

Dirk Hillebrecht


Miniatur Wunderland
www.miniatur-wunderland.de

WUNDERLAND



Pegasus Spiele



Introduzione

Il *Miniatur Wunderland* è il modello di ferrovia in scala più grande del mondo.

L'idea del gioco

I giocatori viaggiano attraverso Wunderland, completano le carte di destinazione e raccolgono le cartoline. Chi alla fine ha il maggior numero di punti vince.

Wunderland

Un gioco tattico creato da Dirk Hillebrecht per 2 o 4 viaggiatori da 8 anni in poi.

Introduzione

Direttamente sul fiume Elba, nella "città dei magazzini" di Amburgo, si trova il modello di ferrovia in scala più grande del mondo e una delle maggiori attrazioni turistiche della Germania: il *Miniatur Wunderland*. Più di 1 milione di visitatori ogni anno si immergono in questo mondo composto di sogni, di illusioni e di cose incredibili. Per più di 1.300 mq, Wunderland si estende in diverse sezioni dalla Scandinavia agli Stati Uniti, dalla costa alle alte montagne. E questo mondo continua a crescere!

A Wunderland – solo in poche ore – è possibile vivere molti giorni e notti nelle più diverse regioni della terra. Giocare d'azzardo a Las Vegas, scalare le Alpi o remare nei fiordi norvegesi – a Wunderland è tutto possibile.

Idea del gioco

A Wunderland il paese delle meraviglie, ci sono tanti bei luoghi e molte cose da scoprire. Così, gli abitanti di Wunderland amano viaggiare e visitare le sue numerose attrazioni. E siccome gli abitanti di Wunderland sono persone molto comunicative, raramente viaggiano da soli, ma di solito si muovono in gruppo.

I giocatori accompagneranno gli abitanti di Wunderland nei loro viaggi. Devono raggiungere le mete previste e raccogliere molte cartoline. Vince la partita chi trae abilmente vantaggio dai viaggi degli altri giocatori e raccoglie il maggior numero di punti.

Prima della partita iniziale



A questo gioco sono allegati 32 adesivi. Si può attaccare gli adesivi sui dischi del gioco per renderli un po' più suggestivi. Fare attenzione che il colore dell'adesivo sia adatto ai dischi!

Il gioco funziona senza problemi anche senza adesivi. Sta al giocatore decidere se Wunderland piace di più con o senza adesivi.

Materiali di gioco



1 tabellone di gioco



20 carte di destinazione



112 cartoline



4 carte dei punti (in 4 colori di gioco)



32 personaggi per giocare (8 dischi per ogni giocatore in 4 colori di gioco)



32 adesivi (8 per ogni giocatore in 4 colori di gioco)



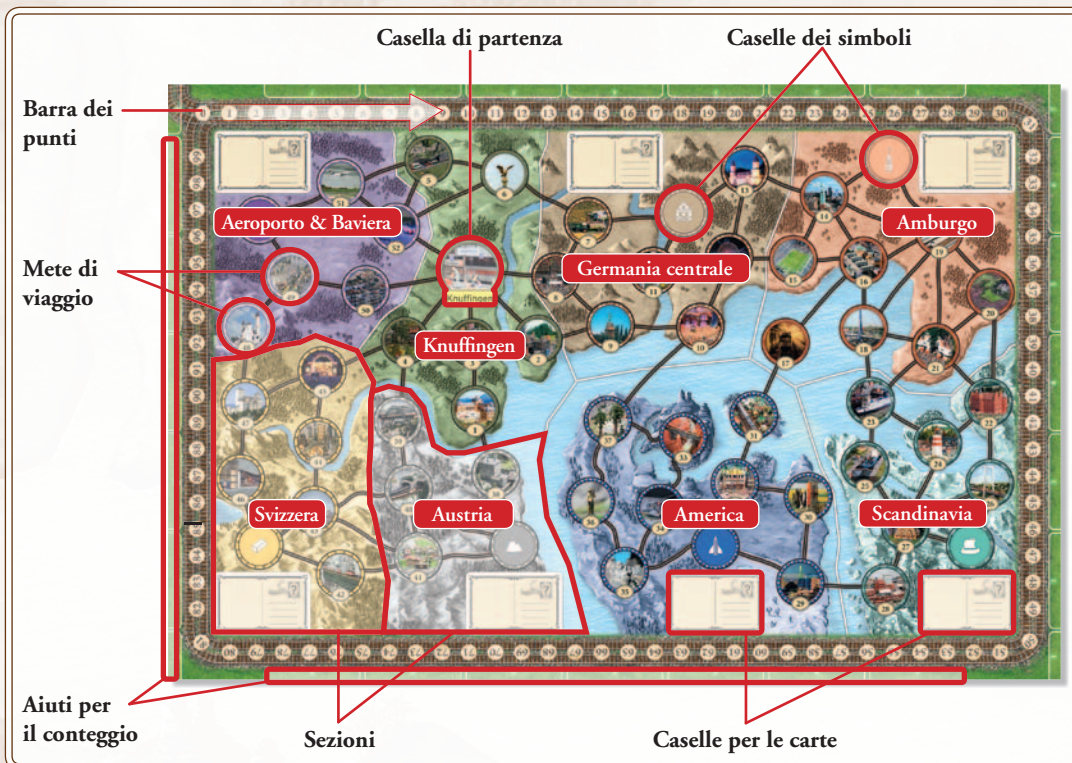
4 locomotive piccole (in 4 colori di gioco)



1 locomotiva grande (marrone)



Il tabellone di gioco



Nota

Se si leggono queste istruzioni per la prima volta, non si deve prestare attenzione ai testi che si trovano nelle barre laterali. Essi servono come sintesi delle istruzioni per ritrovarsi rapidamente nel gioco durante le partite successive.

Preparazione del gioco

- Collocare il **tabellone di gioco** al centro del tavolo. Esso mostra Wunderland con 8 diverse sezioni e numerosi **luoghi**. I luoghi con le foto rappresentano le **mete di viaggio**. Sui luoghi con le **caselle dei simboli** è possibile collezionare le cartoline.
- Ordinare tutte le **cartoline** secondo le **sezioni** (simboli diversi) e formare 7 **pile**. Porre le pile con il lato dell'immagine verso l'alto sulla rispettiva **casella delle carte** del tabellone di gioco nella sezione prevista.
- Mischiare le **carte di destinazione** e collocarle come **pila coperta** accanto al tabellone di gioco. Ogni giocatore estrae 2 **carte di destinazione** e le mette coperte di fronte a sé. Il giocatore può guardare in ogni momento le proprie carte di destinazione.
- Ogni giocatore sceglie un **colore di gioco** e colloca **tutti gli 8 personaggi** del suo colore sulla grande **casella di partenza** con la segnalazione „Knuffingen“.
- Collocare le **locomotive** piccole del proprio colore sulla **casella 0 della barra dei punti**.
- Mettere le **carte dei punti** relative al colore del giocatore a fianco del tabellone di gioco, nelle vicinanze della casella 0 della barra dei punti.
- Chi è stato in viaggio per ultimo con una valigia, ottiene la **grande locomotiva marrone**.

Preparazione del gioco

Collocare il tabellone di gioco

Mettere le cartoline sulle relative caselle

Ogni giocatore riceve:

- 2 carte di destinazione
- 8 personaggi di gioco sulla casella di partenza
- 1 locomotiva sulla casella 0

Mettere sul lato le carte dei punti

Determinare il giocatore iniziale, questo riceve la locomotiva marrone



Svolgimento del gioco

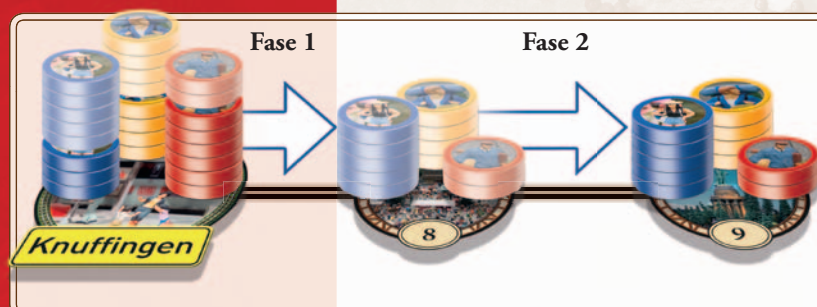
Inizia il primo giocatore, la locomotiva marrone si muove in senso orario

Spostare un numero a piacere di personaggi dal loro posto di 1 o 2 posizioni

I partecipanti al gioco possono viaggiare insieme

Opzionale (solo coloro a cui tocca muovere):

- completare le carte di destinazione
- collezionare cartoline



Completare le carte di destinazione:

- scoprire le carte di destinazione
- riportare i personaggi dalle caselle di destinazione alla casella di partenza
- segnare i punti con la locomotiva
- prendere una nuova carta di destinazione (non ha luogo dopo la quarta carta)

Svolgimento del gioco

Tutti i giocatori effettuano le loro mosse **uno dopo l'altro**. Inizia il giocatore con la **locomotiva marrone**. Dopo aver completato la sua mossa, dà la locomotiva al **giocatore di sinistra**, che poi esegue la mossa successiva. E così via **in senso orario** fino alla conclusione del gioco. La locomotiva marrone mostrerà sempre a chi tocca muovere.

Muovere i personaggi

Quando è il turno del relativo giocatore, egli muove **uno o più personaggi** del proprio colore di **1 o 2 luoghi** lungo le linee a partire da qualsiasi località a scelta. È possibile scegliere il numero di personaggi da muovere, sempre che tutti i personaggi inizino dallo stesso luogo e abbiano la stessa destinazione. Quando si deve eseguire un movimento, **non è possibile rifiutare**.

Viaggiare insieme è socievole: tutti i giocatori decidono in senso orario se vogliono fare **viaggiare insieme** i loro personaggi. Ogni giocatore può scegliere se e quanti dei suoi personaggi vuole far viaggiare insieme ad altri. I compagni di viaggio devono trovarsi allo stesso punto di partenza. E devono viaggiare nello stesso luogo, come i personaggi del giocatore a cui tocca muovere.

Sia prima che dopo il movimento dei personaggi si possono **completare le carte di destinazione e collezionare le cartoline**, quando il giocatore deve fare la sua mossa. In seguito, la mossa è terminata. Il giocatore successivo prende la locomotiva marrone e svolge la sua mossa.

Esempio: Barbara (blu) deve compiere la sua mossa di gioco. Muove 5 dei suoi 8 personaggi dalla casella di partenza di Knuffingen di 2 luoghi fino alla meta del viaggio 9. Alla sua sinistra siede Georg (giallo) che decide di fare viaggiare insieme 4 dei suoi personaggi. Rita (rosso) fa viaggiare solo 2 personaggi insieme agli altri. Le sarebbe piaciuto mettere 1 personaggio sulla meta di viaggio 8, al fine di completare la carta di destinazione, ma quando viaggia insieme ad altri personaggi non può "scendere" in movimento, ma deve viaggiare fino alla casella 9. Dopo tocca a Georg effettuare la sua mossa.

Completare le carte di destinazione

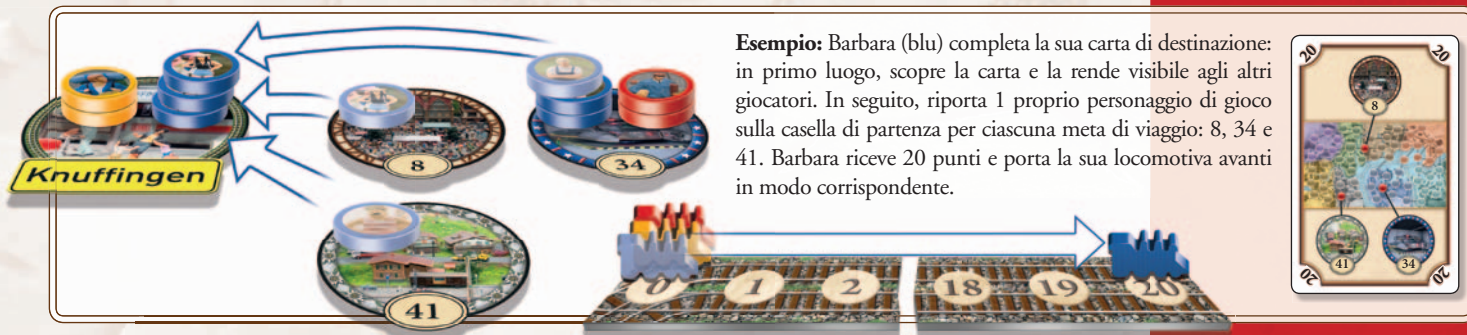
Agli abitanti di Wunderland piace pianificare in anticipo i luoghi dove viaggiano. Quando il giocatore deve muovere, può completare un numero a piacere di **carte di destinazione**. Per fare questo, in **ogni** luogo in cui è raffigurata una carta di destinazione, si deve trovare almeno uno dei suoi personaggi. Scoprire la propria carta di destinazione, in modo tale che tutti la possano vedere. In seguito, prendere da **ogni** luogo che vi è raffigurato **esattamente uno** dei propri personaggi e riportarlo sulla **casella di partenza** di Knuffingen.

Per ogni carta di destinazione completata, il giocatore riceve la quantità di **punti** prevista negli angoli della carta: 15 punti per le carte con 2 mete di viaggio, 20 punti per le carte con 3 mete di viaggio, 25 punti per le carte con 4 mete di viaggio. Portare avanti la **locomotiva** del proprio colore sulla **barra dei punti** in modo corrispondente.

Le carte di destinazione eseguite rimangono **scoperte** di fronte al giocatore. Tutti i giocatori devono poter riconoscere in ogni momento quante carte di destinazione sono state completate.



In seguito, per ogni carta di destinazione completata si estrae dal mazzo coperto una **nuova carta di destinazione** e la si colloca coperta di fronte a sé. **Eccezione:** quando si completa la **quarta** carta di destinazione, non si estrae più una nuova carta. La quinta carta in mano è l'ultima.



Esempio: Barbara (blu) completa la sua carta di destinazione: in primo luogo, scopre la carta e la rende visibile agli altri giocatori. In seguito, riporta 1 proprio personaggio di gioco sulla casella di partenza per ciascuna meta di viaggio: 8, 34 e 41. Barbara riceve 20 punti e porta la sua locomotiva avanti in modo corrispondente.

Raccogliere le cartoline

Gli abitanti di Wunderland amano le cartoline! Quando è il suo turno di fare la mossa, il giocatore raccoglie un numero a piacere di **cartoline**. A questo scopo, sulle **caselle dei simboli** deve trovarsi un personaggio, oppure più di un personaggio, che appartiene al giocatore. Riportare una quantità a piacere di propri personaggi da un numero qualsiasi di caselle dei simboli **sulla casella di partenza** di Knuffingen. Per **ogni** personaggio riportato alla casella di partenza, prendere **una** cartolina dalla rispettiva casella delle cartoline.

Se una delle caselle per le cartoline è vuota, il giocatore ha avuto sfortuna. Da quella casella non è più possibile ricevere cartoline. Tuttavia, volendo, si può riportare i propri personaggi sulla casella di partenza.

Collocare di fronte a sé le cartoline **coperte**. È possibile guardarle in ogni momento. Più cartoline si raccolgono da più sezioni e più punti si ricevono alla fine del gioco.

Nota: gli abitanti di Wunderland amano le cartoline, ma si annoiano subito se guardano troppe cartoline degli stessi dintorni. Il giocatore può raccogliere quante cartoline desidera da ogni sezione, tuttavia alla fine del gioco si ricevono punti per un massimo di 4 cartoline per sezione!

Esempio: Barbara (blu) rimette sulla casella di partenza 2 dei suoi 3 personaggi presi dalla casella con il simbolo della Svizzera (lingotti d'oro) e 1 personaggio preso dalla casella con il simbolo dell'Austria (montagna). Per questo, prende 2 cartoline dalla Svizzera e 1 dall'Austria.



Collezionare le cartoline:

- riportare il personaggio dalla casella del simbolo alla casella di partenza
- prendere la cartolina



Fine del gioco

Il gioco termina quando uno dei giocatori:

- completa la sua quinta carta di destinazione (obbligatorio)
- ha raccolto 7 cartoline diverse (opzionale)

Tutti i giocatori dovrebbero ancora completare le carte di destinazione e raccogliere le cartoline

Ordinare le cartoline in base alla loro frequenza, contare al massimo 4 cartoline per simbolo:

1. => 1 punto per cartolina
2. => 2 punti per cartolina
3. => 3 punti per cartolina ecc.

Prendere le carte dei punti, quando si sono raggiunti 100 punti o di più

Chi ha più punti vince

Fine del gioco

Il gioco termina dopo una mossa, quando si verifica una delle seguenti situazioni:

- La **quinta carta di destinazione** è stata completata. Il gioco termina immediatamente.
- Il giocatore ha raccolto **cartoline da tutte le 7 sezioni**. (A Knuffingen gli abitanti di Wunderland non raccolgono le cartoline, qui si sentono a casa.) Ora è possibile scoprire le cartoline e quindi terminare il gioco immediatamente. Ma il giocatore può anche fare a meno di rivelare le cartoline e continuare a giocare, forse per completare un numero maggiore di carte di destinazione o per raccogliere più cartoline. Non appena il giocatore ha di nuovo il suo turno per effettuare la mossa, può ancora scegliere di scoprire le cartoline e uscire dal gioco, oppure di continuare a giocare.

Non appena il gioco finisce, non si deve muovere altri personaggi. Però, ogni giocatore può ancora **completare** per l'ultima volta un qualsiasi numero di **carte di destinazione e raccogliere cartoline**, questo se i personaggi si trovano nei campi appropriati. Se sono disponibili meno cartoline del necessario, in primo luogo deve prendere le cartoline il giocatore che ha concluso il gioco. Gli altri giocatori proseguono in senso orario.

Ora, tutti i giocatori riceveranno i **punti** per le **cartoline** raccolte. Il giocatore deve ordinare le cartoline in base alla frequenza delle **sezioni** (simboli). Nel caso di pareggio, la sequenza non ha importanza. Per ogni cartolina della sezione da cui si è raccolto il **maggior numero** di cartoline si ottiene **1 punto ciascuna**. Per ogni cartolina del tipo con la **seconda maggior frequenza** si ottengono **2 punti ciascuna**, per ogni cartolina con la **terza maggior frequenza** si ottengono **3 punti ciascuna**, ecc. (Nella pagina seguente si trova un esempio.)

Tuttavia, è possibile portare nel punteggio un **massimo di 4 cartoline per ogni sezione**. Se sono state raccolte più di 4 cartoline da una sezione, non si ricevono punti per le cartoline in eccesso.

Nota: Sulle superfici laterali del tabellone di gioco sono presenti piccoli aiuti per la valutazione. Basta mettere le cartoline con il simbolo più frequente nella casella a sinistra del proprio lato del tabellone di gioco, la cartolina con il secondo simbolo più frequente nella casella adiacente di destra, ecc. Se il giocatore ha più di 4 cartoline con un simbolo, deve scartare le cartoline in eccesso sul lato. Ora, sul bordo del tabellone di gioco, è possibile leggere per ogni cartolina quanti punti porta.

Fare avanzare la locomotiva del proprio colore sulla barra del punteggio. Se la locomotiva raggiunge i 100 punti o più, prendere la carta dei punti del proprio colore e posizionarla di fronte a sé con il numero 100. Nel caso molto raro che si raggiunga 200 punti o più, girare la carta dei punti su 200.

Chi nella somma delle carte di destinazione completate e delle cartoline raccolte ha il maggior numero di punti vince la partita. Nel caso di pareggio, ci sono più vincitori.





	Quantità	Punti	Totale
	5 cartoline	ciascuna 1 punto	4 punti
	3 cartoline	ciascuna 2 punti	6 punti
	3 cartoline	ciascuna 3 punti	9 punti
	2 cartoline	ciascuna 4 punti	8 punti
	1 cartolina	ciascuna 5 punti	5 punti
	1 cartolina	ciascuna 6 punti	6 punti
			38 punti

Esempio: alla fine del gioco Barbara ha 15 cartoline e le ordina secondo la loro frequenza. Ha collezionato 5 cartoline di Amburgo, tuttavia riceve i punti solo per 4 di queste cartoline. In totale, per le sue cartoline Barbara riceve 38 punti.

Le mete di viaggio

Nella scelta delle mete per il tabellone di gioco, abbiamo cercato di rappresentare *Miniatur Wunderland* nel modo più fedele possibile. Tuttavia, a causa della tecnologia di produzione e della meccanica di gioco abbiamo dovuto accettare un paio di cambiamenti rispetto all'originale. Naturalmente, tutte le foto utilizzate in questo gioco sono state realizzate a *Miniatur Wunderland*.



Knuffingen

Casella di partenza:

Stazione centrale di Knuffingen

- Castello di Löwenstein
- Miniera di carbone
- Stazione dei vigili del fuoco
- Casa dei dinosauri
- Autostrada
- Monumento di Löwenstein



Germania centrale

- Campo di girasoli
- Piazza del mercato
- Arminio l'eroe Cherusco
- Arena (Giulietta e Romeo)
- Ponte ICE
- Sagra
- Mount St. Pauli



Amburgo

- Chiesa di San Michele
- Volksparkstadion
- Imbarcadero
- Eurotunnel
- Ponte Köhlbrand
- Stazione centrale di Amburgo
- Landa di Luneburgo
- Giardino zoologico di Hagenbeck



Scandinavia

- Castello di Egeskov
- Bergvik Havn
- Faro
- Chiusa
- Grande Belt
- Chiesa di Heddal
- Kiruna



America

- Las Vegas
- Cape Canaveral
- Key West
- Miami
- Grand Canyon
- Area 51
- Monte Rushmore
- Parco Nazionale di Yosemite
- Sequoie di Redwood



Austria

- Prigione
- Ponte di Schauertal
- Wendelberg
- St. Wendel



Svizzera

- Viadotto Landwasser
- Cervino
- Fabbrica di cioccolata Lindt
- Concerto live
- Rapina a una banca
- Castello di Montebello



Aeroporto e Baviera

- Castello di Neuschwanstein
- Terminal dell'aeroporto
- Autosilo
- Pista di decollo e di atterraggio
- Aeroporto e vigili del fuoco

Colophon

Autore: Dirk Hillebrecht

Illustrazioni: Jarek Nocoń

Disegno grafico: Jarek Nocoń, Hans-Georg Schneider

Realizzazione: Thygra Board Game Agency

Licenziante: Projekt Spiel, Miniatur Wunderland GmbH

Traduzione: Maximum Translations GmbH

L'editore e l'autore ringraziano Stefan Malz e tutti i giocatori che hanno partecipato alla fase dei test. Un ringraziamento particolare dell'editore va a Jeffrey D. Allers per la sua ispirazione tematica.



Miniatur Wunderland
www.miniatur-wunderland.de

Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH, Germania.
Tutti i diritti sono riservati. www.pegasus.de



Pegasus Spiele





Pegasus Spiele

© 2013 Pegasus Spiele GmbH, Germany
www.pegasus.de

