

Dopodiché ha inizio una nuova sfida:

- la posizione finale, riportata dalla carta precedente, diventa la nuova posizione iniziale (le guide turistiche dispongono in quel modo i **Turisti**);
- si determina una nuova posizione finale, pescando una carta **Scompartimento** dal mazzo;
- un altro giocatore (oppure lo stesso) dà il "via", ecc.

FINE DELLA PARTITA

Dopo 3 sfide, i capistazione e le guide turistiche si scambiano i ruoli e giocano altre 4 sfide. Dopo 7 sfide, la squadra che si è aggiudicata più carte vince! In caso di pareggio, vince la squadra in parità che ha vinto una sfida per ultima.

VARIANTE SCOMPARTIMENTO DA 9

Per 4 giocatori esperti

All'inizio della sfida, inserisci nella basetta 1 carta **Scompartimento** da 9 posti (l'orientamento non importa).

I capistazione osservano quali colori sono presenti due volte, prendono le carte **Turista** corrispondenti e le consegnano ai loro compagni di squadra.

Ogni guida turistica ha quindi 3 coppie di carte e 3 carte singole, e le dispone tutte a caso davanti a sé, in una griglia 3x3. Ora il gioco può iniziare, con sfide ancora più folli!



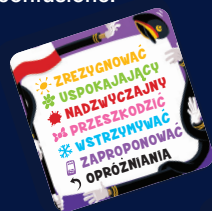
VARIANTE INTERNAZIONALE

Nota. Questa variante può essere più facile o più difficile, a seconda delle lingue utilizzate.

Le ferrovie giapponesi offrono lavori estivi a studenti stranieri, e come risultato appaiono nuove lingue e bislacche incomprensioni.

Si gioca allo stesso modo, ma i giocatori usano il retro delle carte **Indicazioni** (con altre lingue), sempre accertandosi che ogni squadra abbia una coppia di carte uguali.

Tra una sfida e l'altra, le squadre si scambiano le carte **Indicazioni**, per fare ancora più confusione!



VARIANTE DELIRIO AD ALTA VELOCITÀ

Dopo qualche partita, puoi provare una di queste modalità di comunicazione, da usare al posto di muovere le braccia.

	GRANDE SPOSTAMENTO VERTICALE	PICCOLO SPOSTAMENTO VERTICALE	SPOSTAMENTO ORIZZONTALE
BATTI LE MANI	3 volte	2 volte	1 volta
FAI DELLE SMORFIE	Sbatti le palpebre	Fai la linguaccia	Fai una smorfia
GIRA SU TE STESSO	3 volte	2 volte	1 volta
USA PAROLE GIAPPONESI	"Shinkansen"	"Sushi"	"Banzai"
RIPETI LA PAROLA COLORATA (DI QUALE CARTA MUOVERE)	3 volte in più	2 volte in più	1 volta in più
CAMBIA IL TONO DI VOCE	Comunica quale carta muovere con un tono molto acuto	Comunica quale carta muovere normalmente	Comunica quale carta muovere con un tono molto grave
CAMBIA IL VOLUME DELLA VOCE	Grida quale carta muovere	Comunica quale carta muovere normalmente	Sussurra quale carta muovere

Edizione italiana a cura di: **Roberto Corbelli**,
Vincenzo Ricci, **Anna Scovenna**, **Daniele Solfrini**



Prodotto da Cocktail Games
2, rue du Hazard 78000 Versailles, Francia.
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com



Distribuito da daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna 24, 06132 Perugia, Italia.
Ghenos Games® è un marchio registrato
di daVinci Editrice S.r.l. Tutti i diritti riservati.
info@ghenosgames.com
www.ghenosgames.com



NON SI DERAGLIA, MA SI DELIRA!

Un gioco di **Walter Obert**, illustrato da **Stivo**
Per 4, 6 o 8 giocatori dagli 8 anni in su.

CONTENUTO

- 16 carte **Scompartimento**
 - 12 da 6 posti
 - 4 da 9 posti
- 24 carte **Turista**
- 14 carte **Indicazioni** (giapponese sul fronte, altre lingue sul retro)
- 1 basetta in plastica
- 1 regolamento



PANORAMICA

Nei treni giapponesi, i turisti stranieri raramente occupano i posti assegnati... quindi ora tocca alla tua squadra di addetti al vagone sistemarli nello scompartimento correttamente.

Comunica con il tuo compagno in modo efficace e sbaraglia gli avversari.

PREPARAZIONE

I partecipanti si dividono in squadre da due giocatori: uno interpreta il capostazione, l'altro fa la guida turistica. Il capostazione dà indicazioni alla guida turistica su dove far sedere correttamente i turisti, ma può parlare solo giapponese (o quasi)! I capistazione si siedono tutti dallo stesso lato del tavolo, mentre le guide turistiche si sistemano dall'altro lato, ognuna di fronte al proprio compagno di squadra.

DIVIDI LE CARTE PER TIPO



- Le carte **Scompartimento** mostrano i posti assegnati ai turisti nello scompartimento e sono di due tipi, da 6 o da 9 posti.



- Le carte **Turista** sono di 6 tipi diversi, e sono riconoscibili dal disegno, dal colore dello sfondo e dall'icona nell'angolo in alto a sinistra della carta.



- Le carte **Indicazioni** riportano le 6 parole con cui identificare i turisti, più una settima parola da usare in caso di errore nella comunicazione.

Ogni guida turistica riceve 6 carte **Turista**, una per colore.

Posiziona davanti a ogni giocatore 1 carta **Indicazioni**, con il lato giapponese visibile, avendo cura di dare due carte identiche ai giocatori della stessa squadra (puoi distinguere le carte facilmente dal colore del bordo).

Mescola le carte **Scompartimento** da 6 posti e colloca il mazzo al centro del tavolo, a faccia in giù. Rimetti nella scatola le carte **Scompartimento** da 9 posti: si utilizzano solo nella variante di gioco "Scompartimento da 9" (vedi pag. 6).

Infine, rimetti nella scatola eventuali carte **Turista** e carte **Indicazioni** rimanenti.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- Una guida turistica a caso rivela 1 carta **Scompartimento** dal mazzo, e tutte le guide turistiche sistemano le loro carte **Turista** sul tavolo, in modo che le loro posizioni corrispondano a quelle riportate sulla carta **Scompartimento**: questa è la posizione iniziale.
- Un capostazione a caso pesca 1 nuova carta **Scompartimento**, la inserisce nella basetta e la colloca in piedi, in modo che tutti i capistazione (ma non le guide turistiche) possano vederla: questa è la posizione finale.



Nota. Tutti i capistazione vedono la carta **Scompartimento** con lo stesso orientamento: i **Turisti** in cima alla carta sono quelli posizionati più vicini alle guide turistiche. Al termine di ciascuna sfida, per verificare la posizione finale, abbassa semplicemente la carta, senza ruotarla.

- Il giocatore più giovane dà il "via" alla sfida. Non appena lo fa, tutti i capistazione danno indicazioni simultaneamente alla guida turistica della propria squadra, al fine di fargli disporre le carte **Turista** nella posizione finale indicata dalla carta **Scompartimento**.

Per farlo, i capistazione devono:

- indicare quale **Turista** deve spostare la guida turistica, dicendo la parola associata al colore corrispondente, riportata sulla carta **Indicazioni**;
- contemporaneamente, eseguire con le braccia il gesto abbinato allo spostamento che il **Turista** deve compiere. I gesti delle braccia sono:

1. GRANDE SPOSTAMENTO VERTICALE

Muovi simultaneamente le braccia tese avanti e indietro per scambiare di posto 2 Turisti agli estremi di una colonna.



2. PICCOLO SPOSTAMENTO VERTICALE

Piega le braccia e muovi simultaneamente gli avambracci avanti e indietro per scambiare di posto 2 Turisti adiacenti in una colonna.



3. SPOSTAMENTO ORIZZONTALE

Incrocia ripetutamente le braccia per scambiare di posto 2 Turisti adiacenti sulla stessa riga.



Nota. Quando comunichi con un giocatore della tua squadra, è vietato:

- indicare una carta;
- dire un colore;
- fare segnali con la testa, come scuoterla o annuire.

L'ultima parola della carta **Indicazioni** non corrisponde ad alcun **Turista**. È scritta in nero e ha l'icona , per dare un'indicazione speciale: quando un capostazione fa la pronuncia, richiede di annullare l'ultimo spostamento eseguito dalla guida turistica.



La sfida prosegue finché una squadra riesce a posizionare i 6 **Turisti** nella posizione finale. Quando ciò avviene, il capostazione ferma il gioco dicendo ad alta voce "TOKYO TRAINI". La carta **Scompartimento** viene rivelata abbassandola, e gli avversari controllano che la disposizione sia corretta. Se lo è, la squadra che ha fermato il gioco vince la carta. Se c'è un errore, la squadra che lo nota per prima vince la carta.