

Città-Stato – Riassunto regole

Città-Stato è ambientata nel XII secolo quando venivano stabilite nuove rotte commerciali e diverse città-stato stavano salendo al potere, cercando autonomia e stabilità.

Durante il gioco, i giocatori guidano una Repubblica sulla costa italiana, dovranno battere i loro avversari usando la politica, il commercio e la guerra mantenendo una posizione stabile ma potente. Un punteggio alto non è sufficiente ma è necessario mantenere lo stato di repubblica della città.

Setup:

- A. Una carta città per giocatore a caso (Genova/Pisa ottiene carta blu)
- B. Ogni giocatore mette nel proprio sacchetto 1 cubetto viola, 1 giallo, 1 verde, 1 arancione
- C. Ogni giocatore prende i cubetti indicati nella sua carta città (i 6 a sx) e li tiene nella "Riserva"
- D. Ogni giocatore in ordine piazza i due cubetti della scheda(dx) nel mercato in ordine di gioco nel primo spazio disponibile dall'alto.
- E. Posizionare token nella posizione 1 di ogni tracciato.
- F. Tenere i dischetti guerra a faccia in giu. (in 2/3 giocatori togliere dischetto "0").
- G. Se rimangono cubetti vanno nella scatola.
- H. Indicatore miglioramenti: 2 gioc => 3; 3 gioc => 4; 4 gioc => 6; 5 gioc => 7
- I. Togliere le 3 carte repubblica con le corone e mescolare le altre. In 2 gioc: tutte le carte. In 3 gioc: 1 plutocrazia, 1 oligarchia, 1 magistratura. In 4 gioc: 1 plutocrazia, 2 oligarchia, 1 magistratura. In 5 gioc: 2 plutocrazia, 1 oligarchia, 2 magistratura
- J. Le 3 carte repubblica con le corone mettile (mescolato) a faccia in giu affiancate.
- K. Mescola le carte per colore e mettile visibili nella riga superiore(mercato futuro). Prendine una per la riga inferiore (mercato attuale)

Gioco: gioco dura 7 round. Ogni round ha "turno giocatore" "finale round".

- A. **Turno Giocatore:** Ogni giocatore fa un'azione o passa (si continua finché tutti non passano). La prima azione costa 1 cubetto (E va nel mercato), la seconda 2 cubetti uguali(vanno nel sacchetto), la terza 3 uguali, etc. Cubo nero vale come nero, viola o arancio. Cubo bianco vale come bianco, giallo o verde. Azioni possibili (cubetti sono dello stesso colore dell'azione – tranne i jolly bianco/nero).:
 - **Azione sul tabellone**
 - **Azione della flotta mercantile (giallo):** ottieni monete indicate nel tracciato giallo e le spendi subito per acquistare dal mercato (cubetti vanno nella riserva non nel sacchetto)
 - **Azione città (bianco):**
 - si esegue azione della propria carta città
 - si prende uno standardo a scelta
 - **Azione delle corporazioni (verde):**
 - Pesca a caso dal sacchetto N cubetti a seconda del tracciato verde (i cubetti per fare azione si mettono prima nel sacchetto e poi si pesca)
 - **Azione Guerra (Arancione):**
 - Scegli segretamente un token guerra e mettilo nel tracciato guerra nel tabellone (Numero indica la forza e numero cubetti da pagare fine

round). (possibile fare più volte azione ma SOLO 1 token per giocatore da posizionare)

- Ricevi PV come indicato nel tracciato arancione (anche negativi)
- **Azione della repubblica (Nero):** possibile scambiare standardi in corone
 - Paga 3 standardi viola e ricevi 3 corone
 - Paga 4 standardi diversi e ricevi 3 corone
- **Azione Politica (Viola):** vedere valore X del tracciato viola nella propria plancia
 - Scegliere una carta dal valore $\leq X$ blu o rossa e fare quanto scritto
 - Se ci sono delle "freccette" disegnate (" $\langle \rangle$ ", " $\langle \langle \rangle \rangle$ ", " $\langle \langle \langle \rangle \rangle \rangle$ ") tutti muovono di 1/2/3 spazi indicatore nella direzione decisa dal giocatore corrente
- **Usare una carta**
 - Prendere una carta del colore corretto dal mercato attuale e prendere bonus.
 - Tenere la carta nella propria riserva (serve a fine partita)
 - Carte Gialle (porti storici): ottieni standardo del colore indicato e/o monete (e fai subito azione "flotta mercantile", cioè comprare dal mercato)
 - Carte Bianche (Commercio): sono di 3 tipi:
 - Esegui azione "flotta mercantile" (acquisto dal mercato) con le monete indicate
 - Guadagna standardi
 - Carta "Libertà di pensiero": brucia la carta sotto un qualsiasi colore e ottieni bonus corrispondente
 - Carte Verdi (contratti delle corporazioni): sono di 3 tipi:
 - pesca cubetti dal sacchetto del colore indicato e ottieni PV per tutti i cubetti di quel colore nella riserva.
 - Pesca cubetti dei due colori indicati
 - Pesca tutti i cubetti dal tuo sacchetto
 - Carte Arancioni (milizia):
 - Rimuovi per sempre N cubetti del colore indicato dalla tua riserva e ottieni PV indicati per ogni cubetto rimosso
 - Recupera un dischetto guerra precedentemente rimosso dal gioco e ottieni PV in base alla sua forza
 - Rimuovi uno dei tuoi dischetti guerra e ottieni PV pari alla sua forza
 - Carte Nere (repubblica):
 - Muovi tuo segnalino di 1 spazio e ricevi PV per ogni carta che hai bruciato sotto il colore mostrato (se c'è simbolo pedone in mezzo alla freccette muove solo giocatore corrente se non tutti)
 - Muovi tuo segnalino di 1 o 2 spazi e ottieni 3 PV
 - Ottieni una corona e 1 PV per ogni standardo viola che possiedi
 - Sposta il tuo segnalino fino a 7 spazi nel tracciato
 - Carte Viola (politica):
 - Ottieni 2 PV per ogni standardo del colore indicato

- Ottieni 1 PV per ogni standardo dei due colori indicati
- Ottieni 1 PV ogni 2 cubetti nella tua riserva
- **Bruciare una carta**
 - Prendere una carta del colore corretto dal mercato attuale, capovolgerla e metterla sotto il proprio tabellone (ce ne stanno max 3 per colore). Prendere il bonus del piazzamento
 - Giallo:
 - ottieni 1 cubetto qualsiasi dal mercato alla tua riserva; poi metti un cubo dalla tua riserva nel mercato
 - ottieni 1 standardo di qualsiasi colore
 - ottieni N cubetto qualsiasi dal mercato alla tua riserva; poi metti N cubetti dalla tua riserva nel mercato
 - Bianco:
 - Ottieni 1 PV per ogni standardo arancione scartato
 - Ottieni 1 PV per ogni standardo giallo scartato
 - Ottieni 1 PV per ogni standardo verde scartato
 - Verde
 - Scegli un colore e pesca tutti i cubetti di quel colore dal sacchetto. Fai un'azione "flotta mercantile" dal valore 1
 - Scegli un colore e pesca tutti i cubetti di quel colore dal sacchetto. Prendi un cubetto bianco dalla riserva di gioco.
 - Scegli un colore e pesca tutti i cubetti di quel colore dal sacchetto. Fai un'azione "flotta mercantile" dal valore 3
 - Arancione
 - Ottieni 1 PV
 - Ottieni 5 PV
 - Ottieni 9 PV
 - Nero
 - Scambia la propria carta repubblica con un'altra delle 3 disponibili (pesca a caso una delle tre e scegli se tenere quella o la tua).
 - Scambia la carta e ottieni 2 corone
 - Scambia la carta e ottieni 4 corone
 - Viola
 - Sposta tuo segnalino a SX/DX di 1 spazio. Ottieni 1 corona
 - Sposta tuo segnalino a SX/DX di 1 spazio. Prendi 1 cubetto nero dalla riserva di gioco
 - Sposta tuo segnalino a SX/DX di 1 spazio. Ottieni 2 corone
- **Migliorare un tracciato**
 - Su propria plancia sposta Token di 1 spazio a DX e ottieni ricompensa indicata
 - Abbassa di 1 punto indicatore miglioramenti sul tabellone principale
 - **Passare:** Il primo giocatore a passare è il nuovo "primo giocatore". Il primo giocatore non può essere lo stesso del round precedente

B. Round finale:

- **Risoluzione della guerra:**
 - tutti i giocatore che non hanno un dischetto guerra sul tracciato guerra possono muovere il loro cubetto sul tracciato della Forma delle Repubblica a SX a DX di 1 passo
 - Si girano tutti i token guerra e i giocatori pagano il numero di cubetti indicati rimettendoli nel sacchetto. Se non si può pagare si paga tutto il possibile e non si ottiene nessun beneficio
 - Chi ha punteggio più alto vince la guerra e prende una carta presente o futura e la usa o la brucia
 - Fanno lo stesso in ordine di forza gli altri giocatori ma SOLO dalle carte presenti
 - Tutti i token guerra sono rimossi dal gioco.
- **Pesca nuove carte:** scartare le carte presenti rimaste e far scendere le nuove carte presenti(ex-future)
- **Ripristino tabellone:** muovi indicatore round di 1 spazio e ripristina indicatore miglioramenti
- **Nuovo primo giocatore**
- **Pesca dei cubetti:** ogni giocatore pesca dal proprio sacchetto il numero di cubetti indicati nel tracciato verde del proprio tabellone. IL/I giocatore/i con meno PV pescano 2 cubetti in più.

Fine gioco: dopo 7 round

Punteggio: il punteggio è determinato dal primo punteggio o dal secondo punteggio

- **Primo punteggio:** PV ottenuti finora
- **Secondo punteggio:**
 - in ordine di turno ogni giocatore può usare o bruciare una carta dalla propria riserva (quelle messe a SX della propria plancia) per ogni colore (1 gialla per giocatore, poi 1 bianca per giocatore, poi 1 verde per giocatore, poi 1 arancione per giocatore, poi 1 nera per giocatore, poi 1 viola per giocatore)
 - ogni giocatore controlla se ci sono corone sopra la posizione attuale del proprio cubetto sulla traccia della forma della repubblica. Se si prende quel numero di corone
- **Calcolo del punteggio:** Ogni giocatore rivela la propria carta della repubblica.
 - Se la posizione NON corrisponde allora il suo punteggio è il pi basso tra i due ottenuti.
 - Se corrisponde: Il giocatore paga dalla propria riserva un numero di corone indicato tra il primo ed il secondo punteggio.
 - Se riesce il punteggio è il più alto tra i due
 - Se non riesce il punteggio è il più basso tra i due.
 - In caso di pareggio si sommano il Primo ed il Secondo Punteggio per determinare il vincitore