

ETA' 12+ GIOCATORI: 3-5 DURATA: 75 MINUTI



AVALON HILL®

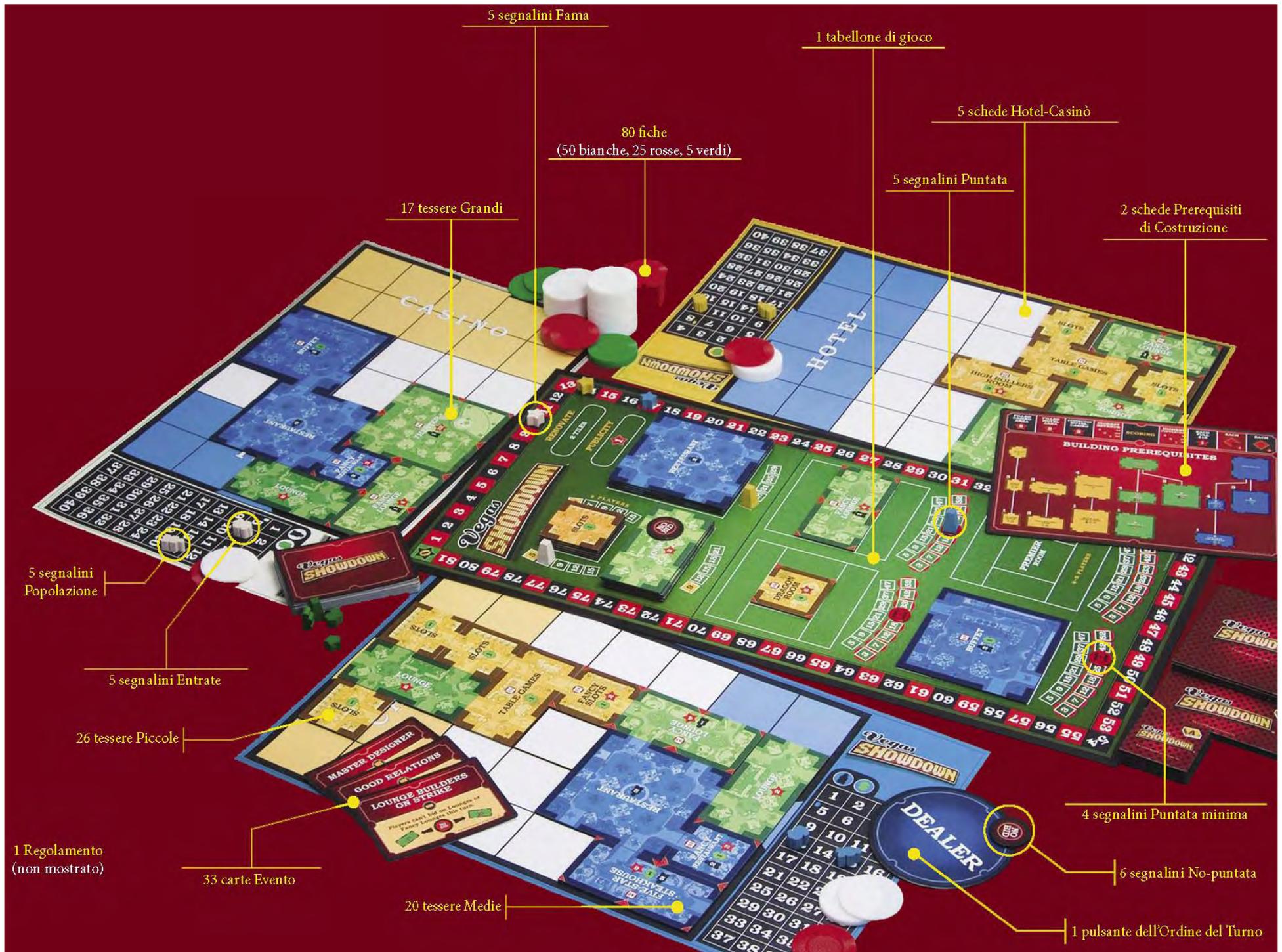
Sommario

Anteprima	3
Preparazione	4
Come giocare	5
1. Abbassa i prezzi	5
2. Gira nuove tessere	5
3. Raccogli il reddito	6
4. Scegli le azioni	6
Fare un'offerta	6
Rinnovare	8
Pubblicità	8
5. Sistemare Fama, Entrate, Popolazione	9
6. Passa il Pulsante	9
Punteggio finale	9
Vincere la partita	10

Vegas



REGOLAMENTO



PREMESSA (pag.2)

Sei un multimilionario

Non avendo niente di meglio da fare, tu e i tuoi amici multimilionari vi siete incontrati e avete deciso di sfidarvi nel vedere chi riesce a costruire il più prestigioso hotel-casinò di Las Vegas.

E quindi hai cominciato l'avventura con nient'altro che il tuo cervello, dei locali vuoti e la tua fortuna.

Presto hai scoperto che questo non è sufficiente.

Le risorse per costruire sono limitate e ora ti trovi a dover giocare all'asta contro i tuoi amici per accaparrarti quelle risorse.

La competizione è serrata e la posta è alta. In fatti la posta è l'hotel-casinò che stai costruendo.

Il vincitore prende tutto!

ANTEPRIMA (pag.3)

Il gioco si divide in turni. Ogni turno ogni giocatore sceglie l'azione da fare, che il più delle volte è fare un'offerta per comperare una tessera.

Le tessere rappresentano varie stanze, luoghi e centri di gioco che puoi mettere nel tuo hotel-casinò. Aggiungono Popolazione, Entrate e/o Fama al tuo totale. La Popolazione e le Entrate ti aiutano nel raccogliere più reddito ad ogni turno e la Fama si aggiunge ai tuoi punti vittoria.

Alla fine del gioco puoi guadagnare Fama addizionale, piazzando con attenzione sulla scheda dell'hotel-casinò le tessere che man mano acquisti, connettendo l'entrata dell'hotel con quella del casinò o creando dei rombi all'intersezione delle tessere.

Alla fine del gioco vince il giocatore con più Fama.

PREPARAZIONE

★ Metti il tabellone di gioco sul tavolo. Impila le tessere Restaurant, Lounge e Slots a faccia in su sugli spazi appositi. Se siete in 3 giocatori, rimuovi dal gioco 3 tessere da ogni pila.

★ Ogni giocatore sceglie un colore e prende la scheda dell'hotel-casino di quel colore assieme ai segnalini Popolazione, Entrate, Fama, Puntata.

★ Metti il segnalino di Popolazione sullo spazio "8" e quello delle Entrate sullo spazio "5" della scala dei numeri sulla scheda dell'hotel-casino e il segnalino della Fama sullo spazio "0" del tabellone di gioco.

★ Le tessere rimanenti sono tessere "premier". Sono di tre differenti forme e ognuna è marcata sul retro con una "A" o una "B". Per ogni forma, mescola separatamente a faccia in giù le tessere "A" e "B" e metti quelle "A" in cima a quelle "B". Metti queste 3 nuove pile vicino al tabellone di gioco.

★ Gira la prima tessera di ogni pila premier e mettila uno dei tre spazi liberi del tabellone, non nello spazio "solo per 4-5 giocatori" [4-5 PLAYERS ONLY]. Ognuno di questi spazi ha associata una scala valori usata per l'asta. In ognuno di queste scale valori metti un indicatore di puntata minima sul numero circolare corrispondente al prezzo minimo di puntata indicato sulla tessera stessa.

★ Metti le schede informative vicino al tabellone in un posto facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Mescola il mazzo degli Eventi e mettilo a faccia in giù vicino al tabellone.

★ Scegli un giocatore che faccia da banchiere. L'insieme delle fiche forma la banca.

★ Il banchiere dà 20\$ ad ogni giocatore.

★ Scegliere casualmente chi inizia. A quel giocatore viene dato il Pulsante dell'Ordine del Turno.



COME GIOCARE

Ogni turno fai queste fasi in ordine:

1. Abbassa i prezzi.
2. Gira nuove tessere (se necessario)
3. Raccogli il reddito
4. Scegli le azioni
5. Aggiusta la Fama, le Entrate e la Popolazione
6. Passa il Pulsante dell'ordine del turno

1. Abbassa i prezzi

Nel primo turno questa fase viene saltata.

Il primo giocatore (il giocatore con il Pulsante dell'Ordine del Turno) inizia il turno abbassando sul tabellone il prezzo di ogni tessera premier. Per far questo muove l'indicatore di puntata minima per ogni tessera premier sul prossimo valore minore circolare (saltando lo spazio del valore quadrato). Per esempio, se il segnalino è sul 18 va spostato sul 12 e non sul 15.



Se sposti l'indicatore dal valore "3", rimuovi la tessera dal gioco.

2. Gira nuove tessere

In una partita a 3 giocatori lascia vuoto, per l'intera partita, lo spazio segnato come "4-5 Players Only".

In tutti gli altri casi riempi uno spazio premier vuoto pescando una carta dal mazzo degli Eventi. Segui le istruzioni sulla carta completando l'azione indicata.

Se la carta Evento dice che non puoi puntare su un certo tipo di tessere o non puoi fare un'azione particolare in questo turno, metti per promemoria un segnalino di No-puntata sull'azione o sulle tessere coinvolte. Se non puoi completare un'azione immediatamente, lascia la carta in gioco sino a che non arriverà il momento in cui potrai completarla.

Dopo aver risolto la carta Evento, guarda il simbolo al centro della carta.

Simboli sulle tessere



Puntata minima

Quando una tessera premier viene messa all'asta, metti un indicatore di puntata minima sullo spazio relativo della scala valori



Popolazione

Questo rappresenta il numero di clienti che puoi sistemare confortevolmente nel tuo hotel-casino, legato in gran parte ai servizi di ristorazione che offri



Entrate

Questo mostra la quantità di soldi che puoi potenzialmente guadagnare, avendo clienti a sufficienza



Fama

Alla fine del gioco vince il giocatore con più punti Fama



Bonus

Sistema vicine le tessere con questi simboli per creare rombi interi o parziali per guadagnare un bonus in Fama alla fine del gioco (vedi "Punteggio finale")

Gira la prima tessera della pila premier indicata e riempi uno spazio premier vuoto. Poi metti un indicatore di puntata minima sul numero circolare della scala valori che corrisponde al numero indicato sulla tessera appena piazzata.

Ripeti questo processo per ogni spazio premier vuoto.

Scarta a faccia in su le carte Evento risolte.

Se non puoi rimpiazzare una tessera perché nella pila indicata non ce ne sono più, il gioco finisce (vedi "Punteggio finale").



Alcune carte Evento hanno regole speciali che cambiano le regole base

N.d.T Il testo della carta d'esempio è: "Invece che raccogliere il reddito nel solito modo, ogni giocatore raccoglie il reddito uguale alla sua Popolazione"



3. Raccogli il reddito

Il banchiere dà ad ogni giocatore una quantità di soldi pari al numero più basso tra la Popolazione e le Entrate (5\$ all'inizio).

Le fiche verdi valgono 25\$, quelle rosse 5\$ e quelle bianche 1\$.

Quanti soldi un giocatore ha a disposizione è un'informazione pubblica.

4. Scegli le azioni

Cominciando dal giocatore con il Pulsante dell'Ordine del Turno, ogni giocatore in senso orario sceglie una delle seguenti azioni:

1. Fare un'offerta per le tessere
2. Rinnovare
3. Pubblicizzare

Dopo aver scelto l'azione non puoi cambiarla a meno che qualcuno non rilanci per la tua stessa tessera.

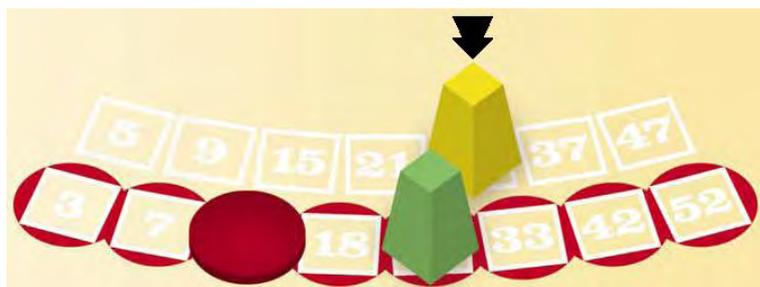
Fare un'offerta per le tessere

Per puntare su una tessera metti il tuo segnalino di puntata su un numero della scala valori che indica la quantità di soldi che vuoi offrire per quella tessera.

Per puntare su una tessera premier devi fare un'offerta uguale o superiore al prezzo indicato per quella tessera dal segnalino di puntata minima. Per puntare su una tessera non premier devi fare un'offerta uguale o superiore al prezzo indicato per quella tessera dallo spazio di puntata minima (in giallo). Se un altro giocatore ha già fatto un'offerta per una tessera su cui vuoi puntare anche tu, devi offrire più alto di quel giocatore.

Non puoi offrire una quantità di soldi maggiore di quella che hai a disposizione e non puoi puntare più alto dello spazio più alto della scala valori. Comunque va bene fare un'offerta che sia più alta del prezzo minimo per cercare di escludere altri giocatori.

Ogni volta che qualcuno ti supera nell'offerta su una tessera devi aspettare che arrivi il tuo turno. Prendi il tuo segnalino di puntata e scegli un'altra azione (incluso puntare più alto sulla tessera in cui sei stato superato, se vuoi).



Il verde offre 25 per una tessera premier. Il giallo rilancia con un'offerta di 29. Il verde deve aspettare il suo turno prima di poter puntare ancora o scegliere una nuova azione

Questa è fase è completa quando ogni giocatore ha fatto un'azione e nessuno è stato superato nell'offerta.

La seconda scala valori per le Slots è usata solo in 5 giocatori. Le due scale sono indipendenti una dall'altra e le puntate vengono fatte separatamente rendendo possibile, in un turno, per due giocatori, l'acquisto di una tessera Slots.

Compera e piazzamento delle tessere

Dopo che la fase precedente è completata, ogni giocatore paga alla banca la quantità di soldi puntata e o piazza la tessera sulla sua scheda dell'hotel-casinò o la mette da parte per un piazzamento futuro. Non c'è limite al numero di tessere che un giocatore può avere da parte.

Se comperi una tessera ma non la piazzi (perché scegli di non farlo o perché non soddisfi i requisiti per essa) puoi piazzare una tessera che avevi precedentemente messo da parte.

Le tessere devono essere piazzate in questo modo

★ Non puoi piazzare una tessera premier se nella tua scheda dell'hotel-casinò non sono presenti tessere, indicate sulla scheda di Prerequisiti di Costruzione, preliminari a quella piazzata. Sulla scheda, una tessera e i suoi prerequisiti sono connessi con una linea bianca. Per esempio, per piazzare una Fancy Slots devi avere almeno una tessera Slots nella scheda. E per piazzare la tessera Dragon Room devi avere Slots e Fancy Slots sulla tua scheda. Il numero vicino ad ogni tessera premier sulla scheda di riferimento è il numero di copie di quella tessera presenti nel gioco.

★ Devi poter tracciare un percorso attraverso una serie ininterrotta di tessere dall'entrata gialla (casinò) ad ognuna delle tessere gialle che piazzi, senza passare attraverso i muri. La stessa regola vale per le tessere blu (hotel) ma queste devono connettersi con l'entrata dell'hotel. La stessa regola si applica alle tessere verdi ma le tessere verdi devono esser connesse ad una delle entrate.

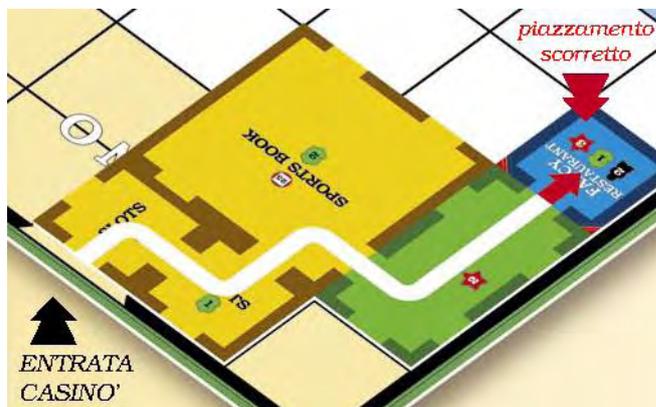
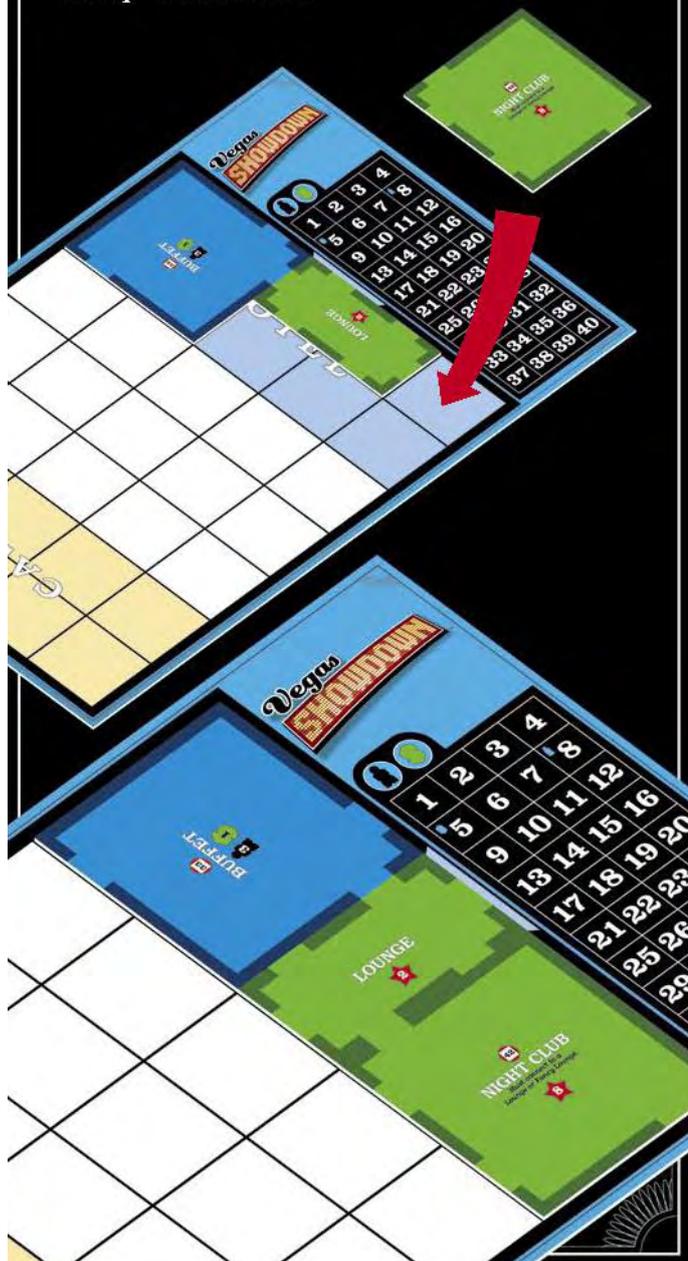
Le tessere Night Club hanno un prerequisito di piazzamento speciale. Oltre a quelli indicati qui sopra, un Night Club deve essere piazzato in modo che una delle sue entrate si connetta ad un'entrata di un Lounge o Fancy Lounge.

Dopo aver piazzato una tessera sulla scheda dell'hotel-casinò, non puoi rimuoverla o sistemarla in alcun modo se non scegliendo un'azione Rinnovare.



Rinnovare

In questo esempio, un Lounge era in una posizione che non avrebbe permesso al giocatore blu il completamento della sua sezione dell'Hotel. Rinnovando, può piazzare il Night Club in modo poter riempire la sezione.



Il Fancy Restaurant non può andare vicino al Lounge. Deve essere connesso all'entrata blu (hotel) con un percorso ininterrotto di tessere senza passare attraverso i muri

Rinnovare

Per fare un'azione Rinnovare metti il tuo segnalino di puntata sullo spazio Renovate del tabellone di gioco. Durante il turno qualsiasi numero di giocatori può scegliere di rinnovare.

Quando rinnovi puoi togliere 0, 1 o 2 tessere dalla scheda dell'hotel-casinò e piazzare 0, 1 o 2 tessere che avevi da parte sulla scheda. Non è necessario che le tessere che togli siano uguali per numero a quelle che metti, e le tessere che metti possono esser qualsiasi tessera avevi rimosso nei turni precedenti. Esempio: rimuovi e togli un Lounge dalla scheda dell'hotel-casinò. Poi rimetti il Lounge e un Night Club che avevi comperato in un turno passato ma che non avevi voluto ancora piazzare.

Dopo aver rinnovato, le tessere devono seguire le regole del piazzamento come descritte in Compera e piazzamento delle tessere a pag. 7 (puoi creare dei vuoti quando rinnovi a patto che le tessere seguano le regole del piazzamento quando hai finito).

Pubblicità

Per fare un'azione Pubblicità metti il tuo segnalino di puntata sullo spazio Publicity del tabellone di gioco. Durante il turno qualsiasi numero di giocatori può scegliere di pubblicizzare.

Quando pubblicizzi guadagni immediatamente 1 Fama; in più puoi mettere nella scheda dell'hotel-casinò 1 tessera che avevi da parte. Per esempio, se avevi comperato una tessera in un turno precedente ma non l'avevi piazzata perché non soddisfavai i suoi prerequisiti, puoi piazzarla più tardi con un'azione Pubblicità a patto che tu abbia i prerequisiti sulla scheda dell'hotel-casinò.

5. Sistemare Fama, Entrate, Popolazione

Dopo aver rinnovato o dopo aver piazzato una tessera aggiungi ai rispettivi segnalini, i bonus di Fama, Entrate o Popolazione dati dalle nuove tessere piazzate. Segni la Fama sul tabellone di gioco e le Entrate e la Popolazione sulla scheda dell'hotel-casinò. Se rimuovi e rinnovi delle tessere per piazzarne altre ricordati di rimuovere i bonus che le tessere rimosse ti davano. Semplicemente muovi il segnalino relativo avanti o indietro di un numero di spazi uguale al valore mostrato sulla tessera.

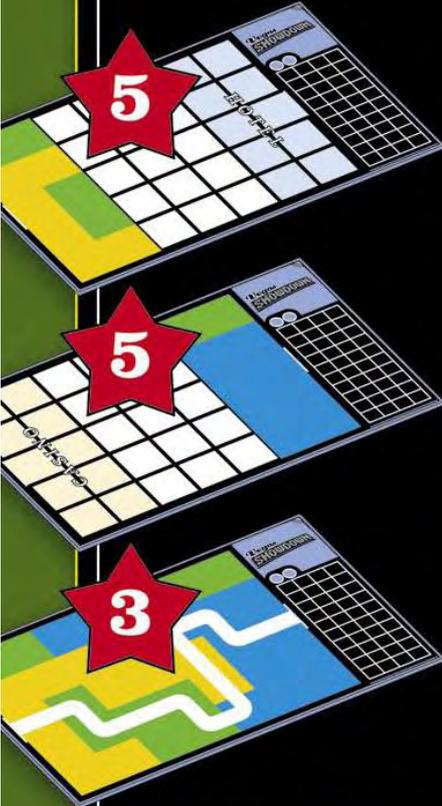
Ogni giocatore inoltre recupera il suo segnalino di puntata.

6. Passa il Pulsante dell'Ordine del Turno

Il giocatore con il Pulsante dell'ordine del turno lo passa al giocatore alla sua sinistra. Quel giocatore sarà il primo giocatore ad agire durante il prossimo turno.

Se c'erano segnalini No-puntata piazzati sulle tessere o sugli spazi azione durante la fase "Gira nuove tessere", vanno rimossi.

Punteggio finale
Quando il gioco finisce, i giocatori guadagnano Fama nelle seguenti categorie:



Sezione Casinò
Guadagni 5 Fama se la sezione gialla delle scheda dell'hotel-casinò è riempita completamente con tessere gialle e/o verdi

Sezione Hotel
Guadagni 5 Fama se la sezione gialla delle scheda dell'hotel-casinò è riempita completamente con tessere blu e/o verdi

Connessione entrate
Guadagni 3 Fama se puoi tracciare un percorso attraverso una serie ininterrotta di tessere, e senza passare attraverso i muri, tra l'entrata dell'hotel e quella del casinò

Popolazione più alta
Il giocatore con la Popolazione più alta guadagna 5 Fama, quello al secondo posto 3 e al terzo 1

Entrate più alte
Stessa cosa come per la Popolazione solo che si valutano le Entrate



Multipli di 10\$
Guadagni 1 Fama per ogni multiplo di 10\$ che hai da parte alla fine del gioco. Dalli alla banca dopo aver registrato i punti guadagnati. (Tieni il resto per eventuali spareggi. Vedi "Vincere la partita")



Ogni  **1**
Guadagni 1 Fama per ogni tre-quarti di rombo che hai alla fine del gioco



Ogni  **3**
Guadagni 3 Fama per ogni rombo completo che hai alla fine del gioco



FILLES CASINO SECTION

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce immediatamente quando succede una delle seguenti condizioni:



un giocatore riempie completamente di tessere la sua scheda dell'hotel-casinò;



si cerca di rimpiazzare una tessera premier ma la pila da cui si dovrebbe pescare è esaurita;

Spareggio

Se due giocatori pareggiano quando si valutano la Popolazione e le Entrate più alte, dividono la Fama di quel piazzamento e di quello successivo (arrotondando per difetto). Ognuno guadagna 4 Fama se si pareggia per il primo posto, 2 Fama per il secondo e 0 per il terzo.

Se ci sono tre o più giocatori che pareggiano per un posto, si dividono tra loro la Fama per quei posti (arrotondando per difetto). Per esempio, se tre giocatori pareggiano per il primo posto ognuno guadagna 3 Fama.

Vincere la partita

Vincitore è il giocatore con più Fama alla fine del gioco. Se c'è un pareggio, il giocatore con più denaro rimasto, vince. Se c'è un ulteriore pareggio, vincono entrambi.

Tradotto e reimpaginato da *biso*

