

Chinatown (Alea)

Un gioco di Karsten Hartwig per 3-5 giocatori

Traduzione di Alessandro Mongelli.

Descrizione

Il gioco dura 6 turni.

Alla fine di ciascun turno i giocatori raccolgono i guadagni delle loro attività.
Il giocatore che ha guadagnato di più alla fine del gioco è il vincitore!

Componenti

- 1 tabellone
- 150 segnalini (30 in ognuno di 5 colori)
- 90 tessere negozio.
- 180 carte (85 carte edificio, 9 carte di situazione economica, 81 carte denaro, 5 carte sommario)
- 1 tessera di inizio.

Preparazione

Disporre il tabellone al centro del tavolo. Rappresenta una vista dall'alto di CHINATOWN, con i relativi 85 edifici divisi in sei isolati dalle vie del quartiere. Ogni edificio ha un indirizzo differente.

Mescolare le tessere negozio e disporle coperte in quattro pile vicino al tabellone.

Ogni giocatore sceglie un colore e dispone i segnalini di quel colore sul tavolo di fronte a sè.

Ogni giocatore prende una carta sommario. Su un lato, la carta mostra il numero di carte edificio e di tessere negozio che ogni giocatore riceve in ogni turno. Sull'altro lato si trova una tabella dei redditi per i vari negozi.

Separare le carte denaro per valore e disporle sul tavolo vicino al tabellone. Ogni giocatore prende 5.000\$ come capitale iniziale.

Mescolare le carte edificio e disporle sul tavolo vicino al tabellone.

Mescolare le carte di situazione economica e disporle coperte sul tavolo vicino al tabellone. Sei delle nove carte (una per ciascuno turno) saranno usate durante il gioco.

I giocatori decidono se desiderano utilizzare la tessera di inizio oppure no. Il relativo uso facoltativo è descritto nella fase 4. Se si decide di usarla, il giocatore più giovane la prende e la pone scoperta davanti a se.

I molti commerci di Chinatown:

Ci sono 90 tessere negozio. Ogni tessera mostra uno dei 12 tipi di negozio e quante tessere sono necessarie per completarlo in modo da ottenere il massimo guadagno.

Per ogni tipo di negozio ci sono 3 tessere in più del numero necessario per completarlo.

Durante il gioco, i giocatori aprono ed espandono le loro attività disponendo le tessere negozio sugli edifici che possiedono (soltanto una tessera può essere disposta su ogni edificio). Ogni tessera negozio sul tabellone rappresenta un'attività commerciale e fornisce un guadagno al giocatore che la possiede (indicato dal segnalino colorato posto su di essa). Quando più tessere negozio identiche appartenenti allo stesso giocatore si trovano su edifici adiacenti, sono considerate unite insieme in un unico negozio. Più grande è un negozio, maggiore è il guadagno, come indicato sulle carte sommario. Le tessere negozio uguali ma di giocatori differenti disposti su edifici adiacenti sono trattate come attività commerciali separate.

Quando il numero di tessere negozio in una attività raggiunge il numero indicato sulle tessere (3, 4, 5, o 6), questa ha raggiunto il relativo valore massimo. Se un giocatore dispone altre tessere dello stesso tipo adiacenti al commercio "completato" le tessere supplementari sono considerate come un negozio diverso. Quindi, un giocatore non può guadagnare il valore massimo indicato sulla scheda sommario per un commercio da "4" piazzando 4 tessere negozio di valore "3" adiacenti.

Le tessere negozio

Ci sono 12 tipi di attività commerciali. Per ciascuna ci sono tre tessere in più del numero necessario per ottenere il valore massimo (per esempio, ci sono 7 tessere Ristorante, 3 in più delle 4 necessarie per ottenere il valore massimo per un Ristorante)

Ogni tessera negozio sul tabellone rappresenta un'attività commerciale; più tessere dello stesso tipo, appartenenti allo stesso giocatore e fra loro adiacenti formano un'attività commerciale più grande.

Un negozio completo rende di più di uno incompleto

Gli edifici sono considerati adiacenti se si trovano nello stesso isolato e si toccano lungo un lato. Gli edifici che si toccano in diagonale e quelli che si trovano in isolati diversi non sono considerati adiacenti.

Nell' esempio 1 (p. 4 del regolamento):

Poiché i due ristoranti appartengono a due giocatori differenti, formano due negozi diversi. Un negozio composto solo di una o due tessere adiacenti non può essere completo. Quindi, non ci sono attività commerciali consistenti di una o due tessere per le quali può essere pagato il reddito massimo.

Nell' esempio 3 (p. 4 del regolamento):

Piazzando una terza tessera Ristorante sull'edificio 22, il giocatore giallo ha unito i relativi

due negozi singoli in un unico negozio da tre. Poiché questo negozio, il Ristorante, è da "4", non viene completato con questa mossa e quindi continua a rendere come un negozio incompleto (unfertig), al tasso di 4000\$ per turno, come indicato sulla tabella della carta sommario.

Nell' esempio 5 (p. 4 del regolamento):

In questo esempio, il giocatore tratterebbe le sei tessere adiacenti del Ristorante come due attività separate: una completa (fertig) di quattro tessere da "4" (8000\$/turno) e l'altra incompleta (unfertig) di due tessere da "4" (2000\$/turno).

Nell' esempio 6 (p. 4 del regolamento):

Il giocatore viola non ha un commercio da tre completo, poiché le 3 tessere negozio appartengono a due tipi differenti di attività. Quindi, un negozio da 1 e uno da 2 incompleti.

Fusione Delle Tessere Negozio

Per un giocatore è possibile e vantaggioso fondere due piccoli negozi in una più grande attività dello stesso tipo aggiungendo una tessera adiacente ad entrambi (vedere l' esempio 2).

Un giocatore può, in qualunque momento e senza costo, cambiare la disposizione di uno dei suoi negozi piazzando nuove tessere adiacenti ad altre già piazzate, oppure acquistando tessere negozio adiacenti dello stesso tipo nella fase di commercio. Tuttavia, in nessuna circostanza è possibile spostare o rimuovere le tessere una volta che sono disposte sul tabellone (vedere inoltre sotto la fase 3).

Per esempio, il giocatore rosso ha un'attività completa di Pescheria e un'altra Pescheria singola separata. In seguito il giocatore rosso riesce ad ottenere (tramite commercio o pescandole) due nuove tessere negozio di Pescheria e gli edifici 3 e 12. Il giocatore di colore rosso dispone le due tessere negozio 'Pescheria' sugli edifici 3 e 12. Ora il giocatore rosso può cambiare la disposizione delle due Pescherie in modo da avere due negozi da tre completi.

Questa regola è particolarmente utile con le tessere "3", poiché dalle sei tessere disponibili è possibile svilippare due negozi completi. Al contrario, con le tessere negozio di tipo "4", "5" e "6" è possibile completare un solo negozio per tipo.

Svolgimento del gioco

Il gioco dura 6 turni. Ogni turno ha 5 fasi, che devono essere eseguite nel seguente ordine:

- 1: Distribuire le carte edificio
- 2: Distribuire le tessere negozio
- 3: Commercio
- 4: Disporre le tessere negozio
- 5: Distribuire il reddito

1: Distribuire le carte edificio

Distribuire le carte edificio ai giocatori come indicato sulle carte sommario , in base al numero di giocatori (" Spieler ") e al turno di gioco corrente (" Rund "). Il metodo è il seguente:

1. Il primo e più grande numero rappresenta il numero di carte che ogni giocatore ottiene.
2. Il secondo e più piccolo numero rappresenta il numero di carte che ogni giocatore può mantenere. Ogni giocatore guarda le sue carte e decide quale vorrebbe conservare e quale invece scartare.
3. Le carte scartate sono mescolate nel mazzo delle carte edificio; il mazzo viene messo da parte per essere utilizzato nel prossimo turno.
4. I giocatori rivelano le carte che hanno mantenuto e mettono uno dei loro segnalini colorati su ogni edificio sul tabellone corrispondente alle carte rivelata, reclamando quindi questi edifici come propri.
5. Le carte edificio usate vengono rimosse dal gioco e riposte nella scatola.

2: Distribuire le tessere negozio

Ogni giocatore pesca le tessere negozio dalle quattro pile coperte e le dispone scoperte sul tavolo davanti a sè. Il numero di tessere pescate è indicato sulle carte sommario in base al numero di giocatori (Spieler) ed al turno di gioco corrente (Rund). Nel primo turno si usa il primo numero. Nei successivi 5 turni viene invece usato il secondo e più piccolo numero.

3: Il commercio

La fase di commercio è generalmente libera ed ha poche limitazioni. I giocatori possono scambiare tra loro edifici (con o senza negozi), tessere negozio e denaro in una qualsiasi combinazione che soddisfi tutti i giocatori coinvolti. Gli scambi possono essere fra due giocatori o possono coinvolgerne tre o più. Possono essere fatti apertamente o in segreto, ma i risultati dello scambio verranno rivelati immediatamente poichè gli edifici e le tessere negozio sono tutte scoperte e visibili a tutti. Il denaro coinvolto in uno scambio, se ce n'è, rimane segreto. Quando un edificio (con o senza tessere negozio sopra) viene scambiato, i giocatori scambiano i segnalini colorati per indicare il passaggio di proprietà. I segnalini colorati rimossi dal tabellone in seguito ad uno scambio vengono rimessi nella riserva del relativo giocatore.

La fase di commercio continua fino a che i giocatori non decidano di concluderla.

Come indicato precedentemente, una volta che una tessera negozio è stata piazzata i giocatori non possono più spostarla, rimuoverla o sostituirla. Il proprietario di un negozio/edificio può, tuttavia, cambiare ogni volta che le proprietà vengono scambiate, vendute o comprate.

Esempio di scambio: il giocatore giallo desidera due tessere Ristorante dal giocatore blu ed

offre in cambio un attività di Lavanderia già disposta sul tabellone e 1000\$. Il giocatore blu accetta e dà al giocatore giallo i due Ristoranti e riceve dal giocatore giallo 1000\$. Il giocatore blu rimuove quindi il segnalino giallo dalla Lavanderia, restituendolo al giocatore ed al suo posto piazza uno dei suoi segnalini blu sulla Lavanderia. Ora è il proprietario di questa Lavanderia (ed anche dell'edificio); le tessere rimangono poichè non possono essere spostate o rimosse in nessun caso.

4: Piazzare le tessere negozio

Ogni giocatore piazza le tessere negozio che ha davanti a se sugli edifici di sua proprietà, spostando sopra ad ogni tessera che dispone sul tabellone il segnalino che si trova sull'edificio corrispondente. Il giocatore può piazzare quante tessere vuole e in qualsiasi ordine. Può anche scegliere di non piazzare tessere.

Nota: i giocatori possono scegliere (all' inizio del gioco) di piazzare le tessere negozio a turno. In questo caso, il giocatore con la tessera di inizio (start) piazza per primo, disponendo tutte le tessere che desidera. Gli altri giocatori seguono in senso orario. Alla fine del turno la tessera di inizio viene passata al giocatore successivo procedendo in senso orario.

5: Distribuire i redditi

Pescare la prima carta di situazione economica dal mazzo, disporla scoperta sul tavolo e seguire le relative istruzioni.

Questa carta potrà o fornire un ulteriore reddito ai giocatori proprietari di certi tipi di attività commerciale, o non avere nessun effetto ("Keine Extra einnahmen"). Se viene assegnato un reddito supplementare, vengono pagati 1000\$ per ogni tessera negozio sul tabellone (senza distinzione fra negozi completi e incompleti) che soddisfa i criteri mostrati dalla carta di situazione economica. Le carte sono:

- * "Alle 3er:" 1000\$ di reddito extra per ogni tessera negozio da "3" sul tabellone
- * "Alle 4er:" 1000\$ di reddito extra per ogni tessera negozio da "4" sul tabellone
- * "Alle 5er:" 1000\$ di reddito extra per ogni tessera negozio da "5" sul tabellone
- * "Alle 6er:" 1000\$ di reddito extra per ogni tessera negozio da "6" sul tabellone
- * "Alle 3er+4er:" 1000\$ di reddito extra per ogni tessera negozio da "3" e da "4" sul tabellone
- * "Alle 5er+6er:" 1000\$ di reddito extra per ogni tessera negozio da "5" e da "6" sul tabellone

La carta di situazione economica usata viene quindi rimossa dal gioco. I giocatori ora ricevono il loro reddito normale in base alla tabella sulla scheda sommario.

Le tessere negozio che non sono state piazzate sul tabellone non guadagnano soldi. I giocatori annunciano ad alta voce il loro reddito e prendono l' importo corrispondente dalla banca. I contanti dei giocatori sono segreti e non dovrebbero essere rivelati ad altri giocatori. I giocatori possono scegliere un giocatore per fungere da banchiere ed occuparsi di tutti i pagamenti.

Fine del gioco

Dopo che la sesta carta di situazione economica è stata pescata e tutti i redditi per il relativo turno sono stati pagati, il gioco si conclude. Il giocatore, che ha più denaro è il vincitore. I negozi sul tabellone non hanno effetto sulla determinazione del vincitore.

Varianti

E' possibile limitare l' apertura di nuovi negozi solo agli edifici direttamente accessibili dalla strada. Le tessere aggiunte ad un commercio aperto non devono necessariamente essere accessibili. Questa regola si applica anche quando si modifica la disposizione dei negozi - ciascuno dei negozi risultanti deve essere accessibile dalla strada (vedere gli esempi 7 e 8). I seguenti edifici non sono accessibili dalla strada.

Lafayette St.: 1-2-3-6-7
Bowery: 14-17-18-21-22
Grand St.: 29-30-32-33-34-35-38-39
Centre St.: 47-50-53-56-57
Canal St.: 63-64-68
Park Row: 77-78-80-82-84

Gli edifici 75, 76 e 81 possono essere usate per aprire un nuovo negozio. L'edificio 77 può essere usato solamente dal giocatore giallo per aprire un negozio di Antichità o dal giocatore rosso per aprire un Ristorante. L'edificio 82 può essere usato solamente dal giocatore blu per aprire una Sartoria.

Se volete poter scambiare anche carte edificio potete provare la seguente variante:

* pescate carte edificio fino ad averne in mano un numero uguale al valore più alto sulla tabella della carta sommario, reclamate un numero di edifici pari al numero più piccolo sulla tabella e tenete da parte le carte edificio rimanenti per eventuali scambi.

* pescate tessere negozio fino ad averne davanti a se un numero pari al valore più alto sulla tabella della carta sommario.