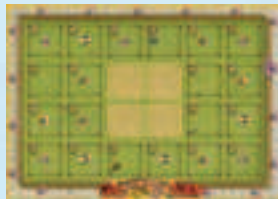


# CONEY ISLAND

C'è così tanto da fare per diventare il parco divertimenti numero 1! Fortunatamente le nostre 4 famiglie hanno un reddito piccolo ma costante! Esso sarà sufficiente per assoldare nuovi showman e dare un pò di vita alla zona, attirare l'attenzione del pubblico e avere qualche guadagno extra.. Presto il denaro servirà per ottenere dei piccoli favori: la pozia sarà cortese, e sarà possibile assoldare qualche manovale extra quando i nostri assistenti saranno impegnati nelle costruzioni. E chi non vorrebbe l'aiuto di qualche promotore o giornalista?! Siamo qui per farci notare! Ecco perchè le nostre famiglie passo dopo passo dovranno collaborare - Queste attrazioni non si costruiscono mica da sole!

## COMPONENTI

1 sacchetto 1 piano di gioco (24 siti edificabili) 4 schede giocatore



12 tessere costruzione



7x mostrano 3 aree edificabili  
e 5x mostrano 4 aree edificabili

5 tessere personaggio



10 tessere attrazione



(2x mis. 1, 3x mis. 2, 3x mis. 3, e 2x mis. 4)

36 tessere Showman



3 per giocatore per forma  
(9 totali per colore)

20 tessera giornale

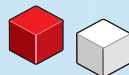


10 per colore, rosa e bianco

20 tessere soldi



24 materiali da costruzione 4 pedine segnapunti 1 segnalino 1° giocatore



12 per colore (rosso/bianco)



We apologize for any missing or damaged components. For replacements, please contact our sales department at [help@heidelberger-spieleverlag.de](mailto:help@heidelberger-spieleverlag.de)



## Preparazione

Preparazione del gioco per 4 giocatori:

1. Posizionare il tabellone di gioco al centro del tavolo.
2. Dividere la tessere attrazione in base alla grandezza. Mettere le tessere una sopra l'altra in ordine dei loro punti attrazione. La tessera con il maggior numero di punti attrazione va sulla parte superiore della fila. Il lato con i punti attrazione di ogni piastrella deve essere rivolto verso l'alto.
3. Dividete le tessere giornaliere in base al colore e mescolatele, poi fate 2 file con i punti attrazione rivolti verso il basso e in fine mettete le tessere rosa sopra quelle bianche creando una pila unica.
4. Posizionare le tessere **Soldi** e quelle **Personaggio** (a faccia in su) vicino il tabellone di gioco. I soldi rappresentano la banca.
5. Mescolate le 12 **Tessere costruzione** (a faccia in giù) e posizionatele in fila vicino il tabellone di gioco. Prendetene 4 e posizionatele a caso sulle 4 aree costruzione segnate al centro del tabellone.
6. Determinate il giocatore iniziale. Colui che da più tempo non va in un parco divertimenti! Mettete i materiali di costruzione nel sacchetto e date il segnalino primo giocatore (il cappello nero) a chi di conseguenza.

Dare ad ogni giocatore:

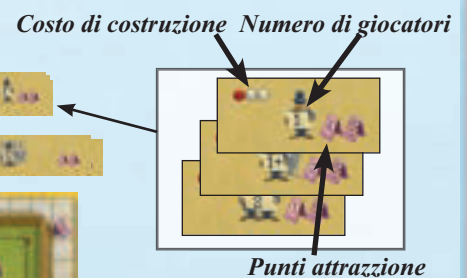
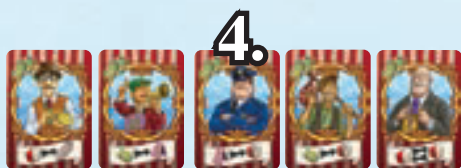
La scheda giocatore

Le **9 tessere Showman** divise per colore; Posiziona, quindi, queste tessere sui 3 posti vagoni, ignorando le illustrazioni sulle tessere, ma tenendo conto della forma, lo spazio a sinistra di ogni vettura rimane vuoto.

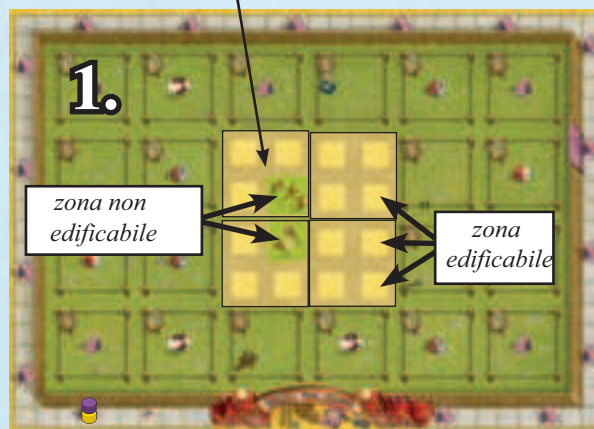
La **Pedina segnapunti** che segnerà i punti attrazione accumulati durante il gioco; Posizionarla poi insieme a tutte le altre all'inizio della barra

**2 Tessere soldi**

**1 materiale da costruzione** pescato a caso dalla borsa

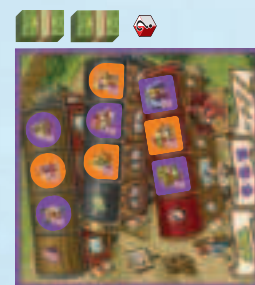


scheda giocatore in 3/4 giocatori



zona non edificabile

zona edificabile



scheda giocatore in 2 giocatori



**Regole per 3 giocatori:** Rimuovere 1 tessera giornale di ogni colore dal gioco. Rimuovere in oltre 1 tessera costruzione con 4 zone edificabili. Riposizione il materiale per il 4 giocatore e le tessere rimosse nella scatola.

**Regole per 2 giocatori:** Rimuovere 2 tessere giornaliere per colore dal gioco. Rimuovere in oltre 2 tessere costruzione con 4 aree edificabili. Entrambi i giocatori prendono una scheda giocatore e le tessere showman di 2 colori; invece di posizionare le 9 tessere tutte di un colore, ogni giocatore ne posiziona 4 di uno e 5 di un altro alternate lungo gli spazi sui vagoni tenendo sempre conto della forma. Riposizionate il materiale in eccesso nella scatola. Altre modifiche alle regole verranno espresse man mano durante il regolamento.

## Metodo di gioco

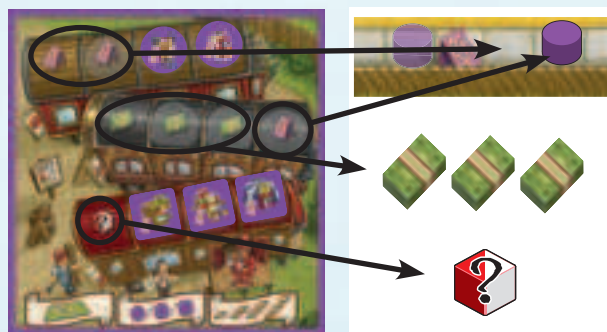
Il giocatore iniziale comincia il gioco. I giocatori a turno in senso orario giocano fino a quando una delle condizioni per terminare il gioco è soddisfatta. Una volta che questo accade, completate il round in corso, in modo che tutti i giocatori abbiano lo stesso numero di turni. Il giocatore con il punteggio più alto di punti attrazione vince la partita. Il turno di un giocatore passa attraverso le seguenti due fasi:

**1. Fase di reddito**

**2. Fase d'azione**

Il giocatore non può cambiare l'ordine delle 2 fasi!

### esempio di fase di reddito



### Fase di reddito

In questa fase, il giocatore riceve il reddito dai vagoni. Ogni spazio vuoto sul vagone mostra il reddito del giocatore. Più spazi vuoti avrà il giocatore, tanto più reddito riceverà all'inizio di ogni turno.

Il vagone in altro fa guadagnare 1 punto attrazione per ogni spazio libero. Per ogni punto guadagnato muovere immediatamente la propria pedina segnapunti lungo il tracciato

Ciascuno dei primi 3 spazi del vagone di mezzo fa guadagnare una tessera soldi. Il giocatore riceve una tessera soldi dalla banca per ogni spazio libero. L'ultimo spazio del vagone di mezzo fa guadagnare punti attrazione. Se tale spazio è libero, muovere la pedina segnapunti del giocatore in avanti lungo il tracciato.

Ciascuno dei primi 3 spazi del vagone in basso fanno procurare materiale da costruzione. Il primo spazio presenta un punto di domanda, ciò indica che il giocatore pesca a caso dal sacchetto un materiale. Se gli altri 2 successivi spazi sono liberi il giocatore può scegliere i materiali che desidera. Se l'ultimo spazio è libero il giocatore potrà svolgere un'azione una seconda volta durante la sua FASE D'AZIONE. (Come regola generale, ogni tipo di azione può essere svolta una volta soltanto, come vedrete più avanti)

**Nota bene:** Oltre a ciò, un giocatore può ricevere ulteriori punti attrazione nella sua fase reddito se vengono soddisfatte determinate condizioni (si veda, il reddito Extra nel capitolo, la fase Azione).

**IMPORTANTE:** Ogni giocatore durante il gioco non può avere più di 5 tessere soldi e 5 materiali da costruzione



La eventuale sesta tessera soldi non potrà essere pescata mentre per i materiali di costruzione essi verranno distribuiti ma il giocatore scarterà quelli in eccesso fino ad arrivare a 5 alla fine del proprio turno. Per ricordare ciò, nella scheda del giocatore c'è un cartello rpomemoria.

### Fase d'azione



In questa fase il giocatore può effettuare alcune delle 3 azioni principali disponibili segnate sul piano di gioco ed in oltre può effettuare 5 mini azione se possiede la relativa tessera personaggio. Ad ogni tessera personaggio corrisponde una relativa mini azione

**Importante:** Ciascuna delle 8 azioni si può fare una volta sola per ogni fase azione.

Il giocatore svolge le azioni principali e le mini azione secondo l'ordine a sua scelta. Egli può altrimenti non svolgere alcuna azione e quindi passare il proprio turno saltando la fase d'azione

### LE AZIONI PRINCIPALI

#### 1. Posizionare una tessera costruzione



Il giocatore pesca una tessera costruzione dalla pila e la posiziona dove vuole sul piano di gioco a faccia in su,

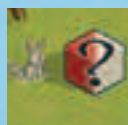
purchè sia adiacente ad almeno una tessera già presente sul tabellone.



In fine, paga 1 o 2 tessere soldi a seconda del prezzo scritto su di essa. Le tessere costruzione con costo più alto procurano al giocatore i seguenti bonus:



Ricevi immediatamente 2 o 3 punti attrazione (muovi la pedina segnapunti in avanti lungo il tracciato)



Pesca un materiale da costruzione a caso dal sacchetto che può essere utilizzato anche in questa fase d'azione (Ricorda le regole per i limiti di quantità!)



Pesca un materiale da costruzione a tua scelta dal sacchetto, che può essere utilizzato anche in questa fase d'azione (Ricorda le regole per i limiti di quantità!)



Effettua un'altra qualsiasi azione durante questa fase d'azione (anche se quell'azione è già stata fatta) o effettua un'altra azione anche 2 volte. Il giocatore non può effettuare piazzare altre tessere costruzione se non ha abbastanza soldi.

## 2. Posizionare una tessera Showman



Il giocatore prende una tessera showman dalla sua scheda di gioco e la posiziona su di uno

spazio libero sul tabellone. Il giocatore può scegliere da quale vagone prendere la tessera ma deve prendere sempre la prima disponibile da sinistra di quel vagone. Egli dovrà in oltre pagare il costo scritto alla sinistra del vagone riposizionando il materiale da costruzione nel sacchetto. Le tessere Showman del primo vagone in alto costano 1 materiale rosso, quelle del vagone di mezzo costano 1 materiale rosso e 1 bianco, e le tessere del vagone in basso costano 1 materiale rosso e 2 bianchi.

**Guadagni Extra:** Quando un giocatore riesce a posizionare 4 tessere showman in un quadrato 2x2 (indipendentemente da quante tessere costruzione occupino) egli guadagna immediatamente 2 punti attrazione (muovere la pedina segnapunti). In oltre il giocatore riceve 2 punti azione extra **per tutte le fasi reddito successive** fino a quando il quadrato rimarrà in gioco.



**Nota bene:** Un giocatore può riuscire a formare anche più di un quadrato purchè non si formi sfruttando tessere showman di altri.

**Regole per 2 giocatori:** Un giocatore può creare quadrati anche con colori misti (purchè siano entrambi suoi)

**Gioco semplice:** I giocatori inesperti possono ignorare la regola dei punti bonus con i quadrati di tessere showman



## 3. Piazzare Attrazioni



Il giocatore sceglie quale attrazione desidera costruire a seconda della dimensione e prende la prima della relativa

fila. Egli quindi paga il costo di costruzione riponendo i relativi materiali all'interno del sacchetto:

**Quando terminano le tessere showman da un vagone:** Quando tutte le tessere di un vagone sono state piazzate, il giocatore può ripagare il costo relativo a quella forma di tessera per spostarla in un altro qualsiasi punto libero del tabellone. Le tessere showman possono essere posizionate ovunque indipendentemente da altre tessere showman già presenti sul tabellone. **Tuttavia nessuna tessera showman e neanche quelle attrazione possono essere piazzate su aree verdi.**



misura 1: 2 materiali rossi



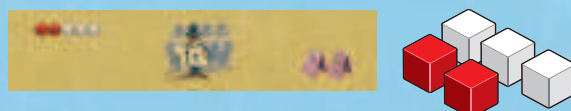
misura 2: 1 materiale rosso e 2 bianchi



misura 3: 2 materiali rossi e 2 bianchi



misura 4: 2 materiali rossi e 3 bianchi



Il giocatore posiziona la tessera attrazione in orizzontale o verticale sopra le tessere showman. Potrà decidere se posizzarla sopra le proprie tessere showman o quelle degli altri giocatori. Le tessere attrazione non possono essere costruite su spazi vuoti (es. una tessera attrazione della dimensione di 3 caselle dovrà sovrastare esattamente 3 tessere showman). Il numero segnato sulle tessere attrazione indicano quanti colori di tessere showman devono o possono essere coinvolti:



1: questa tessera attrazione può essere posizionata solo su showman di un unico colore



1+: questa tessera deve essere posizionata su uno o più colori (fino a 4 a seconda della tessera attrazione)



2: questa tessera deve essere posizionata su 2 showman di colori differenti



2+: questa tessera può essere posizionata su ALMENO 2 colori di showman differenti (fino a 4 a seconda della grandezza della tessera attrazione)

**Nota bene:** Gli uomini rappresentati sulle tessere ben evidenti rappresentano la quantità di colori showman che DEVONO essere utilizzati, quelli semi-trasparenti rappresentano la quantità che POSSONO essere utilizzati.

**Regola per 2 giocatori:** i tipi di colori di tessere showman posso appartenere anche entrambi alla stesso giocatore (es. una tessera attrazione che richiede 2 colori diversi può essere posizionata su showman ovviamente con colori diversi ma entrambi appartenenti ad un medesimo giocatore).

**Dopodiché, i giocatori ricevono i punti:** Il giocatore che ha posizionato la tessera attrazione riceve i relativi punti attrazione ed ogni giocatore a cui sia stata coperta una tessera showman riceve i punti che sono segnati su tale tessera (il punto di domanda segnato a destra sulle tessere attrazione si riferiscono a questo). Il numero di punti delle tessere showman sarà uguale alla quantità di materiali da costruzione spesi per averle posizionate.

In fine, ogni giocatore riprende le proprie tessere showman che sono state coperte dall'attrazione e le riposiziona sulla propria tessera di gioco seguendo la forma per ogni rispettivo vagone e posizionandole dallo spazio libero più a destra.



**Regole per 2 giocatori:** I giocatori se riposizionano tessere showman sui vagoni non sono obbligati ad alternare i colori

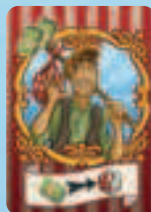
Quando una tessera attrazione viene posta sul tabellone, le reddite di alcuni giocatori diminuiranno! In fine, girate la tessera attrazione con il disegno rivolto verso l'alto.

## LE AZIONI MINORI:

Per poter effettuare una delle azioni minori, il giocatore dovrà possedere la tessera personaggio corrispondente. Pagando 2 tessere soldi alla banca il giocatore potrà prendere quella che desidera, sia dal tavolo che da un altro giocatore (il giocatore che perde la tessera non gode di nessun pagamento). Il prendere una tessera personaggio non è un'azione! Il giocatore potrà usarla subito e resterà a lui fintanto che un altro giocatore decida di acquistarla, fino a quel momento il proprietario potrà utilizzarla in ogni suo turno.

**Nota bene:** Un giocatore non può acquisire 2 tessere personaggio in un turno, ma può averne più di una se acquisite in turni diversi.

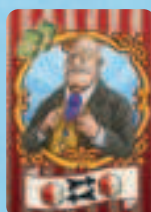
**Nota bene:** Un quanto non si può acquisire più di una tessera personaggio in un unico turno, per ricordarselo si consiglia, una volta presa, di capovolgerla di lato fino alla fine del turno



**4. Lavoratore vagabondo:** Paga 1 tessera soldi per pescare un materiale da costruzione a caso dal sacchetto



**5. Poliziotto:** Perdi 1 punto attrazione (muovi indietro la pedina segnati) per pescare un materiale da costruzione a caso dal sacchetto

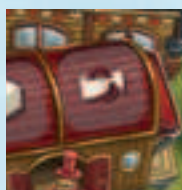


**6. Patrono:** Scambia un tuo materiale da costruzione con uno dell'altro colore dal sacchetto



**7. Promotore:** Paga 1 tessera soldi alla banca e ricevi subito 2 punti attrazione (muovi la pedina segnapunti)

Ci sono 3 modi per usufruire di tale vantaggio:



1. Quando l'ultimo spazio del vagone più un basso sarà libero, il giocatore dopo la prossima fase di reddito avrà tale beneficio



**8. Giornalista:** Paga 1 materiale da costruzione (rimettilo nel sacchetto) per pescare una tessera giornale dalla pila, esse valgono da 1 a 3 punti attrazione a fine partita



2. Quando un giocatore posiziona una tessera costruzione sopra un area con questo simbolo.

**Ricorda:** puoi effettuare le azioni principali e quelle minori in qualsiasi ordine.



3. Durante il suo turno un giocatore può rimuovere dal gioco una sua tessera giornale con tale simbolo. **Potrà farlo solo una volta per turno**, ma si può utilizzare anche una tessera giornale appena acquisita.

### Ripetere un azione



Di solito, ogni azione si può svolgere solamente una volta durante ogni fase d'azione, tuttavia, questo simbolo stabilisce che il giocatore può effettuare nuovamente la stessa azione.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando una o più delle seguenti condizioni è soddisfatta al termine del turno di un giocatore:



1. Un giocatore raggiunge i 60 punti attrazione (indipendentemente dal fatto che essi possano scendere durante il conteggio finale).

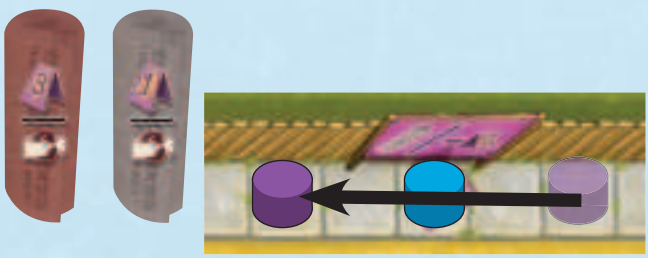
2. Rimane una sola pila di tessere attrazione (indipendentemente dalla quantità di tessere presenti in essa)

3. La pila delle tessere giornale termina.

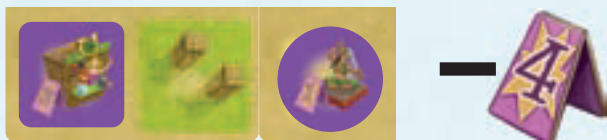
4. Tutte le tessere di costruzione sono state collocate sul plancia di gioco e ci sono solo 12/10/8 aree di costruzione rimanenti con 2/3/4 giocatori. Completate il round in corso. Il giocatore alla destra del giocatore iniziale (Colui che possiede il cappello nero) inizia l'ultimo turno, in modo che tutti i giocatori abbiano giocato la stessa quantità di turni. (Il gioco termina immediatamente se una delle condizione di fine partita si verifica alla fine del giocatore seduto alla destra del giocatore iniziale). In fine si passa al conteggio finale dei punti attrazione.

## PUNTEGGIO FINALE

Alla fine del gioco i giocatori possono ricevere punti attrazione in più o perderne alcuni.



**Tessere giornali:** Ogni giocatore gira le proprie tessere giornale a fa avanzare l propria pedina segnapunti a seconda del loro valore.



### Tessere Showman rimanenti sul tabellone:

Ogni giocatore perde 2 punti attrazione per ogni tessera showman rimasta sul tabellone. (Il valore attrazione segnato su ogni tessera showman non ha alcun valore in questo conteggio.)



**Regole per 2 giocatori:** I giocatori perdono punti per tutte le tessere showman di entrambi i colori.

Il giocatore che totalizza più punti attrazione vince il gioco (punteggi superiori ad 80 sono molto rari ma in tal caso, COMPLIMENTI!). In caso di parità, il giocatore la cui somma di materiali da costruzione e tessere soldi è più alta, è il vincitore; in caso di ulteriore parità la vittoria è condivisa.

## INFORMAZIONI IMPORTANTI DA TENERE SEMPRE PRESENTI:

- Puoi passare ogni volta il sacchetto dei materiali da costruzione al giocatore di turno per evidenziarlo meglio
- Mai mescolare la fase di reddito con quella d'azione!
- Nessun giocatore potrà mai avere più di 5 tessere soldi e 5 materiali da costruzione
- Di norma ogni azione è disponibile farla solo 1 volta per turno
- Le varie azioni possono essere svolte in qualsiasi ordine
- Perdendo una tessera giornale sarà possibile svolgere un stessa azione 2 volte nel turno
- Ruotare la carta personaggio quando viene usata
- Un giocatore non riceve denaro quando perde una carta personaggio
- Potrai spostare una tessera showman solo in questo modo:
  - a) tutte le tessere di quella forma sono state piazzate sul tabellone
  - b) pagando nuovamente il suo costo
- Formando un quadrato di tessere showman 2x2 si guadagna 2 punti attrazione e altri 2 in ogni fase di reddito fintanto che il quadrato sarà integro
- Ricordarsi di controllare quanti colori diversi di tessere showman sono necessari quando si vuole posizionare una tessera attrazione
- L'orientamento delle tessere Showman e quelle Attrazione sul tabellone è irrilevante.
- Il sacchetto contiene solo materiali da costruzione e non le tessere soldi.
- Usando il Patrono dovrai per forza prendere il materiale da costruzione di colore opposto a quello che darai in cambio
- Ci sono 24 aree da costruzione sul tabellone, ma solo 12 tessere! – solo metà del tabellone verrà utilizzata.

## CONSIGLI E TRUCCHI

Come nelle nostre precedenti release, ci sono molti modi per influenzare il gioco: dalle tattiche o strategiche attraverso l'interazione tra i giocatori è possibile influenzare la fine della partita. Per tutti voi che non si desidera esplorare il gioco da soli, abbiamo raccolto alcuni consigli e trucchi per un gioco goduto appieno. Se volete esplorare questi sentieri da soli, non leggere oltre.

ciascuna delle tre opzioni di reddito fornisce la propria strategia:

- **vagone in alto:** fa raccogliere un sacco di punti di attrazione in fretta, ma al tempo stesso, forza il gioco ad un fine rapida. Anche l'azione Promotore e formare quadrati di tessere showman
- **vagone di mezzo:** avere più soldi per utilizzare in modo efficace le azioni minori: ottenere punti attrazione con il Promotore e le azioni giornalista, o Materiali da costruzione con il lavoratore vagabondo e le azioni ufficiali di polizia, e al tempo stesso, si nega questi vantaggi ai tuoi avversari, raccogli i bonus per l'immissione di tessere costruzione, ma al tempo stesso, si incentiva la costruzione di attrazioni
- **vagone in basso:** utilizzare materiali da costruzione per posizionare un sacco di showman e al tempo stesso, costruire le Attrazioni, di conseguenza, raccogliere più reddito e punti attrazione extra costruendole appunto solo spora i propri showman

Mescolando questi percorsi e ottimizzando le azioni minori e bonus potete aumentare notevolmente le vostre probabilità di vincita

Un altro metodo di successo può essere la raccolta di molte tessere giornaliere (è possibile segnare molti di punti di attrazione in questo modo!). Ricordiamo che la metà superiore della pila è composta da tessere con un valore di 2 o 3 punti attrazione, la metà inferiore fornisce solo 1 o 2 punti per tessera. Tuttavia, all'inizio del gioco, si potrebbe desiderare di utilizzare le risorse per posizionare le tessere Showman sul tabellone piuttosto che comprare i quotidiani... D'altra parte, si può iniziare verso la fine del gioco e sfruttando la possibilità di effettuare azioni due volte durante il turno.

Fate attenzione quando posizionate tessere Showman. Non vorrai lasciarle isolate! Ricordiamo che 7 tessere costruzione su 12 hanno solo 3 aree edificabili.

Il numero di colori necessari alla costruzione di attrazioni aumenta con l'avanzare del gioco, mentre all'inizio è possibile sfruttare un posizionamento ravvicinato delle proprie tessere showman, più avanti sarà più comodo avere le tessere di vari giocatori vicino alle proprie.

Fate attenzione quando posizionate tessere attrazione. Posizionarle erroneamente può bloccare alcune proprie tessere showman per tutto il resto della partita e quindi ricevere punti negativi durante la fase di conteggio finale.

Inoltre, il tempo gioca un ruolo fondamentale nel gioco quando si tratta di posizionare tessere showman sul tabellone verso la fine del gioco per evitare di perdere punti.

In fine, tenete sempre d'occhio ciò che fanno gli altri giocatori! Non riusciranno mai a giocare bene se riuscirete ad impedirglielo!

## IMPRESSUM, THANKS AND GREETINGS

Argentum vuole ringraziare in particolare modo i vari playtester

**Markus Rosner, Sabine Detsch, Detlef and Kerstin Jakob, Dirk and Kai, Maxim and Claire Bierbach, the Cliquenabend-Team, and all the players at the Heidelberg Burgevent.**

Ringraziamenti speciali a

**Thomas and Daniela Reh for countless play-test sessions, discussions, ideas and wary eyes during the design process of Coney Island.**

Vogliamo ringraziare in particolare **Grzegorz Kobiela** per la traduzione delle regole in lingua inglese.



**About the designer, Michael Schacht**

The passionate cyclist, music lover and full-time game designer lives in Frankfurt/Main. With over 200 publications, his greatest success was winning the Spiel des Jahres award in 2007. With simple means, he manages to deliver a maximum of fun and excitement. Rarely does the publication of one of his games end its development. Quite the reverse, on his homepage [www.michaelschacht.net](http://www.michaelschacht.net), he offers add-ons and expansions to his games.

Designer: **Michael Schacht**

Illustration and layout: **Dennis Lohausen**

Realisation: **Klaus Ottmaier**

For criticism, suggestions, or questions about this game, contact us at [spiele@argentum-verlag.de](mailto:spiele@argentum-verlag.de)

© 2011 Argentum Verlag  
Brabanterstraße 55, 50672 Köln  
[www.argentum-verlag.de](http://www.argentum-verlag.de)

Distribution by:  
**Heidelberger Spielverlag [www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)**

