

BIG CITY

PREPARAZIONE

- 1) Dividere le carte terreno in base al numero (da 1 a 8), mescolarle e piazzarle coperte.
- 2) Ogni giocatore pesca una carta dai mazzetti da 1 a 5 (5 giocatori: una anche dal 6).
- 3) Ogni giocatore prende un gettone 100 punti e piazza il segnalino punteggio su 0.
- 4) Posizionare il primo quartiere (11-19) in mezzo al tavolo.
- 5) Dal giocatore iniziale, ogni giocatore piazza 1 quartiere di cui possiede un terreno accanto ad un quartiere già posizionato (2 giocatori: 2 per ogni giocatore). Non sovrapporre e almeno 2 terreni devono essere adiacenti a quartieri già piazzati.

RIEPILOGO DEL TURNO (a turno ogni giocatore sceglie UNA delle 5 azioni)

A1) Costruire un edificio

- 1) Giocare **una o più carte terreno** per **massimo 1 costruzione per turno**.
- 2) L'edificio deve essere disponibile e tutte le regole di costruzione rispettate.
- 3) Segnare i punti sul tabellone (se il calcolo è 0, segnare comunque 1 punto).
- 4) Pescare tante carte quante quelle giocate (**massimo 2** da un singolo mazzetto).

A2) Costruire Parco/Fabbrica (solo DOPO costruzione Municipio)

- 1) Giocare la corrispondente carta speciale per costruire Parco/Fabbrica.
- 2) Nessun'altra carta necessaria. La costruzione deve rispettare le regole di costruzione e può essere fatta in qualsiasi quartiere.
- 3) Pescare una carta per rimpiazzare quella usata.

*NOTA: i giocatori che possiedono carte terreno su cui è stato costruito un Parco/Fabbrica possono scartarle e rimpiazzarle **alla fine del loro prossimo turno**.*

B) Iniziare/Prolungare Linea Tranviaria (solo DOPO costruzione Municipio)

Se si inizia la linea, piazzare solo 1 vagone. Se si prolunga, piazzare 1 o 2 vagoni alla/estremità. La linea deve essere continua e senza ramificazioni o anelli.

C) Piazzare un nuovo quartiere (solo DOPO costruzione Municipio)

Nessuna carta terreno necessaria (stesse regole di piazzamento della preparazione).

D) Cambiare carte

Piazzare coperte in fondo ai rispettivi mazzetti un qualsiasi numero di carte e pescarne un numero uguale (**massimo 2 carte** da un singolo mazzetto).

E) Passare

Non fare nulla (un giocatore può passare anche se ha una mossa legale).

CONDIZIONI DI FINE PARTITA

Non ci sono più quartieri e terreni disponibili (i giocatori che hanno ancora mosse valide possono continuare) **OPPURE** tutti i giocatori hanno **per due volte di seguito** passato o cambiato carte (la partita finisce **anche se** il Municipio non è stato costruito).

Il giocatore con più punti è il vincitore.

VARIANTI

- **Cambiare carte:** i giocatori possono cambiare massimo 2 carte coi mazzetti. Invece di questo, si può scambiare 1 o 2 carte con gli altri giocatori (menzionando solo il quartiere e non i numeri specifici). Se nessuno scambia, il giocatore può cambiare carte coi mazzetti (se 1 carta è stata scambiata non è consentito cambiare coi mazzetti).
- **Carte non utilizzabili:** devono essere cambiate con l'azione D (non solamente scartate).
- **Linea Tranviaria multipla:** sono consentite ramificazioni o anelli.
- **Linea Tranviaria limitata:** si può iniziare/estendere solo se adiacente a edifici esistenti.
- **Pescaggio limitato delle carte:** è consentito pescare carte solo dei quartieri piazzati.

DEFINIZIONI

- **Adiacente:** terreni con 1 lato in comune (anche quartieri diversi). Terreni confinanti solo diagonalmente **NON** sono adiacenti. Un vagone è adiacente se è lungo una strada adiacente all'edificio (se punta verso un edificio **NON** è adiacente).
- **Periferia/Centro:** se un lato del terreno è sul bordo esterno della città è periferia, altrimenti è centro.
- **Parco/Fabbrica:** le rispettive carte si trovano nei mazzetti con numero pari.

REGOLE DI COSTRUZIONE

Si possono inizialmente costruire solo **Abitazioni** (rosse), **Uffici** (beige) o il **Municipio** (grigio). Il Municipio permette la costruzione degli edifici speciali (blu).

Edificio	Valore base	Requisiti di costruzione
Municipio	0	Solamente centro città
Chiesa	15	Deve occupare l'ultimo terreno libero di un quartiere. Il terreno deve avere due cifre identiche (11, 22, 33, ecc.)
Grandi Magazzini	30	Deve essere adiacente a una Abitazione, un Ufficio, un edificio speciale e un tratto di Linea Tranviaria
Banca	5	Deve essere adiacente a due Uffici
Cinema	5	Deve essere adiacente a due Abitazioni
Posta	5	Deve essere adiacente a una Abitazione e un Ufficio
Fabbrica	0	Deve occupare almeno due terreni in periferia
Parco	0	Deve occupare al massimo un terreno in periferia

CALCOLO DEI PUNTI

Punteggio/ Modificatore	Edificio		SOMMARE e POI MULTIPLICARE	Edificio	Adiacente a		
	Abitazione	Ufficio			Tram	Municipio	Tram e Municipio
Valore base	2/6/10	2/6/10		Abitazione	x2	x2	x3
Centro città	-	+1		Ufficio			
Periferia	+1	-		Banca			
Parco	+1	+1		Cinema			
Fabbrica	-2	-2		Posta			