

Contenuto

- 16x **Pezzi del Percorso**
- 2x **Segnalini Treno**
- 2x **Gettoni Permessi di Viaggio**
- 1x **Gettone Record di Velocità**
- 1x **Gettone Giocatore Attivo**
- 1x **Plancia con Tachimetro**
- 1x **Manuale di gioco**
- 2x **Carte Turno di Gioco**
- 11x **Carte Personaggio**
- 6x **Carte riassuntive Obiettivi dei Personaggi**
- 18x **Carte Votazione Cabina di Manovra**
- 30x **Carte Intervento**
- 66x **Carte Effetto**

Preparazione del gioco:

Preparare le Carte Personaggio

1. Prendi il mazzo delle **CARTE PERSONAGGIO**, rimuovi il **Sabotatore** e mettilo da parte rivolto verso il basso.
2. Se sei nuovo al gioco, ti consigliamo di rimuovere dal mazzo la **Criminale**, il **Controllore** e lo **Stuntman** e rimetterli nella scatola.
3. Se stai giocando con meno di 6 giocatori, rimuovi la **Criminale** e rimettila nella scatola.
4. Mescola le restanti **CARTE PERSONAGGIO** e, senza guardarle, aggiungine al **Sabotatore** quante ne servono per raggiungere il numero dei giocatori. *Per esempio*, in una partita con 5 giocatori dovrai aggiungere altre 4 **CARTE PERSONAGGIO** al **Sabotatore**.
5. Ora che il **MAZZO DEI PERSONAGGI** è pronto, rimetti le restanti **CARTE PERSONAGGIO** nella scatola senza guardarle.

Preparare il tabellone di gioco

1. Componi il **PERCORSO** unendo i 16 pezzi utilizzando le lettere come guida e posiziona il segnalino del **TRENO** sulla traversina bianca **"INIZIO"**.
2. Posiziona la **PLANCIA** e:
 - imposta il **TACHIMETRO** su **120km/h**.
 - posiziona il gettone **RECORD** di **VELOCITÀ** con il lato **"X"** a faccia in su.
 - posiziona 2x gettoni **PERMESSO DI VIAGGIO** sulla **PLANCIA**.
 - posiziona il gettone **GIOCATORE ATTIVO** davanti al primo **Giocatore** (l'ultima persona ad essere stata su un treno).

Distribuire le carte

1. Mescolare:
 - a. **IL MAZZO CARTE EFFETTO**
 - b. **IL MAZZO CARTE PERSONAGGIO**
 - c. **IL MAZZO CARTE INTERVENTO**

2. Posiziona il *MAZZO CARTE EFFETTO* a faccia in giù nella sezione *Pesca* della *PLANCIA*.
3. Ad ogni *Giocatore* distribuisce:
 - a. 1x *CARTA PERSONAGGIO* a faccia in giù dal *MAZZO CARTE PERSONAGGIO*, che solo il giocatore può guardare per conoscere la propria missione.
 - b. 1x *CARTA RIASSUNTIVA OBIETTIVI DEI PERSONAGGI* – questa carta ti aiuterà a ricordare le missioni degli altri *Giocatori*.
 - c. 3x *CARTE VOTAZIONE* a testa – una per ciascun percorso (*Panoramico, Diretto, Viadotto*).
 - d. 3x *CARTE INTERVENTO* a faccia in giù.
4. A questo punto, ogni *Giocatore* sceglie 2 delle 3 *CARTE INTERVENTO* che gli sono state date da tenere per il gioco – nel compiere questa scelta può essere d'aiuto tenere in considerazione la propria *Missione del Personaggio*. Le carte scartate devono essere rimesse nel *MAZZO CARTE INTERVENTO*, successivamente posizionato ad un lato del *PERCORSO*.

Presentazione e scopo del gioco

Stop the Train! è un gioco deduttivo e semi-cooperativo in cui, a turno, i **Giocatori** prendono il controllo della velocità di un treno in corsa, carico di **ESPLOSIVI** che sfreccia verso **Parigi!** Per **VINCERE** ogni **Giocatore** deve portare a termine due obiettivi - completare la propria **Missione del Personaggio** e impedire che il treno si schianti nella stazione. Ma uno o più dei giocatori sta segretamente complottando contro la tua squadra - la vostra unica speranza è quella di identificarli, buttarli fuori e **FERMARE IL TRENO!**

Vincere e Perdere

I *Giocatori* **VINCONO** se portano a termine entrambi gli obiettivi sulla loro *CARTA PERSONAGGIO*:

1. Fermare il treno prima della fine del *PERCORSO* utilizzando tutte le *CARTE EFFETTO*.
2. Completare la propria *Missione del Personaggio*.

Questo vale per tutti i *PERSONAGGI* tranne due - il **Sabotatore** e la **Criminale**.

Se il treno si ferma:

- I *Giocatori* che hanno completato la propria *Missione del Personaggio* o che possono esibire un *PERMESSO DI VIAGGIO* (vedi la sezione “*Tunnel/Permessi di Viaggio*” a pag. 7) vengono acclamati come eroi e **VINCONO** il gioco.
- I giocatori che non hanno un *PERMESSO DI VIAGGIO* e non hanno completato la propria *Missione del Personaggio* **PERDONO** il gioco.
- Il **Sabotatore** e la **Criminale** **PERDONO** il gioco.

Se il treno si schianta:

- I *Giocatori* **PERDONO**.

- Tranne il **Sabotatore** che **VINCE**.
- Anche la **Criminale VINCE** se ha completato la sua seconda *Missione del Personaggio*.

Personaggi

È possibile trovare un breve riassunto delle caratteristiche e degli obiettivi di ciascun *PERSONAGGIO* nella *CARTA RIASSUNTIVA OBIETTIVI DEI PERSONAGGI*. Durante le prime partite, questa carta può aiutarti a individuare e capire le motivazioni e le azioni degli altri *Giocatori*.

Per quanto riguarda i dettagli della tua *Missione del Personaggio*, consulta la tua *CARTA PERSONAGGIO* e leggi la “*Missione 2*” per sapere cosa devi fare per **VINCERE**.

Ricorda che il **Sabotatore** è l'unico personaggio con una sola missione. Per una descrizione dettagliata dei *PERSONAGGI*, puoi fare riferimento all'*Appendice* a pag. 11.

Velocità del treno

All'inizio del gioco, il *TACHIMETRO* è impostato a *120 km/h*. Quando viene giocata una *CARTA EFFETTO*, il *TACHIMETRO* viene regolato di conseguenza. Ogni indicatore di velocità indica di quanti spazi avanzerà il *TRENO* lungo il percorso. Alla fine di ogni turno, il *TRENO* avanzerà in base alla sua velocità attuale. Il *TRENO* avanzerà da 1 e 6 spazi (uno spazio equivale ad una traversina). La velocità del *TRENO* non può mai superare i *180 km/h* né scendere sotto i *30 km/h*.

| <i>TACHIMETRO</i> | <i>Avanzamento del treno</i> |
|-------------------|------------------------------|
| <i>30km/h</i> | <i>+1 spazi</i> |
| <i>60km/h</i> | <i>+2 spazi</i> |
| <i>90km/h</i> | <i>+3 spazi</i> |
| <i>120km/h</i> | <i>+4 spazi</i> |
| <i>150km/h</i> | <i>+5 spazi</i> |
| <i>180km/h</i> | <i>+6 spazi</i> |

Mazzo Carte Effetto

Le CARTE EFFETTO aumentano, diminuiscono o mantengono la velocità attuale del treno. Quando viene giocata una CARTA EFFETTO, il TACHIMETRO viene regolato in base alle istruzioni presenti sulla carta. Ci sono 7 tipi di CARTA EFFETTO:

- **ACCELERAZIONE** – +30 km/h
- **FORTE ACCELERAZIONE** – +60 km/h
- **MASSIMA VELOCITÀ** – aumentare la velocità fino a 180 km/h
- **MANTIENI LA VELOCITÀ** – rimanere alla velocità attuale
- **RALLENTAMENTO** – -30 km/h
- **FORTE RALLENTAMENTO** – -60 km/h
- **MINIMA VELOCITÀ** – ridurre la velocità fino a 30 km/h

Per esempio, se la velocità attuale del TRENO è di 60 km/h e viene giocata una carta **Accelerazione**, il TACHIMETRO aumenta di 30 km/h fino a 90 km/h e il TRENO si muoverà di +3 spazi lungo il PERCORSO.

Inoltre nel MAZZO CARTE EFFETTO sono incluse le CARTE **OPPURE** - se giocate, il *Giocatore* attivo deve scegliere una delle opzioni. Ad esempio, **Rapidità di mano** ti permette di mantenere la velocità **OPPURE** di rubare un **PERMESSO DI VIAGGIO** al costo di aumentare la velocità del TRENO di 30 km/h.

Quando il MAZZO CARTE EFFETTO finisce, il TRENO si ferma e il gioco termina.

Turno di Gioco

Il primo a cominciare è l'ultimo *Giocatore* ad essere stato su un treno, poi i turni si svolgono *in senso orario*.

1. Il primo *Giocatore* pesca 3 CARTE EFFETTO dalla sezione Pesca della Plancia e ne scarta una, posizionandola a faccia in giù nella sezione Scarti.
2. Le restanti 2 CARTE EFFETTO vengono passate coperte al *Giocatore* alla sua sinistra, che diventa quindi il *Giocatore Attivo* e prende il gettone *Giocatore Attivo*.
3. Il nuovo *Giocatore Attivo* posiziona segretamente 1 CARTA EFFETTO nella sezione Scarti e poi gioca la restante CARTA EFFETTO posizionandola a faccia in su nella sezione Gioca della Plancia.
4. Il TACHIMETRO viene regolato sulla base delle istruzioni della CARTA EFFETTO e il TRENO viene mosso lungo il percorso.
5. Vengono risolti gli *Eventi Speciali* (vedi la sezione successiva) - se ce ne sono.
6. Il turno finisce e il *Giocatore Attivo* ricomincia dallo *Passo 1* (pescare 3 CARTE EFFETTO ecc).

Se necessario, i *Giocatori* possono fare riferimento alle carte **TURNO DI GIOCO** durante lo svolgimento del gioco.

EVENTI SPECIALI

Alcuni tratti del *PERCORSO* hanno un impatto sulla velocità del *TRENO* o richiedono che i *Giocatori* compiano una scelta collettiva.

TRATTI IN DISCESA / RECORD DI VELOCITÀ

I tratti di *PERCORSO* in *Discesa* sono indicati con questo cartello. Queste sezioni del *PERCORSO* sono importanti per la **Velocista**.

Al fine di completare la sua *Missione del Personaggio*, il *TRENO* deve viaggiare a massima velocità (180 km/h) lungo un tratto del percorso in *Discesa* - quando questo accade il *Record di Velocità* viene battuto. Perché ciò accada è necessario che alla fine del turno la parte anteriore del *TRENO* sia ancora sulla collina e che il *TACHIMETRO* segni i 180 km/h. Per non rischiare di rivelare l'identità della **Velocista**, tocca al *Giocatore Attivo* annunciare che il *Record di Velocità* è stato battuto e girare il gettone *Record di Velocità* sulla *Plancia*.

TUNNEL / PERMESSO DI VIAGGIO

Quando il *TRENO* passa attraverso un *TUNNEL*, il *Giocatore Attivo* può ottenere un *PERMESSO DI VIAGGIO* dalla *Plancia* o rubarlo ad un altro *Giocatore*!

Il *Giocatore Attivo* può raccogliere/rubare un *PERMESSO DI VIAGGIO* solo **DOPO** che il *TRENO* si è mosso durante il suo turno. Puoi raccogliere/rubare un *PERMESSO DI VIAGGIO* se una qualsiasi parte del *TRENO* è dentro ad un *TUNNEL*.

“Perché mi serve un *PERMESSO DI VIAGGIO*?”

Se il *TRENO* si ferma ma non hai ancora portato a termine la tua seconda *Missione del Personaggio*, puoi comunque **VINCERE** se sei in possesso di un *PERMESSO DI VIAGGIO* (vedi le *Eccezioni* nell'*Appendice* a pag. 11).

Se un *Giocatore* viene buttato giù dal *TRENO*, il suo *PERMESSO DI VIAGGIO* viene rimosso dal gioco

VOTAZIONE ALLA CABINA DI MANOVRA

Alla *CABINA DI MANOVRA*, appena prima che i binari si dividano in tre percorsi, il *TRENO* si ferma. Il *TRENO* deve fermarsi anche se il *TACHIMETRO* indica che avrebbe dovuto proseguire.

La velocità sul *TACHIMETRO* non viene modificata e il *TRENO* riprenderà la corsa alla velocità lì indicata nel turno successivo.

A questo punto, i *Giocatori* devono votare quale percorso prendere usando le loro *CARTE VOTAZIONE CABINA DI MANOVRA*:

- **Panoramico**
- **Diretto**
- **Viadotto**

Ciascun *Giocatore* passa una *CARTA VOTAZIONE CABINA DI MANOVRA* al *Giocatore Attivo* e, a meno che non venga giocata una *CARTA INTERVENTO* (vedi pag. 9) che indichi diversamente, il voto è *segreto*.

Il *Giocatore Attivo* mescola le carte e rivela i risultati della *Votazione*.

N.B. In caso di *pareggio*, vince il percorso più breve *a meno che* non venga giocata una *CARTA INTERVENTO* che indichi diversamente.

Una volta che la *Votazione* si è conclusa, il turno finisce e il gioco riprende pescando 3 nuove *CARTE EFFETTO*.

PONTI E VIADOTTI / RIUNIONI D'EMERGENZA

Quando la *parte anteriore* del *TRENO* è su un *Ponte* o un *Viadotto*, il *Giocatore Attivo* **DEVE** convocare una *RIUNIONE D'EMERGENZA*. In questa occasione i *Giocatori* discutono e votano pubblicamente su chi buttare giù dal *TRENO*!

Non vengono utilizzate carte e il voto è gestito dal *Giocatore Attivo*. Cominciando dal *Giocatore* alla sua *sinistra*, ognuno viene invitato a condividere i propri pensieri su chi sia il **Sabotatore** e perché. Ricorda, buttare giù dal treno il *Giocatore* giusto vi aiuterà a far rallentare il *TRENO*, in quanto egli non potrà più complottare contro di voi.

La durata consigliata per la *RIUNIONE D'EMERGENZA* è di circa 5 minuti, al termine dei quali il *Giocatore Attivo* chiederà a ciascuno il suo *voto definitivo* a partire dal *Giocatore* alla sua sinistra.

Se un *Giocatore* viene buttato giù dal *TRENO*:

- non potrà più prendere parte al gioco a meno che non venga salvato immediatamente da una *CARTA INTERVENTO*
- **NON DEVE** rivelare la propria *CARTA PERSONAGGIO*
- il suo *PERMESSO DI VIAGGIO* (se ce l'ha) viene rimosso dal gioco
- non può giocare alcuna *CARTA INTERVENTO* o *EFFETTO* per il resto del gioco

In caso di *PAREGGIO*, nessuno viene buttato giù dal *TRENO*.

Regole per la Riunione d'emergenza:

- Il *Giocatore Attivo* può convocare una *RIUNIONE D'EMERGENZA* solo *dopo* che il *TRENO* si è mosso durante il suo turno, quando la parte anteriore del *TRENO* è su un *Ponte/Viadotto*. La posizione della parte posteriore del *TRENO* non ha alcuna rilevanza.
- L'unica informazione che è *proibito* condividere durante la discussione è la propria *Identità del Personaggio*.
- Tutti *devono* votare a meno che una *CARTA INTERVENTO* non preveda altrimenti.
- I *Giocatori* non possono votare contro se stessi.
- Ogni volta che il *TRENO* si ferma su un *Ponte/Viadotto*, *deve* essere convocata una *RIUNIONE D'EMERGENZA* - questo implica che in certe partite possono verificarsi più *RIUNIONI D'EMERGENZA*.

- Se ci sono solo due *Giocatori* rimasti sul *TRENO*, la *RIUNIONE D'EMERGENZA* non si verifica.

CARTE INTERVENTO

Durante la *preparazione del gioco*, ad ogni *Giocatore* vengono distribuite 3 x *CARTE INTERVENTO* delle quali devono tenerne 2 e scartarne 1. Queste carte possono fornire dei vantaggi al *Giocatore* o ostacolare gli altri *Giocatori*. Ogni carta contiene una spiegazione sul proprio effetto, ma nell'*Appendice* (vedi pag. 13) è possibile trovare ulteriori chiarimenti (ad es. quali carte prevalgono su altre).

Quando è possibile giocare le CARTE INTERVENTO?

- La maggior parte delle carte sono legate agli *Eventi Speciali* che accadono durante il gioco e danno direttive sul momento specifico in cui possono essere giocate, ad esempio “*Quando viene annunciata la VOTAZIONE ALLA CABINA DI MANOVRA*” o “*Dopo che si è conclusa la votazione della RIUNIONE D'EMERGENZA*”.
- Fanno eccezione le seguenti carte, che possono essere giocate *in qualsiasi momento*:
 - **Pistola alla testa**
 - **Miglioramento del biglietto**
 - **Bruciare**
 - **Manomissione**
 - **Conducente**

GETTONE GIOCATORE ATTIVO

Il gettone *Giocatore Attivo* serve a ricordare chi è il *Giocatore Attivo*. L'uso è opzionale, ma può essere d'aiuto quando si svolge una *VOTAZIONE ALLA CABINA DI MANOVRA* o una *RIUNIONE D'EMERGENZA*.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando:

- Non ci sono più *CARTE EFFETTO* da pescare e il *TRENO* si ferma *prima* di schiantarsi a *Parigi*.
OPPURE
- Il *TRENO* si è schiantato nella *Stazione di Parigi* (la parte anteriore del *TRENO* ha *oltrepassato* l'ultima traversina (gialla-nera) del *PERCORSO* - se si ferma sull'ultimo spazio non si è ancora scontrato!).

A questo punto, tutti i *Giocatori* rivelano l'identità dei propri *PERSONAGGI* e stabiliscono se hanno raggiunto o meno le proprie specifiche *Condizioni di Vittoria* (vedi la sezione *VINCERE E PERDERE* a pag. 4).

ESPANSIONE DEL GIOCO

IL TRENO MERCI

È possibile giocare con un segnalino treno in più - il *TRENO MERCI* - che rincorre il treno delle *19:05 per Parigi*. Con l'inserimento di questo treno, aumenta la difficoltà di *FERMARE IL PRIMO TRENO*.

Dopo che il treno delle *19:05 per Parigi* ha completato due turni, il *TRENO MERCI* viene posizionato sulla *TRAVERSINA DI PARTENZA*. Ad ogni turno successivo, questo avanza alla velocità costante di *120 km/h* (4 spazi). Questo accade dopo che il treno delle *19:05 per Parigi* è stato mosso per quel turno, durante il punto 5 della carta *TURNO DI GIOCO*.

Vengono quindi applicate le seguenti regole:

- Se in un qualsiasi momento il *TRENO MERCI* occupa una stessa traversina del treno delle *19:05 per Parigi*, entrambi i *TRENI* deragliano e tutti **PERDONO** il gioco, tranne la **Criminale**.
- La *Missione* della **Criminale** viene adeguata. La collisione che cerca di ottenere può verificarsi sia nella stazione di *Parigi* che con il *TRENO MERCI*.
- Quando il *TRENO MERCI* raggiunge la *CABINA DI MANOVRA*, procederà sempre lungo il percorso *DIRETTO*.
- Se il treno delle *19:05 per Parigi* si ferma, lo fa anche il *TRENO MERCI*.

REGOLE OPZIONALI

Una volta che hai familiarizzato con il gioco e i *PERSONAGGI*, puoi applicare le seguenti modifiche:

Per *aumentare* la difficoltà di *FERMARE IL TRENO*, applica le seguenti modifiche:

- All'inizio del gioco, il *TRENO* può partire ad una *velocità maggiore*.
- Durante la preparazione dei *PERSONAGGI*, puoi selezionare i *PERSONAGGI* più nefasti o che generano più confusione: la **Criminale**, lo **Stuntman**, la **Velocista** e il **Controllore**.
- Durante la preparazione del gioco, fai partire il *TRENO* per *Parigi* fino a un massimo di 12 traversine più avanti.
- Gioca con il *TRENO MERCI* (vedi sopra).

Per *diminuire* la difficoltà di *FERMARE IL TRENO*, applica le seguenti modifiche:

- All'inizio del gioco, il *TRENO* può partire ad una *velocità inferiore*.
- Durante la preparazione dei *PERSONAGGI*, puoi escludere la **Criminale** e/o lo **Stuntman** (è necessario mantenere il **Sabotatore** per far sì che l'**Agente dell'MI6** e la **Cospiratrice della Resistenza** portino a termine le proprie missioni).
- Durante la preparazione del gioco, rimuovi 3 o 6 carte dal *MAZZO CARTE EFFETTO* (rimuovi le carte che fanno accelerare il treno).

La nostra raccomandazione per un gioco equilibrato:

- 4 Giocatori: 1 **Sabotatore**; escludere la **Criminale**.
- 5 Giocatori: 1 **Sabotatore**; escludere la **Criminale**, ma assicurarsi che ci siano lo **Stuntman** o la **Velocista** o entrambi.

- 6 Giocatori: 1 **Sabotatore**; includere la **Criminale** OPPURE lo **Stuntman** e la **Velocista**.

APPENDICE

CHIARIMENTI SULLE CONDIZIONI DI VITTORIA/SCONFITTA

Puoi consultare questa tabella durante il gioco, ma non c'è bisogno di leggerla per imparare il gioco.

| Nome originale | Personaggio | VINCE | PERDE |
|------------------------|------------------------------|--|--|
| Saboteur | Sabotatore | VINCE se il TRENO si schianta, anche se viene buttato giù dal TRENO . | PERDE soltanto se il TRENO viene fermato. |
| Prisoner of war | Prigioniero di Guerra | VINCE se il TRENO si ferma dopo aver preso il percorso DIRETTO . VINCE se il TRENO si ferma e lui ha un PERMESSO DI VIAGGIO . VINCE se il TRENO si ferma dopo che lui è stato buttato giù. (Questo personaggio ha l'agilità necessaria a sopravvivere all'espulsione e scappare attraverso la campagna) | PERDE se il TRENO si schianta. PERDE se il TRENO si ferma senza aver preso il percorso DIRETTO E lui non ha un PERMESSO DI VIAGGIO . |
| Chanteuse | Cantante | VINCE se il TRENO si ferma dopo aver preso il percorso DIRETTO . VINCE se il TRENO si ferma e lei ha un PERMESSO DI VIAGGIO . | PERDE se il TRENO si schianta. PERDE se il TRENO si ferma senza aver preso il percorso DIRETTO E lei non ha un PERMESSO DI VIAGGIO . PERDE se viene buttata giù dal TRENO . |
| Engineer | Ingegnere | VINCE se il TRENO si ferma dopo aver preso il VIADOTTO . | PERDE se il TRENO si schianta. |

| | | | |
|---------------------|------------------------|---|---|
| | | <p>VINCE se il <i>TRENO</i> si ferma e lei ha un <i>PERMESSO DI VIAGGIO</i>.</p> | <p>PERDE se il <i>TRENO</i> si ferma senza aver preso il <i>VIADOTTO E</i> lei non ha un <i>PERMESSO DI VIAGGIO</i>.</p> <p>PERDE se viene buttata giù dal <i>TRENO</i>.</p> |
| Photographer | Fotografo | <p>VINCE se il <i>TRENO</i> si ferma dopo aver preso il percorso <i>PANORAMICO</i>.</p> <p>VINCE se il <i>TRENO</i> si ferma e lui ha un <i>PERMESSO DI VIAGGIO</i>.</p> | <p>PERDE se il <i>TRENO</i> si schianta.</p> <p>PERDE se il <i>TRENO</i> si ferma senza aver preso il percorso <i>PANORAMICO E</i> lui non ha un <i>PERMESSO DI VIAGGIO</i>.</p> <p>PERDE se viene buttato giù dal <i>TRENO</i>.</p> |
| Speedster | Velocista | <p>VINCE se il <i>TRENO</i> si ferma e il <i>RECORD DI VELOCITÀ</i> è stato battuto, anche se viene buttata giù dal <i>TRENO</i>.</p> <p>VINCE se il <i>TRENO</i> si ferma e lei ha un <i>PERMESSO DI VIAGGIO</i>.</p> <p>Regola opzionale: (deve essere concordata prima dell'inizio del gioco): VINCE se il <i>RECORD DI VELOCITÀ</i> viene battuto su più di una Discesa indipendentemente da che il <i>TRENO</i> si schianti o si fermi.</p> | <p>PERDE se il <i>TRENO</i> si schianta.</p> <p>PERDE se il <i>TRENO</i> si ferma senza aver battuto il <i>RECORD DI VELOCITÀ E</i> lei non ha un <i>PERMESSO DI VIAGGIO</i>.</p> |
| Mi6 Agent | Agente dell'Mi6 | VINCE se il <i>TRENO</i> si | PERDE se il <i>TRENO</i> |

| | | | |
|-------------------------------|--------------------------------------|--|---|
| | | <p>ferma con il Sabotatore ancora a bordo.</p> <p>VINCE se il TRENO si ferma e lui ha un PERMESSO DI VIAGGIO.</p> | <p>si schianta.</p> <p>PERDE se il Sabotatore viene buttato giù dal TRENO, indipendentemente da che il TRENO si schianti o si fermi.</p> <p>PERDE se viene buttato giù dal TRENO.</p> |
| Resistance conspirator | Cospiratrice della Resistenza | <p>VINCE se il TRENO si ferma e il Sabotatore è stato buttato giù dal TRENO.</p> <p>VINCE se il TRENO si ferma e lei ha il PERMESSO DI VIAGGIO.</p> | <p>PERDE se il TRENO si schianta.</p> <p>PERDE se il TRENO si ferma e il Sabotatore è ancora a bordo a meno che non abbia il PERMESSO DI VIAGGIO.</p> |
| Stuntman | Stuntman | <p>VINCE se il TRENO si ferma e lui è stato buttato fuori (la sua può essere una di varie espulsioni dal TRENO).</p> <p>N.B. Lo Stuntman è un ruolo difficile con cui VINCERE.</p> | <p>PERDE se NON viene buttato giù dal TRENO.</p> <p>N.B. Un PERMESSO DI VIAGGIO non ti aiuterà.</p> <p>PERDE se il TRENO si schianta.</p> |
| Rogue | Criminale | <p>VINCE se il TRENO si schianta con tutti a bordo.</p> <p>N.B. La Criminale è un ruolo difficile con cui VINCERE.</p> <p>N.B. Se è stato inserito anche il TRENO MERCI, la collisione può avvenire sia con questo secondo TRENO che nella</p> | <p>PERDE se il TRENO si ferma.</p> <p>PERDE se qualcuno viene buttato giù dal TRENO.</p> |

| | | | |
|-------------------------|--------------------------|--|--|
| | | stazione di Parigi . | |
| Ticket Inspector | Controllore | <p>VINCE se il TRENO si ferma e nessun altro Giocatore ha un PERMESSO DI VIAGGIO.</p> <p>N.B. I PERMESSI DI VIAGGIO devono essere in suo possesso, ancora sulla Plancia, bruciati da una CARTA INTERVENTO o persi quando un Giocatore viene buttato giù dal treno.</p> <p>N.B. Il Controllore è un ruolo difficile con cui VINCERE.</p> <p>N.B. Quando un Giocatore viene buttato giù dal TRENO, il suo PERMESSO DI VIAGGIO, se ne ha uno, viene buttato fuori insieme a lui.</p> | <p>PERDE se il TRENO si ferma e almeno un altro Giocatore ha un PERMESSO DI VIAGGIO.</p> <p>PERDE se viene buttato giù dal TRENO, indipendentemente da che il TRENO si fermi e dallo status dei gettoni PERMESSO DI VIAGGIO.</p> |
| Mayor of Paris | Sindaco di Parigi | <p>VINCE se il TRENO si ferma e nessun Giocatore è stato buttato giù dal TRENO.</p> <p>N.B. Se il TRENO si ferma e nessun Giocatore è stato buttato giù dal treno nessun Giocatore avrà bisogno del PERMESSO DI VIAGGIO per VINCERE</p> | <p>PERDE se qualcuno viene buttato giù dal TRENO.</p> <p>PERDE se il TRENO si schianta.</p> |

Chiarimenti sulle Carte Intervento e le Priorità

CARTE CABINA DI MANOVRA

- **Votazione pubblica, Cittadino in arresto e Percorso interrotto** devono essere giocate *prima* che qualsiasi **CARTA VOTAZIONE** venga messa in tavola.
- **Seconda scelta, Voto decisivo e Passa col rosso** devono essere giocate *dopo* che il **VOTO ALLA CABINA DI MANOVRA** è stato deciso.
- **Passa col rosso** ha la priorità su tutte le altre **CARTE INTERVENTO** alla **CABINA DI MANOVRA** (tranne che sulla carta **Conducente**).
- Se viene giocata **Seconda scelta** *dopo* **Passa col rosso**, la prima *non* ha alcun effetto. **Passa col rosso** *non* è considerato un voto democratico. Può annullare **Voto decisivo** se giocata *dopo* di essa.
- Se viene giocata **Voto decisivo** si riferisce al *primo* voto a meno che non sia stata giocata **Seconda scelta**.

CARTE RIUNIONE D'EMERGENZA

- **Blocca le porte, Occupato e Passeggero di prima classe** possono essere giocate *all'inizio* della **RIUNIONE D'EMERGENZA**, ma è permesso giocarle anche *durante*, sempre però *prima* che venga espresso il voto finale.
- **Resisti** può essere usata solo per salvare te stesso (e non un altro *Giocatore*).
- **Allunga la mano** può essere usata solo per salvare un altro *Giocatore* (e non te stesso).
- **Tu Verrai con Me** può essere utilizzata solo se sei stato buttato fuori.
Se giochi **Tu Verrai con Me** e subito dopo vieni salvato con **Allunga la mano**, puoi scegliere se tirare quel *Giocatore* giù dal **TRENO** mentre cerca di salvarti (entrambi cadete giù dal **TRENO**) o se accettare il suo salvataggio (entrambi rimanete sul **TRENO**).
- **Seconda riunione** deve essere giocata immediatamente *dopo* una **RIUNIONE D'EMERGENZA**, mentre il **TRENO** è ancora sul *Ponte*. Se la prima riunione è risultata in un pareggio, viene comunque indetta una **SECONDA RIUNIONE** indipendentemente dalla speranza di ottenere un esito diverso.
- Una volta che un *Giocatore* viene buttato giù dal **TRENO** non può giocare alcuna **CARTA INTERVENTO** eccetto **Tu Verrai con Me, Resisti** o **Conducente**. È troppo tardi per giocare **Blocca le porte, Occupato, Passeggero di prima classe** o qualsiasi altra **CARTA INTERVENTO** "IN QUALUNQUE MOMENTO".
- La carta **Conducente** può annullare l'ultima **CARTA INTERVENTO** giocata *prima* che venga giocato il turno successivo.

CARTE INTERVENTO "IN QUALUNQUE MOMENTO"

- Quando viene giocata la carta **Miglioramento del biglietto**, puoi scegliere *qualsiasi* **CARTA INTERVENTO** dal mazzo (incluse le carte scartate durante la preparazione del gioco).
- La carta **Bruciare** non può essere giocata una volta che sei stato buttato giù dal **TRENO**.
- La carta **Conducente** annulla l'ultima **CARTA INTERVENTO** e il gioco ritorna allo stato in cui era prima che l'ultima **CARTA INTERVENTO** fosse giocata.

Traduzione Carte Effetto 'Effect'

| <i>inglese</i> | Italiano | Descrizione | Numero |
|---------------------------------|--------------------------------|---|-------------------|
| <i>ID Check</i> | Controllo di identità | MANTIENI la velocità attuale OPPURE controlla l'identità di un altro Giocatore senza rivelarla a nessuno e AUMENTA la velocità sul tachimetro di +60km/h | 1 |
| <i>Sleight of Hand</i> | <i>Rapidità di mano</i> | <p>A) MANTIENI la velocità attuale OPPURE prendi un PERMESSO DI VIAGGIO da un altro giocatore o dalla Plancia e AUMENTA la velocità sul tachimetro di +30km/h</p> <p>B) ACCELERI e AUMENTA la velocità sul tachimetro di +30km/h OPPURE prendi 2 PERMESSI DI VIAGGIO da 1 o 2 Giocatori o dalla Plancia e AUMENTA la velocità sul tachimetro fino a 180km/h</p> <p>C) Rallenta e RIDUCI la velocità sul tachimetro di -30km/h OPPURE prendi un PERMESSO DI VIAGGIO da un Giocatore o dalla Plancia e NON cambiare la velocità</p> | 2 di ogni lettera |
| <i>Theft</i> | Furto | MANTIENI la velocità attuale OPPURE ruba una CARTA INTERVENTO non ancora giocata da un altro Giocatore e aumenta la velocità sul tachimetro di +60km/h | 2 |
| <i>Full Speed Ahead!</i> | Massima Velocità | Aumenta la velocità sul tachimetro fino a 180km/h | 17 |
| <i>Speed Up!</i> | Forte Accelerazione | Aumenta la velocità sul tachimetro di +60km/h | 7 |

| | | | |
|--------------------------------|----------------------|---|----|
| <i>Accelerate</i> | Accelerazione | Aumenta la velocità sul tachimetro di +30km/h | 16 |
| <i>Maintain Speed</i> | Mantieni la Velocità | Mantenere la velocità corrente | 5 |
| <i>Apply the Brakes</i> | Rallentamento | Riduci la velocità sul tachimetro di -30km/h | 9 |
| <i>Hit the Brakes!</i> | Forte Rallentamento | Riduci la velocità sul tachimetro di -60km/h | 2 |
| <i>Hard Brake</i> | Minima Velocità | Riduci la velocità sul tachimetro fino a 30km/h | 1 |

Traduzione Carte Intervento 'Intervention'

| Inglese | Italiano | Descrizione | Numero |
|-------------------------------------|------------------------------|--|--------|
| <i>Broken Track</i> | Percorso interrotto | Ti permette di chiudere un percorso <ul style="list-style-type: none"> • Gioca quando la VOTAZIONE ALLA CABINA DI MANOVRA viene convocata • Dichiarare un percorso come interrotto in modo che nessuno lo possa votare. | 1 |
| <i>Burn</i> | Brucciare | Ti permette di distruggere un PERMESSO DI VIAGGIO <ul style="list-style-type: none"> • Gioca questa carta per rimuovere permanentemente dal gioco un PERMESSO DI VIAGGIO che sia in possesso di un altro Giocatore o ancora sulla plancia • Gioca in qualunque momento | 1 |
| <i>Citizen's Arrest</i> | Arresto da privato cittadino | Escludi un altro Giocatore dalla VOTAZIONE ALLA CABINA DI MANOVRA <ul style="list-style-type: none"> • Gioca quando la VOTAZIONE ALLA CABINA DI MANOVRA viene convocata e nomina un altro Giocatore che verrà escluso dalla votazione. | 2 |
| <i>Conductor</i> | Conducente | Annulla l'ultima CARTA INTERVENTO <ul style="list-style-type: none"> • Gioca immediatamente dopo un'altra CARTA INTERVENTO per annullarne l'effetto. | 2 |
| <i>Extend Your Hand</i> | Tendi la mano | Salva un altro Giocatore dall'essere buttato giù dal treno <ul style="list-style-type: none"> • Gioca immediatamente dopo che la votazione di una RIUNIONE DI EMERGENZA si è conclusa per salvare un altro Giocatore (non te stesso) • Valida soltanto per 1 RIUNIONE DI EMERGENZA | 1 |
| <i>First Class Passenger</i> | Passeggero di prima classe | Raddoppia il valore del tuo voto <ul style="list-style-type: none"> • Gioca prima che la votazione di una RIUNIONE DI EMERGENZA si concluda. Il tuo voto verrà conteggiato due volte. • Valida soltanto per 1 RIUNIONE | 2 |

| | | DI EMERGENZA | |
|-------------------------|--------------------|---|---|
| Forgery | Contraffazione | <p>Crea il tuo PERMESSO DI VIAGGIO personale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioca in qualunque momento per creare un nuovo PERMESSO DI VIAGGIO (non prendere un gettone). • Se giochi questa carta prima della CABINA DI MANOVRA, puoi ridurre la velocità del Treno di -30km/h | 1 |
| Gun to the Head | Pistola alla testa | <p>Forza il Giocatore alla tua sinistra a giocare una CARTA EFFETTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durante il tuo turno, invece di scartare 1 CARTA EFFETTO e passare le rimanenti 2, scarta 2 CARTE EFFETTO e passa quella rimanente che il Giocatore alla tua sinistra sarà obbligato a giocare. | 2 |
| Hang On! | Aspettate! | <p>Ti salva se vieni buttato giù dal treno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioca immediatamente dopo una RIUNIONE DI EMERGENZA per riunirti al gioco all'inizio del tuo prossimo turno. • Valida soltanto per il tuo Personaggio per 1 RIUNIONE DI EMERGENZA | 1 |
| Jam the Controls | Sabotaggio | <p>Annulla l'ultima CARTA EFFETTO giocata</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioca durante il turno di qualsiasi Giocatore immediatamente dopo che una CARTA EFFETTO è stata giocata. L'azione viene annullata e la velocità sul TACHIMETRO non cambierà. | 1 |
| Lock the Doors | Blocca le porte | <p>Impedisce che qualcuno venga buttato giù dal treno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioca immediatamente dopo che la votazione di una RIUNIONE DI EMERGENZA si è conclusa • Valida soltanto per 1 RIUNIONE DI EMERGENZA | 1 |
| More Coal | Più carbone | <p>Alimenta il Treno per un turno in più</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegli 3 CARTE EFFETTO | 1 |

| | | | |
|----------------------------------|--------------------------|---|---|
| | | scartate e aggiungete in fondo al relativo mazzo di pesca. | |
| <i>Murder in the Dark</i> | Omicidio al buio | Uccidi un qualunque altro Giocatore <ul style="list-style-type: none"> • Gioca quando una qualunque parte del Treno è nell'ultimo tunnel prima di Parigi • Può essere usata una sola volta | 1 |
| <i>Occupied</i> | Occupato | Posiziona il tuo Personaggio nel W.C. <ul style="list-style-type: none"> • Gioca quando la RIUNIONE DI EMERGENZA viene annunciata per evitare di parteciparci. Non puoi votare o essere votato. • Non puoi essere scelto se la carta "Tu Verrai con Me!" viene giocata • Valida soltanto per 1 RIUNIONE DI EMERGENZA | 2 |
| <i>Open Vote</i> | Votazione pubblica | Rende la VOTAZIONE ALLA CABINA DI MANOVRA pubblica <ul style="list-style-type: none"> • Gioca quando la VOTAZIONE ALLA CABINA DI MANOVRA viene convocata. • Tutti i Giocatori devono giocare le loro CARTE VOTAZIONE a faccia in su. | 2 |
| <i>Passenger List</i> | Lista dei passeggeri | Ti mostra quali Personaggi non sono in gioco <ul style="list-style-type: none"> • Guarda le CARTE PERSONAGGIO che sono avanzate • Gioca in qualunque momento | 2 |
| <i>Rooftop Showdown</i> | Resa dei conti sul tetto | Sfida un altro Giocatore per il suo PERMESSO DI VIAGGIO <ul style="list-style-type: none"> • Nomina un Giocatore che possiede un PERMESSO DI VIAGGIO. Entrambi pescate una carta dalla pila delle CARTE EFFETTO giocate. • Se la CARTA EFFETTO da te pescata rallenterebbe il Treno più di quanto non farebbe quella dell'altro giocatore allora ruba TUTTI i suoi PERMESSI DI VIAGGIO. • Gioca in qualunque momento dopo che il Treno ha oltrepassato | 1 |

| | | | |
|-----------------------|---------------------|---|---|
| | | un ponte. | |
| Run the Red | Passa col Rosso | <p>Ti permette di imporre il percorso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioca immediatamente dopo la VOTAZIONE ALLA CABINA DI MANOVRA. Puoi scegliere un qualunque percorso e ignorare il risultato della votazione. • Se è stata giocata "Broken Track", puoi scegliere solo tra i percorsi ancora disponibili. | 1 |
| Second Choice | Seconda scelta | <p>Annulla la VOTAZIONE ALLA CABINA DI MANOVRA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioca questa carta dopo che la VOTAZIONE ALLA CABINA DI MANOVRA si è conclusa per annullare la votazione. • Le CARTE VOTO giocate sono rimosse dal gioco e i Giocatori votano di nuovo con una delle carte rimaste. | 1 |
| Second Meeting | Seconda Riunione | <p>Convoca un'altra RIUNIONE DI EMERGENZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioca immediatamente dopo una RIUNIONE DI EMERGENZA. Il risultato della precedente riunione è sempre valido e solo i Giocatori restanti partecipano ad un'altra votazione. • Valida soltanto per 1 RIUNIONE DI EMERGENZA | 1 |
| Secret ballot | Votazione segreta | <p>La votazione della RIUNIONE D'EMERGENZA è segreta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioca durante una RIUNIONE D'EMERGENZA • Invece di votare a turno, i Giocatori consegnano il voto segretamente | 1 |
| Seize Control | Prendi il controllo | <p>Forza un Giocatore a scegliere l'altra CARTA EFFETTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il Giocatore Attivo deve riprendere la CARTA EFFETTO giocata e giocare invece quella che ha scartato • Se necessario correggere la velocità del TACHIMETRO e la posizione del Treno | 1 |

| | | | |
|------------------------------|-----------------------------|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> Gioca durante il turno di qualsiasi Giocatore. | |
| Spy | Spia | <p>Ti consente di ispezionare l'ultima carta scartata</p> <ul style="list-style-type: none"> Gioca in qualunque momento per guardare segretamente l'ultima CARTA EFFETTO scartata | 1 |
| Swing Vote | Voto decisivo | <p>Ti consente di scegliere un percorso se la votazione finisce in pareggio</p> <ul style="list-style-type: none"> Gioca quando la VOTAZIONE ALLA CABINA DI MANOVRA finisce con un pareggio. Puoi scegliere quale percorso prendere tra quelli in pareggio. Se viene giocata "Passa col Rosso", questa carta viene ignorata. | 2 |
| Tailwind | Vento a favore | <p>Aumenta la velocità minima del Treno</p> <ul style="list-style-type: none"> Il TACHIMETRO non può andare al di sotto di 60km/h Gioca in qualunque momento | 1 |
| Ticket Upgrade | Miglioramento del biglietto | <p>Ti permette di scegliere una nuova CARTA INTERVENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> Gioca in qualunque momento per scegliere una nuova CARTA INTERVENTO tra quelle non distribuite. Può essere usata una sola volta | 1 |
| Train Fault | Malfunzionamento del treno | <p>Abbassa la velocità massima del Treno</p> <ul style="list-style-type: none"> Il TACHIMETRO non può andare al di sopra di 150km/h Gioca in qualunque momento dopo che il Treno ha oltrepassato un ponte | 1 |
| You're Coming with Me | Tu verrai con me | <p>Trascina un altro Giocatore giù dal treno insieme a te</p> <ul style="list-style-type: none"> Gioca immediatamente dopo una RIUNIONE DI EMERGENZA. Se sei stato buttato giù dal treno, scegli un altro Giocatore che cada insieme a te. | 1 |

Traduzione Carte Votazione Cabina di Manovra 'Signal Box Vote'

| <i>inglese</i> | Italiano | Descrizione |
|----------------------------|------------|---|
| <i>Fast Track</i> | Diretto | Durante la VOTAZIONE ALLA CABINA DI MANOVRA, passa questa carta a faccia in giù al Giocatore Attivo |
| <i>Scenic Route</i> | Panoramico | Durante la VOTAZIONE ALLA CABINA DI MANOVRA, passa questa carta a faccia in giù al Giocatore Attivo |
| <i>Viaduct</i> | Viadotto | Durante la VOTAZIONE ALLA CABINA DI MANOVRA, passa questa carta a faccia in giù al Giocatore Attivo |

Traduzione a cura di **Jacopo Casamonti** e **Teresa Lombardi**.