

# TOKYO



*Rainbow City*



# HIGHWAY

Regolamento



tambù  
games



itten

# REGOLE DI BASE

2-4 Giocatori 30+ min 8+ età

## 1 | Scopo del Gioco

Realizzate la vostra rete autostradale intersecando quelle dei vostri avversari. Per vincere il gioco dovrete costruire con astuzia e strategia ed essere i primi a posizionare tutti i vostri Veicoli.

## 2 | Componenti

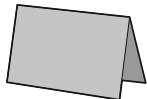
Regolamento 1

Veicoli (10 tipi × 4 colori)

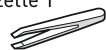


\*Usate le Pinzette quando necessario.

Schermo delle Missioni 1



Pinzette 1



**Materiali da Costruzione**

Pezzi di Strada



36

Pilastrini Grigi



80

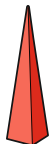
Pilastrini Gialli



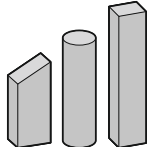
8

**Componenti della Città**

Torre 1



Edifici 3



**Aree**

Area Aeroporto



Area Arcobaleno



Area Verde

Aree di Sviluppo 5



## 3 | Preparazione

### 1 Distribuire i componenti

Ciascun giocatore sceglie un colore e prende i veicoli a esso corrispondenti. Successivamente vengono distribuiti i Materiali da Costruzione in funzione del numero di giocatori:

Elenco Materiali					
	REGOLE DI BASE	REGOLE MISSIONE			
2 Giocatori	10	10	30	3	15
3 Giocatori	8*	10	25	2	12
4 Giocatori	7*	10	20	2	9

\*La "Berlina" deve essere tra le tipologie di Veicolo scelte. Tutti i giocatori devono avere gli stessi tipi di Veicoli.

### 2 Costruire le Rampe di Accesso

I giocatori costruiscono le loro Rampe di Accesso per entrare in autostrada usando un Pezzo di Strada e un Pilastrino Grigio. Il centro del Pilastrino di ogni giocatore deve essere distante 1 Pezzo di Strada dai Pilastrini dei giocatori adiacenti (vedi figura). Una volta costruite tutte le Rampe di Accesso, ciascun giocatore deve posizionare una Berlina sul proprio Pezzo di Strada.

**Posizione di partenza**



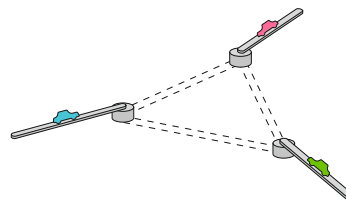
Posiziona la Berlina sulla Rampa di Accesso.

**2 Giocatori**

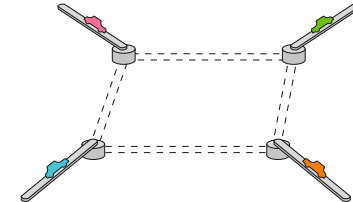


Distanza equivalente a 1 Pezzo di Strada misurata dal centro di ciascun Pilastrino.

**3 Giocatori**



**4 Giocatori**



### 3 Decidere chi inizia

Il giocatore che ha visto un arcobaleno più di recente diventa il primo giocatore. I turni si svolgono in senso orario.

### 4 Posizionare i Componenti della Città

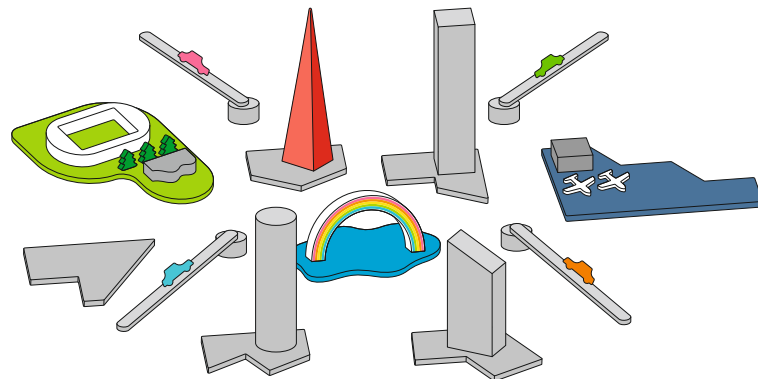
I giocatori a turno scelgono e posizionano i Componenti della Città sul tavolo. Quando tutti i componenti sono stati posizionati, il gioco può iniziare!

> Le Aree di Sviluppo devono essere posizionate per prime; una volta che i giocatori avranno collocato tutte le Aree di Sviluppo, potranno procedere con il posizionamento degli altri Componenti della Città.

> Gli Edifici e la Torre possono essere posizionati solo su Aree di Sviluppo.

> Ogni Area di Sviluppo può contenere soltanto 1 Edificio o 1 Torre. Il componente può essere posizionato liberamente all'interno dell'Area, ma non deve sporgere oltre i suoi bordi.

> Quando si posiziona un'Area di Sviluppo, questa deve essere ad almeno 1 Pilastrino di distanza da altre Aree di Sviluppo, Strade e Pilastrini.

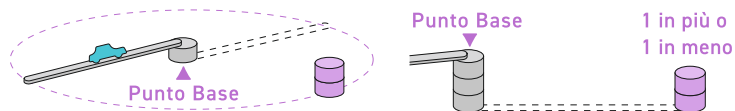


## 4 | Azioni durante il Turno

Durante il proprio turno, i giocatori svolgono le seguenti azioni in ordine:

### 1 Costruire un Pilastro

Per estendere le loro Strade i giocatori devono prima di tutto costruire i Pilastri. La posizione del nuovo Pilastro è libera, purché sia raggiungibile dal Punto Base, ovvero il Pilastro o lo Snodo che il giocatore ha posizionato nel turno precedente. **L'altezza del nuovo Pilastro deve essere di 1 unità più alta o più bassa rispetto all'altezza del Punto Base.** I giocatori non possono costruire un Pilastro della stessa altezza, né con una differenza di altezza superiore a 1 unità rispetto al Punto Base. (Fanno eccezione alcune regole, vedi 7. "Costruire uno Snodo"). Si consiglia di utilizzare un Pezzo di Strada per misurare la distanza prima di posizionare i nuovi Pilastri.



### 2 Costruire una Strada

I giocatori costruiscono una Strada tra il Punto Base e il Pilastro posizionato nella fase 1. La posizione del Pilastro costruito nella fase 1 può essere ancora modificata in questa fase, ma il Punto Base precedente non può più essere spostato (vedi 5. "Posizionamento dei Pezzi Strada").



### 3 Posizionare un Veicolo

Se la nuova Strada costruita nella fase 2 soddisfa le condizioni per il posizionamento di un Veicolo, i giocatori devono posizionarne uno in un qualsiasi punto del Pezzo di Strada (vedi 6. "Condizioni per il Posizionamento dei Veicoli").

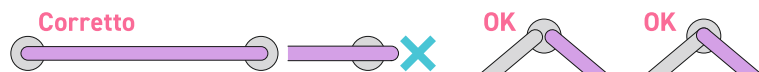


Se ci sono problemi con il posizionamento del nuovo Pilastro o della Strada, questi devono essere risolti prima di procedere. Altrimenti, il turno passa al giocatore successivo e il processo si ripete.

Una volta terminato il proprio turno, i giocatori non possono più modificare la posizione dei loro Pilastri, Strade o Veicoli.

## 5 | Posizionamento dei Pezzi di Strada

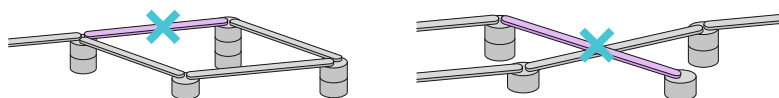
Il posizionamento delle Strade influenza significativamente l'esito del gioco. Valgono le seguenti regole: Le estremità dei Pezzi di Strada devono poggiare sulle sommità dei Pilastri o sull'estremità di un altro Pezzo di Strada.



I Pezzi di Strada, se osservati direttamente dall'alto, non devono mai coprire i Pilastri.



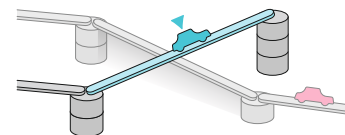
Non è consentito costruire Strade chiuse. Non è consentito toccare altre Strade o Pilastri.



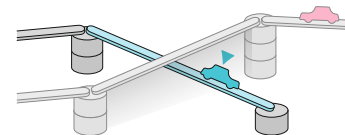
## 6 | Condizioni per il Posizionamento dei Veicoli

Quando un giocatore posiziona un Pezzo di Strada che incrocia un Pezzo di Strada di un altro giocatore e soddisfa una delle seguenti condizioni, può posizionarvi sopra un Veicolo:

**A. Il Pezzo di Strada posizionato è il primo a passare sopra la Strada di un altro giocatore.**



**B. Il Pezzo di Strada posizionato è il primo a passare sotto la Strada di un altro giocatore.**

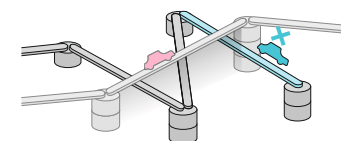
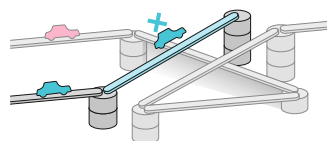


**Nota** Non si può posizionare un Veicolo su un Pezzo di Strada costruito in un turno precedente.

Si può posizionare soltanto 1 Veicolo per 1 Pezzo di Strada che soddisfi le condizioni **A** o **B**. I Veicoli possono essere posizionati in qualsiasi punto della Strada.

Anche se la Strada non soddisfa le condizioni per il posizionamento dei Veicoli, i giocatori possono comunque costruirla per attraversare le autostrade.

**Nota** Esempi di Veicoli che non possono essere posizionati



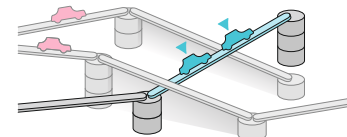
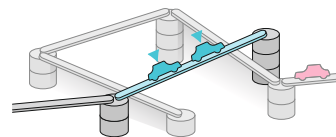
La Strada rosa sopra la quale passa la Strada blu è già stata incrociata sopra da un'altra Strada rosa.

La Strada rosa sotto la quale passa la Strada blu è già stata incrociata sotto da un'altra Strada blu.

In entrambi gli esempi la Strada non è la prima a incrociare, quindi non si possono posizionare Veicoli.

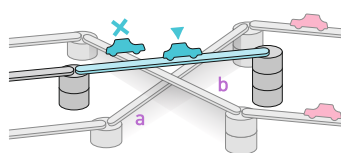
**Esempi di posizionamento di più Veicoli**

Se una Strada blu passa sopra o sotto più Strade rosa, il giocatore blu può posizionare un Veicolo per ciascuna Strada che soddisfa le condizioni.



In entrambi gli esempi qui sopra, il Pezzo di Strada passa sopra o sotto due Strade per la prima volta. Pertanto, vi si possono posizionare due Veicoli.

**Nota** Esempio di un errore comune



Nell'immagine a sinistra, la Strada blu passa sopra due Strade rosa. Tuttavia, (a) è già stata incrociata da (b), quindi soltanto (b) è incrociata per la prima volta dalla Strada blu. In questo caso, il giocatore blu può posizionare un solo Veicolo.

## 7 | Costruire uno Snodo

I Pilastrini Gialli sono detti **Snodi** e possono essere usati insieme ai Pilastrini Grigi (seguendo "4. Azioni durante il Turno - 1 Costruire un Pilastrino") per:

### 1 Costruire un nuovo Pilastrino di qualsiasi altezza

I giocatori possono costruire un Pilastrino con qualsiasi differenza di altezza rispetto al Punto Base o anche della stessa altezza.

**Nota** Uno Snodo non può essere posizionato da solo.

Deve sempre essere usato in combinazione con uno o più Pilastrini Grigi e posizionato in cima.

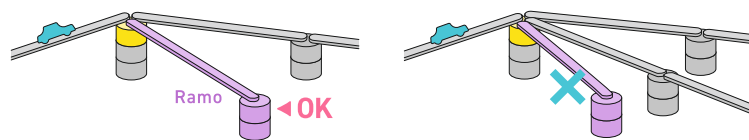


I giocatori possono usare più Snodi in turni consecutivi. Tuttavia, una volta posizionato un Pilastrino Grigio, si deve tornare a seguire la regola di **aumentare o diminuire l'altezza di uno**.



### 2 Costruire una Biforcazione

Utilizzando uno Snodo, i giocatori possono "diramare" la loro autostrada in due autostrade, creando due Punti Base da cui espandersi nei turni successivi. Uno Snodo può diramarsi solo una volta (anche se è possibile diramare ulteriormente i rami esistenti posizionando un altro Snodo).



## 8 | Costruire una Rampa di Uscita

I giocatori possono creare un'uscita dalla loro autostrada - chiamata "Rampa di Uscita" - da un Punto Base dell'altezza di un solo Pilastrino. In questo modo, l'estremità della Rampa di Uscita poggerà direttamente sul tavolo, senza un Pilastrino. Quando crea una Rampa di Uscita, il giocatore vi posiziona sopra 1 Veicolo come bonus.

Se la Rampa di Uscita passa sopra o sotto la Strada di un altro giocatore e soddisfa le condizioni (vedi "6. Condizioni per il Posizionamento dei Veicoli"), si può posizionare un Veicolo aggiuntivo. **Attenzione, le Strade costruite successivamente non possono essere collegate a una Rampa di Uscita.** Occorre quindi assicurarsi di aver diramato il più possibile la propria autostrada con uno o più Snodi prima di creare una Rampa di Uscita, oppure aspettare di essere vicini alla fine del gioco.



## 9 | Penalità

Se durante la partita un giocatore fa cadere Veicoli, Pilastrini o Strade di un altro giocatore, indipendentemente dal loro numero, quel giocatore **consegna 1 Pilastrino (Grigio o Giallo) al proprietario degli oggetti caduti**. Una volta riposizionati i componenti caduti, il gioco prosegue. Se un giocatore fa cadere oggetti che gli appartengono non viene applicata alcuna penalità.

## 10 | Fine del Gioco

### 1 Un giocatore posiziona tutti i suoi Veicoli

Il primo giocatore a posizionare tutti i suoi Veicoli sulla sua autostrada è il vincitore! Il vincitore lascia la partita e gli altri giocatori continuano finché non posizionano tutti i loro Veicoli, abbandonando il gioco di volta in volta. In questo modo si stabilisce una classifica. Quando rimane un solo giocatore con Veicoli ancora da posizionare, il gioco termina.

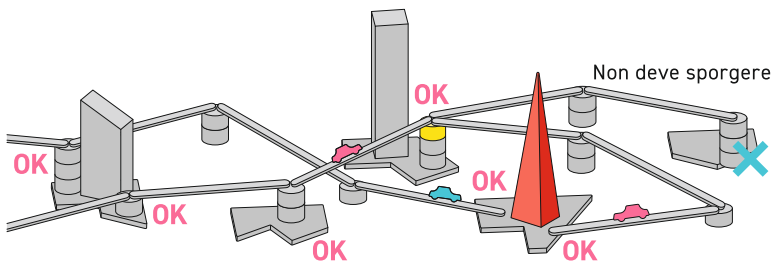
### 2 Un giocatore esaurisce i Materiali da Costruzione

Quando un giocatore non ha più Pilastrini o Pezzi di Strada da poter posizionare durante il proprio turno, è costretto a passare. Il giocatore che ha passato perde la partita se tutti gli altri giocatori completano il loro turno senza incorrere in penalità. In caso contrario, se un altro giocatore facesse cadere oggetti del giocatore che ha passato, quest'ultimo guadagnerebbe un Pilastrino e potrebbe continuare a giocare.

## 11 | Come usare le Aree

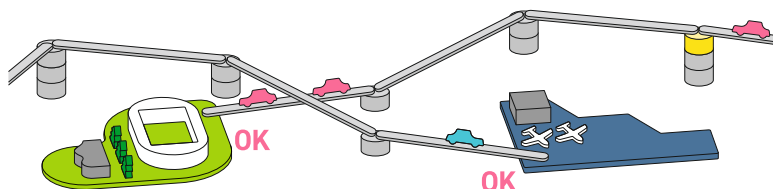
### Area di Sviluppo

Sulle Aree di Sviluppo è possibile posizionare sia Pilastrini che Rampe di Uscita. I Pilastrini non devono sporgere oltre il bordo di un'Area.



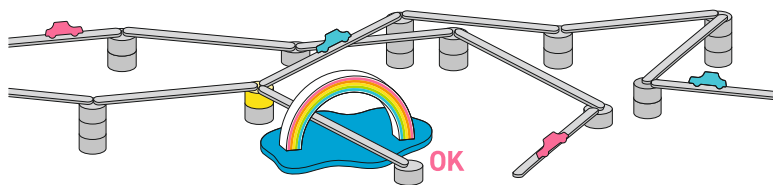
### Area Verde e Area Aeroporto

Le Rampe di Uscita possono essere posizionate sull'Area Verde e sull'Area Aeroporto, ma non i Pilastrini. I Pezzi di Strada non possono essere collocati su edifici, aerei o alberi.



### Area Arcobaleno

Né Pilastrini né Rampe di Uscita possono essere posizionati sull'Area Arcobaleno. Tuttavia, i Pezzi di Strada possono attraversare l'Arcobaleno.



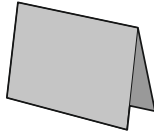
# REGOLE MISSIONE

2-4 Giocatori 40+ min 8+ età

Una volta padroneggiato *Tokyo Highway* con le Regole di Base, provate ad aggiungere le Regole Missione! La preparazione e l'ordine di gioco rimangono gli stessi delle Regole di Base, ma con l'aggiunta dello Schermo delle Missioni. A differenza delle Regole di Base, in cui vince il giocatore che per primo posiziona tutti i suoi Veicoli, con le Regole Missione vince il giocatore che totalizza il maggior numero di punti alla fine della partita. Utilizzando lo Schermo delle Missioni dovreste elaborare la miglior strategia per massimizzare il vostro punteggio!

## 1 | Preparazione

Seguite le indicazioni delle Regole di Base (vedi "3. Preparazione - 1 Distribuire i Componenti"), con una variazione: ogni giocatore inizia con 10 Veicoli, indipendentemente dal numero di partecipanti. Lo Schermo delle Missioni deve essere collocato in posizione verticale, affinché sia ben visibile a tutti i giocatori. Tutti gli altri aspetti della preparazione restano invariati rispetto alle Regole di Base.



## 2 | Svolgimento

Il gioco procede come descritto nelle Regole di Base, ma i giocatori hanno come obiettivo aggiuntivo quello di completare le missioni presenti sullo Schermo delle Missioni per accumulare punti. Le missioni e i relativi punteggi sono indicati qui a destra.

*\*Solo le missioni gialle hanno un effetto immediato durante il gioco.*

## 3 | Fine del Gioco

Il gioco termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

**1 Tutti i giocatori hanno posizionato tutti i loro Pezzi di Strada.**

**2 Un giocatore ha posizionato tutti i suoi Veicoli.**

**In questo caso, si completa il round corrente, dopodiché la partita termina.**

Alla fine della partita, i giocatori controllano il loro punteggio.

*(Sul retro della scatola di gioco è presente un "Percorso Segnapunti" e i Veicoli inutilizzati possono essere usati come pedine per tenere traccia dei punti.)*

**Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.**

In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di Veicoli sull'autostrada.

### Cosa succede se un giocatore esaurisce i Pilastrini durante la partita?

A differenza delle Regole di Base, il giocatore non perde. Durante il suo turno, il giocatore posiziona invece 1 Pezzo di Strada accanto allo Schermo delle Missioni (questo Pezzo di Strada non potrà più essere usato). Se nei turni successivi il giocatore dovesse ricevere un Pilastrino a seguito di una penalità, potrà riprendere a giocare normalmente.

## 4 | Missioni e Punteggi

### GUIDA



1

#### Posizionare un Veicolo

1 punto per ogni Veicolo posizionato.

### SVILUPPO



1

#### Posizionare un Pilastrino su un'Area di Sviluppo

1 punto per ogni Area di Sviluppo su cui venga posizionato un Pilastrino. Se lo stesso giocatore posiziona più Pilastrini sulla stessa Area di Sviluppo, ottiene il punto una sola volta.

### INGORGO



2

#### Posizionare i Veicoli in coda

2 punti se 3 o più Strade con Veicoli posizionati sono collegate tra loro. Anche una connessione a forma di "Y" è valida.

*\*Ulteriori connessioni da parte dello stesso giocatore non aumentano il punteggio.*

Si ottengono punti ogni volta che la missione viene completata.

Non importa quante volte la missione viene completata, si ottengono punti una volta sola.

Una volta completata la missione, si innesca un effetto immediato durante il gioco.

### ARCOBALENO



2

#### Guidare attraverso l'Arcobaleno

2 punti se un Veicolo è posizionato su una Strada che attraversa l'Arcobaleno.

*\*Lo stesso giocatore non ottiene più punti se posiziona più di 1 Veicolo.*

### RAMPA DI USCITA



2

#### Costruire una Rampa di Uscita sull'Area Aeroporto

2 punti per una Rampa di Uscita costruita sull'Area Aeroporto. I punti non aumentano se lo stesso giocatore costruisce più Rampe di Uscita sull'Area Aeroporto.

## L'Alba dell'Autostrada di Tokyo

Nel 1962, con una lunghezza iniziale di appena 4,5 km, fu inaugurata la Tokyo Metropolitan Expressway, progettata per ridurre il traffico nel cuore della città. In previsione di un importante evento sportivo internazionale nel 1964, furono scelti terreni economici e immediatamente disponibili per accelerarne l'ampliamento. Questo approccio portò a una configurazione insolitamente articolata dell'autostrada. Negli anni successivi, con la costruzione di tangenziali e interconnessioni, il sistema autostradale si sviluppò su più livelli, aumentando ulteriormente la complessità della sua struttura. Oggi, la Tokyo Metropolitan Expressway si estende per 327 chilometri, formando una rete metropolitana unica al mondo. Questo gioco trae ispirazione dalla sua storia straordinaria.

Lasciatevi affascinare dalle intricate costruzioni tridimensionali che prenderanno forma sul vostro tavolo da gioco. Vivete la tensione, l'imprevedibile evoluzione dell'autostrada e la soddisfazione di riuscire a impilare i pezzi trattenendo il fiato!

Berlina	Auto Sportiva
Auto Elettrica	Food Truck
Familiare	Limousine
Furgone	Camioncino
Tir	Autobus

Game Design : Naotaka Shimamoto, Yoshiaki Tomioka  
 Illustrazioni : Yoshiaki Tomioka  
 Direzione : Naotaka Shimamoto  
 Team di sviluppo : Masayuki Ikegami, Itsuka Takeuchi  
 Coordinamento del Progetto : Tomomi Adachi  
 Editing : Mandy Tong  
 Traduzione in Italiano : Alessandro Damiani, Elisa Russo  
 Direzione versione italiana : Luigi Di Paola e Spartaco Albertarelli

[www.itten-games.com](http://www.itten-games.com)

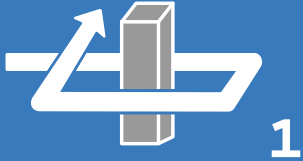
TMB109

©2023 itten, LLC. Tutti i diritti riservati.

Localizzato in Italia da: Tambù Srl, Via Tortona 37, 20144 Milano



### EDIFICIO



#### Circondare gli Edifici

Circondare gli Edifici con Strade collegate vale 1 punto per ogni Edificio circondato. Se osservate dall'alto, le Strade devono essere intersecanti e circondare completamente l'Edificio. È valido circondare più Edifici con una figura a forma di 8.

### SCORTE



#### Scorte

1 Punto per ogni 5 Pilastrini rimasti nella riserva del giocatore. Sono inclusi gli Snodi.

### TORRE



#### Circondare la Torre

Se la Torre è circondata da strade collegate tra loro, il punteggio che il giocatore ottiene per la missione EDIFICIO viene raddoppiato. Se nessun Edificio è circondato, circondare la Torre non assegna punti.

### IL PIÙ ALTO



#### Costruire il Pilastrino più alto

2 punti per il Pilastrino Grigio più alto. I Pilastrini con Snodo non sono validi. In caso di parità, tutti i giocatori con i Pilastrini della stessa altezza ricevono 2 punti.

### RAMPA DI USCITA



#### Costruire una Rampa di Uscita sull'Area Verde

2 punti per una Rampa di Uscita costruita sull'Area Verde. I punti non aumentano se lo stesso giocatore costruisce più Rampe di Uscita sull'Area Verde.

### STESSO TIPO



#### Guidare lo stesso tipo di Veicolo

Se il giocatore A posiziona un Veicolo e quest'ultimo è dello stesso tipo di quello già posizionato dal giocatore B sulla Strada incrociata (sopra o sotto) da A, il giocatore A riceve un Pilastrino dal giocatore B.

\* Può essere preso un solo Pilastrino per turno da ciascun giocatore (incrociando sopra o sotto con un Veicolo dello stesso tipo). Se quei giocatori non hanno Pilastrini da cedere, il giocatore non riceve nulla.