



il piacere di giocare insieme

Copyright © 2010, Editrice Giochi S.r.l.

Tutti i Diritti Riservati.

Metropoli è un marchio registrato ® Editrice Giochi S.r.l.

www.editricegiochi.it

METROPOLI[®]

COSTRUISCI LA TUA CITTÀ

REGOLAMENTO





SCOPO DEL GIOCO

**COSTRUIRE
LA CITTÀ DI METROPOLI,
GUADAGNARE DENARO
AL PASSAGGIO DEGLI ALTRI
GIOCATORI SULLE PROPRIE
CONCESSIONI
ED ESSERE ALLA FINE
IL PIÙ RICCO.**

COMPONENTISTICA

- Una plancia di gioco
- 3 dadi
- 80 "blocchi" in plastica impilabili uno sull'altro per costruire i palazzi della città di Metropoli
- 4 "tetti", collocabili in cima ad altrettanti palazzi, che serviranno a identificare 4 "Grattacieli"
- 60 carte suddivise in:
 - 24 carte "Concessioni Sfruttamento Edilizio"
 - 4 carte "Concessioni Sfruttamento Ponti"
 - 30 carte "Metropoli" (con il retro raffigurante lo stemma della città, otto delle quali in tonalità più scura)
 - 2 carte "Valore Concessioni"
- Una dotazione di banconote di fantasia in tagli che vanno da \$ 10.000 a un milione di dollari, così suddivise:
 - 30 banconote da \$ 10.000
 - 20 banconote da \$ 50.000
 - 40 banconote da \$ 100.000
 - 40 banconote da \$ 200.000
 - 60 banconote da \$ 500.000
 - 10 banconote da \$ One Million
- Un porta banconote in plastica che può essere staccato dal sottovuoto e posizionato sul tavolo per facilitare le operazioni di scambio di denaro
- 6 segnalini metallici cromati con diverse colorazioni
- Un regolamento



PREPARAZIONE DEL GIOCO



Ogni giocatore inizia il gioco con \$ 5.000.000, due Concessioni di Sfruttamento Edilizio e un segnalino colorato.

- Ogni giocatore lancia i dadi e chi ottiene il punteggio più alto diventa il primo di mano.
- Ogni giocatore prende un segnalino in metallo del colore preferito e lo colloca vicino alla Borsa. I segnalini in eccesso vengono lasciati nella scatola.
- Prima di iniziare si distribuiscono a ogni giocatore due carte di Concessione Sfruttamento Edilizio pescate casualmente dal mazzo. Le restanti carte di Concessione Sfruttamento Edilizio, insieme alle quattro di Concessione Sfruttamento Ponti, devono essere tenute scoperte e a portata di mano. D'ora in avanti, quando non sarà necessario distinguere le Concessioni di Sfruttamento Edilizio da quelle di Sfruttamento Ponti, chiameremo queste carte semplicemente "Concessioni".
- Ogni giocatore deve dotarsi di \$ 5.000.000 (cinque milioni) in banconote, scegliendo i tagli che preferisce. Il resto del denaro rimane a disposizione della Banca di Metropoli. Ciascuno può gestire liberamente lo scambio di denaro con la Banca, ma potete decidere che questo compito venga svolto da uno dei giocatori che, però, non otterrà per questo "servizio" alcun beneficio. Nella confezione esiste un apposito porta banconote che può essere staccato dal sottovuoto e tenuto comodamente sul tavolo.
- Tenete a portata di mano i blocchi, i tetti e le carte Valore Concessioni. Queste ultime serviranno per calcolare gli importi da pagare nel corso del gioco ai proprietari delle Concessioni di Sfruttamento Edilizio.
- Prendete le carte Metropoli con il retro più scuro e collocatene casualmente una vicino a ogni Quartiere della città, esternamente alla plancia di gioco e con il valore ben visibile, come indicato nella figura. Ognuna di queste carte rappresenta una struttura cittadina e determina anche il valore di base del Quartiere vicino al quale viene collocata.
- Il primo di mano prende i dadi e inizia la partita.





LA PLANCIA DI GIOCO

La plancia di gioco rappresenta la città di Metropoli e presenta un percorso esterno, composto in totale da 40 caselle, e un'area interna sulla quale verranno edificati i palazzi.

Al centro di ogni lato del percorso esterno vi sono quattro caselle "Ponte" che danno accesso a due viali (Broadway e Main Street) che attraversano la città per tutta la sua lunghezza, dividendola in quattro Distretti. Per ogni Ponte esiste una carta Concessione di Sfruttamento.

Ogni Distretto è composto da nove Aree Edificabili, sulle quali sorgeranno i palazzi della città. La città è separata dal percorso esterno da un fiume, che ha uno scopo puramente estetico, non avendo alcuna funzione pratica nel gioco.

Su molte caselle del percorso esterno sono indicate combinazioni numeriche di due cifre che indicano le **uscite autostradali** (descritte in seguito).

Ventiquattro caselle del percorso esterno rappresentano delle "Strade" e sono identificate da un nome all'interno di un cartello verde. Queste "Strade" appartengono a otto diversi Quartieri, ciascuno identificato da un diverso colore. Ogni Quartiere è composto da tre "Strade" e per ciascuna di queste caselle esiste una corrispondente carta Concessione di Sfruttamento Edilizio. Otto caselle sono identificate dallo stemma della città, che corrisponde al simbolo sul retro delle carte Metropoli.

Le quattro caselle che si trovano agli angoli della plancia rappresentano:

La Borsa



Il Comune



L'Autostrada



Il Tribunale

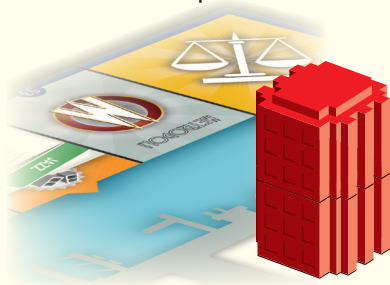


Ventiquattro caselle del percorso esterno rappresentano delle Strade di un Quartiere, identificato da un colore. Per ciascuna esiste una Concessione di Sfruttamento Edilizio.



LE REGOLE IN BREVE

- Il giocatore di turno lancia i tre dadi e muove il proprio segnalino lungo il percorso esterno di un numero di caselle pari alla somma dei tre punteggi.
- La casella di arrivo determina l'azione del giocatore: può essere un'asta per l'acquisizione di una Concessione, il pagamento di una rendita a un avversario, la lettura di una carta "Metropoli" e così via. **Quando si transita dalla Borsa si ritirano dalla Banca \$ 250.000 (che diventano \$ 500.000 se si termina esattamente su questa casella).**
- Prima di finire il proprio turno, si può costruire **nel rispetto del Piano Regolatore della città** (vedere a pagina 12).
- A questo punto il turno del giocatore finisce e i dadi passano al giocatore successivo.
- **Esauriti gli ottanta blocchi di costruzione, il gioco finisce quando tutti i giocatori raggiungono o superano la casella dell'Autostrada.**
- Quando tutti sono usciti dal gioco si calcola chi possiede il patrimonio maggiore. Quel giocatore vince la partita.



Al termine del proprio turno si possono costruire palazzi, mettendo blocchi sulle Aree Edificabili, nel rispetto del Piano Regolatore della città (vedere pag. 12).

Il giocatore di turno lancia i tre dadi e muove il proprio segnalino lungo il percorso esterno di un numero di caselle pari alla somma dei tre punteggi.



Ogni Concessione di Sfruttamento Edilizio fa riferimento a una determinata Strada e consente di ottenere una rendita variabile in base all'altezza dei palazzi costruiti sulle tre Aree Edificabili che si trovano davanti alla casella stessa.



LE REGOLE IN DETTAGLIO

Le Concessioni di Sfruttamento edilizio

Prima di entrare nel dettaglio delle regole è importante familiarizzare con le **Concessioni di Sfruttamento Edilizio**. Ogni Concessione fa riferimento a una determinata casella del percorso esterno e consente di ottenere una rendita variabile in base all'altezza dei palazzi costruiti sulle tre Aree Edificabili che si trovano davanti alla casella stessa. Ne consegue che ogni Area Edificabile sia sfruttabile dai proprietari di due diverse Concessioni. Per esempio, quella indicata nell'immagine a pagina 7 si trova "tra la Monroe e la Grant" e tutto ciò che vi sarà costruito sopra produrrà una rendita per i proprietari di entrambe le Concessioni.

LE AZIONI DI GIOCO

La maggior parte delle azioni di gioco dipende dalla casella su cui termina il segnalino.

La casella è una Strada o un Ponte e la relativa Concessione è ancora libera.

Quando si verifica questo caso, la Concessione viene messa all'asta. Tutti i giocatori possono parteciparvi, ma il giocatore di turno (cioè colui che ha terminato il proprio movimento sulla casella) possiede uno speciale **diritto di prelazione**, che potrà esercitare al termine dell'asta. L'asta si basa su rilanci che devono essere multipli di \$ 50.000 (per esempio, dopo la prima offerta a 50.000 è possibile rilanciare a 100.000, 150.000, 200.000 e così via, ma non a 60.000, 80.000, 110.000 ecc. ecc.). **Un giocatore non può**





fare rilanci se non possiede una cifra in contanti sufficienti all'acquisto. Al termine dell'asta, il vincitore ha ancora la possibilità di aumentare la propria offerta per determinare il definitivo **Valore di Mercato della Concessione**. A quel punto, il giocatore di turno può esercitare il proprio diritto di prelazione, che consiste nella possibilità di aggiudicarsi la Concessione **offrendo \$ 50.000 in più rispetto al Valore di Mercato**. Se il giocatore di turno non esercita questo diritto, la Concessione viene aggiudicata al vincitore dell'asta al Valore di Mercato. In entrambi i casi il giocatore che si aggiudica la Concessione paga alla Banca quanto dovuto e mette la carta scoperta di fronte a sé.

La casella corrisponde a una Concessione di Sfruttamento Edilizio in possesso di un altro giocatore.

In questo caso, il giocatore di turno deve pagare al proprietario della Concessione una cifra pari al **Valore della Concessione**. Questo valore si calcola considerando l'altezza del palazzo più alto all'interno del Distretto del quale fa parte quella Strada e poi l'altezza totale dei palazzi costruiti sulle tre Aree Edificabili sfruttabili dal proprietario della Concessione. Incrociando questi due dati su una delle due carte Valore Concessioni si ottiene quanto dovuto. Il valore massimo di una Concessione è comunque quello indicato nella colonna 10, anche nel caso in cui l'altezza totale dei palazzi fosse superiore. Se non vi sono palazzi costruiti, il Valore della Concessione è pari a 0. Il Valore di una Concessione sulla quale è stato edificato un Grattacielo è sempre equivalente a quello indicato nella colonna 10 della carta Valori Concessioni (come meglio indicato nell'esempio di pagina 8). La cifra, aumentata del valore del Quartiere indicato sulla carta posta di fianco alla plancia, viene pagata dal giocatore di turno al proprietario della Concessione.



*Ogni Area Edificabile
è sfruttabile da due diverse
Concessioni.*



IL VALORE DELLE CONCESSIONI DI SFRUTTAMENTO EDILIZIO

Per calcolare il valore di una Concessione si deve incrociare l'altezza del palazzo più alto del Distretto con l'altezza totale degli edifici costruiti sulle Aree Edificabili sfruttabili dal proprietario di quella Concessione. Nell'esempio illustrato, il palazzo più alto (che è anche un Grattacielo perchè ha il "tetto") è alto 4 piani. Vediamo ora tre esempi di calcolo del Valore della Concessione, relativi a tre Strade appartenenti allo stesso Quartiere.

1

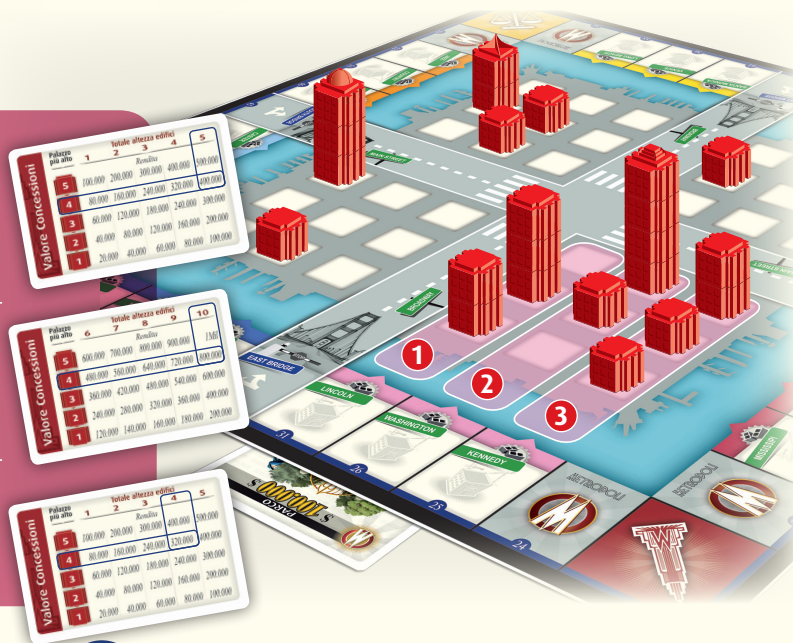
Nelle tre Aree Edificabili sfruttabili grazie a questa Concessione sono stati edificati in totale 5 blocchi. Incrociando sulla carta questo dato con l'altezza del palazzo più alto (4 piani) otteniamo il Valore della Concessione: \$ 400.000. A questo valore si aggiunge quello del Quartiere (in questo caso \$ 100.000 come indicato sulla carta posta vicino alle caselle).

2

Nelle Aree Edificabili sfruttabili grazie a questa Concessione è presente un Grattacielo. In questo caso la rendita si calcola incrociando l'altezza del palazzo più alto con la colonna 10, indipendentemente dal totale dei blocchi. Il risultato è: \$ 800.000 (più il valore del Quartiere).

3

Nelle Aree Edificabili sfruttabili grazie a questa Concessione sono stati edificati in totale 4 blocchi. Il valore di questa concessione è dunque \$ 320.000 (più il valore del Quartiere)





La casella corrisponde a una Concessione di Sfruttamento Edilizio che appartiene al giocatore di turno.

Il giocatore può edificare **gratuitamente** un blocco all'interno di una delle tre Aree Edificabili sfruttabili grazie a quella Concessione, ma nel rispetto del Piano Regolatore (pag. 12).

La casella corrisponde a un ponte la cui Concessione è in possesso di un altro giocatore.

In questo caso, il giocatore di turno deve pagare un pedaggio pari a \$ 100.000 per ogni ponte in possesso del suo avversario (quindi il pedaggio può andare da \$ 100.000 a \$ 400.000). Dopo aver pagato il pedaggio, il giocatore di turno può decidere di utilizzare il ponte per attraversare la città, muovendo subito il proprio segnalino fino alla casella opposta, seguendo la Broadway o la Main Street (a seconda del ponte di partenza), ma senza poter cambiare direzione a metà strada. Il giocatore non deve obbligatoriamente attraversare la città, ma il pedaggio deve essere pagato comunque. Se decide di attraversare la città, il giocatore non deve pagare alcun pedaggio all'eventuale proprietario della Concessione di Sfruttamento Ponte della casella di arrivo.

La casella corrisponde a un ponte di proprietà del giocatore di turno.

Il giocatore può decidere di attraversare la città, come descritto nel paragrafo precedente, senza dover pagare nulla.

Dopo aver pagato il pedaggio, il giocatore di turno può decidere di utilizzare il ponte per attraversare la città, muovendo subito il proprio segnalino fino alla casella opposta, senza poter cambiare direzione a metà strada.





Le carte Metropoli sono quelle con il simbolo della città su fondo grigio. Il mazzo deve essere tenuto coperto vicino alla plancia di gioco.

Caselle Metropoli.

Il giocatore pesca dal mazzo Metropoli la prima carta, ne legge ad alta voce il contenuto ed esegue l'azione prevista, quindi ripone la carta in fondo al mazzo.

Il Tribunale.

Il giocatore di turno paga alla Banca una multa pari al punteggio appena ottenuto con i dadi moltiplicato per \$ 10.000.

L'Autostrada

Il giocatore lancia **due dadi in sequenza** e muove il proprio segnalino sulla casella che contiene l'uscita autostradale corrispondente. La casella di arrivo determina l'azione di gioco. I punteggi dei due dadi devono essere letti separatamente e non sommati, quindi se un giocatore ottiene prima un 5 e poi un 6 dovrà spostarsi nella casella sulla quale è indicata l'uscita 56 e non la 11 o la 65. Il movimento non prevede il passaggio dalla Borsa.

Il Comune

Il giocatore ha due possibilità:

1. Spostare il proprio segnalino (senza passare dalla Borsa) su una qualsiasi casella la cui Concessione è ancora libera e poi seguire le normali procedure d'asta.
2. Prendere un blocco e collocarlo **gratuitamente** dove desidera rispettando il Piano Regolatore.

La Borsa

Quando si transita dalla Borsa si incassano dalla Banca \$ 250.000 che diventano \$ 500.000 se il movimento del segnalino termina esattamente su questa casella. La regola non vale nel primo turno di gioco.



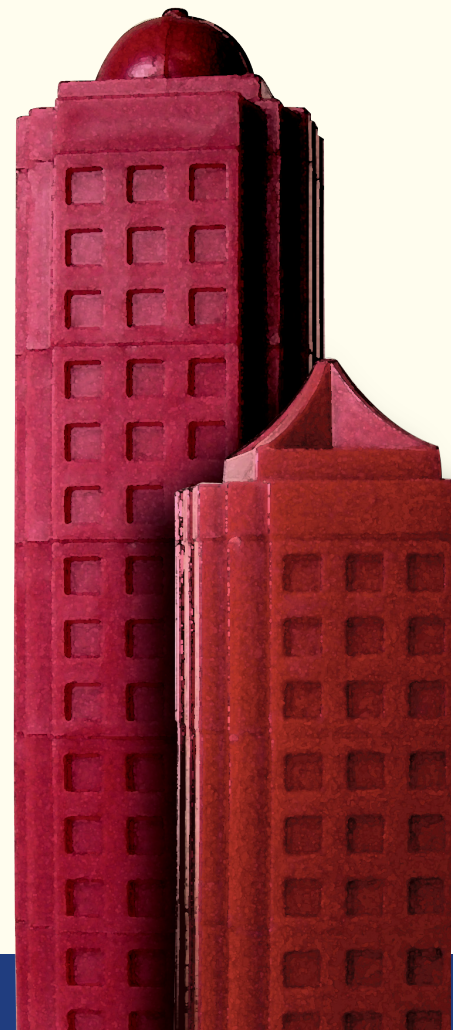


DIRITTO DI COSTRUZIONE

Al termine del proprio turno, dopo aver eseguito l'azione di gioco corrispondente alla casella raggiunta, il giocatore ha diritto a collocare un blocco di costruzione in ciascun Distretto, pagando alla Banca \$ 100.000 per blocco, indipendentemente dall'altezza del palazzo. Il giocatore è libero di scegliere l'Area Edificabile dove collocare il blocco indipendentemente dalla casella sulla quale si trova il proprio segnalino, **ma nel rispetto del Piano Regolatore**. Ricordate che ogni Area Edificabile è sfruttabile grazie a due diverse Concessioni. Scegliete quindi con attenzione dove collocare i blocchi perché i palazzi, una volta costruiti, non appartengono ai singoli giocatori ma diventano parte della città di Metropoli e potrebbero essere sfruttati anche dagli altri. Una volta collocato sulla plancia di gioco, nessun blocco potrà essere successivamente venduto o spostato.

I GRATTACIELI

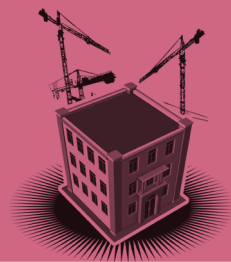
Il Piano Regolatore prevede che nel corso del gioco verranno edificati quattro Grattacieli, che si distinguono dagli altri palazzi per il fatto di avere uno speciale tetto (i quattro tetti presenti nel gioco sono diversi fra di loro nella forma, ma non nella sostanza). Il Valore delle Concessioni su cui sorgono i Grattacieli dipende solo dall'altezza del Grattaciolo e non dal totale dell'altezza dei palazzi. Il Grattaciolo da due "piani" vale \$ 400.000, quello da tre \$ 600.000, quello da quattro \$ 800.000 e quello da cinque \$ 1.000.000.





IL PIANO REGOLATORE DI METROPOLI

1. I blocchi possono essere collocati solo sulle Aree Edificabili.
2. I blocchi possono essere impilati uno sull'altro nel corso del gioco, formando palazzi sempre più alti.
3. Il costo per la costruzione di un blocco è sempre di \$ 100.000.
4. **Il primo giocatore che costruisce un palazzo di due "piani" mette su quel palazzo un "tetto".** Quel palazzo diventa il primo Grattaciolo della città di Metropoli. Da quel momento, nessun palazzo all'interno di quel Distretto potrà superare in altezza questo Grattaciolo (ma tale limitazione non vale per gli altri tre Distretti).
5. **Il primo giocatore che costruisce un palazzo di tre "piani" deve mettere su quel palazzo un "tetto",** facendolo diventare così il secondo Grattaciolo della città. Da quel momento, nessun edificio all'interno di quel Distretto potrà superare in altezza questo Grattaciolo (ma tale limitazione non vale per gli altri 2 Distretti).
6. **Il primo giocatore che costruisce un palazzo di quattro "piani" deve mettere su quel palazzo un "tetto",** facendolo diventare il terzo Grattaciolo della città. Da quel momento, nessun palazzo all'interno di quel Distretto potrà superare in altezza questo Grattaciolo (ma tale limitazione non vale per l'ultimo Distretto rimasto).
7. **Il primo giocatore che costruisce un palazzo di cinque "piani" deve mettere su quel palazzo un "tetto",** facendolo diventare il quarto ed ultimo Grattaciolo della città. Nessun palazzo potrà superare in altezza questo Grattaciolo, che sarà così il più alto della città.
8. In ogni Distretto può esserci un solo Grattaciolo.
9. Quando viene edificato il quarto e ultimo Grattaciolo inizia la fase di completamento della città: **da questo momento, ogni giocatore ha l'obbligo di costruire almeno un blocco a ogni turno.** Solo chi possiede meno di \$ 100.000 in contante (la cifra necessaria alla costruzione di un blocco) è esentato dal rispetto di questa regola. Se un giocatore passa i dadi al giocatore successivo senza aver costruito, chi riceve i dadi può fargli notare l'errore in modo che il giocatore costruisca. In questo caso, però, i \$ 100.000 necessari all'acquisto del blocco vanno al giocatore che ha segnalato l'errore e non alla Banca.
10. **Durante il proprio turno, un giocatore può collocare un blocco all'interno di ciascun Distretto,** anche al di fuori delle proprie Concessioni e indipendentemente dalla posizione del proprio segnalino. In ogni Distretto può però collocare al massimo un blocco a turno e non può completare più di un Grattaciolo nello stesso turno di gioco.





TRUST

Se un giocatore possiede un intero Quartiere, cioè tutte le Concessioni di Sfruttamento Edilizio dello stesso colore, si dice che possiede un "trust". Il valore di una Concessione che fa parte di un trust (comprensivo del valore del Quartiere), viene raddoppiato.

DADI TRIPLI

Quando un giocatore ottiene un punteggio triplo (1-1-1, 2-2-2, 3-3-3 ecc.), può avanzare con il proprio segnalino di tante caselle quante vuole, ma senza fare più di un giro completo.

Se un giocatore possiede un intero Quartiere, cioè tutte le Concessioni di Sfruttamento Edilizio dello stesso colore, si dice che possiede un "trust". Chi termina su una di queste caselle deve pagare al proprietario il doppio del valore della Concessione.





SCAMBI E TRATTATIVE

Nel corso della partita, i giocatori sono liberi di effettuare tutti gli scambi e le trattative che desiderano. Possono vendere le loro Concessioni agli altri oppure chiedere a qualcuno di contribuire alle spese di costruzione di un blocco. Il comune di Metropoli richiede però il rispetto di alcune regole:

1. Non sono consentiti prestiti o dilazioni di pagamento. Se dovete dei soldi a qualcuno dovete subito saldare il debito. Il vostro creditore non può farvi sconti o consentirvi di pagare in un altro momento.
2. La Banca non presta denaro e non compra nulla dai giocatori.
3. Il comune di Metropoli non fa sconti e non concede dilazioni di pagamento. Tutte le somme dovute devono essere pagate alla Banca, immediatamente.
4. Solo il giocatore di turno ha facoltà di intavolare trattative con gli altri.
5. Se state correndo il rischio di fallire, dovete seguire la procedura prevista dalle regole, e non potete vendere le vostre proprietà diversamente.

FALLIMENTI

Un giocatore che non sia in grado di far fronte a un pagamento rischia il fallimento e, di conseguenza, l'eliminazione dal gioco. Per evitare il fallimento, il giocatore deve mettere all'asta le proprie Concessioni in modo da recuperare il denaro contante necessario a far fronte al debito (nessun'altra forma di vendita gli è consentita). Le Concessioni devono essere messe all'asta una alla volta ed essere comunque cedute al miglior offerente (che può quindi essere anche il creditore). Nel momento in cui il giocatore ha il denaro necessario a pagare il proprio



debito, la vendita all'asta delle Concessioni può terminare. Se il giocatore non è in grado di recuperare il denaro necessario a saldare il debito, anche dopo aver ceduto all'asta tutte le sue Concessioni, cede al creditore tutto il proprio contante ed esce dal gioco.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina nel momento in cui resta un solo giocatore in gara oppure nel momento in cui viene posto in gioco l'ultimo blocco.

In questo caso, si procede con una fase finale durante la quale i giocatori giocano regolarmente (ovviamene senza costruire più nulla) fino a quando raggiungono o transitano dalla casella Autostrada, uscendo dal gioco. Un giocatore uscito continua a riscuotere eventuali pagamenti da parte di quelli ancora in gioco, ma non rischia più nulla.

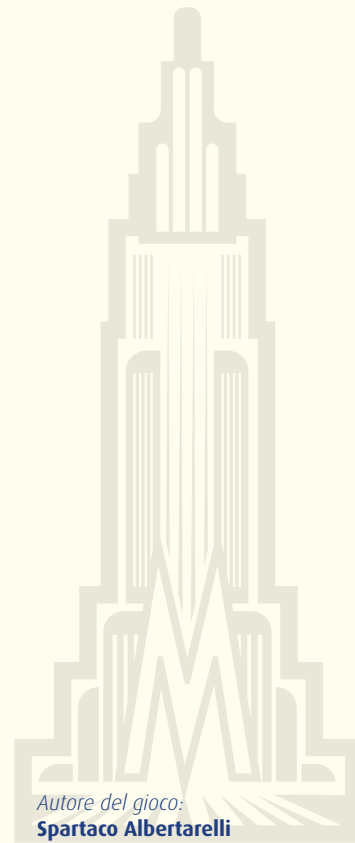
Il gioco termina nel momento in cui esce anche l'ultimo giocatore rimasto.

A quel punto, si calcola la ricchezza di ogni giocatore e il più ricco viene proclamato vincitore.

Per calcolare il patrimonio di ogni giocatore, si considerano le Concessioni di Sfruttamento Edilizio. Ogni Concessione vale una cifra pari al valore del Distretto a cui appartiene, indipendentemente dal numero di blocchi costruiti sulle Aree Edificabili e senza alcun beneficio supplementare derivante da un trust. Le Concessioni di Sfruttamento dei ponti vengono valutate \$ 500.000 ciascuna.

Ogni giocatore restituisce alla Banca le proprie Concessioni e riceve in cambio il controvalore in denaro.

Quando tutti i giocatori hanno ricevuto il controvalore in denaro, il più ricco viene proclamato vincitore.



Autore del gioco:
Spartaco Albertarelli



CONSIGLI E STRATEGIE

Ricordate che tutto può essere sottoposto a trattativa, anche la costruzione di un blocco, e ricordate che ogni blocco produce una rendita per due diverse Concessioni di Sfruttamento Edilizio. Sta a voi decidere se chiedere un contributo in denaro a uno dei giocatori che trarrà beneficio dalla vostra costruzione.

Dato che ogni Area Edificabile è sfruttabile grazie a due diverse Concessioni, può essere molto utile entrare in possesso di entrambe. In questo modo, ogni blocco che collocherete su quell'area produrrà una rendita solo per voi.

I quattro Distretti non hanno un valore predefinito. Se non possedete alcuna Concessione in un certo Distretto, per voi può essere strategicamente valido contribuire a costruire rapidamente il primo Grattacielo proprio in quel Distretto. Ogni nuovo Grattacielo, infatti, definisce il valore massimo di un Distretto e, al tempo stesso, consente di aumentare l'altezza massima dei palazzi degli altri Distretti, accrescendo così il potenziale valore. Ricordate

però, che un Grattacielo consente ai proprietari delle Concessioni di Sfruttamento Edilizio dell'area su cui si trova di ottenere sempre il massimo della rendita.

Se avete vinto un'asta, ragionate bene su quale può essere il Valore di Mercato che il giocatore con diritto di prelazione sarà disposto a pagare. In Metropoli nulla ha un valore prestabilito, è il "mercato" che definisce i prezzi.

Nella fase finale della partita, se restano ancora delle Concessioni, il loro valore di mercato può fluttuare molto. Ricordate che, a fine partita, ogni Concessione di Sfruttamento Edilizio avrà un valore pari a quello del Distretto.

Fate molta attenzione a determinare in modo corretto il valore di mercato delle Concessioni. All'inizio potreste credere di avere una grande disponibilità di denaro, ma verso la fine della partita vi accorgete che il rischio di fallire può essere molto concreto.

NOTA: se vi sentite bravi con i numeri, potete imparare a calcolare da soli il valore delle rendite senza bisogno di consultare la tabella sulla carta "Valore Concessioni".

L'altezza del palazzo più alto all'interno del Distretto determina la cifra di riferimento. Per ogni "piano" di altezza il valore cresce di \$ 200.000, quindi, se il palazzo più alto è alto un piano, il valore sarà \$ 200.000, se è alto due \$ 400.000 e così via fino a \$ 1.000.000 (l'altezza massima di un palazzo è di 5 blocchi). Ogni blocco costruito sulle tre Aree Edificabili relative alla Concessione di Sfruttamento Edilizio vale il 10% di questo valore. Supponiamo quindi che il palazzo più alto sia di tre "piani" (\$ 600.000) e che l'altezza totale degli edifici costruiti sulle tre aree della mia Concessione di Sfruttamento Edilizio sia di sette piani: la rendita che gli altri giocatori mi pagheranno terminando sulla casella corrispondete sarà di \$ 420.000 (\$ 60.000 x 7) più il valore del Quartiere.



