

TUTTI IN TRENO



REGOLAMENTO

TUTTI IN TRENO

In Tutti in Treno vi trasformerete in esperti macchinisti alle prese con una divertente gara. Dovrete guidare il vostro treno in pianure e montagne, prati e mari per portare tutti i passeggeri a destinazione e giungere per primi al traguardo!

CONTENUTO DEL GIOCO



24 Tessere Merci

9 Tessere Binario divise in:



7 Binari



Stazione
di Arrivo



Stazione
di Partenza



24 Tessere Passeggeri



Tessera Cappello
del Capostazione



5 Pedine Treno



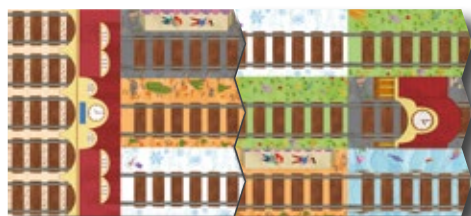
3 Dadi

VERSIONE "PICCOLI MACCHINISTI"

Versione semplice adatta alle prime partite, dai 5 anni. Per una versione ancora più veloce e semplice, guarda la versione "Macchinisti Sprint" a pag. 8.

PREPARAZIONE

Riponete nella scatola le tessere merci, non serviranno in questa partita. Prendete le 7 tessere binario, mescolatele e disponetele in ordine casuale al centro del tavolo a formare un percorso; posizionate poi all'inizio del percorso la tessera stazione di partenza e alla fine la tessera stazione di arrivo. Ogni giocatore sceglie treno colorato e si posiziona in uno degli appositi spazi sulla tessera di partenza. Mescolate le 24 tessere passeggero, poi disponetele coperte sul tavolo a formare pila. Posizionate il cappello del capostazione sulla tessera della stazione di arrivo. Il giocatore che per ultimo è salito su un treno, prende i dadi e inizia a giocare

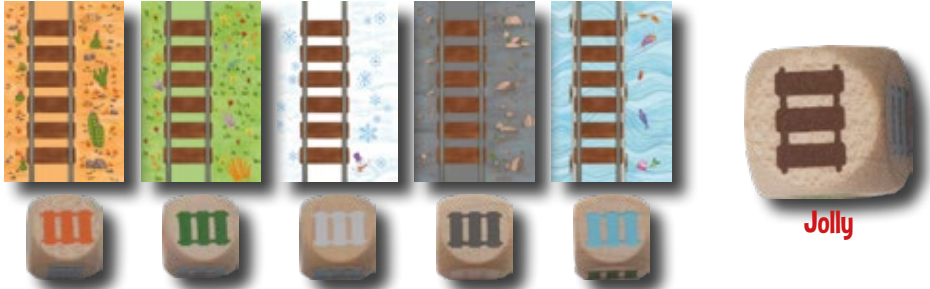


...

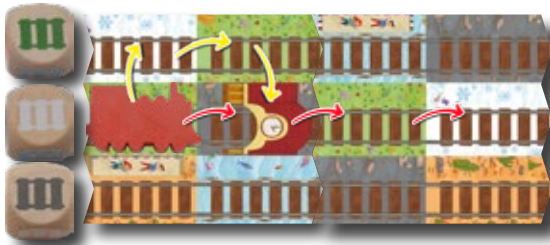


COME SI GIOCA

A partire dal primo giocatore e andando in senso orario, ogni giocatore nel suo turno lancia 3 dadi e osserva i colori usciti. Ogni dado ha 5 colori corrispondenti alle caselle del percorso più un colore jolly, il marrone.



Il giocatore può avanzare di casella in avanti o di lato del colore corrispondente al dado usato, può usare da 1 a 3 dadi per avanzare da 1 a 3 caselle. Se il tiro di dadi è sfortunato e non permette di fare movimenti egli può comunque spostare di una casella a piacere.

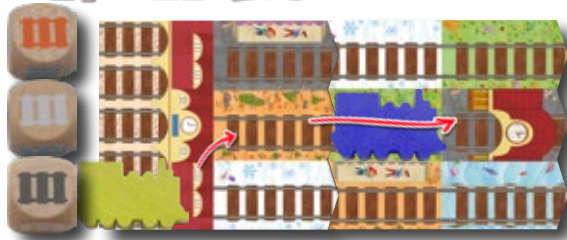


Esempio: Federico (trenino rosso) tira i dadi e ottiene verde, bianco e grigio. Può decidere di utilizzare i suoi dadi in vari modi: potrebbe andare dritto, utilizzando prima il grigio, poi il verde e infine il bianco (freccie rosse). Oppure usare prima il bianco, poi il verde e infine il grigio per fermarsi sulla stazione (freccie gialle).

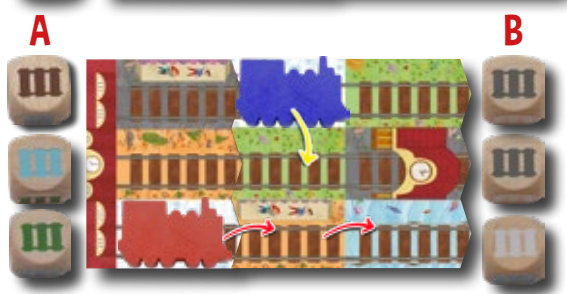
Finché il treno è nella stazione di partenza, il giocatore non è obbligato a muoversi nello spazio davanti a sé, ma può scegliere una delle tre caselle successive purché abbia il dado del colore corrispondente.

Se la casella dove vogliamo spostarci è occupata da un altro treno, il giocatore di turno può giocare un dado del colore della successiva casella libera, per saltare e scavalcare le caselle occupate sia in avanti che di lato; in ogni caso i giocatori durante il proprio turno non possono mai terminare la propria mossa su una casella dove si trova già un treno o passare due volte sulla stessa casella.

TUTTI IN TRENO

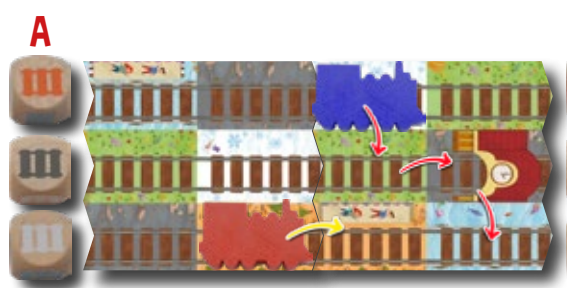


Esempio: Simona (trenino giallo) tira i dadi e ottiene arancione, verde e grigio. Siccome è ancora alla stazione di partenza, può spostarsi in una qualsiasi delle tre caselle successive. Usa arancione per spostarsi nel deserto e grigio per saltare il trenino davanti a lei. Purtroppo deve rinunciare ad usare il dado bianco.



Esempio: Simona (trenino rosso) tira i dadi e ottiene marrone, celeste e verde (A). Muove il suo trenino nel deserto utilizzando il marrone (jolly). Usa il dado celeste per muoversi nel mare ed è costretta a scartare il dado verde. Federico (trenino blu) invece tira grigio, grigio, bianco. Non potendosi spostare da nessuna parte, muove di una casella a piacere.

Se il treno del giocatore entra in una casella con una fermata, può pescare una tessera passeggero e tenerla coperta davanti a sé (vale punto); non c'è limite alle tessere passeggero che i giocatori possono conservare. Se il treno del giocatore entra in una casella stazione, il giocatore può girare a faccia in su una delle sue tessere passeggero (possono valere 2, 3 o 4 punti a seconda di quanti passeggeri raffigura).



Esempio: Nicola (trenino rosso) tira i dadi e ottiene arancione, grigio, bianco (A). Utilizza il dado arancione per muoversi nella casella con la fermata: pesca subito una tessera stazione che guarda segretamente e mette davanti a sé a faccia in giù. Purtroppo non può usare altri dadi ed è costretto a passare. Antonio (trenino blu) tira i dadi e ottiene il verde, grigio e celeste. Utilizza il dado verde per muoversi e quello grigio per andare nella tessera con la stazione. Appena entrato nella stazione, rivela una delle due sue tessere passeggeri, quella con 4 punti, e la mette a faccia in su davanti a sé. Infine utilizza il celeste per muoversi nella casella di mare.



FINE DEL GIOCO E PUNTI VITTORIA

Quando uno dei giocatori raggiunge l'ultima casella della stazione di arrivo (ci si può muovere nella stazione di arrivo con qualsiasi colore), prende il cappello del capostazione (vale 2 punti) e il gioco termina. Può anche girare carta passeggero, allo stesso modo delle altre stazioni.

Ora i giocatori sommano i loro punti:

- **punto** per ogni tessera passeggero a faccia in giù;
- **2, 3 o 4** punti (a seconda del numero di passeggeri raffigurato) per ogni tessera passeggero a faccia in su;
- **2** punti al giocatore in possesso del cappello del capostazione

Il giocatore con più punti è il vincitore! In caso di pareggio si divide la vittoria, entrambi i giocatori sono abili macchinisti!



VERSIONE "MACCHINISTI ESPERTI"

Gioco completo, versione adatta a chi ha già preso confidenza con il gioco in versione "piccoli macchinisti".

PREPARAZIONE

La preparazione è identica alla versione "Piccoli Macchinisti" con l'aggiunta delle tessere Merci: mescolate le 24 tessere merci, poi disponetele coperte sul tavolo a formare pila (con il disegno della cassa verso l'alto)

COME SI GIOCA

A partire dal primo giocatore e andando in senso orario, ogni giocatore nel suo turno lancia 3 dadi, osserva i colori usciti e può:

SPOSTARE IL PROPRIO TRENO e/o ACQUISTARE UNA TESSERA MERCI

SPOSTARE IL PROPRIO TRENO: Il movimento del treno è identico al gioco semplice, fatta eccezione che non è possibile muoversi della casella a piacere se si ha un tiro sfortunato senza possibili spostamenti (vedi pag 2).

ACQUISTARE UNA TESSERA MERCI: Il giocatore può usare 2 dadi qualsiasi per pescare tessera merci da spendere immediatamente o nei turni successivi. I giocatori possono tenere coperte davanti a sé e/o usare ogni turno un qualsiasi numero di tessere merci.



Sotto le tessere merci i giocatori possono trovare:



- Un Binario a due colori che il giocatore può usare, durante il proprio turno, come un dado in più di uno dei due colori mostrati (una volta usato deve essere scartato).

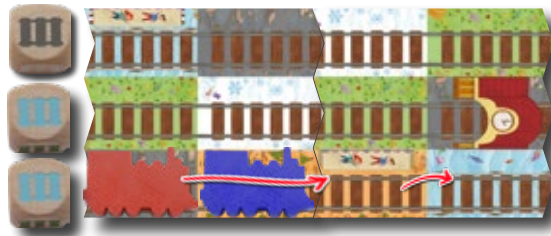


- Una Borsa della Posta: i giocatori la tengono nascosta davanti a sé e vale 2 o 3 punti come indicato.

Consiglio Strategico: Il giocatore può decidere di effettuare durante il proprio turno o più azioni movimento, di combinare azione movimento e un acquisto merci, di utilizzare le proprie tessere merce in aggiunta per fare mosse extra o in alternativa ai propri dadi. Il consiglio strategico è: cercate di fermarvi in più fermate e in più stazioni possibili. Se vi esce un tiro di dadi sfortunato sfruttatelo sempre per acquistare nuove tessere merci che vi faranno recuperare facilmente terreno nei turni successivi.



Esempio: Simona (trenino rosso) tira i dadi e ottiene marrone, celeste, celeste. Rivela e scarta la sua tessera merce azzurra e grigia per spostarsi nella casella grigia e pescare una tessera passeggero. Dopodiché, utilizza il dado marrone per spostarsi nella casella innevata. I dadi celesti non gli servono più: decide di scartarli per pescare una nuova tessera merci!



Esempio: Simona (trenino rosso) tira i dadi e ottiene grigio, celeste e celeste. Purtroppo non può usare alcun dado! Decide di scartare due dadi (celeste e grigio) per pescare una tessera merce. Che fortuna! La tessera pescata ha un binario arancione! Rivela subito la tessera, si muove scavalcando il trenino blu e pesca subito una tessera passeggero. Dopodiché, usa il suo ultimo dado celeste per spostarsi in avanti.

FINE DEL GIOCO E PUNTI VITTORIA

Il gioco finisce come nella versione “Piccoli Macchinisti” e il conteggio dei punti è identico con l’aggiunta di:

- **2 o 3 punti** (come indicato) per ogni Borsa della Posta raccolta

Il giocatore con più punti è il vincitore! In caso di pareggio si divide la vittoria, entrambi i giocatori sono abili macchinisti!

TUTTI IN TRENO

VERSIONE "MACCHINISTI SPRINT"

Versione bonus adatta a partite super veloci

PREPARAZIONE

Riponete nella scatola le tessere merci, quelle passeggero e un dado, non vi serviranno per questa partita. Il resto della preparazione è identico alla versione "Piccoli Macchinisti".

COME SI GIOCA

Il movimento del treno è identico alla versione "Piccoli Macchinisti" (vedi pag), fatta eccezione che:

- Si lanciano 2 dadi anziché 3 e non è possibile muoversi nella casella a piacere, se si effettua un tiro sfortunato che non consente spostamenti.
- Se il treno del giocatore entra in una casella con l'icona fermata, può rilanciare un dado ed effettuare uno spostamento aggiuntivo, se il colore lo permette.
- Se il treno del giocatore entra in una casella stazione, il giocatore può rilanciare entrambi i dadi ed effettuare fino a due spostamenti aggiuntivi, se i colori lo permettono

FINE DEL GIOCO E PUNTI VITTORIA

Quando uno dei giocatori raggiunge la tessera della stazione di arrivo, prende il cappello del capostazione e vince!



Una produzione Red Glove Edizioni - Prima Edizione - 2019
Red Glove di Dumas Federico
Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia

Game Design: Walter Obert e Francesco Testini
Direzione Produzione: Federico Dumas

Illustrazioni: Valentina Fontana
Revisione: Simona Lombardo

Attenzione: Vogliamo assicurare tutti i giocatori che durante i playtest di questo gioco nessun passeggero è stato dimenticato in stazione e tutti i treni sono arrivati in orario e puntuali.

Gli autori ringraziano Andrea Chiarvesio e IdeaG Alessandria, dove hanno sviluppato e testato il gioco. Francesco Testini in particolare vuole mandare un ringraziamento speciale ai suoi compagni di viaggio Huachong, Viola e Michele e al suo amico Walter.