

City and Guilds

Città & Gilde

un gioco strategico di piazzamento di Steve Kingsbury

Panoramica

Il gioco è per 3-5 giocatori, City & Guilds è un gioco di piazzamento tessere su una mappa medievale. Ogni giocatore tenta di avere il controllo dei vari blocchi della città, tenta anche di avere il controllo delle Gilde che controllano a loro volta i blocchi. Le quattro gilde commerciali sono: Candlemakers (**I Candelaia**), Blacksmiths (**I Fabbri**), Cloth makers (**I Fabbri di Stoffe**) e Bakers (**I Fornai**). I giocatori al loro turno piazzano una tessera, che può essere un edificio o un mercato e poi "investono" in quella gilda e blocco. Ogni tessera piazzata deve essere adiacente ad una tessera già piazzata, e in questo modo la mappa si riempirà gradualmente da differenti punti di partenza.

Quando un blocco della città è pieno, viene fatto partire un conteggio per i dividendi assegnati ai proprietari che hanno la maggioranza di edifici e su quel blocco, ed anche al proprietario che controlla la gilda in quel blocco. Il denaro si guadagna per il 1°, 2° e 3° posto dei giocatori, per i blocchi ed il controllo della gilda. Quando tutti i blocchi sono pieni, inizia un conteggio finale che si baserà sulla proprietà delle quattro gilde. Il valore delle gilde a fine gioco dipenderà dalla lunghezza e in quanti blocchi essa è connessa.

Contenuto

1 Mappa (mappa della città circondata dal tracciato dei punti, più il tracciato dell'investimento delle quattro gilde)

41 Cubi colorati (5 rossi, gialli, blu, verde, e viola; 8 neri e 8 bianchi)

90 Uomini colorati (18 rossi, gialli, blu, verdi e viola)

80 Tessere:

44 Tessere edificio (11 per ogni gilda)

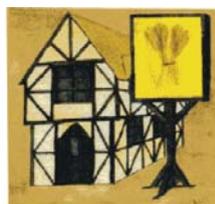
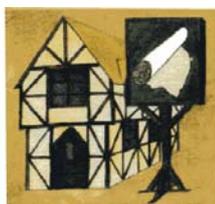
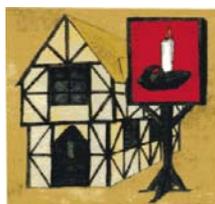
28 Tessere mercato (7 per ogni gilda)

4 Tessere bouns taverna (valore £5, indicato da un boccale di peltro)

4 Case dei menestrelli (valore £5, indicato da un'arpa)

Tessere

Edifici



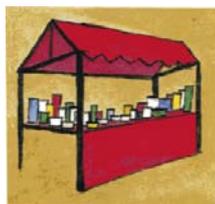
Candlemakers

Cloth makers

Bakers

Blacksmiths

Mercati



Tessere Speciali

Taverna



Casa del Menestrello



Preparazione

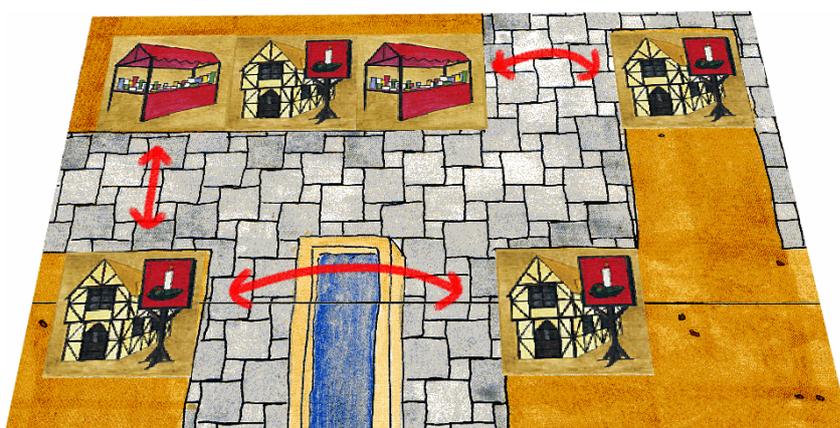
- Ogni giocatori sceglie un colore e
 - Piazza i propri uomini di fronte a se (18, 13 e 10 uomini in una partita a 3, 4 e 5),
 - 4 Cubi sui tracciati degli investimenti delle gilde (uno per ogni gilda sullo zero) e
 - Un cubo sul tracciato del punteggio, sullo zero.Questi colori, sebbene siano dello stesso colore delle gilde, non corrispondono alle gilde; sono solo i colori dei giocatori.
- Separate le tessere Taverna dalle altre e poi ogni giocatore prende 4 tessere a caso. Dopo averle scelte, scarta una tessera di queste e la rimette tra le altre. Se si pesca qualche Casa del Menestrello, scartarla e rimpiazzarla con un'altra prima di scegliere le tre da tenere delle quattro iniziali.
- Raggruppare tutte le altre tessere città (escluse le Taverne) in pile e girarne 3 a faccia in su. Quando una tessera viene pescata, rimpiazzarla subito da una pila qualsiasi. Devono sempre essere scoperte tre tessere.
- Scegliere un giocatore iniziale
- Poi ogni giocatore, iniziando dal primo giocatore, piazza una tessera in questa fase di preparazione. Le regole per questo piazzamento sono:
 - La tessera deve essere messa in un nuovo blocco;
 - Non può essere adiacente ad una tessera in un altro blocco.
- Ogni giocatore poi rimpiazza la tessera iniziale pescandone una tra quelle a faccia in su

A questa prima tessera si applicano tutte le normali opzioni di piazzamento (inclusi i punti investimento guadagnati) (vedere il *Turno del giocatore*)

Definizioni di gioco

1. Adiacente:

Due edifici che sono ortogonalmente vicini l'uno con l'altro o nello stesso blocco, (anche) attraverso la strada, anche se la strada è lunga si considerano "adiacenti". In diagonale non sono adiacenti. Da notare i 2 edifici della gilda "candlemaker" che si considerano adiacenti attraverso la strada e con una Fontana nel mezzo. Oggetti in strada come le fontane o spazi vuoti non bloccano le adiacenze.



2. Catena di Gilde:

Tutti gli edifici e mercati di una gilda che sono adiacenti e formano un gruppo connesso, sono chiamati una CATENA. L'immagine sopra mostra una catena dei "candlemakers" che è grande sei tessere, e consta di Quattro edifici e due mercati. Inoltre in questo modo sono connessi tre

blocchi. La lunghezza della catena e la connessione tra blocchi è un fattore importante nel conteggio finale.

Turno del giocatore

Ogni giocatore in un turno piazza una delle sue tre tessere su uno spazio vuoto di uno dei blocchi della città. La tessera deve essere piazzata **adiacente** ad una tessera già piazzata in precedenza. (Ricorda: adiacente significa ortogonalmente non diagonalmente, e poi si considera adiacente anche attraverso la strada di **qualsiasi lunghezza**)

A. Se una tessera è un **EDIFICIO DELLA GILDA** allora:

- Il giocatori piazza un uomo sulla tessera e
- O:
 - Incrementa il suo investimento in quella gilda di 1 sul tracciato dell'investimento
 - Piazza un secondo uomo sulla tessera e non incrementa il suo investimento in quella gilda

Importante: se un giocatore non ha uomini egli può ancora piazzare un edificio e guadagnare il singolo investimento.

B. Se la tessera è un **MERCATO** allora il giocatore incrementa il suo investimento sul tracciato in quella gilda di 2 spazi e non piazza un uomo sul blocco.

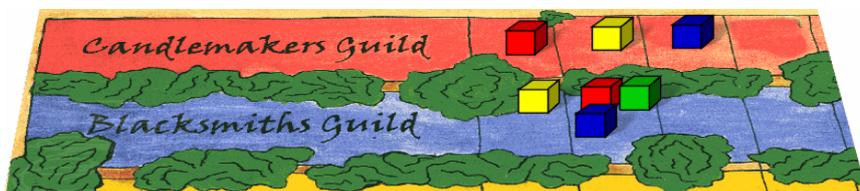
C. Se la tessera è una Casa del **MENESTRELLO** allora il giocatore può aggiungere un singolo uomo (non due). Non riceve incrementi in nessuna gilda.

Pesca una delle tre tessere scoperte per tornare al numero di tessere in mano di 3. Poi gira una tessera per portare le tessere scoperte a 3 sul tavolo.

Investimento delle Gilde

Nel momento che un giocatore incrementa il suo investimento in una gilda, muove il suo cubo di uno spazio in avanti o due spazi (edifici o taverne). Comunque se c'è già un cubo nel nuovo spazio, egli lo muove **dietro** a quello già presente. Se arriva un terzo cubo, egli dovrebbe andare **sotto** ai primi due. Un quarto cubo in uno spazio **non** è permesso in nessun caso.

Così, il 1° posto in un qualunque spazio è in alto a destra, il 2° spazio è in alto a sinistra e il 3° posto è in basso a sinistra (rispettivamente verde, rosso e blu nel tracciato della gilda dei "Blacksmiths" qua sotto).



Esempio 1: Nel tracciato della Gilda dei "Candlemakers" se il rosso dovesse muoversi in avanti di uno spazio egli dovrebbe andare sotto il Giallo e rimarrebbe ancora terzo. Se egli si dovesse muovere di due spazi in avanti dovrebbe andare sotto il blu in 2° posizione.

Esempio 2: Nel tracciato dell'investimento della Gilda dei "Blacksmiths" possiamo vedere che il Giallo non può avanzare di uno spazio, dato che nello spazio seguente ci sono già tre cubi dei giocatori. Egli può comunque giocare un edificio dei "Blacksmiths", ma non otterrebbe il guadagno del singolo spazio nell'investimento.

Così se il Giallo volesse aumentare l'investimento sul tracciato della Gilda dei "Blacksmiths",

dovrebbe avanzare di due spazi, balzando in prima posizione. Egli può fare questo giocando un mercato dei "Blacksmiths".

Quando avviene un pagamento, il 1°, 2° e 3° posto viene determinato dalle posizioni sul tracciato dell'investimento. Mentre la posizione stessa all'interno della casella viene decisa nel modo descritto sopra, quindi non ci saranno mai pareggi.

Dettaglio degli Edifici Speciali

Case dei Menestrelli: queste tessere possono avere un uomo giocato sopra, ma non due. Ovviamente non c'è nessun incremento in nessuna gilda, dato che non fa parte di nessuna gilda.

Taverne: queste tessere non hanno uomini giocati sopra di loro.

Sia le Case dei Menestrelli e le Taverne **bloccano** la continuità della catena della gilda.

Proprietà dei Blocchi

Il giocatore che possiede la maggioranza di edifici nel blocco è il proprietario del blocco. I giocatori proprietari al secondo e terzo posto sono rispettivamente secondi e terzi nella maggioranza degli edifici (si conteggiano gli edifici e NON i mercati). Un uomo su un edificio ne indica la proprietà. Comunque se i giocatori hanno lo stesso numero di edifici sul blocco, allora gli uomini che sono stati piazzati nel blocco diventano l'elemento di spareggio. Se anche gli uomini sono in pareggio allora l'attuale proprietario in prima posizione (cubo bianco) e secondo posto (cubo nero), rimangono nelle stesse posizioni.

Le regole per l'ordine di proprietà del blocco sono:

1. Maggioranza di Edifici (non mercati)
2. Se sono in pareggio per gli edifici **allora** si vede la maggioranza di uomini

Ogni volta che un edificio ed un uomo (o uomini) sono giocati in un blocco, controllare il 1° e 2° posto. Piazzare un cubo bianco sull'edificio del giocatore in prima posizione ed il cubo nero sull'edificio del secondo giocatore. Se il giocatore in turno crea un pareggio negli edifici ed anche negli uomini, i cubi non si muovono. Ossia: il giocatore che piazza deve **superare** quello che già si trova nel blocco se vuole cambiare la posizione del primo e secondo giocatore.

Se c'è un pareggio per il 3° posto non avvengono pagamenti per il terzo.

Conteggio

Quando un blocco è completo si conteggia. Ci sono due conteggi per ogni blocco:

- 1) Controllo del Blocco e
- 2) Controllo della Gilda

1) **Controllo del Blocco.** E' basato su chi possiede la maggioranza degli edifici. Il cubo bianco indica il 1° posto ed il cubo nero il 2° posto. I pareggi per il 3° posto non vengono conteggiati.

Il valore del blocco è il seguente: £ 8 per ogni blocco

Inoltre ci sono dei bonus, eccoli:
£ 2 per ogni mercato
£ 5 per ogni tessera Menestrello
£ 5 per ogni taverna

L'ammontare del pagamento per il 1° posto è la metà del valore (totale) del blocco, arrotondato per eccesso. Il secondo posto frutta al giocatore la metà del valore acquisito dal primo (arrotondato per eccesso), ed il 3° posto frutta la metà del valore del 2° posto (arrotondato per eccesso). Esempio: un blocco di valore £21 dovrebbe produrre £11 (1° posto), £6 (2° posto) e £3 (3° posto).

Se un giocatore è al 1° posto e nessun altro è presente nel blocco, questo giocatore guadagna l'intero valore, ossia £21. Se sono presenti soltanto due giocatori, guadagnano il normale punteggio più un bonus extra in denaro. Esempio: Valore blocco: £21, di cui al primo 11 + 1 = £12 e al secondo 6 + 1 = £7.

2) **Controllo della Gilda.** E' basato su quale Gilda ha la maggioranza di tessere nel blocco (edifici e mercati). Queste tessere non devono essere tutte nella stessa catena. Non ci sono pareggi. Per spezzare i pareggi su quale Gilda controlla il blocco:

1. Il maggior numero di tessere nel blocco
2. La catena più lunga che corre dentro o attraverso il blocco (Numero di tessere)
3. Il maggior numero di blocchi che la catena raggiunge (se una catena raggiunge un blocco due volte, viene conteggiato solo una volta)

Se le Gilde sono ancora in pareggio non avvengono conteggi.

I conteggi per tutti i blocchi sono £4, £2 e £1. Se c'è soltanto un giocatore sul tracciato della Gilda, guadagna £7. Se ci sono soltanto due giocatori guadagnano rispettivamente £4 e £2 senza il bonus extra in denaro.

Adesso il giocatore che ha completato il blocco può prendere una tessera taverna (se sono ancora disponibili), e piazzarla immediatamente in un qualsiasi spazio, **seguendo le regole di adiacenza e di normale piazzamento**. Se il piazzamento della taverna completa un altro blocco, avviene un conteggio ed un'altra tessera taverna viene presa e piazzata di nuovo, e così via.

Esempio di conteggio

Le due immagini sotto mostrano un blocco completato e lo stato del tracciato della Gilda "Candlemaker" in quel momento.



Il valore del blocco è: £8 + 2 mercati (£2 ognuno) + 1 menestrello (£5) = £17

Il giocatore Blu completa il blocco con l'edificio dei "Candlemakers" e ci piazza due uomini. Così adesso il Blu controlla il blocco, dato che sia il Rosso che il Blu hanno 2 edifici, ma il Blu ha tre uomini ed il rosso due. Il Giallo è terzo.

Conteggio:	Blu	9	(17 diviso 2 arrotondato per eccesso)
	Rosso	5	(9 diviso 2 arrotondato per eccesso)
	Giallo	3	(5 diviso 2 arrotondato per eccesso)



La Gilda dei "Candlemakers" controlla il blocco così il Verde guadagna £4 (1° nel tracciato della gilda), il Blu guadagna £2 per essere 2° ed il Rosso guadagna £1 per la 3° posizione.

Conteggio Totale		Blocchi	Gilda	Totale
	Blu	9	2	11
	Rosso	5	1	6
	Verde		4	4
	Giallo	3		3

Il Blu ora ha una tessera taverna bonus da piazzare.

Fine gioco

Il gioco termina quando tutti i blocchi della città sono completi (pieni).

Conteggio Finale

Adesso vengono calcolati due conteggi ulteriori:

1. Catena di Gilde

Per ogni gilda viene conteggiato il valore della catena più lunga. Questo valore è:

- Il numero di tessere nella catena più grande (edifici e mercati) poi aggiungere
- Un bonus per il numero di blocchi che la catena più grande raggiunge:

<i>Blocchi</i>	<i>Conteggio</i>
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36

Per il pagamento ai giocatori in 1°, 2° e 3° posizione, usare le regole del pagamento del blocco. (L'ammontare del pagamento per il 1° posto è la metà del valore (totale) del blocco, arrotondato per eccesso. Il secondo posto frutta al giocatore la metà del valore acquisito dal primo (arrotondato per eccesso), ed il 3° posto frutta la metà del valore del 2° posto (arrotondato per eccesso). Esempio: una catena di 13 tessere in cinque blocchi dovrebbe guadagnare £28 (£13+£15) e dovrebbe pagare £14, £7 e £4.)

Importante: edifici e mercati che **non** sono nella catena più grande non si conteggiano. Se, sorprendentemente, due catene per la stessa gilda sono della stessa lunghezza, allora si usa il punteggio più alto per il conteggio (non si divide il guadagno).

2. Uomini Inutilizzati

Infine **sottrarre** dal conteggio del giocatori, il numero di uomini non usati (es. 3 uomini rimasti = -3).

Vittoria

Il giocatore con più denaro è il vincitore!

Note

1. Ringraziamenti speciali a Martin Draper, Adam Huby, Adam Tracy, Carl Brittain e Markus Welbourne per il loro aiuto nel play testing e le loro idee.

2. Questa è la versione 3 delle regole. Non ci sono stati cambiamenti dalla versione originale, eccetto che per alcuni esempi che sono stati chiariti ed alcune regole spiegate nel dettaglio e semplificate.