



Venice Connection

di Alex Randolph, Dario De Toffoli,
Leo Colovini e C.

c/o studiogiocchi - S. Polo, 3083

30125 VENEZIA - ITALY

tel. +39/041/5211029 - fax +39/041/5240881

Andreas Seyfarth

Manhattan

per 2-4 giocatori

E' in atto un boom edilizio a Manhattan, ma non soltanto lì. In tutto il mondo stanno sorgendo grattacieli altissimi e i giocatori devono cercare di costruirne il più possibile nelle metropoli di Manhattan, Il Cairo, San Paolo, Francoforte, Sydney ed Hong Kong.

Il problema è: meglio iniziare a costruire torri proprie o conviene sfruttare i grattacieli che gli avversari hanno iniziato ad innalzare? Ognuno sceglierà le sue tattiche, ma chi potrà starsene con le mani in mano mentre un avversario si impadronisce di un grattacielo costruito a prezzo di tante fatiche?

Contenuto

- 45 carte costruzione che vengono utilizzate per scegliere in che area delle città costruire.
- 1 tavoliere, con 6 grandi aree che rappresentano 6 metropoli all'inizio non ancora sviluppate. Sul tavoliere vi è inoltre una tabella per segnare il punteggio.
- 100 elementi in plastica impilabili ognuno dei quali rappresenta uno o più piani di un grattacielo. Sono 25 per colore e possono essere alti da 1 a 4 piani. Un elemento da un piano per colore va utilizzato come segnapunti.
- 1 elemento di colore giallo per indicare il primo giocatore della fase.
- Il regolamento.

Preparativi

Ogni giocatore sceglie un colore, ma per il momento gli elementi dei grattacieli vanno lasciati nella scatola, tranne quello da utilizzare come segnapunti che va posto alla base della tabella del punteggio.

Si sorteggia il giocatore che inizia. Egli prende il segnaturno giallo in modo tale che tutti si ricordino chi ha iniziato la fase.

Si mescolano le carte e se ne distribuiscono 4 coperte ad ogni giocatore. Il mazzo rimanente va posto a faccia in giù accanto al tavoliere.

Il gioco

A partire dal giocatore con il segnaturno giallo, ognuno sceglie 6 elementi del suo colore (dell'altezza che preferisce) e li pone davanti a sé. Gli altri al momento rimangono nella scatola: verranno utilizzati nelle fasi successive.

Ora il giocatore con il segnalino giallo sceglie una delle sue quattro carte, la scopre davanti a sé e piazza uno dei suoi elementi in una delle sei città a sua scelta rispettando l'indicazione della carta (vedere "Le carte"); infine pesca una nuova carta dal mazzo.

Ognuno degli altri giocatori, in senso orario, effettua le stesse 3 azioni e cioè: gioca una carta, piazza uno dei suoi elementi, pesca una nuova carta.

Si prosegue così finché, alla fine del 6° giro, ognuno ha utilizzato tutti e 6 i suoi elementi di costruzione.

A questo punto si calcola il punteggio ottenuto da ciascun giocatore e si fanno avanzare di conseguenza i segnapunti (vedi "Il punteggio"); annotati i punteggi il giocatore con il segnalino giallo lo passa all'avversario alla sua sinistra che inizia la fase successiva.

I grattacieli costruiti nelle varie fasi rimangono sul tavoliere e le città continuano a svilupparsi fino alla fine della partita.

Non c'è limite all'altezza dei grattacieli.

Terminata la prima fase, ogni giocatore sceglie altri 6 elementi di costruzione del suo colore; la seconda e le successive fasi vengono giocate come la prima.

Alla fine della quarta fase, contati i punti per l'ultima volta, la partita finisce. Vince il giocatore con il maggior punteggio totale.

Le carte

Le carte vanno giocate vicino al tavoliere con i due quadrati adiacenti al proprio lato di tavoliere (vedere figura in alto a pag. 2 del regolamento tedesco). Il quadratino rosso indica in quale tra i nove quadrati in cui sono suddivise le città è possibile costruire. In compenso il giocatore può scegliere liberamente in quale città giocare e pertanto ogni carta consente di scegliere tra 6 diverse caselle in cui giocare.

Ogni giocatore gioca tutte le altre sue carte con il medesimo orientamento della prima.

Le carte giocate dopo la prima vanno poste sopra la precedente in modo tale da coprirla.

Quando il mazzo finisce tutte le carte giocate vanno raccolte e rimescolate.

Come costruire

Le torri appartengono all'ultimo giocatore che vi ha posto sopra un elemento.

Negli spazi vuoti o sopra proprie torri del proprio colore è consentito piazzare elementi di qualsiasi altezza.

E' possibile anche costruire sopra torri avversarie, ma bisogna utilizzare un elemento di altezza tale che DOPO la mossa il numero complessivo di **piani** del proprio colore presenti nel grattacielo sia pari o superiore al numero complessivo di piani del colore del precedente proprietario.

Ad esempio un grattacielo è composto dall'alto verso il basso da 3 piani celesti, 1 piano nero, 3 piani rossi, 2 piani celesti e 2 piani neri. Ora il grattacielo appartiene al celeste; se il nero intende costruirvi sopra deve fare in modo che il numero complessivo dei piani del suo colore sia almeno pari al numero complessivo di piani celesti (cioè 5); dato che i piani neri al momento sono 3, è necessario che il nero giochi almeno un elemento alto 2 piani.

Punteggio

Il calcolo dei punti avviene alla fine di ognuna delle 4 fasi, dopo che tutti i giocatori hanno piazzato i loro 6 elementi. I punti si ottengono nei tre seguenti modi:

1. **Il grattacielo più alto.** Chi possiede la torre più alta in assoluto riceve **3 punti**. Nel caso di torri con lo stesso numero di piani, tali punti non vengono attribuiti a nessuno.
2. **Maggioranza.** Per ogni città il giocatore che possiede il maggior numero di grattacieli ottiene 2 punti. Se in una città non vi è un giocatore in maggioranza nessuno ottiene i punti relativi a quella città.
3. **Singoli grattacieli.** Ogni giocatore riceve infine un punto per ogni grattacielo che possiede anche per i grattacieli già considerati ai fini degli altri punteggi.

Calcolati i propri punti ognuno fa avanzare il proprio segnapunti del numero di punti ottenuti.

*A pagina 3 del regolamento tedesco c'è la figura di una possibile situazione alla fine del primo turno. Calcoliamone i punti. **Nero:** è in maggioranza sia a Francoforte che ad Hong Kong, avendo in entrambe le città due torri contro al massimo una degli avversari (quindi $2+2=4$ punti); inoltre ha in totale 5 grattacieli, quindi complessivamente ottiene 9 punti. **Celeste:** possiede il grattacielo più alto (a Francoforte) e per questo ottiene 3 punti; altri 2 punti li riceve per la maggioranza a Sidney (dove è l'unico colore presente) ed infine altri 3 punti per il numero totale di torri; complessivamente 8 punti. **Rosso:** 2 punti per la maggioranza a San Paolo (dove è l'unico colore presente) e 4 per il numero totale di torri; complessivamente 6 punti. **Verde:** solo i 4 punti per il numero totale di torri.*

Da notare che al Cairo e a Manhattan nessuno è in maggioranza e quindi nessuno riceve punti per queste due città.

Fine della partita

Alla fine del 4ª fase tutti e 24 gli elementi di ogni giocatore sono stati utilizzati. Si calcolano per la quarta ed ultima volta i punteggi e vince il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti.

La partita in 2 o in 3 giocatori

Giocando in 3 le fasi della partita sono 6 anziché 4. In ogni fase vengono scelti e giocati soltanto 4 elementi anziché 6.

Vince il giocatore che ha ottenuto più punti alla fine della 6ª fase.

Giocando in 2 ogni giocatore utilizza 2 colori e sceglie 4 elementi di ciascun colore all'inizio di ogni fase. Le fasi sono quindi 6 come quando si gioca in 3, ma ogni turno è composto da 8 giri nel corso dei quali i giocatori possono giocare

liberamente elementi dell'uno o dell'altro colore. Ogni colore però ottiene il proprio punteggio individualmente e alla fine ognuno somma i punteggi ottenuti con i 2 colori. Vince il giocatore con la somma più alta.