

# CAPITOL

di Alan R. Moon & Aaron Weissblum

per 2-4 giocatori

## COMPONENTI

Tavoliere

90 piani (quadrati di legno)

40 tetti (4 serie di 10, ognuna composta da 5 tetti tondi e 5 triangolari)

8 Fontane

2 Anfiteatri

2 Templi

62 Carte azione

14 costruzione tetti

24 costruzione piani

24 permessi di costruzione

4 Carte senatore (STOP)

1 segnalino giocatore iniziale

1 segnalino composto da un sostegno e da 4 colonne

Regolamento

## PREPARATIVI

Piazzare il tavoliere al centro del tavolo

- Mescolare le carte costruzione tetto e distribuirne **2** a ciascun giocatore. Impilare le carte rimanenti a **faccia in sù**, vicino al tavoliere.
- Mescolare le carte costruzione piano e distribuirne **2** a ciascun giocatore. Impilare le carte rimanenti a **faccia in sù**, vicino al tavoliere.
- Mescolare le carte permesso di costruzione e distribuirne **4** a ciascun giocatore. Impilare le carte rimanenti a **faccia in sù**, vicino al tavoliere.
- Distribuire a ciascun giocatore una carta senatore e una serie di tetti e 6 piani di un colore.
- Ogni giocatore deve costruire davanti a sé, utilizzando i 6 piani e 4 dei propri tetti, i seguenti edifici:
  - Un palazzo ad un piano con tetto tondo.
  - Un palazzo a 2 piani con tetto tondo
  - Un palazzo ad 1 piano con tetto triangolare
  - Un palazzo a 2 piani con tetto triangolare

- Porre gli altri piani a fianco del tavoliere.
- Posizionare infine le fontane, gli anfiteatri ed i templi sugli spazi appositi del tavoliere.
- Decidere chi sarà il primo a giocare nel primo turno di gioco; a lui va l'apposito segnalino.

## Il gioco

Una partita è costituita da 4 round. Ogni round è composto a sua volta dalla fase di costruzione, dalla fase di sviluppo, dalla fase di punteggio e dalla fase finale.

1. **Fase di costruzione.** Si inizia dal giocatore col segnalino e si procede in senso orario finché tutti i giocatori hanno passato; ogni volta che è di turno il giocatore gioca una carta oppure “passa” (il che impedisce di giocare altre carte in quella fase):
  - a. Se gioca una **carta piano** prende due piani dalla riserva ed utilizzarli per creare davanti a sé nuovi edifici o per incrementare l'altezza di edifici preesistenti ma ancora incompleti (senza tetto). **Importante:** gli edifici, completi od incompleti, vanno costruiti e conservati davanti a sé al di fuori del tavoliere.
  - b. Se gioca una **carta tetto** può piazzare uno dei propri tetti sopra un edificio di quelli ancora incompleti che si possiedono davanti a sé. In questo modo l'edificio diventa completo e non sarà più possibile aggiungervi nuovi piani.
  - c. Se gioca una carta permesso, può piazzare uno dei propri edifici completi sul tavoliere in un'area il cui colore corrisponda a quello della carta giocata.

Si può continuare a giocare carte finché non si decide di passare, anche se tutti gli altri nel frattempo avessero già passato.

È consentito giocare una carta senza eseguire l'azione corrispondente. Per esempio un giocatore può giocare una carta tetto anche se non ha più tetti disponibili.

Le carte sono contraddistinte anche da un numero. Durante la fase di costruzione tale numero viene ignorato.

La fase di costruzione finisce quando tutti i giocatori hanno passato.

2. **Fase di sviluppo** Ogni fase di sviluppo è caratterizzata da 3 aste.
  - a. Le prime due aste di ogni round hanno per oggetto una fontana.
  - b. La terza asta dei primi due round ha per oggetto un anfiteatro
  - c. La terza asta del terzo e quarto round ha per oggetto un tempio
3. **Fase di punteggio** I due giocatori che in ogni area hanno piazzato edifici composti complessivamente dal maggior numero di piani ottengono dei punti.
4. **Fase finale** A partire dal giocatore iniziale e poi proseguendo in senso orario ogni giocatore pesca 6 carte. Quando tutti i giocatori hanno ripescato il giocatore iniziale passa il segnalino d'inizio al giocatore alla sua sinistra.

## Regole di costruzione

1. Se un giocatore ha giocato una carta costruzione piani, può usare i due piani per incrementare l'altezza di edifici preesistenti oppure per iniziare la costruzione di uno o due nuovi edifici.
2. Una volta deciso come utilizzare i due piani non è più possibile cambiare.
3. Se non ha il tetto un edificio si considera incompleto. Se un edificio è incompleto è possibile aggiungervi nuovi piani, ma mai rimuoverne di esistenti.
4. Se un giocatore gioca una carta costruzione tetto, piazza un tetto su un edificio che viene quindi completato e non potrà più essere modificato.

## Regole riguardo i permessi di costruzione

1. Ci sono 9 aree nel tavoliere, 3 nere, 3 bianche e 3 rosse.
2. Se si gioca una carta permesso di costruzione il giocatore può piazzare sul tavoliere un suo edificio completo in base alle seguenti regole:
  - a. L'edificio va piazzato in un'area che corrisponde al colore della carta giocata.
  - b. L'edificio va piazzato su uno spazio libero (quadrato piccolo). Non si può piazzare un edificio sul quadrato grande o sopra una fontana.
  - c. Il primo edificio che viene piazzato su un'area può avere il tetto di qualsiasi forma, mentre tutti gli edifici successivi devono avere il tetto dello stesso tipo.
  - d. Nelle 3 aree di uno stesso colore ci devono essere tetti di entrambi i tipi, non si possono cioè costruire edifici con i tetti dello stesso tipo su tutte e tre le aree dello stesso colore.

- e. Il primo edificio costruito in ogni area deve avere un piano e soltanto uno. Gli edifici successivi in un'area devono avere la stessa altezza o un piano in più dell'edificio che in quel momento è il più alto dell'area.  
*Esempio. In un'area ci sono 2 edifici ad un piano ed uno con due piani; per piazzare un nuovo edificio, questo deve avere 2 o 3 piani.*

## Le aste

Durante la fase di sviluppo si svolgono 3 aste. Ogni asta si svolge secondo le seguenti regole:

1. Per partecipare all'asta i giocatori utilizzano le proprie carte e possono decidere liberamente quante utilizzarne, anche tutte o nessuna.
2. Ai fini dell'asta le carte si considerano solo per il loro numero. Il tipo di carta non comporta alcun effetto.
3. Per partecipare ad un'asta i giocatori formano con le proprie carte un mazzetto coperto di cui fa parte anche la carta senatore. La posizione della carta senatore indica quali carte si intende utilizzare per l'asta e quali no. Le carte al di sopra della carta senatore si utilizzano per l'asta, le altre non si utilizzano. *Esempio: un giocatore ha quattro carte di valore 4, 6, 7 e 8 ed il senatore. Avendo deciso di puntare un totale di 11 pone per prima il 7, poi il 4 e poi il senatore. L'ordine delle altre due carte non è influente.*
4. Quando ognuno ha preparato il suo mazzo ognuno scopre la carta superiore del mazzetto, poi la seconda, ecc.. finché non appare la carta senatore. La somma del valore delle carte girate prima del senatore corrisponde al valore offerto dal giocatore.
5. Se la carta senatore è la prima carta del mazzetto significa che non si intende offrire nemmeno una puntata.
6. Il giocatore che ha offerto il valore più alto si aggiudica l'asta e ottiene la fontana, l'anfiteatro o il tempio oggetto dell'asta. In compenso deve scartare tutte le carte che ha puntato (tranne il senatore). Tutti gli altri riprendono le proprie carte, senatore compreso.
7. Se due o più giocatori hanno puntato lo stesso valore, l'asta si considera vinta dal giocatore che ha utilizzato la carta di valore individuale più alta (ad esempio  $7+4=11$  perde contro  $8+3=11$ ). In caso di ulteriore parità vince il giocatore iniziale o il giocatore che siede più vicino al giocatore iniziale, in senso orario.

## **Fontane**

4 fontane sono già prestampate sul tavoliere, altre 8 vengono messe all'asta.

Quando un giocatore vince una fontana all'asta la deve piazzare in qualsiasi quadratino libero del tavoliere (quadratino piccolo). Un'area può contenere qualsiasi numero di fontane.

Durante la fase di punteggio ogni fontana vale un punto in più per entrambi i giocatori che partecipano alla ripartizione dei punti.

## **Anfiteatri**

Quando un giocatore vince un anfiteatro all'asta, egli lo deve piazzare nel quadrato grande di una delle 9 aree purchè ancora libero.

Ogni anfiteatro consente ai giocatori che ottengono punti dall'area in questione di pescare più carte durante la fase finale del round. Il primo giocatore pesca 2 carte extra, mentre il secondo ne pesca 1 (vedi punteggio). In caso di pareggio si utilizzano le stesse regole previste per il punteggio.

## **Templi**

Quando un giocatore vince un tempio all'asta, egli lo deve piazzare nel quadrato grande di una delle 9 aree purchè ancora libero.

Durante la fase di punteggio i punti delle aree comprendenti un tempio vengono raddoppiati.

## **Regole sulle carte**

Il numero di carte in mano a ciascun giocatore deve sempre essere visibile.

Quando una carta è giocata viene rivelata e poi scartata a faccia in giù a fianco del corrispondente mazzo di carte. Le carte non vanno mai rimescolate, se il mazzo finisce si capovolge semplicemente il mazzo di scarto.

Quando si pesca durante la fase finale è possibile pescare una carta alla volta e decidere da dove pescare di volta in volta. La prima carta di ogni tipo è sempre visibile.

## Il punteggio

Durante la fase di punteggio si considera separatamente ognuna delle 9 aree. In ogni area si contano i piani degli edifici di ciascun giocatore e si determinano i due giocatori che hanno più piani in quell'area. Il numero di edifici non conta, ma soltanto il numero di piani di cui gli edifici sono composti (quindi un edificio con 3 piani vale 3, uno con un solo piano vale 1, ecc...):

1. Il primo giocatore (quello con più piani) ottiene 2 punti per l'area ed un punto per ogni fontana che vi si trova.
2. Il secondo giocatore ottiene soltanto 1 punto per ogni fontana.
3. In caso di parità tra due o più giocatori, il giocatore con l'edificio più alto si considera in vantaggio.
4. In caso di ulteriore parità i giocatori si considerano tutti al primo posto e nessuno riceve i punti come secondo.
5. Se la situazione di parità si verifica per determinare il secondo posto, il primo giocatore ottiene i punti come primo, mentre i giocatori in parità ottengono tutti il punteggio come secondi.
6. Se in un'area c'è un tempio i punti dell'area vengono tutti raddoppiati.

Il punteggio va annotato facendo scorrere le colonne dei rispettivi colori nel segnapunti.

**Il gioco finisce alla fine del 4° turno. Il giocatore con più punti è il vincitore.**