

# BIGLIETTI , PREGO !

di Emiliano “il Wentu” Venturini

Gioco di carte per 5-12 giocatori da 8 anni in su

## Ambientazione:

Su un vagone di treno sale il Controllore e subito si scatena il panico: meno di un terzo dei passeggeri ha il biglietto ma occorre fare in modo che il Controllore non se ne accorga. Alle sue richieste, chi può presenta il regolare titolo di viaggio, altri si nascondono, per i rimanenti non resta da fare altro che chiedere la collaborazione dei compagni di viaggio per inscenare qualche scusa patetica, facendo attenzione a non essere fra i maggiori sospettati di viaggio abusivo. Fra i Viaggiatori si nasconde in borghese un agente della PolFer che verifica il buon lavoro del Controllore.

## Preparazione:

Il gioco è composto da un mazzo di 87 carte: 32 Carte Controllo (dorso con Controllore e Supplice) e 55 carte Viaggiatore (dorso col Treno). Queste ultime sono a loro volta suddivise in diverse tipologie. A seconda del numero di giocatori si utilizza un diverso numero di carte, secondo la seguente tabella:



Giocatori	Biglietto	Scusa	Accusa	Imparziale	Nasconditi	Polfer	Controllo
5	1	4	4	5	5	1	18
6	1	5	5	7	6	1	20
7	2	6	6	8	7	1	22
8	2	7	7	9	9	1	24
9	2	8	8	11	10	1	26
10	3	9	9	12	11	1	28
11	3	10	10	13	13	1	30
12	3	11	11	15	14	1	32

Fra i giocatori viene scelto un Controllore, estraendolo a sorte fra chi ha vinto la partita precedente. Al Controllore sono assegnate le Carte Controllo, divise casualmente in 2 mazzetti uguali. Le Carte Controllo con cui giocare sono scelte ad inizio del gioco in base al numero che esse presentano, che indica il numero minimo di giocatori per poter usare una certa Carta Controllo. Le carte Viaggiatore (selezionate in base alla tabella precedente) vengono tutte mescolate e ne vengono date 5 a ciascuno degli altri giocatori, che rappresentano i Viaggiatori.

## Fasi di gioco:

Il gioco si svolge a turni suddivisi in due fasi, il viaggio di Andata e quello di Ritorno. Il Controllore ad ogni turno utilizza una Carta Controllo, contenente da 0 a 4 Punti Controllo, cercando di darla ad un Viaggiatore; il viaggio d'andata termina quando il Controllore finisce il primo dei due mazzetti e analogamente quello di ritorno termina alla fine del turno in cui finisce il secondo mazzetto, ponendo così fine al gioco.

### **Svolgimento del turno:**

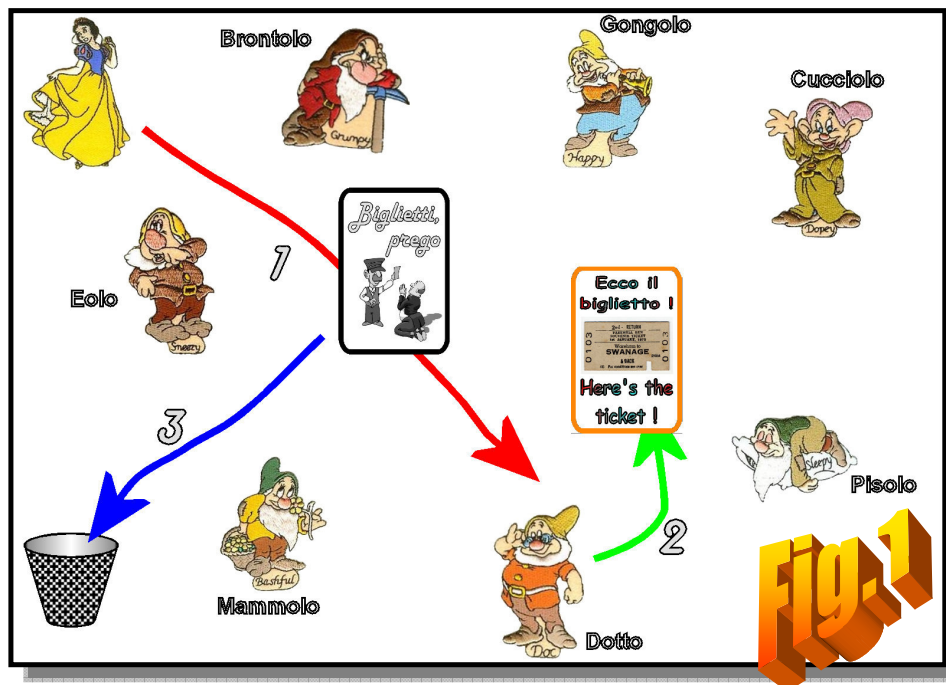
- ❖ Il Controllore prova a consegnare, coperta, una Carta Controllo ad uno dei Viaggiatori.
  - Se nel turno precedente nessuno ha giocato “Nasconditi”, egli può scegliere fra qualsiasi Viaggiatore.[Figg 1-2]
  - Se nel turno precedente la metà o più dei Viaggiatori ha giocato “Nasconditi”, solo essi possono essere controllati. [Figg 5-6]
  - Se meno della metà dei Viaggiatori si è nascosto, essi non possono essere controllati. [Figg.2,4]
- ❖ Durante il turno possono verificarsi 4 diverse situazioni, a seconda che il giocatore controllato si sia nascosto al turno precedente e che nel turno in corso egli abbia il biglietto. Una volta individuato in che situazione ci si trova, le carte “Nasconditi” ancora sulla tavola vengono riprese in mano da chi le ha giocate e si procede alla risoluzione del turno:
  - Il giocatore si era nascosto ed è senza biglietto: riceve due carte Controllo: la prima è la carta che il Controllore gli ha consegnato, l’altra il Controllore la seleziona dalla propria mano fra quelle che ha in maggior numero. [Fig.7]
  - Il giocatore si era nascosto ma ha il biglietto: elimina la carta Controllo ricevuta più (se vuole) una delle carte Controllo ricevute in precedenza. [Fig.6]
  - Il giocatore non si era nascosto e ha il biglietto: elimina la carta ricevuta.[Fig.1]
  - Il giocatore non si era nascosto ma è senza biglietto. Gli altri viaggiatori cercano di aiutarlo, giocando contemporaneamente una delle loro carte. Affinchè la carta Controllo non sia consegnata ma eliminata, è necessario che, fra le carte giocate, le carte “Scusa” siano almeno il doppio delle carte “Accusa”. Inoltre, per essere conteggiate, le carte “Scusa” devono essere quelle adiacenti al Viaggiatore controllato oppure collegate ad esso tramite una catena ininterrotta di carte “Scusa” o “Imparziale”. [Figg.2,4]
- ❖ Una volta deciso se la Carta Controllo viene o meno consegnata, tutti i giocatori che non hanno giocato, in questo turno, la carta “Nasconditi”, si scambiano fra loro una carta di quelle che hanno in mano, nel seguente modo: chi ha ricevuto il controllo dà una delle carte che ha in mano a un viaggiatore a sua scelta che non si è nascosto. Questi a sua volta dà un’altra carta ad un altro giocatore che non l’abbia ancora ricevuta e così via, sino a quando l’ultimo dei Viaggiatori che non si è nascosto dà una propria carta a chi ha ricevuto il controllo, chiudendo così il giro di scambi. Unica eccezione: solo il Viaggiatore che è stato controllato può dare in scambio la carta Pol.Fer. [Fig.3]
- ❖ Se si è durante la fase di Ritorno, a questo punto il Controllore elimina dal gioco una delle carte Viaggiatore appena giocate.
- ❖ Ora, tutti i Viaggiatori che si sono scambiati una carta riprendono in mano quella che hanno giocato: rimangono sul tavolo solo le carte “Nasconditi”.

### **Condizioni di vittoria:**

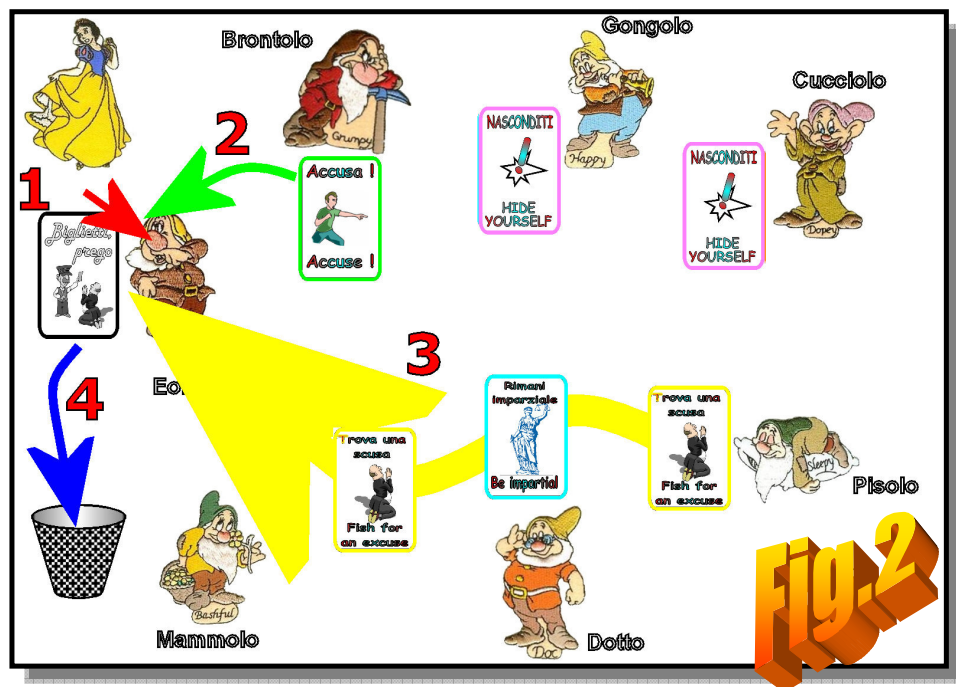
- Durante l’Andata il Controllore vince se riesce a dare 8 Punti Controllo ad un Viaggiatore. Durante il Ritorno vince se riesce a dare 9 Punti Controllo ad un Viaggiatore prima della fine dell’ultimo turno.
- Il Viaggiatore che ha la carta PolFer può vincere al termine del Ritorno se il numero degli altri Viaggiatori che non sono stati Controllati è superiore al numero di biglietti disponibili. Analogamente egli può vincere al termine dell’ultimo turno dell’Andata se il numero degli altri Viaggiatori non Controllati è pari o superiore al doppio del numero di biglietti.
- Se Controllore e Agente PolFer non hanno vinto, alla fine del viaggio di Ritorno vincono, fra i Viaggiatori, tutti quelli che hanno ricevuto il minor numero di punti Controllo (e non sono l’agente della Pol.Fer.).

## Esempi tratti da una partita in 8 giocatori:

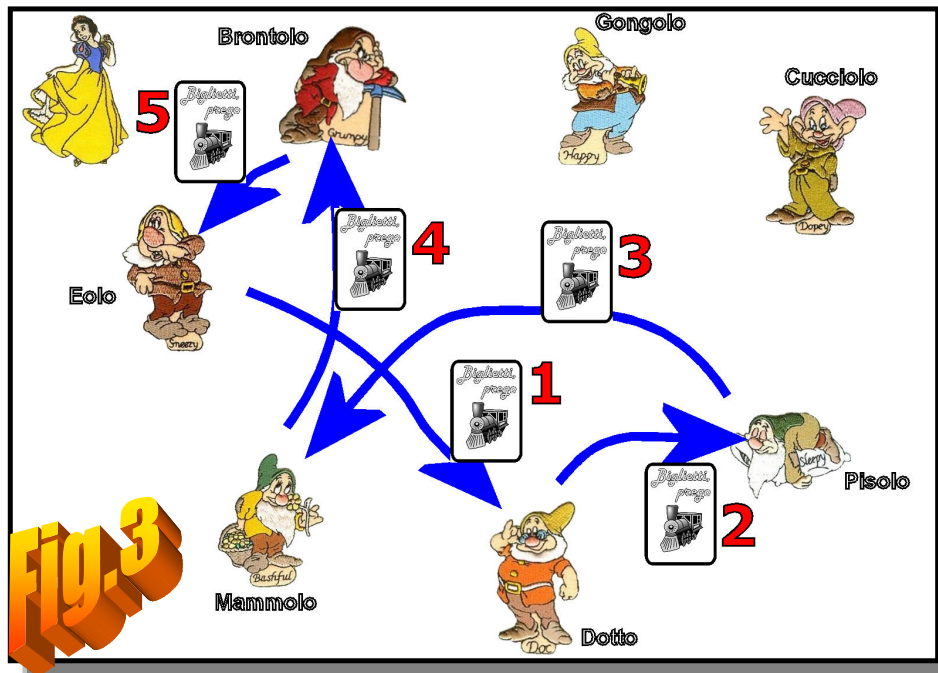
Biancaneve e i Sette Nani giocano a “Biglietti Prego”. Casualmente Biancaneve viene estratta per fare il Controllore. Dai due mazzi vengono prese 24 Carte Controllo (quelle che presentano i numeri 5, 6, 7 e 8), 2 “Biglietti”, 7 “Scusa”, 7 “Accusa”, 9 “Imparziale”, 9 “Nasconditi” e la carta “Pol.Fer.”. Biancaneve mescola e divide in due mazzi di uguale dimension e le 24 Carte Controllo, senza guardarle. Le altre 35 carte sono divise equamente fra i 7 Nani. A Brontolo capita la carta Pol.Fer. ma egli ovviamente non lo dice a nessuno. Biancaneve prende in mano il mazzo di Carte Controllo dell’Andata, ne sceglie una e la consegna coperta alla sua prima vittima, Dotto. Dotto ha il biglietto, lo presenta al Controllore quindi lo riprende in mano. La Carta Controllo è stata sprecata e viene eliminata.



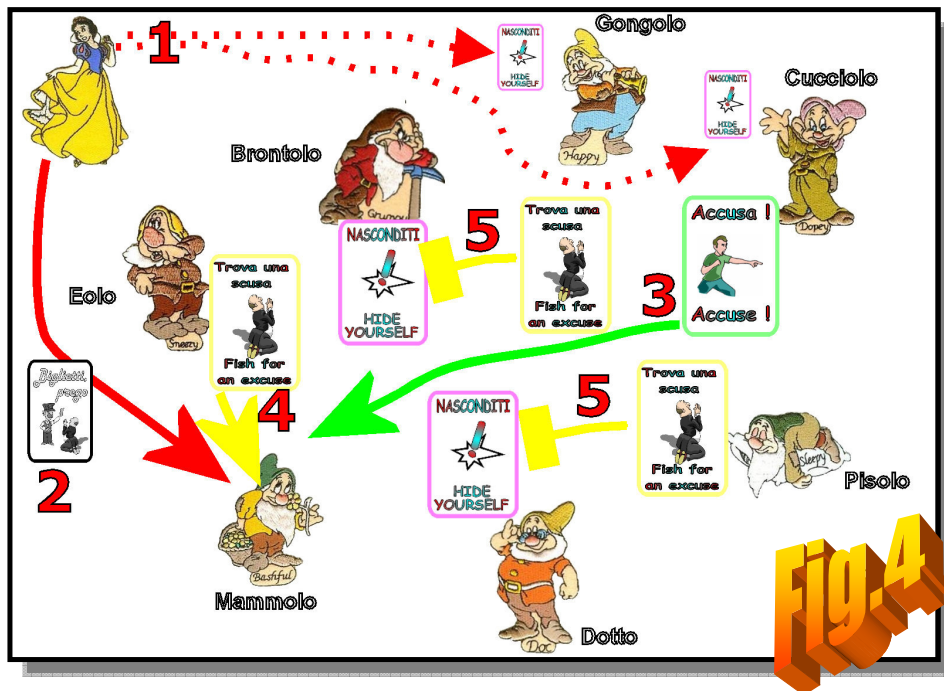
Biancaneve consegna un'altra Carta Controllo a Eolo. Eolo non ha il biglietto perciò gli altri nani giocano segretamente una carta. Come si vede in figura, solo Brontolo gioca Accusa mentre Pisolo e Mammolo riescono a trovare due scuse per Eolo e Dotto fa l'Imparziale. Questo permette ad Eolo di non ricevere la Carta Controllo, che viene eliminata.



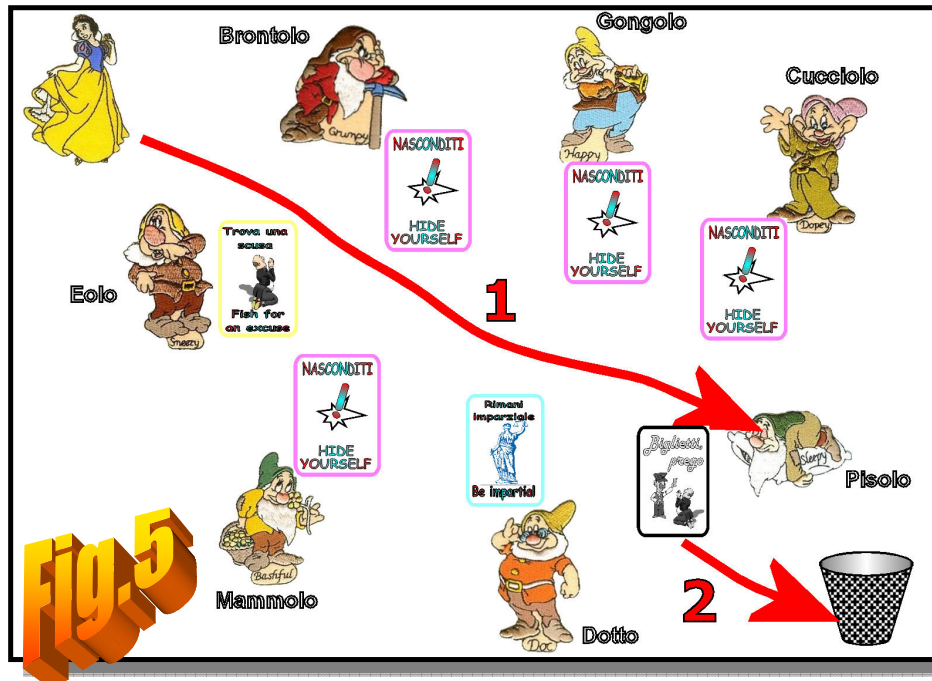
Gongolo e Cucciolo hanno giocato “Nasconditi” e lasciano tale carta sul tavolo. Per lo scambio di carte Eolo ne dà una a Dotto, Dotto un'altra a Pisolo, questi una a Mammolo che ne dà una per forza a Brontolo (l'ultimo che deve riceverla). Brontolo deve dare infine una carta a Eolo che ha iniziato il giro. Non può dare la carta Pol.Fer perché egli non è stato controllato a questo turno.



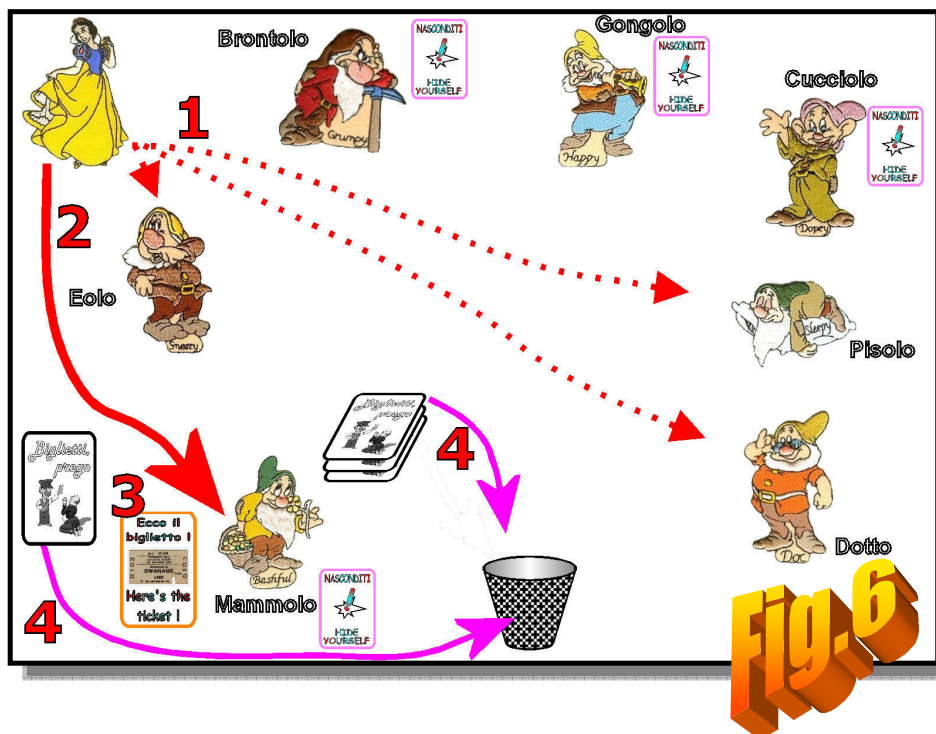
Al turno successivo Biancaneve non può controllare Gongolo e Cucciolo che si sono nascosti (ed erano solo in due a nascondersi su 7 Viaggiatori totali). Ella sceglie Mammolo come Viaggiatore da controllare e gli consegna una carta. Mammolo non ha il biglietto, Cucciolo gioca “Accusa”, Pisolo, Eolo e Gongolo forniscono delle “Scusa”. Purtroppo però essi non sono a fianco di Mammolo e i giocatori che vi si frappongono non hanno giocato “Imparziale”. Mammolo riceve quindi una Carta Controllo. Prima della fine dell’andata è necessario che altri due giocatori ricevano almeno una Carta Controllo (di qualsiasi valore) altrimenti Brontolo (o chi avrà ricevuto la carta Pol.Fer ) vincerà come Agente.



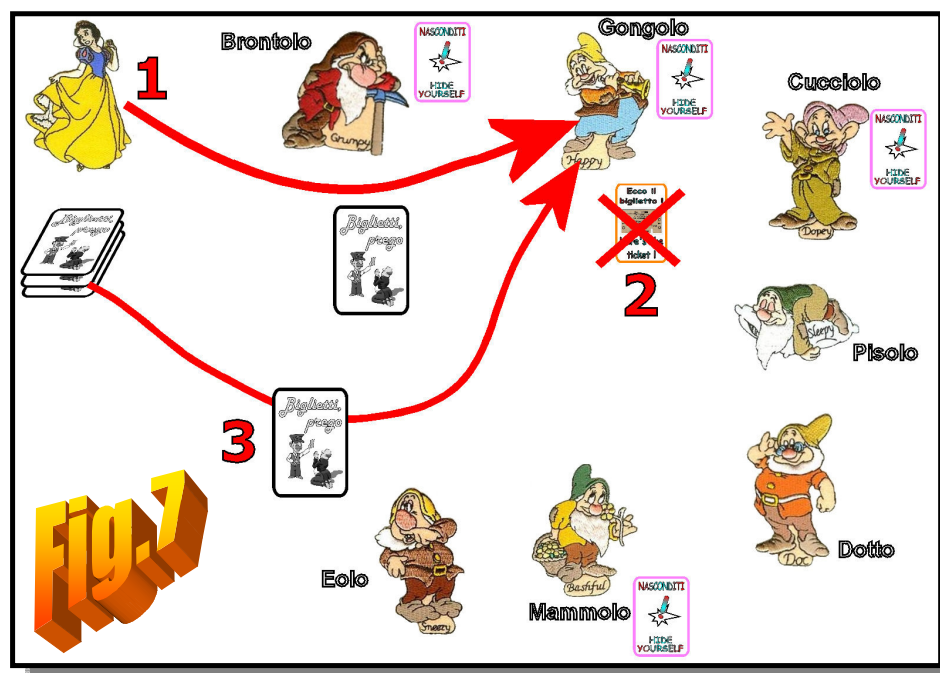
Vediamo un altro esempio: Biancaneve controlla Pisolo che è senza biglietto. Fra gli altri giocatori, 4 giocano “Nasconditi”, uno “Imparziale” e uno “Scusa”. Poiché nessuno sta accusando Pisolo, egli non riceve la Carta Controllo che viene così scartata.



Al turno successivo Biancaneve deve per forza controllare uno dei quattro Viaggiatori che hanno cercato di Nascondersi. Controlla Mammolo che ha il biglietto. Fortunatamente Mammolo può decidere di quali Carte Controllo sbarazzarsi. Ne ha ricevuto sino ad ora una con 1 Punto Controllo e una con 3 Punti Controllo. Decide di liberarsi solo di quest’ultima così da non rimanere in pericolo e non favorire troppo chi ha la carta “Pol.Fer”. Volendo, avrebbe potuto liberarsi di entrambe le carte ma non rimanere con entrambe.



Se Mammolo non avesse avuto in mano la carta Biglietto (come capita ora a Gongolo), avrebbe dovuto tenersi la Carta Controllo rifilatagli da Biancaneve più un'altra Carta Controllo fra quelle più presenti nella mano del Controllore. Se p.es. Biancaneve ha 2 carte con 2 P.ti e una con 3 P.ti deve usarne una da 2 P.ti .



Vediamo infine alcuni casi di possibile termine della partita:

Turno 12		 3		 7			 3	
Turno 7		 3		 8	 2	 1		 2
Turno 24		 4		 7	 5		 3	
Turno 21		 3		 9	 2	 1	 1	 2
Turno 24 (bis)		 3		 2	 2	 6	 5	 8

- Al turno 12 vince Mammolo perché ha la carta Pol.Fer., ci sono 2 biglietti disponibili nella partita e 4 ( $\geq 2 \times 2$ ) Viaggiatori non hanno ricevuto Carte Controllo.
- Al turno 7 vince Biancaneve perché ha dato 8 punti Controllo a Cucciolo durante l'Andata.
- Al turno 24 vince Mammolo perché ha la carta Pol.Fer., ci sono 2 biglietti disponibili nella partita e 3 ( $> 2$ ) Viaggiatori non hanno ricevuto Carte Controllo.
- Al turno 21 vince Biancaneve perché ha dato 9 punti Controllo a Cucciolo durante il Ritorno.
- Al turno 24 (bis) vincono Cucciolo e Pisolo perché hanno ricevuto meno Punti Controllo.