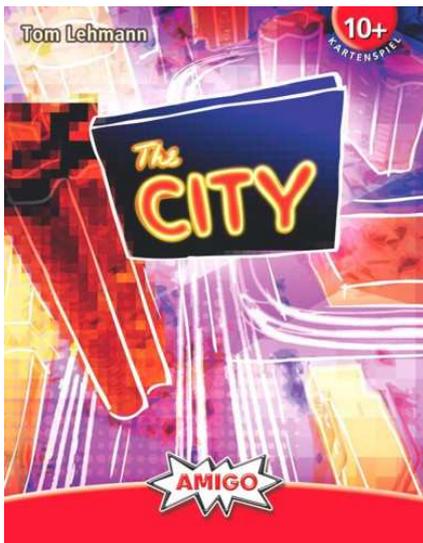


THE CITY

By Tom Lehmann

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

N.B. La seguente traduzione fa riferimento all'edizione tedesca edita da Amigo. A Cura di Morg.



Giocatori: 2-5
Età: 10+
Durata: ca. 20 min.
Contenuto: 110 carte

IDEA DI GIOCO

Round per round la tua città cresce di un edificio, che ti conferisce entrate e importanti Punti Vittoria. In particolare: le carte sono edifici e allo stesso tempo sono usate come beni per coprire le spese di costruzione di altri edifici.

Solo con la migliore strategia diventerai alla fine il cittadino più ricco!

Il gioco finisce quando un giocatore raggiunge o supera i 50 Punti Vittoria. Il vincitore sarà il giocatore che avrà ottenuto il maggior numero di PV.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Le carte Architetto (**Architekten**) sono tenute a portata di mano a faccia in su; le restanti carte vengono mescolate e ne vengono distribuite 7 ad ogni giocatore. Le carte rimanenti vanno a formare il mazzo di pesca; deve essere lasciato uno spazio per la pila degli scarti. Una volta finito il mazzo di pesca verrà mischiata la pila degli scarti e formato quindi un nuovo mazzo.

All'inizio del gioco ogni giocatore scarta 2 delle 7 carte nella pila degli scarti rimanendo dunque con 5 carte in mano (per le prime partite si consiglia di scartare le carte con costo più elevato).

Carta e matita sono necessarie per tenere il conto dei PV durante la partita.

Su ogni carta sono riportati nome, costo per la sua costruzione, da zero a tre simboli (auto, carrello e fontana), eventuali informazioni sull'uso, entrate (\$) e Punti Vittoria (stellina).

Costo e Nome

Simboli

Entrate

PV



IL CORSO DEL GIOCO

Il gioco si sviluppa in più round; ogni fase di un round viene giocata contemporaneamente da tutti i giocatori:

- 1- Scelta della carta
- 2- Costruzione dell'edificio
- 3- Entrate e PV

Se nessun giocatore raggiunge i 50 PV si passa quindi al round successivo.

1. Scelta della carta

Ogni giocatore sceglie dalla sua mano una carta che intende utilizzare in questo round e la pone coperta davanti a sé sul tavolo.

In alternativa può utilizzare la carta Architetto o rinunciare alla costruzione.

Architekten: ogni giocatore può usare una volta nella partita la carta Architetto, prendendola dalle carte Architetto preparate durante il setup e ponendola coperta davanti a sé. L'architetto non ha spese di costruzione e può così essere messo in gioco senza alcun costo e porta da subito un'entrata di una carta ogni round.

Rinunciare alla costruzione: un giocatore può rinunciare alla scelta di una carta e così alla costruzione in quel round. Pesca quindi 5 carte dal mazzo, ne sceglie una da aggiungere alla sua mano e scarta le altre 4.



2. Costruzione di un edificio

Dopo che ogni giocatore ha concluso la fase di scelta, le carte coperte vengono poste a faccia in sù nello spazio di gioco di ogni giocatore. Ogni giocatore paga quindi il costo di costruzione dell'edificio scartando un rispettivo numero di carte dalla propria mano; ogni carta nella mano del giocatore vale 1.

Per esempio la carta Grattacielo ha un costo di 3: per costruirla il giocatore dovrà quindi scartare 3 carte dalla sua mano nella pila degli scarti.

Prerequisiti per costruire: per costruire alcuni edifici è necessario soddisfare dei prerequisiti opportuni. Per esempio per costruire la Scuola (**Schule**) è necessario avere già costruito precedentemente un edificio tra **Wohnhaus**, **Wohnsiedlung** o **Stadtvilla**.

Alcune carte riducono inoltre i costi di costruzione per altri edifici, per costruire i quali sarà sufficiente quindi scartare un minor numero di carte.

Attenzione: se un giocatore sceglie un edificio che poi non può permettersi di costruire riprende questa carta in mano e **rinuncia alla costruzione** (pescando 5 carte ecc.)

Baukolonne: un giocatore che ha costruito la **Baukolonne** può da subito scegliere due carte e all'inizio del round metterle coperte davanti a sé, a patto però che il costo di costruzione complessivo di entrambe non superi 4.

3. Entrate e Punti Vittoria

Quando si conclude la fase di costruzione vengono quindi conteggiate le entrate e i PV per ogni giocatore, abbia egli costruito o meno.

Entrate: per ogni giocatore viene sommato il valore complessivo delle entrate segnalato su ogni carta che ha in gioco (accanto al simbolo \$); ogni giocatore pesca dunque quel numero di carte dal mazzo.

Alcuni valori possono dipendere dalle altre carte in gioco e dai loro attributi (i simboli presenti su ogni carta). In questo caso il valore di entrate di una carta viene stabilito conteggiando il numero di carte in gioco che presentano determinati simboli.

In alcuni casi il valore di una carta è influenzato anche dalle carte in gioco che appartengono ad un altro giocatore a scelta.

Punti Vittoria: i PV vengono conteggiati in modo analogo alle entrate e vengono quindi aggiunti a quelli ottenuti nei round precedenti.

Dopo la distribuzione di entrate e PV viene verificato se qualche giocatore ha raggiunto o superato i 50 PV, nel qual caso il gioco finisce. In caso contrario ogni giocatore scarta tante carte fino ad averne in numero massimo di 12 in mano e comincia dunque un nuovo round.

FINE DEL GIOCO

Il gioco si conclude quando un giocatore raggiunge o supera i 50 PV; in quest'ultimo round non si procede a scartare le carte in eccesso.

Il giocatore con più PV vince la partita, in caso di parità il vincitore è colui che ha il maggior numero di carte in mano. In caso di ulteriore parità la vittoria è condivisa.

TERMINI RICORRENTI:

max 1/spieler = max 1 per giocatore

+1 mit ... = +1 con ...

+1 fur jedes ... im spiele= +1 per ogni ... in gioco

Ermoglicht ... = permette ...

+1 fur jede weitere ... = +1 per ogni altra ...

+1/[simbolo] eines mietspielers = +1 per ogni [simbolo] sugli edifici di un altro giocatore

Kosten -1 auf alle karten mit [simbolo] = costo di -1 per carte con [simbolo]

Kosten -1 fur ... wenn mind 1 ... = costo di -1 per ... se c'è almeno una ...

Benotigt ... = richiede ...

+1 wenn die ... im spie list = +1 quando la ... è in gioco

und = e

oder = o