



DA 2 A 4 GIOCATORI

DA 10 ANNI IN SU

CONTENUTO:

- 64 Monete/carte Edificio
- 1 carta Piazza Centrale
- 16 carte Lavoratore nei 4 colori dei giocatori (viola, blu, rosso e giallo)
- 36 lavoratori nei 4 colori dei giocatori (viola, blu, rosso e giallo)
- 1 Plancia delle Risorse
- 12 carte Personaggio nei 4 simboli di Gilda (maschera, gallo, campane e giglio)
- 1 Regolamento

Strano a dirsi, ma molti di voi sono stati assunti per costruire la città di OddVille, la patria di quattro potenti gilde di lavoratori.

Dovrete utilizzare i vostri lavoratori per ottenere risorse, monete e progetti di costruzione con lo scopo di costruire gli edifici più prestigiosi ed ottenere il favore dei membri delle gilde.

Al termine della partita, ogni giocatore calcola il proprio punteggio sommando il valore degli edifici che ha costruito nella città, le risorse che gli sono avanzate, la propria presenza nella Piazza Centrale e le carte personaggio giocate di fronte a sé.

Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti vince la partita.

Preparazione iniziale

◇ Ogni giocatore sceglie un colore (viola, blu, rosso o giallo), dopodiché:

- aggiunge alla propria mano le 4 carte Lavoratore del colore scelto;
- prende i 9 lavoratori del colore scelto e li piazza di fronte a sé.

◇ Si posiziona la carta Piazza Centrale nel centro del tavolo.

◇ Quindi, lasciando abbastanza spazio per costruire la città ai lati e sotto la carta Piazza Centrale,

- ▶ si posiziona la Plancia delle Risorse sul tavolo (sul lato per 2 o 3/4 giocatori, in base al numero dei giocatori che partecipano alla partita);
- ▶ si ordinano le carte Personaggio in base alla Gilda andando a creare 4 pile diverse, ciascuna pila viene mescolata e posizionata sul tavolo a faccia scoperta (in una partita a 3 giocatori si rimuove un personaggio per ogni gilda, nelle partite a due giocatori si rimuovono 2 personaggi);
- ▶ si mischiano le carte Moneta/Edificio in modo da creare un mazzo da porre al centro del tavolo. Le carte devono mostrare la faccia della Moneta rivolta verso l'alto. Quindi si pescano 6 carte girandole sul lato Edificio in modo da formare una riga alla sinistra del mazzo.

◇ Si sceglie casualmente il Primo Giocatore. Partendo dall'ultimo giocatore e procedendo in senso antiorario, ogni giocatore sceglie 1 risorsa. Per indicarne il possesso, i giocatori devono posizionare un lavoratore proveniente dalla propria riserva sullo spazio corrispondente della Plancia delle Risorse (vale a dire quelli con le 2 Monete raffigurate). Ogni giocatore deve scegliere una risorsa diversa.

Quindi il gioco prosegue in senso orario partendo dal Primo Giocatore.

9x



Carte Personaggio



Riga degli Edifici
Carta Piazza Centrale



Mazzo

ESEMPIO:
il **Rosso** è l'ultimo giocatore. Egli sceglie la Pietra. Quindi il **Giallo** sceglie il Cristallo, il **Viola** sceglie il Legno e il **Blu** sceglie l'Argilla. Ora il gioco prosegue in senso orario partendo dal **Blu**.



Plancia delle Risorse



Quando un Giocatore ottiene delle monete, deve piazzare la carta di fronte a sé con il lato Moneta a faccia in su.

Quando un Giocatore ottiene un edificio, deve piazzare la carta di fronte a sé con il lato Edificio a faccia in su.

Quando un Giocatore deve pagare delle monete, scarta la quantità di carte Moneta richiesta dalla propria riserva. Le carte scartate vengono riposte in cima al mazzo con il lato Moneta a faccia in su.

Turni di gioco

Il gioco si svolge in senso orario e dura diversi round. Nel proprio turno il giocatore deve svolgere una (ed una soltanto) delle seguenti azioni:

- ▶ Giocare 1 carta Lavoratore (per ottenere Monete, Edifici o Risorse) OPPURE
- ▶ Sviluppare OddVille (costruire 1 carta Edificio)

Il turno del giocatore è concluso. Ora tocca al giocatore successivo.

La partita termina quando uno dei giocatori posiziona il proprio 6° lavoratore nella città.

GIOCARE 1 CARTA LAVORATORE

Quando un giocatore sceglie questa azione, deve:

- scegliere 1 carta Lavoratore dalla propria mano,
- giocarla piazzandola di fronte a sé a faccia scoperta,
- dichiarare quale abilità vuole sfruttare e svolgere l'azione in questione.

Il giocatore deve scegliere una (e solo una) delle seguenti abilità:

OTTENERE MONETE **OPPURE** OTTENERE 1 RISORSA **OPPURE** OTTENERE 1 EDIFICIO

RECUPERARE LE CARTE LAVORATORE

Se il giocatore all'inizio del proprio turno e prima di giocare una carta Lavoratore:

- ▶ **non dispone di carte Lavoratore** nella propria mano, **deve** recuperare tutte le carte Lavoratore giocate in precedenza ed aggiungerle alla propria mano;
- ▶ **dispone di una o più carte Lavoratore** nella propria mano, **può** recuperare tutte le carte Lavoratore giocate in precedenza ed aggiungerle alla propria mano; tuttavia **deve pagare 1 moneta per ogni carta Lavoratore che aveva ancora in mano.**

Dopo aver effettuato il recupero, il giocatore disporrà di 4 carte nella propria mano. Ora potrà giocare 1 carta Lavoratore e svolgere l'azione correlata.

■ OTTENERE MONETE

Il giocatore gioca 1 carta Lavoratore e pesca dal mazzo un numero di carte pari al numero di monete indicate sulla carta Lavoratore che ha giocato, dopodiché le pone di fronte a sé con la faccia della Moneta rivolta verso l'alto.



Nota: Questo lavoratore non ti permette di ottenere Monete.

Un giocatore non può mai avere più di 5 carte Moneta di fronte a sé. Se per una qualsiasi ragione egli ottiene più di 5 carte Moneta, dovrà scartarne fino a tornare a 5.

Nota: I giocatori non possono guardare il retro delle carte Moneta della propria riserva per scoprire il tipo di edificio che è rappresentato dietro di esse.

Nota: Le carte Lavoratore che sono state giocate rimangono di fronte al giocatore (e non possono essere utilizzate) fino a quando non vengono recuperate (vedi Recuperare le Carte Lavoratore).

ESEMPIO:

Nei turni precedenti, il **Rosso** ha giocato tutte le proprie carte Lavoratore. Ora dovrà recuperarle: Recupera nella propria mano le 4 carte Lavoratore giocate; **Quindi gioca una carta Lavoratore e svolge l'azione in questione.**

ESEMPIO:

Nei turni precedenti, il **Giallo** ha giocato 3 delle proprie carte Lavoratore. Decide comunque di recuperarle: Siccome ha ancora 1 carta Lavoratore nella propria mano, dovrà pagare 1 Moneta per aggiungere alla propria mano le 3 carte Lavoratore già giocate in precedenza. **Quindi gioca una carta Lavoratore e svolge l'azione in questione.**

ESEMPIO:

Il **Blu** gioca questa carta Lavoratore a faccia scoperta di fronte a sé e decide di utilizzarla per Ottenere delle Monete.



Egli pesca 2 carte dal mazzo e le aggiunge alla propria riserva piazzandole con la faccia della Moneta rivolta verso l'alto. Il suo turno è finito.

■ OTTENERE 1 RISORSA

Il giocatore gioca 1 carta Lavoratore ed ottiene 1 risorsa.

Egli deve scegliere 1 delle risorse indicate sulla carta Lavoratore che ha giocato. Per segnalare che ha acquisito quella risorsa, il giocatore piazza 1 lavoratore proveniente dalla propria riserva sulla Plancia delle Risorse sullo spazio relativo alla risorsa ottenuta avente il valore più basso.

Quindi paga il costo (eventualmente) indicato sullo spazio occupato.

Soltanto 1 lavoratore può occupare un singolo spazio della riga più bassa di ogni singola risorsa (vale a dire quelli aventi costo 0 o 1 Moneta).

Differentemente, non ci sono limitazioni al numero di lavoratori (di uno o più giocatori) che possono essere presenti nello spazio superiore di ogni singola risorsa nello stesso momento (vale a dire quelli aventi costo 2 Monete).

In qualsiasi momento durante la partita, i giocatori possono rimuovere dalla Plancia delle Risorse 1 o più dei propri lavoratori e rimetterli nella propria riserva.

■ OTTENERE 1 EDIFICIO

Il giocatore gioca 1 carta Lavoratore, sceglie 1 delle 6 carte Edificio presenti nella Riga degli Edifici, paga il costo indicato (se presente) e piazza la carta di fronte a sé in modo che mostri l'immagine dell'Edificio verso l'alto.

Il costo è indicato sulla carta Lavoratore che è stata giocata. E' gratuita se la posizione della carta sulla riga è colorata di verde. L'eventuale importo da pagare è indicato quando la posizione della carta sulla riga è colorata di rosso.

Se necessario, traslare le carte Edificio verso sinistra, in modo da tenere lo spazio rimasto vuoto subito alla sinistra del mazzo. A questo punto si pesca una carta dal mazzo e la si posiziona sullo spazio vuoto.

La carta deve mostrare l'immagine dell'Edificio verso l'alto.

Un giocatore non può mai avere più di 2 carte Edificio di fronte a sé. Se per una qualsiasi ragione ciò avvenisse, egli dovrà scegliere quali carte in eccesso scartare e riporle in fondo al mazzo in modo che mostrino l'immagine della moneta verso l'alto.

SVILUPPARE ODDVILLE

Quando un giocatore sceglie questa azione, **deve:**

- selezionare 1 delle carte Edificio** di fronte a sé,
- pagare le risorse richieste** (indicate sul fondo della carta), rimuovendo i propri lavoratori dalla Plancia delle Risorse. I lavoratori rimossi devono provenire dagli spazi più economici attualmente disponibili corrispondenti alle risorse utilizzate (i lavoratori vengono restituiti nella riserva del giocatori e possono essere subito riutilizzati),
- piazzare la carta Edificio nella Città** seguendo le **REGOLE DI COSTRUZIONE** (vedi oltre),
- piazzare 1 dei propri lavoratori sopra la carta Edificio** per indicarne la proprietà.

ESEMPIO:

Il **Rosso** gioca questa carta Lavoratore a faccia scoperta di fronte a sé e decide di utilizzarla per **Ottenere 1 Risorsa**.

Può scegliere tra Legno ed Argilla.



Sceglie l'Argilla.

Piazza uno dei propri lavoratori nella Plancia delle Risorse sullo spazio più economico attualmente disponibile e paga 1 Moneta.

Il suo turno è finito.



ESEMPIO:

Il **Viola** gioca questa carta Lavoratore a faccia scoperta di fronte a sé e decide di utilizzarla per **Ottenere 1 Edificio**.

Sceglie la 5^a carta da sinistra (E) e la pone di fronte a sé in modo che mostri l'immagine dell'Edificio verso l'alto. Egli paga 1 Moneta.



Quindi trasla una carta (F) sulla Riga degli Edifici verso sinistra e pesca una nuova carta (G) proveniente dal mazzo. Il suo turno è finito.



ESEMPIO:

Il **Rosso** vuole costruire questo Edificio. Per poterlo fare deve pagare 1 Legno, 1 Pietra ed 1 Cristallo.

Rimuove i suoi lavoratori dalla

Plancia delle Risorse e li rimette di fronte a sé.



REGOLE DI COSTRUZIONE:

- ◇ la carta Edificio deve essere adiacente (ortogonalmente, **non diagonalmente**) ad almeno una delle carte Edificio piazzate in precedenza oppure alla carta della Piazza Centrale;
- ◇ la posizione della carta Piazza Centrale determina la riga più alta in cui è possibile costruire. Questo significa che i giocatori potranno costruire Edifici nella riga della Piazza Centrale e nelle righe sotto, ma non potranno costruire nelle righe sopra;
- ◇ le carte Edificio non possono essere ruotate;
- ◇ i bordi devono essere rispettati: le case devono essere adiacenti ad altre case; le strade devono essere adiacenti ad altre strade;
- ◇ una volta che una carta Edificio viene piazzata non può più essere spostata o rimossa.

Il giocatore ottiene immediatamente (nell'ordine che preferisce):

- il **bonus** raffigurato nell'angolo in alto a destra della **carta Edificio che ha appena piazzato (vedi oltre per i bonus degli Edifici)**

E

- il **bonus** raffigurato nell'angolo in alto a destra di ogni carta Edificio **adiacente** (ortogonalmente, non diagonalmente) **connessa direttamente da una strada**.

PERSONAGGI

Se la carta Edificio che è stata piazzata contiene il simbolo di una Gilda, il giocatore:

- se possibile, ottiene immediatamente la carta in cima alla pila della gilda corrispondente. Se invece non ci sono più carte nel mazzo, tutti i giocatori, compreso quello che ha appena posizionato l'edificio, devono restituire tutti i personaggi di quella gilda. Le carte vanno quindi mischiate per creare un nuovo mazzo. Infine il giocatore prende la carta in cima alla pila;
- pone la carta di fronte a sé a faccia scoperta. Ora potrà sfruttare il suo potere (vedi Personaggi).

Le carte Personaggio restano di fronte al giocatore (che potrà beneficiare dei relativi poteri) fino a quando non dovranno essere restituite.

Nota: il giocatore ottiene la carta Personaggio relativa alla carta Edificio che ha giocato (le carte Edificio adiacenti, anche se connesse tramite strade, non permettono al giocatore di ottenere carte Personaggio supplementari



Non si può costruire nelle righe sopra la carta Piazza Centrale



I bordi non corrispondono

La Carta è ruotata

ESEMPIO:

Il **Giallo**:

- Ottiene il bonus della carta Edificio che ha giocato (bordo rosso).
- Ottiene il bonus della carta sopra di essa in quanto è collegata da una strada.
- Non ottiene alcun bonus dalle carte a lato in quanto non sono collegate da strade.
- Non ottiene alcun bonus dalla carta ad angolo perché non è ortogonalmente adiacente.

Il **Giallo** prende immediatamente la carta in cima al mazzo del Gallo e la piazza scoperta di fronte a sé.

Simbolo della Gilda

Bonus



Conclusione della partita e calcolo del punteggio finale

La partita si conclude al termine del turno del giocatore che ha posizionato il 6° lavoratore del proprio colore all'interno della Città.

Ogni giocatore calcola il proprio punteggio sommando:

- il valore di ogni carta (Edifici o Piazza Centrale) della Città su cui è presente un proprio lavoratore (il calcolo è descritto nella sezione Punti Vittoria),
- i Punti indicati dalle carte Personaggio posizionate di fronte a sé,
- 1 Punto per ogni lavoratore del proprio colore presente sulla Plancia delle Risorse.

Il giocatore che raggiunge il punteggio più alto vince la partita. In caso di pareggio vince chi ha concluso la partita, o il giocatore più vicino ad esso in senso orario.

Bonus degli Edifici



Si ottiene una risorsa. E' possibile posizionare un lavoratore proveniente dalla propria riserva sulla Plancia delle Risorse in corrispondenza dello spazio più economico della risorsa corrispondente. Non si deve pagare nulla.



Si ottiene una Moneta. Permette di pescare 1 carta dal mazzo e posizionarla di fronte a sé con la faccia della Moneta rivolta verso l'alto.



Si ottiene una risorsa a scelta. Permette di posizionare 1 lavoratore proveniente dalla propria riserva sullo spazio più economico di una risorsa a scelta. Non si deve pagare nulla.



Trasforma una risorsa. Permette di spostare 1 dei propri lavoratori già posizionato sulla Plancia delle Risorse sullo spazio più economico di un'altra risorsa. Non si deve pagare nulla.



Raddoppiare 1 risorsa. Permette di posizionare 1 lavoratore proveniente dalla propria riserva sullo spazio più economico di una risorsa già posseduta. Non si deve pagare nulla.

Punti Vittoria



Carta Diamante. Il proprietario ottiene i Punti indicati (5 o 4 a seconda della carta).



Il proprietario ottiene 3 Punti per ogni carta adiacente (ortogonale, non diagonale).



Il proprietario ottiene la somma dei Punti rappresentati dagli scudi delle Carte adiacenti (se presenti).



Il proprietario ottiene 3 Punti più 1 Punto per ogni carta Diamante all'interno della Città (se presente).



Il proprietario ottiene 1 Punto, più 1 Punto per ogni carta presente nella propria colonna (la carta stessa conta come una carta all'interno della propria colonna).



Il proprietario ottiene i Punti indicati (1 o 2 a seconda della carta), più 1 Punto per ogni carta della Gilda indicata presente nella Città (la carta stessa conta come una carta di quella Gilda.)



Il proprietario ottiene 1 Punto, più 1 Punto per ogni carta adiacente (ortogonale, non diagonale).



Il proprietario ottiene 2 Punti, più 1 Punto per ogni carta presente nella propria riga (la carta stessa conta come una carta all'interno della propria riga).



Piazza Centrale. Può avere più di 1 proprietario. Ogni proprietario ottiene 4 Punti.

Nota: l'unico modo per posizionare un lavoratore sulla Piazza Centrale è utilizzare il "Viaggiatore" (vedi Personaggi).

ESEMPIO:

Punteggio del **Blu** :

- 4 Punti per la carta Diamante A
- 4 Punti per la carta Piazza Centrale C

Punteggio del **Viola** :

- 5 Punti per la carta B (2+3 Punti per via delle 3 Maschere in Città)
- 5 Punti per la carta D (3+2 Punti per via delle 2 Carte Diamante in Città)

Punteggio del **Rosso** :

- 4 Punti per la carta Piazza Centrale C
- 6 Punti per la carta E (ci sono 2 carte adiacenti)
- 3 Punti per la carta F (la somma dei punti negli scudi delle carte B e G)

Punteggio del **Giallo** :

- 3 Punti per la carta G (1+2 per via delle 2 carte nella colonna, inclusa sé stessa)
- 4 Punti per la carta Diamante H



Carte Personaggio



RESPONSABILE DELLE RISORSE UMANE

Tutte le carte lavoratore permettono di ottenere qualsiasi risorsa. Il giocatore che possiede questa carta al termine della partita ottiene 5 Punti.



PROPRIETARIO TERRIERO

Il giocatore paga 1 moneta in meno quando si ottiene una risorsa. Il controllo di questa carta al termine della partita conferisce 4 Punti



FEUDATARIO

Il giocatore può ottenere 2 risorse (di tipo uguale o differente) indicate sulla carta lavoratore che ha giocato. Si deve pagare per entrambe. Il controllo di questa carta al termine della partita conferisce 3 Punti.



IMBROGLIONE

Una volta per turno il giocatore può capovolgere una delle proprie carte Moneta facendola diventare una carta Edificio. Non è permesso guardare il tipo di Edificio prima di girare la carta. Il controllo di questa carta al termine della partita conferisce 3 Punti.



SIGNORA

Il giocatore riceve uno sconto di 1 moneta quando recupera le proprie carte Lavoratori. Il controllo di questa carta al termine della partita conferisce 5 Punti.



CONTABILE

Una volta per turno il giocatore può sostituire una delle carte Edificio di fronte a sé con una delle 6 carte della Riga degli Edifici. Il controllo di questa carta al termine della partita conferisce 2 Punti.



FANTASMA DELL'ADORABILE ZITELLA

Tutte le carte lavoratore permettono di ottenere 3 Monete. Il giocatore che possiede questa carta al termine della partita ottiene 4 Punti.



ESATTORE DELLE TASSE

Il giocatore ottiene 1 Moneta ogni qual volta un avversario deve pagare delle monete. Il controllo di questa carta al termine della partita conferisce 2 Punti.



BENEFACTORE

Il giocatore ottiene 1 Moneta all'inizio di ogni proprio turno. Il controllo di questa carta al termine della partita conferisce 3 Punti.



LAMPIONAIO

Quando un giocatore costruisce un Edificio, guadagna i bonus degli Edifici adiacenti anche se essi non sono connessi tramite strade. Il controllo di questa carta al termine della partita conferisce 2 Punti.



COSTRUTTORE

Dopo che un altro giocatore ha costruito un edificio (anche durante l'ultimo turno), il giocatore potrà a sua volta costruire un edificio pagando le risorse richieste (seguire le regole Sviluppare OddVille). Il costo per attivare questo potere è di 2 Monete. Il controllo di questa carta al termine della partita conferisce 4 Punti.



VIAGGIATORE

In qualsiasi momento durante il proprio turno, il giocatore può piazzare uno dei propri lavoratori in un punto **vuoto** della Piazza Centrale al costo della risorsa corrispondente. Ogni giocatore non può avere più di 1 lavoratore nella Piazza Centrale. Il giocatore che possiede questa carta al termine della partita non ottiene Punti se dispone di un lavoratore nella Piazza Centrale, altrimenti ne ottiene 7.

Autore: Carlo Lavezzi - **Grafica:** Markus Günther, Mariano Iannelli
Traduzione in lingua Italiana: Francesco Tamagnone

L'Autore desidera ringraziare tutti i playtesters ed i gruppi di giochi da tavolo per il loro interesse e per i preziosi consigli, specialmente durante le riunioni IDG e "Rencontre suisse de créateurs de jeux". Un ringraziamento speciale agli amici di RomaGameDesign's: Flaminia, Marco, Virginio. E a Claudia, per la sua pazienza infinita.

Il nostro ringraziamento anche a: Anton Katzer, Stephan Bittner, Frank Strauß, Matthias Hardel, Friedrich Jakobs, Florian Kretzschmar e Annelie "gab" Kretzschmar, Christwart Conrad, Jeffrey Allers, SpielPortugal, e a tutti gli altri playtesters per il loro supporto e per i preziosi consigli.



Potete inviare le vostre domande, commenti e consigli a:
odville@whatsyourgame.eu
Sito Web: www.whatsyourgame.eu
© 2012 What's Your Game GmbH
Tutti i diritti riservati.

Sito Web: edizioni.uly.it
uly.it edizioni
DXP S.N.C.

