

GOLD CITY

Per 3 – 4 giocatori dai 10 anni in su

Scopo del Gioco

Avventurieri giunti da luoghi lontani sbarcano sulle coste dell'isola per visitare, al centro di essa, la leggendaria Gold City. Chi riuscirà ad aprire botteghe al posto giusto nel momento giusto accumulerà grandi ricchezze. I giocatori costruiranno negozi, acquisteranno merci e otterranno bonus che saranno convertiti in lettere di cambio. Il giocatore che avrà accumulato la maggior quantità di lettere di cambio alla fine della partita sarà dichiarato vincitore.

Componenti



Preparazione

- Dopo aver aperto la scatola, staccate con attenzione i vari pezzi in cartoncino dalle schede fustellate, in modo da non strapparli.
- Collocate la plancia di gioco al centro del tavolo.
- Ogni giocatore riceve tutti i pezzi di un colore (le botteghe in legno e la tessera Asta). Attenzione: in partite con 4 giocatori, ogni giocatore riceve 2 botteghe in meno.
- Ogni giocatore riceve 3 monete, che piazza davanti a sé. Le monete rimaste vanno a formare una riserva accanto al tabellone di gioco. Le botteghe e le monete di ogni giocatore devono essere visibili a tutti.
- Ogni giocatore riceve **1 carta Terreno "Costa"**. Le altre carte Terreno vengono mescolate e piazzate a faccia in giù vicino alla plancia di

- gioco. Quindi, **ogni giocatore pesca casualmente un'altra carta Terreno dal mazzo**. Le carte dei giocatori vanno tenute nascoste.
- Separate i diversi mazzi in base al dorso delle carte e collocateli accanto alla plancia di gioco.
- Mescolate il mazzo di **8 carte Merce** e collocatelo a faccia in giù accanto alla plancia di gioco. Pescate **le prime 3 carte** e mettetele a faccia in su sul tavolo, una accanto all'altra.
- Mescolate il mazzo di **8 carte Bonus** e collocatelo a faccia in giù vicino alla plancia di gioco. Dividete le **lettere di cambio** per valore e mettetele a portata di mano, insieme alle **6 carte Chiave**.
- Dividete le **16 carte Valutazione** in tre gruppi, in base al numero stampato sul dorso (1, 2 o 3). Mescolate ogni gruppo e formate un mazzo unico, impilando i tre gruppi di carte in modo che le carte "3" siano in fondo al mazzo e le carte "1" siano in cima allo stesso.
- Il giocatore più giovane riceve la **Chiave del Primo Giocatore** e svolge il primo turno di gioco.

La Plancia di Gioco

La plancia di gioco rappresenta un'isola. L'interno dell'isola è suddiviso in 4 parti, ognuno raffigurante un diverso tipo di terreno: boschi, pianure, montagne e deserto. Ai margini dell'isola ci sono 16 caselle che rappresentano luoghi costieri, mentre l'entroterra contiene 30 luoghi rurali. Dodici di questi luoghi sono situati lungo i quattro fiumi. Ogni luogo indica una ricompensa: questa verrà assegnata al giocatore che costruirà una bottega in quel luogo. Al centro dell'isola si trova Gold City, suddivisa in 4 quartieri, ognuno dei quali è a sua volta diviso in un quartiere interno e due quartieri esterni. Diverse strade collegano i vari luoghi dell'isola ed i quartieri della città.



Svolgimento del Gioco

La partita si svolge in diversi round di gioco. Ogni round è diviso in 6 fasi, che vengono eseguite nell'ordine qui indicato.

Le fasi in dettaglio:

1. Rivelare una carta Valutazione

Scoprite la prima carta dal mazzo Valutazione e collocatela accanto ad esso, a faccia in su.



2. Disporre le carte Terreno

- Scoprite le carte Terreno e piazzatele sul tavolo a faccia in su. In partite con 3 giocatori, scoprite 6 carte; in partite con 4 giocatori, scoprite 8 carte. Disponete le carte sul tavolo in coppie.

Suggerimento: per fare in modo che le carte siano ben mescolate, prima disponete sul tavolo una colonna di 3 (o 4) carte.

- Quando il mazzo di carte Terreno si esaurisce, mescolate gli scarti e formate un nuovo mazzo.



3. Piazzare le tessere Asta

- Il primo giocatore piazza la sua tessera Asta sulla coppia di carte che desidera prendere. Gli altri giocatori fanno lo stesso in senso orario.
- Il giocatore **non deve pagare nulla** per piazzare la sua tessera Asta su una **coppia di carte non ancora occupata**.
- Per piazzare la tessera Asta su una coppia di carte già occupata da un'altra tessera, il giocatore deve pagare **1 moneta e rimetterla nella riserva**, restituendo la tessera Asta già piazzata al suo proprietario. Nel suo prossimo turno, questo giocatore dovrà nuovamente piazzare la sua tessera Asta su una coppia di carte (la stessa o una diversa).
- Il costo per rimuovere la tessera già piazzata e sostituirla con la propria tessera Asta **aumenta per ogni ulteriore sostituzione nello stesso round**. La seconda sostituzione in un round **costa 2 monete**, la terza **costa 3 monete**, e così via. Il costo aumenta sempre, indipendentemente da chi effettua la sostituzione e chi la subisce, ed indipendentemente dalla coppia di carte su cui si verifica la sostituzione.
- Un giocatore, nel proprio turno, deve piazzare la sua tessera Asta se questa è stata rimossa da un altro giocatore.
- La fase d'asta termina quando su ogni coppia di carte è stata piazzata una tessera asta.



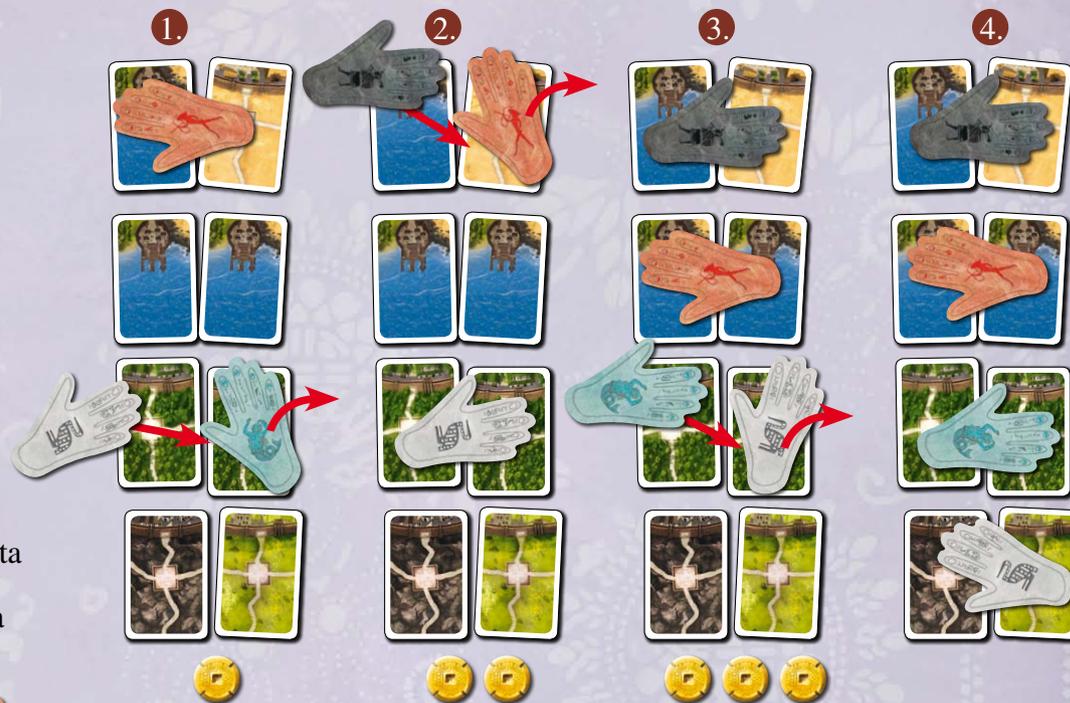
Nota: nel round successivo il costo per sostituire una tessera Asta riparte da 1 moneta.

Esempio di una fase d'asta:

- Il giocatore rosso piazza la sua tessera Asta sulla coppia "Costa/Deserto". Il giocatore blu piazza la sua tessera sulla coppia "Bosco/Bosco". Poiché anche il giocatore bianco desidera occupare le due carte "Bosco", egli

scarta 1 moneta nella riserva, mette la sua tessera Asta sulle due carte e restituisce la tessera Asta blu al rispettivo proprietario.

- Il giocatore nero rimuove la tessera Asta rossa dalla coppia "Costa/Deserto", pagando 2 monete alla riserva.
- Ora è nuovamente il turno del giocatore rosso. Egli piazza la sua tessera Asta sulla coppia non occupata "Costa/Costa". Il giocatore blu rimuove la tessera Asta del giocatore bianco dalla coppia "Bosco/Bosco", pagando 3 monete.
- Per il giocatore bianco è impossibile riconquistare la coppia, poiché dovrebbe pagare 4 monete. Egli piazza la sua tessera Asta sulla coppia "Costa/Deserto". Dal momento in cui su ogni coppia di carte Terreno è stata piazzata una tessera Asta, la fase d'asta termina.



4. Costruire le Botteghe

Per costruire una bottega, un giocatore deve essere in grado di tracciare un percorso stradale ininterrotto dal luogo costiero dove ha già costruito una bottega al luogo su cui desidera costruire. Il giocatore deve aver costruito una bottega su ogni luogo esistente lungo questo percorso.

- Su ogni luogo costiero o rurale è possibile costruire soltanto **1 bottega**.
- In ciascun quartiere della Gold City **ogni** giocatore può costruire **1 sola bottega**.
- Iniziando dal primo giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore svolge un turno di costruzione. Nel proprio turno, un giocatore può costruire **1 o 2 botteghe** sulla plancia di gioco.
- Per costruire una bottega, il giocatore deve giocare dalla propria mano le carte Terreno corrispondenti al tipo di terreno su cui sta per costruire.
- Quando svolge il suo turno di costruzione, un giocatore può costruire una bottega su un qualsiasi **luogo costiero**, senza subire la limitazione del percorso ininterrotto. In tal caso, egli gioca **una carta Terreno "Costa"** dalla sua mano.
- Per costruire in un **luogo rurale** o in un **quartiere esterno della città**, il giocatore deve giocare **2 carte Terreno uguali**, corrispondenti al tipo di terreno su cui sta costruendo.
- Per costruire in uno dei **quattro quartieri interni della città**, il giocatore deve inoltre giocare una **carta Chiave** in suo possesso (vedere il paragrafo "Ricompense").



- **Regola del Jolly:** è possibile giocare 2 carte Terreno uguali in sostituzione di 1 carta Terreno qualsiasi. Per esempio, 2 carte “Deserto” possono essere giocate in sostituzione di 1 carta “Bosco”; 2 carte “Costa” possono essere giocate in sostituzione di 1 carta “Montagna”.
Notate che un giocatore può usare la regola del jolly più volte nello stesso turno.
- Ogni volta che un giocatore costruisce una bottega, riceve una ricompensa.
- Le carte Terreno giocate vanno collocate, a faccia in su, in una pila degli scarti accanto al mazzo Terreno. Le carte Chiave giocate vanno scartate definitivamente dal gioco.
- **Limite di carte in mano:** al termine del proprio turno, ogni giocatore non può avere più di 5 carte Terreno in mano. Se un giocatore ha più di 5 carte in mano, deve scartare quelle in eccesso (a sua scelta) nella pila degli scarti.
- Quando ogni giocatore ha eseguito un turno di costruzione, la fase di costruzione termina. **Nota:** in genere è molto difficile che un giocatore riesca a costruire in ogni round del gioco.

Esempio di costruzione delle botteghe:

Il giocatore blu ha costruito una bottega sulla costa del deserto. Egli quindi costruisce una bottega in mezzo al deserto e una bottega in un quartiere esterno della parte desertica della città. Egli potrebbe costruire la sua prossima bottega in un luogo vicino (indicato dalle frecce blu) nel deserto, o sulle montagne o in un altro quartiere della città. Se il giocatore desidera costruire nel quartiere interno della parte desertica della città, deve prima ottenere una carta Chiave, costruendo sul luogo rurale del deserto con il simbolo della chiave. Inoltre, il giocatore potrebbe costruire la sua prossima bottega in un qualsiasi luogo costiero, giocando una carta Terreno di tipo “Costa”.



5. Valutazione

Adesso si svolge la fase di valutazione utilizzando la carta Valutazione rivelata durante la prima fase. La valutazione viene sempre effettuata in due categorie: per le merci e per le botteghe costruite (sulle sponde di un fiume o in un quartiere della città).

Nota: la rosa dei venti nell'angolo superiore sinistro di ogni carta ha lo stesso orientamento della rosa dei venti stampata sulla plancia di gioco, facilitando l'identificazione dell'area valutata.

- **Valutazione delle Merci:** ogni giocatore che ha davanti a sé le merci illustrate sulla carta riceve 2 lettere di cambio.
- **Valutazione del Fiume:** ogni giocatore che ha almeno una bottega

sulle sponde del fiume illustrato sulla carta riceve 2 lettere di cambio.

- **Valutazione dei Quartieri:** ogni giocatore che ha almeno una bottega nel quartiere della città illustrato sulla carta riceve 2 lettere di cambio. **Nota:** per ricevere le 2 lettere di cambio è necessario avere almeno una bottega nell'area indicata o almeno una Merce del tipo illustrato. Il numero di botteghe costruite o di merci possedute non ha alcuna importanza ai fini della valutazione.
- **Bonus di Maggioranza:** se un giocatore è l'unico ad avere merci del tipo illustrato sulla carta Valutazione, riceve 2 lettere di cambio in più. Analogamente, se un giocatore è l'unico ad avere una bottega sul fiume o nel quartiere della città illustrato sulla carta, quel giocatore riceve 2 lettere di cambio in più. Infine, un giocatore riceve 2 lettere di cambio in più se sul fiume o nel quartiere valutato ha più botteghe degli altri giocatori. **Nota:** le lettere di cambio sono fornite in tagli da 1, da 5 e da 10 e possono essere scambiate in qualsiasi momento. I giocatori possono nascondere agli altri il numero di lettere di cambio possedute.

Esempio di valutazione:

1. In questo round verranno valutate le ceramiche ed il fiume tra le montagne e le pianure. Poiché il giocatore bianco ed il giocatore nero hanno costruito su uno dei tre luoghi posti lungo il fiume, ciascuno di essi riceve 2 lettere di cambio. Se solo uno dei due giocatori avesse costruito sul fiume, questi avrebbe ricevuto 2 lettere di cambio in più come bonus di maggioranza. In alternativa, se uno dei due giocatori avesse costruito sul terzo luogo non occupato, avrebbe guadagnato le 2 lettere di cambio aggiuntive.



2. In questo round verranno valutati il vino ed il quartiere desertico della città. Il giocatore rosso, il giocatore nero ed il giocatore blu ricevono 2 lettere di cambio ciascuno, poiché ciascuno di essi ha almeno una bottega nel quartiere. Tuttavia in questo quartiere il giocatore rosso ha costruito 3 botteghe, superando gli altri (il giocatore blu ne ha 2, il nero ne ha 1), per cui riceve 2 lettere di cambio in più.



6. Cambio del Primo Giocatore

Il round ora termina e la Chiave del Primo Giocatore viene consegnata al prossimo giocatore in senso orario. Egli sarà il primo giocatore nel prossimo round, che inizierà nuovamente dalla fase 1, in cui verrà rivelata una nuova carta Valutazione e le carte Terreno verranno disposte sul tavolo in coppie.

Ricompense

Su ogni luogo ed ogni quartiere della città è illustrata una ricompensa. Questa viene assegnata al giocatore che costruisce una bottega sul luogo o sul quartiere, subito dopo la costruzione:



Il giocatore riceve **1 o 2 monete dalla riserva**.



Il giocatore pesca **1 carta Terreno dal mazzo** e la aggiunge alla propria mano.



Il giocatore prende **1 carta Chiave dal mazzo** e la pone davanti a sé.



Il giocatore guarda le carte del mazzo **Bonus** e ne sceglie una, mettendola a **faccia in giù** davanti a sé. Alla fine della partita i giocatori riceveranno altre lettere di cambio grazie alle carte Bonus in loro possesso (vedere il paragrafo “Carte Bonus”).



Il giocatore prende 1 carta Merce. Egli può prendere una delle tre carte Merce scoperte sul tavolo o la prima carta Merce del mazzo coperto. Egli quindi pone la carta a faccia in su davanti a sé. Se il giocatore prende una delle tre carte scoperte, deve immediatamente rimpiazzarla pescandone una dal mazzo coperto (a meno che non si sia esaurito). Su ogni carta Merce sono illustrati due differenti tipi di merce.

Importante: un giocatore **non può avere più di 4 carte Merce** davanti a sé. Se prende una quinta carta, deve riporre una delle sue carte Merce nella scatola del gioco.



Ogni quartiere esterno della città fornisce una ricompensa di **5 lettere** di cambio per la prima bottega costruita al suo interno. Il giocatore che vi costruisce la seconda bottega riceve **3 lettere**. Gli altri giocatori che costruiscono nello stesso quartiere non ricevono nulla. Il giocatore che costruisce la prima bottega in quattro dei quartieri esterni riceve inoltre **1 moneta**.



Ogni quartiere interno della città fornisce una ricompensa di 10 lettere di cambio e 1 carta Terreno (pescata dal mazzo coperto) al giocatore che costruisce la prima bottega al suo interno. Il giocatore che vi costruisce la seconda bottega riceve 6 lettere di cambio. Gli altri giocatori che costruiscono nello stesso quartiere non ricevono nulla.



Nota: anche se i giocatori non ricevono nulla per aver costruito la terza e quarta bottega all'interno di un quartiere della città, può essere comunque utile costruire. Infatti, in questo modo è possibile ricevere delle lettere di cambio aggiuntive durante una fase di valutazione, ed è possibile creare un collegamento stradale verso un quartiere adiacente che altrimenti non sarebbe raggiungibile.

Carte Bonus

Ci sono otto diverse carte Bonus. I giocatori in possesso di carte Bonus riceveranno lettere di cambio aggiuntive alla fine della partita:



Il giocatore riceve 3 lettere di cambio per ogni carta Merce in suo possesso.

Il giocatore riceve 2 lettere di cambio per ogni moneta in suo possesso.



Il giocatore riceve 1 lettera di cambio per ogni sua bottega nella Gold City.



Il giocatore riceve 2 lettere di cambio per ogni sua bottega costruita lungo un fiume.



Il giocatore riceve 1 lettera di cambio per ogni sua bottega costruita (in un luogo rurale o nella città) sul tipo di terreno illustrato nella carta.

Fine della Partita

La partita può terminare in due modi diversi:

1. Un giocatore ha piazzato tutte le sue botteghe sulla plancia di gioco. Il round di gioco viene completato.

OPPURE

2. Si è svolta la fase di valutazione con l'ultima carta Valutazione.

I giocatori scoprono le loro carte Bonus e ricevono il numero appropriato di lettere di cambio, quindi calcolano il totale di lettere di cambio in loro possesso. Il vincitore della partita è il giocatore con più lettere di cambio. In caso di parità, il vincitore è il giocatore (tra quelli con più lettere di cambio) che ha costruito più botteghe nella Gold City. In caso di ulteriore parità, il vincitore è il giocatore che possiede più monete. In caso di ulteriore parità, i giocatori condividono la vittoria.

Nota: il gioco può terminare prima se un giocatore, che non ha ancora costruito tutte le sue botteghe, non è più in grado di costruirle. Questa situazione può verificarsi se non ci sono più luoghi costieri liberi, il giocatore non ha collegamenti verso luoghi rurali liberi ed ha già costruito in tutti i quartieri della città raggiungibili. Questo giocatore perde automaticamente la partita. Il round di gioco in corso viene completato, dopodiché gli altri giocatori scoprono le carte Bonus e il vincitore viene determinato secondo le normali regole.

L'autore: Michael Schacht, appassionato ciclista, amante della musica e di professione autore di giochi vive con la moglie Marianne a Francoforte sul Meno. Sono innumerevoli i giochi che ha pubblicato, tra i quali il gioco dell'anno 2007. Attraverso mezzi semplici riesce a suscitare grande divertimento e suspense, ciò che gli è ben riuscito con “Gold City”, il suo primo grande gioco pubblicato dalla Kosmos. Sul suo sito www.michaelschacht.net <<http://www.michaelschacht.net>> si trovano regolari aggiornamenti ed espansioni di tutti i suoi giochi.

Grafica: Claus Stephan e Martin Hoffmann
Si ringrazia per la traduzione del regolamento Michele Lo Mundo.