

MEGACITY™ OCEANIA

Benvenuti nel futuro della costruzione di una città!

GOLD COAST, AUSTRALIA, 2100. Inizia la costruzione della prima MegaCity oceanica. Contrastare la sovrappopolazione e l'innalzamento del livello del mare è diventata la priorità numero uno del pianeta.

I progressi tecnologici consentono la costruzione di imponenti infrastrutture su immense *piattaforme* galleggianti. Siete la prossima generazione di architetti, chiamati a costruire queste meraviglie dell'ingegneria strutturale.

Obiettivo

Diventare l'architetto più famoso della nuova MegaCity costruendo fisicamente gli edifici, completando i contratti e ottenendo il maggior numero di punti prestigio.

Descrizione del Gioco

Tutti i giocatori costruiscono la stessa MegaCity. Si compete per ottenere punti prestigio accumulando *Contratti*, *Piattaforme* e *Pezzi Costruzione* sostenibili, quindi costruendo gli edifici necessari tra un turno e l'altro. I tuoi edifici verranno aggiunti alla città per completare i *Contratti*. Guadagnerai punti prestigio per ogni *Contratto* completato. Puoi anche ottenere punti prestigio bonus creando edifici più alti, utilizzando un unico materiale da costruzione e collocando i monumenti nei *Parchi*. Alla fine della partita, verranno assegnati *premi* che contribuiranno al punteggio finale, ma i *Pezzi Costruzione* rimasti ti faranno perdere punti. Chiunque abbia più punti di prestigio verrà dichiarato vincitore.

Costruire nella MegaCity

Tra un turno e l'altro, userai i *Pezzi Costruzione* che raccoglierai per costruire su *Piattaforme* esagonali, creando effettivamente gli edifici che soddisferanno i requisiti indicati sulle tue *Carte Contratto*.

TIPI DI COSTRUZIONE

Ci sono quattro tipi di edifici in una MegaCity.



Il tipo di edificio sulla *Piattaforma* deve corrispondere a quello della *Carta Contratto*. Abbinare i colori e le icone per essere sicuri di utilizzare quelli corretti.



Componenti

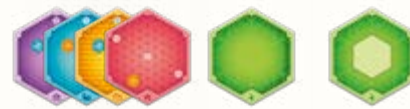
1 Regolamento

1 Sacchetto

150 Pezzi Costruzione
in 3 colori



29 double-sided hexagonal tiles:



24 Piattaforme

4 Parchi

1 Central Park

36 Contratti

32 Contratti
Standard

4 Contratti
Speciali



Plancia
Riconoscimenti



4 Premi
Specializzazione



4 Premi
Varietà



1 Premio
edificio più
alto



2 Righelli



1 Segnalino
Edificio più Alto



32 Cubetti Giocatore,
nei quattro colori dei
giocatori



60 Gettoni
Prestigio

Il Prestigio è tutto!

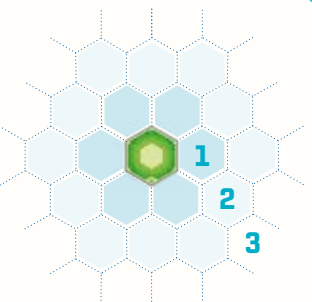
Il giocatore con il maggior prestigio alla fine del gioco viene dichiarato vincitore.

I punti Prestigio si ottengono completando *Contratti* e vincendo *Premi*. Sono disponibili anche dei bonus. I Gettoni e le icone Prestigio sulle *Carte* e sui *Premi* valgono ciascuno 1 punto alla fine del gioco.



Area di gioco

Costruirai nella tua area di gioco poi farai scivolare con cura gli edifici completati sulle *Piattaforme* nella crescente MegaCity. La prima *Piattaforma* deve essere collegata a *Central Park*. Tutti gli edifici devono essere situati entro un raggio di 3 *Piattaforme* da *Central Park*.

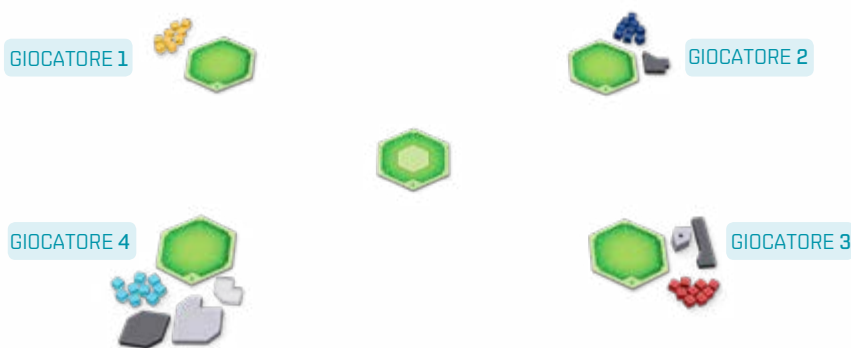


Preparazione

Trovate una grande superficie piana su cui giocare. Preparare l'area rifornimenti come segue:



1. Mescolate le *Piattaforme* e formate una pila. Capovolgete 3 *Piattaforme* accanto alla pila a formare una riserva.
2. Separate le 4 *Carte Contratto Speciale* (con i dorsi bianchi) e mettetele da parte per ora. Entreranno in gioco più tardi.
3. Mischiate le 32 *Carte Contratto Standard*, poi distribuitene un certo numero a faccia in su: 12 per una partita a 2 giocatori, 14 per 3 giocatori, 16 per 4 giocatori. Assicuratevi che siano presenti almeno 2 carte di ciascuno dei quattro tipi di edificio; in caso contrario, rimescolate e distribuite di nuovo. Separate queste carte nei loro 4 diversi tipi di edificio, mettendole in colonne scoperte in modo che i giocatori possano vedere quante carte rimangono disponibili. Rimettete le *Carte Contratto Standard* rimanenti nella scatola. Non verranno usate.
4. Posizionate la *Plancia Riconoscimenti* sul tavolo (* lato in alto), poi mettetevi i *Premi* sui loro spazi contrassegnati, accanto al *Segnalino Edificio più Alto* e ai *Righelli*.
5. Posizionate i *Gettoni Prestigio* nelle vicinanze in modo da formare una riserva.
6. Mettete tutti i *Pezzi Costruzione* nel *Sacchetto*.



Posizionate la tessera *Central Park* dove tutti i giocatori possano raggiungerla. Questa è la prima *Piattaforma* della MegaCity. Scegliete un giocatore iniziale. Date ad ogni giocatore 1 *Parco* e un set di 8 *Cubetti Giocatore* in un unico colore. Il primo giocatore inizia la partita senza *Pezzi Costruzione*. Procedendo in senso orario, il secondo giocatore pesca 1 *Pezzo Costruzione* a caso dal *Sacchetto*. Il terzo giocatore pesca 2 pezzi e il quarto giocatore pesca 3 pezzi. Questi saranno usati per costruire i vostri edifici. Ridate il *Sacchetto* al primo giocatore.

Ora siete pronti a cominciare!

Svolgimento della Partita

I giocatori si alternano a turno in senso orario. Tra un turno e l'altro, costruirai i tuoi edifici. Ad ogni turno, puoi effettuare fino a 2 **AZIONI STANDARD** (3 in una partita a 2 giocatori) dall'elenco sottostante OPPURE scegli l'azione speciale **CONSEGNA**. Puoi scegliere di ripetere la stessa **AZIONE STANDARD** più di una volta in un turno, ma puoi **CONSEGNARE** solo una volta per turno. Poi passa il *Sacchetto* al giocatore successivo per concludere il tuo turno.

Azioni Standard



PRENDERE UN CONTRATTO COSTRUZIONE

Prendi la *Carta Contratto* superiore da una delle quattro colonne e mettila a faccia in su nella tua area di gioco.

Puoi avere un massimo di 2 *Carte Contratto* nell'area di gioco (3 in una partita a 2 giocatori).



PRENDERE UNA PIATTAFORMA

Prendi 1 delle 3 *Piattaforme* disponibili nella riserva. Riempite lo spazio vuoto capovolgendo una nuova tessera dalla pila.

Il colore della *Piattaforma* e l'icona sul bordo indicano il tipo di edificio che può essere costruito sulla tessera.

Puoi avere un massimo di 2 *Piattaforme* nella tua area di gioco (3 in una partita a 2 giocatori).

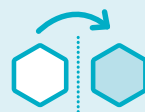


PESCARPEZZI COSTRUZIONE

Prendi 3 *Pezzi Costruzione* dal *Sacchetto*, a caso.

In alternativa, puoi prendere 1 *Pezzo Costruzione* di un materiale a tua scelta. È necessario dichiarare il materiale richiesto (acciaio nero, cemento grigio o vetro trasparente) e cercare nel *Sacchetto* un pezzo di quel tipo. Se non ne rimangono, prendi 3 pezzi a caso.

Nella tua area di gioco possono essere conservati al massimo 15 *Pezzi Costruzione*. Alla fine del tuo turno, devi selezionare e rimettere nel *Sacchetto* tutti i pezzi in eccesso.



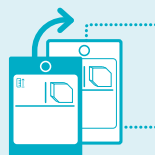
RICONVERTIRE UNA PIATTAFORMA

Capovolgi sul retro una *Piattaforma* nella tua area di gioco, variando il tipo di edificio consentito. L'esagono *Areazione* indica il colore sul lato opposto della *Piattaforma*.



RIPRISTINO PIATTAFORME

Colloca tutte e 3 le tessere *Piattaforma* sul fondo della pila riserva. Quindi, capovolgi 3 nuove *Piattaforme* dall'alto della pila per ripristinare la riserva.



RIORDINARE I CONTRATTI COSTRUZIONE

Prendi la prima *Carta Contratto* da uno qualsiasi dei 4 tipi di edificio e mettila in fondo alla colonna, rivelando una nuova *Carta Contratto*.

Azione Speciale

CONSEGNA

Devi annunciare la tua intenzione di consegnare un edificio. Tutti gli altri giocatori smettono immediatamente di costruire.

Usa un *Righello* per dimostrare che l'edificio è abbastanza alto. Dimostra anche di avere il numero corretto di *Pezzi Costruzione* e che soddisfi tutti i requisiti architettonici. Altri giocatori possono confermarlo confrontando l'edificio con la *Carta Contratto*.

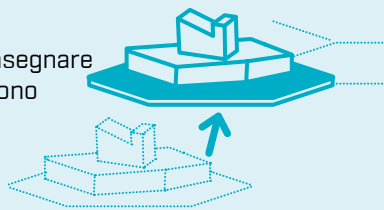
Per la consegna, fai scorrere con attenzione la *Piattaforma* con sopra il suo edificio verso la posizione, spostandola fisicamente sul tavolo per collegarla alla MegaCity.

Se l'edificio cade durante la Consegna, riprendi tutti i tuoi *Pezzi Costruzione* e la tua *Piattaforma*. Perdi il turno e dovrai tentare di ricostruire e consegnare in un turno futuro.

La prima *Piattaforma* deve toccare *Central Park*. Ogni successiva *Piattaforma* aggiunta alla città deve toccare almeno un'altra tessera. Tutte le *Piattaforme* devono trovarsi entro un raggio di tre tessere da *Central Park*.

Una volta consegnato con successo, gira la corrispondente *Carta Contratto* completata a faccia in giù per ottenere alla fine del gioco il prestigio indicato.

Hai quindi la possibilità di **PIAZZARE UN PARCO**, **PIAZZARE UN MONUMENTO**, **PIAZZARE UN MONUMENTO A CENTRAL PARK** o **terminare il tuo turno**.



Quindi prendi immediatamente un *Gettone Prestigio*.

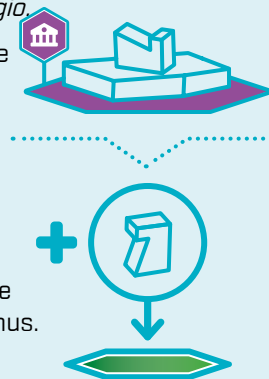
Inoltre, alla fine del gioco, se *Central Park* contiene un monumento ogni edificio che lo circonda otterrà un *Gettone Prestigio*.

Ogni volta che un nuovo edificio Pubblico viene aggiunto alla città, il giocatore che ha costruito il nuovo edificio può rimettere l'attuale monumento nel *Sacchetto* e sostituirlo con un nuovo monumento dalla propria area di gioco. Il giocatore ottiene immediatamente un *Gettone Prestigio* bonus.

Se non hai *Pezzi Costruzione* disponibili (o scegli di non sostituire il monumento), non puoi ottenere il *Gettone Prestigio* bonus. Lascia al suo posto il monumento presente.

Per poter collocare un monumento a *Central Park*, non è necessario che l'edificio Pubblico vi venga posizionato adiacente.

Ricordate: Un monumento può essere piazzato a *Central Park* solo dopo la consegna di un edificio Pubblico.



+ PIAZZA UN PARCO

Inizi la partita con un *Parco*, che puoi aggiungere alla città dopo un'azione CONSEGNA. Affiancalo alla tessera *Piattaforma* che hai appena aggiunto.

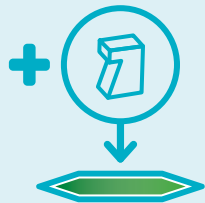
Nota: un *Parco* NON può essere posizionato accanto a un'altra tessera *Parco*. La tessera *Central Park* di partenza conta come *Parco*, e quindi non è possibile piazzare un altro *Parco* accanto ad essa.



+ PIAZZA UN MONUMENTO

Se consegni un edificio vicino a un *Parco* vuoto (non *Central Park*), puoi arricchire il patrimonio culturale della MegaCity aggiungendo una scultura monumentale. Prendi un singolo *Pezzo Costruzione* dalla tua area di gioco e piazzalo nel *Parco* adiacente.

Alla fine del gioco, ogni edificio che circonda questo *Parco* culturale otterrà un *Gettone Prestigio*. Ogni *Parco* può ospitare un solo monumento.



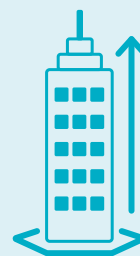
+ PIAZZA UN MONUMENTO A CENTRAL PARK

Gli edifici Pubblici godono di uno status speciale nella MegaCity.

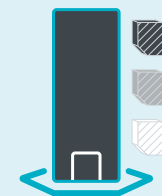
Se consegni il primo edificio Pubblico alla città, puoi utilizzare un *Pezzo Costruzione* della tua area di gioco come monumento di *Central Park*.

GETTONI PRESTIGIO BONUS

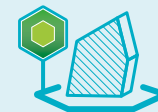
Quando usi l'azione CONSEGNA per aggiungere un edificio alla città, puoi guadagnare *Gettoni Prestigio* bonus in 3 modi diversi.



NUOVO EDIFICIO PIU' ALTO



SINGOLO MATERIALE



MONUMENTO A CENTRAL PARK

- Se l'edificio è **il nuovo più alto della città**. Usa il *Righello* per confermare. Posiziona il *Segnalino Edificio più Alto* sulla tessera e prendi 1 *Gettone Prestigio*. Il primo edificio aggiunto è automaticamente il più alto.
- Se l'edificio è **costituito interamente da un unico materiale** (Acciaio Nero, Cemento Grigio o Vetro Chiaro), prendi 1 *Gettone Prestigio*.
- Se **piazzi un monumento a Central Park**, prendi 1 *Gettone Prestigio*. [Vedi +PIAZZA UN MONUMENTO A CENTRAL PARK].

Nota: Più *Gettoni Prestigio* possono essere ottenuti da un singolo edificio. Ad esempio, un nuovo edificio più alto, composto interamente da pezzi d'acciaio, farà guadagnare al giocatore 2 *Gettoni Prestigio* bonus.

Costruire a MegaCity

Tra un turno e l'altro, i giocatori dovrebbero costruire sulle *Piattaforme*, erigendo edifici che soddisfano i requisiti delle loro *Carte Contratto*. Costruisci sulla *Piattaforma* che corrisponde al colore della *Carta Contratto*.

CARTE CONTRATTO

I giocatori possono guardare le *Carte Contratto* nella riserva in qualsiasi momento, ma devono riconsegnarle nello stesso ordine. La maggior parte delle *Carte Contratto* indica una quantità ESATTA di pezzi che devono essere usati, anche se alcune con un simbolo **+** permettono al giocatore di usare un numero di pezzi superiore a quello indicato. Tutte le *Carte Contratto* prevedono un'altezza MINIMA che deve essere raggiunta. Usa i *Righelli* forniti per misurare gli edifici. Misura dalla base dell'edificio. Stai costruendo enormi megastrutture, ogni millimetro rappresenta un singolo piano. Il valore dell'altezza rappresenta il numero minimo di piani richiesto dall'edificio.

Le *Carte Contratto* hanno anche particolari requisiti architettonici che devono essere soddisfatti prima che l'edificio possa essere consegnato a MegaCity. Per ulteriori informazioni, consultare la **GUIDA DI RIFERIMENTO** situata in fondo al regolamento. Se un edificio non soddisfa tutti i requisiti, non può essere consegnato.

PIATTAFORME

Tutti gli edifici della vostra MegaCity hanno bisogno di energia, acqua e smaltimento rifiuti. Questi servizi sono forniti dai tre *Portelli Utenze* circolari su ogni tessera. È **NECESSARIO** costruire su questi *Portelli Utenze*. I pezzi non devono coprire interamente i cerchi, ma tutti e 3 i *Portelli Utenze* devono toccare almeno 1 pezzo.

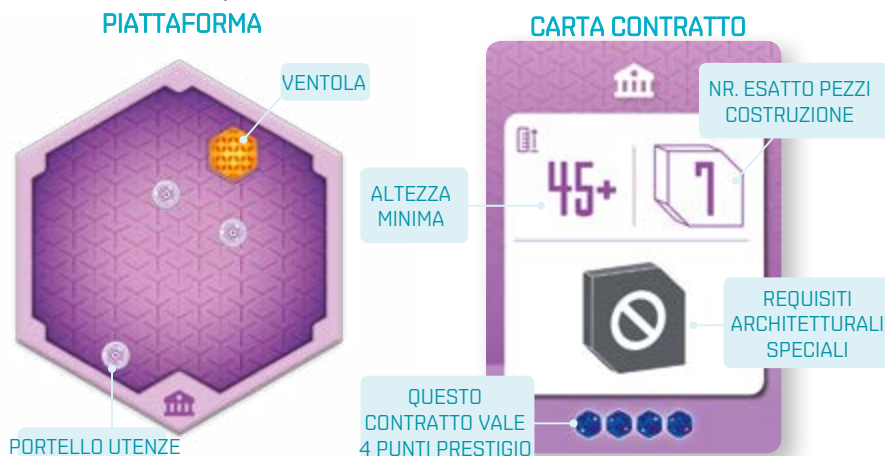
Nessun *Pezzo Costruzione* può essere posizionato direttamente sulla *Ventola Areazione* esagonale se non diversamente indicato da un requisito architettonico. È tuttavia consentito avere un *Pezzo Costruzione* sopra la *Ventola*, sospeso usando altri pezzi. Il colore della *Ventola* indica anche il tipo di edificio che può essere costruito sul retro.

PEZZI COSTRUZIONE

I *Pezzi Costruzione* possono essere usati orizzontalmente, verticalmente o anche appoggiati ad altri pezzi. Non c'è alcuna penalità se un edificio cade durante la costruzione.

Tutti i *Pezzi Costruzione* utilizzati in un edificio devono toccare almeno 1 altro pezzo. L'edificio deve essere compreso entro i bordi dell'intera *Piattaforma*.

Quando un edificio è completo, prima della consegna, il giocatore include 1 dei suoi *Cubetti Giocatore* da qualche parte sull'edificio per indicare chi l'ha costruito. Il *Cubetto Giocatore* non conta ai fini del numero di *Pezzi Costruzione* ma può aumentare l'altezza dell'edificio.



ESEMPI DI COSTRUZIONI



Note degli Autori

Ricordati che non puoi battere la fisica! Se stai cercando di costruire enormi grattacieli che continuano a cadere, rifletti sul perché questo sta accadendo. Costruisci con buone strutture di supporto, appoggiando i pezzi uno contro l'altro. Pensa alla stabilità; 1 pezzo in piedi da solo ha molte più probabilità di cadere che 2 o 3 insieme.

Non puntare troppo in alto, specialmente alle prime partite! Ricordati che devi consegnare la *Piattaforma* nella nascente MegaCity per ottenere punti.

Pensa alle condizioni ambientali; se stai giocando su un tavolo instabile dovresti costruire un paesaggio urbano più basso.

Una buona costruzione richiede tempo - MegaCity non è un gioco da fare in fretta! Date a tutti i giocatori il tempo di creare i loro edifici.

Naturalmente, i giocatori dovrebbero costruire quando non è il loro turno, ma se qualcuno ha bisogno di dare il tocco finale alla propria creazione, lasciate che si prenda qualche secondo in più, specialmente nelle fasi finali del gioco. Divertiti a giocare e a creare la tua straordinaria MegaCity!

Fine della Partita

Quando viene presa da un giocatore l'ultima Carta Contratto Standard rimanente, posizionate le 4 Carte Contratto Speciale nella riserva, a faccia in su. A questo punto saranno disponibili, ma potete prenderli SOLO se non avete Contratti Standard nella vostra area di gioco. Potete lavorare solo su 1 Contratto Speciale alla volta.

Quando l'ultimo Contratto Standard viene COMPLETATO, ogni giocatore effettua 1 ultimo turno come di consueto. Una volta che tutti i giocatori hanno l'hanno completato, dovete prendere una decisione finale: RICICLARE i vostri pezzi o CONSEGNARE un ultimo edificio.

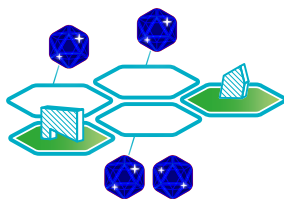
Per RICICLARE, rimettete nel Sacchetto tutti i *Pezzi Costruzione* rimasti nella vostra area di gioco. Ottenete un unico *Gettone Prestigio* per il riciclo, indipendentemente da quanti pezzi avete restituito.

Per CONSEGNARE, dovete essere in grado di completare un *Contratto Speciale*. Avete una sola possibilità di costruire e consegnare un ultimo edificio. Se l'edificio crolla mentre viene costruito o aggiunto alla città, perdete il turno e dovete riprendere tutti i vostri pezzi, perdendo punti durante il punteggio finale.

Una volta che tutti i giocatori hanno scelto se RICICLARE o CONSEGNARE, la partita è conclusa.

Parchi, Premi, Punteggio Finale

Controllate ogni *Parco* (incluso *Central Park*) per i monumenti. I giocatori guadagnano 1 *Gettone Prestigio* per ciascuno dei loro edifici adiacenti ad ogni Parco che contiene un monumento. Gli edifici adiacenti a più *Parchi* si contano più di una volta.



Vengono poi assegnati i Premi.



IL PREMIO SPECIALIZZAZIONE

È attribuito al giocatore con il più alto prestigio di ciascuna delle 4 singole tipologie di edifici. Somma le icone dei punti di prestigio sul retro delle *Carte Contratto* completate per determinare il vincitore. I *Premi* valgono 2 punti prestigio ciascuno. Nessun premio viene assegnato in caso di pareggio.



IL PREMIO VARIETA'

È attribuito a tutti i giocatori che hanno costruito almeno 1 edificio di ciascuno dei 4 tipi. Il *Premio* vale 3 punti prestigio.



IL PREMIO EDIFICIO PIU' ALTO

È attribuito al giocatore con l'edificio più alto nella città alla fine della partita. Vale 3 punti prestigio.

I giocatori calcolano i loro punteggi finali:

- Sommano i punti prestigio totali di tutti i *Contratti* completati (determinati contando le icone dei punti prestigio sul retro delle *Carte Contratto*).
- Aggiungono 1 punto per ogni *Gettone Prestigio* che possiedono.
- Aggiungono tutti i punti prestigio bonus ricevuti dai *Premi*.
- Sottraggono 1 punto prestigio ogni 3 *Pezzi Costruzione* rimasti nella loro area di gioco (arrotondando per eccesso).

Il giocatore con il maggior numero di punti prestigio è il vincitore. In caso di pareggio, il vincitore è il giocatore con l'edificio più alto.

Caduta Edifici

Se un edificio cade durante un'azione **CONSEGNA**, il giocatore riprende tutti i pezzi e la propria *Piattaforma*. Perde il proprio turno e dovrebbe tentare di ricostruire e consegnare in un prossimo turno.

Se un edificio cade dopo che è già stato aggiunto alla città, il gioco dovrebbe fermarsi immediatamente. Tutti i *Pezzi Costruzione* che toccano direttamente il tavolo vengono rimossi e rimessi nella scatola (poiché sono caduti nell'oceano). Tutti i *Pezzi Costruzione* che rimangono sulle *Piattaforme* devono essere accuratamente rimossi dai giocatori e reinseriti nel *Sacchetto*. Se i giocatori ritengono che la rimozione di un pezzo potrebbe causare ulteriori danni, il pezzo può essere lasciato in città. Tutte le *Carte Contratto* completate rimangono completate.

Se l'edificio più alto cade, il *Segnalino Edificio più Alto* viene spostato sulla tessera del nuovo edificio più alto. Tuttavia, il *Gettone Prestigio* non viene guadagnato dal proprietario dell'edificio.

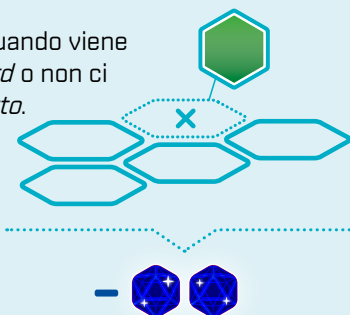
Esaurimento dei Pezzi Costruzione

I *Pezzi Costruzione* raramente si esauriscono, ma può succedere. Se non ci sono più pezzi rimanenti quando un giocatore sceglie di prenderne dal *Sacchetto*, il gioco passa immediatamente ai suoi turni finali. I giocatori fanno 1 turno in più ciascuno (terminando con il giocatore che non è riuscito a prendere un *Pezzo Costruzione*). Naturalmente, i giocatori non potranno prendere *Pezzi Costruzione* durante queste fasi finali, ma potranno pescare le *Carte Contratto* e le *Piattaforme* come al solito. Una volta terminato, ogni giocatore sceglie se **RICICLARE** o **CONSEGNARE**. Conteggiate i punteggi come al solito.

Megacity: Regole Semplificate

Alcuni giocatori preferiscono provare MegaCity con regole semplificate. Ti suggeriamo di apportare le seguenti modifiche per rendere la partita ancora più accessibile.

- Utilizzate il lato della *Plancia Riconoscimenti* contrassegnato da **.
- Non usate *Gettoni Prestigio* o le *Carte Contratto Speciale*.
- Non piazzate monumenti.
- Il gioco termina immediatamente quando viene costruito l'ultimo *Contratto Standard* o non ci sono *Pezzi Costruzione* nel *Sacchetto*.
- Durante il PUNTEGGIO FINALE, sottrai due punti prestigio ad ogni giocatore che non ha aggiunto il proprio Parco alla MegaCity.



Crediti

Game Design: Michael Fox & Jordan Draper | **Game Development:** Michael Fox & Anita Murphy
Art Direction: Anita Murphy | **Cover Illustration:** Mike Best (Imagine CGI) | **Graphic Design:** Winnie Shek | **Design Intern:** Kendal Patterson | **Project Management:** Emma Goudie
Special Thanks: To all our playtesters and rule checkers.

All Rights Reserved ©2019 Hub Games Ltd. MegaCity: Oceania (word marks, logos and devices) and the Hub Games logo are trademarks of Hub Games Ltd.
PO Box 406, Belfast, Northern Ireland, BT1 9PL www.wearehubgames.com



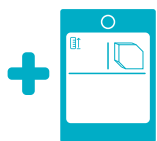
GUIDA RIFERIMENTO

Tipi Edificio:



2 AZIONI STANDARD OPPURE azione speciale CONSEGNA
[3 AZIONI STANDARD in una partita a 2 giocatori]

Azioni Standard (x2)



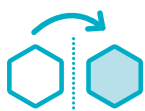
PRENDI CONTRATTO COSTRUZIONE



PRENDI UNA PIATTAFORMA



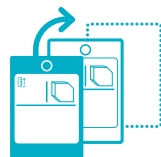
PRENDI PEZZI COSTRUZIONE



CONVERTI UNA PIATTAFORMA



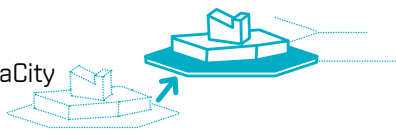
RIPRISTINA LE PIATTAFORME



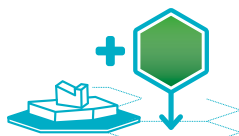
RIORDINA I CONTRATTI COSTRUZIONE

Azione Consegna (x1)

Aggiungi un edificio alla crescente MegaCity



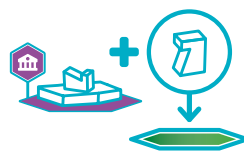
[Scegline 1, solo dopo un'azione CONSEGNA]



+ PIAZZA UN PARCO



+ PIAZZA UN MONUMENTO



+ PIAZZA UN MONUMENTO A CENTRAL PARK

Verifica i GETTONI PRESTIGIO BONUS



NUOVO EDIFICIO PIÙ ALTO



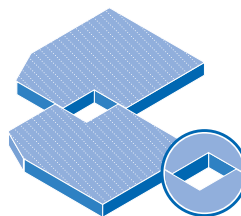
SINGOLO MATERIALE

MONUMENTO A CENTRAL PARK



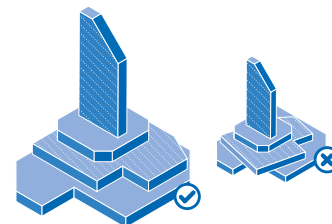
Requisiti Architettonici

Ogni *Contratto Standard* viene fornito con un requisito architettonico che deve essere soddisfatto prima che l'edificio possa essere aggiunto alla città. I *Contratti Speciali* hanno 2 requisiti architettonici. NON è necessario utilizzare esattamente i *Pezzi Costruzione* raffigurati sulla carta per completare il requisito.



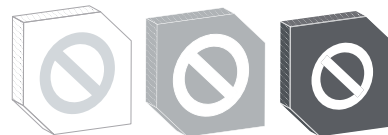
CORTILE

L'edificio deve avere un'area chiusa al piano terra. Quest'area deve essere almeno parzialmente visibile.



NO SPORGENZE

Nessun *Pezzo Costruzione* può sporgere oltre il bordo di un altro pezzo.

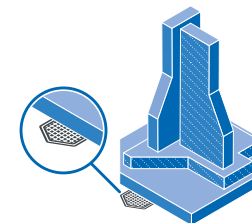


NO VETRO
pezzi chiari

NO CEMENTO
pezzi grigi

NO ACCIAIO
pezzi neri

L'edificio non deve contenere pezzi del materiale specificato.



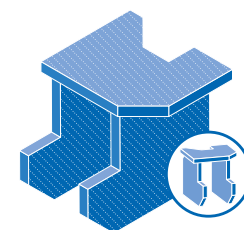
COSTRUIRE SULL'AERAZIONE

Almeno 1 *Pezzo Costruzione* deve toccare parzialmente la *Ventola* sulla tessera. I *Portelli Utenze* vanno coperti come di consueto.



ARCATA SUPERIORE

L'edificio deve avere un'arcata visibile su qualsiasi livello superiore. I pezzi con fori possono essere utilizzati come arcate superiori.



ARCATA INFERIORE

L'edificio deve avere un'arcata visibile al livello della *Piattaforma*.

NESSUNA RESTRIZIONE

L'edificio è libero da ulteriori vincoli. Restano gli altri requisiti (tipo di *Piattaforma*, quantità di *Pezzi Costruzione* e altezza minima).

Punteggio Finale:

