

# CONSTRUCTON ZONE

di Oliver Sihiveer per 2-4 giocatori – Durata: 20-40 min. circa

## CONTENUTO

- 105 carte, costituite da:
  - 21 carte edificio;
  - 32 carte risorse base (materiali e progetti di valore 1);
  - 52 carte risorse avanzate (materiali e progetti di valore 3, gru e operai di valore 1);
- 1 regolamento.

## SCOPO DEL GIOCO

I giocatori competono fra loro sfidandosi per essere il costruttore più veloce. Ad ogni turno i giocatori raccolgono risorse che poi utilizzeranno al momento giusto per costruire edifici nel corso di una gara spietata. Il vincitore sarà quello che per primo riuscirà a costruire un determinato numero di edifici.

## PREPARAZIONE

- Separare le carte per tipologia e mescolare il mazzo delle carte edificio, formando 3 pile di 7 carte ciascuna, da piazzare al centro del tavolo a faccia scoperta, raggiungibili da tutti i giocatori.
- Separare i 4 tipi differenti di risorse avanzate e piazzarle in 4 pile a faccia scoperta al centro del tavolo.
- Mescolare le carte delle risorse base e distribuirne 4 a ciascun giocatore; scoprirne altre 4 al centro del tavolo e piazzare le rimanenti in un mazzo di presa da collocare a fianco delle 4 carte scoperte.
- Scegliere il primo giocatore in modo casuale.

## SVOLGIMENTO

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, al proprio turno ciascun giocatore svolge le seguenti azioni:

### 1. Pescare carte (obbligatorio)

Il giocatore di turno deve prendere 2 carte qualsiasi da quelle a faccia scoperta al centro del tavolo e aggiungerle alla propria mano, dopodiché ne pesca altre 2 dal mazzo, ripristinando il gruppo di 4 carte a faccia scoperta.

### 2. Scambiare carte (facoltativo)

Il giocatore di turno può scambiare 2 qualsiasi carte dalla sua mano con 1 carta risorsa avanzata, scegliendola fra quelle disponibili e aggiungendola alla sua mano. Le 2 carte scartate vanno a finire nel mazzo degli scarti.

### 3. Costruire edifici (facoltativo)

Il giocatore di turno può costruire al massimo 1 edificio, scegliendolo fra uno dei 3 a faccia scoperta in cima alle rispettive pile. Ciascuna carta edificio mostra le risorse necessarie per la sua costruzione, per cui il giocatore di turno, per costruirlo, scarta dalla sua mano un numero di carte sufficiente a coprire tale costo (gli eventuali surplus non vengono restituiti) e piazza l'edificio costruito di fronte a sé.

Le carte risorsa scartate finiscono nello stesso mazzo, dove non possono più essere distinte fra risorse base e risorse avanzate (avendo lo stesso dorso). Non appena il mazzo delle prese si esaurisce, gli scarti devono essere rimescolati formando un nuovo mazzo. In questo modo nel nuovo mazzo saranno presenti sia risorse base che risorse avanzate e, con l'avanzare del gioco sarà sempre più facile costruire gli edifici più velocemente.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina immediatamente non appena un giocatore riesce a costruire un determinato numero di edifici, dipendente dal numero di giocatori, ovvero:

- per partite con 2 giocatori: 10 edifici;
- per partite con 3 giocatori: 7 edifici;
- per partite con 4 giocatori: 5 edifici.

Il giocatore che per primo costruisce il numero di edifici richiesti vince la partita

*Autore: Oliver Sihiveer*

*Illustrazioni: Gints Rudzitis*

*Grafica: Aldis Rocens*

*Copyright: 2012 Brain Games SIA*

*Traduzione italiana: Marco "Adams" Adami*

*NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.*