

Green Town

Di **Günter Cornett** e **Michael Uhlemann**
Grafica: **Ro Sato** Cover: **Ro Sato, Toshi Sato**

Un gioco tattico da 2 a 4 giocatori dai 10 anni in su
Durata: 45-60 minuti

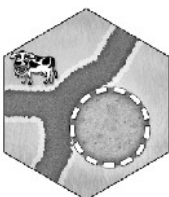
L'idea del gioco

La tranquilla cittadina di Greentown si apre al turismo. Sorgono siti sportivi, culturali, naturalistici e commerciali, in modo da soddisfare le più svariate esigenze dei visitatori.

Il giocatore di turno deve decidere se espandere la rete stradale di Greentown ed poi innalzare un proprio edificio oppure se accompagnare un visitatore in un giro turistico sul posto (tour) nel modo più redditizio possibile. Talvolta dovrete utilizzare gli edifici dei vostri avversari e quindi dividere i profitti con loro.

Contenuto:

- **38 Tessere Luogo.** Su ognuna c'è un terreno edificabile e una strada che si biforca in 2-6 uscite verso l'esterno. Una mucca, un albero o un fiore permettono di distinguere facilmente le tessere con lo stesso numero e la stessa disposizione delle uscite.
- **2 hotel,** che sono sempre l'uscita o il punto di arrivo di un tour.



- **36 edifici,** un set per ogni giocatore possibile:
 - 3 dischi = Siti sportivi
 - 3 case = Siti culturali
 - 3 cubi = Siti commerciali
- **6 alberi** = Siti naturalistici
- **16 carte Visitatore:** contengono le indicazioni sulle preferenze di un visitatore (tipo e numero di siti da visitare in un tour).
- **112 greenies** (la moneta di Greentown):
32 x 1 **greenie** e 16 x 5 **greenie**
- **1 gettone del doppio turno**
- **16 gettoni Azione** - 4 x tipo: Costruire (*Bauen*), Visitare (*Reisen*), Costruire e Visitare (*Bauen und Reisen*), Costruire o Visitare (*Bauen oder Reisen*)
- **Materiale di riserva*:** 2 hotel, 2 tessere Luogo (1 x ciascuna delle 6 connessioni), 3 gettoni del doppio turno.

* a causa delle tecniche di produzione; se non se ne ha bisogno, si possono comunque usare per eventuali varianti al gioco.

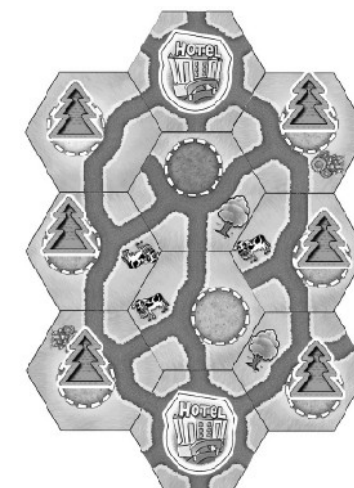


Preparazione

Per la vostra prima partita, raccomandiamo di porre 10 tessere Luogo, 2 hotel e 6 alberi come nella **configurazione iniziale qui a lato**. Altre due possibili configurazioni iniziali sono presenti alla fine di questo regolamento.

Ritirare dal gioco due tessere aventi 6 uscite (materiale di Riserva).

Le restanti 28 tessere Luogo vanno **raggruppate in 9 mazzetti** secondo il numero e il tipo di connessioni. Una mucca, un albero o un fiore aiutano a distinguere fra loro le tessere che hanno lo stesso numero di uscite.



Ciascun giocatore riceve **gli edifici** del proprio colore e un **gettone Azione** per ogni tipo 'Bauen', 'Reisen', 'Bauen und Reisen' e 'Bauen oder Reisen' che mette di fronte a sè, a faccia in su. Il giocatore che siede alla destra del giocatore iniziale, essendo l'ultimo del round, riceve il gettone del doppio turno.

Le carte **Visitatore** sono ordinate secondo il numero e poste a faccia in giù in un mazzetto, in modo che sotto ci siano quelle da 9, poi sopra di esse quelle da 8, fino a quelle in cima che sono da 6. Nel gioco a tre, una carta da 5 va eliminata dal gioco (però non quella del giocatore iniziale 'Startspieler'). Ogni giocatore riceve una carta da 5 e la pone scoperta di fronte a sè. Chi riceve la carta 'Startspieler' è il giocatore iniziale del primo round di gioco.

I **greenies** sono posti a lato.

Inizio del gioco

Si gioca in senso orario, cominciando dal giocatore iniziale. I **gettoni Azione** servono affinché ogni quattro round tutti i giocatori scelgano almeno una volta le azioni **Costruire (Bauen)**, **Visitare (Reisen)**, **Costruire e Visitare (Bauen und Reisen)**, **Costruire o Visitare (Bauen oder Reisen)**. Si può scegliere solo il momento in cui fare ogni azione. Quando il giocatore sceglie 'Costruire e Visitare' deve prima costruire l'edificio e poi condurre un tour guidato.

All'inizio del suo turno di gioco, il *giocatore annuncia forte e chiaro* quale Azione(o Azioni), egli desidererebbe compiere e *gira il corrispondente gettone Azione* sul dorso. Poi esegue il suo turno. Dopo quattro round, i gettoni Azione dei giocatori sono girati di nuovo a faccia in su cosicché tutte le azioni sono di nuovo a disposizione.

Il giocatore che è l'ultimo di turno in un round, diventa il giocatore di inizio del successivo round. Prima che egli inizi il successivo round, deve passare il **gettone del doppio turno** a chi sta alla sua destra.

Svolgimento del gioco

Ci sono due tipi di Azioni: **costruire** e **visitare**. Il giocatore che sceglie di costruire, piazza due tessere oppure fa uno scambio di tessere e quindi costruisce un edificio. Per visitare egli deve soddisfare le richieste contenute nella carta Visitatore.

Costruire (Bauen)

Quando il giocatore decide di costruire, sceglie una di queste tre possibilità:

1. Piazzare due tessere Luogo

Per piazzare una tessera Luogo è necessario che almeno una delle sue uscite si colleghi alla rete stradale già esistente. **Deve però essere sempre scelta una tessera che abbia il minor numero possibile di uscite.** Quindi, all'inizio del gioco, è una con due uscite. Se non sono più disponibili le tessere con due uscite, se ne prende una da tre uscite.

2. Sviluppare due tessere Luogo

Per sviluppare un luogo è necessario seguire le seguenti regole:

- Una tessera già piazzata è sostituita con una presa dalla riserva che ha **esattamente una uscita in più**. Se una tessera siffatta non è disponibile, allora quella tessera non può essere sostituita. Il giocatore deve scegliere quindi un'altra tessera.
- Le tessere sostituite vanno riposte nella riserva. Possono essere utilizzate nuovamente.
- Quando si scambia una tessera, **può essere interrotta al massimo una sola connessione** (creando quindi un vicolo cieco). Questo significa che se si mette una tessera con tre uscite, almeno una delle due uscite della tessera tolta deve rimanere connessa; se si mette una tessera da quattro uscite, almeno due delle tre uscite della tessera tolta devono restare connesse.
- Se la tessera da sviluppare contiene un **edificio avversario**, nessuna delle connessioni esistenti può essere interrotta.
- L'intera rete stradale deve risultare connessa, dopo lo scambio. Si possono tuttavia formare dei vicoli ciechi (che potranno essere riutilizzati se successivamente viene fatta una nuova connessione)

3. Piazzare un luogo e sviluppare un luogo qualsiasi

Queste due azioni possono essere realizzate in qualsiasi ordine.

Piazzare edifici

Se un giocatore ha piazzato almeno una tessera creando quindi un nuovo terreno edificabile, allora *può erigere uno dei suoi edifici* (culturale, sportivo o commerciale) **su un luogo vuoto o occupato da un albero**. Nel caso di un luogo occupato da un albero, l'albero è spostato su un spazio vuoto a sua scelta.

Visitare

Il giocatore che sceglie questa opzione conduce un turista sui siti che corrispondono a quelli indicati sulla carta Visitatore e riceve dei greenie.

Il numero indicato sulla carta indica il numero di siti visitati dal turista. Questo numero deve sempre essere rispettato rigorosamente. Se questo non dovesse essere possibile, l'Azione fallisce.

Tutte le tessere Luogo contano come siti, eccettuati:

- le tessere vuote
- l'hotel all'inizio della strada

Ogni escursione inizia da un hotel. Analogamente anche l'ultimo sito visitato deve essere un hotel. Questo può essere lo stesso della partenza o un altro. Ogni hotel visitato da un turista durante la sua escursione conta come un sito, ma non procura alcun greenie.

Lo stesso edificio può essere visitato più volte durante un tour. Tuttavia è vietato utilizzare lo stesso pezzo di strada, indipendentemente dalla direzione, più volte (ad esempio non è permesso spostarsi avanti e indietro).

Se un spazio occupato è visitato più di una volta durante un tour, è contato anche più di una volta come sito. Tuttavia, un sito è pagato una sola volta durante un giro.

Ogni visitatore presenta sulla corrispondente carta l'indicazione del numero minimo e massimo di siti da visitare, per ogni tipo diverso di sito.

I simboli pieni indicano il numero minimo di siti da visitare

Il numero totale di simboli indica il numero massimo di siti visitabili.

Deve essere scelto un itinerario da Hotel ad Hotel che comprenda il numero di siti indicati nella carta.

Nota: su un itinerario lungo si può mettere qualche greenie tra gli edifici per riconoscere più facilmente il percorso.

Poi si controlla se ogni desiderio del visitatore è stato esaudito. Per far questo è irrilevante a quale giocatore appartengono i siti visitati.



Desideri del visitatore

= 8 Siti

= 1,2 o 3 naturalistici

= 1 o 2 culturali

= 1 sportivo

= da 0 a 3 per shopping

Se in un sito è stato soddisfatto il desiderio del visitatore, il proprietario dell'edificio riceve 1 greenie. Il giocatore di turno riceve 1 greenie per ogni sito naturalistico che è stato visitato.

Se una richiesta non è stata soddisfatta allora tutti i siti visitati di quel tipo non danno alcun greenie. Inoltre il giocatore attivo perde un greenie per ogni tipo di sito per il quale non è stata soddisfatta la richiesta del visitatore. Se il guadagno complessivo di un tour fosse negativo, cosa possibile in realtà solo teoricamente, allora il giocatore di turno non riceverebbe alcun greenie.

Si dovrebbe tenere segreto il numero dei propri greenie.

Dopo il tour, il giocatore di turno scarta e gira a faccia in giù la carta Visitatore e ne prende una nuova dalla cima del relativo mazzetto.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha costruito tutti i suoi edifici o se un giocatore al proprio turno non può prendere nessuna nuova carta Visitatore.

I giocatori che in quel round non hanno ancora giocato possono eseguire ancora il loro ultimo turno di gioco. Il gettone del doppio turno non può essere più utilizzato, poiché farebbe iniziare un nuovo round.

Vince il giocatore con il maggior numero di greenies. In caso di pareggio, vince chi ha giocato il suo ultimo turno per primo.

Con due giocatori

Il gettone del doppio turno non viene utilizzato. Ogni giocatore gioca sempre due volte di fila il proprio turno. Solo nel primo round della partita, il giocatore iniziale gioca un solo turno.

Se entrambi i giocatori hanno diritto a dei greenie, allora il giocatore che ne ha guadagnati di più riceve unicamente la differenza. Invece l'altro giocatore non riceve niente.

Variante

Chi è di turno ed ha il gettone doppio turno, può scegliere se utilizzare subito il gettone o se tenersi questa possibilità per un momento successivo.

Consigli tattici

Il primo edificio conviene costruirlo vicino all'hotel, ma non sulla tessera centrale. Tutti vanno all'hotel. Ma con il proseguire del gioco gli alberi al centro diventano rari.

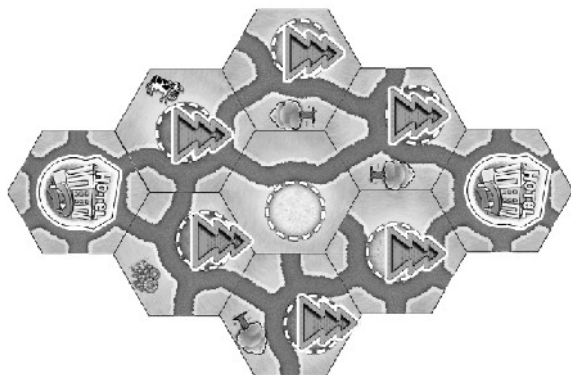
Concentrando i propri edifici su un lato della zona di gioco, è spesso possibile condurre tranquillamente delle escursioni senza dare punti agli altri. Ma se i vostri avversari tolgono gli alberi dalla vostra zona o vi neutralizzano costruendo vicoli ciechi, la concentrazione degli edifici può diventare un svantaggio.

Si dovrebbe evitare di regalare punti ai giocatori all'inizio del gioco. Si può giocare piuttosto bene in cooperazione finché i giocatori ne hanno reciproco vantaggio e interesse. Ma chi esagera con pagamenti faziosi potrebbe poi rimanere a bocca asciutta.

Un singolo edificio in mezzo ad altri edifici avversari, ha buone probabilità di essere sfruttato dagli altri giocatori.

In alcune zone solo uno o due alberi sono raggiungibili. Quindi:

Occhio agli alberi!



Altre possibili configurazioni iniziali

1. Solo una tessera in meno e già diventa più difficile condurre i visitatori in tour.



2. Già alla partenza, la maggioranza delle tessere hanno molte uscite. Appena le tessere da cinque sono esaurite, le tessere da quattro uscite non possono più essere scambiate.

Volendo predisporre le proprie configurazioni iniziali, si seguano le seguenti indicazioni:

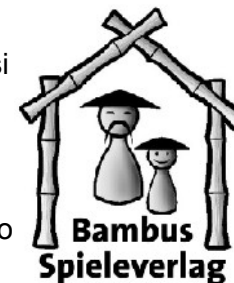
1. Quante più tessere vuote si piazzano, tanto più semplicemente si troveranno alternative di percorso all'inizio del gioco.
2. È favorevole per il buon scorrimento del gioco piazzare all'inizio molte tessere da tre uscite. Quindi:

se molte tessere sono da due sole uscite, il percorso ha uno sviluppo limitato. Se invece molte tessere sono da quattro uscite, queste sono velocemente scambiate con quelle da cinque e le tessere da quattro rimanenti non possono più essere cambiate. Quindi è particolarmente importante dove si piazzano gli edifici.

3. Si possono anche usare le tessere supplementari da sei uscite o gli hotel supplementari. Così il gioco diventa più semplice.

Ringraziamenti

a Kathrin, Peter, Superfred, Oliver, Petra, Jochen, Maike, Felix, Paul, Christian, Bernd, Peer, Jeff, Jürgen e ai numerosi e pazienti playtesters degli incontri di autori di Berlino, della Herner Spielewahnsinns 2006, del circolo del lunedì di Berlino, del Rüttenscheider Imbissrunde di Essen 2004, dei Tagescafés, dei circoli di gioco dello Spielwerkstatt Kerber, e certamente ai quei tanti appassionati giocatori che verranno al venerdì in modo che il gioco sia finito in tempo.



Bambus Spieleverlag Günter Cornett

Kopfstraße 43 12053 Berlin - Tel. 030 – 6121884 - cornett@bambusspiele.de

www.bambusspiele.de

Traduzione italiana e impaginazione a cura di Andrea Marino
sortilege@email.it