

Linie 1

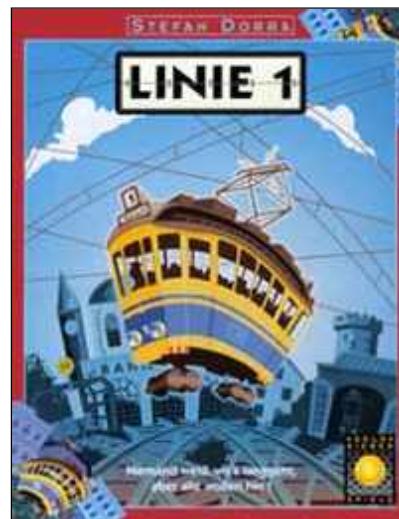
Linie 1

© 1995 Goldsieber

Un gioco di Stefan Dorra

Preambolo alla traduzione

Streetcar e Linie 1 sono due versioni di un stesso gioco di Stefan Dorra. Linie 1 si gioca su una mappa di New Orleans, mentre Linie 1 si gioca su una mappa fittizia. Le regole sono state tradotte dalle regole di Streetcar, ma sono praticamente identiche a quelle di Linie 1. La sola differenza tra le regole di Streetcar e Linie 1 sono descritte come varianti alla fine del regolamento.



Introduzione

Linie 1 è un gioco di costruzione di vie e di corse di tram attraverso New Orleans. Ogni giocatore costruisce una strada per il suo tram che passa da due o tre stazioni. Una volta che la sua strada è finita, il giocatore può cominciare il suo viaggio inaugurale. Il primo che finisce la costruzione della sua strada e che finisce il suo viaggio inaugurale vince la partita.

Preparazione

Piazzare la mappa di gioco nel mezzo del tavolo. La mappa è composta di caselle che permettono di piazzare le vie. Ci sono anche dodici edifici (contrassegnate da A a M), che rappresentano i luoghi di New - Orleans dove i tram devono fermarsi. Intorno alla mappa si trovano dodici "capolinea" (2 per ogni linea). Questi luoghi sono le partenze e gli arrivi dei tram.

Prima della prima partita, incollate i sei autoadesivi di colore sui sei piccoli blocchi in legno per creare i vostri tram e ponete i 26 autoadesivi "Car stop" sui 13 cartelli in plastica per creare i vostri segnali "stop." Staccate prudentemente le tessere delle vie, così come le carte delle linee e delle strade.

Ci sono sei carte linee, una per ogni linea di tram, così come dodici carte strada: sei con due fermate e sei con tre fermate. Le strade a due fermate sono raccomandate per una partita "normale"; le strade a tre fermate permettono una partita più lunga e più combattuta.

Nota del traduttore: nella versione tedesca delle regole, le carte con 3 fermate sono utilizzate con 2 o 3 giocatori, mentre quelle con 2 fermate sono utilizzate con 4 e 5 giocatori.

Prima di ogni partita, mescolate le carte "linee" e datene una ad ogni giocatore, con la faccia nascosta. Mescolate le sei carte "strade" scelte per la partita e datene una ad ogni giocatore, con la faccia nascosta. Mettete le carte inutilizzate nelle vicinanze, coperte. I giocatori non possono guardare le carte inutilizzate. I sei tram ed il tredici segnali "stop" sono posti vicino alla mappa. Saranno utilizzati durante la partita.

Date anche 3 tessere vie ad ogni giocatore "linea diritta" semplice e due tessere vie "curva" semplice. Sono le tessere di partenza di ogni giocatore. Questa "mano" è custodita in ogni momento con la faccia visibile. Tutte le altre tessere sono messe coperte nella scatola del gioco.

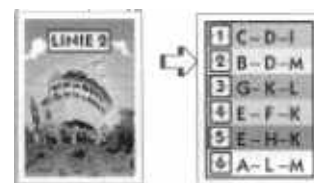
Linie 1

Le strade

Ogni giocatore riceve una carta "linea" che gli indica quali sono i suoi due "capolinea".

Ogni giocatore riceve anche una carta "strada" che gli indica per quali fermate dovrà passare la sua strada. Per determinare queste fermate, ogni giocatore guarda sulla sua carta "strada" la fila che corrisponde al suo numero di linea del tram. Queste fermate possono essere connesse in qualsiasi ordine.

Le informazioni delle carte "linee" e "strade" sono custodite segrete fino al momento nel quale il giocatore è pronto a cominciare il suo viaggio inaugurale.



Il gioco

La partita comincia poi dal giocatore più vecchio e continua in senso orario. Ad ogni turno, un gioco può:

- *Se la sua strada è incompleta:* piazzare due tessere "vie" sulla mappa e poi pescare due nuove tessere, per riportare la sua mano a 5 tessere, Oppure
- *Se la sua strada è terminata:* Spostare il suo tram.

Il vincitore è il primo che ha costruito la sua strada passando dalle fermate della sua carta "strada" e che ha effettuato un viaggio col suo tram, da uno dei suoi "capolinea" verso il secondo.

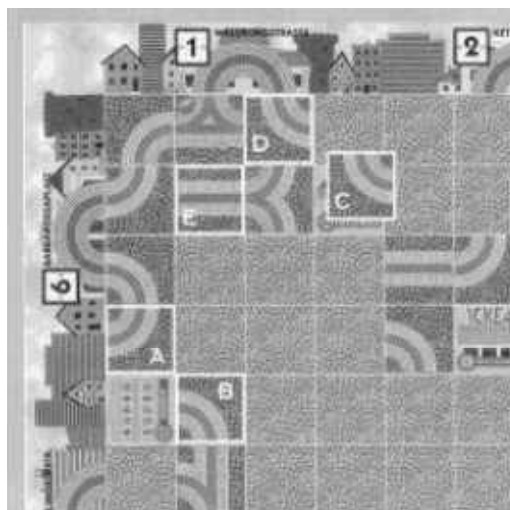
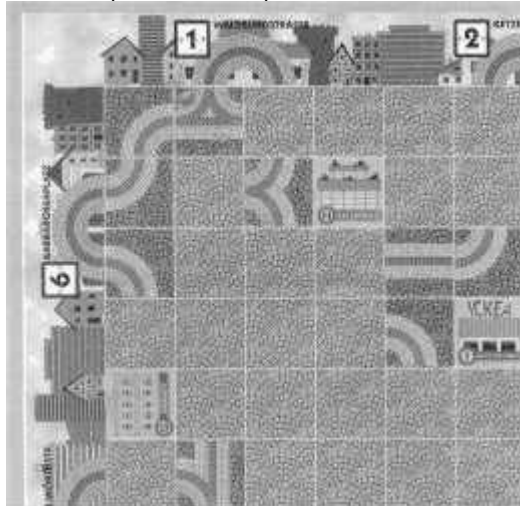
Piazzare le tessere "via"

Al suo turno, un giocatore deve piazzare due tessere "via." Le tessere sono poste su delle caselle vuote o possono sostituire delle tessere esistenti.

Tuttavia, ogni tessera posta deve rispettare le seguenti regole:

- La via sulla tessera non può condurre al bordo della mappa, salvo ad un "capolinea";
- La via sulla tessera non può condurre ad una casella edificio;
- La tessera non può essere posta su una casella edificio;
- La via sulla tessera piazzata non connette una o più vie;
- La via sulla tessera non può condurre ad una tessera esistente, a meno che connette una via che esiste su questa tessera.

Gli esempi da A a E riprendono ciascuna delle regole:

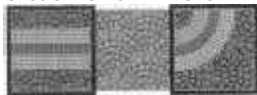


Una volta che le sue due tessere sono poste, il giocatore prende due nuove tessere a caso nella scatola, per sostituire nella sua mano le due che ha appena utilizzato. Al posto di prenderle nella scatola, un giocatore può scegliere di prendere tra le tessere restanti nella mano di un giocatore che ha cominciato il suo viaggio inaugurale. Una volta che il giocatore ha preso le sue due tessere, il suo turno è finito e quello del suo vicino di sinistra comincia.

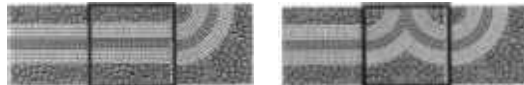
Linie 1

Esempio di posa autorizzata o vietata:

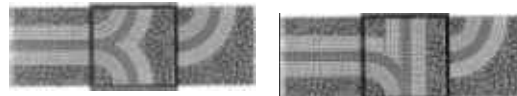
Situazione iniziale :



Posa autorizzata :



Posa vietata:



Scambiare le tessere "via"

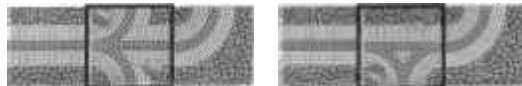
In certi casi, le tessere precedentemente posate sulla mappa possono essere sostituite da delle nuove. Per fare questo, tutte le vie sulla tessera che va sostituita devono essere mantenute. La tessera di sostituzione non può essere dunque che un miglioramento del tracciato esistente, e non possono dunque che aggiungere già delle nuove connessioni al tracciato preesistente. Le nuove connessioni devono rispettare le regole A ed E descritte più in alto.

Esempio di sostituzione autorizzata e vietata:

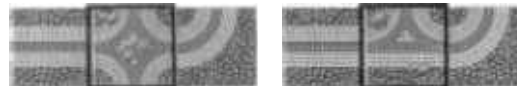
Situazione iniziale:



Sostituzione autorizzata:



Sostituzione vietata:



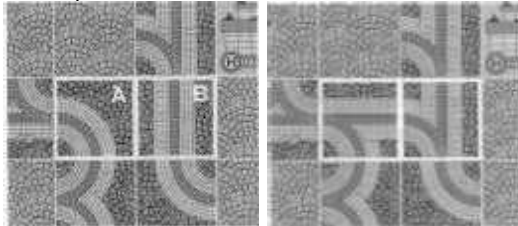
Quando un giocatore scambia una tessera, ritira la tessera dalla mappa e la sostituisce con una di quella della sua mano. La vecchia tessera ritorna nella mano del giocatore, come se l'avesse pescata. Ciò conta come una delle due "pescate" del giocatore per questo turno. Pescherà una volta di meno alla fine del turno dunque. La tessera scambiata può essere rigiocata immediatamente, se il giocatore non ha posto ancora le sue due tessere. È autorizzato a fare due scambi lo stesso turno di gioco.

Le tessere sulle quali sono disegnate degli alberi (illustrazioni verdi) non possono essere scambiate una volta che sono giocate, ma possono essere utilizzate per sostituire delle altre tessere, rispettando sempre le regole dello scambio.

Le tessere sulle quali si trovano un tram o un segnale "stop" possono essere scambiate. Basterà rimettere il tram o il segnale "stop" sulla nuova tessera, dopo lo scambio.

Due tessere vicine e non connesse possono essere scambiate simultaneamente per stabilire una connessione, per paura che questo scambio rispetta tutte le regole dello scambio di tessera.

Esempio di sostituzione simultanea di due tessere:



Nell'aiuto di gioco, si riassume perfettamente lo scambio:

- ♦ Una tessera già posata sulla mappa di gioco può essere scambiata con un'altra tessera solo se la nuova tessera contiene il motivo della tessera precedente.
- ♦ Le tessere che rappresentano delle vie adornate di alberi non possono essere scambiate.

Segnali "stop":

Ci sono dodici localizzazioni (contrassegnate da A a M), sulla mappa. Come indicato in alto, nessuna via può essere costruita su queste caselle. Tuttavia, quando la prima tessera "via" è posta adiacente (verticalmente od orizzontalmente, mai in diagonale), ad una di queste caselle, un segnale stop è posto su questa tessera. Solo la prima tessera adiacente ad un edificio riceve un segnale "stop". Non può esserci dunque che uno solo per edificio. Tutti i giocatori che hanno questa edificio sulla loro carta "strada" e che devono passare per questo edificio dunque devono passare per questa tessera sulla quale è stata posta il segnale "stop".



Linie 1

Viaggio inaugurale

Una volta che un giocatore ha finito la sua strada, può cominciare il suo viaggio inaugurale all'inizio del suo prossimo turno. Un giocatore non può avviarsi appena la sua strada è finita. Può volere migliorare la sua strada prima di avviarsi. Una volta che un giocatore inizia a muovere il suo tram, non può piazzare più di tessere. Le sue tessere inutilizzate restano faccia visibile davanti a lui. Gli altri giocatori possono scegliere queste tessere al posto di pescare a caso nella scatola.

Quando un giocatore comincia il suo viaggio inaugurale, deve mostrare la sua carta "linea" e la sua carta "strada". Deve mostrare agli altri giocatori, seguendo la via col suo dito, che la sua strada collega bene i suoi due capolinea passando dalle fermate che gli sono state imposte dalla sua carta "strada". Se si rivela che la sua strada non è completa, deve continuare a piazzare delle tessere al suo turno, finché la sua strada sia realmente completa. Se non c'è errore, può spostare il suo tram. Se un giocatore ha cominciato a muovere e mentre muove nota una strada migliore grazie alle tessere poste dagli altri giocatori, può senza problema utilizzare la nuova strada.

Per cominciare il suo viaggio, un giocatore pone il suo tram (i numeri sono al disopra), in uno dei suoi due "capolinea". Poi, ad ogni turno, sposta il suo tram. Può spostarlo di un numero di caselle uguale al numero di caselle percorse dal precedente giocatore, più una. Utilizzate il segnale "stop" supplementare ed i numeri sulla mappa per indicare di quante caselle si è spostato ogni giocatore.

Un giocatore non può spostare il suo tram del massimo di caselle autorizzate. Se muove di meno caselle che il massimo possibile, il numero di caselle che ha percorso determina il numero di caselle che il seguente giocatore potrà percorrere. Così, un giocatore può rallentarsi volontariamente per rallentare un altro giocatore.

Tutti i tram devono fermarsi a tutti i segnali "stop" che incontra sulla loro strada, anche se questa edificio non fa parte delle localizzazioni imposte dalla carta "strada" di questo giocatore. Se fermarsi su un segnale "stop" obbliga un giocatore ad utilizzare meno caselle che il numero autorizzato, i punti di spostamenti supplementari sono persi. Il movimento del seguente giocatore sarà basato sul numero di caselle realmente percorse da questo giocatore, fino al segnale "stop".

Tutti i tram muovono verso la parte anteriore e non possono fare mai retromarcia. Parecchi tram possono fermarsi sulle stesse caselle e possono passare insieme su una stessa via. I tram possono passare da tutti i "capolinea" (i propri e quelli degli altri giocatori), come delle vie normali. Il capolinea intero conta per una sola casella.

I tram non possono girare ad un'intersezione ad angolo retto o ad angolo acuto. Le vie che fanno una curva "leggera" da un lato di una tessera verso un'altro adiacente attraverso lo spazio di una tessera completa non sono considerate come angoli retti.

Se un giocatore prende una direzione sbagliata e scopre che non può finire il suo viaggio in questa direzione, ritira il suo tram dalla mappa. Al turno seguente, deve ripartire da uno dei suoi due "capolinea". Se un giocatore scopre che la sua strada non è realmente completa e che non potrà finire mai il suo viaggio, ritira il suo tram dalla mappa e potrà ricominciare a piazzare delle tessere fin dal suo prossimo turno. Una volta che la sua strada è finita realmente, può piazzare il suo tram su uno dei suoi capolinea e ripartire.

Linie 1

Fine del gioco

Una volta che un giocatore ha finito il suo viaggio inaugurale, il gioco si ferma e questo giocatore è dichiarato vincitore. Per finire il suo viaggio, un giocatore deve avere spostare il suo tram da uno dei suoi capolinea verso l'altro, fermandosi ad ogni segnale "stop" che incontra sulla sua strada di cui quegli indicati sulla sua carta "strada". Non è necessario arrivare sul suo "capolinea" col punteggio esatto.

Varianti

1. Variante «Linie 1»

Al posto di utilizzare la regola normale dei movimenti, ogni giocatore lancia un dado a 6 facce che determina di quante caselle il tram può avanzare. Un "5" o un "6" fanno avanzare fino al prossimo segnale "stop" il tram. È sempre obbligatorio fermarsi a tutti i segnali "stop" che si incontrano.

2. Utilizzare la regola del dado, come in "1". Ma un giocatore può scegliere di lanciare il dado o di utilizzare lo stesso risultato che il giocatore a fatto prima di lui. Così, un buono tiro di dado può essere utilizzato ripetitivamente per tutti i giocatori. Un giocatore può scegliere di lanciare il dado per evitare che il seguente giocatore avanzi troppo rapidamente.

3. Nel caso di una partita a tre fermate, i giocatori devono connetterle nell'ordine della carta.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "LINIE 1" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Testo francese: François Haffner – haffner@free.fr

