

CITY OF IRON



Regolamento

Introduzione

L'era delle macchine sta sorgendo. Quattro piccole nazioni tramano per espandersi mentre radunano coraggiosi esploratori, astuti leader, menti brillanti e potenti maghi.

Ci vorrà una forte economia, grandi lande e meravigliose nuove tecnologie per crescere da una nascente città stato. Guiderai alla vittoria gli industriosi umani, le rane ingegnere, gli studiosi Cresariani o gli intelligenti Hogmen?

Monopolizza il mercato per merci quali parti di macchine o demoni in bottiglia.

Ricerca la tecnologia dell'età del vapore e recluta mercenari per controllare il continente. Costruisci golette che vanno per mare o aeronavi che tagliano le nuvole per raggiungere lande lontane e isole volanti. Le tue città hanno una limitata capacità, perciò devi decidere cosa tenere e cosa vuoi demolire quando costruisci edifici avanzati.

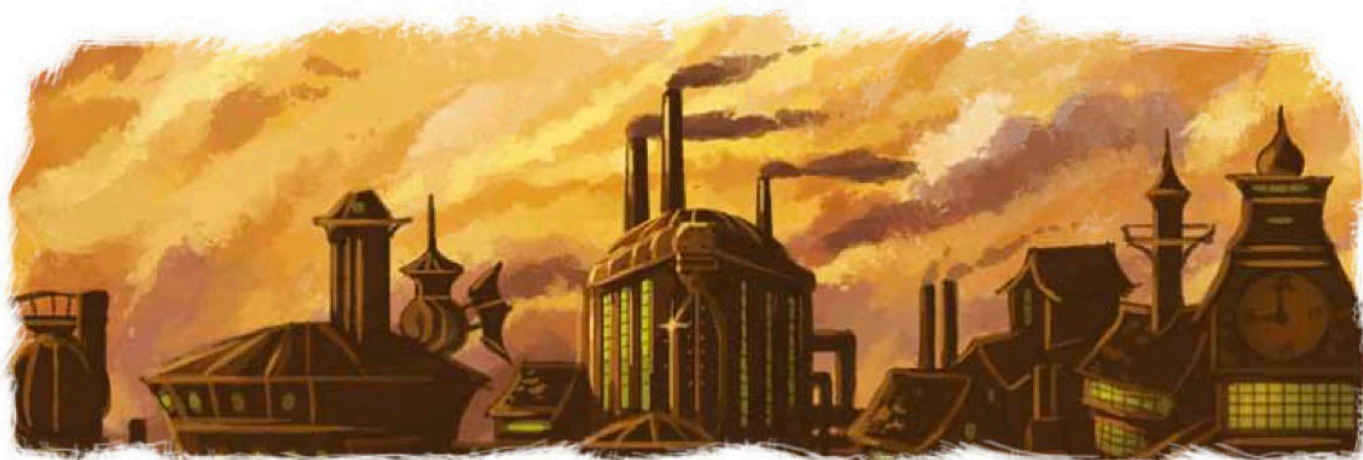
City of Iron è un gioco da tavolo per 2-4 giocatori. L'obiettivo del gioco è controllare le più svariate merci rare. I giocatori prendono il controllo delle merci comprando carte edificio dalla zona di pesca comune e piazzandole nelle proprie città. I giocatori possono anche comprare cittadini e carte militari, che possono essere usate per azioni speciali come stabilire nuove città e conquistare città neutrali. Alla fine il giocatore che creerà la combinazione di carte più efficiente sarà il vincitore.

Il Mondo di City of Iron

Il Mondo di City of Iron è coperto da vasti e inesplorati continenti pieni di ricchezze incalcolabili e meraviglie. La tecnologia dell'età del vapore si sta sviluppando rapidamente, anche se le vecchie tradizioni e lo studio della magia permangono fortemente. Le giovani nazioni del mondo cercano di diventare imperi e competono per esplorare e crescere in potere.

Ottocento anni fa, una terribile guerra coprì i continenti e gli antichi imperi si distrussero a vicenda. Il mondo diventò un posto caotico, pericoloso e molta della vecchia conoscenza fu perduta. Ora sembra come se la guerra non fosse mai avvenuta, anche se tracce di essa rimangono.

Le giovani nazioni guardano al futuro con speranza ed entusiasmo. I principali contendenti per il potere sono la Città Stato di Arc, le Rane Inventrici di Om, gli Studiosi Cresariani e la Repubblica degli Hogmen.



Dignitar

Beautiful flower of the east continent, known for its rare silk and spices. Dignitar is one of the oldest cities in the known world. For centuries it has been a hub of trade and a popular port. Two centuries ago, much of the city burned in an horrific fire caused by a recently hatched world wyrm. It took the council of mystics and the Dignitar army two days to fight the creature off. The city was rebuilt, and was even more beautiful than it had been.



Componenti



Tabellone



Foglio riassuntivo



Segnalini Azione (12)



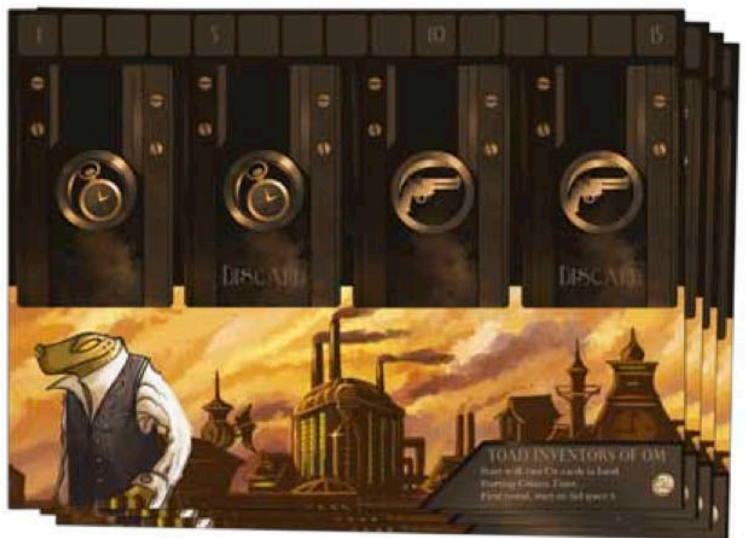
Soldi

(9 dieci, 9 cinque, 33 uno)



Segnalini Scienza

(11 uno, 4 due)



Plancia Nazione (4)



**Carta Aiuto
Giocatore (4)**



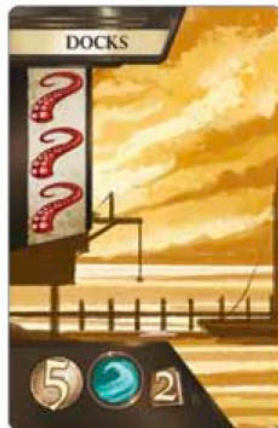
**Carta Speciale
Nazione (4)**



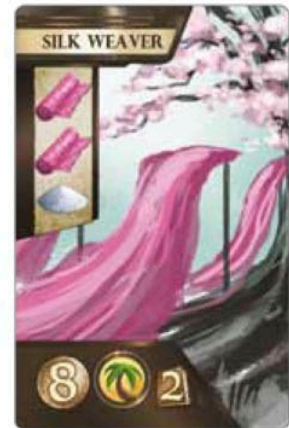
4 Segnalini Città/Distretto per ogni Nazione
(doppio lato, ogni set include un 5, due 3 e un 2)
(Inoltre sono incluse un 5 e un 3 di ricambio)



Mazzo "A" Carte Edificio (26)



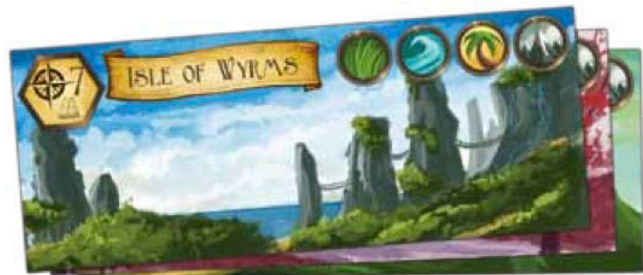
Mazzo "B" Carte Edificio (22)



Mazzo "C" Carte Edificio (18)



Mazzo Città (22)



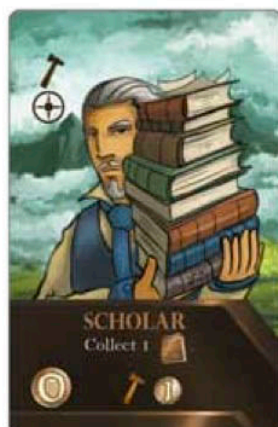
Plance Landa (12)



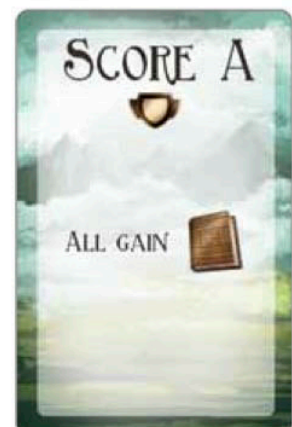
4 Set di 14 Cubi Colorati



**Mazzo Militare:
Cielo Giallo
(4 mazzi, uno per ogni nazione,
11 carte per mazzo)**



**Mazzo Cittadini:
Cielo Blu-Verde
(4 mazzi, uno per ogni nazione,
14 carte per mazzo)**



3 Carte Punteggio



Setup

1. Ogni giocatore sceglie una Nazione e piazza la Plancia Nazione davanti a se. Inoltre prende i corrispondenti mazzi Militari e Cittadini della sua nazione, i 4 segnalini Città/Distretto della sua Nazione, 12 cubi del suo colore, la sua Plancia Landa di partenza (Plancia con distanza pari a zero), 3 segnalini Azione e una Carta Aiuto Giocatore. Ogni componente evidenziato qui sopra, che non viene usato in una partita a 2 o 3 giocatori, viene rimesso nella scatola. Piazzare la Landa di partenza vicino alla Plancia del giocatore. Piazzare il segnalino Città di valore 5 sulla Plancia Landa. Questa è la vostra città di partenza.

2. Ogni giocatore crea il suo mazzo Militari e Cittadini di partenza. Guardando ne 2 mazzi, prendete le carte Swordsman, Rifleman, Cartographer e Scholar. Mettete Swordsman e Rifleman insieme (nell'ordine scelto da voi) e piazzate le carte a caccia in giù sullo spazio della Plancia Nazione dedicato al mazzo Militari. Mettete Cartographer e Scholar insieme (nell'ordine scelto da voi) e piazzate e carte a caccia in giù sullo spazio della Plancia Nazione dedicato al mazzo Cittadini. Piazzate tutte le carte rimanenti in un mazzo, a faccia in giù al di sopra della Plancia Nazione. Questo mazzo è formato dalle carte che potete comprare e aggiungere al mazzo Militari e Cittadini durante lo svolgimento della partita. Potete guardare questo mazzo in qualsiasi momento. Importante: se giocate con le abilità delle Nazioni, aggiungete la carta speciale al mazzo iniziale o al mazzo di carte da acquistare, a seconda delle direttive nella sezione "Nazioni" (pag. 12). Se questa è la vostra prima partita, ignorate le abilità speciali delle Nazioni e rimettete le carte speciali nella scatola.

3. Piazzate il tabellone nel centro del tavolo. Mettete i segnalini Soldi, Scienza e Punti Vittoria in pile a lato del tabellone. Piazzate le rimanenti Plance Landa in 2 linee poco sopra il Tabellone così che tutte siano in mostra (mettete le lande extra con distanza pari a zero nella scatola.). Se si gioca con

giocatori, rimettete tutte le lande segnate con un "2" nell'angolo in basso a destra nella scatola.

4. Create il Mazzo Edifici. Separate le carte edificio in 3 pile secondo la tipologia (A, B, C). Il tipo di carta è indicato in basso a destra in ogni carta. Controllate ogni mazzo e rimuovete le carte a seconda del numero dei giocatori:

4 giocatori: non rimuovete carte.

3 giocatori: rimuovete tutte le carte con il numero "3" scritto sopra a sinistra del costo in monete della carta.

2 giocatori: rimuovete tutte le carte con il numero "3" e "2" scritto sopra a sinistra del costo in monete della carta.

Quando avete rimosso le carte appropriate, mischiate ogni mazzo singolarmente. Piazzate i mazzi a faccia in giù. Piazzate una Carta Punteggio normale (con il simbolo del libro) a faccia in giù sotto il mazzo A. Piazzate una Carta Punteggio normale a faccia in giù sotto il mazzo B. Piazzate una Carta Punteggio Finale (non ha il simbolo del libro) a faccia in giù sotto il mazzo C. Piazzate il mazzo B sopra quello C, quindi il mazzo A su quello B. Piazzate il Mazzo Edifici completato a fianco del Tabellone.

5. Riempite gli spazi edificio sul Tabellone pescando le carte dal mazzo edifici. Piazzate edifici da sinistra a destra finché non raggiungete il numero indicato di spazi in base ai giocatori (7 con due giocatori, 10 con tre e 12 con quattro).

6. Ogni giocatore prende sette Soldi e pesca una carta Cittadino nella sua mano.

7. Separate i 3 tipi di Carte Città in tre pile (una, due e tre stelle). Se state giocando con tre giocatori, mettete tutte le carte con Demons nella scatola. Se state giocando con 2 giocatori, mettete tutte le città con Demons e Ore nella scatola. Organizzate le carte in modo che la faccia con scritto "Unconquered" sia a faccia in su. Mischiate ogni pila (chiudendo gli occhi o non guardando). Piazzate ogni pila di fianco al Tabellone.



8. Ogni giocatore piazza un cubo sul secondo spazio del tracciato reddito che si trova in cima alla sua plancia nazione. Il reddito di base è sempre 2.

9. Decidere a caso l'ordine per l'asta turni. Prendere un cubo da ogni giocatore e piazzarlo da sinistra a destra sul tracciato dell'ordine d'asta sul tabellone.

Siete ora pronti ad iniziare la partita

9
Ordine Turno
(sopra)
Ordine Asta
(sotto)

5

4

8
Mazzo Carte
Non Acquistate

3

7

3

7

2

1

1 *Mazzo Cittadini iniziale*

2 *Mazzo Militari iniziale*

Segnalino Città sulla Landa iniziale

Piazzare qui i Palazzi Acquistati

Panoramica

In City of Iron, i giocatori prendono il ruolo di leader di una nazione in crescita, in uno strano mondo fantasy. Ogni nazione inizia con una singola città con la capacità di 5 Carte Edificio. Decidere quali carte mettere nella propria città è la chiave per vincere la partita. Gli edifici danno accesso a varie merci. Ogni round, il giocatore con più merci di un certo tipo, riceve del soldi bonus, e durante ogni fase di Punteggio (alla fine del Mazzo Edifici A, B e C) i giocatori guadagnano anche punti vittoria se hanno la maggioranza di ogni tipo di merce. I giocatori scopriranno che devono espandere la loro città o insediare nuove città in lande lontane per poter costruire nuovi edifici. Per raggiungere alcune di queste lande lontane c'è bisogno di Navi o Aeronavi, ma contengono rare e potenti merci. I giocatori devono anche usare carte dai loro mazzi Militari e Cittadini, che permettono azioni speciali, o permettono ai giocatori di conquistare Città Neutrali, o stabilire nuove Città. Quando il mazzo Edifici è esaurito, c'è un ultimo turno. Alla fine, il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

Un Turno di Gioco

Asta turno di gioco

All'inizio di ogni turno, i giocatori fanno un asta per l'ordine di turno. I giocatori fanno un offerta in ordine da sinistra a destra sul tracciato dell'ordine di turno. Quando un giocatore fa un offerta, può piazzare il cubo del suo colore su uno spazio vuoto nel tracciato dell'ordine di turno (giusto sopra il tracciato dell'ordine d'asta), ma può offrire una sola volta. Appena un giocatore ha piazzato il suo cubo, paga l'ammontare indicato in soldi.



Quando tutti i giocatori hanno offerto, il turno inizia. L'ordine di turno si guarda in senso opposto a quello d'asta, da destra a sinistra (come indicato dalle frecce).

Per un esempio di come funziona, guardare il secondo paragrafo della sezione "Esempio di turno di gioco" a pagina 13

3 Azioni

In ordine di turno, i giocatori eseguono Azioni, una alla volta. Ogni giocatore ha tre azioni, ma può solamente usarne una per turno. Quando un giocatore esegue un Azione, gira uno dei suoi Seganlini Azione sul lato opposto (quello senza la "A") per aiutare a ricordarsi quante azioni rimangono prima che sia finito l'intero round. Il giocatore può scegliere fra le seguenti azioni. La medesima azione può essere eseguita più volte in un turno di gioco.

Costruire: potete comprare una Carta Edificio da quelle disponibili sul tabellone (o una carta edificio che è stata messa da parte in un precedente turno). Devi pagare il costo in soldi e scienza. Dovete avere anche uno spazio costruzione disponibile in una delle vostre città, e anche avere la corretta tipologia di terreno richiesta dall'Edificio in città. Quando compri una carta Edificio, piazzala sotto una delle tue città. Se la nuova carta Edificio produce Merci, muovete il segnalino cubo sul tipo di Merce indicato del numero di spazi indicato sulla carta. Inoltre, se la carta Edificio produce Merci, incrementate il reddito sulla vostra plancia Nazione di uno.

Dovete pagare la Scienza solo una volta per tipologia di Edificio che possedete. Per esempio, se possedete "Demon Traders", la prossima carta "Demon Traders" che costruirete, costerà zero scienza.

Potete distruggere un edificio per far spazio ad uno nuovo.

Questa azione sarà descritta più dettagliatamente nella sezione "Edifici" del manuale.

Carte Edificio



Prenotare un Edificio: Se vuoi salvare una carta e comprarla in seguito, puoi prendere una delle Carte Edificio disponibili e metterla da parte su un lato della tua Plancia Nazione (non vicino ad una Città). Non c'è limite al numero delle carte che si possono prenotare.

Pescare: si può pescare una carta dal Mazzo Cittadini o dal Mazzo Militari e aggiungerla alla propria mano. Non c'è limite. Se non rimangono carte nel mazzo di pesca, prendete le carte nella pila degli scarti (senza cambiarne l'ordine) e piazzatele a faccia in giù sullo spazio per il mazzo di pesca. Se non ci sono carte nella pila degli scarti o nel mazzo di pesca, non potete pescare.

Tasse: guadagnate una Moneta.

Comprare Scienza: Potete guadagnare un segnalino Scienza pagando quattro monete.

Carte Azione: Potete giocare una delle vostre carte Azione Cittadini o Militari. Quando giocate una carta Azione, dovete a volte giocare delle carte aggiuntive con determinati simboli Azione, per innescare l'Azione stessa. L'Azione è descritta nel riquadro in basso sulla carta, insieme ai simboli abilità richiesti per attivarla. Quando giocate un'Azione, scartate tutte le carte a faccia in su nelle loro pile degli scarti appropriate (Cittadini o Militari). Potete decidere l'ordine delle carte scartate. Quest'Azione verrà descritta più a fondo nella sezione "Carte Cittadini e Militari".

Carte Cittadino



Attaccare Città: Potete attaccare una carta Città Neutrale o una carta Città posseduta da un altro giocatore. Avete bisogno di una o più carte Militari che abbiano un valore di Attacco uguale al valore difesa della Carta Città che stat attaccando (il simbolo "D"), insieme a carte con un Abilità Distanza sufficiente a raggiungere il Valore Distanza della città da raggiungere (il simbolo con la bussola). Una carta non può essere usata per il suo valore Attacco e per l'Abilità Distanza contemporaneamente. Scartate tutele carte usate nelle loro pile degli scarti appropriate a faccia in su e prendete la carta città guadagnandone le Merci segnate. Le Carte Città non prendono posto in una delle vostre Città (piazzatele a lato di esse). inoltre incrementate il reddito sulla vostra Plancia Nazione di uno, se la città produceva Merci. Ricordatevi di girare la carta, con il lato "Conquered" a faccia in su. Le città conquistate hanno un valore difesa più alto. Come ultima cosa, scartate la carta più a sinistra sulla zona di acquisto edifici che sta sul Tabellone, ma solo se la Città era neutrale e sul lato "Unconquered".

Carte Città



Fine Turno

Quando tutti i giocatori hanno girato tutti i loro segnalino azione, inizia la fase di fine Turno. Scartate le 4 Carte Edificio più a sinistra sul Tabellone. Fate scorrere le rimanenti carte edificio a sinistra, in modo che non ci sia nessuno spazio vuoto rimanente fra le carte. Pescate nuove carte Edificio fino a riempire tutti gli spazi rimasti da sinistra a destra, fino a che lo spazio con indicato il numero di giocatori giusti, non è raggiunto. Se si pesca una Carta Punteggio, piazzatela di lato alla pila di pesca (i Punti Vittoria, verranno assegnati alla fine del Turno successivo.) Completate i seguenti step in ordine:

1. Punteggio: Se alla fine del Turno precedente è stata pescata una Carta Punteggio a tutti i giocatori vengono assegnati Punti Vittoria. Usate il tabellone prevedere quanti punti ogni giocatore guadagna. Ogni tipo di merce da punti vittoria al giocatore che ne ha di più (il numero maggiore sull'icona con lo scudo dei Punti Vittoria vicino alle merci), e al giocatore che è secondo nel numero di merci di quel tipo possedute. (il numero più basso sull'icona con lo scudo dei Punti Vittoria vicino alle merci). Se dei giocatori sono in parità, entrambi guadagnano il numero maggiore di punti vittoria. Se due giocatori sono in parità per il secondo posto, entrambi guadagnano il numero più basso di punti vittoria. Inoltre se un giocatore ha un ammontare di merci tale da raggiungere o superare il piccolo scudo senza numeri che è posizionato sul tracciato delle singole merci, quel giocatore riceve un +1 punti vittoria (non c'è bisogno che sia primo o secondo). Inoltre includete punti extra se possedete le carte Palazzo speciali "+3" del mazzo C (**riceverete questi punti extra solo essendo primo o secondo sul tracciato di quella merce**). Segnate i punti vittoria con un cubo del vostro colore sul tracciato in cima al tabellone. Se questa è la terza volta che si calcola il punteggio, la partita avrà fine.

2. Incassare Reddito: Tutti i giocatori incassano monete. Ogni giocatore ha un Reddito base di 2 monete. Inoltre colleziona una moneta per ogni carta che possiede che produce Merci (non conta il numero di merci sulla carta). Gli Edifici che danno scienza, non contano come

Carte Merce. Ogni Carta Città (con Merci) inoltre fa guadagnare una moneta. Il giocatore inoltre riceve monete se ha la maggioranza per ogni tipo di Merce, come indicato sul tabellone. Se i giocatori sono in parità al primo posto, entrambi collezionano il bonus in monete.



Nota: la via più facile per tenere traccia del reddito è usare il tracciato del reddito sulla Plancia Nazione. Ogni volta che guadagnate una carta che incrementa il vostro reddito (Città o Edificio con Merci), indicatelo sul tracciato del reddito. Poi quando è tempo di incassare il reddito durante la fase di fine turno, dovete solo aggiungere all'ammontare segnato sulla Plancia tutti i bonus reddito per i primi posti sul tracciato delle merci, senza dover contare ogni volta le carte.

Nota: Ricordatevi di diminuire l'indice di reddito se una città di un giocatore viene conquistata o se viene distrutto un Edificio.

3. Raccogliere Scienza: Tutti i giocatori raccolgono segnalini scienza per le "Academies". Inoltre, se è un turno normale di calcolo Punteggio, ogni giocatore colleziona 1 segnalino scienza extra, come indicato sulla Carta Punteggio.

4. Pescare Carte Militari o Cittadini: Tutti i giocatori pescano carte Cittadini e Militari in base al numero di icone carta Cittadini o Militari sui segnalini Città e sulle Carte Edificio che posseggono. (La vostra città iniziale vi da 1 pesca dal mazzo Cittadini). Se non ci sono carte rimanenti dalla pila di pesca di uno dei mazzi e dovete pescare, prendete la pila degli scarti (senza mischiarla o alterare l'ordine delle carte), giratela a faccia in giù e piazzatela sullo spazio per la pila di pesca del mazzo appropriato, poi pescate.

5. Comprare Carte Militari o Cittadini:

I giocatori possono ora comprare nuove carte Militare o Cittadini dal loro mazzo di carte da acquistare. I giocatori possono comprare carte, finché possono pagarle. Il giocatore seleziona le carte che vuole comprare in segreto, piazzandole a faccia in giù davanti a se. Quando tutti i giocatori dichiarano di aver finito, ogni giocatore rivela tutte le nuove carte e paga il totale in monete e scienza indicato sulle carte. Quando tutti hanno finito di pagare, ogni giocatore piazza le carte acquistate direttamente nella propria mano.

Fine Partita

La partita finisce un turno dopo che la terza carta punteggio è stata pescata dal mazzo Edifici. Quando viene pescata, viene messa da parte. Il mazzo Edifici sarà esaurito a questo punto e avrete bisogno di carte edificio per riempire gli spazi vuoti sulla plancia acquisti per il turno finale. Mischiate la pila degli scarti delle Carte Edificio e pescate dal mazzo che si viene a creare per riempire tutti gli spazi vuoti per l'ultimo turno. Quando si raggiungerà la fine di quest'ultimo turno, collezionate punti vittoria (ma non monete e scienza) come di consueto. I giocatori inoltre a fine partita ricevono o perdono punti vittoria per le seguenti regole:

Più Monete: *Il giocatore che ha speso meno monete. Non collezionate monete nel turno finale.* +2 Punti Vittoria

Più Distanza: *Il giocatore con la maggiore distanza fra le Lande ottenute.* +2 Punti Vittoria

Più Merci di un tipo: *Il giocatore che ha la maggioranza di un tipo qualsiasi di merce.* +2 Punti Vittoria

Più Carte Militari/Cittadini: *Il giocatore che possiede la maggioranza di carte Militari e Cittadini (in mano o da pescare).* +2 Punti Vittoria

Più Città conquistate: *il giocatore che possiede la maggioranza di città conquistate.* +3 Punti Vittoria

Penalità Edifici Prenotati: *si perde 1 punto vittoria per ogni 2 edifici prenotati e non costruiti.*

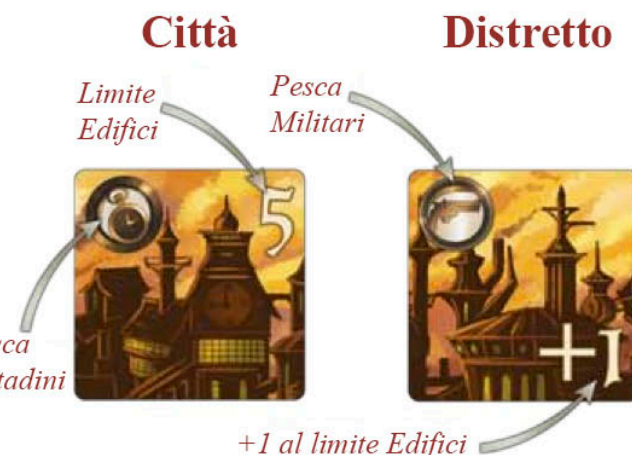
-1 Punto Vittoria/2 Prenotati

Se i giocatori sono a pari per un determinato bonus, nessuno lo guadagna.

Dopo che tutti i punti vittoria sono stati contati, il giocatore che ha più punti vittoria è il vincitore. Se dei giocatori sono a pari, il giocatore con più monete è il vincitore. Se i giocatori sono ancora in parità, il giocatore con più merci totali è il vincitore.

Edifici

Le carte edificio danno una serie di benefici. Alcuni danno bonus speciali o incrementano il reddito, alcune danno scienza, altre producono Merci, che durante i turni portano Punti Vittoria. Quando costruite una Carta Edificio, dovete avere un posto libero in una delle vostre città. Il numero segnato sopra i Segnalini Città indica il limite di Carte Edificio che possono esistere in quella città. Se avete raggiunto il limite di carte Edificio, ma volete costruire un altro Edificio, dovete o espandere la città con un distretto, oppure fondare una nuova città, oppure ancora scartare una delle carte edificio già costruite per fare spazio al nuovo edificio.



Segnalini Città/Distretto

Ogni giocatore ha un segnalino città di partenza e tre segnalini Città/Distretto extra. Ogni segnalino extra ha un lato Città (contrassegnato dal numero senza il segno +), e da un lato Distretto (il numero con il segno +). Ognuno di questi segnalino può essere usato sia come Città che come Distretto. Usate il lato città quando colonizzate una nuova Landa, e usate il lato Distretto quando espantete una Città esistente. Ogni Città/Distretto permette di avere un certo numero di Carte Edificio, inoltre vi dà la possibilità di pescare un'ulteriore carta Cittadino o Militare alla fine di ogni turno.

Espandere una Città con un Distretto

Se volete espandere la vostra Città con un Distretto, dovete usare la carta Cittadino "Mayor". Quando espandete una Città, posizionate un segnalino Distretto vicino a quello Città sulla Plancia Landa. A seconda del Distretto scelto avrete un bonus di +1 o +2 spazi per costruire carte edificio per quella città, oltre ad una Carta Militari o Cittadini da poter pescare alla fine di ogni turno. Le città possono avere più di un distretto.

Edificare una Nuova Città

Se volete edificare una nuova Città, dovete usare la carta Cittadino "Explorer". Quando giocate la carta Explorer, dovete anche pagare carte addizionali con un abilità distanza pari a quella della nuova Landa raggiunta. L'abilità Distanza di un Explorer non può essere usata quando si usa la sua Azione. Alcune Lande inoltre richiedono l'uso di una carta "Airship" o di una carta "Ship" per essere raggiunte. Una carta Airship o una carta Ship possono essere usate sia per la loro abilità distanza che per il loro status di Airship/Ship. Quando edificate la nuova Città, prendete la nuova Plancia Landa e piazzata vicino alla Landa di partenza. Posizionate uno dei vostri segnalino città su di essa. A seconda della città scelta, avrete 2 o 3 spazi per poter costruire carte Edificio, oltre ad una Carta Militari o Cittadini da poter pescare alla fine di ogni turno.

Requisiti Terreno

Gli Edifici che producono Merci, hanno un requisito terreno, il che significa che per poter costruire un edificio in una città, quella città deve avere il tipo di terreno richiesto. Il terreno richiesto si trova vicino alle monete del costo della carta. Qui a destra sono elencate gli edifici che producono Merci e il tipo di terreno associato richiesto. Svariati edifici possono usare lo stesso simbolo terreno della stessa città.

Costo in scienza degli Edifici

Alcune carte Edificio costano uno o più segnalini Scienza addizionali oltre al costo in Monete. Quando costruite la carta, dovete pagare la Scienza.

Ma, se voi già possedete una carta Edificio con lo stesso nome in una delle vostre Città, non dovete pagare il costo Scienza di nuovo. Il costo Scienza è quindi zero.

Edificio	Tipo di Terreno
Turnip Farm	Grass 
Srika Pasture	Grass 
Moss Garden	Forest 
Mine	Mountain 
Docks	Coast 
Salt Fields	Desert 
Factory	Mountain 
Demon Traders	Desert 
Silk Weaver	Jungle 
Crystal Caverns	Flying Island 

Città Indipendenti

Le Carte Città rappresentano città indipendenti e neutrali del mondo. I giocatori possono conquistare queste città e incrementare il loro Reddito e le Merci. Quando conquistate una città, prendete la Carta Città e piazzatela vicino ad una vostra Città (non nella città). Incrementate il reddito di uno se la città produce merci e incrementate le merci segnate sui vari tracciati del tabellone. Come parte dell'azione, scartate la carta edificio più a sinistra nella zona di acquisto, ma solo se la città era "unconquered". Le città indipendenti non prendono spazio nelle vostre città e non c'è nessun limite al numero di città indipendenti che potete possedere.

Per conquistare una città indipendente, dovete giocare un numero sufficiente di carte Militari per raggiungere il valore di attacco uguale al valore difesa della città attaccata (il simbolo "D"). Dovete, inoltre, giocare carte sufficienti (Cittadini o Militari) a raggiungere il valore Distanza della città attaccata (il simbolo della bussola). Le carte non possono essere usate per entrambi i valori di Attacco e Distanza, ma solo per uno di essi.

Potete conquistare una delle città disponibili, che si trovano di fianco al tabellone in 3 pile distinte, oppure potete conquistare una città precedentemente conquistata da un altro giocatore. Il valore Difesa della città è maggiorato di 2 quando posseduta da un giocatore (lato "conquered"). Se conquistate una città da un altro giocatore, quel giocatore perde un Reddito e tutte le Merci che sono elencate sulla carta città. Voi guadagnate un Reddito e le Merci elencate sulla carta città.

I giocatori possono guardare fra i mazzi città in qualsiasi momento (ma non possono alterarne l'ordine).

Se un giocatore controlla una città, questa dev'essere sempre girata con il lato "conquered" a faccia in su. Se la città indipendente non è controllata da nessuno, dev'essere sempre girata con il lato "unconquered" a faccia in su.

Carte Cittadini e Militari

Le carte Cittadini e Militari hanno una grande varietà di utilizzi. La maggior parte di esse ha un Azione descritta sotto il nome, insieme ai Simboli Abilità richiesti per pagare quell'azione. Tutti le carte Cittadini e Militari hanno inoltre uno o più Simboli Abilità nell'angolo in alto a sinistra della carta, simboli che possono essere usati per pagare le Azioni di altre carte. Ci sono due tipi di Abilità: Distanza (il simbolo della bussola) e Lavoro (il simbolo del martello).

Se giocate una carta per la sua Azione, non potete contemporaneamente usarne i Simboli Abilità. Quando giocate delle carte, posizionatele nelle pile degli scarti appropriate (Cittadini o Militari), a faccia in su, nell'ordine scelto da voi. Una volta posizionate le carte non possono più essere risistemate o mischiate.

Usare l'Azione di una carta equivale ad usare un punto Azione in questo turno, a meno che non specifichi che può essere usata come una "Free Action". In questo caso, nel vostro turno, prima di una vostra azione normale, potete giocare la carta come una "Free Action". Non potete giocare azioni gratuite nel turno di un altro giocatore o dopo una vostra azione normale. Scartate separatamente ogni "Free Action".

Carte Militari



Per usare una carta Azione, scartate la carta con l'azione sopra. Inoltre scartate le carte addizionali usate per pagare i Simboli Abilità. I simboli abilità richiesti sono elencati sulle carte giusto sotto la descrizione dell'Azione. Non potete usare una carta per l'Azione e per i Simboli Abilità.

Se state facendo un'azione di conquista per guadagnare una Carta Città, dovete scartare uno o più delle vostre carte Militari per pareggiare il Valore di Difesa della città con il vostro Attacco. Dovete anche scartare carte addizionali (Cittadini o Militari) con un numero di Simboli Abilità sufficiente a raggiungere il valore Distanza della Città da conquistare.

I giocatori possono guardare in qualsiasi momento nelle loro Pile di Pesca e degli Scarti sia Cittadini che Militari (ma non possono mai cambiare l'ordine delle carte).

Nazioni

Ci sono quattro nazioni fra cui i giocatori possono scegliere: la Città Stato di Arc, gli Studiosi Cresariani, la Repubblica degli Hogmen, oppure Le Rane Inventrici di Om. Ognuna di queste nazioni ha abilità e carte Cittadini/Militari uniche.

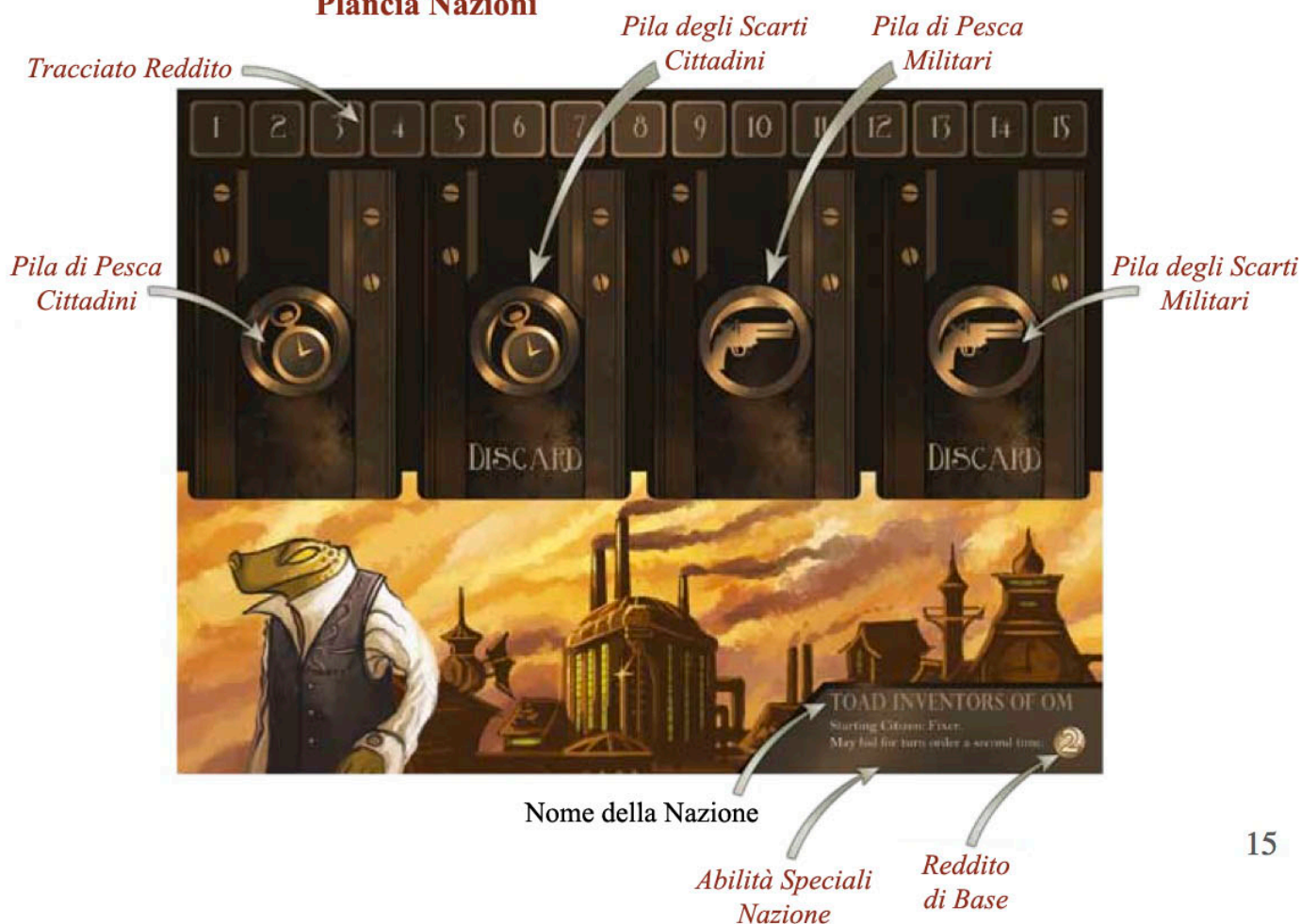
Città Stato di Arc

La Città Stato di Arc non ha carte speciali, ma inizia con i normali mazzi Cittadini e Militari. Il loro Distretto militare ha un valore di spazi costruzione Edifici pari a +2 invece di un +1. Inoltre, come azione gratuita, possono muovere Edifici fra le città pagando 1 moneta.

Studiosi Cresariani

I Cresariani iniziano con i mazzi Cittadini e Militari normalmente. Ma hanno anche una carta speciale, il "Genius", che può essere aggiunta alla pila delle carte da acquistare. La carta "Scholar" costa 0 monete per essere usata.

Plancia Nazioni





Repubblica degli Hogmen

Gli Hogmen iniziano con il mazzo Cittadini base, ma sostituiscono il "Captain" con il "Gunslinger" nel mazzo Militari iniziale. Inoltre gli Hogmen devono aggiungere la carta "Strategist" alla pila delle carte acquistabili.

Rane Inventrici di Om

Le Rane iniziano con la carta Cittadino "Fixer" nel mazzo, e il mazzo militari normale. Inoltre possono fare l'asta per l'ordine di turno una seconda volta, dopo che tutti hanno fatto la loro, pagando la differenza fra quello che hanno pagato e quanto dovrebbero pagare.

Importante: per la prima partita, ignorate le abilità speciali delle singole Nazioni. Fate attenzione e rimuovete le carte uniche delle razze dal gioco e rimettetele nella scatola. Le carte sono elencate qui sotto:

Studiosi Cresariani: rimuovete la carta "Genius" dal gioco.

Repubblica degli Hogmen: rimuovete le carte "Gunslinger" e "Strategist" dal gioco.

Rane Inventrici di Om: rimuovete la carta "Fixer" dal gioco.

E' meglio avere familiarità con le meccaniche di gioco prima di usare le abilità speciali delle Nazioni. Vi consigliamo di fare una o due partite prima di provare a usarle.

Esempio Turno di Gioco

Alex, Ilaria, Davide e Cristiano stanno giocando la loro prima partita. Ognuno di loro ha scelto una nazione e completato il setup come descritto nelle regole. Non useranno le abilità speciali delle nazioni o le carte speciali per questa prima partita.

Alex sceglie in maniera casuale l'ordine d'asta e posiziona un cubo per ciascun giocatore sul tracciato dell'asta da sinistra a destra. Alex è primo e posiziona il suo cubetto sopra lo zero più a destra del tracciato. Dopo Ilaria posiziona il suo sullo zero a sinistra di quello di Alex.

Davide posiziona il suo sullo zero successivo a sinistra. Cristiano punta 1 soldo, piazzando il suo cubo sopra lo spazio con "1" scritto sopra e paga una moneta. L'ordine di turno sarà Cristiano, Alex, Ilaria e Davide (da destra a sinistra sul tracciato dell'ordine di turno).

Il turno inizia. Cristiano fa la sua prima azione e costruisce un Academy, uno delle carte Edificio sul tabellone. Paga 5 monete e lo posiziona nell'area sotto la sua città di partenza, dopo di che gira uno dei suoi segnalini Azione per indicare che ha finito.

Il successivo è Alex, il quale pesca una carta dal Mazzo Cittadini. Ora ha 2 carte Cittadino nella sua mano. Gira un segnalino azione e ha finito.

Ilaria inizia subito dopo. Lei costruisce uno Srika Pasture fra le carte Edificio disponibili sul tabellone, pagandone il costo. Poiché produce Merci, lo Srika Pasture le dà diritto ad un aumento di 1 sul tracciato del reddito, che arriva quindi a 3 sulla sua Plancia Nazione. Inoltre lo Srika Pasture le dà diritto a 3 Srikas, quindi prende uno dei suoi cubi e lo posiziona sul terzo spazio del tracciato sotto l'immagine dello Srika, sul tabellone. Gira i suoi segnalini azione ed ha terminato.

Davide costruisce una Turnip Farm, facendo quindi ciò che ha fatto Ilaria precedentemente, eccetto per il fatto che posizionerà il suo cubetto sul terzo spazio sotto l'immagine del Turnip sul tabellone, poiché l'edificio produce 3 Turnip.

È di nuovo il turno di Cristiano, il quale costruisce uno Srika Pasture che gli conferisce 2 Srikas e 1 Turnip, oltre ad un aumento di reddito di uno.

Alex decide di giocare la carta Cittadino "Scholar" come un'azione. La carta dice che può guadagnare 1 segnalino scienza pagando una moneta e usando un'Abilità Lavoro (il martello). Scarta lo Scholar, paga una moneta e inoltre scarta anche un Cartographe usandolo per l'Abilità Lavoro (martello) per attivare l'azione. Collezione 1 segnalino scienza dalla riserva.



Ilaria costruisce un Academy come azione.

Davide costruisce una seconda Turnip Farm.

Come ultima azione Cristiano decide di Tassare e guadagna una moneta.

Alex invece costruisce un Moss Garden. Prima non avrebbe potuto costruirla perché gli mancava la scienza. Paga il costo in monete e in scienza. L'Edificio gli fa guadagnare due Glow Moss.

L'ultima azione di Ilaria è pescare una carta dal suo mazzo Militari.

Davide come fine turno decide di prenotare la carta edificio Mine. Non può comprarla per costruirla in questo momento, quindi non la posiziona nella città, ma sulla plancia nazione per costruirla più tardi.

Il turno è finito e inizia la fase di fine turno. Prima le quattro carte più a sinistra sul tabellone nell'area Edifici acquistabili, vengono scartate. Alex le fa scorrere, senza lasciare spazi vuoti, e riempie gli spazi rimasti, partendo da quello più a sinistra, pescando carte dal mazzo Edifici.

I quattro giocatori controllano se devono guadagnare Punti Vittoria. Non è stata pescata nessuna Carta Punteggio alla fine del turno (perché questa è la prima fase di fine turno della partita), quindi nessuno colleziona punti vittoria.

Ognuno riceve monete. Cristiano riceve 3 monete (2 per il reddito base, +1 per la Srika Farm). Non è al primo posto in nessun tracciato Merci. Alex riceve 5 monete (2 per il reddito base, +1 per il Moss Garden, +2 perché ha la maggioranza di Glow Moss, grazie al Moss Garden). Ilaria raccoglie 4 monete (2 per il reddito base, +1 per lo Srika Pasture, +1 perché ha la maggioranza di Srikas). Davide riceve 5 monete (2 per il reddito base, +1 per ognuna delle due Turnip Farm che ha costruito e +1 perché ha la maggioranza di Turnip).

Tutti i giocatori collezionano segnalini scienza per le Accademie che controllano. Quindi Cristiano e Ilaria ne collezionano 1 a testa.

Ognuno pesca ora una carta Cittadino (perché nessuno ha espanso la Città con un Distretto o insediato una nuova Città, o costruito Carte Edificio che permettono di pescare Cittadini o Militari). Ogni Città base da ai giocatori una carta cittadino da pescare. Nessuno dei quattro pesca Militari.

Ora i quattro giocatori guardano simultaneamente nel loro mazzo di Cittadini e Militari acquistabili, per vedere se vogliono comprare nuove carte. Alex sceglie una carta militare e la tiene segreta a faccia in giù davanti a sé. Nessun altro acquista carte e tutti dichiarano di aver finito la scelta. Alex rivela la carta militare scelta e paga il suo costo. La carta viene immediatamente aggiunta alla sua mano.

Tutti dichiarano di aver finito e di essere pronti per il prossimo turno. Tutti girano i loro 3 segnalini Azione sul lato con la "A". Alex fa scorrere in basso i cubetti dal Tracciato del Turno a quello d'Asta, mantenendoli nello stesso ordine. Il nuovo turno inizia con l'asta per l'ordine di gioco (da sinistra a destra).



Precisazione Edifici

Se un giocatore possiede un Edificio da “+3 punti vittoria”, il giocatore deve essere al 1° o 2° posto sul tracciato di quella specifica merce per poter prendere i punti vittoria extra.

Carte Cittadini

Iniziali

Scholar
Cartographer

Altre

Cargo Ship
Cloud Skimmer
Engineer
Explorer
Arms Dealer
Mayor
Merchant
Junkbot
Scientist
Scholar
Scout Ship
Tax Collector
Wyvern Ship

Carte Militari

Iniziali

Soldier
Captain

Altre

Inventor
Iron Dragon
Iron Guard
Iron Soldier
Machinist
Magician
Sharp Shooter
Spy
Warship

Espansione Town Card

Per giocare con l'espansione "Town Card", sistemate le Carte Città senza stelle in una pila separata, mischiate come fate con le Carte Città regolari. Posizionate la pila vicino a quelle delle altre Città indipendenti. Pescate 2 carte dalla cima della pila, in modo che ci siano in mostra 3 carte dell'espansione. Quando un giocatore conquisterà una delle care dell'espansione, pescate un'altra carta dalla cima del mazzo e rimpiazzatela. Devono esserci sempre 3 carte dell'espansione disponibili da conquistare (oltre alle 3 città normalmente disponibili nel gioco base).

Beastbelly: da una pesca Militari e una moneta

Solara: da una pesca Cittadini e una moneta

Snyle: da 2 Merci di una tipologia della quale ne possedete già almeno una. Potete decidere quale sia all'inizio di ogni turno. potete decidere che sia una Merce differente in ogni fine di turno.

Metgra: Permette di tenervi 2 Edifici sopra, come se fosse una vostra Città: Ha acqua e giungla come terreni. Se un giocatore avversario la conquista da voi, prenderà con se anche gli edifici in essa costruiti.

Dar Embe: da 3 monete e conta come 3 Città per i bonus di fine partita.

Cumulus: da 1 scienza

Cazum: Permette di tenervi 2 Edifici sopra, come se fosse una vostra Città: Ha acqua e giungla come terreni. Se un giocatore avversario la conquista da voi, prenderà con se anche gli edifici in essa costruiti.

Merci

Turnip Farm **Turnips**
"Everyone loves a good Turnip Vodka!"

Srika Pasture **Srikas**
"For srika wool and srika stew."

Moss Garden **Glow Moss**
"A hardy moss that glows, used in lanterns."

Mine **Ore**
"To build the great iron city."

Docks **Tentacles**
"Leckri tentacle chowder is a local favourite."

Salt Fields **Salt**
"A must for Srika stew and tentacle chowder."

Demon Traders **Bottled Demons**
"The trapped, tricky demons can power machinery."

Factory **Machine Parts**
"Driving the industrial age forward."

Silk Weaver **Silk**
"For the powerful, growing merchant class."

Crystal Caverns **Magic Crystals**
"Needed for the traditional study of magic."



bglatina.blogspot.it

Traduzione: **musashi2**

Revisione e Editing: **musashi2**

Versione del Documento: **1.0**

Game Design

Ryan Laukat

Illustrazioni

Ryan Laukat

Ringraziamenti Speciali

Malorie Laukat, Jakob Nelson, Brandon Laukat, Scott Lewis, Chris D'Andrea, Cory Suter, Keith Leonard, Justin Nordhorn, Spencer Marsteller, Drew Sonnenberg, Mathijs Van Dijk, Brian Bezeredi

Playtesters

Malorie Laukat, Jakob Nelson, Brandon Laukat, Ryan Hansen, T. Alex Davis, Travor Cram, Joshua Butterfield, Jen Hodge, Nick Sauer, Mike Knauer, Brian Palm, Craig Clawson, Christopher Oberst, Peter M. Baysdell, Josette Baysdell, Drew Sonnenberg, Jillian Neumann, Gary Sonnenberg, Karen Sonnenberg, Scott Lewis, Chris D'Andrea, Cory Suter, Keith Leonard, Justin Nordhorn, Ginny Nordhorn, Henry Nordhorn, William Nordhorn, Tim Flynn, David Hitchman, Scott Olson, Adam Suttmiller, Keaton Beaman, Chad W. Rathsack, Spencer Marsteller, Mathijs Van Dijk, Brian Bezeredi, Shawn Mcwha

Grazie a tutti quelli che hanno contribuito allo sviluppo di City of Iron

Copyright 2012 Red Raven Games
www.redravengames.com

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 su gioco e sulle immagini sono della Red Raven Games



www.goblins.net





Indice

Aeronavi	13
Asta Ordine di Turno	8
Azioni	8
Azioni carte	9, 14
Azioni Gratis	14
Carte Cittadini	14
Lista	18
Carte Edificio	8,12
Chiarificazione delle Carte	18
Costo Scienza	9
Carte Militari	14
Lista	18
Carte Punteggio	10
Città	12
Città Indipendenti	14
Conquistare Città	14
Distretti	12
Fine Turno	10
Merci	11
Navi	13
Nazioni	15
Parità maggioranze Merci	10, 11
Pescare	9
Prenotare un Edificio	9
Punti Vittoria	10, 11
Reddito	10
Richieste Terreno	13
Setup	6
Simboli Abilità	9, 14, 15
Tasse	9
Valore di Attacco	14

Lista Icone



Monete



Scienza



Distanza



Lavoro



Nave



Aeronave



Punti Vittoria



Difesa Città



Pescare carta Cittadino



Pescare Carta Militare