

LONDON



Panoramica

'London' comincia subito dopo il Grande Incendio di Londra e finisce con l'avvento del 20° secolo.

Nel gioco partecipi alla ricostruzione della città. Devi bilanciare le tue finanze con la magnificenza degli edifici, e le tue realizzazioni vengono misurate in punti vittoria. In ogni caso devi stare attento a non lasciare che l'aumento della povertà sviscusi i tuoi sforzi.

London è in gran parte un gioco di carte. Le carte sono divise in tre mazzi per dare una sensazione di sviluppo storico. Devi formare una Zona di Costruzione (Building Display), cioè una fila di carte disposte di fronte alla tua posizione al tavolo. Le carte nella tua Zona di Costruzione ti forniscono vari benefici, come denaro, punti vittoria e riduzione della povertà. La maggior parte delle carte ha effetto soltanto quando decidi di ricostruire la tua città.

Il denaro è importante, per il fatto che ti serve per pagare il costo di alcune carte e per comprare terreno. Quanto denaro guadagni dipende da quali carte hai nella tua Zona di Costruzione quando ricostruisci la città. Se non hai denaro sufficiente puoi sempre chiedere un prestito.

Comprare terreno ti permette di ottenere altre carte e riduce l'impatto della povertà (con più terreni riduci il sovraffollamento). Il tabellone è diviso in aree che vengono chiamate 'borghi' (boroughs). Ogni borgo ha un costo per l'acquisto, il numero di carte che ti fa pescare, e i punti vittoria che ti vengono assegnati alla fine della partita. Dove compri un terreno ha la sua importanza, in quanto l'effetto di alcune carte dipende da quali borghi possiedi.

La povertà è un grosso problema. In genere incrementi la tua povertà quando ricostruisci la tua città. Puoi comunque ridurre i tuoi punti povertà avendo determinate carte nella tua Zona di Costruzione.

La partita finisce quando il mazzo delle carte è esaurito. Devi quindi calcolare i tuoi punti vittoria. Essi si ottengono dai borghi in cui hai piazzato i tuoi segnalini edificio, dalle carte giocate nella tua Zona di Costruzione (incluse quelle coperte da altre costruzioni) e dal denaro residuo. Perdi punti vittoria se hai punti povertà e/o prestiti insoluti.

Contenuto

Questo gioco contiene un regolamento, una mappa e i seguenti pezzi:



4 set di segnalini edificio



11 per giocatore



10 segnalini Metropolitana (Underground)



12 prestiti da £10



4 prestiti da £40



26 segnalini da 1PV



14 segnalini da 5PV



12 segnalini da 10PV



4 segnalini da 20PV



30 cubetti povertà neri
Ogni cubetto vale un punto povertà.



10 dischi povertà neri
Ogni disco vale cinque punti povertà.



Monete in plastica
All'incirca 30 monete d'oro e 40 monete d'argento



Un mazzo di 110 carte
Le carte sono divise in tre mazzi contrassegnati da 'A', 'B' e 'C'.
Ci sono 25 carte nel mazzo 'A',
50 carte nel mazzo 'B' e 35 carte nel mazzo 'C'.

Edizione limitata

L'edizione limitata di questo gioco contiene edifici in legno che possono essere utilizzati al posto dei segnalini edificio, e monete in legno.

Il Tabellone

La mappa è divisa in venti aree. Queste aree vengono chiamate 'borghi' (boroughs).

Costo per costruire nel borgo.

Numero di carte che prendi quando costruisci nel borgo

Questo simbolo indica che se non ci sono ancora altri segnalini Metropolitana (Underground) sul tabellone allora puoi piazzarne uno qui o in un borgo adiacente.



Tabella Punti Povertà

Indica il numero di punti vittoria che perdi a seconda del numero di punti povertà che ti rimangono alla fine della partita.

City, Westminster e Southwark & Bermondsey sono scritti in rosso per ricordarti che se non ci sono altri segnalini edificio sul tabellone allora puoi costruire solamente in uno di questi tre borghi.

I borghi separati dal fiume Tamigi sono considerati adiacenti tra loro solo se sono connessi da un simbolo ponte.

Numero di punti vittoria che ottieni alla fine della partita se hai un tuo segnalino edificio nel borgo.

La Plancia delle Carte

Qui viene piazzata ogni carta che spendi o che devi rimuovere per aver superato il limite di carte nella tua mano.

Quando prendi carte puoi scegliere di prenderle da questa plancia o dal mazzo.

In una partita con due giocatori si utilizzano solo le prime tre colonne. In tre giocatori si utilizzano le prime quattro colonne e in quattro giocatori si utilizzano tutte le cinque colonne.

Preparazione

Ogni giocatore sceglie un set di segnalini edificio. Piazza le monete e i segnalini prestito a lato del tabellone a formare la banca. Piazza i cubetti e i dischi povertà a lato del tabellone a formare la riserva. Piazza i segnalini Metropolitana (Underground) e i punti vittoria a lato del tabellone. Ogni giocatore prende £5 dalla banca. Le monete piccole d'argento valgono £1 mentre le monete grandi d'oro valgono £5. I giocatori devono tenere ben visibile l'ammontare del loro denaro. Ogni giocatore inizia con cinque punti povertà. Ogni cubetto vale

un punto povertà, mentre ogni disco vale cinque punti povertà. Separa le carte in tre mazzi, formando ogni mazzo con le carte segnate dalla stessa lettera. Mescola ogni mazzo. Piazza per primo il mazzo 'C' a faccia coperta a lato del tabellone, quindi piazza il mazzo 'B' a faccia coperta sopra il mazzo 'C' ed infine piazza il mazzo 'A' a faccia coperta in cima al mazzo. Distribuisci sei carte ad ogni giocatore. Determina il primo giocatore piazzando un segnalino edificio di ogni giocatore a faccia coperta e prendendone uno a caso.

Le Carte

Per imparare come si gioca a 'London' bisogna prima capire come funzionano le carte.

Tutte le carte hanno uno sfondo colorato, che può essere marrone, rosa, azzurro o grigio.

Le carte marroni indicano attività economiche, le carte rosa indicano attività politiche e le carte azzurre si riferiscono a scienza e cultura. Le carte grigie rappresentano i Poveri (essenzialmente inutili a meno che tu non li riesca ad educare o trovi per loro un umile impiego).

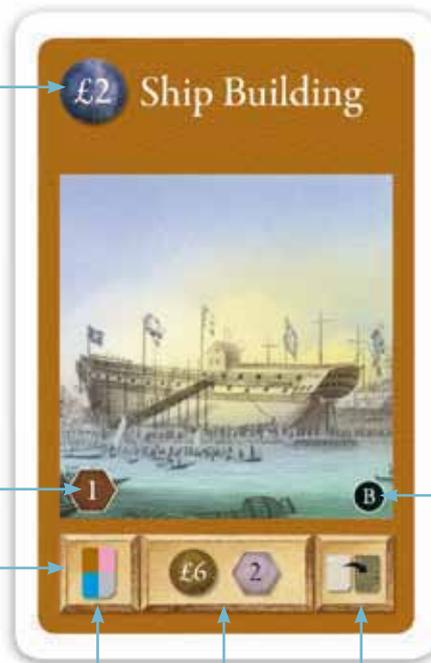


Nome della carta

Qualsiasi testo in questa zona descrive un potere che ha effetto non appena la carta viene piazzata sulla tua Zona di Costruzione. Puoi utilizzare questo potere senza dover attivare la carta. Il potere resta effettivo fin tanto che la carta resta chiaramente visibile: in pratica se costruisci sopra una carta allora perdi l'utilizzo del potere presente su di essa.

Qualsiasi testo qui descrive un potere che diviene effettivo se la carta viene attivata

Costo per giocare la carta



Il valore nell'esagono indica il numero di punti vittoria che ottieni se hai la carta nella tua Zona di Costruzione alla fine della partita. Nota che tutte le carte nella tua Zona di Costruzione, incluse quelle che sono state capovolte e/o coperte da altre costruzioni, ti fanno ottenere i punti segnati su di esse.

IMPORTANTE: Solo le carte con questo sfondo di pietra alla base possono essere giocate sulla tua Zona di Costruzione.

Ogni carta è contrassegnata da una 'A', una 'B' o una 'C'. All'inizio della partita devi assicurarti che le carte siano separate in mazzi aventi la stessa lettera.

Il blocco a sinistra indica se devi pagare denaro o spendere una carta per attivare questa carta.

Spendì una carta di qualsiasi colore.

Spendì una carta blu.

Denaro da pagare alla banca.

Il blocco centrale mostra l'effetto della carta se viene attivata.

Denaro che prendi dalla banca.

Numero di punti vittoria che ottieni.

Rimuovi un punto povertà per ogni simbolo di questo tipo presente sulla carta.

Prendi un punto povertà.

Il blocco a destra indica cosa devi fare con la carta dopo che è stata attivata.

Capovolgi la carta sul dorso. Se questo simbolo non compare allora la carta rimane a faccia scoperta.

Svolgimento della Partita

Iniziando dal primo giocatore, la partita procede in senso orario. A turno i giocatori prendono una carta ed eseguono una azione. Quando un giocatore ha fatto questo, il gioco passa al prossimo giocatore. Si continua in questo modo fino alla fine della partita. Quando è il tuo turno devi prendere una carta ed aggiungerla alla tua mano (ciò non è facoltativo). Puoi prendere la carta dalla Plancia delle Carte sul tabellone oppure la prima carta in cima al mazzo. Quando fai questo puoi superare il limite di carte nella mano (che è di nove carte).

Prendere carte

Quando prendi una carta, la puoi prendere dal mazzo o dalla Plancia delle Carte sul tabellone. Se devi prendere più di una carta, puoi scegliere di prenderla da entrambe le zone in qualunque combinazione. Se prendi una carta dal mazzo puoi guardarla prima di decidere da dove prendere la prossima carta.

A questo punto devi effettuare una delle azioni seguenti:

1. **Giocare carte**
2. **Ricostruire la città**
3. **Comprare un terreno**
4. **Prendere tre carte**

Dopo aver effettuato un'azione, devi controllare la tua mano e verificare se hai più di nove carte. In tal caso devi ridurre la mano a nove carte. Le carte che rimuovi dalla mano devono essere piazzate sulla Plancia delle Carte sul tabellone. Non è permesso passare e non fare niente.

Prestiti

Durante il corso della partita potresti aver bisogno di più denaro di quello che hai a disposizione. Quando ti servono più soldi puoi chiedere un prestito. Ogni singolo prestito ti procura £10. Puoi chiedere quanti prestiti vuoi nel momento in cui hai bisogno di più soldi. Se devi dare del denaro ad un altro giocatore e non ne hai a sufficienza allora sei obbligato a chiedere un prestito. Non puoi restituire i prestiti fino a che non finisce la partita, quando devi pagare £15 per ogni prestito insoluto.

AZIONE **Giocare carte**

Puoi giocare tutte le carte che vuoi dalla tua mano sulla tua Zona di Costruzione. Devi comunque giocare almeno una carta. La Zona di Costruzione è l'area davanti alla tua posizione al tavolo.

Per giocare una carta sulla tua Zona di Costruzione devi spendere una carta dello stesso colore dalla tua mano. La carta che spendi deve essere piazzata nella Plancia delle Carte sul tabellone.

Sulla tua Zona di Costruzione puoi giocare solo carte che hanno uno sfondo di pietra alla base.



Quando giochi una carta sulla tua Zona di Costruzione puoi piazzarla sopra ad un'altra carta oppure da sola (formando una nuova pila). Se la piazzhi sopra ad un'altra carta allora la carta sulla quale la si

desidera piazzare può essere a faccia scoperta o a faccia coperta. Non puoi piazzare una carta sopra ad un'altra carta che hai piazzato nello stesso turno. Tutte le carte nella tua Zona di Costruzione devono essere disposte in una fila. L'ordine delle carte nella fila non è importante. Nota che non c'è alcun modo per ridurre il numero delle pile nella tua Zona di Costruzione. Alcune carte richiedono il pagamento di una somma di denaro per poter essere piazzate sulla Zona di Costruzione. Questa somma è in aggiunta alla carta che devi spendere per giocare una carta.

Puoi avere carte uguali nella tua Zona di Costruzione.

Le carte Huguenots, Jewish Refugees e Wren non richiedono il costo di una carta per poter utilizzare il loro potere. Ognuna di queste carte deve essere piazzata sulla pila degli scarti invece che sulla Plancia delle Carte se il loro potere viene utilizzato. Siccome queste carte non hanno uno sfondo di pietra alla base non possono essere giocate sulla tua Zona di Costruzione. Puoi sempre usare queste carte per il loro colore anziché per il potere su di esse.

Le carte Poveri (Paupers) non possono essere piazzate sulla tua Zona di Costruzione.

Se la carta ha un potere permanente (descritto sulla parte superiore della carta) allora puoi utilizzare quel potere non appena essa viene piazzata sulla tua Zona di Costruzione.

Nota che le carte nella tua mano non hanno nessuna utilità fino a che non scegli l'azione 'Giocare carte'. Esse cioè non possono essere giocate in nessun altro momento.

La Plancia delle Carte

Quando spendi una carta devi sempre, se possibile, piazzarla sulla fila superiore della Plancia delle Carte sul tabellone. Se la fila superiore è piena allora la devi piazzare sulla fila inferiore. Tutte le carte devono essere tenute a faccia scoperta. In ogni spazio può essere piazzata soltanto una carta.

Se entrambe le file sono piene e devi spendere una carta allora rimuovi e scarta tutte le carte presenti nella fila superiore. Quindi sposta tutte le carte della fila inferiore in quella superiore. Ora puoi continuare a piazzare carte sulla Plancia delle Carte. Le carte scartate vanno messe in una pila degli scarti di fianco al mazzo delle carte. Esse non verranno più usate nella partita in corso.

Se ci sono due giocatori allora si usano solo tre spazi in ogni fila. Se ci sono tre giocatori si usano solo quattro spazi in ogni fila. Se ci sono quattro giocatori allora si usano tutti gli spazi.

Esempio dell'azione 'Giocare carte'



Dopo aver preso una carta dal mazzo il giocatore di turno ha la mano di carte mostrata qui sopra.



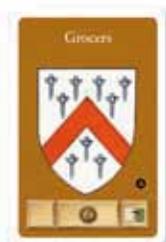
Egli gioca la sua carta Huguenots. Prende due carte dal mazzo. Ciò non richiede la spesa di alcuna carta. La carta Huguenot viene messa sulla pila degli scarti.



Egli quindi gioca queste carte sulla sua Zona di Costruzione. La carta Coffee House non richiede la spesa di alcuna carta. Deve pagare £10 alla banca per giocare St. Paul's e £4 per giocare la carta East India Company. Poichè non possiede quella somma di denaro deve chiedere un prestito.



Il giocatore deve spendere carte piazzandole sulla Plancia delle Carte per giocare le precedenti carte sulla sua Zona di Costruzione. Egli spende le carte mostrate qui sopra.



E' rimasto con una sola carta in mano, e il suo turno è concluso.

AZIONE Ricostruire la città

Quando ricostruisci la tua città, puoi attivare alcune o tutte le carte nella tua Zona di Costruzione. Decidi quali singole carte vuoi attivare. Puoi anche scegliere l'ordine in cui desideri attivare le tue carte. Devi comunque attivare almeno una carta.

Lo sfondo di pietra alla base di ogni carta nella tua Zona di Costruzione è diviso in tre blocchi. Un simbolo nel blocco a sinistra indica se devi spendere una carta dalla tua mano o se devi pagare del denaro per attivarla. Qualsiasi simbolo nel blocco centrale indica l'effetto della carta quando viene attivata. Un simbolo nel blocco a destra indica se devi capovolgere la carta sul dorso dopo l'attivazione.



ESEMPIO: Questa carta richiede la spesa di una carta dalla tua mano per essere attivata. Ti fa guadagnare £7. La carta poi deve essere capovolta.

Se devi spendere una carta allora essa deve essere piazzata sulla Plancia delle Carte sul tabellone.

Se una carta ti permette di rimuovere punti povertà comunque non puoi mai averne meno di zero. Non puoi 'conservare' nessuna rimozione inutilizzata.

Infine, se una carta ha il simbolo 'capovolgere' su di essa ed è stata attivata, allora la devi capovolgere. Una volta che le carte sono state capovolte non possono più essere utilizzate.

Quando hai finito di attivare le carte devi calcolare la variazione dei tuoi punti povertà. Devi sommare il numero delle pile di carte che hai nella tua Zona di Costruzione (una pila può essere di una sola carta o di più carte, sia a faccia scoperta che a faccia coperta). A questo numero devi aggiungere il numero di carte che hai nella tua mano.

Dal totale ottenuto devi quindi sottrarre il numero di borghi che occupi sul tabellone.

Prendi un numero di punti povertà uguale al totale finale. Il totale finale può essere negativo, in tal caso devi rimuovere quel numero di cubetti povertà.

Esempio di ricostruzione della città



Il giocatore rosso decide di ricostruire la sua città. La sua Zona di Costruzione è mostrata qui sopra.



Egli spende una carta per attivare la carta East India Company. Prende £12 dalla banca. Quindi paga £7 per prendere cinque punti vittoria usando la carta Woolwich Arsenal. Poi prende la carta Almshouses dalla Plancia delle Carte e la piazza sopra la sua carta Coffee House. Questa carta può essere attivata immediatamente, permettendogli di rimuovere due punti povertà. La carta British Museum gli fa ottenere un altro punto vittoria e gli permette di rimuovere un ulteriore punto povertà.



Egli deve capovolgere le carte che ha attivato e che hanno il simbolo 'capovolgere' su di esse. Sceglie di capovolgere la carta Hospital al posto della carta East India Company (che è il potere speciale della carta Hospital).

Ora il giocatore calcola quanti punti povertà deve prendere. Possiede cinque pile di carte nella sua Zona di Costruzione e una carta nella mano, e ciò gli farebbe prendere sei punti povertà. Tuttavia, siccome occupa un borgo, il numero di punti povertà che deve prendere si riduce a cinque.

La Metropolitana

Se attivi una carta Underground allora devi piazzare due segnalini Metropolitana sulla mappa. Ogni segnalino deve essere piazzato in un borgo diverso. In ogni borgo può essere piazzato solamente un segnalino Metropolitana durante la partita. Puoi piazzare un segnalino Metropolitana solo in un borgo che già contiene un segnalino edificio (anche se non è uno dei tuoi).

La prima volta nella partita chiunque debba piazzare un segnalino Metropolitana deve farlo nel borgo 'City' o in un borgo adiacente.

Dopo di questo, ogni segnalino Metropolitana successivo va messo in un borgo adiacente ad un altro borgo contenente un segnalino Metropolitana. Ciò significa che tutti i segnalini Metropolitana devono essere piazzati in un gruppo contiguo. In ogni caso i due segnalini che piazzati non devono per forza essere adiacenti tra loro.

Se vuoi piazzare un segnalino Metropolitana adiacente ad un altro che però si trovi sull'altra sponda del fiume Tamigi allora devi pagare un extra di £3 alla banca. Puoi piazzare attraverso il fiume Tamigi soltanto dove sia presente un simbolo ponte.

Alla fine della partita un borgo contenente un segnalino Metropolitana fa ottenere due punti vittoria extra al giocatore che ha un segnalino edificio su di esso.



ESEMPIO: Nell'esempio qui sopra viene mostrato il piazzamento di quattro segnalini Metropolitana. Il giocatore giallo è stato il primo ad attivare una carta Underground. Il primo segnalino Metropolitana deve essere piazzato nel borgo City o in uno adiacente. Il giallo lo piazza in Southwark & Bermondsey. Egli quindi piazza il secondo segnalino in Deptford. Non avrebbe potuto piazzarlo in Bethnal Green, Stepney & Poplar in quanto il borgo non è adiacente a Southwark & Bermondsey. Il giocatore rosso è il prossimo ad attivare una carta Underground. Egli piazza il primo segnalino nel borgo City, siccome è adiacente a Southwark. Deve pagare £3 alla banca per aver attraversato il fiume. Deve poi piazzare il secondo segnalino in Westminster o in Bethnal Green, essendo questi gli unici due borghi contenenti segnalini edificio. Decide di piazzarlo in Westminster. (Nota che questo non è un esempio di buon gioco!).

AZIONE Comprare un terreno

La mappa è divisa in diverse aree, che vengono chiamate borghi. Come azione puoi prendere uno dei tuoi segnalini edificio e piazzarlo in un borgo non occupato. In ogni borgo ci può stare soltanto un segnalino edificio. Puoi piazzare solamente un segnalino edificio per turno.

La prima volta che questa azione viene scelta, il giocatore di turno deve scegliere tra City, Southwark & Bermondsey o Westminster.

Una volta che ci sia almeno un segnalino edificio sulla mappa, nelle azioni successive si può costruire in qualsiasi borgo che sia adiacente ad un borgo che già contenga un segnalino edificio. Il colore del segnalino non è importante, può appartenere a qualsiasi giocatore.

Il fiume Tamigi crea una barriera tra i borghi. Se c'è un simbolo ponte tra due borghi allora essi sono considerati adiacenti tra di loro. Se non c'è nessun simbolo ponte allora i due borghi non vengono considerati adiacenti tra di loro.

Devi pagare alla banca la somma di denaro indicata nel borgo per poterci piazzare un tuo segnalino edificio.

Devi inoltre prendere immediatamente il numero di carte indicato nel borgo.



ESEMPIO: Il giocatore rosso è il primo nella partita a comprare un terreno. Egli è obbligato a comprare in City, Southwark & Bermondsey oppure in Westminster. Decide di comprare il terreno in City. Paga £8 e prende quattro carte aggiungendole alla sua mano. Il giocatore blu è il prossimo a comprare un terreno. Egli può comprare in St. Pancras in quanto questo borgo è adiacente ad un altro borgo contenente un segnalino edificio (City). Successivamente il giocatore giallo decide di comprare un terreno in Southwark & Bermondsey. Lo può fare perché questo borgo è adiacente a City, essendo connesso da un simbolo ponte.

AZIONE Prendere tre carte

Prendi tre carte. Se non ci sono tre carte a disposizione allora prendi quelle che sono rimaste. Potrebbe capitare che tu non possa prendere alcuna carta: in tal caso puoi sempre scegliere questa azione ma praticamente non fai niente.

Fine della Partita

La partita si avvicina alla conclusione quando il mazzo delle carte si esaurisce. Dopo che l'ultima carta viene presa dal mazzo (non dalla Plancia delle Carte) e il giocatore di turno ha concluso il suo turno, gli altri giocatori hanno un turno ulteriore. Si deve ancora prendere una carta all'inizio del turno, se possibile. Una volta che tutti gli altri giocatori hanno effettuato il proprio turno ulteriore la partita finisce.

Calcolo del Punteggio

Ora devi calcolare quanti punti vittoria hai ottenuto.

Per prima cosa devi restituire, per quanto ti è possibile, tutti i prestiti che hai. Per restituire un prestito devi pagare £15 alla banca.

Quindi devi prendere un punto povertà per ogni carta che ti è rimasta nella mano. Scarta quindi le carte che ti sono rimaste.

Prendi un punto vittoria ogni £3 che ti sono rimaste.

Ogni borgo in cui hai un tuo segnalino edificio ti fa ottenere il numero di punti vittoria come indicato sul tabellone. Aggiungi a questo valore altri due punti vittoria se c'è un segnalino Metropolitana in quel borgo.



Ogni carta nella tua Zona di Costruzione, indipendentemente dal fatto che sia stata capovolta o coperta da un'altra costruzione, fa ottenere il numero di punti vittoria indicato sulla carta stessa.



Conta i segnalini dei punti vittoria che hai ottenuto. Da questi ora devi sottrarre i seguenti punti:

Ogni prestito da £10 non restituito ti fa perdere sette punti vittoria.

Il giocatore con meno punti povertà rimuove tutti i suoi punti povertà (che possono anche essere zero). Gli altri giocatori rimuovono lo stesso numero di punti povertà. Consulta quindi la Tabella Punti Povertà sul tabellone per vedere quanti punti vittoria devi perdere. Perdi punti in relazione al numero di punti povertà che ti sono rimasti.

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

In caso di parità vince il giocatore con meno punti povertà. In caso di ulteriore parità vince il giocatore che occupa il maggior numero di borghi sul tabellone. Se la parità persiste allora vince il giocatore che ha la carta con il valore più alto in punti vittoria.

Le Carte

Questa è la lista completa di tutte le carte presenti nel gioco. Se ci sono più carte uguali il loro numero è indicato tra parentesi, specificando inoltre quante ce ne sono nel mazzo 'A', 'B' e 'C' se necessario. Solo le carte che hanno un effetto più complesso hanno una spiegazione dettagliata. Il resto dovrebbe risultare facile da capire dai simboli presenti sulle carte.

Albert Hall

Almshouses

Bank of England – Quando chiedi un prestito ricevi £12 dalla banca anziché £10. Non puoi chiedere prestiti per restituire altri prestiti.

Billingsgate Market

Brewing (2)

Bridge (2) – Quando ricostruisci la tua città prendi £1 extra per ogni carta marrone a faccia scoperta presente nella tua Zona di Costruzione.

British Museum

Brixton Prison – Quando viene attivata puoi spendere fino a tre carte dalla tua mano. Per ogni carta spesa riduci la tua povertà di un punto. Le carte che spendi vanno piazzate sulla Plancia delle Carte.

Buckingham Palace

Coffee House (2) – Non devi spendere una carta quando piazzhi questa carta sulla tua Zona di Costruzione. Quando viene attivata scegli una qualsiasi carta dalla Plancia delle Carte e piazzala sopra di questa. La carta che prendi può essere di qualsiasi colore. Devi comunque pagare l'eventuale denaro richiesto per piazzare la carta. Infine puoi attivare la carta appena scelta (oppure puoi decidere di non farlo).

Covent Garden

Docks

East India Company

Fire Brigade – Quando attivi questa carta tutti gli altri giocatori devono pagare £1 alla banca per ogni borgo che occupano.

Fishmongers

Fleet Street – Quando viene attivata scegli un giocatore. Egli deve prendere due punti povertà dalla riserva.

Furniture Makers (2)

Grand Hotel

Great Exhibition

Great Fire Monument

Grocers

Haberdashers

Highgate Cemetery

Hospital (1/2/0) – Puoi capovolgere questa carta al posto di un'altra carta che hai appena attivato, lasciando così l'altra carta a faccia scoperta per poter essere attivata di nuovo in un altro turno. Non puoi attivare l'altra carta di nuovo in questo turno.

Huguenots – Quando scegli di giocare carte, puoi piazzare questa carta sulla pila degli scarti e prendere due carte aggiungendole alla tua mano. Puoi anche non utilizzare il potere della carta e semplicemente spenderla per poter piazzare un'altra carta sulla tua Zona di Costruzione.

Jewish Refugees (2) – Ha lo stesso effetto della carta Huguenots.

Kew Gardens

Leather Industry (2)

Lloyds of London – Quando viene attivata prendi £2 da ogni altro giocatore.

Lord's

Mercers

Millbank Prison – Quando viene attivata puoi spendere fino a tre carte dalla tua mano. Per ogni carta spesa riduci la tua povertà di un punto E prendi un punto vittoria. Tutte le carte spese devono essere piazzate sulla Plancia delle Carte sul tabellone.

Natural History Museum

Nelson's Column

Omnibus (2) – Quando ricostruisci la tua città prendi £1 per ogni borgo in cui è presente un tuo segnalino edificio.

Oxford Street

Parliament – Di norma devi prendere una carta all'inizio del turno. Se hai questa carta nella tua Zona di Costruzione puoi scegliere di prendere zero, una o due carte.

Paupers (2/4/5) – I Poveri sono un problema. Essi sono quasi inutili. Sicché le tue uniche alternative sono di educarli con una scuola, usarli per attivare un'altra carta, mandarli in prigione o all'ospizio (Workhouse), o scartarli se superi le nove carte nella mano.

Police Force – Quando viene attivata cedi uno dei tuoi punti povertà ad un altro giocatore a tua scelta.

Public Houses – Quando ricostruisci la tua città non ottieni alcun punto povertà per le carte che hai nella tua mano. Sei comunque esposto ai punti povertà per le carte in mano alla fine della partita.

Regent Street

St. Paul's

Salter's

Sewers (5)

School (2/0/1) – Puoi pagare £1 per spendere una carta di qualsiasi colore quando piazzati una carta sulla tua Zona di Costruzione. Puoi effettuare questa azione quante volte vuoi durante il tuo turno finché questa carta resta visibile.

Shipbuilding (2)

Shops (0/2/2) – Quando piazzati un'altra carta sulla tua Zona di Costruzione prendi £1 dalla banca e mettila su questa carta. Incassa questi soldi quando attivi la carta.

Silk Weaving

Smithfield Market

Steamboats (2) – Quando viene attivata prendi £2 per ogni borgo in cui è presente un tuo segnalino edificio e che sia adiacente al fiume Tamigi.

Stock Exchange – Una volta durante il tuo turno puoi prendere una carta dalla Plancia delle Carte scambiandola con una carta dalla tua mano (non puoi scambiare carte con il mazzo). Questo potere può essere usato indipendentemente dall'azione scelta per il turno.

Street Lights (2)

Thames Embankment

Theatre Royal

Tower Bridge – Ha lo stesso effetto della carta Bridge.

Town Houses (2) – Quando ricostruisci la tua città ottieni un punto vittoria per ogni carta di colore diverso dal marrone che sia a faccia scoperta nella tua Zona di Costruzione.

Train Station (3) – Quando viene attivata prendi £2 per ogni borgo in cui sia presente un tuo segnalino edificio e che si trovi a nord del fiume Tamigi.

Underground (5) – Quando attivi questa carta devi piazzare due segnalini Metropolitana sul tabellone. Il primo segnalino Metropolitana della partita deve essere piazzato in City (che contiene un simbolo Metropolitana per ricordarti questa regola) o in un borgo adiacente. Una volta che è presente sul tabellone almeno un segnalino Metropolitana, tutti i segnalini successivi vanno piazzati in borghi adiacenti ad un borgo che già contiene un segnalino Metropolitana. Costa £3 extra piazzare un segnalino attraversando il fiume Tamigi.

University of London – All'inizio del tuo turno, quando devi prendere una carta, puoi guardare le prime tre carte del mazzo. Puoi quindi sceglierne una tra queste oppure una dalla Plancia delle Carte. Rimetti le carte non selezionate coperte in cima al mazzo nell'ordine che preferisci. Se hai anche la carta Parliament nella tua Zona di Costruzione puoi scegliere di tenere due carte tra quelle guardate, oppure tenerne una e prenderne un'altra dalla Plancia delle Carte.

Vauxhall Gardens

Vintners

Watchmakers

Waterworks (2)

Whitehall – Quando viene attivata, questa carta ti permette di attivare un'altra carta nella tua Zona di Costruzione che è già stata attivata nel turno corrente. Non devi pagare denaro nè spendere alcuna carta per attivare l'altra carta. Ad esempio: se usi questa carta per attivare una carta Underground per la seconda volta, allora non spendi alcuna carta per fare ciò. Non puoi attivare una carta che è stata capovolta in un turno precedente.

Woolwich Arsenal

Workers' Houses (2)

Workhouse – Quando viene attivata puoi spendere tutte le carte Poveri (Paupers) che vuoi. Per ogni carta che spendi prendi £1 e perdi un punto povertà.

Wren – Se scegli di giocare carte, puoi giocare questa carta dalla tua mano sulla pila degli scarti e quindi giocare altre due carte dalla tua mano sulla tua Zona di Costruzione. Le carte che giochi possono essere di qualsiasi colore. Devi comunque pagare qualsiasi costo in denaro associato alle carte che giochi.

Note dell'autore

Lo sviluppo di London è un interessante esempio di come ridurre le meccaniche di un gioco senza perderne la sensazione complessiva. Il gioco inizialmente aveva molte tessere diverse, che lo rendevano non troppo economico da produrre. Per le tessere si 'spendevano' persone, disponibili in diversi colori. Volevo creare la tensione di gestire l'espandersi di una popolazione ma non sono mai riuscito a trovare il giusto bilanciamento. Le regole che permettevano ai giocatori di prendere nuove persone non hanno mai funzionato in modo scorrevole. L'evoluzione chiave è stata la combinazione delle tessere (che poi sono diventate carte) con le persone, in modo tale che ora una carta rappresenta sia la popolazione che la possibilità di costruire qualcosa. Questo cambio inoltre, e fortunatamente, ha creato un diverso tipo di tensione nel gioco - quale carta voglio costruire e quale carta posso sacrificare in cambio, sapendo che qualcun altro giocatore la potrebbe prendere?

Il progetto originale voleva poi ricomprendere il periodo Tudor, ma sarebbe stato impossibile modellare il Grande Incendio (senza il quale il gioco non avrebbe fornito una ricostruzione plausibile della storia di Londra). E' molto difficile incoraggiare i giocatori a costruire qualcosa quando sono consapevoli che verrà bruciato e raso al suolo nell'immediato futuro. L'espedito è stato quello di spostare l'inizio del gioco all'anno 1666, quando c'è stata la necessità di ricostruire parecchi edifici.

Anche la produzione del gioco è stata un'impresa ardua, poichè per il gran numero di disegni richiesti era impossibile trovare un grafico che avesse il tempo di crearli tutti. Perciò, per la prima volta, Treefrog ha impiegato il talento di tre diversi artisti. Penso di avere un po' esagerato questa volta, ma se in futuro progetterò un altro gioco che avrà bisogno di così tante illustrazioni gli altri direttori potrebbero arrabbiarsi parecchio con me.

L'unico consiglio (o avvertenza) che vorrei dare su come giocare è di gestire con attenzione la tua mano di carte. Non ricostruire la tua città con una mano ricca di carte, altrimenti i punti povertà ti renderanno la vita difficile. Inoltre, non aver paura ad aumentare il numero di pile nella tua Zona di Costruzione con l'avanzare della partita.

In ogni caso, goditi il gioco.

Martin Wallace

Traduzione in italiano di Matteo Gazzato (nordestcowboy)
Revisione a cura di Fabrizio Andreasi Bassi (zamana)

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 sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



Ringraziamenti

Gioco ideato da Martin Wallace

Copertina di Peter Dennis

Illustrazioni delle carte di Mike Atkinson

Illustrazioni della mappa e dei segnalini di Simon Jannerland
Design Grafico di Solid Colour

Traduzione in tedesco di Ferdi Köther

Traduzione in francese di Ludovic Gimet

Playtester: Simon Bracegirdle, Andy Ogden, James Hamilton, Richard Spilsbury, Jerry Elsmore, Richard Dewsbery, Chris Dearlove, Tim Cockitt, Chris Boote, Don Oddy, Geoff Brown, Ravindra Prasad, Mary Prasad, Laura Knighton, Andy Knighton, Steve Coultman, Alan Montgomery, Alan McClenahan, Jan Dewsbery, P Johnston, David Gatheral and many kind people at The Variable Magers, Stabcon, Sorcon, Midcon, and Baycon.

Un ringraziamento speciale a Julia Wallace e a James Hamilton.

Se vuoi contattare Treefrog scrivi una email a Julia all'indirizzo:
julia@treefroggames.com

Le regole di 'London' sono © Martin Wallace 2010.

Tutte le illustrazioni sono © Treefrog Limited.



Aiuto Giocatore

Sequenza di gioco

1. Prendi 1 carta dalla Plancia delle Carte o dal mazzo.
2. Esegui una delle seguenti azioni:
 - Giocare carte
 - Ricostruire la città
 - Comprare un terreno
 - Prendere tre carte
3. Riduci la mano a nove carte (piazza le carte sulla Plancia delle Carte).

Punti Povertà

Calcola la variazione dei tuoi punti povertà dopo aver ricostruito la tua città. Somma il numero delle pile di carte che hai nella tua Zona di Costruzione e il numero delle carte che hai nella tua mano. Sottrai da questo totale il numero di borghi che occupi sul tabellone. Se il risultato è positivo allora prendi quel numero di punti povertà, se invece è negativo allora rimuovi quel numero di punti povertà.

Carte e Simboli

Per giocare una carta sulla tua Zona di Costruzione devi piazzare una carta dello stesso colore sulla Plancia delle Carte. Sulla tua Zona di Costruzione puoi piazzare soltanto carte con uno sfondo di pietra alla base.

Pagamento di denaro addizionale.

Otteni questo numero di punti vittoria alla fine della partita, anche se la carta è stata capovolta o coperta da un'altra costruzione.

Il testo nella parte superiore di una carta descrive un potere permanente, che diviene effettivo non appena piazzati la carta.

La lettera identifica il mazzo a cui la carta appartiene.

Il testo nella parte inferiore della carta descrive un effetto che si applica solo quando la carta viene attivata.

Blocco a sinistra

- Spendi una carta di qualsiasi tipo per attivare questa carta.
- Spendi una carta blu per attivare questa carta.
- Denaro da pagare per attivare la carta.

Blocco centrale

- Prendi questo denaro dalla banca.
- Prendi questo numero di punti vittoria.
- Rimuovi un punto povertà.
- Prendi un punto povertà.

Blocco a destra

- Capovolgi questa carta dopo averla attivata.

Tutti i simboli qui sopra hanno effetto quando attivi una carta. (che puoi fare quando ricostruisci la tua città).

