

CAPITOL

di Alan Moon e Aaron Weissblum, ed. Schimdt
tradotto da Sargon

Componenti

- Mappa di gioco
- 90 piani (quadrati di legno)
- 40 tetti (4 gruppi da 10, ogni gruppo con 5 tetti arrotondati e 5 triangolari)
- 8 fontane
- 2 anfiteatri
- 2 templi
- 62 carte azione
- 14 tetti
- 24 piani
- 24 permessi
- 4 carte senatore (carte STOP)
- 1 segnalino di Console (Primo Giocatore)
- 1 meccanica per i totali (4 colonne dei punti)
- Regole

Preparazione

Piazzare la mappa al centro del tavolo.

Mescolare le carte Tetto e distribuirne 2 ad ogni giocatore. Piazzare le restanti carte Tetto in un mazzo **a faccia** in su vicino alla mappa.

Mescolare le carte Piano e distribuirne 2 ad ogni giocatore. Piazzare le restanti carte Piano in un mazzo **a faccia** in su vicino alla mappa.

Mescolare le carte Permesso e distribuirne 4 ad ogni giocatore. Mettere le restanti carte Permesso in un mazzo **a faccia** in su vicino alla mappa.

Distribuire ad ogni giocatore una carta Senatore.

Ogni giocatore riceve un gruppo di 4 tetti e 6 piani. Con questi i giocatori preparano i seguenti edifici sul tavolo di fronte a loro: un edificio con un piano e un tetto arrotondato, un edificio con un piano con tetto triangolare, un edificio con due piani e un tetto arrotondato e un edificio con due piani e un tetto triangolare. Mettere i restanti piani vicino alla mappa.

Piazzare le fontane, gli anfiteatri e i templi negli appositi spazi sul tabellone (sinistra).

Scegliere il primo giocatore e dargli il segnalino di primo giocatore (console).

Giocare una partita

Una partita viene giocata in 4 round. Ogni round ha una fase di costruzione, una fase di ampliamento, una fase dei totali ed una fase finale.

1. Fase di Costruzione

Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario intorno al tavolo, ogni giocatore esegue **una** delle seguenti azioni:

1. Giocare una carta Piano. Il giocatore può prendere due Piani ed aggiungerli al più alto edificio incompleto già presente sulla mappa, oppure cominciare uno o due nuovi edifici.

2. Giocare una carta Tetto. Il giocatore può piazzare uno dei suoi Tetti su qualunque edificio già costruito. Questo edificio diventa così completo.

3. Giocare una carta Permesso. Il giocatore può piazzare uno dei suoi edifici completi in un'area dello stesso colore della carta Permesso.

4 Passare. Il giocatore non esegue più nessuna azione per il resto della corrente fase di Costruzione. Il numero delle carte viene ignorato quando queste vengono giocate in questa fase. Un giocatore

può continuare ad eseguire delle azioni fino che possiede carte da giocare, anche se tutti gli altri giocatori hanno passato. Un giocatore può usare una carta senza fare nessuna azione. Per esempio, può giocare una carta Tetto senza avere dei Tetti disponibili.

La Fase di Costruzione termina quando tutti i giocatori hanno passato.

2. Fase di Ampliamento

In ogni Fase di Ampliamento ci sono tre sotto-fasi:

1. Nel primo e nel secondo round di gioco, la prima asta è per una Fontana, la seconda per un'altra Fontana e la terza per un Anfiteatro.
2. Nel terzo e nel quarto round di gioco, la prima asta è per una Fontana, la seconda è per un'altra Fontana e la terza è per un Tempio.

3. Fase dei Totali

Il giocatore con la prima maggioranza dei Piani nelle nove aree e quello con la seconda maggioranza, prendono punti.

4. Fase Finale

Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario intorno al tavolo, ognuno pesca fino ad avere 6 carte in mano. Il primo giocatore pesca tutte le sue carte, poi pesca il giocatore alla sinistra, e così via. Dopo che tutti hanno pescato le loro carte, il primo giocatore passa il segnalino di "Primo Giocatore" all'avversario che si trova alla sua sinistra, che diventa quindi il nuovo "Primo Giocatore".

Regole per la Costruzione

1. Quando un giocatore usa una carta Piano e mette un Piano sopra altri due, la mossa non può più essere cancellata.
2. Il giocatore può usare due piani da aggiungere al più alto ed incompleto edificio, oppure partire con uno o due nuovi edifici.
3. Una costruzione è considerata incompleta se non ha un tetto. Un edificio incompleto può essere composto da più Piani. Tuttavia, i Piani, una volta posizionati non possono più essere eliminati.
4. Quando un giocatore usa una carta Tetto e piazza un Tetto su un suo edificio, tale costruzione è completa e non potrà più essere cambiata.

Regole sul Permesso di Costruzione

1. Ci sono nove aree sulla mappa (spazi grandi). Tre aree sono blu, tre sono bianche e tre rosse.
2. Quando un giocatore usa una carta Permesso, egli può piazzare una costruzione sulla mappa, seguendo le regole seguenti:
 1. La costruzione deve essere piazzata in un'area dello stesso colore della carta Permesso.
 2. La costruzione deve essere piazzata in uno spazio vuoto (uno spazio piccolo). Le costruzioni non possono essere piazzate negli spazi grandi o sulle Fontane.
 3. Quando la prima costruzione viene piazzata in un'area, questa può avere un Tetto arrotondato oppure uno triangolare. Tutte le costruzioni seguenti che sono piazzate nella stessa area, devono avere lo stesso tipo di Tetto. Un'area non può mai contenere delle costruzioni con entrambe i tipi di Tetto.
 4. Le tre aree di uno stesso colore non possono avere tutte lo stesso tipo di tetto. Ad esempio: nelle tre aree blu della mappa, ci deve essere un'area con i Tetti arrotondati e due aree con i Tetti triangolari, **OPPURE** un'area con i Tetti triangolari e due con i Tetti arrotondati. La stessa cosa è valida anche per le aree bianche e rosse.
 5. Il primo edificio costruito in un'area deve avere uno ed un solo Piano. Le costruzioni successive costruite in quell'area, devono essere della stessa altezza dell'edificio presente più alto, oppure di un piano in più.

Esempio: Ci sono due edifici in un'area, uno con un Piano e uno con due Piani. Se venisse piazzato un terzo edificio in quell'area, esso dovrà avere due o tre Piani.

Regole sulle Aste

Durante la Fase di Ampliamento ci sono tre aste. Ogni asta è condotta con le seguenti regole:

1. I giocatori possono usare una o tutte le carte rimanenti nelle loro mani per fare un'offerta.
2. Solo i numeri indicati sulle carte sono rilevanti durante un'offerta (Piano, Tetto, Permesso). Il tipo di carta non ha significato.
3. Tutti i giocatori sistemano le loro carte restanti e le loro carte senatore sul tavolo e coperte. Le carte piazzate sopra la carta senatore sono parte dell'offerta del giocatore. Le carte che sono sotto la carta senatore non fanno parte dell'offerta.

Esempio: un giocatore ha le carte con i valori 4, 6, 7, 8. Egli decide di offrire 11, così piazza le sue carte in un mazzo composto, partendo dall'alto, dalla 7, poi dalla 4, dalla carta senatore seguite dalle altre due carte.

4. Dopo che tutti i giocatori hanno sistemato le loro carte, ognuno gira la prima carta del proprio mazzo, poi la seconda, la terza, ecc. fino a che il giocatore non trova la carta senatore.
5. Se un giocatore, durante un'asta, non vuole fare un'offerta, piazza la carta senatore sopra le altre sue carte. Così, la prima carta che volterà sarà proprio il senatore.
6. L'offerta dei giocatori sarà la somma delle carte che si saranno girate prima della carta senatore.
7. Se due o più giocatori sono alla pari per l'offerta più alta, l'asta è vinta a favore di: 1) il giocatore che ha offerto la carta con il valore più alto, oppure 2) il Primo Giocatore o il giocatore a lui più vicino in senso orario intorno al tavolo.
8. Il giocatore con l'offerta più alta vince l'asta. Egli scarta tutte le carte che ha usato per l'asta. Tutti gli altri giocatori riprendono in mano le carte delle loro offerte. Tutti i giocatori riprendono in mano la loro carta senatore.

Fontane

Ci sono quattro Fontane sulla mappa all'inizio del gioco.

Quando un giocatore vince l'asta per una Fontana, egli deve piazzare la Fontana in uno spazio piccolo libero sulla mappa. Un'area può contenere un qualunque numero di Fontane. Durante il calcolo dei totali, ogni Fontana vale 1 Punto per entrambe i giocatori, quello con il primo maggior numero di piani e quello al secondo posto.

Anfiteatri

Quando un giocatore vince un'asta per un Anfiteatro, egli deve piazzare l'Anfiteatro in uno spazio grande libero sulla mappa (in ogni area c'è solo uno di questi spazi). Ogni Anfiteatro permette ai giocatori di pescare delle carte extra durante la Fase Finale di ogni round. Il giocatore con il maggior numero di Piani in ogni area con un Anfiteatro pesca 2 carta extra, mentre il giocatore al secondo posto come numero di Piani pesca 1 carta extra. I pareggi sono vinti usando le stesse regole utilizzate per il calcolo dei totali.

Templi

Quando un giocatore vince un'asta per un tempio, egli deve piazzare il Tempio in uno spazio grande libero sulla mappa (in ogni area c'è solo uno di questi spazi). Durante il calcolo dei totali, tutti i giocatori ricevono il doppio dei punti per l'area che contiene i Templi.

Regole sulle Carte

Il numero di carte che ogni giocatore possiede è di dominio pubblico. Tuttavia, i giocatori possono anche tenere nascosta la quantità di carte che hanno in mano. Quando viene giocata una carta, questa è rivelata e poi scartata a faccia in giù vicino al mazzo delle pescate. Le carte non vengono mai rimescolate. Quando il mazzo delle pescate termina, si girerà semplicemente il mazzo degli scarti in modo da riformare il mazzo delle pescate. Quando si pescano le carte durante la Fase Finale, un giocatore pesca una carta alla volta. La carta successiva di ognuno dei tre tipi di mazzi è sempre visibile, e questa potrà influenzare la scelta di quale carta pescare.

Calcolare i Punti

Alla fine di ogni round c'è una fase del calcolo dei Punti.

Durante ogni round dei Totali, ognuna delle nove aree sulla mappa viene totalizzata. I giocatori ricevono Punti come segue:

1. Punti per il Primo Posto – il giocatore con il maggior numero di Piani riceve 2 punti più 1 punto per ogni Fontana presente nell'area calcolata.
2. Punti per il Secondo Posto – il giocatore con il secondo maggior numero di Piani riceve solo 1 punto per ogni Fontana presente nell'area calcolata (se presente).
3. Se due o più giocatori sono alla pari per il numero di Piani in un'area, il giocatore con l'edificio più alto vince il pareggio e riceve i Punti per il Primo Posto, mentre gli altri giocatori alla pari ricevono tutti i Punti per il Secondo Posto.
4. Se due o più giocatori sono alla pari per la maggioranza di Piani e sono alla pari anche per l'edificio più alto, tutti i giocatori alla pari ricevono i Punti per il Primo Posto.
5. Se un solo giocatore riceve i Punti per il Primo Posto, e due o più giocatori sono alla pari per il Secondo Posto di un'area, tutti i giocatori alla pari ricevono i Punti per il Secondo Posto.
6. Se un'area ha un Tempio, i Punti ricevuti per quell'area vengono raddoppiati (vale per tutti i giocatori presenti nell'area con il tempio).
7. Il numero di edifici non ha nessuna influenza per il calcolo dei Punti. Viene considerato solo il numero dei Piani.

Il giocatore che, alla fine della partita, ha collezionato più Punti, è il vincitore.

[traduzione di Sargon]