

# STEAMPARK

LORENZO SILVA, LORENZO TUCCI SORRENTINO & AURÉLIEEN BUONFINO



## REGOLAMENTO

# STEAMPARK

Nell'allegra città di Roboburg, ogni anno si tiene una fiera, un gioioso evento della durata di sei giorni atteso con trepidazione da tutta la popolazione.

I **robot** di Roboburg lavorano incessantemente per tutto l'anno, sempre chiusi in maleodoranti fabbriche, immersi nella sporcizia e circondati da rumorosi macchinari a vapore, ma quando arriva la fiera vogliono solo **divertirsi!** E per farlo, sono disposti a spendere tutto il denaro faticosamente guadagnato con l'olio delle loro pinze. Molti parchi di divertimento ambulanti si recano a Roboburg in occasione della fiera, pronti a soddisfare i bisogni di svago dei cittadini, ma soprattutto, in puro stile giostraio, a sfilare quanto più denaro possibile dalle loro tasche!

Sarete i **proprietari** di uno di questi fantastici parchi di divertimento a vapore. Vi verrà assegnato un vasto appezzamento di terreno nelle vicinanze di Roboburg, dove potrete costruire le vostre gigantesche **Giostre alimentate a carbone** per attrarre quanti più Visitatori possibile... ma attenzione, Roboburg ha delle normative ambientali molto rigorose: quando ve ne andrete, l'area dovrà essere pulita come l'avete trovata al vostro arrivo, quindi dovrete **tenere sotto controllo la sporcizia** prodotta dal vostro Parco, o incapperete in una sanzione molto salata! Tutto il vostro lavoro avrà un singolo scopo: **guadagnare quanto più denaro possibile** per farvi beffe dei vostri avversari!

**Steam Park** è un gioco facile da imparare, con due livelli di difficoltà: uno più semplice per i giocatori meno esperti, e uno più strategico adatto a chi vuole una sfida più eccitante.

In questo gioco gestionale, dovrete **costruire il vostro parco** di divertimenti e renderlo il più grande e redditizio della regione. Costruendo le **giostre tridimensionali**, illustrate dalla talentuosa Marie Cardouat, vedrete il parco crescere proprio davanti ai vostri occhi.

**Scegliete la vostra strategia!** Attrarre Visitatori, costruire Toilette per tenere la Sporcizia sotto controllo o espandere il Parco, la scelta è vostra. Ma qualunque approccio scegliate, **fatelo in fretta:** meno tempo passate a pianificare, più tempo avrete per gestire il Parco, perché – grazie alla meccanica di scelta delle azioni – dovrete non solo essere i migliori, ma anche i più veloci, se volete vincere a Steam Park!

## CONTENUTO

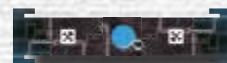
**18 Giostre** (3 dimensioni per ciascun colore)



6 Giostre Grandi  
(3 spazi Visitatore)



6 Giostre Medie  
(2 spazi Visitatore)



6 Giostre Piccole  
(1 spazio Visitatore)

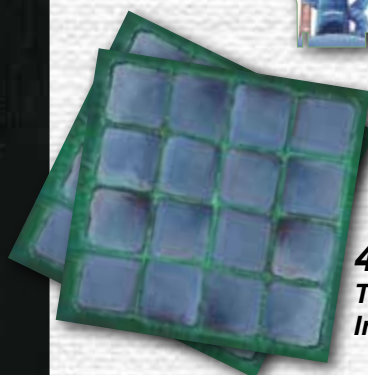
**42 Visitatori**  
(7 per ciascuno  
dei 6 colori)



**20 Baracchini**  
(4 per ognuno dei 5 tipi)



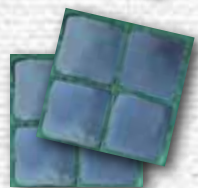
**4 tessere  
Terreno  
Iniziale**



**4 segnalini  
Ordine di Turno**  
(segnalino dell'ultimo  
giocatore)



**20 tessere  
Terreno Aggiuntivo**



**1 segnalino Turno**



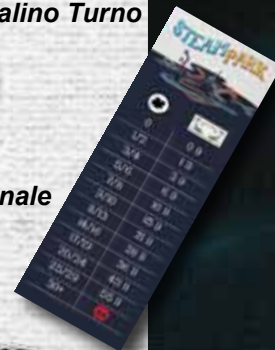
**34 carte Bonus**



**1 Contaturni**



**1 Tabella Sporcizia Finale**



**4 Maialini**



**24 dadi**  
(6 per ogni giocatore)



**4 carte Riassuntive**

**1 sacchetto di cotone**



**84 segnalini banconota**  
(30 x 1 Danaro,  
20 x 5 Danari,  
30 x 10 Danari  
4 x 50 Danari)

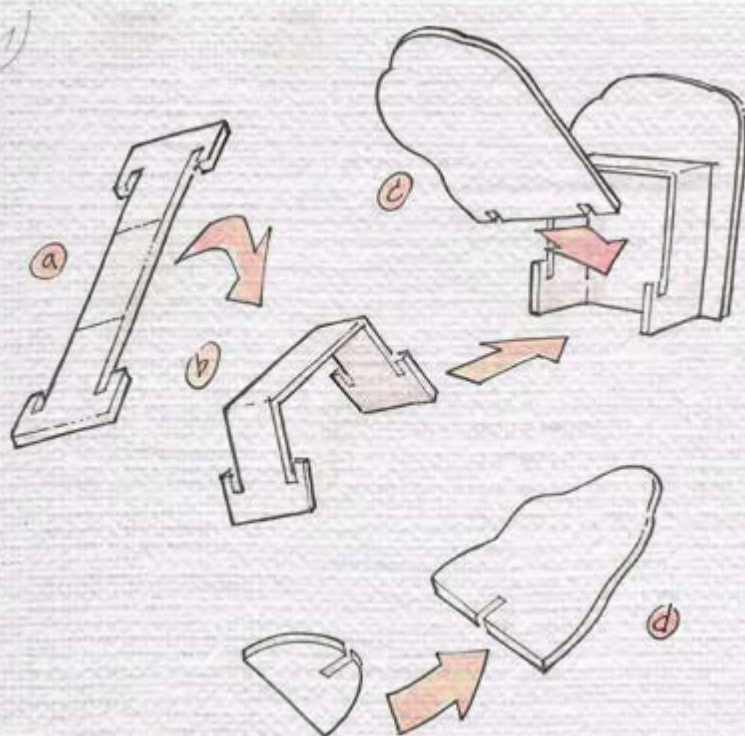
**48 segnalini  
Sporcizia**





## PRIMA DI COMINCIARE

Prima della vostra prima partita, prendetevi qualche minuto per assemblare tutti i componenti di Steam Park. È tempo per un po' di "Fai da Te"! Staccate con cura ogni pezzo dalla sua fustella. Non ci prendiamo alcuna responsabilità per eventuali tagli da carta, ansietà da strappo del cartone, o sovraccitazione da defustellamento in cui potreste incorrere durante questo processo.



Ogni giostra è composta da **3 pezzi**, contrassegnati dalla stessa lettera: una struttura centrale con **parti pieghevoli** e due lati. Assemblatele come illustrato nella figura a sinistra, non c'è bisogno di colla. Tuttavia, sono comunque richiesti la conoscenza dell'alfabeto e un minimo di coordinazione occhio-mano.

I Baracchini invece sono composti da solo **due pezzi** (ma quanto siamo premurosi? Non vogliamo che vi stanchiate troppo prima ancora che il gioco cominci). Un pezzo riporta l'illustrazione del Baracchino stesso, l'altro gli fa da base e raffigura una collinetta; assemblateli disponendoli a croce.

Dentro la scatola c'è uno spazio appositamente dedicato alle Giostre, quindi non avrete bisogno di smontarle dopo ogni partita.

## REGOLE SEMPLIFICATE PER PRINCIPIANTI

*Steam Park* è un gioco piuttosto semplice di per sé, ma per le vostre prime partite, se non vi sentite abbastanza esperti o abbastanza coraggiosi per giocarlo in tutto il suo fulgido splendore, abbiamo pensato anche a voi. Non esitate a usare la versione semplificata che abbiamo pensato appositamente per voi... chiamiamola "Steam Park per Negati", ok? La trovate a pagina 12, ma dovrete comunque leggere tutto il resto del regolamento, a parte le "Abilità dei Baracchini".

Ci sono anche alcuni piccoli paragrafi intitolati "**Regole Noiose**"; se non vedete l'ora di giocare la vostra prima partita, potete dare a questi paragrafi giusto una scorsa, oppure saltarli del tutto... così facendo, vi farete un'idea delle regole essenziali.

## PREPARAZIONE

1. Posizionate le banconote sul tavolo, vicino alla scatola, divise per valore. Questa sarà la **Banca**.



2. Posizionate i segnalini Sporcizia sul tavolo, vicini alla scatola, divisi per valore. Questa sarà la **riserva della Sporcizia**.



3. Posizionate i Visitatori sul tavolo, divisi per colore. Questa sarà la **riserva dei Visitatori**.



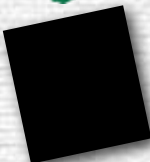
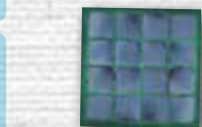
4. Mescolate le carte Bonus e posizionatele sul tavolo... questo sarà il **mazzo**... ovviamente.



5. Posizionate le tessere Terreno Aggiuntivo sul tavolo, a faccia in giù.

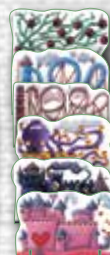


6. Posizionate la Tabella Sporcizia Finale, in modo che sia facilmente consultabile da tutti i giocatori.



7. Prendete 1 Visitatore per ciascun colore e mettetelo nel sacchetto di cotone; posizionate il sacchetto sul tavolo, in modo che possa essere facilmente raggiunto da tutti i giocatori.

8. Posizionate il segnalino Turno sulla prima casella del Contaturni.



9. Posizionate i segnalini Ordine di Turno sul tavolo, più o meno alla stessa distanza da ogni giocatore, in fila e nell'ordine corretto. In una **partita a 3 giocatori**, rimettete il segnalino del 3° giocatore nella scatola; in una **partita a 2 giocatori**, rimettete i segnalini del 3° e del 2° giocatore nella scatola. In ogni partita dovrete sempre usare i **segnalini del primo e dell'ultimo** (zzz) giocatore.

10. Posizionate le Gioshte sul tavolo, divise per colore e dimensione.

11. Posizionate i Baracchini sul tavolo

12. Ciascun giocatore prende 1 set di 6 dadi, 1 tessera Terreno Iniziale e 1 plancia Maialino.

13. Ciascun giocatore pesca 6 carte Bonus, ne sceglie 3, e scarta il resto. Rimescolate tutte le carte scartate nel mazzo alla fine di questo processo.

**NOTA:** In Steam Park ogni giocatore deve tirare e ritirare i suoi 6 dadi e scegliere la miglior combinazione di risultati più in fretta che può, quindi vi consigliamo di lasciare dello spazio proprio di fronte a voi per i dadi e la plancia Maialino. Tenete il vostro Parco alla vostra destra o sinistra, per evitare di distruggerlo durante la fase di Tiro, giocatori maldestri che non siete altro.

Vi consigliamo anche di lasciare libero il centro del tavolo fatta eccezione per i segnalini Ordine di Turno, in modo che tutti i giocatori abbiano le stesse possibilità di prenderli velocemente e senza impaccio. Potete tenere tutti gli altri componenti su un lato del tavolo, accanto a uno dei giocatori, che avrà il compito di dare/ricevere dagli altri giocatori banconote e componenti per conto della banca (no, questo giocatore non potrà rubare soldi dalla banca. Questo non è quel gioco sfascia-famiglie in cui bisogna mandare i propri parenti sul lastrico).



# IL GIOCO

Una partita a Steam Park è composta da **6 turni**. Ogni turno è suddiviso in **4 fasi: Tiro, Sporcizia, Azioni e Introiti**. Alla fine della fase Introiti dell'ultimo turno, la partita finisce. Il giocatore che ha più soldi è il vincitore. Si guadagna denaro per ciascun Visitatore nel proprio parco alla fine di ciascun turno, e per le carte Bonus giocate.

## FASE DI TIRO












Tutti i giocatori prendono i loro 6 dadi in mano. Quando tutti sono pronti, uno dei giocatori inizia un conto alla rovescia, poi tirate i vostri dadi **simultaneamente** e guardate il risultato.

**NOTA:** *Alcuni giocatori malefici cercheranno di tendere delle imboscate ai loro avversari per mettergli pressione, iniziando a tradimento un rapidissimo conto alla rovescia, senza alcun preavviso. Anche se non possiamo ufficialmente approvare o incoraggiare questa pratica discutibile e scorretta, non possiamo nemmeno condannarla. Ci limiteremo a guardare questi piccoli, allegri burloni, annuendo e sorridendo, ma con un severo sguardo paterno. Sopravvivenza del più forte, avete presente? È una giungla là fuori!*

Dopo ciascun tiro, potete posizionare un qualsiasi numero di dadi sulla vostra plancia Maialino per conservarli, e/o **ritirarne un qualsiasi numero** se non vi piace il risultato che avete ottenuto sugli altri dadi. Una volta che un dado è stato posizionato sul Maialino, **non può più essere ritirato in questo turno**. Quando ritirate dei dadi, dovete sempre ritirare **tutti** i dadi che non sono sul Maialino.

Quando siete soddisfatti del risultato dei vostri tiri, e avete posizionato **tutti** i vostri dadi sul Maialino, prendete **velocemente** il primo segnalino Ordine di Turno **disponibile** (quello di numero più basso che non abbia già la mano di un altro giocatore su di esso).

I segnalini Ordine di Turno determinano l'ordine di turno dei giocatori durante la seguente fase Azioni. Quando tutti i segnalini Ordine di Turno **a parte l'ultimo** sono stati assegnati, l'ultimo giocatore rimasto ha **tre tiri di dado** finali. Dopo di che, deve accettare il risultato dei suoi dadi e posizzarli sul Maialino, quindi prendere l'ultimo segnalino Ordine di Turno.

**ESEMPIO:** *Gino tira i suoi sei dadi e ottiene 3 facce vuote, 1  e 2 . Afferra rapidamente il  e lo posiziona sul Maialino, non ha bisogno di alcun  questo turno. Prende i suoi 5 dadi rimanenti e li ritira. Ottiene 2 , 1 , 1  e una faccia vuota. Gino prende i 2  e  e li posiziona sul Maialino. Non ha bisogno di . Ritira i suoi 2 dadi rimanenti, sperando di ottenere 2 , ma la fortuna non è dalla sua. Ritira e ritira per due volte ancora prima di ottenere il risultato desiderato. Nel frattempo Linda è stata più veloce di lui, poverino, e la vede afferrare il segnalino Ordine di Turno del 1° giocatore. Gino ha giusto il tempo di prendere il segnalino del 2° giocatore prima di Manuele, che si affretta a prendere il primo segnalino Ordine di Turno disponibile, quello del 3° giocatore. A questo punto, visto che tutti gli altri giocatori hanno preso un segnalino Ordine di Turno, Ivano ha tre ultimi tiri di dado. Sarà l'ultimo giocatore nell'ordine di gioco.*




**Regole Ovvie e Noiose:** Quando spostate un dado dal tavolo al Maialino non potete cambiarne il risultato; se si gira accidentalmente o se modificate **inavvertitamente** il risultato di uno dei dadi già posizionati sul Maialino, non potete ripristinare il risultato originale. Di fatto, una volta che un dado viene posizionato sul Maialino, non può più essere toccato fino alla fase Azioni seguente. Se "inavvertitamente" modificate "per sbaglio" il risultato di un dado *di proposito*, sappiate che siete delle brutte persone, e che vi compatiamo, spregevoli imbroglioni rovinatori-di-spirito-del-gioco che non siete altro.

**Altre Regole Noiose:** In alcuni casi uno o più giocatori potrebbero provare a prendere lo stesso segnalino Ordine di Turno nello stesso momento. Nella maggior parte dei casi sarà chiaro quale dei giocatori è arrivato per primo (ad esempio, la sua mano è sotto quella di tutti gli altri giocatori). Se non riuscite a prendere una decisione chiara, assegnate il segnalino Ordine di Turno conteso a caso (o con qualsiasi altra attività di spargio che vi viene in mente. Personalmente abbiamo un debole per le gare di flessioni su una mano sola).

**ESEMPIO:** Gino si catapulta sul primo segnalino Ordine di Turno disponibile... è quello del 1° giocatore! Lo agguanta, ma Linda e Manuele sono stati veloci quanto lui e le loro mani si intrecciano. Manuele nota che nella foga del momento ha afferrato il dito di Gino invece che il segnalino, quindi si ritira con un nobile gesto di sportività e prende il segnalino Ordine di Turno del 2° giocatore. Non è chiaro chi sia arrivato prima tra Gino e Linda, quindi il segnalino viene assegnato a caso... e Linda vince! Povero Gino, sarà il 3° giocatore. La sportività paga sempre, come Manuele ben sa. Nel frattempo Ivano sta disperatamente ritirando i suoi ultimi 2 dadi a caccia di scope... sarà di nuovo l'ultimo giocatore.

Quando tutti i giocatori hanno posizionato i propri dadi sulle rispettive plance Maialino e hanno preso il proprio segnalino Ordine di Turno, potete passare alla fase Sporczia. No, non dovrete mettere a soqquadro il vostro soggiorno, promesso!





## FASE SPORCIZIA

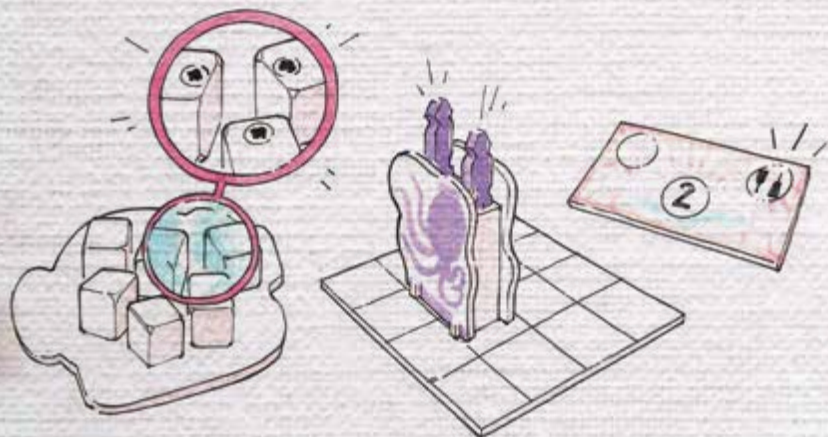
Per ciascun  presente tra i risultati dei vostri dadi sul vostro Maialino, prendete **1 segnalino Sporczia** dalla riserva di Sporczia e posizionato accanto al vostro parco. Questa sarà la vostra **Discarica**.

Quindi, per ciascun **Visitatore** che avete nel Parco prendete **1 segnalino Sporczia** dalla riserva. Ricordatevelo, è importante!

Ora applicate il bonus/malus riportato sul vostro segnalino Ordine di Turno: se avete **l'ultimo segnalino Ordine di Turno**, ricevete **2 segnalini Sporczia**. Se avete il **3° segnalino Ordine di Turno**, non accade nulla. Se avete il **2° segnalino Ordine di Turno**, potete **scartare 2 segnalini Sporczia** dalla vostra Discarica. Se avete il **1° segnalino Ordine di Turno**, potete **scartare 4 segnalini Sporczia**. Mente svelta e riflessi rapidi pagano, ve l'avevamo detto!



**ESEMPIO:** I dadi sulla plancia Maialino di Manuele sono 3 , 2  e 1 . Manuele ha il 2° segnalino Ordine di Turno e 2 **Visitatori** nel suo Parco. Durante la fase Sporczia Manuele riceve 3 segnalini Sporczia per i dadi che ha scelto (i suoi dadi hanno 3 ), più 2 segnalini Sporczia perché ha 2 **Visitatori** nel suo parco, per un totale di 5 segnalini Sporczia. Può scartarne 2 perché ha il 2° segnalino Ordine di Turno, quindi dovrà aggiungere alla sua Discarica un totale netto di 3 segnalini Sporczia.





**NOTA PER PARTITE CON 2 GIOCATORI:** In una partita a 2 giocatori, i bonus/malus per il primo e l'ultimo giocatore potrebbero fare una grande differenza, specialmente se uno dei due giocatori non è esperto quanto l'altro. Sugeriamo di usare il 2° segnalino Ordine di Turno invece del 1° per le vostre prime partite a 2 giocatori.



## FASE AZIONI

In ordine di turno, ciascun giocatore spende tutti i dadi sulla propria plancia Maialino per compiere azioni. Le azioni che potete compiere sono determinate dai risultati che avete scelto sui vostri dadi. I simboli sui dadi sono "risorse" che vi permettono di compiere una o più azioni. Quando compiete un'azione, rimuovete il dado (o dadi) col simbolo appropriato dal Maialino e mettetelo da parte. Non potrete più usarlo in questo turno.

Ci sono **6 possibili azioni**: *Costruire Giostre*, *Costruire Baracchini*, *Attrarre Visitatori*, *Pulire Sporcizia*, *Giocare carte Bonus* ed *Espandere il Parco*. Ognuna di queste azioni può essere compiuta **solo una volta per turno**. Potete compiere le vostre azioni in **qualsiasi ordine**.

> **COSTRUIRE GIOSTRE**: Potete costruire una o più Giostre finché avete abbastanza  da spendere. Ogni Giostra costa 1  per ciascuno Spazio Visitatore che ha... oppure potete semplicemente leggere il costo scritto sul lato.

**Importante**: Non potete costruire più di una Giostra della **stessa dimensione** nello stesso turno.

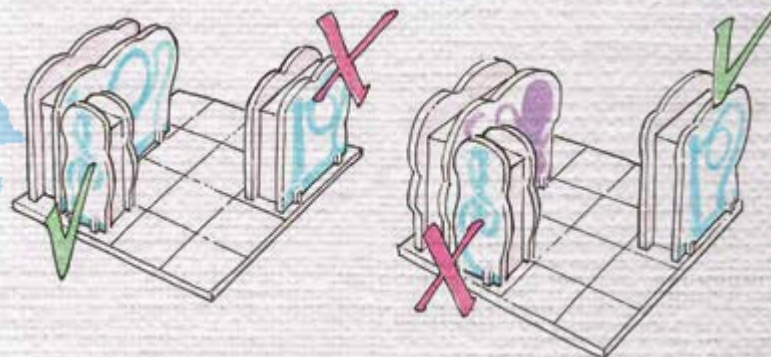
**Regole Noiose e Intuitive**: Prendete la Giostra che avete scelto dalla riserva delle Giostre e posizionatela nel vostro parco. A seconda della sua dimensione, la Giostra occupa una o più caselle del vostro parco. Le Giostre Piccole occupano 1 casella, le Giostre Medie occupano 2 caselle e le Giostre Grandi occupano 3 caselle. Dovete posizionare le Giostre esattamente sulle caselle che occupano, non è possibile posizionarle a cavallo delle linee delle caselle, o in diagonale rispetto dalla griglia (sappiamo che è piuttosto intuitivo, ma non avete idea di quante domande come questa riceviamo di quando in quando. Davvero, *non ne avete idea*). La base delle Giostre deve essere posizionata completamente sulla/e tessera/e Terreno del vostro Parco, ma **possono** essere posizionate parzialmente sul Terreno Iniziale e parzialmente su un Terreno Aggiuntivo, fintanto che le posizionate correttamente sulla griglia.




**NOTA**: Una volta che una Giostra è stata posizionata non può più essere spostata per tutto il resto della partita (le giostre di Steam Park sono aperte 24 ore al giorno. Avete mai visto le montagne russe andarsene in giro per un parco dei divertimenti mentre è ancora aperto al pubblico?)



### REGOLE DI COSTRUZIONE

Quando costruite una Giostra, essa non può toccare alcun Baracchino né alcuna Giostra che già avete costruito (nemmeno per uno spigolo), a meno che non sia **dello stesso colore**.

Se sono dello stesso colore, **devono** essere connesse (per un lato, non solo per uno spigolo), e devono essere collegate **esattamente** per una casella. Due Giostre connesse in questo modo vengono considerate come 1 singola Giostra per tutto il resto della partita.



**ESEMPIO**: Ivano è riuscito a tirare ben 4  questo turno, quindi compie un'azione *Costruire Giostre*. Costruisce una Giostra Blu Grande (con 3 spazi Visitatore), che gli costa 3 , e una Giostra Viola Piccola (con uno spazio Visitatore) che gli costa 1 . Ivan non avrebbe potuto costruire 3 Giostre Medie (con 2 spazi Visitatore) perché non si possono costruire più giostre della stessa dimensione durante lo stesso turno! Davvero ve lo eravate già scordato?

> **COSTRUIRE BARACCHINI:** Potete costruire uno o più Baracchini fintanto che avete abbastanza  da spendere. Ogni Baracchino costa 1 .

**Ogni tipo di Baracchino ha un'Abilità Speciale** (per una lista completa delle abilità speciali dei Baracchini, vedi pag. 11).


**Importante: Non potete** costruire più di un Baracchino dello stesso tipo durante lo stesso turno.

**NOTA:** Una volta che un Baracchino è stato posizionato, non può più essere spostato per tutto il resto della partita.

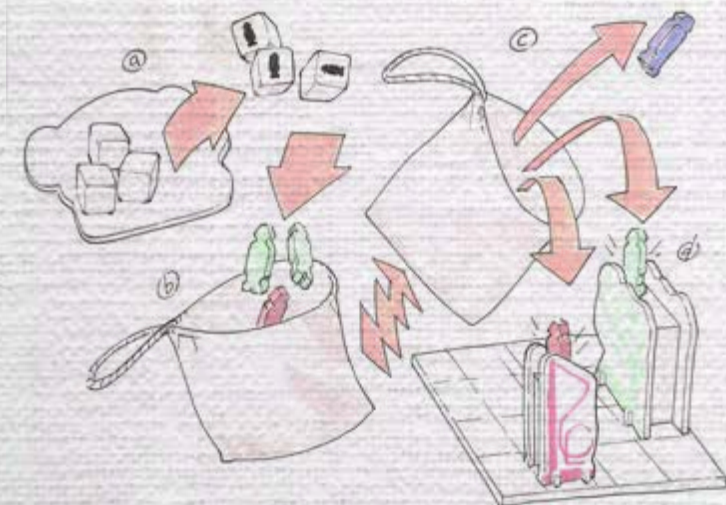
## REGOLE DI COSTRUZIONE


Quando costruite un Baracchino, esso *non può toccare* alcuna Giostra né alcun Baracchino che già avete costruito (nemmeno per uno spigolo), a meno che non *sia dello stesso tipo*. Se sono dello stesso tipo, *devono* essere connessi.

> **ATTRARRE VISITATORI:** Questo è il fulcro del gioco: divertire gli spensierati cittadini di Roboburg e privarli di ogni soldo che abbiano nelle tasche. Per fare questo, oltre che costruire un bel Parco, avete bisogno di *attrarli* al suo interno! Questa è l'Azione più importante, perché se volete vincere, avete bisogno di un Parco pieno di Visitatori!

Per ogni  che spendete, prendete 1 Visitatore a vostra scelta dalla riserva dei Visitatori e mettetelo nel sacchetto. Quindi mischiate il sacchetto e pescate un **ugual numero** di Visitatori. Al termine di ciascuna azione *Attrarre Visitatori* ci devono sempre essere 6 Visitatori rimasti nel sacchetto.


Per **ciascun Visitatore** che avete pescato, controllate se ci sia una Giostra **dello stesso colore** con almeno **uno spazio libero**. Se così è, quel Visitatore ha trovato una giostra di suo gusto nel vostro Parco, e potete posizionarlo in un qualsiasi spazio libero di quella Giostra; si avviterà al sedile e non lascerà il proprio posto fino alla fine della partita! I robot sono capaci di fare migliaia di giri su una Giostra... col piccolo inconveniente che ogni tanto vomitano un po' d'olio!  
Se non c'è alcun posto adatto per quel Visitatore, significa che ha trovato il vostro parco noioso e lo abbandona senza sganciare un soldo. Se vi mettete ad ascoltare con attenzione, potreste perfino sentire la sua flebile, meccanica voce maledirvi per la vostra incompetenza. Francamente, non possiamo fargliene una colpa. Rimettete il Visitatore nella riserva dei Visitatori – **non nel sacchetto!**





**ESEMPIO:** (a) Linda spende 3 . Prende 3 Visitatori dalla riserva dei Visitatori. Visto che ha una Giostra Rossa Piccola e una Giostra Media Grande completamente vuote, decide di prendere 2 Visitatori Verdi e 1 Visitatore Rosso dalla riserva. (b) Li mette nel sacchetto (dove c'erano 6 Visitatori; con i 3 che Linda ha aggiunto, ora ce ne sono 9) e li mescola. (c) Quindi pesca dal sacchetto tanti Visitatori quanti ne ha appena messi, cioè 3. Pesca 1 Visitatore Viola, 1 Visitatore Rosso e 1 Visitatore Verde. (d) Linda ha posti nel suo Parco per posizionare il Visitatore Verde e quello Rosso, ma quello Viola non può essere posizionato, e Linda deve rimetterlo nella riserva. Un buon risultato... anche se forse il piccolo Roboburghese Viola avrebbe qualcosa da ridire.





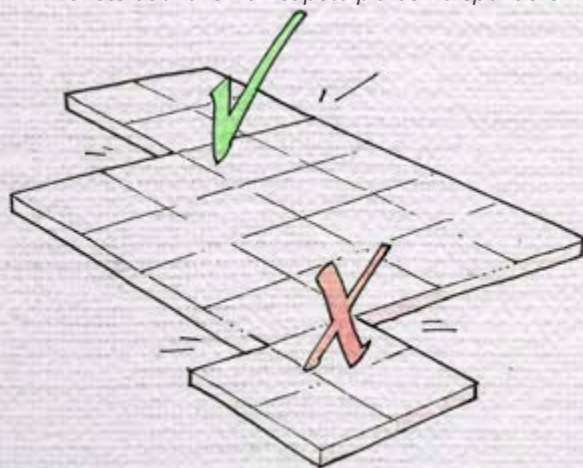
> **PULIRE SPORGIZIA:** Piuttosto auto-esplicativo, non trovate? Tuttavia, faremo il nostro lavoro fino in fondo: per ciascun  che spendete, **scartate fino a 2 segnalini Sporcizia** dalla vostra Discarica e rimetteteli nella riserva. Non potete avere meno di 0 segnalini Sporcizia.

> **GIOCARE CARTE BONUS:** Per ciascun  che spendete, potete giocare 1 carta Bonus dalla vostra mano e guadagnare denaro, a seconda di quel che c'è scritto. Controllate il testo della carta per calcolare il quantitativo di denaro che guadagnate. Prendete i soldi dalla Banca immediatamente dopo aver giocato la carta. Non è possibile giocare due carte Bonus identiche durante lo stesso turno.


**ESEMPIO:** Linda spende 2  per giocare 2 carte Bonus. La prima dice "Numero di spazi Blu nel tuo Parco", Linda ha 1 Giostra Blu con 4 spazi (una Giostra Blu Grande collegata a una Giostra Blu Piccola), quindi controlla la tabella riportata sulla carta: per 4 spazi, guadagna 7 Danari. La seconda carta Bonus che gioca dice "Numero di Baracchini dello stesso tipo nel tuo Parco", Linda ha 3 Baracchini, ma solo 2 di essi sono dello stesso tipo, quindi controlla la tabella sulla carta: per 2 Baracchini dello stesso tipo, guadagna 6 Danari. Linda guadagna un totale di 13 (7+6) Danari.

> **ESPANDERE IL PARCO:** Spendendo **un qualsiasi simbolo** (o più d'uno se lo desiderate), potete comprare una tessera **Terreno Aggiuntivo** e connetterla al vostro Parco (cioè alla vostra tessera Terreno Iniziale, o a qualsiasi altro Terreno Aggiuntivo che sia già in vostro possesso). I Terreni Aggiuntivi devono avere due caselle connesse al Terreno Iniziale e/o agli altri Terreni Aggiuntivi.

**NOTA:** Potete usare qualsiasi dado per Espandere il Parco, a parte le facce vuote. Quindi questa può essere considerata una "azione di consolazione", quando avete sbagliato i calcoli e avete dadi che non sapete più come spendere... beh, potete sempre Espandere il vostro Parco!



**Regole Noiose:** Potete **aggiungere solo 2 Terreni Aggiuntivi** ogni turno. Una volta che avete aggiunto un Terreno Aggiuntivo, esso viene considerato a tutti gli effetti come facente parte del vostro Terreno Iniziale, quindi potete costruire Giostre a cavallo tra due tessere Terreno Aggiuntivo, o una tessera Terreno Aggiuntivo e la tessera Terreno Iniziale. Giostre e Baracchini costruiti su un Terreno Aggiuntivo seguono tutte le rispettive regole di costruzione, come sempre.

**ESEMPIO:** Ivano aveva pianificato tutto il suo turno sulla costruzione di una meravigliosa Giostra Verde Grande, ma non si era accorto di non avere abbastanza spazio nel suo Parco per costruirla... deve prima Espanderlo! Aveva tenuto da parte un  per giocare una carta Bonus, ma decide di posticipare quell'azione al suo prossimo turno, e spende invece quel dado per comprare un Terreno Aggiuntivo. Ora ha lo spazio per quella luccicante Giostra Verde Grande che desiderava tanto.

Quando l'ultimo giocatore ha compiuto tutte le sue azioni, potete passare alla fase Introiti.

**NOTA:** Provate a pensare a come userete i vostri dadi prima che la fase Azione cominci, in modo che la partita non perda il suo ritmo spumeggiante mentre gli altri giocatori aspettano che voi riavviate il vostro cervello.



## FASE INTROITI

Per **ciascun Visitatore** che avete nel vostro Parco, prendete **3 Danari**.

Poi, se avete **meno di 3 carte Bonus**, pescate 2 carte, sceglietene una, aggiungetela alla vostra mano e scartate l'altra. **Ripetete** questo processo fino a che non avrete di nuovo un totale di **3 carte** nella vostra mano.

Quindi, portate avanti il Contaturni. Infine, ciascun giocatore rimette il proprio segnalino Ordine di Turno sul tavolo, in modo che siano di nuovo al proprio posto nella sequenza corretta (1, 2, 3, 4, in caso abbiate scordato come si conta). Ora potete cominciare il turno successivo.

**ESEMPIO:** Linda ha 3 Visitatori nel Parco e ha una sola carta Bonus in mano. Durante la fase Introiti guadagna 9 Danari (3 Danari per ciascun Visitatore). Pesca anche 2 carte Bonus, ne sceglie una e scarta l'altra. Ora ha 2 carte Bonus in mano, quindi ripete la stessa operazione: pesca 2 carte Bonus, ne sceglie una e scarta l'altra.

## FINE DELLA PARTITA

Ciascun giocatore conta i **segnalini Sporczia** che ha nella sua Discarica e controlla la **Tabella Sporczia Finale** per vedere quanti Danari dovrà pagare per pulire il suo Parco (vi avevamo avvertito che le multe sarebbero state salate, ricordate? I Roboburghesi tengono molto all'ambiente!).

Se avete 30 o più segnalini Sporczia perdete tutto il vostro denaro e perdete la partita... ecco cosa significa quel piccolo teschio rosso in fondo alla Tabella!

Dopo di che, calcolate il quantitativo di denaro ancora in vostro possesso. Il giocatore che ha più soldi dopo questo processo è il vincitore.

In caso di pareggio, vince il giocatore con più Visitatori nel suo Parco. In caso di ulteriore pareggio, vince il primo giocatore a toccare il logo Cranio Creations sul retro della scatola del gioco! (Lo sappiamo... non ha alcun senso...)



# ABILITÀ DEI BARACCHINI



**UFFICIO SICUREZZA:** Per ogni Ufficio Sicurezza che avete, potete rimettere 1 Visitatore che avete appena pescato nel sacchetto e pescarne un altro.

**ESEMPIO:** Gino ha pescato 3 Visitatori dal sacchetto, tutti Blu. Può posizionarne 1 nella sua Giostra Blu Piccola, ma dovrà rimettere gli altri 2 nella riserva dei Visitatori. Tuttavia, ha 2 Uffici Sicurezza, quindi può rimettere quei 2 Visitatori nel sacchetto e pescarne altri 2, nella speranza di avere migliore fortuna. Pesca un Visitatore Rosso e un Visitatore Nero. Può posizionare quello Rosso nell'ultimo spazio libero della sua Giostra Rossa Grande, ma non ha una Giostra Nera. Il Visitatore Nero torna nella riserva.







**PUNTO INFORMAZIONI:** Per ogni Punto Informazioni che avete, potete posizionare 1 Visitatore che avete appena pescato in uno spazio libero di una delle vostre Giostre, anche se non è del colore corrispondente. Questo Visitatore deve essere rimesso nella riserva alla fine della fase Introiti.



**ESEMPIO:** Linda ha pescato un Visitatore Giallo, ma la sua Giostra Gialla è già piena. Ha uno spazio libero nella Giostra Blu però, e un Punto Informazioni, quindi può posizionare il Visitatore Giallo nella Giostra Blu. Durante la fase Introiti guadagnerà 3 Danari da quel Visitatore (anche se non è che il suo Parco gli sia piaciuto poi tanto...), dopo di che lo dovrà rimettere nella riserva.







**CASINÒ:** Per ciascun Casinò che avete, potete **modificare** il risultato di 1 dado sulla vostra plancia Maialino in uno a vostra scelta, durante il vostro turno.



**ESEMPIO:** Stanco di essere sempre l'ultimo giocatore, Ivano ha svolto la sua fase di Tiro in tutta fretta e finalmente è riuscito ad agguantare il 1° segnalino Ordine di Turno. Ma quando arriva la fase Azioni, si accorge di aver fatto un errore madornale. Aveva bisogno di 2  per costruire una Giostra Rosa Media (l'ultima rimasta!), invece ha messo 2  sulla sua plancia Maialino, e non sa proprio che farsene. Povero Ivano, questo gioco non è proprio nelle sue corde. Ma per sua fortuna, ha 2 Casinò, quindi può semplicemente cambiare quei 2  in 2  e costruire la sua Giostra come pianificato.








**TOILET:** Per ciascuna Toilet che avete, durante la vostra fase Azioni potete contare 1 risultato  di 1 dado sulla vostra plancia Maialino come se fossero 2 .

**ESEMPIO:** Manuele è in testa, ma ha molti segnalini Sporcia nella sua Discarica. La sanzione che dovrà pagare alla fine della partita sarà così alta che rischia seriamente di perdere la partita. Prova a tirare quante più  possibili, e riesce ad ottenerne 5, che di per sé gli permetterebbero di scartare 10 segnalini Sporcia dalla sua Discarica. Ma ha 2 Toilet nel suo Parco. Grazie ad esse, può contare 2 dei suoi  come se fossero 4 (2  invece di 1 per ciascun dado). Quindi ha un totale di 7 (4+3)  e riesce a scartare addirittura 14 segnalini Sporcia!



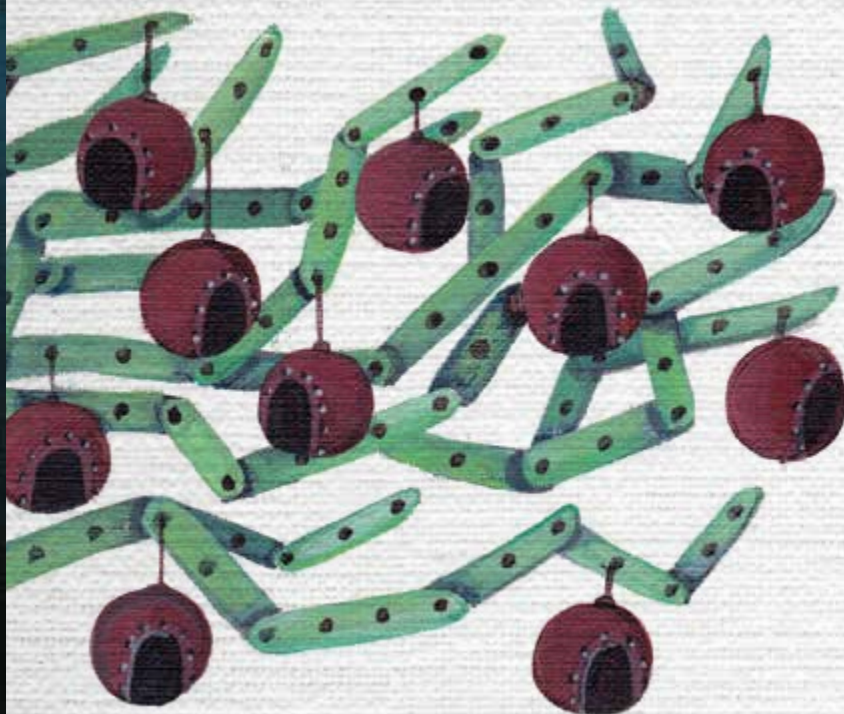
**AGENZIA PUBBLICITARIA:** Per ciascuna Agenzia Pubblicitaria che avete, durante la vostra fase Azioni potete contare 1 risultato  di 1 dado sulla vostra plancia Maialino come se fossero 2 .

**ESEMPIO:** Gino ha molti spazi vuoti nelle sue Giostre, quindi vorrebbe provare ad attrarre un buon numero di Visitatori per provare a riempirli. È riuscito a tirare 3  durante la fase di Tiro; ne avrebbe voluto qualcuno in più, ma non voleva essere l'ultimo giocatore, quindi si è fermato quando aveva ancora 1  e 2  in modo da riuscire a prendere almeno il 3° segnalino Ordine di Turno. Può fare buon uso di quel . Costruisce un'Agenzia Pubblicitaria, così da poter contare 1 dei suoi  come se fossero 2. Subito dopo compie la sua azione Attrarre Visitatori, e grazie all'Agenzia Pubblicitaria appena costruita può attrarre 4 Visitatori invece che solo 3.

## STEAM PARK PER NEGATI

In una normale partita a *Steam Park* ogni tipo di Baracchino ha una propria Abilità Speciale (vedi *Abilità dei Baracchini*, pag. 11). Queste rendono il gioco più strategico e interessante. Tuttavia, poiché non vogliamo che le vostre piccole testoline si surriscaldino, per il primo paio di partite potete ignorare queste abilità speciali (potrebbero volerci più di un paio di partite per alcuni di voi prima che si possa dire che davvero padronegiate le basi di *Steam Park*, ma che volete farci? Siamo inguaribili ottimisti).

**Invece delle abilità**, in questa versione semplificata del gioco **ogni Baracchino** che avete alla fine della partita vi fa guadagnare un bonus di **3 Danari**.



## CREDITI

**Game Design:** Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino e Aurélien Buonfino

**Sviluppo:** Cranio Creations snc

**Illustrazioni:** Marie Cardouat

**Grafica:** Matteo Zanfi

**Illustrazioni Esempi:** Matteo Cremona

**Supervisione Regolamento:** Alessandro Prà

**Testers and Thanks:** Heiko Eller, Gabriel Dumerin, Noa Vassalli, Giuliano Acquati, Luca Ricci, Valentina Adduci, Sara Luce Serena, Francesca Corigliano, Alessandro Fibbi, Alessia Pastore, Andrea Crespi, Marco Brera, Harald Bilz, Matteo Santus, Jocularis, Albe Pavo, Andrea Achille Vaccaro, Giuseppe Ammendola, Gionata Soletti, Davide Fiorentini, Magda Bteibet, Andrea Marinetti, Paolo Pulci, Michele Pierangeli, Marco Almini, Alessandro Adduci, Roberto Pestrin, Alfredo Genovese, Anna Genovese, Ari Emdin, Ghenos Games, Luca Bellini, Luca Borsa, Massimo Bianchini, Luca Cattini, Asterion Press, Roberto Petrillo, Raven Distribution, La Tana dei Goblin, Gioconomicon, Giochi sul nostro Tavolo, Cliquenabend, Tric Trac, Andrea "Liga" Ligabue, Martina Marinoni, Diego 3D, Barbra Bucci, Gianluca Burani, Stefania Frascetta, Mario Sacchi, Matteo Panara, Post Scriptum, Matteo Boca, Fabio Zanardi, Marco Garavaglia, Renata Costagliola, Fabio Besuzzi, Giovanni Cornara, Luca Ivan Radaelli, Gianluigi Zanotti, Chiara Vergani, Manuel Feliciani, Marta Klaić, Tommaso Dal Cin, Alice Messa, Michela Broglia, Michele Curami, Giacomo Bruno, Caterina Ligabue, Vera Canevazzi, Luca Talia, Ilaria Rivetti, Sara Talia, Giulia de Florio, Gabriele Ornella, Bruno Faidutti, Ludovic Maublanc, Markus Rathgeb, Isabelle Rathgeb, Fiona Carey, Michelle Reiche, Stefan Barthel, Marco Reinartz, Yvonne Distelkämper, Linus Janßen, Stephan Rothschild, Kathleen Dietrich, Giuseppe De Carolis, Luigi Ricciardi, Giochi Uniti, Santa Ragione, 4G, Aosta lacta Est, Tana dei Goblin, Andrea Cassola, Paolo Martini, Federica Manente, Massimo Lusignani, GiocoZona, Ludus Iovis Dei, Terre Selvaggio, Gruppo Ludico, Giochi Corsari, Francesco Tamagnone, Silvio Negri Clementi, Paolo Mori, Pierluca Zizzi, Diego "Il Puzzillo fa schifo" Cerretti, l'adorabile Black Pawn, Camillo Quatrini, Lorenzo Trenti, Luca Bobbio, Fabrizio Paoli, Valerio Salvi, Elia Carli, Fiammetta Filzi, Pierluigi Masia, Vanessa Postiferi, Sirio Smeriglio, Simone Poggi, Emanuele Ornella, Nestore Mangone, Remo Conzadori, Giuseppe Benincasa, Stratagemma, Orso Ludo, Mangiafuoco, Robe da Elfi, Marco Valtriani, Fabio Pagano, Carlo Emanuele Lanzavecchia, Mauro Di Marco, Tinuz, Paoletta, Daniele Prisco, Giacomo Sottocasa, Inventori di Giochi, Paolo Mori, Simone Luciani e Daniele Tascini. Molti altri ancora, tutti quelli che ci hanno aiutati a IdeaG, Castle Sthaleck, Modena Play, Lucca Comics and Games, Essen Spieltag e al Festival des Jeux de Cannes. Prodotto da Scatolificio Maura.

© 2013 Cranio Creations

Tutti i diritti riservati

Cranio Creations snc  
via Olona, 25  
20123 - Milano  
Italy

[www.craniocreations.com](http://www.craniocreations.com)

SEGUICI SU

