

Chelsea

Di John Ede

INTRODUZIONE

Il distretto londinese di Chelsea è famoso per le sue case costose e per le automobili di lusso, nonché per essere la dimora di molte persone ricche. I figli di sei di questi ricchi residenti di Chelsea sono diventati adulti e stanno cercando dei compagni con cui andare a vivere.

Per aiutare i propri figli, i genitori cominciano a comprare case, furgoni e automobili. Però i figli hanno delle forti preferenze di colori. Ai figli dei Redwood non piace il rosso, ai Bluebell non piace il blu, ai Greenwood non piace il verde, ai Yellohammer non piace il giallo, agli White non piace il bianco e ai Brown non piace il marrone.

In questo stimolante gioco per 3-6 giocatori, ognuno interpreta una delle famiglie e cerca di essere il primo a sistemare tutti i suoi figli per la loro vita di adulti. Questo comporterà la ritinteggiatura delle case, la ritinteggiatura dei garage, l'acquisto e lo scambio di furgoni e macchine, finché i propri figli si saranno felicemente trasferiti nelle loro nuove abitazioni.

CONTENUTO

12 Tessere Casa
(2 per ciascuno
dei 6 colori)



12 Tessere Garage
(2 per ciascuno dei 6 colori)



30 Figli
(5 per ciascuno dei 6 colori)



30 Tessere Automobile
(5 per ciascuno dei 6 colori)



12 Tessere Furgone
(2 per ciascuno dei 6 colori)



Il gioco include anche un'automobile di riserva per ciascun colore. Queste tessere devono essere tenute da parte, e non vengono utilizzate per il gioco.



1 Tabellone



- 1 Casa
- 2 Garage
- 3 Parcheggio per furgoni
- 4 Parcheggio per automobili

PREPARATIVI

- Piazzate il tabellone al centro del tavolo.
- Ciascun giocatore sceglie un colore e prende i cinque figli di quel colore.
- Separate le tessere per tipo: case, garage, furgoni e automobili.
- Girate a faccia coperta tutte le tessere furgone, mescolatele e piazzatele, coperte, una in ciascuno degli spazi davanti ai garage sul tabellone.
- Girate a faccia coperta tutte le tessere casa, mescolatele e piazzatele, coperte, in una pila vicino al tabellone. Fate lo stesso con le tessere garage e le tessere automobile.

Il giocatore più vecchio inizia, poi il gioco procede in senso orario attorno al tavolo.



INFORMAZIONI SUL GIOCO

Durante il suo turno, un giocatore ritinteggia una casa o un garage, acquista automobili, oppure scambia fra loro automobili o furgoni. Non appena tre o più beni in una proprietà sono dello stesso colore, questi vengono bloccati e non possono più essere cambiati. Inoltre, non appena tre o più beni in una proprietà sono dello stesso colore, soltanto beni di quel colore possono venire successivamente piazzati in questa proprietà.

Non appena tre o più beni in una proprietà sono dello stesso colore, un figlio può essere piazzato nella proprietà. Successivamente, se quattro o più beni in una proprietà sono dello stesso colore, un altro giocatore può piazzare un figlio nella proprietà. Comunque, un figlio non può mai essere piazzato in una proprietà dove c'è anche un solo bene dello stesso colore del figlio, e due figli della stessa famiglia non possono essere mai messi nella stessa casa.

Il gioco finisce quando uno dei giocatori ha piazzato tutti e cinque i suoi figli in altrettante proprietà, oppure se non ci sono più tessere da pescare.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Durante il proprio turno, ogni giocatore può eseguire una delle seguenti azioni:

- Ritinteggiare una casa
- Ritinteggiare un garage
- Acquistare automobili
- Scambiare automobili
- Scambiare furgoni

Quindi, il giocatore può aver diritto ad un bonus.

Infine può avere il diritto di spostare uno dei suoi figli in una casa.



Ritinteggiare una casa

Il giocatore pesca una tessera casa, la mostra a tutti e sceglie una casa da ritinteggiare. Piazza la tessera sulla casa scelta. Si può scegliere una casa che sia stata precedentemente ritinteggiata. In questo caso, la tessera precedente viene scartata e riposta nella scatola, mentre la nuova tessera sostituisce quella vecchia.

Le regole descritte nella sezione “Informazioni sul Gioco” devono essere rispettate quando si ritinteggia una casa. Se la tessera casa pescata non può essere utilizzata per ritinteggiare nessuna delle case sul tabellone, allora viene scartata e riposta nella scatola. In questo caso, il turno del giocatore finisce immediatamente.

Ritinteggiare un Garage

Il giocatore pesca una tessera garage, la mostra a tutti e sceglie un garage da ritinteggiare. Piazza la tessera sul garage scelto.

Si può scegliere un garage che sia stato precedentemente ritinteggiato. In questo caso, la tessera precedente viene scartata e riposta nella scatola, mentre la nuova tessera sostituisce quella vecchia.

Le regole descritte nella sezione “Informazioni sul Gioco” devono essere rispettate quando si ritinteggia un garage.

Se la tessera garage pescata non può essere utilizzata per ritinteggiare nessuno dei garage sul tabellone, allora viene scartata e riposta nella scatola. In questo caso, il turno del giocatore finisce immediatamente.

Acquistare Automobili

Il giocatore pesca due tessere automobile, le mostra a tutti e le piazza, a faccia scoperta, su due spazi parcheggio liberi sul tabellone. Questi spazi possono essere all'esterno di una sola casa, oppure davanti a due case differenti.

Le regole descritte nella sezione “Informazioni sul Gioco” devono essere rispettate quando si piazzano le automobili.

Se una od entrambe le tessere non possono essere piazzate sul tabellone rispettando le regole, allora vengono scartate e riposte nella scatola. In questo caso, il turno del giocatore finisce immediatamente.

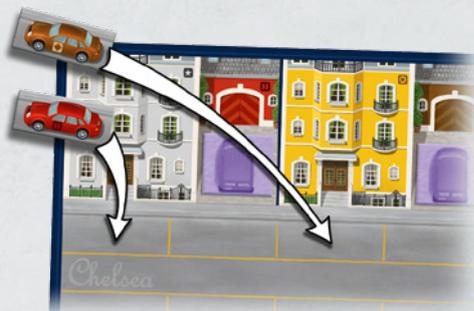
Scambiare automobili

Il giocatore sceglie 2 tessere automobile appartenenti a due diverse proprietà e le scambia.

Se una macchina è in una proprietà dove tre o più beni sono dello stesso colore (e quindi sono bloccati), questa può essere scambiata solo se il suo colore è diverso dal colore dei beni bloccati, e se la macchina che viene spostata nella proprietà è dello stesso colore dei beni bloccati.

Scambiare Furgoni

Il giocatore sceglie due tessere furgone a faccia coperta. Guarda i furgoni senza rivellarli, e li rimette dove si trovavano, oppure li scambia. Nel caso in cui un furgone è dello stesso colore di due o più beni della proprietà in cui viene messo, il furgone viene girato a faccia scoperta. Non appena undici furgoni sono a faccia scoperta, anche il dodicesimo furgone viene capovolto, a faccia scoperta.



BONUS

Se un giocatore piazza un bene in una proprietà non occupata (ovvero che non contiene figli), e tale bene è dello stesso colore della casa, allora come azione bonus il giocatore può guardare uno qualsiasi dei furgoni a faccia coperta. Se tale furgone è dello stesso colore di due o più beni nella proprietà, allora viene rimesso al suo posto a faccia scoperta. Altrimenti viene rimesso al suo posto a faccia coperta, senza essere mostrato agli altri giocatori.



TRASFERIRSI IN UNA CASA

Dopo che un giocatore ha piazzato o scambiato delle tessere, uno dei suoi figli può avere l'opportunità di trasferirsi in una casa. Un giocatore può piazzare un solo figlio per turno.

Trasferirsi in una Casa Libera

Un figlio può trasferirsi in una casa libera se almeno tre dei cinque beni sono dello stesso colore, e nessuno dei cinque beni è del colore del figlio. Il giocatore piazza un figlio nella casa.



Trasferirsi in una Casa Occupata

Un figlio può trasferirsi in una casa occupata da un altro figlio se almeno quattro dei cinque beni sono dello stesso colore, e nessuno dei cinque beni, né il figlio che già si trova nella casa, è dello stesso colore del figlio che viene posto nella casa.

Il giocatore piazza un figlio nella casa.



FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Il gioco finisce se uno dei giocatori ha piazzato tutti e cinque i suoi figli nelle proprietà, oppure se si sono esaurite entrambe le pile di tessere (case e automobili). Se ci sono ancora dei furgoni a faccia coperta, vengono girati a faccia scoperta. Ciascun giocatore calcola il suo punteggio nel modo seguente:

Per ogni figlio che forma una coppia in una casa dove tutti e cinque i beni sono dello stesso colore	10 punti
Per ogni figlio che forma una coppia in una casa dove quattro beni sono dello stesso colore	6 punti
Per ogni figlio che occupa da solo una casa	3 punti

Il giocatore con il maggiore punteggio totale è il vincitore.



Autore: **John Ede**
Grafica e illustrazioni: **Andreas Resch**
Traduzione: **Mauro Di Marco**
Chelsea è © Supagames 2009



Per conoscere tutti i nostri giochi:
www.primegamesuk.com

Prodotto da JKLM Games Ltd. per Primegames
22 Springwood Drive
Braintree, Essex CM7 2YN

