

Andreas Wetter — 1906 — *Thorsten Löpmann*

SAN FRANCISCO

CHI HA IL POTERE IN CITTA' ?

Giocatori: 3-5

Età: dai 12 anni in su

Tempo di gioco: 90 minuti c.a.

Nel 1906, San Francisco fu distrutto completamente da un immenso terremoto. Con l'aiuto degli uomini d'affari del posto, la città venne ricostruita. Ogni giocatore prende la parte di un uomo d'affari, con lo scopo di ricostruire i maggiori distretti della città. Per fare questo, un giocatore deve assicurarsi la maggioranza dei diritti di investimento in un distretto. I diritti di investimento vengono distribuiti tramite un processo di offerte. L'offerta viene vinta mediante l'uso delle carte Influenza, Soldi e Carte Opzione. Chi riceve il diritto di investimento, piazza un bastoncino di legno nel distretto della città per mostrare la sua Influenza. L'investimento in un distretto deve essere pianificato, poiché ogni distretto possiede un diverso valore in punti prestigio. Inoltre, per ogni giocatore, l'offerta di ordini di pagamento e di punti Influenza è limitata.

Quando un giocatore ha la maggioranza dei bastoncini investimento in un distretto, egli può ricostruirlo. Riceve perciò dei punti Prestigio per ogni distretto ricostruito. Al termine del gioco, chi possiede più punti Prestigio, vince la partita.

*Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari (www.giochirari.it)
Versione 1.0 – Luglio 2001*



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 "San Francisco" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Materiale di Gioco:

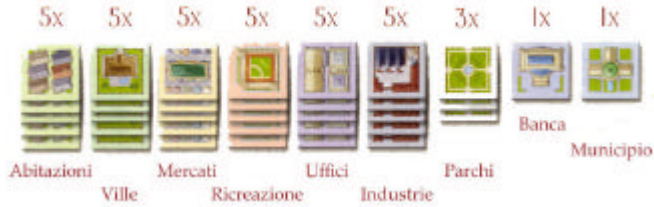
87 Bastoncini di Legno in 6 Colori Diversi



15 Tessere Opzione



35 Distretti Cittadini



50 Carte Influenza (10 per ogni giocatore)



Indovino Caposala Vescovo Gangster Editore Giudice Imprenditore

1 Sacchetto di Tela per Contenere le Tessere Distretto



La Mappa di Gioco



Banchiere Capo Polizia Sindaco



10 Segnalini dei Giocatori



36 Carte Asta



60 Banconote



18 Carte Azione



Preparazione del gioco

Che cosa deve fare un giocatore?

Ogni giocatore riceve, dello stesso colore:

- 15 bastoncini di legno
- 16 carte Influenza (con valore da 0 a 9)
- 3 gettoni Opzione (uno per ogni combinazione Villa/Abitazione, Mercato/Centro di Ricreazione, Industria/Ufficio)
- 2 segnalini

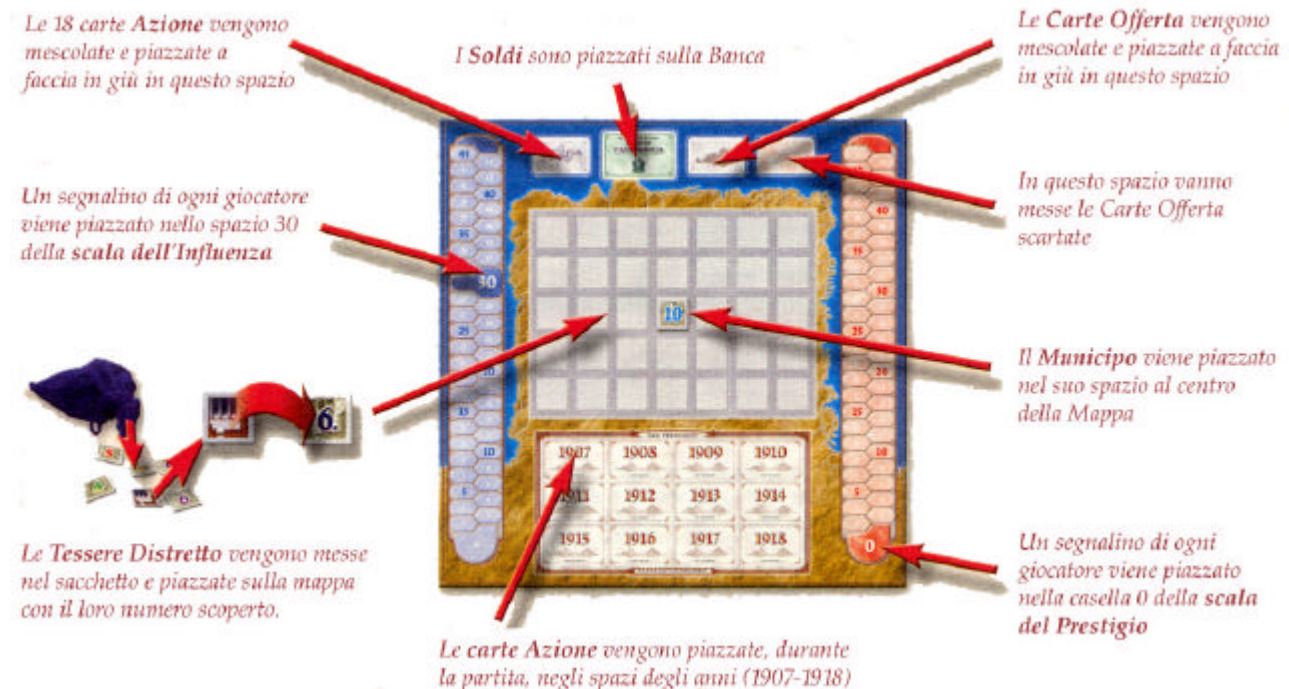
Inoltre, ogni giocatore riceve 12 Banconote (2 x 10.000\$, 2 x 20.000\$, e 1 di ogni valore da 30.000\$ a 100.000\$).



I giocatore piazzano di fronte a loro i propri bastoncini Investimento, Banconote e carte Influenza. Le carte devono essere tenute nascoste.

Cosa fare sulla mappa?

La mappa di gioco viene piazzata al centro del tavolo.



Ad eccezione del Municipio, tutte le altre tessere Distretto vengono messe nel sacchetto e rimescolate. Queste sono poi pescate una alla volta, a turno da ogni giocatore, e piazzate a caso sulla mappa. Il lato numerato deve essere visibile.

Nota: vicino al Municipio o alla Banca non può essere piazzato più un Parco. I bastoncini bianchi vengono piazzati in tutti e quattro i lati di ognuno dei tre parchi. Essi rimarranno qui per tutta la partita e non potranno mai essere spostati o rimossi. Il giocatore più anziano inizia la partita. Al termine di un round, la mano passa al giocatore di sinistra e continua poi in senso orario.



Giocare

Una partita viene giocata in diversi round. Ogni round è diviso in quattro fasi, che devono essere eseguite sempre nello stesso ordine:

- I. Pescare una carta Offerta
- II. Fare la Puntata
- III. Investire
- IV. Scartare la carta Offerta

I. PESCARE UNA CARTA OFFERTA

Il giocatore di turno pesca la carta Offerta che si trova sopra il mazzo. Egli ha la possibilità di rifiutare tale carta. Se decide di farlo, deve scartare la carta Offerta a faccia in su e pescarne un'altra, ma questa volta è obbligato a tenere quest'ultima. Il giocatore a questo punto legge la carta ad alta voce e la piazza di fronte a lui, ben visibile agli altri giocatori. Questa carta indica anche il giocatore di turno della fase corrente.

Su una carta Offerta si trovano le seguenti informazioni:

- Il numero indica quanti giocatori possono acquistare ed investire.
- L'immagine al centro indica in quale distretto può essere piazzato il bastoncino investimento. Questa immagine non serve più a nulla se il distretto è già stato ricostruito.
- I simboli Moneta, carte Influenza e Opzione indicano che cosa deve essere offerto per acquistare il diritto di Investimento in quel dato distretto.



Diritto di Investimento: attraverso l'offerta, un giocatore riceve un diritto di investimento in un distretto cittadino. Ogni giocatore che ha ricevuto un diritto di investimento viene chiamato Investitore. Investire vuole dire piazzare un bastoncino Investimento su una delle strade attorno al distretto desiderato.

Nota: all'inizio del gioco non è importante che il primo giocatore peschi una seconda carta Offerta. In seguito, naturalmente, dovranno essere prese in causa le seguenti considerazioni, le quali saranno fondamentali nel gioco:

- Più è alto il numero della carta Offerta, maggiori sono le possibilità di vincere un diritto di investimento.
- Per un giocatore, un distretto è più desiderabile se sono presenti altri diritti di investimento dello stesso giocatore.
- Allo stesso modo, per un giocatore, un distretto è meno desiderabile se sono presenti diritti di altri giocatori, i quali hanno più possibilità di aggiudicarsi un nuovo diritto di investimento.
- Quando un distretto è desiderabile a più giocatori, questi spingeranno per aumentarne l'offerta.
- Un'offerta può essere svantaggiosa ad un giocatore che possiede poche Banconote o pochi Punti Influenza.

II. FARE LA PUNTATA

I diritti di Investimento possono essere vinti in tre modi, a seconda della carta offerta:

- Mediante carte Influenza
- Mediante Banconote
- Mediante segnalini Opzione e Banconote

La carta offerta che si trova di fronte al giocatore attivo determina il tipo di offerta richiesta.

Vincere il diritto di Investimento mediante carte Influenza



Le carte Influenza presentano dei personaggi con un valore da 0 a 9. Tali personaggi hanno diverse Influenze in città. I giocatori provano ad usare tali Influenze per cercare di ricevere i diritti di investimento. La carta "Indovino" con un valore di 0, ha la minore Influenza, mentre il Sindaco con un valore di 9, ha l'Influenza più grande.

I giocatori prendono le loro carte Influenza e ne scelgono segretamente una, piazzandola poi a faccia in giù sul tavolo. Quando tutti hanno scelto la carta Influenza appropriata,

contemporaneamente vengono scoperte tali carte. Il giocatore che possiede la carta con il numero più alto, vince il diritto di investimento. Se, come indicato dalla carta Offerta, più di un giocatore può ricevere il diritto di investimento, anche chi ha un valore più basso potrebbe ricevere il diritto di investimento.

Parità: quando due o più giocatori hanno scelto la carta con lo stesso valore, c'è un pareggio. Tutti questi giocatori non ricevono, per questo turno, nessun diritto di investimento. E' possibile che tutti i giocatori siano alla pari, ed in questo caso nessuno riceverà il diritto di investimento. E anche possibile che, sempre in caso di pareggio, un giocatore vinca il diritto di investimento utilizzando una carta di valore 0.



Esempio 1: il Giallo (7) vince e può investire per primo. Il Blu (5) e il Rosso (5) sono alla pari. Quindi il Verde (4) può essere il secondo investitore. A causa del pareggio, nessuno riceve il terzo diritto di investimento.

Esempio 2: il Giallo (6) e il Blu (6) sono alla pari. Quindi il Rosso (4) è il primo investitore e il Verde (0) è il secondo.

Esempio 3: Tutti gli investitori possono investire su una strada a loro scelta che si trova lungo i lati della mappa. Il quinto diritto di investimento non viene usato, dato che in gioco ci sono solo 4 giocatori. Il Giallo è il primo seguito dal Blu, dal Rosso ed infine dal Verde.

Quando è stata effettuata la distribuzione dei diritti di Influenza, tutti i giocatori riprendono in mano le loro carte Influenza. Esse potranno essere riutilizzate nel round successivo.



Attenzione: un giocatore non può mai utilizzare una carta Influenza che abbia un valore superiore ai punti Influenza esposti sulla scala dell'Influenza relativi al suo segnalino



I giocatori che hanno vinto un diritto di investimento tramite una carta Influenza, spostano verso il basso il loro segnalino sulla scala dell'Influenza, di tanti spazi quanto è indicato sulla carta Influenza utilizzata.

I giocatori che non vincono un diritto di Influenza non dovranno pagare nessun punto Influenza. Questo è vero anche per i giocatori che hanno pareggiato una gara.

Vincere il diritto di Investimento mediante Banconote

All'inizio del gioco, ogni giocatore possiede 12 Banconote per un totale di 580.000\$. Con questi soldi, essi possono acquistare un diritto di investimento. Ogni giocatore sceglie le sue Banconote. Iniziando dal giocatore attivo, che ha pescato la carta Offerta, ognuno fa un'offerta usando uno o più Banconote, piazzandole scoperte sul tavolo. Un giocatore è obbligato a offrire più di quanto offerto dal giocatore che si trova alla sua destra.

Nota: I soldi, una volta puntati, non possono essere scambiati o chiesti in prestito. Ciò significa che un giocatore può offrire solo soldi che effettivamente possiede in mano. Se un giocatore non può rilanciare un'offerta, egli deve passare e riprendere in mano i soldi puntati da lui fino a quel momento. Questi soldi potranno essere utilizzati nei round

successivi. L'offerta termina quando solo un giocatore ha ancora dei soldi sul tavolo. Questo giocatore riceverà il diritto di investimento.



Il giocatore che vince un diritto di Influenza usando i soldi, mette le Banconote utilizzate sulla Banca, nell'apposito spazio della mappa.

Nota: quando si offre e si paga con i soldi, i giocatori devono effettuare grandi puntate usando molti soldi. Le Banconote non possono essere né scambiate (per avere tagli più piccoli) né possono essere chiesti dei prestiti. Perciò, è molto importante conservare dei tagli piccoli.

Vincere il diritto di Investimento mediante segnalini Opzione e Banconote

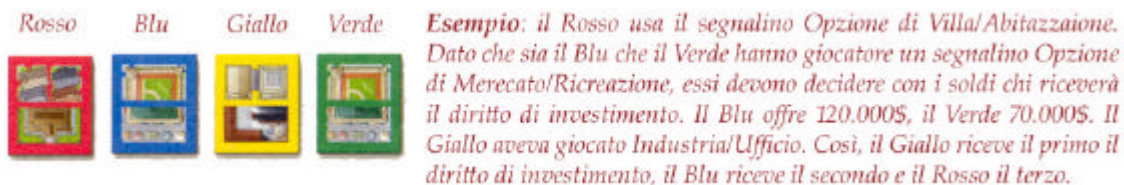
Se viene pescata una carta Offerta con impresso un simbolo di Punto Interrogativo, i giocatori possono scegliere il distretto con uno dei tre segnalini Opzione. Su ogni segnalino sono sempre presenti due distretti. I giocatori prendono i loro segnalini e li piazzano coperti sul tavolo. Contemporaneamente questi segnalino vengono scoperti. Se un giocatore è l'unico ad aver giocato uno specifico segnalino Opzione, egli vince automaticamente il diritto sull'investimento. Questo giocatore può investire in uno dei distretti indicati sul segnalino.

Per pagare il diritto sull'investimento, un giocatore deve piazzare un suo segnalino a scelta coperto sulla Banca.

Se più giocatori hanno giocato uno stesso segnalino Opzione, questi devono decidere con i soldi chi vuole ricevere il diritto di investimento. Tali giocatori piazzano fino a cinque Banconote coperte sul tavolo, che poi scoprono contemporaneamente. Il giocatore con la somma maggiore riceve il diritto di investimento. I giocatori che anche in questo modo non riescono ad accaparrarsi un diritto di investimento, possono riprendere indietro i loro soldi. Invece il giocatore che riceve il diritto di investimento, scarterà la sua puntata piazzandola nella Banca.

Nota: Se viene offerta la stessa somma, vengono applicate le stesse regole sui pareggi (vedere prima).

Quando investe con segnalini Opzione, un giocatore che utilizza un segnalino Opzione su un distretto **Industri/Ufficio**, investe per primo, poi il giocatore con il distretto **Mercato/Centro di Ricreazione** ed infine il giocatore con **Villa/Abitazione**.



Nota: se tutti i giocatori scelgono il medesimo segnalino Opzione (in questo caso un Villa/Abitazione), allora verrà assegnato un solo diritto di investimento. Se tra tutti i giocatori, vengono giocati due segnalini Opzione diversi (in questo caso un Villa/Abitazione e un Industria/Ufficio), allora verranno assegnati due diritti di investimento. Se tra tutti i giocatori vengono giocati tre segnalini Opzione diversi, allora verranno assegnati tre diritti di investimento.

III. INVESTIRE

A seconda del tipo di offerta, verrà utilizzato uno dei seguenti ordini specifici:

- Quando si offre con carte Influenza, il giocatore con la carta Influenza di maggior valore investe per primo. Se la carta Offerta richiede investimenti multipli, i giocatori continuano ad investire in base al valore delle loro carte Influenza.
- Quando si offre con soldi, solo un giocatore può investire.
- Quando si offre con segnalini Opzione, l'ordine di investimento è il seguente: **Industria/Ufficio, Mercato/Centro di Ricreazione, Villa/Abitazione.**

Nota: Solo il giocatore/i che ha vinto e ha pagato per un diritto di investimento, può piazzare su una strada vuota uno dei suoi bastoncini di investimento.

La carta Offerta attuale determina se il bastoncino di investimento può essere piazzato su una strada che si trova tra due distretti oppure su un lato della mappa. Un bastoncino investimento che si trova su una strada, conta per entrambi i distretti cui è adiacente. Il bordo della mappa è un'eccezione a questa regola.



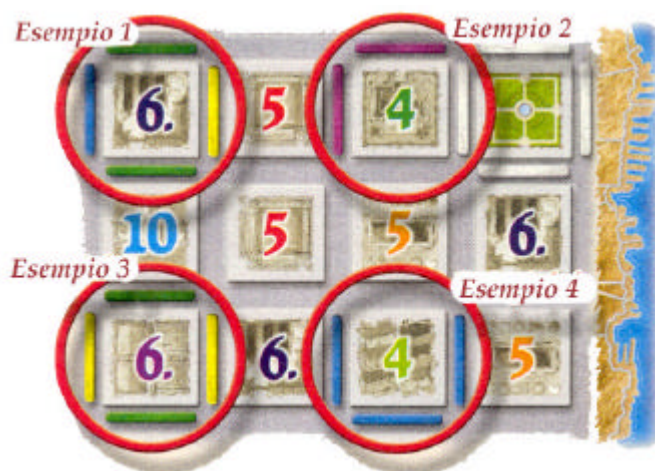
Nota: Se un giocatore che ha vinto un diritto di investimento non ha più bastoncini del suo colore, egli ne prende uno che aveva piazzato in precedenza sulla mappa e lo mette nel nuovo posto. Un giocatore dovrebbe fare attenzione a non perdere nessuna possibilità di maggioranza quando effettua questo spostamento.

Un giocatore ottiene la maggioranza in un distretto

1) Ricostruire un distretto

L'obiettivo di un investitore è quello di avere la maggioranza di bastoncini investimento sulle strade che circondano un distretto.

Maggioranza: Si ha la maggioranza quando il Giocatore 1 ha sufficienti bastoncini investimento su un distretto in modo tale che nessun altro giocatore possa piazzare altri bastoncini e in questo modo uguagliare o superare quelli Giocatore 1.



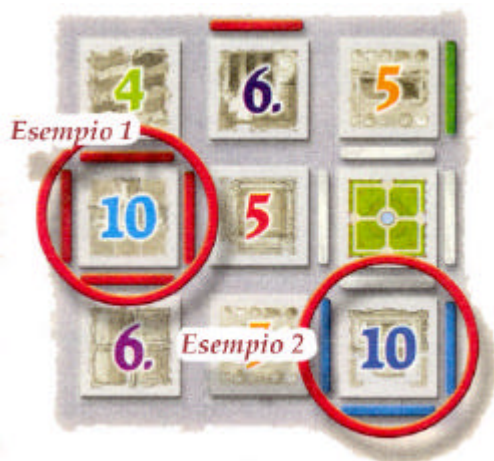
Nell'Esempio 1, il Verde ha la maggioranza perché il Blu e il Giallo hanno ognuno un solo bastoncino.

Nell'Esempio 2, il Viola ha una maggioranza sicura con soli due bastoncini perché nel distretto è presente un bastoncino bianco neutrale.

Nell'Esempio 3 c'è un pareggio tra il Giallo e il Verde. Ognuno dei due giocatori ha piazzato due bastoncini.

Nell'Esempio 4, il Blu ha una maggioranza sicura. Egli non ha bisogno di piazzare un quarto bastoncino.

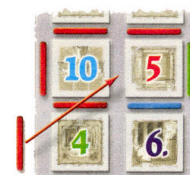
Maggioranza sul Municipio e sulla Banca: per avere la maggioranza sul Municipio o sulla Banca, un giocatore deve possedere tutti e quattro i bastoncini investimento che circondano il distretto. Se è presente un bastoncino bianco neutrale sul lato di un distretto Municipio o Banca, allora per avere la maggioranza sono necessari solo tre bastoncini investimento.



Nell'Esempio 1, il Rosso ha la maggioranza del Municipio perché possiede quattro bastoncini investimento.

Nell'Esempio 2, il Blu ha bisogno di soli tre bastoncini per possedere la maggioranza, dato che qui è presente un bastoncino neutrale.

Se un giocatore, dopo aver piazzato un bastoncino investimento, detiene la maggioranza in un distretto, allora tale distretto viene ricostruito. La ricostruzione di un distretto fa guadagnare ad un giocatore dei Punti Prestigio.



E' possibile che in un singolo round, molti giocatori secondo l'ordine di investimento, possano ricostruire un distretto. E' anche possibile che il piazzamento di un bastoncino permetta di ricostruire due distretti adiacenti.



Ricostruzione: il giocatore che possiede la maggioranza su un distretto, gira la tessera distretto e sposta il suo segnalino sulla Scala del Prestigio. Per aver ricostruito un distretto, il giocatore riceve i Punti Prestigio come indicato sulla tessera del distretto:

Municipio/Banca: 10 Punti Prestigio

Industria/Ufficio: 6 Punti Prestigio

Mercato/Centro di Ricreazione: 5 Punti Prestigio

Villa/Abitazione: 4 Punti Prestigio

Una tessera di un distretto ricostruito non può essere rigirata nuovamente. I bastoncini investimento restano sempre al loro posto. Durante la partita, altri bastoncini possono essere piazzati adiacenti ai distretti ricostruiti, naturalmente dove una strada è vuota.

2) Pescare una carta Azione

Dopo che tutti i giocatori hanno terminato i loro investimenti e nel round corrente almeno un distretto è stato ricostruito, il giocatore attivo deve pescare una carta azione e seguirne immediatamente le indicazioni. La carta azione è valida per tutti i giocatori. La maggioranza delle carte Azione cerca un investitore. In un round di offerte, in cui tutti possono partecipare, questa maggioranza determina l'investitore. Se la carta azione richiede la ricostruzione di un altro distretto, deve essere pescata ed eseguita un'altra carta azione. E' perciò possibile che in un round possano essere usate più carte Azione.

Le carte Azione possono essere usate per risolvere un pareggio in un distretto.

Quando è stata eseguita una carta Azione, essa viene girata e piazzata nello spazio dell'anno successivo, partendo dal 1907.



Bonus



Molte carte Azione fanno guadagnare ai giocatori Punti Influenza e soldi. Queste carte sono valide per tutti i giocatori. Quando viene pescata una di queste carte, i giocatori possono scegliere tra Punti Influenza e soldi.

Se un giocatore sceglie di ricevere dei Punti Influenza, egli sposta il suo segnalino in avanti sulla Scala dell'Influenza. Se invece un giocatore decide di ricevere i soldi, egli può prelevare dalla Banca tanti soldi quanto

è indicato sulla carta Azione, mediante il seguente procedimento. I soldi che si trovano ancora sulla Banca vengono rimescolati e rimessi a faccia in giù nello spazio apposito. Poi, uno alla volta, i giocatori che hanno deciso di ricevere i soldi, continuano a pescare Banconote fino a che essi decidono di fermarsi oppure fino a che il totale dei soldi pescati è maggiore del totale esposto sulla carta Azione. Le carte pescate vengono piazzate una alla volta sul tavolo di fronte al giocatore che sta effettuando la pescata.

Se un giocatore si ferma prima di aver raggiunto il massimo esposto sulla carta Azione, egli può tenere tutti soldi pescati fino a quel momento. Se un giocatore pesca più soldi di quanto indicato sulla carta Azione, egli non riceve più nulla.

Tutte le Banconote pescate, ritornano alla Banca.



Esempio: il Rosso pesca tre banconote per un valore di 100.000\$. Così deve ridare tutto alla Banca. Il Verde pesca esattamente 100.000\$, perciò può tenerli. Il Blu pesca 80.000\$ perciò anche lui può tenerli.

IV SCARTARE LA CARTA OFFERTA

La carta Offerta, che si trova davanti al giocatore attivo, viene a questo punto scartata e piazzata scoperta vicino al mazzo delle carte Offerta. Il turno è ora terminato. Il giocatore alla sinistra di quello attivo diventa a sua volta il giocatore attivo. Egli comincia un nuovo round pescando una nuova carta Offerta.

Termine del Gioco

Appena viene scoperta la dodicesima carta Azione, risolta e piazzata sull'anno 1918, il gioco termina. Il giocatore con il maggior numero di Punti Prestigio vince. In caso di parità, vince il giocatore che ha il maggior numero di bastoncini investimento sulla mappa.

Due Varianti

Vincere un diritto di investimento mediante segnalini Opzione e Soldi

Se più di un giocatore ha usato lo stesso segnalino Opzione, questi possono trattare tra con gli altri giocatori il diritto di investimento, offrendo dei soldi. Tutti gli appoggi devono essere coperti. Non si può ricevere un diritto di investimento senza aver pagato completamente il dovuto. Il giocatore che riceve il diritto di investimento, deve pagare il dovuto agli altri giocatori. I creditori devono essere ovviamente d'accordo sul totale.

Esempio: il Verde promette al Rosso e al Blu 40.000\$, per avere il diritto di investimento. Perciò il Rosso e il Blu ricevono un totale di 80.000\$ dal Verde. Se non si arriva ad un accordo, il diritto di investimento sarà assegnato come già spiegato precedentemente nelle regole.

I giocatori possono riunire le carte Azione.

Il fatto che le Banconote e i Punti Influenza siano sempre difficili da ottenere, ciò è importante in San Francisco. I giocatori a cui non piace essere soggetti alla casualità dei bonus, prima di cominciare una partita possono costruire i loro mazzi delle 12 carte azione. Per fare questo separate i bonus dal resto delle carte azione e aggiungete, per esempio, tre carte bonus alle altre nove carte azione. Ora ogni giocatore sa che ci sono tre bonus tra le altre carte azione. Le carte azione non utilizzate vengono rimesse nella scatola. In molti casi vengono usate 3 o 4 carte bonus.

Le Carte Azione



Il prossimo Investitore riceverà 3 Punti Prestigio supplementari per ricostruire il distretto rappresentato (Villa o Abitazione). Dopo aver ricostruito, egli muoverà il suo segnalino di un totale di 7 spazi avanti. La carta rimane a faccia in su sul campo dell'anno fino che l'appropriato distretto non viene ricostruito. In seguito, la carta viene girata. Se la carta viene piazzata scoperta sull'anno 1918, il gioco termina immediatamente. Il bonus non viene distribuito.

L'investitore può piazzare due bastoncini sulla mappa. Naturalmente, tali bastoncini devono circondare lo stesso distretto. Il diritto di investimento viene messo all'asta come descritto (tramite i soldi o le carte Influenza).

Un investitore può spostare un bastoncino investimento di sua scelta (non i bastoncini bianchi) di uno o di due spazi verticalmente od orizzontalmente. Non possono essere spostati o saltati altri bastoncini. Il diritto di muovere un bastoncino viene messo all'asta come descritto (tramite i soldi o le carte Influenza).

L'investitore può scambiare la posizione di due bastoncini Influenza che si trovano sulla mappa. Il diritto per questo cambiamento viene messo all'asta come descritto (tramite i soldi o le carte Influenza).

L'investitore può piazzare un bastoncino investimento su una strada vuota di sua scelta. Il diritto per questo piazzamento viene messo all'asta come descritto (tramite i soldi o le carte Influenza).

Un investitore può piazzare un bastoncino investimento su una strada dove è già presente un altro bastoncino investimento, ridando il precedente bastoncino al proprietario. Il diritto per questo rimpiazzo viene messo all'asta come descritto (tramite i soldi o le carte Influenza).

Ogni giocatore riceve sia un bonus di 4 Punti Influenza (muovendo il proprio segnalino di 4 spazi in avanti sulla Scala dell'Influenza) oppure pagando un massimo di 100.000\$ (vedere le regole per i bonus sui soldi).

Ogni giocatore può rimuovere dalla mappa un qualunque numero dei suoi bastoncini investimento e ricevere per ognuno un bonus di due Punti Influenza (muovendo il proprio segnalino di 2 spazi in avanti sulla Scala dell'Influenza) oppure di soldi per un valore massimo di 50.000\$ (vedere le regole per i bonus sui soldi).

Gli importi vengono sommati, cioè per 3 bastoncini investimento ogni giocatore riceve 6 Punti Influenza oppure dei soldi, per un massimo di 150.000\$.

Esempio di un Round di Gioco

Pescare una carta Offerta

Il giocatore attivo pesca una carta offerta e la piazza sul tavolo scoperta. Tale giocatore può anche rifiutare questa carta. Se fa questo, sposta la carta nella pila degli scarti e ne pesca una nuova. Altrimenti, legge il contenuto della carta ad alta voce.

Eeguire l'offerta

A seconda della carta offerta pescata, le puntate possono essere eseguite in tre modi diversi:

Con carte **Influenza**

Ogni giocatore mette una carta Influenza coperta di fronte a sé. Le carte vengono poi scoperte contemporaneamente. La carta con il valore più alto vince il diritto sull'Influenza. A seconda della carta offerta, uno o più giocatori possono vincere il diritto di investimento.

Con le **Banconote**

Uno dopo l'altro, i giocatori piazzano le Banconote sul tavolo. Il giocatore successivo deve offrire un totale superiore del giocatore precedente. Il giocatore con la puntata più alta vince il diritto di investimento.

Con le **Carte Opzione o con i Soldi**

Ogni giocatore piazza un gettone Opzione a faccia in giù di fronte a sé. Questi vengono poi scoperti contemporaneamente. Un giocatore gioca un gettone che non è stato usato da nessun avversario. Egli può investire in uno dei due distretti indicati dal gettone. Più giocatori possono usare lo stesso gettone. I giocatori mettono le loro puntate coperte sul tavolo. Chi ha la maggior puntata può investire.

Pagare per l'investimento

L'investitore deve spostare il suo gettone di un numero appropriato di spazi sulla Scala dell'Influenza. L'investitore deve scartare i soldi puntati e piazzarli nello spazio della Banca.

Investire

Gli investitori piazzano un bastoncino investimento su una strada adiacente al distretto considerato.

Nota: seguire l'ordine di piazzamento.

La carta Offerta determina il tipo del distretto.

Quando un investitore ha la maggioranza dei bastoncini investimento di un certo distretto:

- deve ricostruire il distretto, girando la tessera del distretto e ricevendo i Punti Prestigio relativi al distretto ricostruito.

Il giocatore attivo deve pescare una carta Azione. L'azione indicata è valida per tutti i giocatori e viene eseguita immediatamente.

La carta Azione viene piazzata nel primo spazio libero degli anni (quando la dodicesima carta Azione viene piazzata nell'anno 1918, il gioco termina).

Scartare la carta Offerta

Il giocatore attivo mette la carta Offerta negli scarti. Il nuovo round riparte dalla prima fase, e il giocatore che si trova alla sinistra del precedente giocatore attivo pesca una nuova carta Offerta.