

Un gioco di Dirk Henn per 2-6 persone

New York, all'inizio degli anni '30. La città sta vivendo un boom edilizio. I grattacieli nascono come funghi; vengono costruiti musei e realizzati parchi. Non possono mancare neanche chiese, teatri e stazioni.



Immergetevi nel ruolo di costruttore e vedrete sorgere sotto i vostri occhi una fantastica metropoli. Ma attenzione alla concorrenza: gli altri giocatori competeranno con voi per costruire gli edifici più spettacolari!

Materiale

- **6 tessere di partenza** – una per ciascun giocatore con l'immagine della Times Square nel colore prescelto. A partire da qui ogni giocatore costruirà la città di New York.
- **6 pedine** – per segnare il punteggio sulla scala del tabellone.
- **1 tabellone** – che consente diverse possibilità di posizionamento per:
 - carte denaro
 - tessere degli edifici
 - tessere degli edifici nella riserva



- **108 carte denaro di quattro banche** – con il denaro si acquistano gli edifici per la città di New York nel deposito del materiale.



Carte denaro di quattro banche; per ogni banca sono disponibili tre carte in ciascuno dei valori da 1 a 9.

- **54 tessere degli edifici** – mostrano 6 diversi tipi di edifici. Rappresentano gli elementi per sviluppare New York. Alcune tessere sono delimitate da strade su uno, due o tre lati.



Strada

Nome dell'edificio e prezzo

Il deposito del materiale – presenta quattro caselle per quattro tessere degli edifici. Ciascuna casella appartiene ad una banca differente.

Spazio per il mazzo coperto delle carte denaro.

4 spazi per le carte denaro

Spazio per le tessere degli edifici della riserva. Ciascun giocatore ha una propria casella per la riserva.

- **6 schemi per il punteggio**

	A	B	C
1x MUSEUM	10	10	10
2x MUSEUM	20	20	20
3x MUSEUM	30	30	30
4x MUSEUM	40	40	40
5x MUSEUM	50	50	50
6x MUSEUM	60	60	60
7x MUSEUM	70	70	70
8x MUSEUM	80	80	80
9x MUSEUM	90	90	90
10x MUSEUM	100	100	100

Sono disponibili 6 diversi tipi di edificio.

La tabella a lato mostra la quantità ed i prezzi dei singoli edifici.

- **2 carte per il punteggio** – vengono mescolate con il mazzo delle carte denaro.



- **1 sacchetto di stoffa** • **6 segnalini “+100”** • **1 foglio istruzioni**
I segnalini “+100” sono necessari quando un giocatore supera i 100 punti. Gli viene consegnato il segnalino “+100”, dopodiché inizia il secondo giro sulla scala del punteggio.

Scopo del gioco

Nei panni di costruttori della New York degli anni '30, i giocatori organizzano squadre di lavoro per sviluppare la città. Chi al momento giusto – quando viene effettuato un calcolo del punteggio – ha inserito nella propria città il maggior numero di tessere degli edifici di un determinato tipo, riceve

un certo numero di punti. Ciascun giocatore riceve, inoltre, punti per la strada più lunga che delimita la città. Ad ogni ulteriore calcolo del punteggio il numero di punti da distribuire è sempre più elevato. Vince chi, al termine del gioco, ha complessivamente ottenuto il punteggio maggiore.

Preparazione del gioco

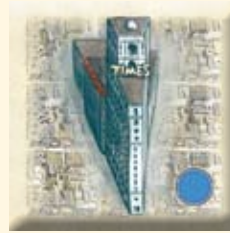
- Ad ogni giocatore viene consegnata **1 tessera di partenza** ed **1 pedina in un colore a scelta**. Posiziona la tessera di partenza davanti a sé sul tavolino, gli servirà come fondamento per costruire la sua città di New York. La **pedina del punteggio** viene posta sulla casella "0" della scala del punteggio.
- Il **tabellone** viene dunque posto al centro del tavolo in modo tale che ogni giocatore possa facilmente accedere alla propria casella di riserva.
- Viene predisposto il sacchetto di stoffa con le 54 tessere degli edifici.
- Vengono estratti dal sacchetto **4 edifici** a caso e distribuiti in sequenza, dal blu al rosso, sulle caselle libere del **deposito dei materiali**.
- Ciascun giocatore riceve uno **schema del punteggio** che pone scoperto davanti a sé. Lo schema mostra la frequenza dei vari tipi di edifici e il punteggio che viene assegnato con ognuno.

	A	B	C
1. MONUMENT	11	11	16
2. CHURCH	2	9	12
3. CHURCH	3	10	13
4. CHURCH	4	11	14
5. CHURCH	5	12	15
6. CHURCH	6	13	16
7. CHURCH	7	14	17
8. CHURCH	8	15	18
9. CHURCH	9	16	19
10. CHURCH	10	17	20

pone scoperto davanti a sé. Lo schema mostra la frequenza dei vari tipi di edifici e il punteggio che viene assegnato con ognuno.

- Dal **mazzo della carte denaro** vengono prese le due carte per il punteggio A e B e in un primo momento messe da parte; il resto viene mescolato.
- Ora ogni giocatore riceve il **denaro di partenza**. A tale scopo, vengono pescate dal mazzo le carte denaro una di seguito all'altra e poste scoperte davanti ad un giocatore, finché non viene raggiunto un **valore complessivo pari o superiore a 20** (indipendentemente dalla banca di provenienza del denaro). Dopodiché riceve il denaro il giocatore successivo. Quanto tutti i giocatori hanno ricevuto il denaro, ciascuno prende le carte in mano, e da questo momento le conserva in segreto.
- Inizia il giocatore che ha ricevuto **meno carte**. In caso di parità nel numero di carte inizia il giocatore con il valore totale più basso. Qualora anche il valore totale sia identico inizia il giocatore più giovane.
- Infine, vengono **scoperte 4 carte denaro dal mazzo** e poste sulle apposite **caselle presenti sul tabellone**.
- Le altre carte vengono suddivise in cinque mazzi che devono essere approssimativamente della stessa grandezza. Con il secondo mazzo viene mescolata la carta del punteggio "A", con il quarto la carta "B". I mazzi vengono quindi posti uno sull'altro: sotto il quinto, quindi il quarto, poi il terzo, il secondo e sulla sommità il primo. Il mazzo così composto viene posto coperto sulla casella corrispondente del tabellone.

ATTENZIONE! Per la preparazione del gioco in due vedere la pagina 6 delle regole.



La tessera di partenza viene utilizzata come una tessera degli edifici senza strade.

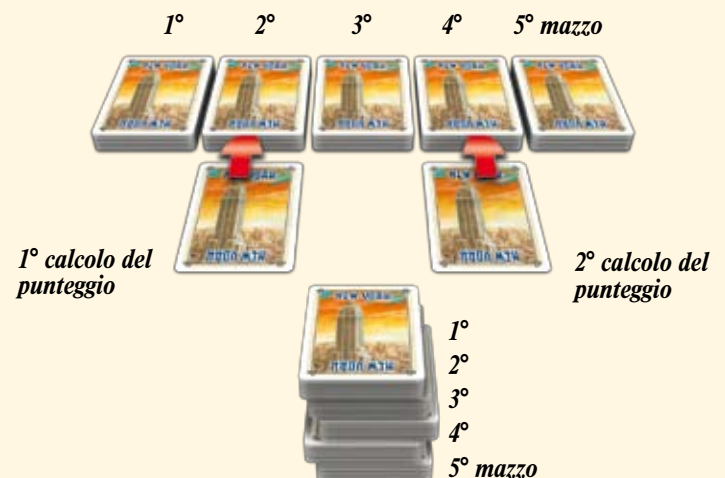


Le pedine vengono poste sulla casella "0".



Deposito del materiale sul tabellone

Nota: In tal modo si è sicuri che nessuno riceva denaro con un valore totale superiore a 28 o inferiore a 20.



Nota: Grazie a questa particolare procedura le due carte per il calcolo del punteggio non vengono scoperte troppo presto né troppo tardi o troppo vicine tra loro.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno procedendo in senso orario ed inizia il primo giocatore. Il giocatore di turno deve scegliere una delle tre possibili azioni:

Riscossione di denaro

Acquisto di tessere degli edifici

Sviluppo della città di New York

Se il giocatore ha acquistato una tessera degli edifici, al termine del proprio turno deve inserirla nella sua città:

Posizionamento delle tessere degli edifici

Le azioni nel dettaglio:

Riscossione di denaro

Il giocatore di turno può prendere **una o più carte denaro** a scelta tra quelle scoperte, **purché il totale non sia superiore a 5** (indipendentemente dalla banca di provenienza del denaro).



Esempio: il giocatore può prendere le due carte denaro sulla sinistra oppure una delle altre due.

Acquisto di tessere degli edifici

Il giocatore prende **una tessera degli edifici** dal deposito del materiale. Paga **almeno l'importo stampato** alla banca che il deposito di materiale indica per la tessera prescelta. **Ma attenzione non è previsto il resto.** Con il denaro pagato viene costituito il mazzo degli scarti.

Se il giocatore non può versare l'esatto importo, è di nuovo di turno e deve ancora una volta scegliere fra le tre possibili azioni.

Finché un giocatore è di turno, le tessere degli edifici presenti sul deposito di materiale **non vengono ripristinate**; ciò avviene solo al termine del turno.

La tessera acquistata viene posta accanto alla propria città (viene posizionata solo al termine del turno!)

Prezzo Banca



Esempio:

Il giocatore verde ha assolutamente bisogno di un parco per la sua città. Il parco in offerta costa 10. Il verde ha due carte denaro del colore indicato e decide di procedere con l'acquisto. Ma non avendo tuttavia esattamente 10 (bensì 11), il suo turno termina; non è previsto il resto.

Nota: al massimo un giocatore può quindi effettuare 5 azioni durante un turno (pagare l'importo esatto quattro volte e prendere il denaro oppure sviluppare la città una volta).

Sviluppo della città di New York

I giocatori hanno tre possibilità di costruire:

- Aggiungere una tessera degli edifici dalla propria casella di riserva alla città (regole a pagina 4).
- Smantellare un edificio della propria città e porlo nella casella della riserva.
- Scambiare un edificio della casella della riserva con una della propria città. La nuova tessera degli edifici deve essere posta esattamente nella posizione che si è liberata.

È vietato trasformare o rimuovere la tessera di partenza.

Esempio: Il giocatore rosso acquista una tessera degli edifici e paga l'importo esatto, quindi può procedere con il suo turno.

Decide di acquistare un'altra tessera degli edifici e può quindi nuovamente pagare l'importo esatto.

Gioca dunque di nuovo. Decide ora di sviluppare la città. Toglie una tessera degli edifici dalla città e la scambia con una della sua riserva.

Solo allora inserirà la nuova tessera degli edifici appena acquistata in modo ottimale oppure la riporterà nella sua casella della riserva.

Termina così il suo turno.

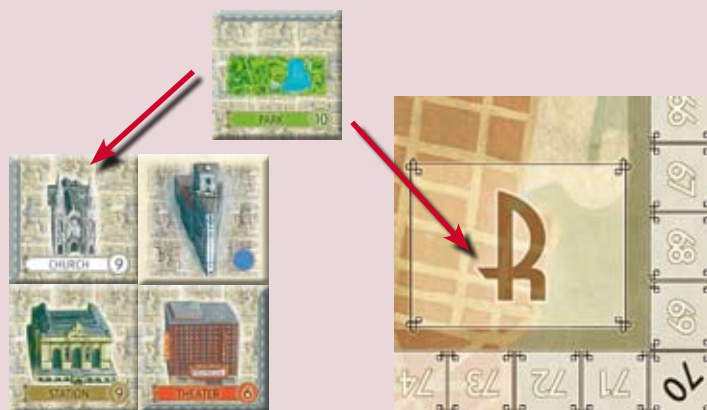
Nota: Anche in seguito alle operazioni di sviluppo, la città deve essere costruita secondo le regole a tale scopo previste.

Fine del turno

■ Posizionamento delle tessere degli edifici

La nuova tessera degli edifici deve essere posizionata **al termine del turno**. Il giocatore la posiziona nella sua città oppure la ripone nella sua **casella della riserva**. Qui potranno essere tenute tutte le tessere degli edifici che si desidera.

Se il giocatore ha acquistato più tessere, potrà inserirle nella propria città **nella sequenza desiderata** oppure porle nella riserva.



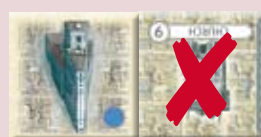
Regole costruttive per New York

Nella ristrutturazione di New York valgono le seguenti regole costruttive:

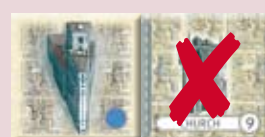
- Le tessere degli edifici devono avere **lo stesso orientamento** (i tetti devono essere cioè rivolti verso l'alto).
- Possono **confinare solo lati uguali**, vale a dire i due lati mostrano una strada oppure nessuna.
- Ogni nuova tessera degli edifici deve essere raggiungibile **“a piedi”** dalla tessera di partenza, senza dover attraversare una strada oppure senza lasciare le tessere.
- Ogni nuova tessera deve confinare con un'altra tessera **almeno con un lato** (è vietato costruire “sull'angolo”).
- È **vietato** lasciare **“buchi”** (spazi vuoti completamente circondati).

Nota: La tessera di partenza viene utilizzata come tessera degli edifici senza strada.

Non sono ammesse le seguenti combinazioni:



Orientamento errato



Un lato con la strada confina con un lato senza strada.



Violazione della “regola del pedone”: dalla tessera di partenza non è possibile raggiungere lo Skyscraper (grattacielo) senza attraversare strade.



La tessera dell'edificio e la tessera di partenza non si toccano con almeno un lato.



Il posizionamento della Station (stazione) produce uno spazio vuoto completamente circondato.

Quando tutte le tessere acquistate vengono posizionate o messe nella riserva, il turno di gioco termina.

Vengono ripristinate le carte denaro e riportate a 4 unità. Quando il mazzo delle carte denaro si esaurisce, il mazzo degli scarti viene rimescolato per costituire un nuovo mazzo coperto.

Anche le tessere degli edifici vengono riportate a 4.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Calcolo del punteggio

Durante il gioco il **calcolo del punteggio** viene eseguito complessivamente 3 volte. I primi due conteggi "A" e "B" vengono effettuati quando viene pescata dal mazzo delle carte denaro la carta corrispondente. Il **terzo conteggio** viene eseguito al termine del gioco.

Pescando una **carta punteggio**, il calcolo viene effettuato immediatamente, quindi prima che il giocatore successivo inizi il proprio turno. La carta punteggio viene posta davanti al giocatore di turno immediatamente dopo. Una volta assegnati tutti i punti, la carta del punteggio viene messa da parte e sostituita con una **nuova carta denaro**.

Con ogni calcolo del punteggio vengono assegnati sia i **punti per la maggioranza degli edifici** che per le strade nella propria città.

Tutti i punti assegnati ad un giocatore vengono segnati sulla scala del punteggio. Ciascuno sposta la pedina avanti del numero di caselle corrispondente ai punti. In caso di **parità**, quando più giocatori possiedono lo stesso numero di edifici di un tipo, vengono aggiunti e quindi suddivisi i punti dei posti corrispondenti. Il risultato deve essere arrotondato per difetto.

Punti per le strade

Anzitutto, ciascun giocatore riceve punti per la **strada continua più lunga**. Ogni angolo delle tessere con una strada vale **1 punto**. Le strade doppie, quindi le strade all'interno della città, **non** valgono alcun punto.

Punti per la maggioranza degli edifici

Per ogni tipo di edificio vengono assegnati dei punti. Il **numero dei punti** da assegnare ad un giocatore dipende dal fatto che possiede o meno la **maggioranza degli edifici corrispondenti**.

Punteggio A

Il **1° calcolo del punteggio ("A")** viene effettuato quando si scopre la carta "A".

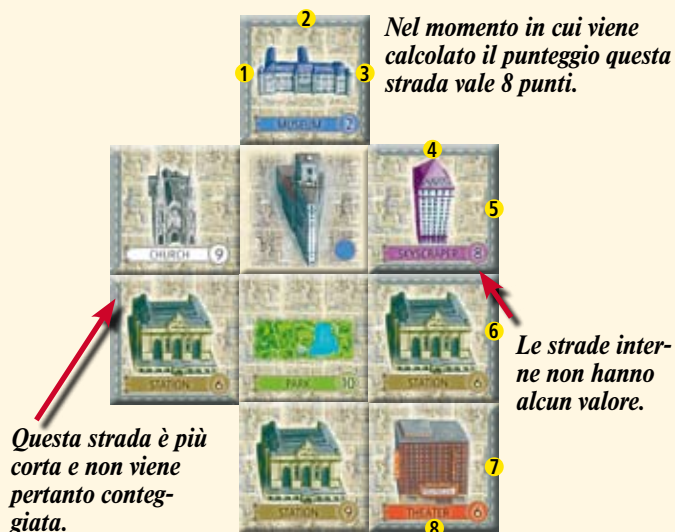
Only the players who have the most buildings of one type in their city earn points in this scoring round. The amount of points awarded depends on the value listed on the "A" card for 1st place next to each building type.

Punteggio B

Nel **2° calcolo del punteggio** (da effettuare quando viene scoperta la carta "B") vengono assegnati punti ai giocatori con il **maggior numero ed il secondo maggior numero di edifici di un tipo**.

I giocatori ricevono il numero di punti indicato sulla carta del punteggio "B" per ciascuno.

	A	B	C
7x MUSEUM	1	8 1	16 8 1
7x THEATER	2	9 2	17 9 2
9x STATION	3	10 3	18 10 3
9x CHURCH	4	11 4	19 11 4
11x PARK	5	12 5	20 12 5
11x SKYSCRAPER	6	13 6	21 13 6



Nota: Nei conteggi dei punti è determinante esclusivamente il numero degli edifici. È ovvio che si deve possedere almeno 1 edificio per poter ottenere punti per il tipo di edificio corrispondente.

MUSEUM	1
THEATER	2
STATION	3
CHURCH	4
PARK	5
SKYSCRAPER	6

Esempio: Il giocatore con il maggior numero di chiese riceve 4 punti.

MUSEUM	1	2
THEATER	2	3
STATION	3	4
CHURCH	4	5
PARK	5	6
SKYSCRAPER	6	7

Esempio: Luca e Maria hanno 4 grattacieli ciascuno. Si suddividono i punti per il 1° ed il 2° posto: $13 + 6 = 19$ punti. Arrotondando per difetto, ciascuno riceve quindi 9 punti.

Punteggio C

Il 3° calcolo del punteggio viene svolto al termine del gioco, quando il deposito di materiali non può più essere ripristinato (vedi il paragrafo Conclusione del gioco). In questo conteggio vengono assegnati punti anche al giocatore con il terzo maggior numero di edifici.

I punti vengono distribuiti per il 1°, il 2° ed il 3° posto, in base allo schema.



	A	B	C
1°	16	12	8
2°	12	8	4
3°	8	4	2
4°	4	2	1

Esempio: Paolo e Maria hanno 3 parchi; Luca e Anna 2.

Paolo e Maria ricevono $20 + 12 = 32 : 2 = 16$ punti ciascuno.

Luca e Anna ricevono $5 : 2 = 2$ punti (arrotondati per difetto) ciascuno.

Attenzione: le tessere degli edifici nella casella della riserva non contano ai fini del punteggio.

Conclusione del gioco

Il gioco si conclude alla fine del turno di un giocatore, quando le tessere degli edifici non possono essere più ripristinate, perché sono terminate.

Le tessere degli edifici restanti del deposito dei materiali vengono distribuite fra i giocatori che hanno in mano la maggior quantità di denaro di ciascuna delle quattro banche (indipendentemente dal prezzo degli edifici). In caso di parità l'edificio rimane nel deposito dei materiali. Questi edifici possono essere posizionati, in base alle regole costruttive.

Si procede quindi con il terzo ed ultimo calcolo del punteggio.

Vince chi, dopo l'ultimo calcolo del punteggio, occupa con la pedina la posizione più avanzata nella scala dei punti. In caso di parità i giocatori in questione vincono a pari merito.

Nota: Il deposito del materiale viene ripristinato fin quando possibile.

Regole speciali in caso di due giocatori

Valgono le regole del gioco New York con le seguenti variazioni:

Ci sono tre carte denaro di ogni tipo, una viene messa da parte, e ne rimangono quindi 72.

E' previsto un terzo giocatore immaginario. Chiamiamolo Dirk. Dirk non costruisce la città di New York, ma raccoglie ciononostante le tessere degli edifici. Dirk non gioca il proprio turno normalmente.

All'inizio del gioco vengono messe da parte 6 tessere degli edifici estratte a caso per Dirk – ben visibili agli altri due giocatori.

Nel calcolo del punteggio vengono assegnati punti anche a Dirk per la maggioranza di edifici; per lui non vengono

tuttavia conteggiate le strade.

Immediatamente dopo il 1° calcolo del punteggio Dirk riceve altre 6 tessere, pescate sempre a caso e aggiunte agli altri edifici in suo possesso.

Dopo il 2° calcolo del punteggio Dirk riceve altre tessere degli edifici. Questa volta non esattamente 6, ma un terzo – arrotondato per difetto – delle carte ancora presenti nel sacchetto.

Per i due giocatori cambia solo una regola: quando acquistano una tessera degli edifici, non possono costruire solo nella propria città o porla nella casella della riserva, ma la possono regalare anche a Dirk.

