

Contenuto della scatola:

- 1 tabellone • 60 tessere delle rotaie • 69 vagoni • 8 pedine
- 32 azioni • 1 cartella delle azioni • 1 regole del gioco Cable Car
- 1 regole del gioco espansione

Un gioco di Dirk Henn per 2-6 persone a partire da 8 anni

SAN FRANCISCO CABLE CAR

San Francisco all'inizio del XX secolo: la città è dominata dal Cable Car, il tipico tram. Ogni giocatore potenzia le linee tranviarie della propria società. Otterrà dei punti per ciascuna linea collegata alla stazione di destinazione. Chi possiede, al termine del gioco, le linee tranviarie più potenti?

Preparazione ed organizzazione del gioco


- **1 Tabellone** – Mostra:
 - **60 caselle quadrate** su cui vengono posizionate le tessere delle rotaie
 - **32 stazioni numerate** sul margine
 - **1 "Power Station"** al centro
 - **1 barra** per l'indicazione del punteggio sul perimetro del tabellone.
- Il tabellone viene posto al centro del tavolo.

- **6 pedine** – Una in ciascuno dei 6 colori dei giocatori per segnare il punteggio.
 

Ciascun giocatore riceve la pedina nel proprio colore e la pone sulla casella dello "0" nella barra del punteggio.

- **60 tessere delle rotaie**

Le tessere delle rotaie vengono mescolate e poste coperte accanto al tabellone. Ciascun giocatore pesca una tessera coperta e la guarda.



- **61 vagoni** – nei 6 colori dei giocatori (giallo, blu, arancio, verde, viola e nero).
 

Ciascun giocatore riceve i vagoni di un colore e li distribuisce sul tabellone in base allo schema (vedi in basso e a destra). I numeri indicano su quali caselle i giocatori devono posizionare i propri vagoni. I vagoni vanno posti sempre sul binario destro (il respingente) delle caselle della stazione e vi rimangono per il resto del gioco. Il binario sinistro (il casello) non è assegnato a nessun giocatore. Riporre i vagoni rimanenti nella scatola.



... 2 giocatori (16 vagoni ciascuno)

Giallo	Blu
tutte le stazioni dispari 1, 3, 5, ..., 31	tutte le stazioni pari 2, 4, 6, ..., 32

... 3 giocatori (10 vagoni ciascuno)

Giallo	Blu	Arancio
1	20	2
4	23	7
6	25	9
11	28	12
15	31	14

Schema di posizionamento dei vagoni per ...

... 4 giocatori (8 vagoni ciascuno)

Giallo	Blu	Arancio	Verde
4	23	3	24
7	27	8	28
11	32	12	31
16		15	
20		19	

... 5 giocatori (6 vagoni ciascuno)

Giallo	Blu	Arancio	Verde	Viola
1	6	3	2	4
5	12	7	9	8
10	18	15	13	11
14	23	19	21	20
22	27	25	26	24
28	32	29	30	31

... 6 giocatori (5 vagoni ciascuno)

Giallo	Blu	Arancio	Verde	Viola	Nero
1	2	4	6	3	7
5	11	8	15	9	12
10	18	14	20	13	22
19	25	21	24	23	28
27	29	26	31	30	32

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, e si prosegue poi in senso orario. Il suo turno si svolge nel modo seguente:

Posizionamento delle tessere delle rotaie

Il giocatore di turno pone la tessera in suo possesso sul tabellone. Se non desidera farlo, può, finché possibile, pescare una nuova tessera dalla scorta coperta, che dovrà poi posizionare. Tiene l'altra tessera in mano.

Se non ne ha più dovrà pescarne una nuova dalla scorta, se ne sono ancora disponibili.

Anche i giocatori che hanno collegato tutte le proprie linee ad una stazione di destinazione dovranno posizionare le proprie tessere.

Nota: Le tessere sono state concepite in modo tale che al termine del gioco ogni linea si collega ad una stazione. Può accadere che si creino dei nodi che non sono collegati con nessuna stazione. Ai fini del gioco tali nodi non hanno alcun significato.



Esempio:

Il Giallo riceve 3 punti poiché la sua linea attraversa due volte una tessera.

Il giocatore Arancio riceve 2 punti.

Il giocatore Verde riceve 10 punti. La linea occupa solo 5 tessere ma termina al centro.

Calcolo del punteggio e conclusione del gioco

Nel momento in cui raggiungono una stazione di destinazione, le linee tranviarie vengono immediatamente conteggiate.

Per ciascuna tessera che compone la linea viene conteggiato 1 punto a favore del giocatore corrispondente. Se la linea passa più volte per la stessa tessera, anche i punti vengono conteggiati più volte. Se la linea termina alla "Power Station" nel centro il punteggio viene raddoppiato.

I punti vengono segnati con la pedina sulla barra sul margine del tabellone.

Il vagone viene ruotato di 90°, per segnalare che il punteggio per quella linea è stato calcolato.

Nota: Se una linea termina nella Power Station al centro, le rotaie qui stampate non vengono conteggiate, ma valgono solo le tessere posizionate dal giocatore.

Il gioco termina quando sono state conteggiate tutte le linee e posizionate tutte le tessere. Vince il giocatore con il maggior punteggio.

Regole per il posizionamento

- Ogni tessera deve essere posizionata su una casella **libera**. Deve **confinare** con almeno una tessera già presente sul tabellone (lato contro lato) oppure deve essere posta in una casella sul margine.
- Le tessere delle rotaie devono avere tutte **la stessa direzione**, vale a dire i tetti delle case devono essere rivolti nella stessa direzione di quello della Power Station.
- **Non** è possibile posizionare una tessera in modo che una linea tranviaria vada da una stazione all'altra con 1 sola tessera. Unica eccezione: la tessera non può posizionata diversamente.
- Le tessere delle rotaie possono essere posizionate su tutte le linee.



Le tessere devono essere posizionate su una casella libera lato contro lato.



I tetti delle case devono essere tutti nella stessa direzione.



Una linea tranviaria non può essere composta da una sola tessera e quindi terminare.

Varianti del gioco

- Per avere maggiori possibilità nel posizionamento delle tessere delle rotaie è possibile rinunciare all'obbligo di seguire la direzione delle tessere in base ai tetti delle case.
- Per una scelta più ampia nel posizionamento delle tessere è possibile concordare di tenerne in mano 2 o 3 anziché una sola. La scelta più ampia potrà prolungare la durata del gioco.