



## LA CITTA'

Traduzione in italiano by The Goblin  
La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>)

### Introduzione

Nei panni di principi del Rinascimento italiano, i giocatori iniziano con due città composte del solo castello, abitato approssimativamente da tremila persone, indicate dai tre segnalini corrispondenti, chiamati d'ora in avanti "cittadini". L'obiettivo dei principi è quello di estendere il proprio territorio, espandendo le proprie città e fondandone di nuove, ma per questo occorre avere sempre più disponibilità di cittadini, poiché ogni nuovo edificio dovrà essere da questi abitato.

Il primo compito dei principi è quello di avere cibo per la loro popolazione e poiché questa aumenta di turno in turno, la ricerca del cibo è un problema costante. Il cibo può venire sia dai castelli che dalle fattorie, se questi si trovano vicino alle aree coltivabili. Anche una volta superato il problema del cibo, tuttavia, la crescita della popolazione può avere altri ostacoli. Solo una città dotata di un mercato potrà ospitare più di 5 cittadini, e comunque occorrerà anche costruire una fontana o dei bagni pubblici adiacenti a risorse d'acqua, per poter andare oltre gli 8 cittadini. Ad ogni modo, anche una volta superati i problemi di cibo e di crescita, i cittadini troveranno altre ragioni per essere insoddisfatti, e chiederanno strutture in grado di migliorare la loro cultura, igiene ed educazione.

I principi dovranno quindi costruire statue, chiese, scuole, bagni pubblici, etc... Una volta l'anno, i cittadini si riuniranno in assemblea per determinare le loro esigenze (la cosiddetta "Voce del popolo"). Se la popolazione vuole cultura, saranno particolarmente richiesti gli edifici relativi a questo aspetto, che hanno degli archi di colore bianco; analogamente, se la popolazione richiede educazione o igiene, saranno più importanti rispettivamente gli edifici con gli archi neri o blu.

Se ad esempio la popolazione richiede cultura, i cittadini si guarderanno attorno per vedere se fra le città confinanti vi siano maggiori offerte, nel qual caso migreranno verso tali insediamenti. Questo può causare una riduzione della propria popolazione a vantaggio di quelle degli avversari. Se la migrazione è così intensa da lasciare vacanti gli edifici, questi saranno smantellati, e se si tratta di fattorie, le conseguenze saranno ancor più gravi poiché anche il cibo disponibile sarà di meno. In breve, la catastrofe potrebbe colpire i principi, mettendo a rischio le loro mire espansionistiche.

In sostanza, in una partita a La Città, la tranquillità di un principe termina non appena le sue città vengono ad avere dei confinanti, ovvero quando la distanza fra le città si riduce al di sotto dei tre esagoni liberi. I principi facciano attenzione quando un avversario si espande troppo nella loro direzione, non è mai buon segno.

### Preparazione del gioco e componenti

Come prima cosa si rimuovano tutte le componenti dai loro alloggiamenti, separandole con cautela per non rovinarle, quindi si disponga la mappa di gioco al centro del tavolo, in posizione comoda per tutti.

#### 1. La mappa di gioco

Si noti che la mappa riproduce un territorio con dei percorsi fatti di esagoni. Le caselle esagonali sono usate per costruire ed espandere le città, mentre le aree più grandi servono a contenere i diversi tipi di terreno che saranno utilizzate per scopi diversi.

#### 2. Separare le tessere esagonali degli edifici

Queste saranno usate per costruire ed espandere le città e in molti casi riproducono costruzioni differenti sui due lati. Nella preparazione del gioco, si separino le tessere in questo modo:

- 40 x Farm/Quarry (Fattoria/Cava): due pile, in modo che ciascuna mostri uno dei due edifici.
- 16 x Marketplace (Mercati): si formi una pila.
- 20 x Palace/Hospital (Palazzo/Ospedale): due pile, in modo che ciascuna mostri uno dei due edifici.
- 15 x Statue/Cathedral (Statua/Cattedrale): due pile, in modo che ciascuna mostri uno dei due edifici.
- 15 x Cloister/University (Convento/Università): due pile, in modo che ciascuna mostri uno dei due edifici.
- 15 x Fountain/Bathhouse (Fontana/Bagni): due pile, in modo che ciascuna mostri uno dei due edifici.

### 3. Formare una pila con le tessere territorio

La formazione di questa pila è necessaria solo se si usa la preparazione avanzata del gioco (vedi oltre). I diversi tipi di territorio e la loro funzione sono di seguito dettagliati.

- 14 x Terreno agricolo: fornisce le riserve di cibo che servono per alimentare la popolazione se si costruisce un edificio del tipo appropriato adiacente a queste tessere. Ogni tessera può contenere 1, 2 o 3 simboli di grano che indicano la ricchezza del terreno: le tessere con un solo simbolo producono un'unità di cibo, quelle con due simboli ne producono due e così via.
- 3 x Montagna: le montagne sono riserve di marmo, costruendo delle cave adiacenti a questi terreni, si ottiene un guadagno in oro.
- 5 x Acqua: importanti riserve d'acqua necessarie per l'igiene e la salute della popolazione. Costruendo gli edifici appropriati (Fontana o Bagno, con gli archi blu) adiacenti ad un territorio di questo tipo, è possibile superare i limiti di crescita della popolazione.

### 4. Dotazioni dei giocatori

Ogni giocatore riceve:

- 4 Castelli del proprio colore;
- 4 Segnalini di popolazione colorati dello stesso colore;
- 3 Carte Azione dello stesso colore (bordo sul retro);
- 1 Moneta d'oro;
- 1 Scheda di riferimento.

I castelli sono sempre il primo edificio da cui parte ogni nuova città nel corso del gioco, che inizia con 3 Cittadini grigi sopra. I segnalini di popolazione colorati saranno spiegati più avanti. Le tre carte sono uguali per tutti i giocatori e rappresentano azioni a loro sempre disponibili nei turni di gioco.

### 5. Preparazione delle carte

Suddividere e mescolare le carte nei tre mazzi distinti:

- 15 Carte Azione;
- 32 Carte Politiche;
- 27 Carte "Voce del Popolo".

Pescare le prime 7 carte del mazzo Carte Politiche e disporle a faccia in su negli spazi appositi che si trovano lungo uno dei lati della mappa di gioco (vedere il diagramma al fondo di pagina 2 del regolamento in lingua originale). Le carte restanti formano il mazzo che viene posizionato sull'ultimo spazio libero, che non ha alcun simbolo.

Posizionare il mazzo delle Carte "Voce del Popolo" a faccia in giù dall'altra estremità della mappa, in uno dei quattro spazi appositi, come indicato nell'illustrazione in cima a pagina 3 del regolamento in lingua originale.

### 6 Altri componenti

Disporre a portata di mano il segnalino di Primo Giocatore, la pila delle monete d'oro, dei Cittadini grigi e dei segnalini di cibo (quelli piccoli valgono 1 e quelli grandi 5). Questi sono componenti di gioco che tutti useranno nel corso della partita quando occorre.

### Preparazione standard

---

Si faccia riferimento all'illustrazione a pagina 3 del regolamento in lingua originale.

Almeno per la prima partita, si consiglia di utilizzare la preparazione standard di seguito dettagliata. Nel caso di partite a 2, 3 o 4 giocatori, la disposizione iniziale è illustrata all'ultima pagina del regolamento originale.

1. Preparare la mappa come indicato nell'illustrazione.
2. Ogni giocatore parte con 2 Castelli del suo colore che mette nelle posizioni indicate dall'illustrazione.
3. Ogni giocatore riceve segnalini di cibo in funzione della posizione dei suoi Castelli iniziali. Si noti che i Castelli, come le Fattorie, permettono di raccogliere cibo, se si trovano adiacenti ad un Terreno Agricolo, in misura pari al numero di simboli presenti sulla tessera territorio. Se un Castello è adiacente a due tessere di Terreno Agricolo, prenderà cibo per entrambe.

Nel corso del gioco, i segnalini di cibo non servono come pagamento o cose simili, ma solo a determinare la capacità e la misura di un giocatore di nutrire la sua popolazione. Il numero di segnalini di cibo posseduti, in pratica, indica quanti Cittadini può nutrire ciascun giocatore.

**Esempio.** Nel diagramma al centro di pagina 3 del regolamento originale, il Castello blu è adiacente a due terreni agricoli, uno con 3 ed uno con 1 simbolo di grano. Il giocatore riceve pertanto  $3 + 1 = 4$  segnalini di cibo.

4. Determinare il Primo Giocatore (ad esempio, l'ultimo che ha visitato la Toscana), il quale riceve il segnalino corrispondente e inizia il primo turno di gioco.

## Preparazione avanzata

---

Una volta che si sia giocata qualche partita a La Città, è possibile adottare una preparazione diversa da quella avanzata, per giocatori più esperti, secondo quanto di seguito dettagliato.

1. Uno dei giocatori prende la pila delle Tessere Territorio e la mescola accuratamente, quindi ne posiziona una pescata a caso e a faccia in giù su ogni spazio triangolare della mappa. Dopo che tutte le tessere sono state posizionate, il giocatore le volta a faccia in su. Il diverso colore delle aree esagonale della mappa serve nelle partite con meno di cinque giocatori, secondo quanto indicato nell'illustrazione a pagina 8 del regolamento in lingua originale.
2. Uno dei giocatori (ad esempio quello che è stato più recentemente in Toscana), inizia il gioco con la fase di piazzamento. Prende uno dei suoi castelli e lo mette sulla mappa in un esagono a sua scelta, con sopra 3 Cittadini grigi presi dalla riserva. Se il Castello viene posizionato adiacente ad una o più tessere di terreno agricolo, il giocatore riceve i corrispondenti segnalini di cibo.
3. Il giocatore seguente in senso antiorario effettua la stessa operazione, e si va avanti così finché tutti i giocatori avranno posizionato uno dei loro Castelli e preso gli eventuali segnalini di cibo.

**Regola di posizionamento:** tra due Castelli devono sempre esserci almeno 3 esagoni liberi di mappa.

4. Quando tutti hanno posizionato un Castello, l'ultimo giocatore fa immediatamente un altro turno e posiziona in modo analogo il suo secondo Castello, prendendo i segnalini di cibo eventuali. Si prosegue quindi il giro stavolta in senso orario, finché tutti hanno posizionato il secondo Castello.
5. Una volta che tutti i giocatori hanno messo due Castelli in mappa, la fase di posizionamento è conclusa. Il giocatore alla sinistra di quello che ha posizionato per ultimo diventa ora il Primo Giocatore.

## Il turno di gioco

L'obiettivo del gioco è quello di avere il maggior numero di Punti Vittoria al termine della partita, dopo un tempo di gioco di 6 anni. Il gioco stesso è suddiviso in turni che rappresentano un anno ciascuno, e ogni turno si compone di otto fasi distinte, di seguito illustrate in dettaglio.

1. Cambio del Primo Giocatore
2. Pesca delle carte "Voce del Popolo"
3. Guadagni delle Cave
4. Crescita della popolazione
5. Round Politici (5 per turno)
6. Determinazione della "Voce del Popolo"
7. Migrazione dei cittadini
8. Mantenimento della popolazione

## 1. Cambio del Primo Giocatore

Il Primo Giocatore viene determinato durante la preparazione e pertanto questa fase non si svolge nel primo turno di gioco. Dall'inizio del secondo turno in poi, questo ruolo viene automaticamente passato in senso orario, consegnando quindi il segnalino apposito al nuovo Primo Giocatore che è alla sinistra del precedente.

## 2. Pesca delle carte “Voce del Popolo”

In questa fase, si pescano le prime 4 Carte “Voce del Popolo” dal mazzo corrispondente. La prima viene messa a faccia in su nello spazio con il cerchio scuro, mentre le altre sono posizionate a faccia in giù negli altri tre spazi circolari.

L'insieme delle quattro carte pescate in questa fase determinerà la “Voce del Popolo” nella fase 6 del turno di gioco. Nel mazzo vi sono nove carte per ognuna delle tre aree (Cultura, Igiene e Educazione), e servono per indicare quali tipi di edifici saranno considerati maggiormente (archi neri, blu e bianchi rispettivamente) ai fini della migrazione della popolazione.

## 3. Guadagni delle Cave

Iniziando dal Primo Giocatore, ognuno incassa il proprio guadagno dovuto alle Cave presenti nelle sue città. Per ogni Cava adiacente ad una Montagna, il giocatore riceve 1 Moneta d'oro; se una Cava è adiacente a due tessere di montagna, frutta 2 Monete d'oro al giocatore.

## 4. Crescita della popolazione

Iniziando dal Primo Giocatore, ciascuno riceve un nuovo Cittadino grigio da mettere in ciascuna delle proprie città. I nuovi cittadini così ricevuti devono essere messi nel Castello della città.

Se una città ha già 5 Cittadini ma non possiede un Mercato, non riceve un nuovo cittadino in questa fase, poiché tale edificio è necessario per superare i cinque cittadini.

Se una città ha già 8 Cittadini e non possiede una Fontana o i Bagni Pubblici, non riceve un nuovo cittadino in questa fase, poiché uno di questi edifici è necessario per superare gli otto cittadini (in aggiunta al Mercato, ovviamente).

Una volta superato il limite degli otto cittadini, una città può aumentare la sua popolazione senza ulteriori limiti. Nel conteggio dei cittadini di una città, vengono considerati tutti quelli presenti sia nel Castello che negli altri edifici della stessa città.

## 5. Round Politici (5 per turno)

A questo punto del turno di gioco, si susseguono cinque round di azioni politiche. In ogni round ogni giocatore effettua un'azione giocando una singola Carta Politica, quindi passa al prossimo in senso orario che fa altrettanto. Quando tutti i giocatori hanno effettuato un'azione, il round termina e ne inizia un altro. La fase si conclude quando tutti i giocatori hanno effettuato cinque azioni ciascuno.

Durante i round politici, i giocatori hanno la possibilità di costruire nuovi edifici per espandere le loro città, che restano comunque separate fra loro. Il denaro ed il cibo di ciascun giocatore sono risorse comuni a tutte le sue città, ma gli edifici appartengono alle singole città che quindi competeranno anche fra loro oltre che con gli avversari, nel tentativo di emergere per gloria e fama.

Il livello di attrattività di ogni città è dato dalla somma degli archi colorati di ciascun tipo sugli edifici che essa contiene (blu per l'igiene, nero per la cultura, bianco per l'educazione). Più è alto il numero di archi di un dato colore in una città, maggiore sarà il suo livello di attrazione in quel campo.

In ogni round politico, il giocatore di turno può effettuare la propria azione usando due tipi diversi di carte:

- Carte Azione: ogni giocatore ha 3 di queste carte nel proprio colore, che possono essere usate in uno qualsiasi dei round politici a sua scelta. Quando il giocatore usa una delle sue Carte Azione, la volta a faccia in giù, a indicare che è stata usata e non potrà essere utilizzata nuovamente in un round politico successivo dello stesso turno.

Al termine del turno di gioco, cioè alla fine dell'anno, ogni giocatore rientra in possesso delle proprie Carte Azione eventualmente usate, voltandole nuovamente a faccia in su. Esse potranno essere nuovamente utilizzate nei round politici del turno successivo.

- **Carte Politiche:** invece di giocare una delle sue Carte Azione, nel proprio round politico il giocatore può scegliere e giocare una delle sette Carte Politiche che si trovano a faccia in su sulla mappa. Il giocatore prende la carta che desidera, la pone davanti a sé (è utile per ricordare quanti round politici ha giocato), esegue quanto previsto dalla carta stessa e infine la volta a faccia in giù.

Lo spazio lasciato libero dalla Carta Politica scelta in questo caso, deve essere immediatamente riempito nuovamente pescandone una nuova dal mazzo, in modo che vi siano sempre 7 carte di questo tipo visibili. Al termine del turno di gioco, le Carte Politiche usate vengono messe nella pila degli scarti e qualora il mazzo si esaurisse, gli scarti vengono mescolati per formare una nuova pila.

## 5.1 Giocare una Carta Azione

---

Quando un giocatore sceglie di utilizzare una delle sue Carte Azione, sceglie una delle tre possibilità elencate sulla carta e la dichiara, voltandola a faccia in giù. Le tre possibilità sono di seguito dettagliate.

### 5.1.1 Prendere 2 monete d'oro

Il giocatore prende dalla banca 2 Monete d'oro.

### 5.1.2 Fondare una nuova città

Il giocatore prende uno dei Castelli del suo colore e lo mette in mappa in un qualsiasi esagono a sua scelta, purché mantenga almeno 3 esagoni liberi di distanza rispetto ad un qualsiasi Castello o edificio di un'altra città (anche se sua).

Il giocatore mette immediatamente 1 Cittadino sul nuovo Castello, che deve essere preso da un altro dei suoi stessi castelli che non può rimanere vuoto (altrimenti non si può fondare la nuova città). A questo cittadino se ne aggiungono 2 presi dalla riserva comune, in modo che anche questo Castello inizi con tre cittadini grigi. Se il Castello è adiacente ad un Terreno Agricolo, il giocatore prende immediatamente i segnalini di cibo corrispondenti.

Un giocatore non può fondare più di una nuova città per anno, cioè per turno di gioco. E' quindi possibile usare quest'opzione in uno solo dei cinque round politici del turno.

### 5.1.3 Costruire un edificio "semplice"

Il giocatore può costruire un edificio che contenga non più di un singolo arco colorato:

- **Farmhouse (Fattoria):** come i Castelli, permette di acquisire unità di cibo dai Terreni Agricoli adiacenti, quindi non ha senso costruire questi edifici altrove;
- **Quarry (Cava):** consente di guadagnare 1 o 2 monete d'oro ogni turno se adiacente a una o due tessere di montagna, pertanto non ha senso costruirne altrove;
- **Cloister (Convento):** aumenta l'attrattività di una città di 1 punto di Educazione;
- **Statue (Statua):** aumenta l'attrattività di una città di 1 punto di Cultura;
- **Marketplace (Mercato):** se ne può costruire uno solo per città e permette di superare il limite dei 5 Cittadini, fino ad un massimo di 8 (nota: in questo caso non è necessario che il giocatore abbia un cittadino in più per questo edificio, in quanto esso viene preso dalla riserva comune);
- **Fountain (Fontana):** può essere costruita solo adiacente ad una tessera d'acqua, aumenta l'attrattività di una città di 1 punto di Igiene e se questa ha anche un mercato permette di superare il limite degli 8 Cittadini.

### 5.1.4 Regole importanti sulla costruzione degli edifici

In linea di massima, quando un giocatore sceglie l'opzione di costruire un edificio, non fa che prendere l'edificio desiderato dalla pila corrispondente e metterlo in gioco in un esagono libero che sia adiacente al Castello o ad un altro edificio della città desiderata, mettendoci sopra uno dei Cittadini grigi in più (oltre il primo) che si trovano nel Castello.

Se la pila degli edifici desiderati è esaurita, si prende metà della pila che riporta tale edificio sul lato opposto e con queste tessere si forma una nuova pila, così che l'edificio sia nuovamente disponibile. Se tutte le tessere di questo tipo sono state usate, l'edificio scelto non può essere costruito.

Vanno tuttavia osservate le seguenti importanti regole:

- Se il giocatore non ha almeno un Cittadino in più nel Castello non può costruire, poiché ogni edificio della città deve essere abitato da almeno un Cittadino. Questo non vale per il Mercato, il cui Cittadino viene sempre preso dalla riserva comune.
- Il nuovo edificio può essere costruito solo in un esagono libero sia adiacente al Castello oppure ad un altro edificio della stessa città. In ogni caso, deve sempre esserci almeno un esagono libero che separi due diverse città, indipendentemente dal fatto che queste appartengano allo stesso giocatore o a giocatori differenti. Due città diverse non possono mai unirsi, ovvero non possono esistere città con più di un singolo Castello.
- Fontane e Bagni Pubblici devono essere costruiti adiacenti a tessere d'acqua, per ricordare questa limitazione tali edifici riportano un simbolo apposito.
- Non è possibile demolire volontariamente un edificio per fare spazio in una città; è tuttavia possibile che il giocatore sia costretto a farlo, e in tal caso può scegliere come sarà descritto più avanti.
- Se un giocatore non può costruire (per mancanza di cittadini, denaro o altro), deve comunque prendere la prima carta dal mazzo delle Carte Politiche e metterla a faccia in giù di fronte a sé al termine del suo round politico.

### 5.1.5 Suggerimenti sulla costruzione di edifici

La costruzione degli edifici semplici non costa nulla, il giocatore deve solo usare una delle sue Carte Azione nel round politico in cui intende farlo, ed avere a disposizione un cittadino in più per il nuovo edificio (tranne che nel caso del Mercato). Se tuttavia un giocatore desidera costruire un edificio usando una Carta Politica (vedi più avanti), in questo caso dovrà anche pagarne il costo, che dipende dalle dimensioni della costruzione scelta, media o grande. La sola eccezione è la carta "Master Builder", che richiede il pagamento anche nel caso di edifici semplici.

La maggior parte degli edifici danno un reale beneficio al giocatore solo se vengono costruiti adiacenti ad un tipo specifico di territorio. Ad esempio, fa una certa differenza riuscire a costruire una fattoria adiacente a due terreni agricoli di buon valore, piuttosto che adiacente ad un terreno agricolo ed una tessera d'acqua.

Fintanto che le città risultano separate da almeno tre esagoni liberi le cose sono tranquille e non ci sono problemi. Appena questa distanza si riduce, potrebbe presentarsi un problema di migrazione se la propria città ha un valore di attrattività inferiore a quelle confinanti. D'altra parte, se tale valore è maggiore, la migrazione sarà favorevole al giocatore.

## 5.2 Giocare una Carta Politica

---

Se il giocatore decide di usare una Carta Politica, prende quella scelta e la mette di fronte a sé, voltandola non appena abbia eseguito le azioni descritte. Lo spazio lasciato libero dalla carta appena usata sarà subito riempito nuovamente pescando una nuova Carta Politica dal mazzo.

Le Carte Politiche sono divise in due tipi principali: quelle che consentono di costruire un edificio e quelle che consentono di effettuare un'azione particolare. Nel prossimo paragrafo (5.2.1) vengono elencate le diverse possibilità di costruzione di edifici medi e grandi, mentre nei paragrafi seguenti (5.2.2 e successivi) saranno descritte in dettaglio le diverse Carte Politiche che permettono ai giocatori di effettuare azioni particolari.

### 5.2.1 Carte Politiche per costruire edifici

In questi casi si procede esattamente come se il giocatore avesse usato una delle sue Carte Azione per costruire un edificio (vedi 5.1.3 e seguenti), con la differenza che in questo caso è possibile mettere in gioco anche edifici medi e grandi. Questi edifici valgono più punti di attrattività (archi colorati) per la propria città rispetto agli edifici semplici, ma la loro costruzione richiede sempre un pagamento in denaro.

Si noti che gli edifici medi e grandi, quelli di maggior valore di attrazione, possono essere costruiti esclusivamente mediante le Carte Politiche e non con le Carte Azione precedentemente descritte. Anche in questo caso, comunque, se un certo tipo tessere dovesse essere esaurito, i giocatori non potranno più costruire quel tipo di edificio (a meno che esso non ritorni disponibile a causa di qualche demolizione).

- Palace (Palazzo): costa 1 Moneta d'oro e vale 2 punti di Cultura.
- Cathedral (Cattedrale): costa 3 Monete d'oro e vale 3 punti di Cultura.
- University (Università): costa 3 Monete d'oro e vale 3 punti di Educazione.
- Hospital (Ospedale): costa 1 Moneta d'oro e vale 1 punto di Igiene ed 1 punto di Educazione. Si noti che sebbene questo edificio aumenti il valore di Igiene, non deve obbligatoriamente essere costruito in adiacenza di una tessera d'acqua, il che lo rende particolarmente appetibile per i giocatori (si veda anche il calcolo finale dei punteggi). Tuttavia, l'Ospedale non sostituisce né una Fontana né i Bagni Pubblici e non è quindi valido per superare il limite degli 8 Cittadini di una città.
- Bathhouse (Bagni Pubblici): costa 1 Moneta d'oro e vale 2 punti di igiene. Deve essere costruito adiacente ad una tessera d'acqua e consente alla città di superare il limite degli 8 Cittadini.

### 5.2.2 Master Builder (Mastro Costruttore)

Con questa carta il giocatore può costruire un diverso tipo di edificio in funzione del denaro che intende spendere. Si noti che con questa carta è necessario pagare anche la costruzione di edifici semplici.

- 1 Moneta d'oro: un edificio semplice a scelta (Fattoria, Cava, Convento, Statua, Mercato, Fontana);
- 2 Monete d'oro: un edificio medio a scelta (Palazzo, Ospedale, Bagni Pubblici);
- 4 Monete d'oro: un edificio grande a scelta (Cattedrale, Università).

### 5.2.3 Bread and Circuses (Pane e Giochi Circensi)

Questa Carta Politica permette al giocatore di spendere del denaro per aumentare il livello di attrattività della propria città, piazzando uno dei suoi cittadini colorati che ha ricevuto all'inizio del gioco. Questo segnalino indica un singolo punto di attrazione aggiuntivo, del tipo corrispondente all'edificio in cui viene posto.

**Importante:** l'effetto di questa carta è limitato alla durata dell'anno in corso, ovvero del turno di gioco corrente, al termine del quale il segnalino viene rimosso e l'edificio torna ad avere il suo valore normale.

- per 0 Monete d'oro: il giocatore può mettere 1 Cittadino colorato in un edificio di una sua città;
- per 2 Monete d'oro: il giocatore può mettere 2 Cittadini colorati in un edificio di una sua città;
- per 5 Monete d'oro: il giocatore può mettere 3 Cittadini colorati in un edificio di una sua città.

Un Cittadino colorato aumenta il valore dell'edificio in cui si trova di 1 punto. Se viene posizionato in un edificio semplice, il suo valore aumenterà quindi da 1 a 2. Ad esempio, un convento varrebbe così 2 punti di Educazione invece che solo 1. Analogamente, se venisse posizionato in un Palazzo, il suo valore andrebbe da 2 a 3 punti di Cultura.

Nel caso dell'Ospedale, che dà due tipi diversi di valore di attrazione, il giocatore dovrebbe posizionare il Cittadino colorato su uno dei due archi colorati, in modo da indicare chiaramente quale delle due aree viene ad essere aumentata di valore.

Se un giocatore mette 2 o più Cittadini colorati in uno stesso edificio, ciascuno ne aumenterà il valore di attrazione di un punto. Se nello stesso turno si gioca una seconda carta di questo tipo, sarà possibile mettere altri Cittadini colorati sugli stessi edifici che già ne contengono da un round precedente.

Si ricordi che i Cittadini colorati non indicano popolazione, quindi non devono essere contati quando occorre determinare la popolazione da sfamare.

### 5.2.4 Golden Times (Epoca d'Oro)

L'uso di questa Carta Politica permette ad un giocatore di pagare una somma di denaro per aumentare la popolazione delle sue città:

- per 0 Monete d'oro: il giocatore aggiunge 1 Cittadino ad una sua città;
- per 2 Monete d'oro: il giocatore aggiunge 2 Cittadini ad una sua città (non può dividerli fra città diverse);
- per 5 Monete d'oro: il giocatore aggiunge 3 Cittadini ad una sua città (non può dividerli fra città diverse).

Si ricordi che aumentare la popolazione permette di sviluppare più rapidamente le proprie città, ma i nuovi cittadini dovranno poi essere nutriti!

### 5.2.5 Rich Harvest (Raccolto Abbondante)

Raddoppia la produzione di cibo di una fattoria per l'anno corrente. Il giocatore prende uno dei suoi Cittadini colorati e lo mette sulla fattoria scelta, presumibilmente quella che produce normalmente più grano. Se ad esempio si sceglie una fattoria che normalmente produce 4 unità di grano, nella successiva fase di Mantenimento della Popolazione questa si considererà aver prodotto 4 unità aggiuntive oltre alle 4 normali.

Questa Carta Politica non può essere giocata due volte sulla stessa fattoria nel corso di uno stesso turno di gioco. In ogni caso, al termine dell'anno corrente, ovvero del turno di gioco, i segnalini vanno rimossi e le fattorie tornano alla loro normale produzione di cibo.

### 5.2.6 Closeness to People (Contatti con la Popolazione)

Questa carta permette al giocatore di acquisire importanti informazioni sui desideri della sua popolazione.

- per 0 Monete d'oro: il giocatore può consultare segretamente 2 delle 3 Carte "Voce del Popolo" coperte, senza rivelarle agli avversari, riponendole quindi al loro posto senza scambiarle;
- per 2 Monete d'oro: il giocatore può consultare tutte e 3 le Carte "Voce del Popolo" coperte, senza rivelarle agli avversari, riponendole quindi al loro posto senza scambiarle di posto.

Grazie a questa Carta Politica, un giocatore può venire a conoscenza di almeno 3 delle 4 carte che determineranno in seguito la "Voce del Popolo" (una è sempre scoperta e visibile a tutti), il che gli permetterà di modificare opportunamente i suoi progetti di costruzione. Soprattutto se questo avviene in uno dei primi round politici del turno di gioco, si tratta di un vantaggio importante.

## 5.3 Fine dei Round Politici

---

Quando un giocatore ha usato una Carta Azione o una Carta Politica portando a termine l'azione scelta, il suo round politico ha termine e tocca al giocatore alla sua sinistra fare altrettanto. Si procede in questo modo in senso orario attorno al tavolo, con ogni giocatore che utilizza una carta a sua volta.

Quando tutti i giocatori hanno completato il loro Round Politico e ciascuno ha di fronte a sé 5 carte coperte (usate), la fase termina per il turno di gioco in corso. A questo punto si passa alla fase successiva, nella quale si determina la "Voce del Popolo".

## 6. Determinazione della "Voce del Popolo"

A questo punto le tre Carte "Voce del Popolo" ancora coperte lungo uno dei bordi della mappa vengono voltate e rivelate a tutti i giocatori, indicando cosa desidera la popolazione per l'anno corrente: Cultura, Igiene o Educazione.

Se una delle tre aree (Cultura, Igiene, Educazione) è in maggioranza rispetto alle altre due, quella sarà la richiesta del popolo. Se si verifica un pareggio (due carte di due tipi diversi), entrambi gli aspetti saranno ugualmente importanti nell'anno in corso ed entrambe le richieste saranno considerate.

Nella fase successiva, in determinate circostanze, i cittadini delle diverse città potranno scegliere di emigrare verso città confinanti che risultino più attrattive dal punto di vista della richiesta che emerge in questa fase, vale a dire che abbiano in totale più archi del colore indicato.

## 7. Migrazione dei cittadini

Iniziando dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore controlla a questo punto se vi sono cittadini degli avversari che intendono migrare verso le sue città, considerando che:

- non si verificano migrazioni fra città di uno stesso giocatore;
- non avviene alcuna migrazione fra città che risultino separate da 3 o più esagoni liberi di mappa;
- la migrazione può avvenire solo se una città avversaria si trova ad avere non più di 1 o 2 esagoni liberi di distanza dalla città del giocatore.

Se viene individuata una città avversaria dalla quale può avvenire una migrazione nei suoi confronti, il giocatore deve valutare il valore dei due insediamenti nell'area richiesta dalla popolazione per l'anno in corso, che è risultata dalla rivelazione delle carte "Voce del Popolo" nella fase precedente.



## 7.1 Livello di attrazione delle città

---

Per valutare l'attrattività di una città, si somma il numero di archi del colore richiesto di tutti gli edifici che la compongono (tenendo eventualmente in considerazione eventuali bonus derivanti dal precedente uso di Carte Politiche). La città fra le due che ottiene il totale maggiore risulta più attrattiva.

Nel caso in cui la "Voce del Popolo" abbia determinato due richieste anziché una sola (quando c'è un pareggio nella fase in cui si rivelano le carte), il giocatore di turno sceglie per ogni sua città quale delle due richieste utilizzare per la valutazione del livello di attrazione. La scelta effettuata (Cultura, Igiene, o Educazione) dovrà essere utilizzata per tutte le città confinanti a quella considerata, ma potrà essere cambiato quando passerà a valutare un'altra delle sue città.

**Esempio.** Il giocatore di turno ha tre città e la Voce del Popolo ha determinato per quest'anno una parità fra Cultura e Igiene. Nella valutazione delle prime due città il giocatore decide di usare la Cultura, mentre per la terza trova più conveniente utilizzare l'Igiene.

Per ogni città avversaria che risulti avere un livello di attrazione inferiore a quella considerata dal giocatore di turno, si verifica la migrazione di un cittadino.

## 7.2 Migrazione

---

Se la città del giocatore ha un livello di attrazione maggiore di quella avversaria, un Cittadino di quest'ultima passa alla città del giocatore e viene posto nel suo Castello. Se tale situazione si verifica con più città confinanti, il giocatore riceverà allo stesso modo un Cittadino da ciascuna delle città avversarie che hanno ottenuto un livello minore di attrazione.

**Importante.** La città del giocatore di turno può ricevere cittadini emigranti solo se questo non infrange i limiti di crescita della città stessa (se ad esempio la città ha già 5 Cittadini e non ha un Mercato, o ne ha 8 ma non possiede né una Fontana né i Bagni Pubblici, non riceverà il cittadino). In questi casi, il Cittadino viene comunque sottratto alla città avversaria, ma sarà riposto nella riserva comune.

L'avversario che subisce la migrazione può scegliere liberamente da quale edificio prelevare il Cittadino che migra nella città del giocatore di turno. Il caso più semplice è quando vi siano Cittadini in più nel Castello, nel qual caso la migrazione non ha ulteriori conseguenze per chi la subisce.

Se l'avversario non ha Cittadini in più (oltre il primo) nel proprio Castello, dovrà prelevarne uno da uno dei suoi edifici che risulterà quindi abbandonato e dovrà essere demolito.

**Esempio.** La Voce del Popolo ha indicato per questo turno sia Cultura che Igiene. Il giocatore A sceglie l'Igiene per la sua città che risulta più attrattiva in questo campo della città confinante con il giocatore B, quindi un cittadino del giocatore B passa nel Castello del giocatore A. Successivamente, al turno del giocatore B, questo valuta la sua città di cui sopra scegliendo Cultura e in questo campo risulta più attrattivo della città di A. Quindi il giocatore B riprende il cittadino che torna nel suo Castello. Alla fine, nulla è cambiato fra le due città nonostante la migrazione.

## 7.3 Demolizione degli edifici abbandonati

---

Dopo che tutti i giocatori a turno hanno valutato le proprie città risolvendo le eventuali migrazioni che ne derivano, come sopra descritto, ciascuno dovrà obbligatoriamente demolire gli edifici che non risultino più abitati da un Cittadino. Gli edifici demoliti vengono rimessi nelle rispettive pile e saranno nuovamente disponibili per la costruzione.

La migrazione deve sempre procedere dalle zone più esterne di una città verso l'interno dove si trova il Castello, in modo che gli edifici più esterni vengono sempre demoliti per primi. Non è consentito demolire un edificio che si trovi in mezzo alla città.

**Nota del Traduttore:** in pratica, durante la demolizione deve continuare ad essere rispettata l'unità della città che deve stendersi come insieme di edifici adiacenti connessi fra loro ed al castello, quindi non si può demolire un edificio che dividerebbe di fatto la città in due tronconi separati.

Prima di demolire un edificio, il giocatore può sempre ridistribuire come desidera i Cittadini all'interno della città (non fra città diverse), in modo da avere l'opportunità di salvare edifici importanti e di garantire che la demolizione avvenga a partire dalla periferia.

Se una città è composta del solo Castello e questo perde il suo ultimo Cittadino, il castello viene demolito e torna a disposizione del giocatore, che di fatto avrà perso così la città.

Se viene demolita una fattoria, il giocatore deve immediatamente riporre nella riserva i corrispondenti segnalini di cibo, in modo da riflettere la sua ridotta capacità di nutrire la popolazione.

## 8. Mantenimento della Popolazione

Iniziando dal Primo Giocatore e proseguendo ancora in senso orario, ciascun giocatore determina la sua popolazione totale contando i Cittadini che ha in tutte le sue città e la confronta con il valore dei segnalini di cibo in suo possesso (quelli piccoli valgono 1 punto cibo, mentre i grandi ne valgono 5).

Si ricordi che i Cittadini colorati non devono essere contati nella popolazione, e che il totale dei segnalini di cibo potrebbe essere aumentato se sono state giocate carte “Raccolto Abbondante” nei round politici.

Se il totale del cibo a disposizione è almeno pari al numero totale dei cittadini di un giocatore, la sua popolazione viene nutrita e non vi sono effetti ulteriori (si ricordi che non occorre scartare i segnalini di cibo, in quanto rappresentano il cibo prodotto e non le riserve da spendere).

Qualora un giocatore abbia una popolazione totale superiore al valore dei suoi segnalini di cibo, dovrà scartare nella riserva comune i Cittadini in eccesso, che si considerano emigrati a causa della carestia. Se questo dovesse causare l'abbandono di qualche edificio, sarà necessario procedere alla demolizione, che avviene esattamente come già specificato in precedenza (vedi 7.3).

### 8.1 Penalità per la migrazione dei Cittadini

Normalmente, nel corso di un turno, ogni giocatore può usare una carta (Azione o Politica) in ciascuno dei cinque round politici, per un totale di cinque carte.

Se un giocatore ha perduto dei cittadini a causa di migrazioni, potrà usare solo 4 carte nel corso dell'anno successivo. All'inizio della fase dei round politici del turno seguente, i giocatori che subiscono questa penalità metteranno una delle loro Carte Azione coperta davanti a sé come primo round politico, senza effettuare alcuna azione. Potranno quindi giocare normalmente negli altri quattro round politici del turno.

## Fine del turno e dell'anno di gioco

Alla fine della fase di mantenimento della popolazione, il turno di gioco e l'anno in corso hanno termine:

- si scartano le quattro Carte “Voce del Popolo”;
- ogni giocatore scarta le Carte Politiche coperte che ha di fronte a sé;
- ogni giocatore riprende in mano le Carte Azione coperte che ha di fronte a sé, che potranno essere riutilizzate nel turno seguente;
- tutti i giocatori che avevano messo in gioco Cittadini colorati li rimuovono dalla mappa e li riprendono per poterli eventualmente riutilizzare nel turno seguente;
- si inizia un nuovo turno di gioco.

### Lo speciale sesto anno di gioco

Il sesto ed ultimo turno di gioco è differente dai precedenti: durante questo turno i giocatori non possono usare le Carte Politiche “Raccolto Abbondante” per assicurarsi il mantenimento della popolazione.

## Fine del gioco

La partita finisce al termine del sesto turno di gioco. A questo punto, delle 27 Carte “Voce del Popolo” ve ne saranno 3 non utilizzate. I giocatori totalizzano a questo punto i Punti Vittoria per determinare il vincitore.

### Calcolo dei Punti Vittoria

Ogni giocatore determina il proprio punteggio finale come segue:

- 1 Punto Vittoria per ogni Cittadino nelle proprie città (quelli colorati non contano);
- 3 Punti Vittoria per ognuna delle sue città che possieda almeno un edificio per ciascuno dei tre tipi (Cultura, Igiene, Educazione), considerando che l'Ospedale è particolarmente utile in quanto conta allo stesso tempo sia per la Cultura che per l'Igiene;
- penalità di 5 Punti Vittoria se nel corso dell'ultimo turno il giocatore ha subito la migrazione di cittadini a causa della mancanza di cibo.

Il giocatore con il maggior totale di Punti Vittoria è il vincitore. In caso di parità, vince chi ha più denaro.

## Esempi da pagina 7 del manuale in lingua originale

### **Fondare una città** (*prima illustrazione*)

Questo è un ottimo posto per costruirvi un Castello. Confina con due terreni agricoli, che assieme garantiscono una produzione di 4 unità di cibo, abbastanza da mantenere 4 Cittadini. Nelle vicinanze si trova dell'acqua ed una montagna (un posto eccellente per una cava che permetterà di aumentare i guadagni).

### **Primo anno** (*seconda illustrazione*)

Nella prima fase il giocatore riceve 1 Cittadino come aumento di popolazione. Uno dei suoi quattro Cittadini dovrà sempre restare nel Castello, ma gli altri tre potranno essere usati per costruire nuovi edifici.

### **Primo Round Politico** (*terza illustrazione*)

Il giocatore usa una delle sue Carte Azione per costruire una Fattoria adiacente a due terreni agricoli, che portano al giocatore altre 4 unità di cibo. Ora il principe può nutrire una popolazione di 8 Cittadini.

### **Secondo Round Politico** (*quarta illustrazione*)

Il giocatore usa ancora una delle sue Carte Azione per costruire una Cava adiacente alla montagna, che gli farà guadagnare 1 Moneta d'oro il prossimo anno.

### **Terzo Round Politico** (*quinta illustrazione*)

Il giocatore usa la terza ed ultima delle sue Carte Azione per costruire un Mercato, prendendo il Cittadino dalla riserva comune e non dal suo Castello. Ora la città di questo principe può ospitare una popolazione di 8 Cittadini senza problemi, ma ne ha al momento solo cinque.

### **Quarto Round Politico** (*sesta illustrazione*)

Il giocatore usa adesso la Carta Politica "Bathhouse", paga 1 Moneta d'oro e costruisce i Bagni Pubblici adiacenti alla tessera d'acqua. La sua città non ha più limiti di crescita per la popolazione.

### **Quinto Round Politico** (*settima illustrazione*)

Il giocatore non può costruire altri edifici, poiché non ha Cittadini in più da usare allo scopo. Ha anche usato tutte e tre le Carte Azione e non ha denaro per pagarsi un'altra Carta Politica. In pratica non può fare più nulla. Il giocatore, quindi, pesca la prima Carta Politica dal mazzo e la pone coperta davanti a sé, inutilizzata.

### **Cosa succederà nel prossimo anno di gioco?**

Nulla di drammatico, dato che il giocatore non ha ancora città confinanti. Nella terza fase guadagnerà 1 Moneta d'oro per la sua nuova Cava, mentre nella fase 4 otterrà un nuovo Cittadino per la sua città.

## Strategie

Quando posizionate il vostro primo Castello, ricordatevi che dovrete nutrire i vostri Cittadini. Fondare la prima città in un posto che fornisca una sola unità di cibo potrebbe molto probabilmente comportare un suo rapido declino.

Ricordatevi anche di trovare un buon posto per una Fattoria! Posizionate il Castello in modo che rimanga uno spazio disponibile per una Fattoria che risulti adiacente a uno o due dei terreni più produttivi.

Se costruite una Cava per ottenere un guadagno, il momento migliore è durante i primi due anni. Più tardi vi deciderete a costruire le vostre Cave, meno benefici ne otterrete.

Cercate di garantire un accesso all'acqua per il maggior numero possibile delle vostre città. Gli insediamenti che non sono in grado di avere accesso a questa preziosa risorsa non potranno ospitare più di otto Cittadini, e quindi non potranno avere più di otto edifici.

Tenete sempre a mente i punti vittoria bonus che sono in palio al termine del gioco: 3 Punti Vittoria per ogni città che abbia almeno un edificio per ciascuno dei tre tipi (Cultura, Igiene, Educazione).

## La Città con meno di cinque giocatori

### **Partite a due giocatori** *(illustrazione in alto a pagina 8 del regolamento in lingua originale)*

---

Nel gioco a due, solo gli esagoni di mappa di colore verde chiaro possono essere usati per costruire, tutti gli altri (marroncino, verde-giallo) sono tabù.

Si noti che le otto linee rosse nell'illustrazione mostrano i limiti degli esagoni che sono comuni alle tessere di territorio e delimitano l'area di gioco.

### **Partite a tre giocatori** *(illustrazione a metà di pagina 8 del regolamento in lingua originale)*

---

Nel gioco a tre, solo gli esagoni di mappa di colori verde chiaro e marroncino possono essere usati per costruire, tutti gli altri (verde-giallo) sono tabù.

Si noti che una Cava nell'esagono 1 fa guadagnare 1 Moneta d'oro, mentre una nell'esagono 2 non fa guadagnare nulla; tuttavia, ognuno degli spazi segnati come 3 fa guadagnare 2 Monete d'oro.

### **Partite a quattro giocatori** *(illustrazione in basso a pagina 8 del regolamento in lingua originale)*

---

Nel gioco a quattro si possono usare tutti gli esagoni della mappa, esattamente come nel caso delle partite a cinque giocatori.

Si noti che una fattoria nell'esagono 1 produce quattro unità di cibo, mentre una nell'esagono 2 ne produce solo due.



*Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.*

*Il presente regolamento tradotto è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzato spontaneamente e senza fini di lucro da La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>).*

*L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nella presente traduzione.*