

# LONDON

(seconda edizione by Martin Wallace)

## PANORAMICA

In LONDON assumerai il ruolo di un architetto di spicco, incaricato di ricostruire la città dopo il “Grande Incendio”, e guiderai lo sviluppo della città fino al ventesimo secolo. Se vuoi essere ricordato come un'icona di Londra devi bilanciare la tua visione, le tue finanze e i bisogni degli abitanti della città.

Il gioco ha quattro elementi fondamentali: edifici, denaro, terreni e povertà. Ognuno di questi elementi influenza gli altri, e tutti insieme influenzano il tuo prestigio. Nel tuo turno svilupperai la città per ottenere futuri benefici; comprerai terreni; raccoglierai risorse; o gestirai la tua parte di città, sfruttando l'area che hai sviluppato in precedenza. Il denaro influenzerà la tua capacità di fare queste cose, ma accumulare denaro non è l'obiettivo finale. Solo l'architetto di maggior prestigio sarà ricordato alla fine.



## CARTE CITTA'

Queste carte rappresentano le gilde, le imprese e gli edifici che svilupperai nella tua sezione di città. Sapere come utilizzare al meglio le tue carte città è la chiave per vincere la partita. Ogni carta ha un costo per essere giocata e un vantaggio che si può ottenere attivandola - di solito in un turno successivo rispetto a quello in cui viene giocata. LONDON ha una meccanica insolita per queste carte: per prima cosa costruirai la tua città, giocando le carte nella tua “AREA DI COSTRUZIONE”; successivamente “gestirai la tua città”, attivando come preferisci il maggior numero

di carte che hai giocato in precedenza. Ogni carta ha un tipo di base, indicato dal colore dello sfondo. Le carte marroni si riferiscono alle attività economiche, le carte blu riflettono la cultura scientifica e le carte rosa si riferiscono alla politica. Sono presenti anche un certo numero di carte grigie, i poveri (“Paupers”), che saranno una fonte continua di povertà a meno che non riesca a trovare un lavoro per loro. I quattro tipi di carte città sono differenziati tra loro in base alle icone presenti nel cerchietto posto agli angoli inferiori di ogni carta.

Le carte città garantiscono due vantaggi principali: il prestigio che ti concede alla fine del gioco, e/o l'effetto che dà quando svolgi l'azione “gestisci la tua città”. Alcune carte possono anche avere un effetto continuo, che è attivo ogni volta che la carta viene giocata. Se una carta ha un effetto continuo, questo sarà descritto sopra il disegno della carta, oppure al di sotto di esso.



1. Nome della carta.
2. Il SET a cui appartiene questa carta (A, B o C).
3. Alcune carte hanno un costo aggiuntivo, che deve essere pagato quando vengono aggiunte alla tua area di costruzione.
4. L'area principale della carta è quella dell'“abilità attivata” ovvero il vantaggio che ottieni quando gestisci la tua città.
5. Il cerchietto sinistro indica il costo di attivazione, che deve essere pagato per attivare la carta. Questo può richiedere di spendere soldi o scartare una carta dalla mano.
6. Il prestigio che questa carta concede alla fine del gioco.

7. Il cerchietto destro indica se la carta deve essere girata a faccia in giù dopo che è stata attivata.

8. Alcune carte hanno un'abilità continua, che può essere attivata non appena aggiungi la carta alla tua “area di costruzione”.

## SIMBOLI DELLE CARTE

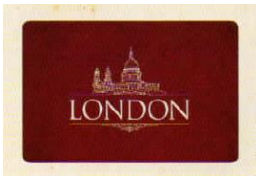
Le carte città e le carte quartiere contengono un certo numero di simboli, che sono dettagliati qui a lato. Questi possono indicare la possibilità di guadagnare o perdere risorse, o indicano un effetto derivante dell'attivazione della relativa carta nel momento in cui esegui l'azione "gestisci la tua città".

	Guadagna subito punti prestigio		Prendi un segnalino povertà
	Guadagna punti prestigio a fine partita		Scarta un segnalino povertà
	Paga 7 monete		Spendi una carta aggiuntiva per attivare l'abilità
	Guadagna 7 monete		Gira la carta a faccia in giù dopo aver utilizzato l'abilità



## CARTE AZIONE

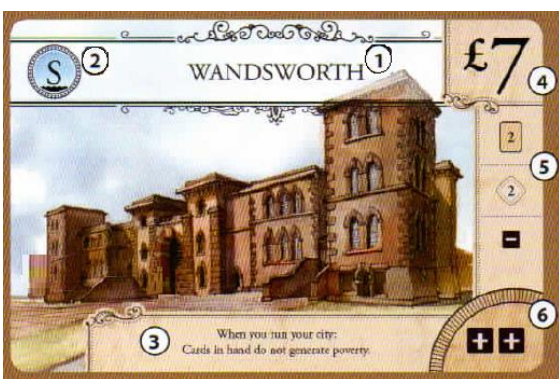
Ci sono quattro carte nel mazzo città che vengono giocate direttamente dalla tua mano e non richiedono che tu spenda un'altra carta dello stesso colore per giocarle. Queste carte contengono la parola "azione" nella loro casella abilità continua e non hanno una casella "abilità attivata" nel bordo inferiore della carta.



## CARTE QUARTIERE

Le carte di dimensione più grande rappresentano un'opportunità per acquistare terreni in uno dei 20 distretti di Londra. I terreni sono costosi, ma molto preziosi. Ogni volta che acquisti una porzione di terreno questo ti garantirà immediatamente dei punti prestigio; allevierà la povertà; e ti aprirà nuove opportunità, permettendoti di pescare altre carte.

Ogni carta ha anche una relazione con il fiume Tamigi. Ogni carta può trovarsi al nord o al sud del fiume, mentre alcuni delimitano il fiume. Generalmente le carte dei quartieri al nord di Londra garantiscono più punti prestigio, mentre le carte nel sud di Londra alleviano di più la povertà.



1. Nome del quartiere.
2. La posizione del quartiere (nord o sud). I quartieri con il fiume adiacente e i quartieri non adiacenti al fiume hanno diverse versioni di questo simbolo.

Non adiacente al fiume Adiacente al fiume

3. Gli stessi distretti hanno un'abilità opzionale. Ogni abilità opzionale specifica quando può essere utilizzata.
4. Il costo per acquistare questo quartiere.
5. Ogni quartiere concede un beneficio immediato qui

elencato. Ad esempio, questo quartiere ti consente di pescare 2 carte città, di ottenere immediatamente 2 punti prestigio e di togliere 1 segnalino povertà e rimetterlo nella riserva.

6. Alcuni distretti hanno un'"abilità attiva", che si applica ogni volta che svolgi l'azione "gestisci la tua città". L'abilità può essere positiva o negativa (nell'esempio prenderai 2 segnalini povertà ogni volta che svolgi l'azione gestisci la tua città finché la carta "Wandsworth" è il quartiere più in cima tra quelli che possiedi).



Ogni volta che acquisti una nuova carta quartiere, questa sostituisce il tuo quartiere più recente. Infatti è necessario sovrapporre le carte quartiere in modo che il margine sinistro che indica la posizione del vecchio quartiere sia visibile. La carta può essere comunque tenuta in considerazione per guadagnare punti prestigio attraverso gli effetti delle varie carte città eventualmente presenti nella tua "area di costruzione". Solo l'abilità della carta quartiere in cima, ovvero quella acquistata per ultima, sarà quella utilizzabile durante il gioco.

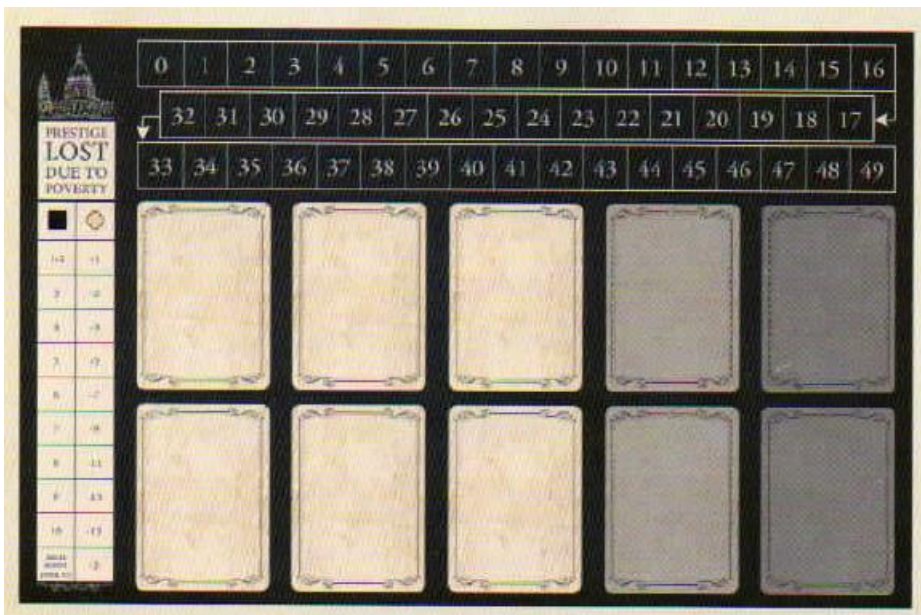


## PRESTITI

Se ti viene richiesto di pagare un costo in £ che non ti puoi permettere, devi prendere un prestito; puoi tuttavia scegliere di prenderne uno in qualsiasi momento della partita. Per ogni prestito che prendi, ricevi 10£ dalla riserva e il relativo segnalino prestito. Ogni prestito di 10£ che hai preso genererà un segnalino povertà ogni volta che sceglierai l'azione "gestisci la tua città". Per sbarazzarsi del prestito di 10£, devi pagare 15£ all'inizio del tuo turno. Rimetti il segnalino prestito e il denaro richiesto nella riserva. Alla fine del gioco devi rimborsare comunque tutti i prestiti che hai preso, se ti è possibile. Se non hai abbastanza soldi per ripagare i prestiti a fine partita, perdi 7 punti prestigio per ogni prestito che non puoi rimborsare.

## IL TABELLONE SVILUPPO

Il Tabellone sviluppo contiene due righe per le carte città scartate. Queste righe sono vuote all'inizio del gioco ma si riempiranno man mano che i giocatori svilupperanno le loro città. Con due giocatori, solo i primi tre spazi di ogni fila sono disponibili per l'uso. Con tre giocatori sono disponibili i primi quattro spazi, e con quattro giocatori sono disponibili tutti e cinque gli spazi. Il tabellone contiene anche un tracciato dei punti per misurare il prestigio dei giocatori e una tabella riepilogativa di come i segnalini povertà rimanenti influenzino i punti prestigio alla fine del gioco.



## PESCAR E SCARTARE LE CARTE CITTA'

Ogniqualvolta devi pescare una o più carte città, puoi scegliere di prendere una qualsiasi carta scoperta sul Tabellone sviluppo oppure una tra quelle in cima al mazzo delle "Carte Città" posizionato a lato del tabellone. Se devi pescare più di una carte, puoi scegliere liberamente di prendere una combinazione qualsiasi tra le due ipotesi, ovvero dal mazzo delle Carte città o dal Tabellone sviluppo. A riguardo puoi pescare una carta alla volta dal mazzo prima di decidere da dove pescare la successiva.

Ogni volta che scarti una carta devi metterla in uno spazio disponibile nella prima riga del Tabellone sviluppo (alcuni spazi sono disponibili solo se giochi con tre o quattro giocatori). Se non ci sono spazi disponibili nella riga in alto, puoi mettere la carta da scartare nella riga in basso.

Se devi scartare una carta e l'intera griglia è piena (sia la riga superiore che quella in basso), rimuovi tutte le carte dalla riga più in basso del tabellone poi sposta le carte nella fila in alto nella riga in basso, e continua a scartare le carte normalmente.

## SETUP

Metti il Tabellone sviluppo al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie un segnapunti e lo piazza sullo spazio "0" del tracciato prestigio. Metti le monete, i segnalini povertà e i segnalini prestito vicino al tabellone a costituire la riserva. Ogni giocatore prende £5 e li piazza di fronte a sé come parte dell'"area di costruzione". Gli elementi nell'"area di costruzione" sono informazioni pubbliche e non possono essere tenute segrete. Ciò include le monete, i prestiti, i segnalini povertà, i distretti e le pile degli edifici - tuttavia le carte coperte o quelle scoperte all'interno di quelle pile rimangono nascoste fino alla fine del gioco.

Separa le carte edificio in tre mazzi, in base a quanto stampato sopra il titolo della carta: A, B o C. Mescola ciascun mazzo separatamente, quindi posiziona il mazzo C a faccia in giù. Metti il mazzo di carte B a faccia in giù in cima a quello C, e infine il mazzo A a faccia in giù in cima a quello B, creando un unico mazzo di Carte città. Distribuisci ad ogni giocatore 6 carte dal mazzo città.

Trova i tre quartieri iniziali (riconoscibili dal nome di colore diverso: Città, Westminster e Southwark e Bermondsey) e posizionali a faccia in su accanto al tabellone. Mischia il resto delle carte quartiere e posizionale a faccia in giù per formare il mazzo quartiere. Il giocatore che ha preparato il gioco diventa il primo giocatore.





## **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

Lo scopo del gioco è quello di avere il maggior numero di punti prestigio quando il mazzo delle carte città è esaurito. Durante il gioco i giocatori si alterneranno in senso orario. Durante il tuo turno devi pescare una Carta città, quindi devi svolgere una tra le seguenti azioni:

1) **Sviluppare la tua città**, 2) **Acquistare un terreno**, 3) **Gestire la tua città** o 4) **Pescare altre 3 carte città**.

Infine, se hai più di 9 carte nella tua mano, devi scartare le carte in eccesso alla fine del tuo turno.

### **1) SVILUPPARE LA CITTA'**

Quando sviluppi la tua città, giochi una o più Carte città dalla tua mano al tavolo di fronte a te, una alla volta. Queste carte vengono aggiunte a faccia in su nell'“area di costruzione” davanti a te.

Per aggiungere una carta alla tua “area di costruzione”, devi prima scartare una carta dello stesso colore dalla tua mano. Devi anche pagare l'eventuale costo aggiuntivo della carta, indicato nell'angolo in alto a sinistra della stessa. Se non puoi permetterti di pagare il costo aggiuntivo e non desideri prendere un prestito, non puoi giocare quella carta. Se non hai carte in mano che puoi giocare correttamente, non puoi intraprendere l'azione di sviluppo della città.

Quando aggiungi una carta alla tua “area di costruzione”, puoi posizionarla sopra un'altra carta scoperta a faccia in su o ad una coperta già presente nell'area, oppure puoi piazzarla da sola in modo da iniziare una nuova “pila”. Ogni carta posizionata sopra un'altra giocata in precedenza (sia essa coperta o scoperta) va a formare una “pila”. Una carta non può essere posizionata sopra una carta che è stata piazzata in quello stesso turno.

Se una carta ha un'abilità continua questa diventa attiva non appena viene posizionata nell'“area di costruzione”, e cessa di essere effettiva non appena la carta viene girata a faccia in giù o viene coperta da un'altra. Ciò significa che un'abilità continua può essere utilizzata nello stesso turno in cui viene giocata la carta. Qualsiasi altra abilità, invece, entrerà in gioco solo quando sceglierai l'azione “gestisci la tua città” in un turno successivo.

Nota: le carte azione hanno un'abilità separata che non si riferisce all'“area di costruzione”. Quelle carte possono ancora essere giocate solo quando scegli l'azione di sviluppo.



### **Esempio di Sviluppo città**

Hai queste quattro carte in mano quando decidi l'azione sviluppo della città. Potresti scartare i “Vauxhall Gardens” per costruire l'“Hospital”. Poiché la carta “Hospital” ha un costo aggiuntivo di £2, dovrai pagare quei soldi per la giocarla. In alternativa puoi anche scartare l'“Hospital” per costruire i Vauxhall garden, risparmiando denaro.

Con le tue carte marroni potresti scartare gli “Huguenots” per giocare i “Vintners”, o giocare gli Ugonotti per la loro abilità “Azione”, tenere i “Vintners” e pescare due nuove carte. Forse questo ti darà più scelta? Tutte le carte che scarti saranno disponibili per gli altri giocatori, quindi scegli attentamente.

## 2) COMPRARE UN TERRENO

Quando acquisti un terreno devi scegliere una Carta quartiere tra le tre carte scoperte al centro del tavolo, pagarne il costo e aggiungerla alla tua “area di costruzione”. Se possiedi già una o più Carte quartiere, devi posizionare quella appena comprata in cima alle altre, in modo che sia visibile solo il titolo della carta precedente. Sostituisci la carta del quartiere che hai appena acquistato con una nuova carta pescata dal mazzo di Carte quartiere, posizionandola nello spazio lasciato libero.

Non appena avrai acquistato un quartiere, otterrai immediatamente il beneficio indicato nella colonna più a destra della carta, sotto il costo del quartiere – come pescare carte, spostare il tuo segnalino prestigio di un numero di spazi pari a quello indicato o rimuovere tanti cubetti povertà nel numero indicato. Se hai meno segnalini povertà di quelli che il distretto ti permette di rimuovere, togli semplicemente tutti i tuoi segnalini povertà.

Se la Carta quartiere ha un'abilità continua, è immediatamente disponibile non appena viene aggiunta all’“area di costruzione”. Tuttavia, non appena un nuovo quartiere viene acquistato e collocato sopra quello precedente, l’abilità del vecchio quartiere non è più disponibile.

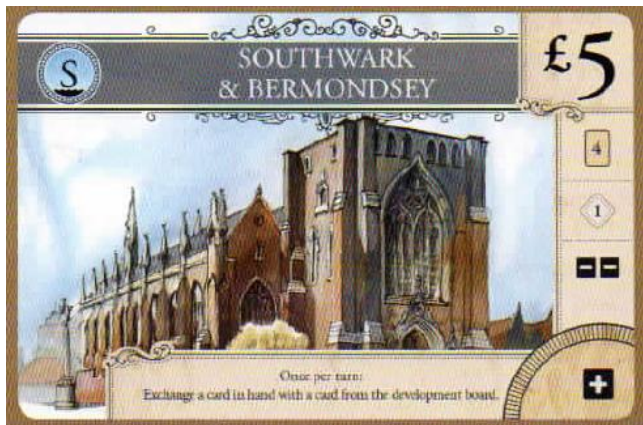
### CARTE POVERI

Ci sono 11 Carte “Paupers” (poveri) nel mazzo. Queste carte non possono essere aggiunte all’“area di costruzione” o essere scartate per giocare una carta di altro colore (a meno che un'abilità di una città o di un distretto non dichiari esplicitamente il contrario). Le carte “Paupers” possono essere scartate solo attraverso le abilità di altre carte, quando l’attivazione di una carta già presente nella tua “area di costruzione” richiede di scartare una qualsiasi carta (vedi sotto), oppure quando alla fine del tuo turno hai raggiunto il limite di 9 carte nella tua mano e devi scartarne fino ad averne il numero consentito.



### ESEMPIO DI ACQUISTO DI UN TERRENO

Questi tre quartieri sono quelli disponibili quando scegli di acquistare un terreno. Non puoi permetterti “Hammersmith” e non vuoi prendere un prestito, quindi devi decidere tra gli altri due disponibili. Preferisci rimuovere 4 cubi povertà, come garantito da “Lewisham”, o la potente abilità indicata in basso dal quartiere “Southwark e Bermondsey”? In ogni caso, copri il tuo quartiere esistente con quello appena scelto, lasciando visibile solo la colonna di sinistra.





### **3) GESTIRE LA TUA CITTA'**

Quando scegli l'azione "Gestisci la tua città", attivi le Carte città presenti nella tua "area di costruzione", una alla volta, nell'ordine che preferisci. Una volta che hai attivato tutte le carte che desideri, accumulerai i segnalini povertà. L'attivazione di una carta scoperta nell'"area di costruzione" prevede tre passaggi:

1. Pagare il costo di attivazione, se ce n'è uno, indicato nell'angolo in basso a destra della carta. Il costo può consistere in una somma di £ (sterline) da pagare alla riserva o in una carta di qualsiasi colore da scartare dalla tua mano. Se non puoi pagare il costo indicato non puoi attivare la carta.
2. Svolgere l'effetto di attivazione per intero. In qualsiasi ordine, risolvi eventuali effetti, simboli e testo indicati nell'area "abilità attivata" in fondo alla carta. Se l'effetto della carta prevede di scartare un segnalino povertà e non ne hai nessuno davanti a te in questo momento, non benefici di alcun simbolo di "rimozione della povertà".
3. Se la carta ha in basso a destra lo specifico simbolo (vedi sopra pag. 1), girala a faccia in giù. La pila di carte alla quale la carta girata si aggiunge rimane nella tua "area di costruzione", ma quella carta non può essere più attivata nuovamente.

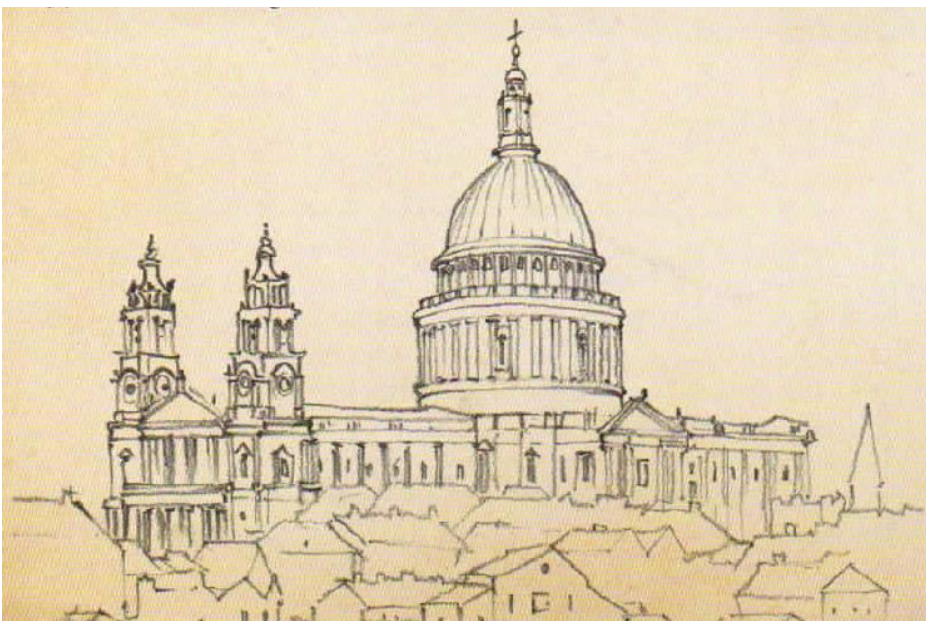
Solo le carte scoperte possono essere attivate e ciascuna carta può essere attivata solo una volta durante lo stesso turno. Se la tua Carta quartiere in cima (quella acquistata per ultima) ha un effetto di attivazione, deve essere attivato durante lo svolgimento di questa azione. L'effetto può essere attivato prima o dopo una qualsiasi delle altre carte presenti nella tua "area di costruzione". La Carta quartiere di cui hai usato l'abilità non viene mai girata.

Una volta che hai finito le carte da attivare tra quelle presenti nella tua "area di costruzione", riceverai un numero di segnalini povertà dalla riserva. Il giocatore che ha scelto l'azione "Gestire la tua città", riceve un (1) segnalino povertà per ciascuna:

- Delle pile di carte presenti nella propria "area di costruzione" (sia che sia stata attivata o meno);
- Per ogni segnalino prestito di 10£ non restituito presente nell'"area di costruzione";
- Per ogni carta in mano che possiede il giocatore.

### **4) PESCARE TRE CARTE**

Quando esegui questa azione, devi pescare esattamente 3 carte. Come sempre, puoi scegliere di pescare in qualsiasi combinazione tra mazzo di Carte città e Tabellone sviluppo. Se ci sono meno di tre carte disponibili, prendi semplicemente tutte le carte rimanenti.



## ESEMPIO DELL'AZIONE GESTIRE LA CITTA' (parte 1)

Questa è la tua "area di costruzione" quando decidi di fare l'azione "Gestire la tua città". Puoi attivare le Carte città scoperte nell'ordine che preferisci. Il tuo "Hospital" ti offre una buona flessibilità qui, permettendoti di riutilizzare un'altra Carta città in un turno successivo. Dato che hai già un po' di soldi, forse è più conveniente ottenere dei punti prestigio. Per attivare i "West India Docks" devi spendere (scartare) una carta di qualsiasi colore. Per attivare l'abilità scarti dunque una carta "Paupers" dalla tua mano, ottieni 7£, poi giri a faccia in giù i "West India Docks". Successivamente attivi la carta "Town Houses", che ti fa guadagnare due punti prestigio immediatamente (uno per ogni carta città scoperta presente nella tua "area di costruzione"). Normalmente questa carta dovrebbe essere capovolta a faccia in giù (come indicato dal simbolo in basso a destra), ma se

scegli di usare l'abilità del tuo "Hospital" puoi girare questa carta al posto della "Town Houses". Tuttavia, anche se quest'ultima carta non è stata voltata a faccia in giù grazie all'abilità dell'"Hospital", non può essere utilizzata una seconda volta in questo turno. Essa rimane a faccia in su e può essere usata di nuovo solo in un turno successivo.

Ora scegli di attivare la tua carta "Steamboats". Due dei tuoi quartieri delimitano il fiume, come indicato sul lato più in alto a sinistra delle Carte quartiere, quindi guadagni in totale £4 e giri a faccia in giù la carta "Steamboats". Infine, si deve considerare "l'abilità attiva" in basso a destra della carta quartiere che hai acquistato per ultima (nell'esempio "Suthwark e Bermondsey") e si deve aggiungere un segnalino povertà alla tua "area di costruzione".





## ESEMPIO DELL'AZIONE GESTIRE LA CITTA' (parte 2)

Questa è la tua “area di costruzione” dopo che hai gestito la tua città (vedi pagina precedente). Ora hai un po' di denaro a disposizione, ma non puoi ripagare il tuo prestito fino all'inizio del tuo prossimo turno. In ogni caso, dopo l'azione gestione città, guadagni segnalini povertà come segue: uno per ogni pila di carte nella tua “area di costruzione” (quattro), uno per il segnalino prestito ancora non ripagato e uno per ogni carta rimasta nella tua mano (due), per un totale di sette. Aggiungi i 7 segnalini appena ricevuti ai tuoi quattro segnalini povertà esistenti, quindi ora hai 11 segnalini povertà. Il totale dei segnalini sta diventando davvero fuori controllo! Forse dovresti fare qualcosa al riguardo in un turno successivo...



## FINE DELLA PARTITA

Se il mazzo delle Carte città è terminato alla fine del turno di un giocatore, gli altri giocatori svolgono un turno finale. Una volta che tutti gli altri giocatori hanno effettuato l'ultimo turno, il gioco finisce.

Per calcolare il punteggio finale, svolgi insieme agli altri i seguenti passaggi per ciascun giocatore (se tutti hanno familiarità con il gioco, il conteggio finale può essere fatto individualmente):

- 1) Prendi un segnalino povertà per ogni Carta città rimasta nella tua mano e rimuovi queste carte dal gioco.
- 2) Conta il totale del prestigio ottenuto da tutte le Carte città presenti nella tua “area di costruzione”, incluse quelle che sono state girate a faccia in giù nel corso della partita e quelle che sono ancora a faccia in su. Sposta il tuo segnapunti del tracciato prestigio di un numero di spazi uguale al valore ottenuto.
- 3) Rimborsa il maggior numero possibile di prestiti che hai preso durante la partita e che non hai ancora restituito, pagando 15£ per ogni prestito da £10.
- 4) Sposta il tuo segnapunti nel tracciato prestigio di uno spazio ogni gruppo di 3£ rimanenti nella tua “area di costruzione”.

- 5) Sposta il tuo segnalino punti prestigio di 7 spazi indietro per ogni prestito che non sei riuscito a ripagare.
- 6) Confronta i segnalini povertà totali di ogni giocatore. Il giocatore con il minor numero di segnalini povertà restituisce tutti i suoi segnalini alla riserva. Tutti gli altri giocatori restituiscono lo stesso numero di segnalini alla riserva.
- 7) Controlla la Tabella della povertà sul lato sinistro del Tabellone sviluppo. I giocatori che hanno ancora davanti a sé segnalini povertà, spostano il proprio segnapunti prestigio indietro di un numero di spazi pari a quello indicato nella suddetta tabella (Es. se un giocatore ha davanti a sé ancora 8 segnalini povertà, sposta il proprio segnapunti prestigio di 11 passi indietro).

Vince il giocatore con il maggior numero di punti prestigio. Se c'è un pareggio, vince il giocatore con meno segnalini povertà. Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di Carte quartiere. Se c'è un'ulteriore parità, vince il giocatore che ha davanti a sé la Carta città che garantisce il maggior numero di punti prestigio.

## RIEPILOGO SIMBOLI PRESENTI NELLE CARTE

	Guadagna subito punti prestigio		Prendi un segnalino povertà
	Guadagna punti prestigio a fine partita		Scarta un segnalino povertà
	Paga 7 monete		Spendi una carta addizionale per attivare l'abilità
	Guadagna 7 monete		Gira la carta a faccia in giù dopo aver utilizzato l'abilità

## TABELLA PUNTI PRESTIGIO PERSI A CAUSA DEI SEGNALINI POVERTA'

	1-2	3	4	5	6	7	8	9	10	EACH POINT OVER 10
	-1	-2	-3	-5	-7	-9	-11	-13	-15	-3

Traduzione e adattamento del regolamento a cura di Gnappe89

Versione 1.0 Gennaio 2018

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 del gioco, le carte e i componenti. Tutti i diritti sul gioco LONDON sono detenuti dal legittimo proprietario.