

# Urban Sprawl

**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione di Fabrizio "Fabmat" Mattei

# Urban Sprawl



## REGOLAMENTO

Gioco di Chad Jensen

## Introduzione

**Urban Sprawl (Agglomerato Urbano)** è un gioco da tavolo per 2-4 giocatori. **Urban Sprawl** simula lo sviluppo di un paese in una città fiorente e, poi, in una metropoli brulicante.

I giocatori agiscono come imprenditori, magnati e politici che lavorano per ingrandire un unico spazio urbano moderno. Durante il gioco si potranno accumulare o spendere patrimoni e il prestigio potrà vivere fasi alterne. Col passare del tempo, i vecchi edifici saranno demoliti per fare spazio a quelli più nuovi e redditizi.

Nel corso del gioco i giocatori raccoglieranno le preziose carte permesso.

Queste consentiranno un investimento redditizio o la costruzione di un nuovo contratto edilizio. I giocatori tenteranno di acquisire una posizione dominante in una o più zone edificabili al fine di ricoprire delle vantaggiose cariche politiche.

Il risultato sarà la creazione di una vibrante metropoli ammirata in tutto il mondo - ma solo il giocatore con il maggior prestigio sarà incoronato il vincitore.



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

# PREPARAZIONE DEL GIOCO

**A** **Tabellone & Schede Giocatori-** Porre il tabellone al centro del tavolo. Dare ad ogni giocatore una scheda aiuto.

**B** **Colori del Giocatore-** Ogni giocatore sceglie uno dei quattro colori e prende tutti i cubi e il cilindro di legno di quel colore.

**D** **Tessere Grandi-** Usando qualsiasi metodo desiderato, assegnare a un giocatore il ruolo di Primo Giocatore. Dare a quel giocatore la tessera **Active Player** (*Giocatore Attivo*).

**D** Piazzare la tessera **Contractor** (*Imprenditore*) a faccia in su nella casella "Pending Politician" (*Politici in Attesa*) del tabellone. Posizionare le cinque tessere politico a faccia in su in cima al **Contractor** (*Imprenditore*), con il

**E** **Mayor** (*Sindaco*) in cima. Mettere da parte, per ora, la tessera **Extra Favor** (*Favore Extra*)

**F** **Tessere Edificio-** Separare le tessere edificio in base al colore e metterle tutte di fianco al tabellone. Da queste pile prenderne quattro viola piccole, quattro oro piccole, due blu piccole e due piccole rosse. Piazzare queste tessere nei rispettivi dodici spazi a loro riservati all'interno della griglia della città posta al centro del tabellone.

**H** **Mazzo Town (Paese)-** Rimuovere la carta evento **Airport** (*Aeroporto*). Mischiare tutte le rimanenti carte Town. Estrarre 15 carte e metterle impilate a faccia in giù nello spazio "Town Deck" del tabellone. Mischiare l'evento **Airport** con le successive sei carte e piazzare queste sette carte a faccia in giù in cima al mazzo sul tabellone. Mettere le restante 15 carte a faccia in giù in cima al mazzo. Prendere le prime cinque carte del mazzo e piazzarle a faccia in su nelle cinque caselle che sono collegate allo spazio Town Deck tramite binari.

**J** Infine, girare la prima carta del mazzo Town a faccia in su.

**K** **Mazzo City (Città)-** Rimuovere la carta evento **Sports Team** (*Squadra Sportiva*). Mischiare tutte le rimanenti carte City. Estrarre 15 carte e metterle impilate a faccia in giù nello spazio "City Deck" del tabellone. Mischiare l'evento **Sports Team** con le successive sei carte e piazzare queste sette carte a faccia in giù in cima al mazzo sul tabellone. Mettere le restanti 15 carte a faccia in giù in cima al mazzo.

(NOTA: Il mazzo City non è attivo all'inizio del gioco - solo il mazzo Town è attivo - ed è piazzato sul tavolo in attesa di essere utilizzato più avanti nel gioco. Volendo, al fine di evitare ingombri inutili, si può scegliere di tenere il mazzo City fuori dal tabellone fino a quando non è richiesto nel corso del gioco.)

**L** **Mazzo Metropolis (Metropoli)-** Rimuovere la carta evento **Olympic Games** (*Giochi Olimpici*). Mischiare tutte le rimanenti carte Metropolis. Estrarre 15 carte e metterle impilate a faccia in giù nello spazio "Metropolis Deck" del tabellone. Mescolare l'evento **Olympic Games** con le successive sei carte e piazzare queste sette carte a faccia in giù in cima al mazzo sul tabellone. Mettere le restanti 15 carte a faccia in giù in cima al mazzo.

(NOTA: Come il mazzo City, anche il mazzo Metropolis non è ancora attivo. Se lo si desidera, può essere tenuto fuori dal tabellone finché non viene richiesto.)

## Mazzo Planning (*Progettazione*)

- (1) Rimuovere le quattro carte **Urban Renewal** (*Riqualificazione Urbana*) e metterle a faccia in su nello spazio "Planning Discard Pile" (*"Pila degli Scarti Progettazione"*) del tabellone.
- (2) Estrarre le 14 carte evento.
- (3) Mischiare tutte le rimanenti carte progettazione.
- (4) Estrarre 14 carte e mischiarle insieme alle 14 carte evento, quindi piazzare queste 28 carte a faccia in giù nello spazio "Planning Deck" del tabellone.
- (5) Mischiare le restante 22 carte e piazzarle a faccia in giù sopra il mazzo.
- (6) Prendere la prima carta del mazzo di progettazione e darla al Primo Giocatore e poi, procedendo in senso orario, il secondo [il terzo] [[e il quarto]] giocatore prenderanno 2 [3] [[e 4]] carte dal mazzo di carte progettazione.
- (7) Prendere altre quattro carte pianificazione e metterle a faccia in su nelle quattro caselle che sono collegate allo spazio Planning Deck da binari.
- (8) Infine, scoprire la prima carta del mazzo Progettazione.

**Prestigio-** I giocatori, per registrare il loro prestigio, piazzano il proprio cilindro di legno sulla casella "0" del tracciato numerato.

**Rendita-** Separare i soldi in base ai diversi tagli e metterli di fianco al tabellone per formare una "banca" comune. Se ci sono 4 giocatori, ognuno prende 21 denari dalla banca, con 3 giocatori 27 denari e con 2 giocatori 39 denari.

**Controllo degli Edifici-** Il Primo Giocatore sceglie uno qualsiasi dei dodici edifici e gli piazza sopra uno dei suoi cubi - evidenziando in tal modo il controllo di quel palazzo. Egli paga alla banca il denaro equivalente al valore dell'edificio (*il valore del blocco si ricava dalla somma del numero indicato nella fila del prestigio più il numero indicato nella fila della rendita*).

Procedendo in senso orario, ogni giocatore, a turno, piazza uno dei suoi cubi sopra qualsiasi edificio non controllato pagandone il costo. Continuare con questo procedimento fino a quando ogni edificio è controllato e pagato

**Professionisti-** Consegnare la tessera del professionista **Media** (*Pubblicitario*) al giocatore che è rimasto con più denaro. Se c'è un pareggio, dare la tessera a qualsiasi giocatore che controlla un edificio residenziale (viola) di valore 3. Posizionare le tessere dei professionisti rimanenti nello spazio "Vocation Holding Box" (*spazio dei professionisti*)

**Indicatori Rendita/Prestigio-** Piazzare i tre indicatori di prestigio rosso e i sei indicatori di rendita gialli nello spazio "Wealth/Prestige Marker Holding Box" (*spazio degli indicatori di Ricchezza/Prestigio*).

**Tracciato Elettorale-** Piazzare la pedina arancione nello spazio "Mayor" (*Sindaco*) del "Tracciato elettorale." (*Questo non attiva le elezioni.*)

Siete pronti a giocare! Il Primo Giocatore inizia la partita cominciando il primo turno di gioco.



# TERMINI FONDAMENTALI DI GIOCO

## Rendita & Prestigio

La rendita di un giocatore è sempre indicata dalla quantità di denaro posseduta. Il denaro non posseduto da nessun giocatore è di proprietà della banca ed è posto in una "banca" a lato del tabellone. A meno che non disposto diversamente dal testo di una carta, il denaro è sempre preso e versato alla banca.



I giocatori aggiustano continuamente il loro totale prestigio attraverso i propri cilindri colorati posizionati sul tracciato numerato che si snoda sui bordi della griglia città al centro del tabellone.

**8**

Un numero nero all'interno di un cerchio giallo indica la rendita: per esempio, "8" sono otto dollari.

**2**

Un numero bianco all'interno di un cerchio rosso indica il prestigio: per esempio, "2" sono due punti prestigio.

## Punti Azione (AP)

I giocatori spendono Punti Azione (APs) per svolgere le attività durante il loro turno. *Vedi pagina accanto.*

## Evento

"Eventi" dattiloscritti (*macchina da scrivere*) appaiono in ognuno dei quattro mazzi di carte.

Gli eventi si verificano quando sono rivelati nel corso del gioco. Una volta giocati, gli eventi del mazzo di progettazione sono messi nella pila degli scarti e possono nuovamente verificarsi. Gli eventi del mazzo dei contratti sono affari esclusivi e sono rimossi dal gioco una volta che si verificano. *Vedere a pagina 13.*



## Elezioni & Premi

Se una nuova carta rivelata ha un'icona con un'urna elettorale, può dar luogo alle elezioni di uno dei politici. *Vedere le pagine 12-13.*



Se una nuova carta rivelata ha un valore di rendita o di prestigio in basso a destra, può dar luogo ad un'immediata riscossione dei premi di rendita/prestigio. *Vedere a pagina 11.*

## Permessi

I permessi sono una sorta di merce nel gioco; sono raccolti tramite le carte progettazione e poi utilizzati per la costruzione di contratti edilizi. I permessi sulle carte sono rappresentati da icone raffiguranti intere pagine. *Vedere gli esempi a pagina 6.*



## Professionisti

Le tessere dei professionisti forniscono guadagni, sia immediati che futuri, in rendita e/o prestigio. Alcuni contratti edilizi hanno uno o più combinazioni di "NAME-VALUE" (*NOME-VALORE*) sotto il loro costo di permesso (scritto su uno sfondo di mattoni). Quando un simile contratto è costruito, una tessera di professionista con lo stesso NOME è posta, visibile, di fronte a quel giocatore, poi si procede alla riscossione del premio (pari al VALORE) per ogni professionista con lo stesso nome che ogni giocatore detiene



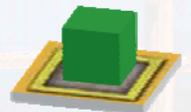
## Edifici

Gli edifici sono le tessere colorate di varie dimensioni e forme poste all'interno della griglia della città durante il gioco, di solito a seguito della costruzione di una carta contratto. Ai fini del gioco, i parchi (verde) sono considerati edifici a tutti gli effetti.



## Controllo

Un giocatore controlla un edificio se ha uno dei suoi cubi sopra di esso (normalmente piazzato nel momento in cui l'edificio è collocato nella griglia). Un giocatore controlla una tessera professionista se è di fronte a lui (di solito acquisita nel momento in cui si è costruito un contratto). Un giocatore controlla il Contractor (*Imprenditore*) o un politico se la sua tessera è davanti a lui (di solito acquisita durante le elezioni). Un giocatore controlla tutte le carte progettazione poste a faccia in su di fronte a lui (di solito acquisite tramite l'utilizzo di APs).



## Zona

Ci sono quattro zone in questo gioco, ognuna rappresentata da una propria icona colorata:

rosso "CIV"ica, oro "COM"erciale, blu "IND"ustriale e viola "RES"idenziale. Esistono anche gli edifici parchi [verde]: i Parchi sono edifici "neutrali" e quindi non appartengono a nessuna zona.



## Acqua & Terreno Incolto

L'azzurro (acqua) e il verde (terreno incolto) circondano i bordi della griglia della città. Alcune carte si riferiscono all'una o all'altro nei loro effetti di testo

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

## Blocchi. Lotti e Adiacenze

All'interno della griglia della città del tabellone, un "lot" (*lotto*) è uno dei piccoli quadrati. Un "block" (*blocco*) è composto da un gruppo di 4 lotti interamente circondato di strade. I lotti (ed eventuali edifici in tali lotti), separati solo da una strada sono ancora adiacenti tra di loro - sia ortogonalmente che diagonalmente. I lotti lungo il bordo esterno sono adiacenti all'acqua e/o al terreno incolto.

La figura qui sotto mostra gli otto lotti adiacenti all'edificio **RES**.

L'edificio non è adiacente ad acqua o terreno incolto.



## Fila

All'interno della griglia della città, una "row" (*fila*) è definita come tutto ciò che è racchiuso da due strade parallele. In alcuni casi queste strade possono non essere una successiva all'altra - come è il caso del doppio spazio "1", "2" e "3" delle righe prestigio, per esempio. Così una riga è sempre costituita da 6 o 12 blocchi contigui.

## Valore

Il "valore" di un blocco è la somma totale di tutti i numeri di rendita e prestigio posti su entrambe le righe (orizzontale e verticale). Il valore di un edificio o lotto è lo stesso del blocco in cui si trova.

**ESEMPIO:** All'inizio del gioco, il valore del fabbricato **RES** situato vicino alla parola "Wilderness" è  $2 + 1 = 3$ .



Il turno dei giocatori procede in senso orario, a partire dal giocatore iniziale. Il giocatore che muove durante il suo turno è chiamato "giocatore attivo". Il giocatore attivo prima effettua *Investments* (*Investimenti*), poi spende i propri APs e, infine, svolge le attività di Fine Turno, come spiegato di seguito:

## INVESTIMENTI

All'inizio del turno il giocatore attivo (e solo lui), ha la possibilità di eseguire uno o più azioni di "Investimento". Un Investimento è lo scarto volontario di una carta Built Permit (*Permesso Edilizio*) attualmente in possesso di quel giocatore. Per ogni Investimento fatto dal giocatore attivo, lo stesso guadagna denaro dalla banca pari al valore della rendita visualizzata nella parte inferiore della carta(e) scartata(e).

La carta nella foto della pagina seguente paga 11 rendite.

## SPENDERE PUNTI AZIONE

Dopo aver eseguito tutti gli Investimenti, il giocatore attivo riceve 6 Action Points (*Punti Azione*) - o "APs" - da spendere come vuole durante il suo turno. Il giocatore attivo spende questi APs per eseguire tutte, alcune o nessuna delle seguenti azioni, in qualsiasi ordine voglia:

- Acquisire una Built Permit card (*Carta di Permesso Edilizio*) disponibile (faccia in su).
- Acquisire una carta Urban Renewal (*Riqualficazione Urbana*) disponibile.
- Costruire un contratto edilizio disponibile.
- Prendere una carta contratto disponibile come un Favor (*Favore*).

La stessa azione può essere ripetuta più volte nello stesso turno (ma si veda **Favori**, sotto). APs non spesi si perdono: non possono essere accumulati nel corso dei turni e non possono essere trasferiti ad un altro giocatore.

Le cinque caselle di progettazione (compresa quella del mazzo), le otto caselle dei Contratti (comprese le tre caselle dei mazzi) e la casella Favor sulla scheda giocatore mostrano ognuna, di lato, un costo AP che va da 0 a 6: questo numero è il costo in APs che il giocatore attivo deve pagare per prendere/costruire/acquistare la carta a faccia in su piazzata su quella casella.

## FAVORI

Durante il gioco ogni giocatore ha la possibilità di raccogliere "Favori" - cioè un contratto che solo quel giocatore può costruire. Un giocatore può sempre e solo possedere un Favore alla volta - se un giocatore ha già un Favore, non può acquisirne uno nuovo. Per acquisire una nuovo Favore, un giocatore spende normalmente gli APs come per un contratto disponibile, ma, invece di costruire subito (*vedi pagina 8*), egli piazza il **Favore** a faccia in su nello spazio vuoto della sua scheda giocatore.

Una volta che un giocatore ha un Favore, egli può, in uno qualsiasi dei suoi turni successivi, costruire quel contratto per 0 APs (ma i permessi e il costo devono essere pagati come al solito). Un Favore non può essere volontariamente scartato - può essere solo costruito. Un giocatore può acquistare un nuovo Favore nello stesso turno in cui costruisce il Favore già posseduto.

## IL MAZZO PLANNING (Progettazione)

**Carte Evento-** Ci sono quattordici carte evento nel mazzo Progettazione. I loro effetti sono descritti a pagina 13.

**Urban Renewal Cards (Carte di Riqualificazione Urbana)-** Ci sono quattro carte di Riqualificazione Urbana nel mazzo Progettazione. Queste iniziano il gioco nella pila degli scarti e quindi entrano in gioco quando il mazzo di Progettazione viene mischiato per la prima volta. Il loro uso è descritto a pagina 14.

**Build Permit Cards (Carte di Permesso Edilizio)-** La maggior parte del mazzo Progettazione è costituito da carte di Permesso Edilizio. Queste carte possono interessare una o più delle quattro zone: **COM**, **CIV**, **IND** e/o **RES**, come indicato dalla presenza delle icone di zona lungo il lato sinistro di ogni carta.

Le carte di Permesso Edilizio possono avere quattro livelli di permesso: 1, 2, 3 e 4 permessi. Ogni "pagina" di permesso mostrata nel centro della carta di Permesso Edilizio consente di pagare il valore di un lotto di costruzione della stessa zona.

*La carta che segue è di livello "1 permesso" per le zone **CIV** / **RES**. Può essere usata per costruire i contratti **CIV** o **RES**, ma non i contratti **IND** o **COM**.*

I giocatori tengono le carte progettazione possedute scoperte sul tavolo davanti a loro, esse non sono mai nascoste agli altri giocatori. I giocatori possono accumulare quante carte progettazione desiderano. Le carte progettazione possedute da un giocatore che vengono utilizzate come un investimento o per costruire un contratto o per consentire la demolizione vengono inserite nella pila degli scarti delle carte progettazione.



## I TRE MAZZI CONTRACT (Contratti)

Ci sono tre differenti mazzi contratto: "Town" (*Paese*), "City" (*Città*) e "Metropolis" (*Metropoli*)

**Carte Evento-** Come per il mazzo Progettazione, anche i tre mazzi contratto contengono delle carte evento. *Vedere a pagina 13.*

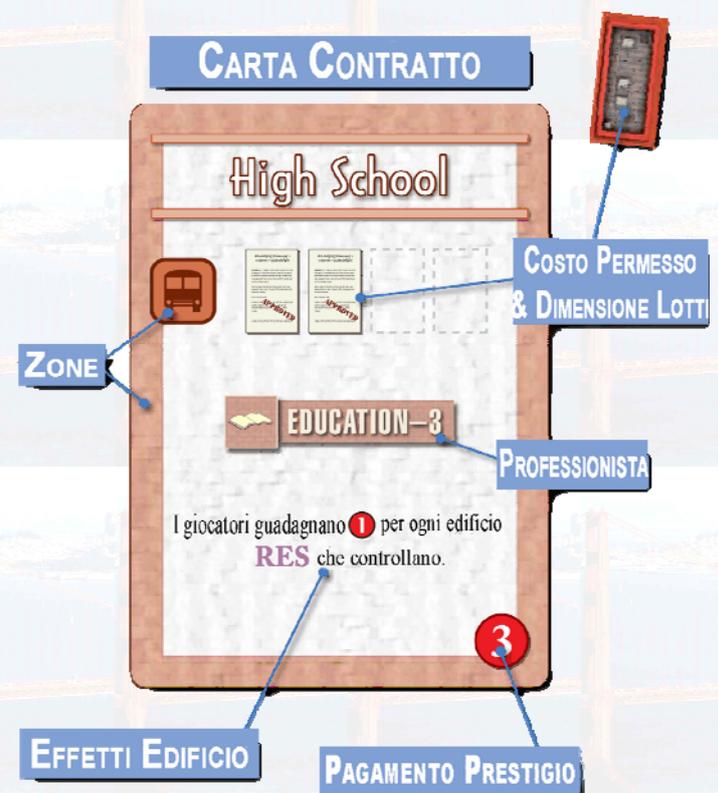
**Building Contract Card (Carte di Contratto Edilizio)-** La maggioranza dei tre mazzi contratto sono costituiti da carte con "contratti edilizi" - o semplicemente "contratti". Ogni carta contratto si riferisce a una delle quattro zone: **CIV**, **COM**, **IND** o **RES**, come indicato sia dall'icona della zona sul lato sinistro della carta che dal suo colore del bordo.

I contratti sono disponibili in quattro dimensioni: 1, 2, 3 e 4 lotti, come indicato dal numero di pagine permesso mostrato sotto il titolo del contratto. La dimensione del contratto è il numero di Permessi Edizi (della stessa zona) che sono richiesti - e necessari - per costruirlo.

*Il contratto di **High School** (Scuole Superiori,) illustrato di seguito, costruisce un edificio **CIV** di 2 lotti.*

I contratti hanno anche uno o più: restrizioni di costruzione (*vedi pagina 8*), professionisti (*pagina 9*) e/o testo con l'effetto della carta (*pagina 9*).

Tranne che per i Favori, i giocatori non possono conservare le loro carte contratto. Una volta che un contratto è costruito, quella carta viene rimessa nella scatola e non sarà più utilizzata in quella partita.





## INDICATORI DI RENDITA & PRESTIGIO

I sei indicatori di rendita numerati da 7 a 12 e i tre indicatori di prestigio numerati 4, 5 e 6 possono entrare in gioco durante la partita tramite gli effetti di varie carte.



La prima volta che entra il gioco, un indicatore di rendita/prestigio deve essere piazzato in uno qualsiasi degli spazi grigi circolari liberi attorno alla periferia della griglia della città.

Quando l'effetto di una carta permette a uno di questi indicatori di essere mosso, deve essere spostato in un spazio grigio libero (diverso), se presente.

*Se tutti i nove spazi grigi sono pieni, nessun ulteriore spostamento di questi indicatori è possibile - ignorare qualsiasi effetto che disponga tali spostamenti.*

**Effetti-** Quando un *nuovo* indicatore di rendita/prestigio è piazzato per la prima volta, aumenta il valore di tutti gli edifici, lotti e blocchi situati in quella fila.

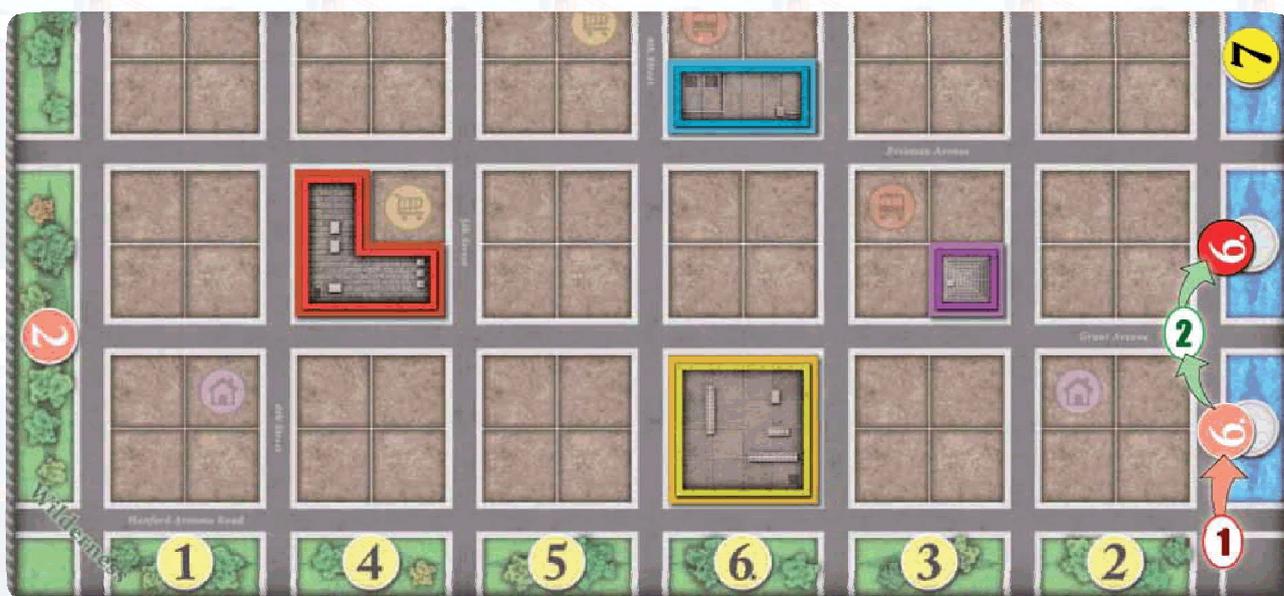
Quando un *esistente* indicatore di rendita/prestigio è spostato, aumenta il valore di tutti gli edifici, lotti e blocchi situati lungo la nuova riga di destinazione e, allo stesso tempo, diminuisce il valore degli edifici, lotti e blocchi situati nella riga di partenza da cui è stato spostato.

*ESEMPIO: Il valore dell'edificio COM di 4-lotti (così come quella dei quattro lotti e del singolo blocco che occupa) inizia il gioco a 8 (2 di prestigio a sinistra più 6 rendita dal basso).*

*Nel corso del gioco viene piazzato l'indicatore di prestigio "6" [1] che aumenta immediatamente il valore del COM a 14 (2+6+6).*

*Pochi turni dopo, l'indicatore di prestigio "6" viene spostato [2].*

*Questo riporta il valore del COM a 8 e, contemporaneamente aumentando il valore dell'edificio RES di 1 lotto a 11 edell'edificio CIV di 3 lotti a 12 (da 5 e 6, rispettivamente). Il valore dell'edificio IND di 2 lotti rimane invariato durante questi spostamenti.*



## COSTRUIRE I CONTRATTI

### COSTI PER LA COSTRUZIONE

Quando il giocatore attivo sceglie di spendere APs per costruire un contratto disponibile (faccia in su) o Favore, deve pagare:

- il numero di APs pari a quelli elencati accanto alla casella occupata dal contratto, e;
- almeno tanti permessi e del tipo di zona corretta, richiesti da quel contratto. I permessi possono essere pagati da più di una carta di Permesso Edilizio. Le carte permesso utilizzate in questa maniera vengono piazzate nella pila degli scarti progettazione, e;
- una somma alla banca pari al valore del blocco nel quale è costruito l'edificio.

#### ESEMPIO DI PAGAMENTO:

La **High School** (mostrata a pagina 6) potrebbe essere costruita con una coppia di carte di Permesso Edilizio di 1 livello di permesso contenente l'icona **CIV**, o una singola carta di Permesso Edilizio di 2, 3 o 4 livello di permesso contenente l'icona **CIV** (e i permessi in eccesso vengono persi).

Nell'immagine qui sotto, la costruzione della #1 High School costerebbe 7 rendite (1 fila prestigio + 6 fila rendita). Costruire una delle #2 High School costerebbe al giocatore attivo 2 rendite (1 +1).

### PIAZZAMENTO DEGLI EDIFICI

Il numero dei permessi necessari per costruire un contratto - 1, 2, 3 o 4 - è anche la sua dimensione indicata in "lotti". Ogni blocco del tabellone contiene quattro piccoli lotti nei quali si possono piazzare gli edifici. I singoli edifici non possono estendersi nelle strade grigio chiaro (non possono occupare più di un blocco). Quando un giocatore costruisce un contratto, prende una tessera edificio dell'appropriato colore (zona) e dimensione (lotti) dalla riserva generale e lo piazza sul tabellone entro i confini della griglia della città.

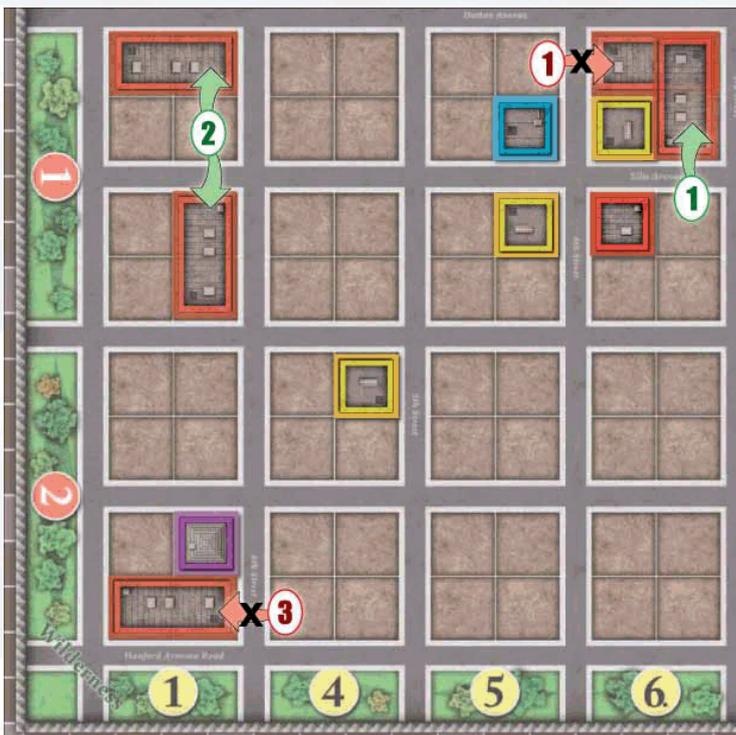
Appena costruito, il giocatore attivo, per segnalarne il controllo, pone uno dei suoi cubi sull'edificio. La carta contratto è poi rimessa nella scatola e non è più utilizzata per quella partita.

### RESTRIZIONI ALLA COSTRUZIONE

Alcuni contratti hanno restrizioni più o meno severe riguardo a come o dove possono essere costruiti. Queste restrizioni sono visualizzate con *testo in corsivo* immediatamente sotto il costo permesso del contratto.

### RESTRIZIONI ALLE ZONE

Un nuovo edificio non può essere costruito nelle adiacenze di un esistente edificio di zona diversa, a meno che il nuovo edificio è anche costruito adiacente a un edificio della stessa zona. In altre parole, un nuovo edificio può essere costruito solo se non ha nessun edificio di zona diversa adiacente o se è costruito adiacente ad un edificio della stessa area (colore). I parchi non hanno zone e possono essere ignorati per le restrizioni di zona. Anche gli edifici "piazzati" o "spostati" in virtù dell'effetto di una carta non tengono conto di queste restrizioni.



#### ESEMPIO DI RESTRIZIONE ALLA ZONA:

(1) - Nel grafico a sinistra, la **High School** potrebbe essere costruita nel blocco di valore 7 contenente l'edificio **COM** a condizione che sia piazzata adiacente (non in diagonale e dall'altra parte della strada) all'attuale edificio **CIV** di 1 lotto.

(2) - La **High School** potrebbe anche essere costruita in uno dei blocchi di valore 2 dal momento che non sarebbe adiacente a nessun edificio (e creando così una nuova zona **CIV**).

(3) - Non potrebbe essere costruita nel blocco di valore 3 occupato dall'edificio **RES** perché sarebbe adiacente ad un edificio di zona diversa e non sarebbe adiacente a nessun edificio della stessa zona.

## BONUS DI ADIACENZA

Subito dopo la costruzione e il pagamento di un nuovo edificio, il giocatore attivo guadagna 1 prestigio per ogni adiacente edificio della stessa zona. *Nota: Questo bonus non viene mai ricevuto quando un edificio è "piazzato" o "spostato" (invece che costruito) tramite l'effetto di una carta.*

*Continuando l'esempio precedente, costruendo la # 1 High School il giocatore attivo avrebbe guadagnato 1 prestigio per il singolo edificio adiacente CIV. L'edificio adiacente COM non conferisce bonus di adiacenza in quanto appartenente a una zona diversa.*

## PROFESSIONISTI

Le tessere Professionisti consentono al giocatore che le possiede un immediato o un futuro incremento della rendita e/o del prestigio. Molte carte contratto edilizio hanno una o più combinazioni "NOME-NUMERO" scritta su uno sfondo di mattoni, che si trova sotto il costo permesso della carta. Queste carte sono definite "contratti di professionisti" ed è il modo più frequente di acquisire professionisti nel corso del gioco.



Tessera  
Professionista

*La Corporate HQ (Sede Aziendale) riporta al centro un professionista di "FINANCE-6" (Finanza-6).*

### Acquisire un Professionista

Quando un giocatore completa la costruzione di un contratto di un professionista (cioè, esegue tutti i pagamenti di costi e permesso e incassa gli eventuali bonus di adiacenza), prende subito dalla riserva una delle tessere del professionista indicato e la mette davanti a sé (prendere solo una tessera di quel nome: il numero è irrilevante al riguardo). Se - e solo se - nella riserva non ci sono più tessere disponibili di quel particolare professionista, può prenderne uno dello stesso nome da un giocatore avversario a sua scelta.

### Punteggio dei Professionisti

Subito dopo che il giocatore attivo acquisisce il professionista indicato, tutti i giocatori che possiedono professionisti dello stesso nome procederanno a segnare il relativo punteggio. Prendere nota del NUMERO indicato dopo il NOME del professionista di quella carta: per ogni tessera di professionista in gioco uguale a quel professionista, il suo proprietario potrà scegliere di guadagnare o X prestigio o X rendita, dove X è uguale al NUMERO indicato. Un giocatore con una tessera di un professionista può scegliere di guadagnare la rendita in questo turno e il prestigio la volta successiva, e viceversa. Inoltre, i giocatori che possiedono più di una tessera di quel particolare professionista possono scegliere, durante

lo stesso turno, di guadagnare prestigio con alcuni e rendita con altri.

## EFFETTO DEGLI EDIFICI

Dopo aver costruito un contratto, si possono attivare uno o più eventi. Questi eventi sono elencati nel testo (non in corsivo) riportato sulla carta contratto. Se un contratto ha più di un evento, questi vengono eseguiti dal primo (il più alto) all'ultimo (il più in basso). Di solito il giocatore attivo è l'unico giocatore che beneficia di questi eventi sugli edifici. Tuttavia, quando l'evento, come guadagnare o perdere qualcosa, si riferisce a specifici edifici, il giocatore o i giocatori che controllano tali edifici trarranno beneficio o svantaggio da tale evento.

*Quando il Corporate HQ è costruito, il suo primo effetto sarà quello di far guadagnare al (solo) giocatore attivo 4 rendite per ogni 4 lotti COM in gioco (non importa chi possiede quegli edifici). Poi, come suo secondo effetto, ogni giocatore guadagnerà 3 rendite per ogni 3 lotti COM che controlla.*

Quando un evento fa riferimento a "queste file" si intendono sia le righe orizzontali che verticali intersecanti il blocco dove è stato costruito l'edificio. Se un evento fa riferimento a "una di queste righe" e poi "all'altra fila", gli edifici all'interno del blocco intersecante contano per entrambi. I nuovi edifici si conteggiano se l'effetto dell'evento li riguarda - in altre parole, esistono all'interno della griglia della città nel momento in cui i gli eventi si verificano.



*ESEMPIO PROFESSIONISTI: Alex costruisce un contratto FACTORY-2. Prende una tessera professionista Factory (Fabbrica) dalla riserva e la mette davanti a sé. Può scegliere di guadagnare immediatamente 2 prestigio o 2 rendite.*

*Al suo turno, Sydney costruisce un contratto FACTORY-1. Dopo aver preso una tessera professionista Factory, sia Sydney che Alex guadagnano 1 prestigio o 1 rendita (a loro scelta).*

*Più tardi, Alex costruisce un contratto FACTORY-4. Alex guadagnerà 8 prestigio o 8 rendite o 4 di entrambi (per il possesso di due tessere Factory), mentre Sydney guadagna 4 punti prestigio o 4 rendite (per il possesso di una tessera Factory).*

## FINE DEL TURNO

Una volta che il giocatore attivo ha speso tutti gli APs a disposizione - o non può spenderne altri o sceglie di non spenderne più - il suo turno finisce. Alla fine del turno ogni giocatore, esegue le sottoindicate azioni nel seguente ordine:

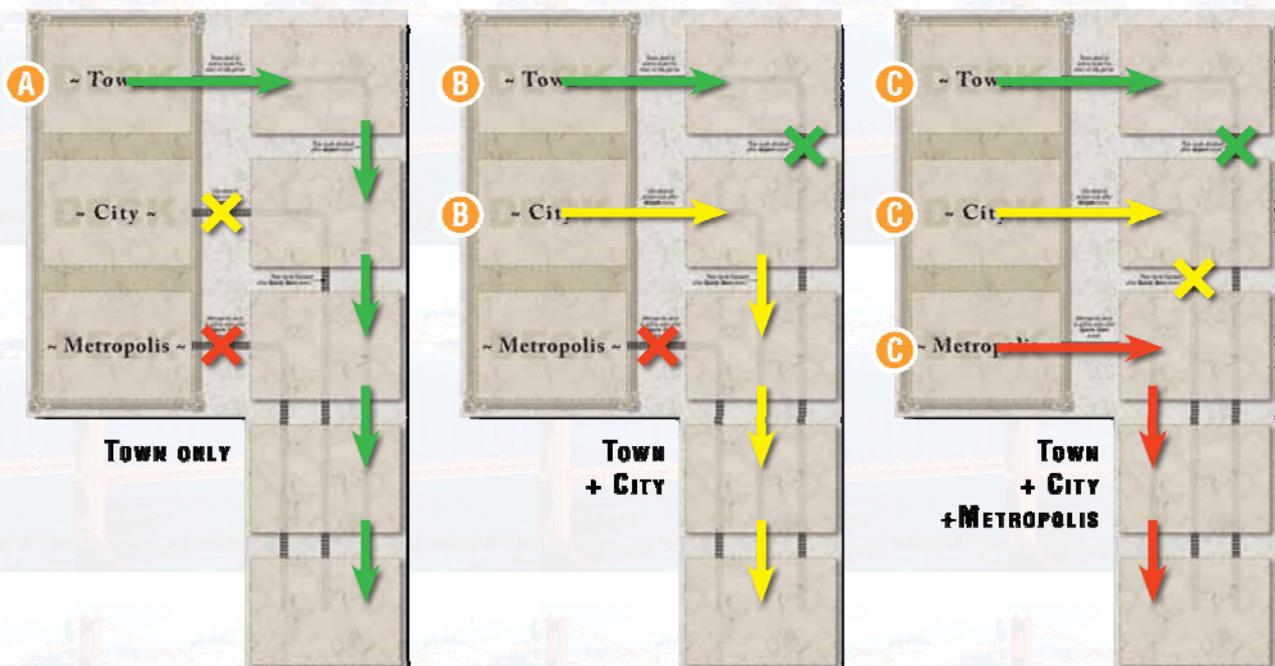
1. Far scivolare le carte progettazione a faccia in su lungo i binari - dalla parte superiore della colonna verso la casella 1 AP - in modo da riempire le caselle che sono state svuotate durante il turno.
2. Riempire, una alla volta, ogni casella progettazione rimasta vuota con la carta superiore del mazzo progettazione. Se la carta estratta è un evento, eseguire tale evento e quindi estrarre una nuova carta. Una volta che un Permesso Edilizio o un Urban Renewal (*Riqualificazione Urbana*) è estratto svolgere la relativa elezione e/o il pagamento della rendita, se prevista.
3. Se coperta, scoprire la prima carta del mazzo progettazione. Se la carta è un evento, eseguirlo e poi scoprire la carta successiva. Una volta che un Permesso Edilizio o un Urban Renewal (*Riqualificazione Urbana*) è estratto svolgere la relativa elezione e/o il pagamento della rendita, se prevista.
4. Far scivolare le carte contratto a faccia in su lungo i binari - dalla parte superiore della colonna verso la casella 1 AP - in modo da occupare le caselle che sono state svuotate durante il turno.
  - Quando il mazzo Town è il solo mazzo attivo (come all'inizio del gioco), le carte Town

scivoleranno lungo tutte le cinque caselle di contratto. *Vedi "A" sotto.*

- Quando il mazzo City diventa attivo, le carte Town potranno occupare solo il riquadro 5 AP; le carte City scivoleranno lungo le caselle 4 AP, 3 AP, 2 AP e 1 AP. *Vedere "B" sotto.*
  - Quando il mazzo Metropolis diventa attivo, le carte Town continueranno ad occupare la sola casella 5 AP mentre le carte City potranno occupare la sola casella 4 AP; le carte Metropolis scivoleranno lungo le caselle 3 AP, 2 e 1 AP. *Vedi "C" sotto.*
5. Riempire le caselle contratto rimaste vuote, una alla volta, con la carta superiore del relativo mazzo contratto più vicino - **e attivo** -. Se viene rivelato un evento, eseguire l'evento ed estrarre una nuova carta. Una volta che un contratto viene rivelato eseguire il pagamento del prestigio, se previsto.
  6. Se coperta, scoprire la prima carta del mazzo Town. Se viene rivelato un evento, eseguire l'evento e scoprire la carta successiva. Una volta che un contratto viene rivelato eseguire il pagamento del prestigio, se previsto.
  7. Ripetere il punto 6 per il mazzo City se è attivo.
  8. Ripetere il punto 6 per il mazzo Metropolis se è attivo.
  9. Passare la tessera di Giocatore Attivo, in senso orario, al giocatore successivo, che quindi inizia il suo turno.

*Questa sequenza è anche indicata sul retro di questo regolamento per comodità di consultazione durante il gioco.*

**BINARI E CARTE CONTRATTO:** I tre grafici seguenti indicano il flusso delle carte contratto alla fine di ogni turno, quando il solo il mazzo Town è attivo (A); quando i mazzi Town e City sono attivi (B), e quando tutti e tre i mazzi sono attivi (C).



## SVOLGIMENTO ELEZIONI & PREMI

Ogniquale volta una nuova carta progettazione è estratta, i giocatori devono prima verificare se è presente una icona "urna" sulla carta. In tal caso, si avanza, in senso orario, la pedina arancione di 1 spazio sull'Election Track (Tracciato Elettorale) e si svolgono le elezioni indicate. Vedi pagina 13 per le regole dell'elezione.

Ogniquale volta una nuova carta progettazione o carta contratto è rivelata, i giocatori devono controllare per vedere se c'è un valore di rendita o di prestigio in fondo alla carta. In caso affermativo, i giocatori eseguono, rispettivamente, una riscossione dei premi di rendita o di prestigio (dopo ogni elezione scaturita dalla carta stessa).

Per le riscossione, il numero/colore dell'icona pagamento indica quale corrispondente riga, all'interno della griglia città, sarà l'obiettivo del premio:

- Se il corrispondente spazio prestigio/rendita è presente alla periferia della griglia città, c'è una riscossione dei premi.
- Se il corrispondente indicatore prestigio/rendita non è ancora stato messo in gioco, non c'è riscossione dei premi.

**Importo dei premi-** La tabella dei "Payouts" (Premi) - mostrata a destra e su ognuna delle schede giocatore - mostra quanta rendita o prestigio viene assegnato ai giocatori in base agli edifici posseduti in quella riga (il 1 sarà quello che ha più edifici e via via fino al 4 che sarà quello che ha meno edifici). Con 3 giocatori, la colonna "4" non è utilizzata. Quando si gioca in 2 giocatori, le colonne "3" e "4" vengono ignorate.

**Parità durante la riscossione-** Se due giocatori hanno lo stesso numero di edifici sulla riga, e quindi c'è una situazione di parità, questi giocatori dividono in parti uguali il valore dei premi delle due posizioni contese. Se i giocatori in parità sono tre, dividono in parti uguali il valore dei premi delle tre posizioni contese. Se sono quattro giocatori con la stessa posizione, dividono in parti uguali la somma dei valori dei premi di tutti e quattro le colonne. Eventuali arrotondamenti avvengono per difetto.

### ESEMPIO PAGAMENTI:

La riga Rendita "6" viene conteggiata in una partita a 4 giocatori. Nella riga "6" della tabella Premi si nota che chi possiede il maggior numero di edifici su quella riga riceverà 6 rendite della banca, il secondo riceverà 3 rendite, il terzo 1 rendita e il quarto zero.

(A) - C'è una parità per la prima posizione tra il bianco e il rosa, pertanto si divideranno  $6 + 3 = 9$  rendite - ovvero, arrotondando per difetto, 4 rendite ciascuno. Il Verde - terzo posto- guadagna 1 rendita e il nero - quarto posto - 0 rendite.

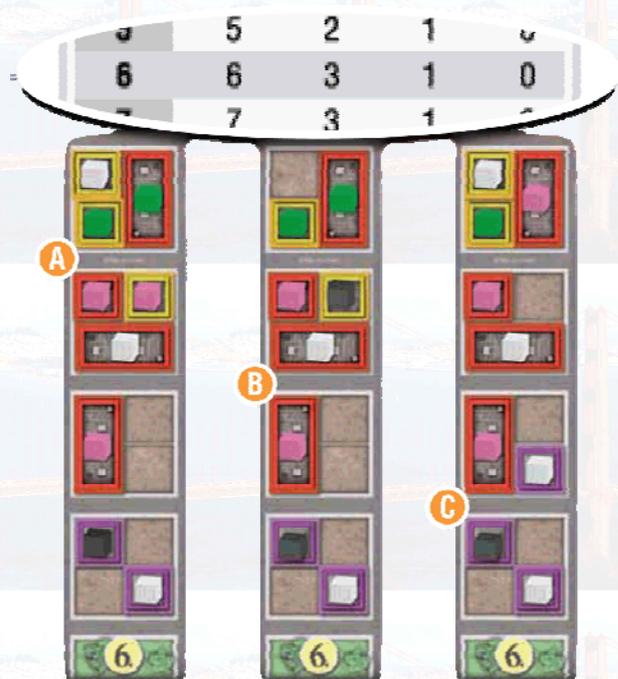
(B) - Tutti e quattro i giocatori hanno lo stesso numero di edifici: di dividono  $6 + 3 + 1 + 0 = 10$  rendite - ovvero 2 rendite ciascuno (arrotondato per difetto).

(C) - Qui i giocatori controllano 4, 3, 1 e 1 edifici (in altre parole, c'è un pareggio per il terzo posto). I pagamenti sono 6 rendite per il bianco -primo-, 3 rendite per il rosa -secondo-; e 0 rendite sia al verde che al nero (gli ultimi due giocatori dividono un totale di 1 rendita, che divisa per due ed arrotondata per difetto diventa 0).

**Payouts:**

VALUE	1st	2nd	3rd	4th
1	1	0	0	0
2	2	1	0	0
3	3	1	0	0
4	4	2	1	0
5	5	2	1	0
6	6	3	1	0
7	7	3	1	0
8	8	4	2	1
9	9	4	2	1
10	10	5	2	1
11	11	5	2	1
12	12	6	3	1

VALORE PREMIO      1      2      3      4  
ORDINE IN BASE AGLI EDIFICI CONTROLLATI



## POLITICI

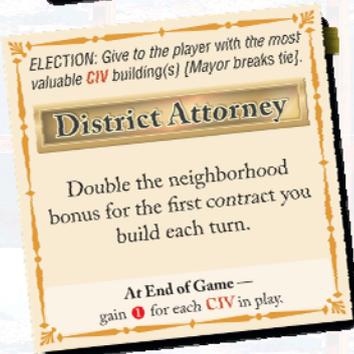
Le cinque grandi tessere color oro sono chiamate “politici”. Il gioco inizia con il solo Mayor (*Sindaco*) in gioco. Gli altri quattro politici entrano in gioco attraverso l'evento **Airport** (*aeroporto*) nel mazzo Town. Ogni figura politica darà al giocatore che la possiede un particolare ufficio, una sorta di capacità speciale. Molte abilità speciali infrangono o comunque modificano una regola di base del gioco. Quando l'abilità speciale di un politico contrasta con una norma del regolamento, il politico ha sempre la precedenza. I politici danno ai loro proprietari anche diversi livelli di bonus prestigio alla fine del gioco. Ecco nel dettaglio l'elenco di queste abilità/bonus:



### Mayor (*Sindaco*):

**Abilità Speciale-** Quando è (ri)eletto, il Sindaco piazza un nuovo parco di 1 lotto in qualsiasi lotto libero e ne prende il controllo.

**Bonus-** A fine partita, il sindaco guadagna 1 prestigio per ognuno dei suoi edifici *-non parchi-* che sono adiacenti ad uno o più parchi (indipendentemente da chi controlla i parchi).



### District Attorney (Procuratore Distrettuale):

**Abilità Speciale-** Quando il Procuratore Distrettuale costruisce il *primo* contratto del suo turno, raddoppia ogni bonus di adiacenza che riceve.

**Bonus-** A fine partita, il Procuratore Distrettuale guadagna 1 prestigio per ogni edificio **CIV** in gioco (indipendentemente da chi lo possiede).



### Treasurer (Tesoriere):

**Abilità Speciale-** All'inizio di ciascuno dei suoi turni il Tesoriere ottiene 2 rendite da ogni avversario (*giocatori con meno di 2 rendite pagano quello che possono*).

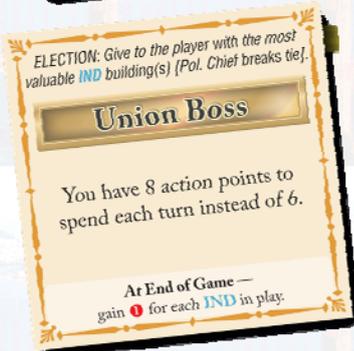
**Bonus-** A fine partita, il Tesoriere guadagna 1 prestigio per ogni edificio **COM** in gioco (indipendentemente da chi lo possiede).



### Police Chief (Capo della Polizia):

**Abilità Speciale-** Quando un contratto con un professionista è costruito, il Capo della Polizia guadagna rendita e prestigio per i professionisti con lo stesso nome posseduti.

**Bonus-** A fine partita, il Capo della Polizia guadagna 1 prestigio per ogni edificio **RES** in gioco (indipendentemente da chi lo possiede).



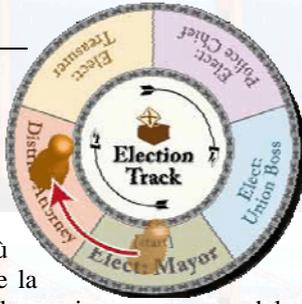
### Union Boss (Presidente del Sindacato):

**Abilità Speciale-** Quando è il giocatore attivo, il Presidente del Sindacato ha a disposizione 8 APs da spendere, invece di 6.

**Bonus-** A fine partita, il Presidente del Sindacato guadagna 1 prestigio per ogni edificio **IND** in gioco (indipendentemente da chi lo possiede).

## ELECTIONS (Elezioni)

I cinque politici cambieranno proprietari più volte durante il corso del gioco attraverso una regolare "elezione". Una elezione si effettua ogni volta che un evento la impone espressamente o, più frequentemente, ogni volta che la pedina arancione è spostata nello spazio del Tracciato Elettorale: quest'ultimo caso si verifica quando si rivela una carta progettazione con l'icona urna.



**Procedura-** Ogni volta che un'elezione è indetta, osservare il nome del politico indicato nello spazio. Quel politico - e solo quel politico - sarà assegnato ad un giocatore ("eletto") nella maniera seguente:

*NOTA IMPORTANTE: All'inizio del gioco il Sindaco è l'unico eletto ufficiale in gioco (anche se inizialmente non controllato). Gli altri quattro politici possono essere eletti solo dopo che l'evento Airport (nel mazzo Town) li mette in gioco. Prima che si verifichi l'evento Airport, considerare i quattro spazi colorati situati nella Traccia Elettorale come vuoti.*

- **Mayor (Sindaco)-** Il giocatore che possiede più professionisti prende questa tessera. Se c'è parità, il giocatore che possiede il professionista Media (Pubblicitario) decide quale di quei giocatori in parità diventa sindaco.
- **District Attorney (Procuratore Distrettuale)-** Il giocatore che possiede l'edificio di maggior valore **CIV** prende questa tessera. Se c'è un pareggio tra due o più giocatori, chi tra questi possiede il maggior numero di edifici **CIV** prende la tessera. Se c'è ancora parità, il Sindaco in carica decide quale di quei giocatori diventa Procuratore Distrettuale.
- **Treasurer (Tesoriere)-** Il giocatore che possiede l'edificio di maggior valore **COM** prende questa tessera. Se c'è un pareggio tra due o più giocatori, chi tra questi possiede il maggior numero di edifici **COM** prende la tessera. Se c'è ancora parità, il Procuratore Distrettuale in carica decide quale di quei giocatori diventa Tesoriere.
- **Police Chief (Capo della Polizia)-** Il giocatore che possiede l'edificio di maggior valore **RES** prende questa tessera. Se c'è un pareggio tra due o più giocatori, chi tra questi possiede il maggior numero di edifici **RES** prende la tessera. Se c'è ancora parità, il Tesoriere in carica decide quale di quei giocatori diventa Capo della Polizia.
- **Unione Boss (Presidente del Sindacato)-** Il giocatore che possiede l'edificio di maggior valore **IND** prende questa tessera. Se c'è un pareggio tra due o più giocatori, chi tra questi possiede il maggior numero di edifici **IND** prende la tessera. Se ancora in parità, il Capo della Polizia in carica decide quale di quei giocatori diventa Presidente del Sindacato.

**Contractor Assignment (Designazione Imprenditore)-** L'imprenditore entra in gioco solo dopo che l'evento

Sports Team (*Squadra Sportiva*) (nel mazzo City) si verifica. Sebbene non sia un politico, una volta che è attivata la tessera Contractor, a conclusione di ogni elezione, è data al giocatore che ha il minor prestigio. Se c'è un pareggio tra due o più giocatori, l'Union Boss decide quale di quei giocatori diventa Imprenditore.

## EVENTI (Eventi)

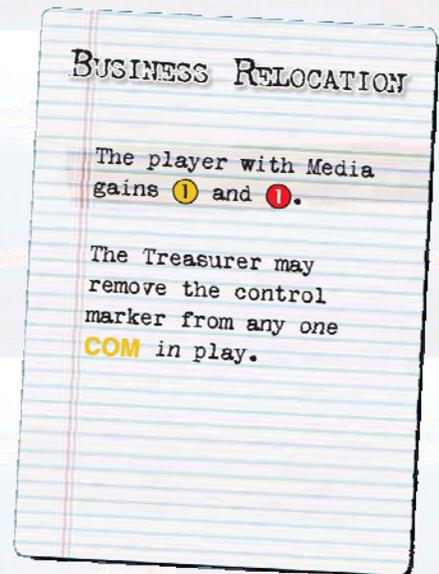
Un "evento" è una carta contenente un testo dattilografato (macchina da scrivere) su un foglio a righe.

Durante la Fine del Turno, ogni volta che la prima carta di qualsiasi mazzo estratta o rivelata come nuova carta disponibile è un evento (*per esempio, Business Relocation -Trasferimento Ufficio-* illustrato di sotto) i giocatori interrompono il gioco ed eseguono l'evento. Una carta evento deve essere interamente eseguita prima che la successiva carta dal mazzo sia estratta o rivelata.

Eseguire, dall'alto in basso, tutti gli effetti dell'evento. Se tutti o parte degli effetti di un evento sono impossibili da eseguire a causa dell'attuale situazione di gioco, saltare questa parte ed eseguire tutte le altre azioni seguenti.

Dopo l'esecuzione, gli eventi del mazzo Progettazione sono posti nella pila degli scarti progettazione; gli Eventi estratti da uno dei tre mazzi contratto sono collocati nella scatola (e non più utilizzati in quella partita).

**BUSINESS RELOCATION**  
(Trasferimento Ufficio)  
Il giocatore che possiede Media guadagna 1 ricchezza e 1 prestigio.  
Il Tesoriere può rimuovere il segnalino di controllo da un qualsiasi edificio COM in gioco.



### ESEMPIO DI EVENTO:

Durante la fase 7 del Fine

Turno la prima carta del mazzo City è girata a faccia in su, rivelando l'evento di cui sopra.

Prima di tutto, il giocatore che possiede la tessera Media guadagna sia 1 rendita che 1 prestigio.

Poi, il giocatore che attualmente ricopre l'incarico di Tesoriere seleziona un qualsiasi edificio COM sul tabellone e rimuove il suo segnalino di controllo, consegnando il cubo al rispettivo proprietario (l'edificio rimane sul tabellone, ma non è controllato da nessuno).

Infine, l'evento viene rimosso dal gioco e la successiva carta City viene rivelata. Se questa carta City è un altro evento, eseguire il testo dell'evento e poi rivelare ancora un'altra carta - questo procedimento si interrompe solo quando viene rivelata una carta City con un nuovo contratto.

## URBAN RENEWAL (Riqualificazione Urbana)

Urban Renewal (*Riqualificazione Urbana*) è una procedura che permette a un giocatore di "demolire" edifici esistenti, rimuovendoli dal gioco. Questa possibilità si trova sulle quattro carte Urban Renewal del mazzo Progettazione così come nella tessera grande color argento Contractor (*Imprenditore*). Ad inizio partita le carte Urban Renewal si trovano nella pila degli scarti ed entrano in gioco quando viene mischiato per la prima volta il mazzo progettazione. L'imprenditore non viene utilizzato nei primi due terzi della partita, entrando in gioco solo tramite l'evento **Sports Team** (*Squadra Sportiva*) del mazzo City. L'Imprenditore non è un politico, anche se è assegnato alla fine di ogni elezione quando è consegnato al giocatore con il minor prestigio (*l'Union Boss, in caso di pareggio, determina chi ottiene la tessera*).

**Abilità di Demolizione-** Ogni volta (1) che il giocatore Contractor costruisce un contratto, oppure (2) quando qualsiasi giocatore che possiede una carta Urban Renewal la scarta, mentre costruisce un contratto, a quel giocatore è consentito demolire uno o più edifici esistenti, rimuovendoli dal gioco. Gli edifici possono essere demoliti solo se le seguenti condizioni sono tutte e tre soddisfatte:

- Le restrizioni di zona sono rispettate come se ogni edificio da demolire non esistesse; e
- Il nuovo edificio è grande almeno quanto la somma dei lotti di ogni edificio da demolire; e
- Il nuovo edificio andrà ad occupare tutti i lotti di ogni edificio da demolire.

Per costruire un nuovo edificio è possibile demolire due o più edifici contemporaneamente.

Notare anche la seconda abilità dell'Imprenditore: quel giocatore non può avere i suoi edifici demoliti dagli altri giocatori (*ovvero, per mezzo delle carte Urban Renewal*).

**Effetti della Demolizione-** Un edificio demolito viene rimosso dal tabellone. Ogni cubo di controllo su di esso viene restituito al rispettivo giocatore.

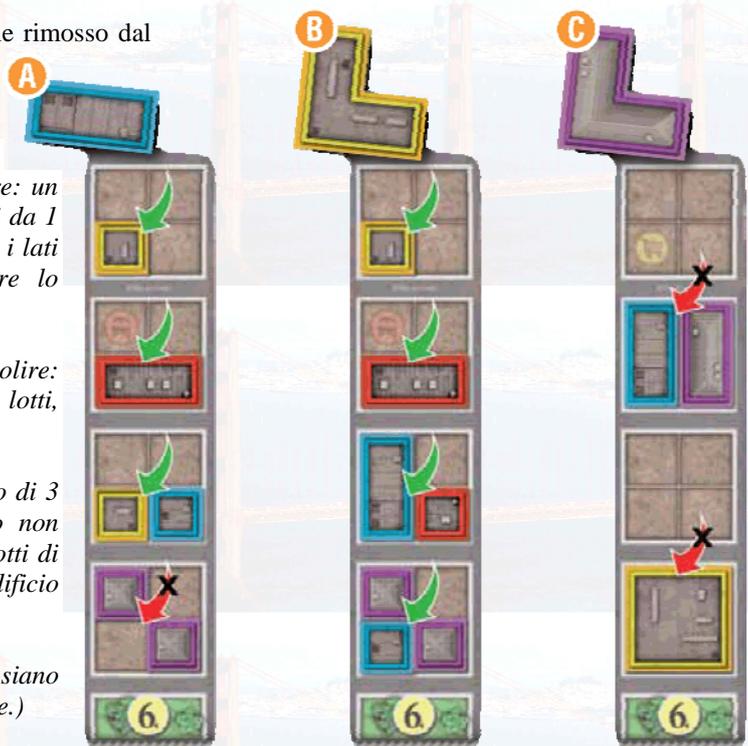
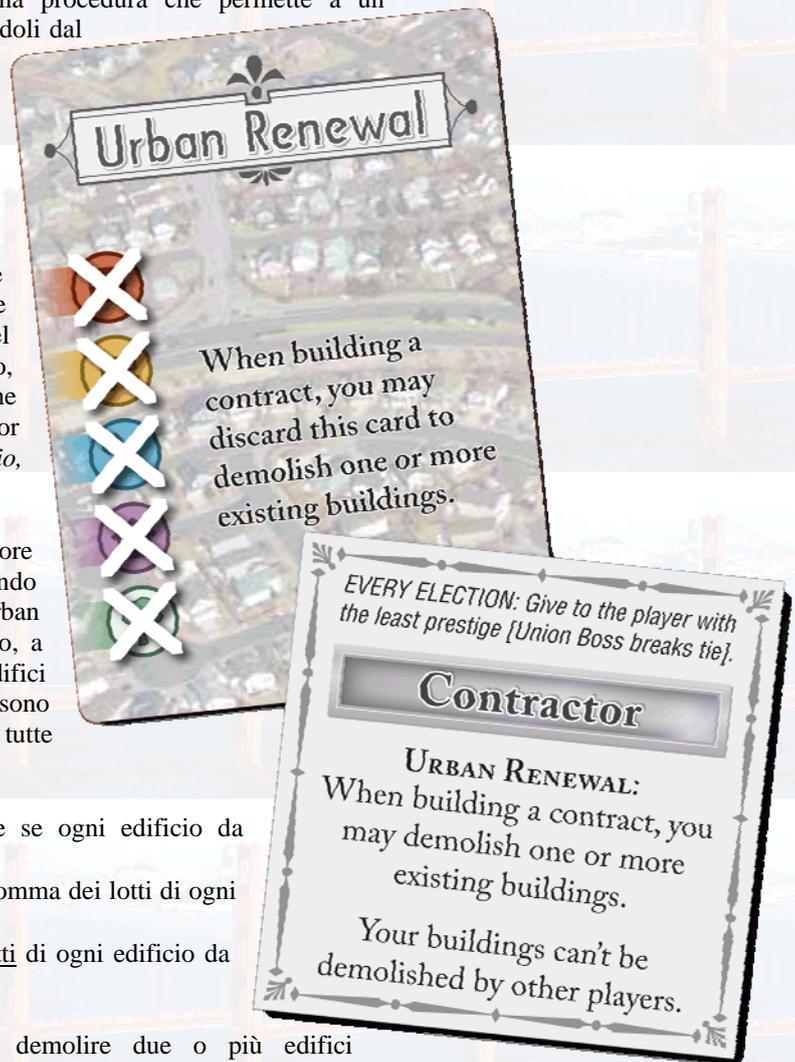
**ESEMPI:**

(A) - Un nuovo edificio di 2 lotti potrebbe demolire: un edificio di 1 lotto, un edificio di 2 lotti o due edifici da 1 lotto ciascuno. I due edifici da 1 lotto devono avere i lati adiacenti ortogonalmente e, ovviamente, occupare lo stesso blocco.

(B) - Un nuovo edificio di 3 lotti potrebbe demolire: edifici di 1 lotto, di 2 lotti, uno di 1 lotto e uno di 2 lotti, tre da 1 lotto o uno da 3 lotti.

(C) - Anche se è più grande di entrambi, un edificio di 3 lotti non può demolire due da 2 lotti in quanto non sarebbe in grado di coprire completamente tutti i lotti di entrambi gli edifici demoliti; né può demolire un edificio di 4 lotti.

(Nota: Si presuppone che tutte le restrizioni di zona siano soddisfatte da edifici adiacenti in file non visualizzate.)



# VINCERE LA PARTITA

I turni di gioco dei giocatori procedono in senso orario fino a quando l'evento **Olympic Games** (*Giochi Olimpici*) (nel mazzo Metropolis), non viene rivelato durante il gioco. Quando è estratto, il gioco si ferma subito e la partita termina. A quel punto:

1. Effettuare un pagamento finale su ogni fila di prestigio (includendo la 4, 5 e 6 riga prestigio se gli indicatori sono stati piazzati nel tabellone), *quindi*
2. I giocatori guadagnano 1 prestigio per ogni multiplo di 10 rendite che hanno in mano, *quindi*
3. I giocatori guadagnano prestigio come descritto nelle carte "politici" in loro possesso.

Il vincitore del gioco è il giocatore che ha accumulato il maggior prestigio. Se c'è un pareggio per il prestigio, il giocatore con più rendita vince la partita. Se c'è ancora parità, la vittoria è condivisa.

## QUESTIONI VARIE

### LA REGOLA AUREA

Se il testo di una carta o di una tessera contraddice una norma di questo regolamento, la carta/tessera ha sempre la precedenza. Gli esempi includono: il **Warehouse** (*Magazzino*) che permette al giocatore di possedere due Favori alla volta, o la **Municipal Court** (*Corte Comunale*) che consente al giocatore di vincere le elezioni in modo diverso da come è descritto a pagina 13.

### PAGAMENTI INSUFFICIENTI & PERDITE

**Obbligatorio-** Se l'effetto di una carta o di una tessera richiede un pagamento obbligatorio o la perdita di più rendita o più prestigio di quanto posseduto in quel momento dal giocatore - per esempio, perdendo 3 rendite per l'evento **Luxury Taxes** (*Imposta sul Lussuoso*); o pagando 2 rendite al Tesoriere - il giocatore paga/perde tutto ciò che egli possiede e ignora il resto.

**Opzionale-** Al contrario, se l'effetto di una carta o di una tessera consente un pagamento opzionale o la perdita di rendita o di prestigio - ad esempio, scegliere se pagare 9 rendite durante l'evento **Estate Auction** (*Asta Immobiliare*) o 3 prestigio durante l'evento **Urban Decay** (*Decadenza Urbana*) - il pagamento/perdita non può essere eseguito se il giocatore non possiede l'intero importo.

### IL GIOCATORE ATTIVO HA FACOLTÀ DI SCELTA

**Spareggi-** È il giocatore attivo che ha l'ultima parola ogni qualvolta è richiesta una scelta - ad esempio, nella scelta del singolo edificio più importante durante l'evento **Local Headlines** (*Notizie Locali*) se più di un edificio occupa il blocco di maggior valore, oppure al momento di scegliere il singolo edificio di minor valore durante l'evento **Urban Decay** (*Decadenza Urbana*), se due o più edifici hanno la stessa valutazione.

**Scelta dell'Ordine di Gioco-** Quando più giocatori devono prendere decisioni a causa dell'effetto di una carta - per esempio, se pagare rendita o prestigio per ciascuno dei propri edifici quando qualcuno costruisce la **Marina**, o se non perdere un edificio per **Flood** (*Alluvioni*), **Incendi** (*Fire*) o **Earthquake** (*Terremoti*) - il giocatore attivo è libero di scegliere l'ordine in cui i giocatori interessati devono prendere le loro decisioni.

### PUBBLICO DOMINIO

Tutte quando posseduto dai giocatori - carte progettazione, favore, politici, Contractor, professionisti, rendita posseduta e totale prestigio - è sempre di pubblico dominio e visibile a tutti i giocatori.

### PROPRIETÀ PERSONALE

Tutto quando posseduto dai giocatori - carte progettazione, favore, politici, Contractor, professionisti, ricchezza, prestigio e APs - è di loro esclusiva proprietà. Questi elementi non possono essere negoziati o ceduti ad un altro giocatore a meno che l'effetto di una regola di una carta o di una tessera non lo consentano espressamente.

### ESAURIMENTO DEI MAZZI

È possibile che uno o più mazzi contratto esauriscano le carte:

- **Se il mazzo Town è esaurito-** La casella 5 AP non viene riempita.
- **Se il mazzo City è esaurito-** La casella 4 AP si riempie ancora con le carte Town.
- **Se entrambi i mazzi Town e City sono esauriti-** Le caselle 5 AP e 4 AP non vengono riempite.

### VARIANTI: GIOCO LUNGO & CORTO

I giocatori possono scegliere di giocare una partita più o meno lunga attenendosi ai seguenti accorgimenti:

**Gioco Lungo-** Quando si preparano i tre mazzi contratto, mischiare ogni mazzo e poi dividerlo in quattro pile di 9 carte ciascuna. Mettere la prima pila sul tabellone nello spazio appropriato. Mescolare l'evento rimosso con la seconda pila di 9 carte e poi impilarla sopra il mazzo già presente sul tabellone.

Aggiungere sopra al mazzo già presente sul tabellone le ultime due rimanenti pile di 9 carte ciascuna. (*Ripetere l'operazione per ogni mazzo*)

**Short Game-** Quando si preparano i tre mazzi contratto, mischiare ogni mazzo o poi dividerlo in quattro pile di 9 carte ciascuna. Mettere le prime due pile sul tabellone nello spazio appropriato. Mescolare l'evento rimosso con la terza pila di 9 carte e poi impilarla sopra il mazzo già presente sul tabellone. Posizionare l'ultima pila rimasta in cima al mazzo. (*Ripetere l'operazione per ogni mazzo*)

## PROCEDURA DI FINE TURNO

Una volta che il giocatore attivo ha speso tutti gli APs a disposizione - o non può spenderne altri o sceglie di non spenderne più - il suo turno finisce. Alla fine del turno ogni giocatore, esegue le sotto indicate azioni nel seguente ordine:

1. Far scivolare le carte progettazione a faccia in su lungo i binari - dalla parte superiore della colonna verso la casella 1 AP - in modo da riempire le caselle che sono state svuotate durante il turno.
2. Riempire, una alla volta, ogni casella progettazione rimasta vuota con la carta superiore del mazzo progettazione. Se la carta estratta è un evento, eseguire tale evento e quindi estrarre una nuova carta. Una volta che un Permesso Edilizio o un Urban Renewal (*Riqualificazione Urbana*) è estratto svolgere la relativa elezione e/o il pagamento della rendita, se prevista.
3. Se coperta, scoprire la prima carta del mazzo progettazione. Se la carta è un evento, eseguirlo e poi scoprire la carta successiva. Una volta che un Permesso Edilizio o un Urban Renewal (*Riqualificazione Urbana*) è estratto svolgere la relativa elezione e/o il pagamento della rendita, se prevista.
4. Far scivolare le carte contratto a faccia in su lungo i binari - dalla parte superiore della colonna verso la casella 1 AP - in modo da occupare le caselle che sono state svuotate durante il turno.
  - Quando il mazzo Town è il solo mazzo attivo (come all'inizio del gioco), le carte Town scivoleranno lungo tutte le cinque caselle di contratto. *Vedi "A" sotto.*
  - Quando il mazzo City diventa attivo, le carte Town potranno occupare solo il riquadro 5 AP; le carte City scivoleranno lungo le caselle 4 AP, 3 AP, 2 AP e 1 AP. *Vedere "B" sotto.*
  - Quando il mazzo Metropolis diventa attivo, le carte Town continueranno ad occupare la sola casella 5 AP mentre le carte City potranno occupare la sola casella 4 AP; le carte Metropolis scivoleranno lungo le caselle 3 AP, 2 e 1 AP. *Vedi "C" sotto.*
5. Riempire le caselle contratto rimaste vuote, una alla volta, con la carta superiore del relativo mazzo contratto più vicino - **e attivo** -. Se viene rivelato un evento, eseguire l'evento ed estrarre una nuova carta. Una volta che un contratto viene rivelato eseguire il pagamento del prestigio, se previsto.
6. Se coperta, scoprire la prima carta del mazzo Town. Se viene rivelato un evento, eseguire l'evento e scoprire la carta successiva. Una volta che un contratto viene rivelato eseguire il pagamento del prestigio, se previsto.
7. Ripetere il punto 6 per il mazzo City se è attivo.
8. Ripetere il punto 6 per il mazzo Metropolis se è attivo.
9. Passare la tessera di Giocatore Attivo, in senso orario, al giocatore successivo, che quindi inizia il suo turno.



## COMPONENTI DEL GIOCO

- un tabellone
- quattro schede aiuto per i giocatori
- 100 banconote di vario taglio
- 140 cubetti di legno in quattro colori
- quattro cilindri di legno in quattro colori
- una pedina di legno arancione
- 165 carte divise in quattro mazzi (Progettazione, Town, City e Metropolis)
- quattro fogli prefustellati di pedine:
  - 128 edifici
  - 24 professionisti
  - 1 tessera Imprenditore e 5 tessere politici
  - 6 indicatori di ricchezza e 3 indicatori di prestigio
  - 3 indicatori di blocco di minor/maggior valore
  - 1 tessera Giocatore Attivo
  - 1 tessera Favore Extra

## CREDITI

AUTORE - CIAD JENSEN

SVILUPPATORE - KAI JENSEN

BOX ART - ERIC WILLIAMS

PACKAGE DESIGN - RODGER MACGOWAN

LAYOUT E GRAFICA - CIAD JENSEN E CHECHU NIETO

FOTO URBAN RENEWAL - DAVID SHANKBONE

PLAY TESTER - ALEX OSTROUMOV, MARK BEYAK, DEVON BIASI, STEVE "SAL" SALKOVICS, KRIS SKÖLD, BOB BORBE, KRIS ADAMSON, PRIVATE HUDSON, MARTIN SCOTT E RICHARD GAGE

COORDINATORE DI PRODUZIONE - TONY CURTIS

PRODUTTORI - GENE BILLINGSLEY, TONY CURTIS, ANDY LEWIS, RODGER MACGOWAN E MARK SIMONITCH

Traduzione: Fabrizio "Fabmat" Mattei