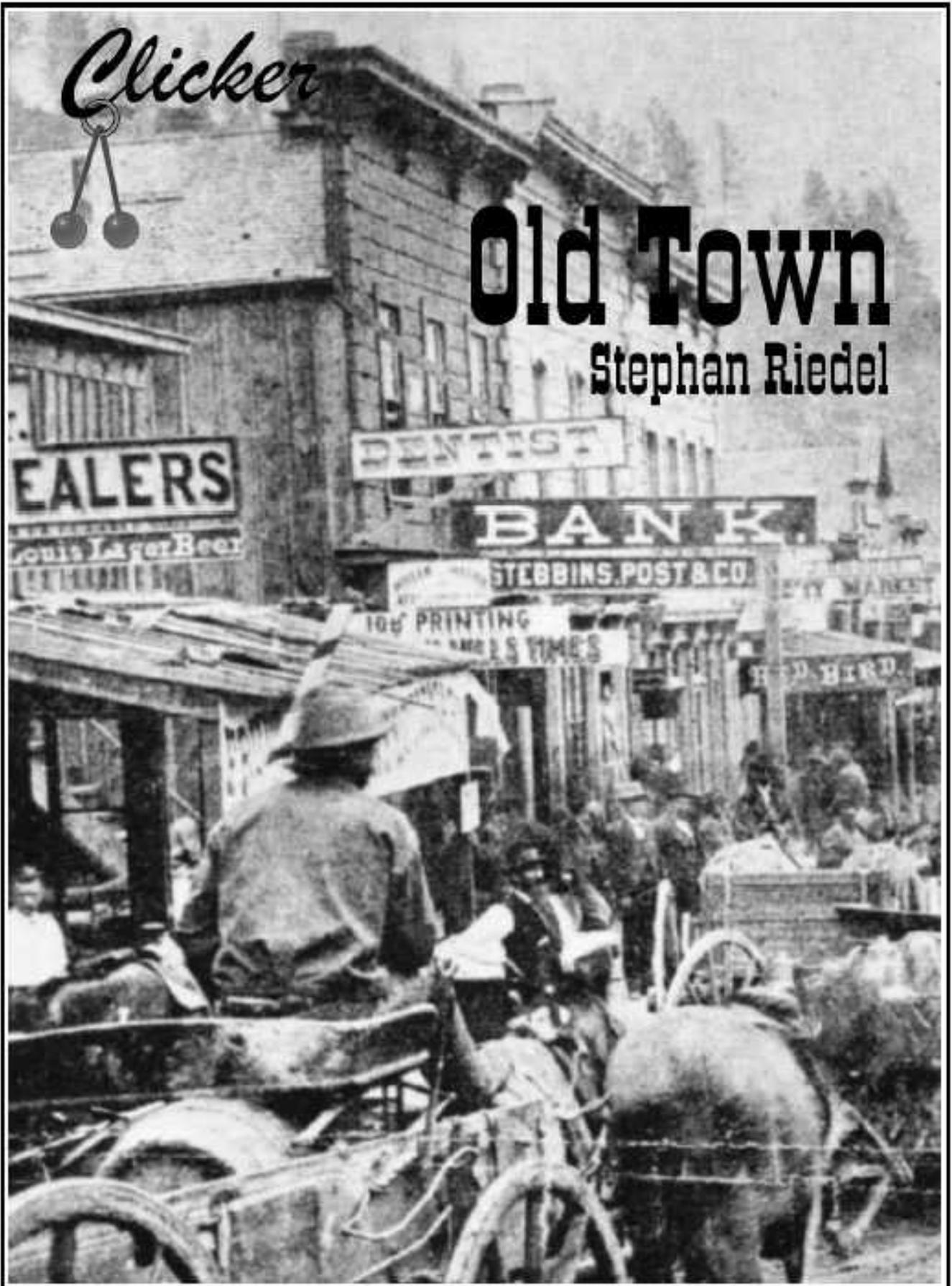


*Clicker*



# Old Town

Stephan Riedel



# OLD TOWN

Un gioco di Stephan Riedel (ideatore & design)  
Da 1 a 4 giocatori – 10 - 99 anni

## Descrizione del gioco

I giocatori tentano di ricostruire la vecchia città fantasma come era alla fine del XIX secolo. Le rovine della città sono ancora visibili, ma dove era localizzato esattamente il saloon?

Come degli archeologi, i giocatori recuperano le notizie disponibili sulle 18 aree e vedono se possono risolvere il puzzle.

Il gioco propone degli enigmi (carte) sulle localizzazioni di ogni edificio. Le carte descrivono la città: "La chiesa era in vista del cimitero" (la chiesa è uno degli edifici da localizzare nella città).

Ogni giocatore guadagna dei punti per ogni contributo che dá alla ricostruzione della città.

La città cambia aspetto ad ogni partita!

## Materiale

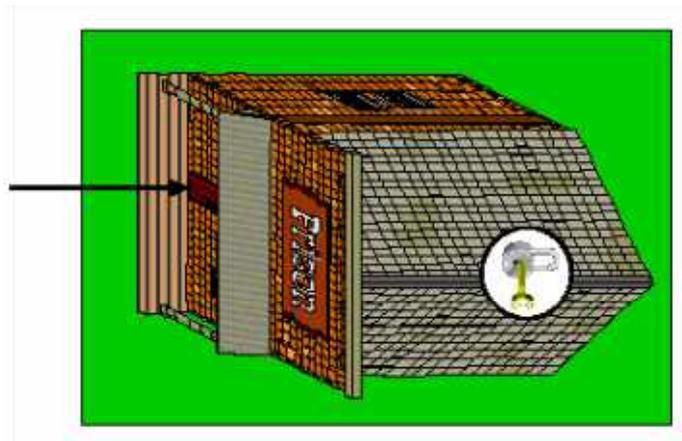
1 mappa, 18 differenti edifici, 60 carte indizio, 90 marker (5 per edificio), 4 marker punteggio, 1 libretto di regole.

Edifici \_\_\_\_\_ 18 esemplari

Ci sono 18 edifici ma solamente 16 aree.

Alla fine del gioco, due edifici non saranno utilizzati.

Entrata  
(facciata)



marker \_\_\_\_\_ 5 x 18 esemplari

(vedere pagina 5 e 12)



marker punteggio \_\_\_\_\_ 4 esemplari  
(vedere pagina 6)



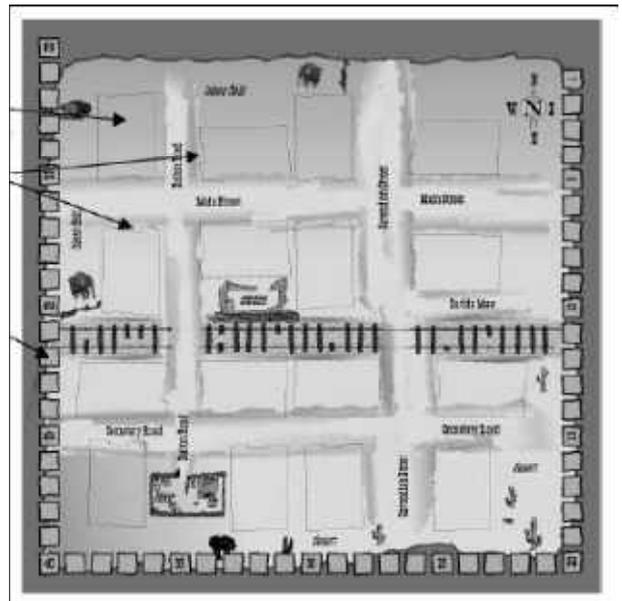
mappa  
(vedere pagina 6)

1 esemplare

Posto degli  
edifici

Entrate

Pista dei  
punteggi



## Le carte indizio

Il gioco si gioca con 60 carte indizio, ciascuna dà un indizio sull'area di un edificio particolare. Ci sono tre tipi differenti di carte indizio: A, B e C (vedere figura 1).

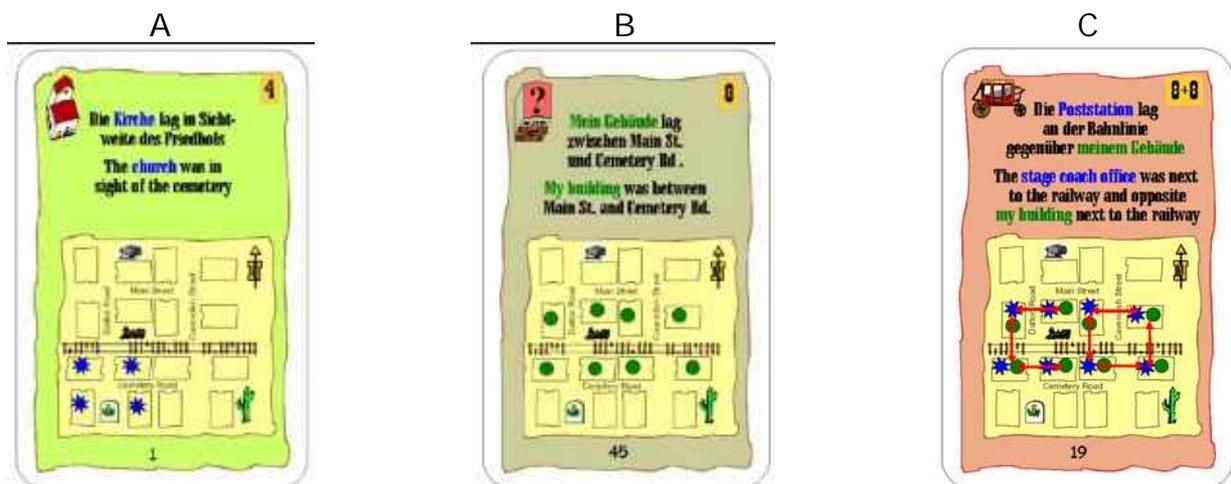


fig. 1: carte indizio (tipo A, tipo B, tipo C)

Le cifre **gialle in alto a destra** delle carte rappresentano il numero di posizioni possibili di un edificio. Esempio: "La chiesa era in vista del cimitero". Ci sono quattro aree possibili per porre questo edificio (se le aree sono libere da ogni edificio e marker).

Tipo A: La cifra gialla di queste carte è uguale a **4**. L'indizio su questo tipo di carta riguarda solamente un edificio (chiesa, saloon, sceriffo, stalla...).

Tipo B: La cifra gialla di queste carte è uguale a **7** o **8**. L'indizio su questo tipo di carta non riguarda edifici in particolare. Il giocatore che gioca questa carta può scegliere l'edificio relativo nei suoi propri edifici (vedere la preparazione).

Tipo C: La cifra gialla di queste carte è uguale a **8+8**. L'indizio su questo tipo di carta riguarda due edifici tra loro (l'ufficio del capo diligenza è accanto a...). Uno di questi due edifici è precisato sulla carta ma l'altro deve essere scelto tra gli edifici del giocatore che gioca la carta (vedere la preparazione).

## Preparazione

- Piazzare la mappa sul tavolo
- Piazzare i 18 edifici vicino alla mappa
- Posare i marker sui loro edifici
- Separare e mischiare (separatamente) i tre tipi di carte indizio (A, B, C)

### Gioco per 4 giocatori

Ogni giocatore pesca due carte di tipo A e due carte di tipo C.

### Gioco per 3 giocatori

Ogni giocatore pesca due carte di tipo A e due carte di tipo C. Depositare tre carte di tipo A al disopra della pila delle carte di tipo B (senza mischiare, ndt).

### Gioco per 2 giocatori

Ogni giocatore pesca due carte di tipo A e due carte di tipo C. Ogni giocatore si crea una pescata personale con tre carte di tipo A e tre carte di tipo C. Questa pila è mischiata e collocata davanti ad ogni giocatore.

- Le pile di carte di tipo A e C sono rimessi nella scatola.
- Le carte di tipo B costituiscono un mazzo di pesca comune.

Il giocatore più giovane comincia la partita. Partendo dal primo giocatore, ogni giocatore sceglie due edifici coi loro relativi marker.

CONSIGLIO: È preferibile prendere gli edifici che corrispondono alle carte di tipo A in proprio possesso.

## Il gioco

Il giocatore primo a giocare può scegliere tra queste due azioni:

- 1** giocare una carta indizio
- 2** giocare due carte contraddittorie e/o di conferma

Alla fine del suo turno, il giocatore pesca una nuova carta dal mazzo di pesca comune o dalla sua propria pesca (nel gioco a 2). Se il giocatore non può giocare una carta, pesca due nuove carte.

Una volta che un giocatore ha pescato una carta, o due se non ha potuto giocare, il suo turno è finito. Gli altri giocatori, nell'ordine del turno, possono indicare allora i marker inutili sulla mappa e che possono essere eliminati (-> esempio 8).

Il giocatore seguente, in senso orario, sceglie un'azione.

## Fine del gioco

- Il gioco si ferma una volta che la città è ricostruita interamente.
- Il giocatore con più punti vince la partita.

## Alcune precisazioni

Azione **1** : giocare un carta indizio

La carta indizio dà una notizia ai giocatori. Il giocatore gioca una carta con un'informazione su uno o più edifici. Le seguenti situazioni possono verificarsi:

- a. Se ci sono due, tre o quattro aree possibili per un edificio, il giocatore deve porre un marker su ogni area. Il giocatore recupera i marker inutilizzati che riguardano l'edificio giocato, se ha posto due marker, il giocatore recupera tre marker. Il giocatore segna tanti punti quanti i marker recuperati (da 1 a 3 marker, -> esempio 1).
- b. Se c'è una sola area possibile per l'edificio, il giocatore deve porre l'edificio su questa area. Il giocatore recupera tutti i marker dell'edificio che sono o sulla mappa, o accanto (da 2 a 5 marker, -> esempio 2).
- c. Dei marker di quell'edificio sono già sulla mappa. La carta giocata definisce più precisamente l'area dell'edificio, il giocatore prende tutti i marker relativi alle aree diventate incompatibili secondo la carta indizio giocata (da 1 a 4 marker, -> esempio 3).
- d. **Attenzione !!**
  - f È vietato giocare delle carte che contraddicono delle aree sulla mappa -> esempio 5.
  - f Molto importante: È vietato guardare le carte precedentemente giocate. Questi indizi non sono più validi (una volta giocata).
  - f Rimettete le carte indizio giocate nella scatola.

Azione **2** : giocare due carte contraddittorie e/o di conferma

- Una carta che non cambia la situazione della città (il numero di edifici e i marker restano gli stessi), è chiamata una carta di conferma -> esempio 4.
- Ci sono numerose possibilità per ricostruire la città, i giocatori possono pescare delle carte impossibili da giocare. Queste carte sono chiamate carte contraddittorie -> esempio 5.
- Se un giocatore ha due carte che contraddicono e/o confermano le aree della mappa, rimuove un marker dalla mappa. Il giocatore recupera tutti i marker che devono essere tolti in seguito alla nuova situazione della mappa -> esempio 10. Queste due carte indizi sono poi scartate.

## Casi particolari

### Markers:

- Ci sono **soltanto 5 Marker** per ogni edificio. È vietato giocare una carta che richiede l'impiego di più di cinque marker -> esempio 9.
- È vietato porre più di tre marker su un'area della città. Supponiamo ci sia un'area con 3 marker (non può accettarne di più), una carta che richiederebbe un marker supplementare su questa area sarebbe temporaneamente non giocabile -> esempio 6.
- Il giocatore che riduce il numero di marker giocando una carta, recupera i marker, e segna altrettanti punti, -> esempio 3.
- Se ci sono due aree con due marker differenti su ogni area, e nessuno altro marker di questo tipo sulla mappa, allora è vietato porre un terzo marker su queste aree -> esempio 7.



- Osservate la città , ci sono molte possibilità di ridurre il numero di marker -----  
->esempio 8.
- Una carta giocata, può provocare delle riduzioni dei marker a catena e può portare una situazione contraddittoria non evidente all'inizio del turno. È preferibile ritornare all'inizio del turno se ciò è ancora possibile, e non giocare questa carta. Se è impossibile ritornare in principio, continuare il turno. Un edificio di cui tutti i marker sono stati soppressi è semplicemente tolto dal gioco.

#### Edifici:

- L'entrata di un edificio è visibile su ogni area.
- All'inizio del suo turno, se un giocatore ha meno di due edifici davanti a lui, ne sceglie uno nuovo tra quelli disponibili accanto alla mappa. Eccezione: se restano altrettanti o meno edifici che giocatori, solo i giocatori che non hanno più edifici possono sceglierne uno nuovo.
- Una volta che 16 marker o edifici differenti sono piazzati sulla mappa, gli edifici che restano al lato della mappa (così come i loro marker), non possono più essere piazzati.

#### Punti:

- Alla fine del suo turno, il giocatore segna altrettanti punti quanti sono i marker recuperati. I marker sono rimessi nella scatola.

## Gioco in solitario

Il giocatore prova a ricostruire la città con una parte delle carte indizio.

Può scegliere uno degli 8 puzzle possibili. Il quadro sotto presenta i numeri delle carte da utilizzare per il puzzle. Queste cifre possono essere trovate in basso sulle carte indizio.

Il quadro fornisce anche il nome degli edifici che appartengono al giocatore. Questi edifici sono necessari per le carte di tipo B e C ("il mio edificio era").

Il giocatore deve ritrovare i suoi edifici nei puzzle 7 e 8. In ogni gioco esiste solamente una sola soluzione.

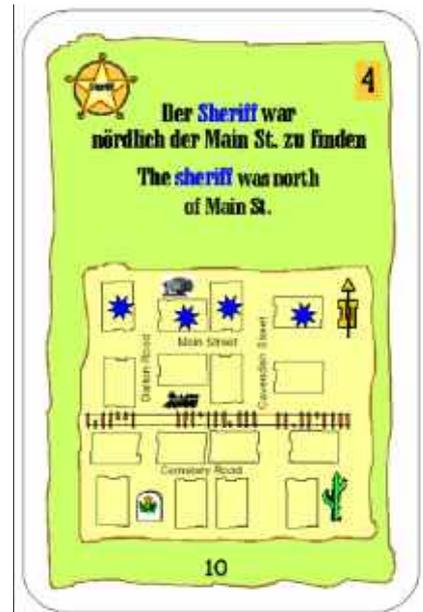
		Carte indizio (numero)			« Mio edificio »
		Tipo A	Tipo B	Tipo C	
1	facile	2 a 5 7, 8 13 à 18	45 = Banca	29 à 31 35	Hotel
2	facile	1 a 4 6 8 a 14 17	41 = Fabbro 46 = Chiesa	25, 29, 36	Ufficio capo della diligenza
3	medio	1 a 3 5, 6, 9, 10, 12, 13, 16, 18		19, 26, 30 32 à 34	Banca Saloon
4	medio	1 a 3 5 8 a 10 14 a 18		20, 21 26 à 29 31	Scuola Dottore
5	medio	1 3 a 13 16, 17	38 = Farmacia 39 = Lavanderia 43 = Casinò 48 = Prigione 49 = Tipografia 51 = Becchino 60 = Ufficio capo della diligenza	20, 22, 25, 29, 31, 32	Ufficio capo della diligenza Scuola Casinò
6	difficile	2, 5, 7 9 a 12 14 a 16 18	57	21, 22, 30, 33, 35	Farmacia Dottore
7	difficile	1 3 a 14 16 17	39 = Fabbro 40 = Chiesa 41 = Hotel 43 = Prigione 46 & 51 = Dottore 49 = Giudice 58 = Sceriffo	20, 24, 25, 29, 33, 34	?, ?, ?
8	difficile	1 a 3 5, 8, 11 14 a 18	37 = Hotel 42 = Stalla 46 = Fabbro 52 = Saloon 55 & 57 = Sceriffo	19, 20, 22, 23, 27, 28, 31	?, ?, ?

Soluzioni pagina 11

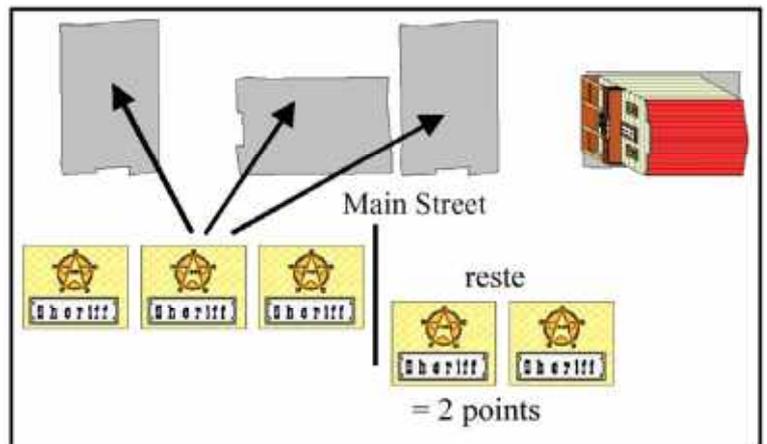
## Esempi

Uno dei giocatori decide di giocare la carta indizio:  
«Lo sceriffo era a nord di Main St.».

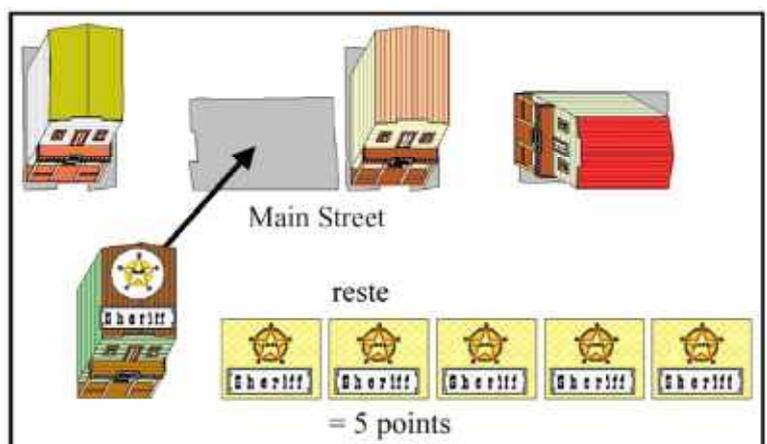
Ci **sono 4** aree possibili.



Esempio 1:  
Una delle aree possibili è occupata.  
Restano tre aree libere. Il  
giocatore recupera due marker, e  
segna 2 punti.

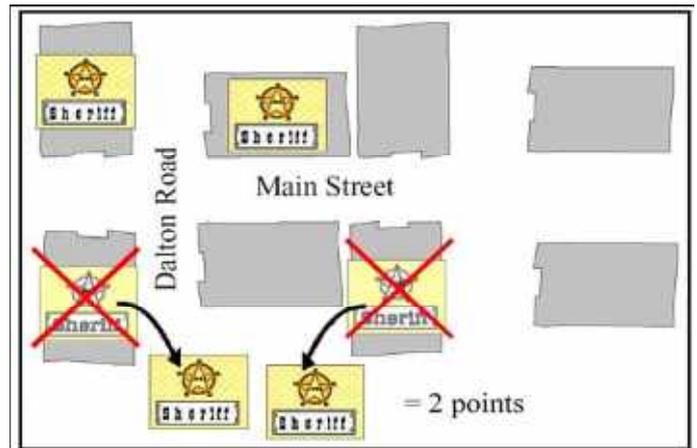


Esempio 2:  
Tre delle aree possibili sono  
occupate. Non resta che un'area  
libera. Il giocatore deve porre  
l'edificio e deve recuperare cinque  
marker (cinque punti).



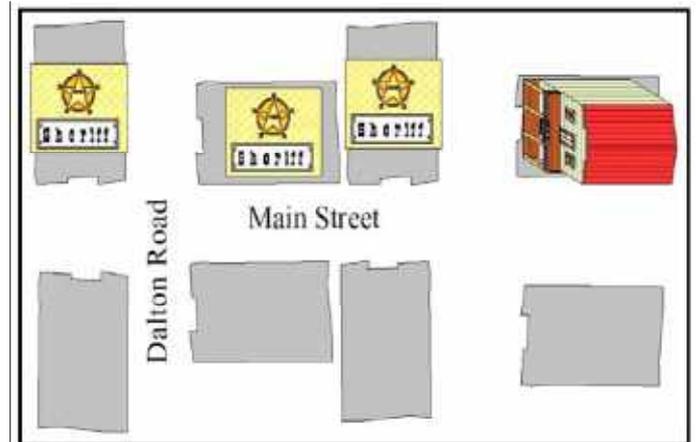
Esempio 3:

Quattro marker sono già stati piazzati ma due marker (a sud di Main St.) non corrispondono alla nuova carta indizio. Il giocatore recupera questi due marker (2 punti).



Esempio 4:

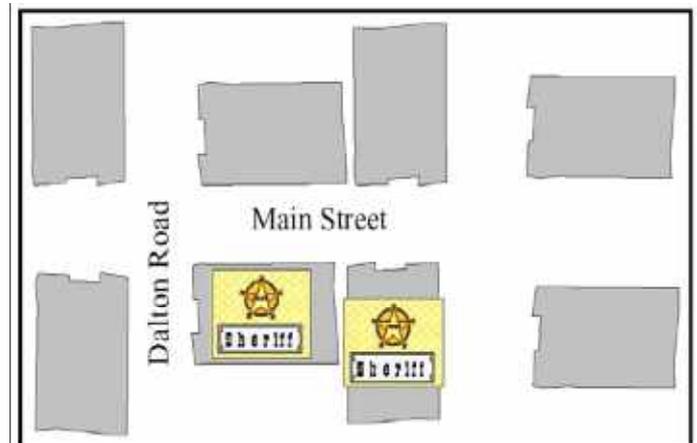
La carta indizio "lo sceriffo era a nord di Main St." è una carta di conferma, difatti questa carta indizio non cambia la situazione sulla mappa.



Esempio 5:

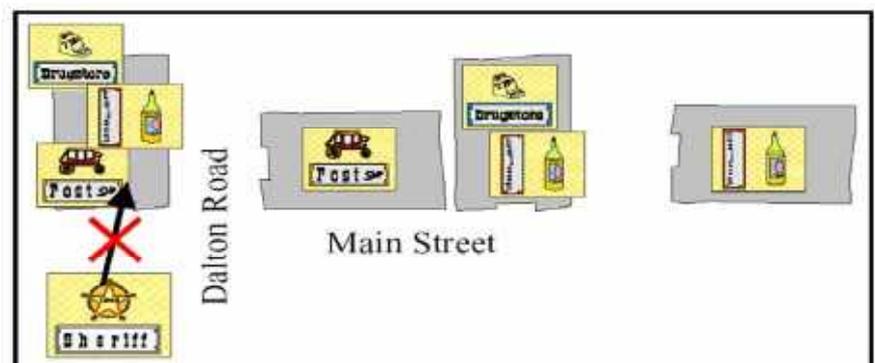
L'indizio «Lo Sceriffo era a Nord di Main St.» sulla carta è falso.

L'indizio è in contraddizione con la situazione sulla mappa. Questa carta è una carta contraddittoria.



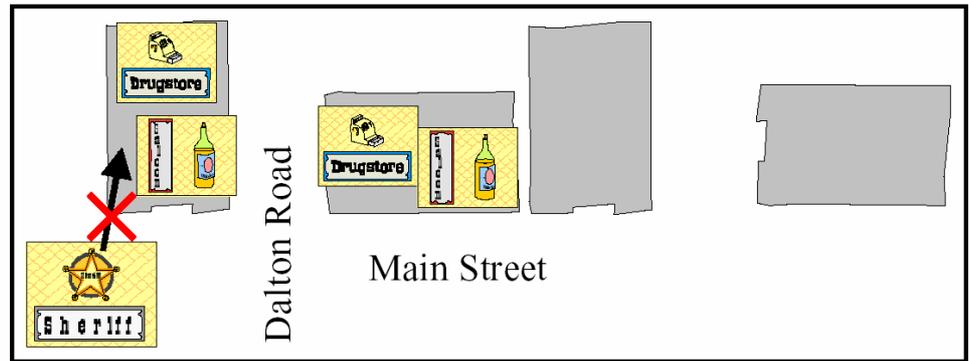
Esempio 6:

Tre marker sono già presenti su una delle aree. È vietato giocare la carta indizio "lo sceriffo era a nord di Main St." in questo momento della partita.



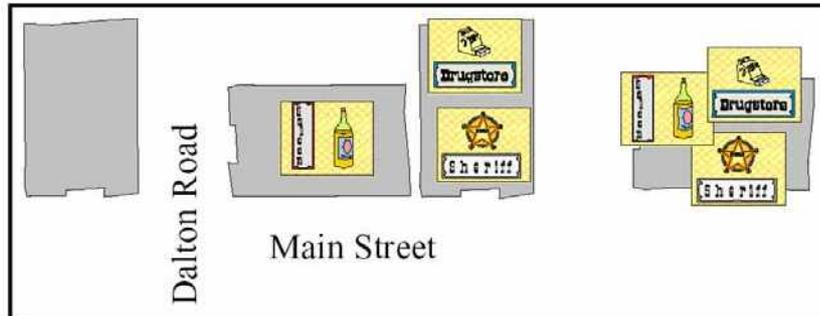
Esempio 7:

Se due tipi di marker sono presenti su due stesse aree, senza essere presenti altrove, è vietato piazzare un terzo marker.



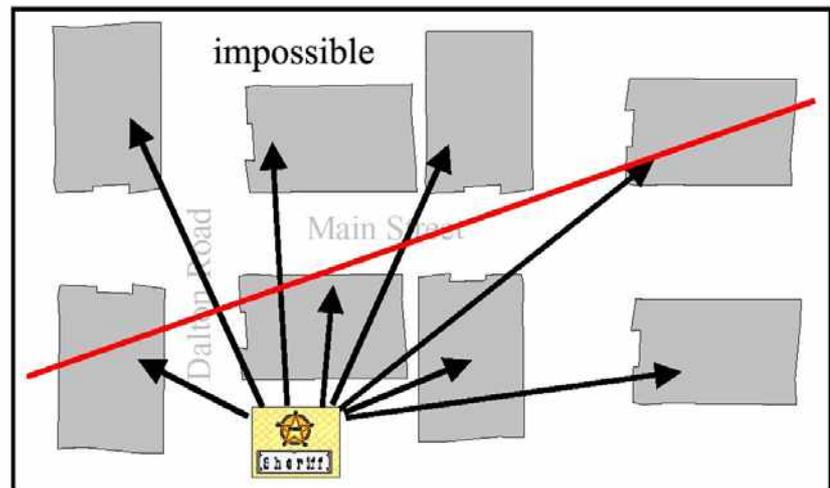
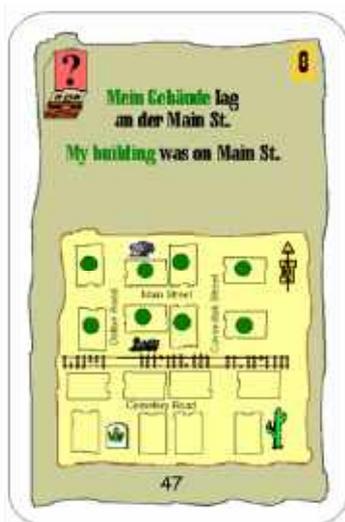
Esempio 8:

Osservate la mappa. L'area del saloon è determinata, non è così ?



Esempio 9:

È vietato giocare la carta indizio "il mio edificio si trovava su Main St." perché ci sono otto aree possibili.

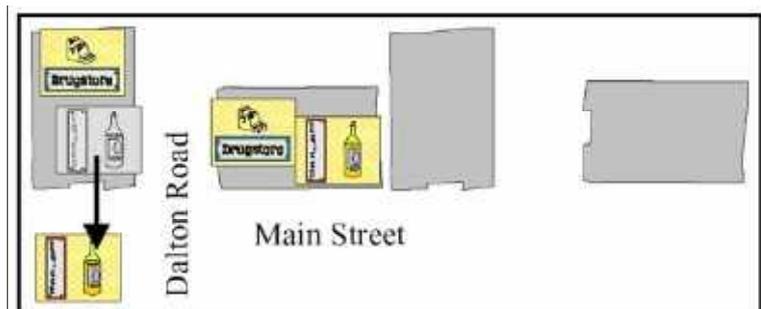


Esempio 10:

Il giocatore ha giocato due carte contraddittorie e/o di conferma. Toglie un marker (Saloon) dalla mappa.

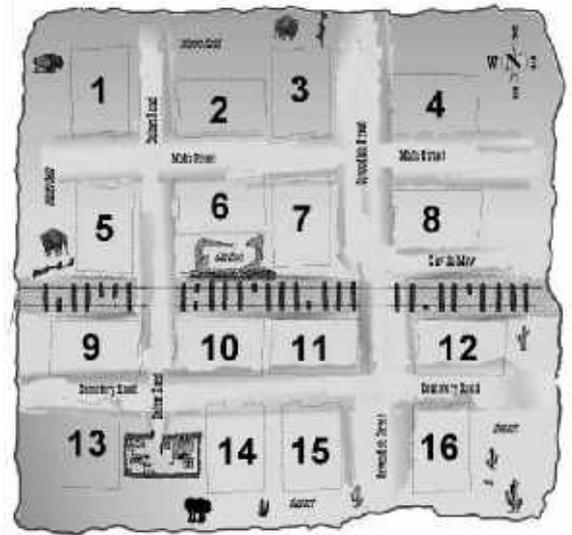
Non resta che un marker Saloon sulla mappa. Il giocatore può dunque piazzare l'edificio e togliere il marker della farmacia.

Adesso può piazzare la farmacia e può recuperare un quarto marker. Il giocatore avrà ricevuto quattro marker durante il suo turno (4 punti).



# Old Town

## Soluzione del gioco in solitario



Numero del puzzle			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

1			
Ufficio capo della diligenza	Fabbro	Scuola	Stalla
Lavanderia	Saloon	Prigione	Banca
Barbiere	Farmacia	Hotel	Casino
Tipografia	Becchino	Giudice	Dottore

2			
Stalla	Scuola	Ufficio capo della diligenza	Giudice
Sceriffo	Lavanderia	Dottore	Farmacia
Barbiere	Chiesa	Saloon	Casino
Prigione	Fabbro	Hotel	Banca

3			
Scuola	Tipografia	Hotel	Farmacia
Prigione	Saloon	Sceriffo	Ufficio capo della diligenza
Barbiere	Fabbro	Lavanderia	Banca
Chiesa	Becchino	Dottore	Stalla

4			
Hotel	Scuola	Sceriffo	Stalla
Ufficio capo della diligenza	Barbiere	Fabbro	Lavanderia
Casino	Farmacia	Dottore	Banca
Prigione	Chiesa	Giudice	Becchino

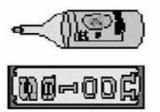
5			
Stalla	Scuola	Farmacia	Giudice
Sceriffo	Fabbro	Saloon	Ufficio capo della diligenza
Prigione	Chiesa	Lavanderia	Casino
Tipografia	Becchino	Hotel	Banca

6			
Saloon	Ufficio capo della diligenza	Scuola	Giudice
Farmacia	Lavanderia	Sceriffo	Fabbro
Prigione	Barbiere	Casino	Dottore
Tipografia	Becchino	Hotel	Stalla

7			
Sceriffo	Scuola	Hotel	Stalla
Prigione	Dottore	Lavanderia	Farmacia
Casino	Fabbro	Saloon	Banca
Chiesa	Becchino	Tipografia	Giudice

8			
Scuola	Barbiere	Saloon	Stalla
Ufficio capo della diligenza	Lavanderia	Farmacia	Hotel
Casino	Chiesa	Fabbro	Banca
Giudice	Sceriffo	Becchino	Dottore

## Edifici

 Ufficio capo diligenza	 Becchino	 Stalla	 Scuola	 Sceriffo	 Farmacia
 Lavanderia	 Chiesa	 Tipografia	 Saloon	 Casino'	 Dottore
 Giudice	 Prigione	 Banca	 Hotel	 Fabbro	 Barbiere

## Ringraziamenti

Vorrei ringraziare Guenter Cornett ed Andy Merritt per il loro grande aiuto nella realizzazione del mio gioco.

*Stephan*

Tipo A		(4)
1	La chiesa era in vista del cimitero.	
2	L'entrata del barbiere era su Dalton Rd.	
3	La banca era ad est di Cavendish St.	
4	Il saloon era al centro della città .	
5	La casa del becchino era accanto al deserto.	
6	La farmacia era sull'incrocio di Cavendish St. e Main St.	
7	L'entrata del tipografo era su Cemetery Rd.	
8	La stalla era a nord di Main St.	
9	La prigione era ad ovest di Dalton Rd.	
10	L'entrata dello sceriffo era su Main St.	
11	Il giudice viveva in uno dei quattro angoli della città .	
12	L' hotel era sul lato ovest di Cavendish St.	
13	Il fabbro era sul lato sud di Dalton Rd.	
14	La lavanderia era tra Main St. e la ferrovia.	
15	L'ufficio del capo diligenza era sull'angolo di Main St. e Dalton Rd.	
16	La scuola era in vista del campo del bisonte.	
17	Il casinò è tra Cemetery Rd e la ferrovia.	
18	Il dottore viveva all'angolo di Cavendish St. e Cemetery Rd.	

Tipo C		(8+8)
19	L'ufficio del capo diligenza ed il mio edificio erano accanto alla ferrovia e faccia a faccia.	
20	La banca ed il mio edificio erano su Cemetery Rd. e faccia a faccia.	
21	Il fabbro ed il mio edificio erano accanto alla ferrovia e faccia a faccia.	
22	Il saloon ed il mio edificio erano su Main St. e faccia a faccia.	
23	La chiesa era giusto accanto al mio edificio.	
24	Il becchino era giusto accanto al mio edificio.	
25	La scuola era giusto accanto al mio edificio.	
26	Lo sceriffo era giusto accanto al mio edificio.	
27	Il barbiere ed il mio edificio erano su Main St. e faccia a faccia.	
28	L' hotel ed il mio edificio erano su Main St. e faccia a faccia.	
29	Il giudice ed il mio edificio erano su Cavendish St., faccia a faccia e dallo stesso lato della ferrovia.	
30	La prigione ed il mio edificio erano accanto alla ferrovia e faccia a faccia.	
31	La farmacia era giusto accanto al mio edificio.	
32	Il tipografo ed il mio edificio erano su Cavendish St., faccia a faccia e dallo stesso lato della ferrovia.	
33	La stalla ed il mio edificio erano su Cavendish St., faccia a faccia e dallo stesso lato della ferrovia.	
34	L'entrata della lavanderia e l'entrata del mio edificio si guardavano in faccia.	
35	L'entrata del casinò e l'entrata del mio edificio si guardavano in faccia.	
36	L'entrata del dottore e l'entrata del mio edificio si guardavano in faccia.	

Tipo B		(8)
37	L'entrata del mio edificio era faccia ad est o ad ovest.	
38	L'entrata del mio edificio era faccia al nord o al sud.	
39	Il mio edificio era a nord di Main St. o tra la ferrovia e Cemetery Rd.	
40	Il mio edificio era a sud di Cemetery Rd. o tra la ferrovia e Main St.	
41	Il mio edificio era ai bordi della città e ad ovest di Cavendish St.	
42	Il mio edificio era ai bordi della città e ad est di Dalton Rd.	
43	Il mio edificio era ai bordi della città ed a sud di Main St.	
44	Il mio edificio era ai bordi della città ed a nord di Cemetery Rd.	
45	Il mio edificio era tra Main St. e Cemetery Rd.	
46	Il mio edificio era tra Dalton Rd. e Cavendish St.	
47	Il mio edificio era su Main St.	
48	Il mio edificio era a sud della ferrovia.	
49	Il mio edificio era sul bordo est o ovest della città .	
50	Il mio edificio era sul bordo nord o sud della città .	
51	Il mio edificio era su Dalton Rd.	
52	Il mio edificio era su Cavendish St.	
53	L'entrata del mio edificio era faccia ad est o ad ovest.	
54	L'entrata del mio edificio era faccia a nord o a sud.	
55	Il mio edificio era sul lato di Dalton Rd. o di Cavendish St.	
56	Il mio edificio era sul lato ovest di Dalton Rd. o di Cavendish St.	
57	Il mio edificio era ad est di Cavendish St. o a sud di Cemetery Rd.	
58	Il mio edificio era ad ovest di Dalton Rd. o accanto al deserto.	
59	Il mio edificio era a nord di Main St. o ad ovest di Dalton Rd.	
60	Il mio edificio era in via del campo del bisonte o ad est di Cavendish St.	

Traduzione in italiano curata da Gnoccarello – ver. 2.0 - 4 aprile 2005  
 Ricavata dalla traduzione francese di Frédéric Meurrens

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 e le carte.

Tutti i diritti sul gioco “OLD TOWN” sono detenuti dal legittimo proprietario.

