiché un itinerario non può essere ramificato
o trasformato inserendo carte tra carte già giocate.



Stuttgart non può essere aggiunta, perché la città è già
presente nell'Itinerario.



Supporto di un Funzionario in questa fase:

Postino: Se nel corso di questo turno il giocatore riceve l'assistenza del Postino, può giocare una seconda carta davanti a sé. Anche questa carta deve soddisfare i requisiti richiesti.

3. Completare l'Itinerario

Un giocatore può completare il suo attuale Itinerario, se questo è costituito da **almeno 3** carte Città. Quando un Itinerario viene completato, il giocatore esegue le tre seguenti fasi:

- Se possibile, posiziona gli Uffici Postali.
- Se possibile, riceve le tessere Bonus.
- Se possibile, riceve una nuova carta Carrozza.
- Pone nella pila degli scarti tutte le carte dell'Itinerario completo e alcune delle carte Città ancora in mano.

a. Posizionare gli Uffici Postali

Il giocatore può posizionare i propri Uffici Postali **sempre e solo in città incluse nel suo attuale itinerario, per farlo** ha 2 opzioni:



- In **ciascuna Regione**, 1 per Regione (toccata nel suo itinerario) in una Città a scelta (sempre inclusa nel suo Itinerario). Oppure:
- In **1 sola Regione** compresa nel suo Itinerario, 1 Ufficio Postale in **ogni città** presente nel proprio Itinerario (in cui non ne abbia già uno) della regione scelta tra le regioni presenti ne suo itinerario.

Nota: Le Città di una stessa Regione sono contraddistinte dallo stesso colore sia sul tabellone che sulle carte.

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

1. **Egli piazza 1 Ufficio in 1 sola città di ogni Regione raggiunta dal suo Itinerario** (vedi illustrazione): Nella Regione di Hohenzollern egli costruisce 1 Ufficio a Sigmaringen, nella Regione di Württemberg costruisce 1 Ufficio a Stuttgart, nella Regione di Baiern costruisce 1 Ufficio in **una** delle 4 città, cioè a Ingolstadt. Il giocatore non può quindi costruire Uffici anche a Nürnberg, Regensburg e Augsburg in questo turno.



Oppure:

2. **Egli costruisce 1 Ufficio in ogni città di una Regione raggiunta dal suo attuale itinerario:** Egli costruisce nella Regione di Baiern 1 Ufficio nelle città di Nürnberg, Regensburg, Ingolstadt e Augsburg. Egli non può costruire nelle città di Sigmaringen e Stuttgart.

Nota: Il giocatore può giocare una carta Città anche se nella stessa città ha già costruito un Ufficio (in un turno precedente). Tuttavia il giocatore non può costruire Uffici Postali nelle città in cui quali ne abbia già costruito uno. È possibile costruire in una città anche se altri giocatori vi hanno già costruito i propri Uffici Postali.

b. Ricevere le Tessere Bonus

Dopo aver posizionato gli Uffici Postali, il giocatore controlla se ha realizzato una o più delle seguenti condizioni, al fine di ricevere le Tessere Bonus. Il giocatore prende la prima tessera Bonus da ognuna delle pile dei Bonus che si è aggiudicato in quel turno. Il giocatore pone le tessere Bonus ricevute, **coperte**, davanti a sé.



Tessere Bonus per la lunghezza dell'Itinerario (del valore di 5, 6 o 7)

Quando l'Itinerario del giocatore è formato da 5, 6 o 7 o più **carte**, egli riceve la tessera Bonus di maggior valore, prendendola dalla pila corrispondente.

Nota: Se una di queste tessere Bonus non è più disponibile, il giocatore riceve la tessera Bonus corrispondente all'Itinerario immediatamente più breve. (Ciò si verifica anche nel caso di tessere Bonus corrispondenti ad Itinerari composti da 8 o più carte.) **Nota:** Nel corso del gioco, un giocatore può acquisire diverse tessere Bonus della stessa lunghezza d'Itinerario.



Tessere Bonus per le Regioni

Se un giocatore occupa con i propri Uffici Postali tutte le città di una Regione o di due Regioni collegate, riceve la tessera Bonus corrispondente di maggior valore. Non è necessario occupare tutte le città con il medesimo Itinerario. Gli Uffici Postali possono essere costruiti in turni diversi e con diversi Itinerari.

Per poter ricevere la tessera “**Außerhalb Baiern**” (Fuori Baiern), un giocatore deve essere presente con un Ufficio Postale in almeno 1 città di ogni Regione al di fuori dal Baiern. (cioè non è necessario occupare tutte le città al di fuori della Regione di Baiern.)

Nota: Se un giocatore soddisfa le condizioni per ricevere una tessera Bonus Regione, e le tessere Regione del tipo appropriato non sono più disponibili, il giocatore non riceve nulla.

Nota: Un giocatore può ricevere solo 1 tessera Bonus per ogni Regione e/o per ogni combinazione di Regioni.

Nota: Se non si hanno Uffici Postali a sufficienza per occupare le città, non si riceve la tessera Bonus. **Esempio:** Con un nuovo Itinerario, il Rosso occupa le città di Sigmaringen e Ulm. Il giocatore è presente con i propri Uffici nelle 3 città delle Regioni di Württemberg e Hohenzollern, ricevendo così la prima tessera Bonus dalla pila corrispondente.



Tessera Bonus per la Fine del Gioco

Il giocatore, che con una sua azione provoca la fine del gioco, essendo il primo a ricevere una Carrozza di valore 7 o posizionando tutti i propri Uffici postali, riceve la tessera Bonus “Fine del Gioco”.

c. Ricevere una nuova Diligenza



Se il numero di carte Città di un Itinerario raggiunge o supera il valore della carta Diligenza immediatamente superiore a quello delle Diligenze in suo possesso, il giocatore riceve la carta Diligenza. Non è possibile saltare i numeri Diligenza.

Esempio: Un giocatore completa il suo primo Itinerario con 3 carte Città e riceve una Diligenza 3, che pone sopra la sua carta Ufficio Principale. Egli completa il suo secondo Itinerario con 5 carte Città e riceve la Diligenza di valore successivo, la Diligenza 4, che pone sulla sua Diligenza 3. Il suo terzo Itinerario è composto da 4 carte Città.

Il giocatore non riceve carte Diligenza. Per poter ricevere la Diligenza 5, il giocatore deve completare un Itinerario con almeno 5 carte Città.

Nota: Ai fini dell’acquisizione delle carte Diligenza, la possibilità di posizionare effettivamente gli Uffici Postali sul tabellone non ha rilevanza, ciò che conta è esclusivamente il numero di carte Città che compone l’Itinerario.



Supporto di un Funzionario in questa Fase:

Fabbro/Maniscalco: Con il suo aiuto, il giocatore riceve la carta Diligenza immediatamente superiore, anche se il numero di carte Città dell’Itinerario necessario per ricevere la carta è inferiore di 1 o 2 carte.

Esempio: Un giocatore possiede la Diligenza 6 e completa un Itinerario con 5 carte Città. Con l’aiuto del Fabbro/Maniscalco il giocatore riceve la carta Diligenza 7.

d. Scartare le carte Città

Il giocatore pone le carte Città dell’Itinerario appena completato nella pila degli scarti, **inoltre** scarta una quantità di carte Città dalla propria mano, a sua scelta, tale da rimanere con 3 carte in mano.

Nel suo prossimo turno, il giocatore inizierà un nuovo Itinerario.

Fine del Gioco e Calcolo dei Punti Vittoria

Quando un giocatore riceve la carta Diligenza 7 o ha posizionato tutti i suoi Uffici Postali, il gioco finisce, ma il turno in corso viene comunque giocato, termina solo alla fine del turno dell’ultimo giocatore (così facendo tutti avranno effettuato lo stesso numero di turni nella partita).

Ora ogni giocatore calcola i propri Punti Vittoria:
I Punti Vittoria della sua Diligenza di maggior valore
Più

i Punti Vittoria delle tessere Bonus

meno

il numero di Uffici Postali non posizionati.

Esempio:



	7 Punti
+	16 Punti
-	4 Punti
=	19 Punti

In caso di parità per il maggior numero di Punti Vittoria, tra i giocatori in parità vince colui che possiede la tessera Bonus “Fine del Gioco”, oppure il primo giocatore a partire dal suo possessore in senso orario.



L’autore e l’editore desiderano ringraziare Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Alex Weiß, i membri del gruppo ludico di Elke e Jürgen Hübler per il loro playtesting, i loro suggerimenti e consigli, ma anche tutti i playtester non menzionati qui direttamente e Dieter Hornung.

Ringraziamenti anche a Peter Styra (Museo e Archivio Thurn und Taxis) per la sua spontanea disponibilità alla cooperazione e all’assistenza storica.

Nota: La storia della famiglia Thurn und Taxis risale al XII secolo. Dopo la battaglia persa per l’egemonia di Milano il Torriani, sconfitto da Visconti, trova rifugio nelle montagne vicino a Bergamo. Là, secondo la tradizione della famiglia, si suppone possano essere i genitori del giovane Taxis. L’imperatore Ferdinando III d’Austria e il re Filippo IV di Spagna di hanno riconosciuto i Taxis come discendenti dei Torriani e ha garantito loro il diritto a portare il loro nome e le insegne. Torre si è trasformato in Thurn e tasso si è trasformato in Taxis.

Alla fine del 1400 la famiglia crea la più vasta rete postale in Italia e mette le basi per un sistema internazionale di comunicazioni.

In Germania, dove poi si trasferisce svolge un ruolo anche più importante ed ascende fino al rango di principe. Nel 1748, sotto l’imperatore Francesco I, la famiglia raggiunge il proprio massimo livello di influenza, e proprio in questa epoca è ambientato il gioco.

www.thurnundtaxis.de

Traduzione a cura di Michele Lo Mundo

(michelelomundo@libero.it)

Revisione a cura di Sergio Baluci

e Silvio de Pecher



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder

Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München