

Wilko Manz

(traduzione curata da Michele Mura – michelemura@libero.it – www.goblins.net)

Fifth Avenue

New York, anni 30. Il boom del mercato immobiliare ha raggiunto il suo apice.

Soprattutto all'interno della 5a strada.

Ma qual'è il miglior terreno dove edificare un nuovo immobile?

Dove si trovano i negozi più esclusivi e le gallerie d'arte più prestigiose?

Chi costruirà accanto alla migliore gioielleria?

OBIETTIVO

Ciascun giocatore cerca di guadagnare il maggior numero di punti vittoria costruendo immobili. Purtroppo non è sufficiente costruire molti palazzi ma è anche necessario che questi si trovino in prossimità di piccole strutture commerciali. La chiave del successo è quella di ottenere un'efficace combinazione tra immobili e negozi.

I giocatori possono scegliere tra quattro diverse azioni per svolgere il proprio turno di gioco: possono ad esempio piazzare dei negozi oppure procedere con il calcolo del punteggio di un determinato quartiere della città. Le azioni inoltre, permettono ai giocatori di ottenere carte "Costruzione" e soltanto coloro che possiedono un numero sufficiente di queste carte si aggiudicano le aste che si tengono durante la partita. Queste aste sono l'unico modo a disposizione dei giocatori per poter costruire nuovi immobili.

Un'attenta pianificazione a lungo termine e una proficua interazione con gli avversari sono le due condizioni più importanti per ottenere la vittoria.

Il vincitore sarà colui che, alla fine della partita, avrà realizzato il maggior numero di punti vittoria!

OBIETTIVO

I giocatori cercano di ottenere il maggior numero di punti vittoria costruendo immobili e negozi

Ogni giocatore, durante il proprio turno, dispone di 4 azioni

Le carte "Costruzione" sono importanti durante le aste

Viene dichiarato vincitore il giocatore che guadagna il maggior numero di punti vittoria

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- 1 tabellone di gioco** rappresenta il centro di Manhattan, con una zona "Partenza" delle pedine "Commissa" a sinistra composta da 4 caselle bianche e 4 beige; Central Park a destra (la zona di arrivo delle pedine "Commissa"); 7 quartieri di New York al centro composti ciascuno da 5 terreni edificabili; gli spazi per le tessere "Negozio" in alto e un segnapunti lungo il bordo
- 60 carte "Costruzione" colorate** per ciascun colore: 5 carte di valore "4", 4 di valore "5" e 3 di valore "6"
- 50 carte "Costruzione" nere** 20 di valore "4", 16 di valore "5" e 14 di valore "6"
- 72 immobili** 18 per ciascun colore
- 36 tessere "Negozio"** 9 per il negozio di moda, 9 gioiellerie, 9 gallerie d'arte e 9 profumerie una per ogni giocatore
- 4 carte riassunto** che permettono di stabilire quali sono i prossimi quartieri sui quali sarà possibile costruire
- 2 pedine "Commissione"** per indicare quali sono i quartieri dove si terranno le prossime aste
- 6 gettoni "Perizia"** per indicare quali sono i quartieri dove non è più possibile costruire
- 2 cartelli "Cantieri chiusi"**



PREPARAZIONE

Collocare il **tabellone di gioco** al centro del tavolo. Esso rappresenta 7 quartieri di New York ciascuno dei quali è diviso in 5 terreni edificabili di colore diverso. Sulla sinistra si trova un'area di Partenza (con 4 caselle bianche e 4 beige) – dove partono le due pedine “Commissione” ed infine a destra un'area di Arrivo di queste pedine (= Central Park).

(Attenzione: Sull'altro lato del tabellone di gioco, i quartieri presentano ciascuno 6 terreni per costruire anziché 5 e si tratta di un'interessante variante di gioco per 4 giocatori. Consultare i dettagli di questa variante alla fine del regolamento).

Mescolare le **tessere “Negozio”** e disporle faccia in giù. All'inizio della partita è necessario piazzare *una tessera scoperta* su ciascuno dei 7 quartieri. Un giocatore qualsiasi sceglie una tessera e la piazza a caso e scoperta su un terreno di un quartiere. Durante il piazzamento di queste 7 tessere non è possibile piazzare più di due tessere su un terreno dello stesso colore.

Di seguito si piazzano *faccia in su*, ed una alla volta, 20 tessere “Negozio” sugli spazi previsti nella parte superiore del tabellone, procedendo da sinistra verso destra, secondo l'ordine con cui vengono pescate.

Le restanti 9 tessere “Negozio” non servono più per tutto il resto della partita e pertanto possono essere rimesse all'interno della scatola del gioco.

Dividere per colore le **carte “Costruzione” colorate**, mescolare i singoli mazzetti e disporli faccia in giù. Ciascun giocatore riceve *una* carta di ogni colore. Queste carte rappresentano la mano iniziale del giocatore e devono essere conservate nascoste.

Dopo la distribuzione di queste carte ai giocatori, i mazzi restanti vengono piazzati accanto al tabellone di gioco in modo tale che risulti *visibile* soltanto la prima carta di ogni mazzo.

Le **carte “Costruzione” nere** venono anch'esse mescolate. Ciascun giocatore riceve quattro carte di questo tipo che vanno ad aggiungersi alla propria mano. Il mazzo delle carte nere restanti viene piazzato faccia in giù accanto agli altri 5 mazzi colorati.

Ciascun giocatore riceve una **scheda riassuntiva** che dispone davanti a sé. Su questa scheda sono indicate le diverse azioni disponibili durante ciascun turno di gioco, i punti vittoria che si guadagnano durante il calcolo del punteggio dei quartieri, le regole per la “Chiusura dei cantieri” ed una casella da utilizzare come “riserva personale”. (Sul retro delle schede sono state stampate le regole che riguardano lo spostamento delle pedine “Commissione”).

Ciascun giocatore sceglie un colore e riceve:

- **1 Immobile** da utilizzare come segnalino per i punti vittoria e da piazzare perciò sulla casella 0/80 del segnapunti che si trova lungo il tabellone
- **2 Immobili** da piazzare sul tabellone secondo queste regole: il giocatore più giovane (ovvero il giocatore iniziale) piazza *un* immobile su un terreno di costruzione *libero* di sua scelta*. Di seguito, il giocatore alla sua *destra* piazza un altro immobile su un terreno di costruzione *libero* di sua scelta, ecc..., fino a che tutti i giocatori non hanno piazzato un immobile ciascuno. (il primo turno di piazzamento si effettua quindi in senso antiorario). Infine, ogni giocatore piazza il secondo immobile su un terreno di costruzione *libero*, ma seguendo il senso inverso, ovvero cominciando con *l'ultimo* giocatore che ha piazzato durante il turno precedente.

*Esempio: Primo turno di piazzamento: Lucia – Arianna – Michele – Flori
Secondo turno di piazzamento: Flori – Michele – Arianna – Lucia*

- **3 Immobili** da piazzare sulla casella “Riserva personale” (la scheda riassuntiva), Questa riserva deve rimanere ben visibile per tutta la durata della partita.

Dividere per colore e disporre accanto al tabellone di gioco i restanti immobili per formare la *riserva comune*.

(In una partita con meno di 4 giocatori, riporre nella scatola gli immobili del colore che non è stato scelto da nessun giocatore).

Piazzare sulle rispettive caselle le **due pedine “Commissione”** e i **6 (2 x 3) gettoni “Perizia”** nella zona “Partenza” a sinistra del tabellone.

Disporre a portata di mano, accanto al tabellone, i **2 cartelli “Cantieri chiusi”**.

PREPARAZIONE

Piazzare il tabellone sul tavolo

Piazzare 1 tessera “Negozio” su ciascun quartiere e 20 tessere “Negozio” sugli spazi stampati sulla parte superiore del tabellone

Ciascun giocatore riceve:

- 1 carta “Costruzione” per ciascun colore

- 4 carte “Costruzione” nere (raggruppare le carte restanti in mazzi dello stesso colore, faccia in su quelle colorate, coperte quelle nere)

- 1 scheda riassunto

- 6 immobili

- uno viene utilizzato come segnapunti
- due vengono piazzati su due quartieri del tabellone
- tre vengono piazzati nella riserva personale del giocatore

(gli immobili restanti formano la riserva comune)

** Suggestivo: si consiglia di piazzare i due immobili di partenza nelle vicinanze dei negozi*

Piazzare le pedine “Commissione” e i gettoni “Perizia” sulle relative caselle del tabellone

Piazzare i cartelli “Cantieri chiusi” a fianco del tabellone

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

(Le regole che seguono sono da utilizzare per le partite a 3 oppure 4 giocatori; la variante per 2 giocatori si trova a pagina 11)

Il giocatore iniziale comincia la partita poi il turno passa al giocatore alla sua *sinistra*, e così di seguito procedendo in senso orario. Durante il proprio turno di gioco, ciascun giocatore può scegliere tra quattro diverse azioni: A, B, C e D. Una volta scelta *una* delle 4 azioni, il giocatore *deve* svolgere le 3 fasi nell'ordine e senza saltarne una.

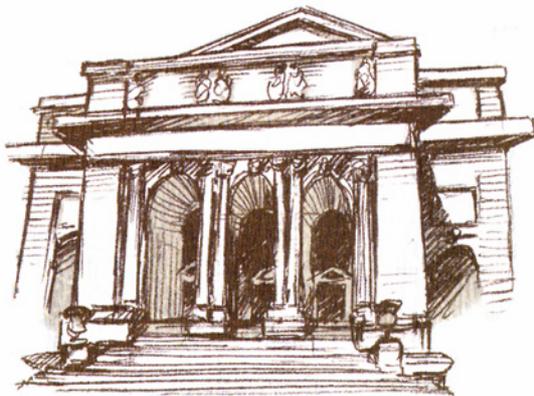
	A	B	C	D
1.	Il giocatore riceve 3 immobili	Il giocatore piazza un "Negozio"	Il giocatore prende una carta "Costruzione" nera e sposta una pedina "Commissione"	Il giocatore procede con il calcolo dei punti di un quartiere
2.	Il giocatore prende 2 carte "Costruzione" colorate			Il giocatore prende 2 carte "Costruzione" nere
3.	Il giocatore sposta una pedina "Commissione"			

Le Azioni della fase nr. 1

- **A) Prendere 3 immobili**
Il giocatore prende 3 immobili del suo colore dalla riserva *comune* e li piazza nella sua riserva *personale*. Un giocatore può conservare nella propria riserva tanti immobili quanti ne desidera.
- **B) Piazzare una tessera "Negozio"**
Il giocatore prende *una* tessera "Negozio" tra quelle disponibili sulla fila di spazi sul bordo superiore del tabellone di gioco e la piazza su un terreno edificabile di sua scelta. (per maggiori dettagli consultare la sezione "I negozi")
- **C) Prendere una carta "Costruzione" nera e spostare una pedina "Commissione"**
Il giocatore pesca una carta "Costruzione" nera e l'aggiunge a quelle che ha già in mano, senza farla vedere agli avversari. Infine sposta *una* delle due pedine "Commissione" (per maggiori dettagli consultare la spiegazione della fase nr. 3)
- **D) Procedere con il calcolo dei punti di un quartiere**
Il giocatore procede con il conteggio dei punti di quartiere (consultare la sezione "Conteggio dei punti del quartiere")

Le Azioni della fase nr. 2

- **A/B/C) Prendere due carte "Costruzione" colorate**
Se durante la fase 1, il giocatore ha preso 3 immobili oppure ha piazzato una tessera "Negozio" oppure ha pescato una carta nera e spostato una pedina "Commissione", dovrà svolgere la seconda fase pescando due carte "Costruzione" colorate tra i 5 colori disponibili. Le carte devono essere di due colori *differenti*.



Svolgimento della partita

Il giocatore di turno sceglie un'azione tra le 4 disponibili (A, B, C, D) e svolge le 3 fasi nell'ordine prestabilito

Un turno di gioco è sempre diviso in 3 fasi

Fase 1:

- A) Prendere 3 immobili dalla riserva comune e piazzarli nella riserva personale
- B) Prendere una tessera "Negozio" disponibile e piazzarla su un terreno edificabile
- C) Pescare una carta nera e spostare una pedina "Commissione"
- D) Procedere con il conteggio dei punti di un quartiere

Fase 2:

- A – C) Pescare 2 carte colorate e aggiungerle alla propria mano

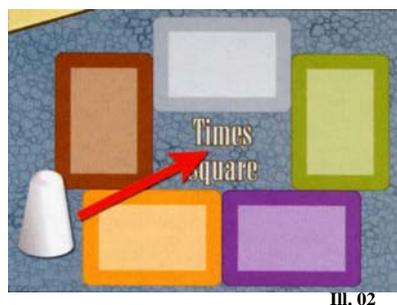
- **D) Prendere 2 carte "Costruzione" nere**
Se durante la prima fase, il giocatore ha eseguito il calcolo dei punti di un quartiere, durante la seconda fase, dovrà pescare le prime due carte "Costruzione" nere in cima al relativo mazzo. Il giocatore aggiunge alla propria mano queste due carte senza farle vedere agli avversari.

Attenzione: per *completare* questa fase, ogni giocatore che *non* ha costruito nel quartiere di cui sono stati conteggiati i punti vittoria, pesca *una* carta dal mazzo delle nere.



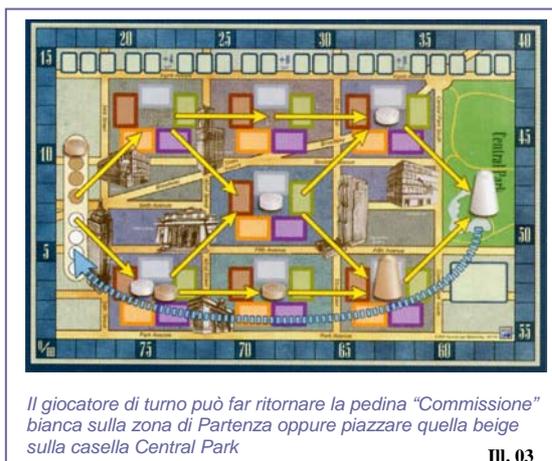
● Le Azioni della fase nr. 3

- **A – D) Spostare una pedina "Commissione"**
Questa terza fase è identica per tutti le azioni. Il giocatore di turno *deve* muovere *una* delle due pedine "Commissione" e piazzarla nel centro del quartiere che si trova immediatamente *adiacente* sulla sinistra oppure sulla destra, oppure su Central Park se viene da un quartiere adiacente oppure ancora farla *tornare* sulla zona di Partenza se si trova già su Central Park. Se sono disponibili due diverse destinazioni (per esempio sulla zona di Partenza e sui quartieri 34th Street East, 34th Street West e Times Square), il giocatore può decidere quale dei due quartieri raggiungere. Il quartiere dove si trovava la pedina, prima del movimento, viene immediatamente contrassegnato con un gettone "Perizia" preso dalla zona di partenza e dello stesso colore della pedina "Commissione". In questo modo è possibile conoscere quali sono i quartieri sui quali la commissione degli esperti ha eseguito le necessarie perizie.



Anziché spostare la pedina sulla casella *Central Park*, un giocatore può riportare sulla zona di Partenza l'altra pedina "Commissione" *se questa si trova già* sulla casella *Central Park*. In questo modo, vengono automaticamente aperte le aste per l'assegnazione dei terreni edificabili e la costruzione degli immobili (*consultare la sezione "Le Aste"*).

Una pedina "Commissione" può essere tranquillamente piazzata al centro di un quartiere dove si trova già l'altra pedina "Commissione" oppure un gettone "Perizia" dell'altro colore. *In altre parole il percorso effettuato dalle due pedine può coincidere in tutto e per tutto oppure essere completamente differente; sono i giocatori che decidono liberamente il piazzamento e quindi il movimento delle due pedine "Commissione"*



D) Pescare 2 carte "Costruzione" nere e aggiungerle alla propria mano

Tutti i giocatori che non possiedono immobili nel quartiere valutato, pescano 1 carta nera

Nota: non c'è un limite massimo di carte che si possono tenere in mano (colorate e nere)

Fase 3:

A - D) Spostare una delle due pedine "Commissione"

- * verso un quartiere adiacente (a destra oppure a sinistra) oppure verso Central Park

- * da Central Park indietro sulla sua la zona di Partenza

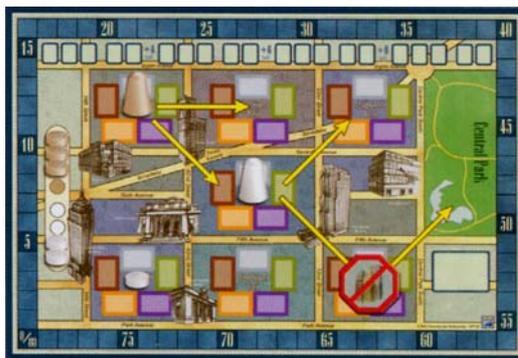
Le pedine "Commissione" partono sempre dalle loro zone di Partenza e passano su 3 quartieri prima di terminare il movimento su Central Park

Quando una pedina "Commissione" lascia un quartiere, si piazza sopra di esso un gettone "Perizia" dello stesso colore

Quando una pedina "Commissione" lascia Central Park e ritorna sulla sua zona di Partenza, vengono aperte le aste

Attenzione:

Un quartiere bloccato dal cartello "Cantieri chiusi" (leggere più avanti la sezione intitolata "Chiusura dei cantieri") non deve essere mai conteggiato nel movimento della pedina "Commissione" ma deve essere saltato (questo significa che in questo caso una pedina "Commissione" può raggiungere Central Park dalla zona di Partenza in 3 movimenti).



Il giocatore di turno può decidere di spostare la pedina "Commissione" bianca su Central Park oppure sul quartiere adiacente 52nd Street West ma comunque può anche decidere di spostare la pedina "Commissione" beige sul quartiere 42nd Street West oppure su Times Square.

III. 04

I Negozi

Regole per scegliere una tessera "Negozio":

Le tessere vengono piazzate all'inizio della partita su 8 gruppi di spazi per 2 oppure 3 tessere ciascuno. Un giocatore prende una tessera a sua scelta tra quelle che appartengono al gruppo attivo (ovvero il primo a sinistra non vuoto).

Quando nel gruppo attivo, resta soltanto una tessera "Negozio", questa viene automaticamente piazzata faccia scoperta nella casella che si trova sotto Central Park e il successivo gruppo di tessere "Negozio" diventa il nuovo gruppo attivo.

Esempio:

In un gruppo di 3 tessere "Negozio", due vengono scelte e piazzate dai giocatori sui quartieri del tabellone e l'ultima tessera viene piazzata automaticamente sotto Central Park. In un gruppo di 2 tessere "Negozio", una viene scelta e piazzata dal giocatore su un quartiere e l'altra tessera viene piazzata automaticamente sotto Central Park.



Dato che il negozio "Magazzino di moda" viene piazzato su un terreno edificabile, il negozio "Galleria d'arte" viene piazzato automaticamente sulla casella sotto Central Park.

III. 05

Regole per piazzare una tessera "Negozio":

I negozi possono essere costruiti: sia su un terreno edificabile libero, sia su un terreno edificabile sul quale è stata già piazzata un'altra tessera "Negozio" (anche dello stesso tipo). Al massimo possono essere piazzate 2 tessere "Negozio" sullo stesso terreno. Inoltre non è possibile costruire sullo stesso terreno un immobile e un negozio. Una volta che una tessera "Negozio" viene piazzata su un terreno non può più essere spostata e rimane dove è stata piazzata per il resto della partita. (Eccezione: "Chiusura dei cantieri")



Un nuovo negozio di profumeria potrà essere costruito sia sul terreno grigio, sia su quello marrone

III. 06

Calcolo speciale dei punti dopo il piazzamento di determinate tessere "Negozio":

Appena dopo aver piazzato la terza, la sesta e la nona tessera "Negozio", si procede con un calcolo speciale dei punti vittoria (come indicato sul tabellone di gioco accanto agli spazi dove vengono piazzate le tessere).

- Dopo il piazzamento della terza tessera "Negozio" (ovvero quando diventano vuoti i primi due gruppi di spazi), tutti i giocatori che possiedono almeno 1 immobile in almeno tre quartieri differenti, ricevono 4 punti vittoria e avanzano di quattro caselle il proprio palazzo lungo il segnapunti intorno al tabellone.

Un quartiere sul quale è stato piazzato il cartello "Cantieri chiusi", non viene più preso in considerazione né per il movimento delle pedine, né per il conteggio dei punti

I negozi

Si possono piazzare sul tabellone soltanto le tessere che appartengono al gruppo attivo

Il giocatore che prende la penultima tessera "Negozio" di un gruppo per piazzarla sul tabellone di gioco, deve allo stesso modo prendere l'ultima tessera rimasta nel gruppo e piazzarla sulla casella che si trova sotto Central Park

Un negozio può essere piazzato sia su un terreno edificabile libero, sia su un terreno dove si trova al massimo un'altra tessera "Negozio" (anche uguale)

Calcolo speciale:

* Gruppo 1 + 2 vuoti:
4 PV per ogni giocatore che possiede almeno 1 immobile in almeno 3 quartieri diversi

- Dopo il piazzamento della *sesta* tessera “Negozio” (ovvero quando diventano vuoti il terzo ed il quarto gruppo di spazi per le tessere), *tutti* i giocatori che possiedono almeno 1 immobile in almeno *quattro* quartieri differenti, ricevono 6 punti vittoria.
- Dopo il piazzamento della *nona* tessera “Negozio” (ovvero quando diventano vuoti il quinto ed il sesto gruppo di spazi per le tessere), *tutti* i giocatori che possiedono almeno 1 immobile in *cinque* quartieri differenti, ricevono 8 punti vittoria.
- Dopo il piazzamento della *dodicesima* tessera “Negozio” (ovvero quando diventano vuoti il settimo e l’ottavo gruppo di spazi per le tessere), la partita è terminata e non avviene alcuna distribuzione speciale di punti vittoria.

Attenzione: Central Park non è considerato al pari di un quartiere. Questo significa che gli immobili che vengono piazzati su questa casella non vengono presi in considerazione durante i conteggi speciali descritti in questo paragrafo.

Conteggio dei punti di un quartiere

Se durante la prima fase del proprio turno di gioco, un giocatore ha scelto l’azione D, deve procedere con il calcolo dei punti di un quartiere del tabellone di gioco. Per poter procedere con questo conteggio, è necessario che sul quartiere sia presente *almeno* una pedina “Commissione” (i gettoni “Perizia” in questo caso non vengono presi in considerazione!) **Attenzione:** la zona di Partenza e Central Park non sono considerati quartieri (sebbene sia possibile costruire degli immobili sulla casella di Central Park). Se una pedina “Commissione” si trova sulla zona di Partenza oppure su Central Park, soltanto il quartiere dove si trova l’altra pedina “Commissione” potrà essere conteggiato. Se *entrambi* le pedine “Commissione” si trovano sulla zona di Partenza oppure Central Park, il giocatore di turno non potrà scegliere l’azione D.

Esempio: l’unico quartiere nell’illustrazione in fondo alla pagina 4, i cui punti possono essere calcolati, è il 52nd St. East. Nell’illustrazione in cima alla pagina 5, invece, possono essere conteggiati soltanto i quartieri 34th Street West e Times Square.

Ciascun immobile costruito nel quartiere conteggiato, consente al suo proprietario, di guadagnare punti vittoria. Il numero di punti vittoria dipende dal numero di negozi *differenti* piazzati sui due terreni edificabili *immediatamente adiacenti* all’immobile in corso di valutazione. **Attenzione:** non si conta il numero di tessere “Negozio”, ma il numero di tessere “Negozio” *differenti*. *Ogni* giocatore che possiede degli immobili nel quartiere che è attualmente conteggiato, conta i punti vittoria realizzati con ciascun immobile e avanza il proprio segnalino lungo il segnapunti del tabellone di un numero di caselle pari al totale dei punti ottenuti.

Calcolo dei punti vittoria:

- 0 negozi adiacenti 1 PV
- 1 negozio adiacente 2 PV
- 2 negozi diversi adiacenti 3 PV
- 3 negozi diversi adiacenti 5 PV
- 4 negozi diversi adiacenti 8 PV



III. 07

Blu riceve 2x2 PV = 4 PV
Giallo riceve 1x2 PV = 2 PV

Blu riceve 2x2 PV = 4 PV
Giallo riceve 1x3 PV = 3 PV
Rosso riceve 2x3 PV = 6 PV

Blu riceve 2x5 PV = 10 PV
Giallo riceve 1x8 PV = 8 PV

* Gruppo 3 + 4 vuoti:
6 PV per ogni giocatore che possiede almeno 1 immobile in almeno 4 quartieri diversi

* Gruppo 5 + 6 vuoti:
8 PV per ogni giocatore che possiede almeno 1 immobile in almeno 5 quartieri diversi

Central Park non è mai considerato come un quartiere!

Conteggio dei quartieri

Il conteggio di un quartiere può avvenire solo dove è presente almeno una pedina “Commissione”

Se le due pedine “Commissione” si trovano sulla zona di Partenza oppure Central Park, nessun quartiere può essere conteggiato

Suggerimento: è difficile che il conteggio di un quartiere non porti PV a più di un giocatore contemporaneamente ma è anche importante non “esitare” a dichiarare il conteggio quando si presenta una buona occasione

I proprietari degli immobili costruiti nel quartiere conteggiato realizzano punti vittoria in funzione del numero di negozi diversi *adiacenti*:

- 0 negozi ► 1 PV
- 1 negozio ► 2 PV
- 2 negozi ► 3 PV
- 3 negozi ► 5 PV
- 4 negozi ► 8 PV

Le Aste

Nel momento in cui un giocatore sposta una pedina "Commissione" da Central Park verso la zona di Partenza, la partita viene immediatamente interrotta e vengono avviate delle aste dove vengono messi in vendita i terreni edificabili di Central Park e quelli sui quali è attualmente in corso la perizia. Le aste riguardano quindi *soltanto* Central Park e i quartieri dove si trova il gettone "Perizia" dello stesso colore della pedina "Commissione" che è stata appena riportata sulla zona di Partenza. Il primo quartiere che viene messo all'asta è quello che si trova più vicino alla zona di Partenza. Dopo le diverse aste, i gettoni "Perizia" dello stesso colore della pedina "Commissione" coinvolta, vengono rimossi dai quartieri e vengono piazzati nuovamente sulle relative caselle di Partenza. I quartieri vengono messi all'asta in ordine, da sinistra verso destra. Le aste terminano sempre con Central Park e alla fine la partita riprende normalmente. Alla fine del turno delle aste, tutti e 3 i gettoni "Perizia" e la pedina "Commissione" dello stesso colore, si ritrovano sulla zona di Partenza e possono essere nuovamente utilizzati.

Nota: Quando un giocatore sceglie di eseguire l'azione C e sposta una delle due pedine "Commissione" sulla zona di Partenza, il suo turno di gioco viene immediatamente interrotto. Il giocatore non può prendere le altre due carte "Costruzione" colorate di cui ha diritto. Egli potrà riprendere il turno e svolgere le fasi 2 e 3 non appena terminerà l'asta su Central Park. Se decide inoltre di spostare l'altra pedina "Commissione" su Central Park, la partita verrà nuovamente interrotta, ecc...

Le aste vengono gestite tramite le carte "Costruzione" le quali forniscono ai giocatori tre diverse informazioni:

(1) Colore

Esistono delle carte "Costruzione" colorate e delle carte "Costruzione" nere. A ciascuno dei 5 colori delle carte, corrisponde un colore di un terreno edificabile presente su ciascuno dei 7 quartieri del tabellone di gioco. Le carte nere sono neutre e possono essere aggiunte a *piacimento* ed in qualsiasi *momento* alle carte colorate.

(2) Valore

Il numero stampato ai due angoli superiori delle carte "Costruzione" indica, al momento dell'asta, il valore della carta "Costruzione" (può essere 4, 5 oppure 6). Se un giocatore gioca più carte, la somma dei valori delle singole carte indica il totale dell'offerta del giocatore.

(3) Immobili

Tutte le carte "Costruzione" di valore "6" raffigurano un immobile, tutte quelle di valore "5" raffigurano due immobili e tutte quelle di valore "4" raffigurano tre immobili. Il numero di immobili presenti sulla carta rappresenta il numero *massimo* di immobili che il giocatore avrà il diritto di costruire nel caso in cui si aggiudichi l'asta. Tra tutte le carte offerte dal giocatore che ha vinto l'asta, viene presa in considerazione *soltanto* quella che raffigura il *minor* numero di immobili. Gli immobili raffigurati sulle carte giocate *non* vengono sommati. *In altri termini: se un giocatore gioca soltanto carte di valore "4", può costruire fino a 3 immobili. Se il giocatore gioca anche una sola carta di valore "5", può costruire soltanto 2 immobili. Se gioca anche una sola carta di valore "6", ne può costruire soltanto 1.*

Esempio:

- Il **Blu** si aggiudica un turno di asta giocando due carte grigie di valore "4" e due carte di valore "4" nere: potrà costruire fino a 3 immobili sul terreno edificabile grigio.
- Il **Giallo** si aggiudica un turno di asta con due carte viola di valore "4", una carta nera di valore "5" e due carte nere di valore "6": potrà costruire soltanto un immobile sul terreno edificabile viola.

Nel momento in cui un giocatore si appresta a partecipare ad un'asta, deve stabilire con quale colore di carte giocare. Questo colore determina inoltre il terreno edificabile sul quale verranno costruiti gli immobili. Tre diverse situazioni definiscono la scelta del colore delle carte da giocare:

(1) Il giocatore ha già 1 immobile nel quartiere sul quale la perizia è in corso:

può scegliere *soltanto* il colore del terreno sul quale ha già costruito un immobile, anche se in quel quartiere rimangono terreni edificabili liberi. È comunque possibile aggiungere carte nere alle carte del colore scelto.

Le Aste

Quando una pedina "Commissione" viene presa da Central Park e riportata sulla zona di Partenza, viene avviata una fase di aste su Central Park e su tutti i quartieri sul quale c'è un gettone "Perizia" dello stesso colore della pedina appena spostata

Le carte "Costruzione" forniscono 3 diverse informazioni:

* Colore

(corrisponde al colore del terreno sul quale poter edificare e si può completare con delle carte nere = Jolly)

* Valore

(i valori delle carte vengono sommati insieme)

* Immobili

(la carta di valore più alto determina il numero massimo di immobili che è possibile costruire)

Ciascun giocatore può utilizzare un solo colore per ciascun turno di asta (ma può completare la sua offerta con delle carte nere)

Le carte da usare nell'asta:

- sono dello stesso colore del terreno sul quale ha costruito uno o più immobili
(se il giocatore ha già costruito nel quartiere)

(2) Il giocatore non ha ancora costruito nel quartiere sul quale la perizia è in corso e c'è almeno un terreno edificabile libero: il giocatore può quindi scegliere di giocare carte di un colore corrispondente a quello di un terreno edificabile *libero* e può aggiungere a queste carte un qualsiasi numero di carte nere. Se ci sono più giocatori che non hanno ancora costruito, possono scegliere entrambi lo stesso colore.

(3) Il giocatore non ha ancora costruito nel quartiere sul quale la perizia è in corso, ma non ci sono più terreni edificabili liberi: in questo caso, il giocatore tenta automaticamente di ottenere la "Chiusura dei cantieri" (per maggiori dettagli consultare la sezione intitolata "Chiusura dei cantieri"). In questa situazione, il giocatore è autorizzato a giocare carte del colore di un terreno occupato dai negozi (+ eventuali carte nere da aggiungere). In altre situazioni questo non è *mai* ammesso! In ogni caso, i giocatori, non hanno mai il diritto di giocare carte del colore di un terreno sul quale sono già presenti immobili di un avversario.

- sono dello stesso colore di un terreno edificabile libero (se il giocatore non ha mai costruito)

- sono dello stesso colore di un terreno occupato dai negozi (se il giocatore non mai costruito ma non ci sono terreni liberi)

Nota: ciascun giocatore può costruire soltanto su un terreno per ciascun quartiere ma su quel terreno può costruire un numero qualsiasi di immobili



Svolgimento delle aste

Il giocatore che ha spostato la pedina "Commissione" riportandola sulla zona di Partenza, apre l'asta. Può giocare un numero qualsiasi di carte "Costruzione" e lanciare quindi la sua prima offerta. Se decide di partecipare all'asta, gioca le sue carte e le piazza scoperte davanti a lui altrimenti passa il turno. Le prime carte giocate da ciascun giocatore, *devono* essere del colore imposto dalla situazione (*vedi regole precedenti*); le carte successive possono essere una qualsiasi combinazione di carte dello stesso colore di quelle giocate all'inizio e carte nere. Il valore totale dell'offerta di un giocatore è pari alla somma del valore di tutte le carte giocate fino a quel momento (colorate + nere).

Si procede in senso orario e ciascun giocatore fa la sua offerta - un'asta può anche proseguire per più turni. Ciascun giocatore può lanciare un'offerta, che deve essere superiore a quella precedente - la somma dei valori delle singole carte deve essere più alta - oppure passare il turno.

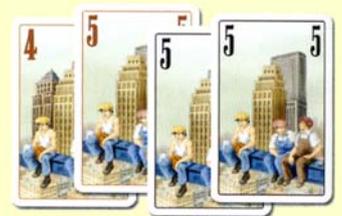
Quando è nuovamente il turno di un giocatore che ha già lanciato un'offerta, può decidere di aumentarla *aggiungendo* altre carte a quelle già posate ma *non* può assolutamente sostituire delle carte già posate con quelle che ha in mano. Invece di rilanciare, può decidere di passare il turno ed in questo caso *non* potrà più partecipare a questa asta ma potrà riprendere in mano *tutte* le carte che ha giocato fino a quel momento.

L'asta si conclude quando tutti i giocatori meno uno hanno deciso di passare. Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta scarta tutte le carte che ha giocato e le piazza *faccia in su* sotto il mazzo del colore corrispondente*. Di seguito il giocatore costruisce gli immobili sul terreno edificabile dello stesso colore delle carte che ha giocato per vincere l'asta. Il numero massimo di immobili che può costruire è indicato sulla carta di valore più alto giocata.

Gli immobili vengono presi dalla riserva personale e vengono piazzati sul terreno del colore corrispondente - dove resteranno per tutta la durata della partita. (*Eccezione: "Chiusura dei cantieri"*).

Attenzione: Un giocatore può decidere di costruire un numero minore di immobili (oppure nessuno) rispetto al massimo consentitogli dalla carta. Allo stesso modo, un giocatore che non ha immobili nella riserva personale può partecipare alle aste. Se *nessun* giocatore effettua un'offerta, la relativa asta si dichiara conclusa e si passa all'asta del quartiere successivo.

Nel proprio turno ogni giocatore può lanciare un'offerta che deve essere superiore a quella precedente. L'asta prosegue fino a che tutti i giocatori meno uno hanno deciso di passare



Il giocatore ha fatto un'offerta del valore totale di 19 sul terreno marrone. Il giocatore successivo dovrà fare un'offerta di 20 o più

Il giocatore con l'offerta più alta si aggiudica l'asta, scarta tutte le carte giocate e...

...costruisce da 0 a 3 immobili sul terreno del colore delle carte giocate

* Non appena appare una carta scoperta sul mazzo delle nere, il mazzo è immediatamente mescolato e piazzato di nuovo accanto al tabellone faccia in giù. I mazzi delle carte colorate non vengono mai mescolati

Chiusura dei cantieri

Quando un quartiere sul quale è in corso la perizia, viene messo all'asta, e tutti i terreni edificabili sono occupati da immobili oppure da negozi, chi si aggiudica l'asta può, anziché costruire su un terreno già occupato dai suoi immobili (come spiegato prima), ordinare la "Chiusura dei cantieri". Se il vincitore dell'asta non possiede immobili nel quartiere, deve obbligatoriamente ordinare la "Chiusura dei cantieri".

Quando un giocatore ordina la "Chiusura dei cantieri", si procede in questo modo:

- Il giocatore di turno riceve tanti punti vittoria quanti sono gli immobili presenti sul quartiere sul quale è in corso la perizia (indipendentemente dal proprietario)
- Gli avversari ricevono la metà (arrotondata per difetto!) dei punti vittoria che avrebbero guadagnato se il quartiere fosse stato conteggiato normalmente (maggiori dettagli a pag. 6 – fase 1 azione D)

Ciascun giocatore sposta quindi il proprio segnalino lungo il segnapunti del tabellone in base ai punti vittoria appena guadagnati.

Nota: il giocatore che ordina la "Chiusura dei cantieri" non può scegliere quanti punti vittoria guadagnare: ottiene sempre un numero di punti pari al numero di immobili presenti sul quartiere e mai la metà dei punti che avrebbe guadagnato in caso di conteggio del quartiere.



Dopo la chiusura, tutti gli immobili e i negozi presenti nel quartiere vengono ritirati dalla partita e rimessi nella scatola e infine si piazza sopra il quartiere un cartello "Cantieri chiusi". Dal quel momento in poi i giocatori dovranno considerare il quartiere come se non esistesse più sul tabellone. Le pedine "Commissione" salteranno il quartiere, non avverranno più aste per i terreni e non sarà più possibile costruire immobili o piazzare tessere "Negozio".



Nota: se nel quartiere appena chiuso si trova l'altra pedina "Commissione", non verrà piazzato alcun gettone "Perizia" nel momento in cui questa verrà spostata. Se invece è già presente un gettone "Perizia", questo verrà riportato sulla zona di Partenza.

Asta su Central Park

Terminata l'asta per l'ultimo quartiere in corso di perizia, si procede con l'asta su Central Park. Il giocatore che ha piazzato la pedina "Commissione" sulla zona di Partenza, apre l'asta su Central Park la quale si svolge in modo leggermente differente rispetto a quelle sui quartieri.

Chi lancia la prima offerta può giocare una carta *colorata* a sua scelta (alla quale può aggiungere eventualmente altre carte dello stesso colore e carte nere) e così facendo stabilisce per tutti gli altri giocatori il colore delle carte che devono giocare se desiderano partecipare all'asta (alle quali possono sempre aggiungere carte nere). Se il primo giocatore non vuole fare la prima offerta, il turno passa al vicino di sinistra che gioca una carta colorata e decide il colore per tutti, ecc...

Il giocatore che lancia l'offerta più alta, al termine di uno o più turni d'asta, scarta tutte le sue carte giocate fino a quel momento faccia in su sotto i relativi mazzi e costruisce gli immobili lungo Central Park (ovvero su Central Park South Street). Gli immobili devono essere presi dalla riserva personale e il numero massimo di immobili che è possibile costruire è dato dal numero di immobili raffigurato sulla carta di valore più alto giocata nell'asta.

Gli immobili costruiti lungo il confine di Central Park, portano punti vittoria ai loro proprietari soltanto alla fine della partita; durante il normale svolgimento, questi immobili non vengono mai presi in considerazione ma non potranno mai essere distrutti a seguito della "Chiusura dei cantieri".



...oppure dichiarare la "Chiusura dei cantieri"

Il giocatore che dichiara la "Chiusura dei cantieri" riceve 1 punto vittoria per ogni immobile che è stato costruito sul quartiere

Tutti gli altri giocatori ricevono la metà (arrotondati per difetto) dei punti vittoria che avrebbero guadagnato in caso di normale conteggio del quartiere

Conseguenze della "Chiusura dei cantieri":

Tutti gli immobili e tutti i negozi vengono ritirati dalla partita e al loro posto viene piazzato un cartello "Cantieri chiusi". Per tutto il resto della partita, questo quartiere non è più preso in considerazione

Durante l'asta su Central Park, tutti i giocatori devono giocare carte dello stesso colore (aggiungendo eventualmente carte nere)

I giocatori ottengono punti dagli immobili costruiti su Central Park soltanto a fine partita (da 2 a 5 per immobile)

Suggerimento: non c'è limite al numero di immobili che ciascun giocatore può costruire lungo i confini di Central Park; per garantire una migliore visibilità, si suggerisce di raggruppare gli immobili per colore

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita termina quando si verifica una delle due situazioni qui descritte:

- 1) Una delle ultime due tessere "Negozio" disponibili sul tabellone di gioco viene piazzata su un quartiere; questo obbliga il giocatore a scartare l'ultimo negozio sulla casella sotto Central Park. La partita si conclude *immediatamente* (il giocatore di turno *non* svolge neppure la fase 2 e 3 dell'azione scelta).
- 2) Se alla fine di un'asta viene *piazzato* il *secondo* cartello "Cantieri chiusi". Vengono svolte tutte le azioni conseguenti alla "Chiusura dei cantieri" (calcolo dei punti vittoria e avanzamento dei segnalini lungo il segnapunti...) e quindi la partita termina *immediatamente* (eventuali altre asta vengono *annullate!*).

In entrambi i casi si procede con il conteggio finale dei quartieri: *tutti* i quartieri che non sono coperti dal cartello "Cantieri chiusi" vengono conteggiati un'ultima volta come descritto nella sezione "Conteggio dei punti di un quartiere".

Infine, si procede al calcolo degli immobili costruiti lungo i confini di Central Park. Si mescolano *coperte tutte* le tessere piazzate sulla casella sotto Central Park e ne vengono pescate soltanto *tre*. Si procede al calcolo dei punti vittoria di ciascun immobile su Central Park in funzione del numero di tessere "Negozio" diverse estratte (da 2 a 5 punti per ogni immobile).



Il vincitore è colui che ha realizzato il numero totale di punti vittoria maggiore. In caso di parità, il vincitore è il giocatore che ha in mano il maggior numero di carte.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita si conclude quando terminano le tessere "Negozio" disponibili oppure quando viene piazzato il *secondo* cartello "Cantieri chiusi"

Tutti i quartieri che non sono coperti dal cartello "Cantieri chiusi" vengono conteggiati un'ultima volta.

Vengono pescate a caso 3 tessere "Negozio" tra quelle che si trovano sulla casella sotto Central Park e i giocatori ottengono punti vittoria in base al numero di immobili costruiti su Central Park e alle tessere estratte

Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria è il vincitore



Regole speciali per le partite con 2 giocatori

In una partita con 2 giocatori, *tutte* le regole precedenti restano invariate ma con una piccola differenza: si gioca con un terzo **giocatore "immaginario"**. Chiamiamolo: **Asso** (= "AvverSario Senza cervellQ").

La **preparazione** di una partita a *due* giocatori è *identica* a quella descritta per 3 o 4 giocatori. Asso *non* piazza alcun immobile sul tabellone ma riceve semplicemente gli immobili di un colore a caso i quali vengono piazzati accanto al tabellone di gioco.

Lo **svolgimento della partita** è simile; fatta eccezione per le aste. Questo è l'unico momento in cui Asso entra in gioco – si procede in questo modo:

1. Il giocatore che ha spostato la pedina "Commissione" da Central Park verso la zona di Partenza, lancia la prima offerta oppure passa.
2. Successivamente è il turno del giocatore successivo che può offrire a sua volta oppure passare il turno.
3. Il **terzo** che interviene è sempre Asso: vengono pescate per lui alcune carte nere da piazzare faccia in su accanto al tabellone di gioco, fino a che non vengono pescate *due* carte dello *stesso* valore. La somma del valore delle singole carte così ottenute (*che sarà sempre un valore compreso tra 8 e 21, vedere l'illustrazione qui a fianco*), rappresenta per questo turno di asta, l'offerta definitiva di Asso! *Nessun'altra carta* verrà aggiunta a quelle appena pescate.
4. 1) Se l'offerta di Asso è *inferiore* oppure *uguale* a quella attualmente migliore, Asso termina il suo turno di asta. Gli altri due giocatori continuano l'asta seguendo le regole standard
4. 2) Se l'offerta di Asso è *superiore*, il oppure i giocatore/i che non hanno ancora passato, devono fare un'offerta migliore oppure passare il turno. Se entrambi i giocatori passano il turno, Asso si aggiudica l'asta. Le carte nere attribuite ad Asso vengono rimesse in fondo al mazzo a faccia in giù.

Se Asso si aggiudica l'asta su Central Park non costruisce immobili, se invece si aggiudica l'asta di un quartiere, costruisce secondo queste regole:

- *Qualsiasi* carte siano state giocate da Asso, egli può soltanto costruire *un solo* immobile per ogni terreno.
- Asso può costruire soltanto su terreni edificabili *liberi* anche se ha già costruito immobili su un altro terreno del quartiere. (*Contrariamente agli altri giocatori, Asso può costruire anche su terreni diversi dello stesso quartiere*).
- Asso costruisce sempre sul terreno che gli permette di ottenere il *maggior* numero di punti vittoria in caso di conteggio standard. Se più terreni corrispondono a queste caratteristiche, costruisce un immobile su *ciascuno* di essi.

Esempio: Nei quartieri presentati nell'illustrazione sottostante, Asso [rosso] costruisce immobili in questo modo:



- Se Asso si aggiudica l'asta di un quartiere dove non ci sono più terreni liberi, ordina la "Chiusura dei cantieri" – e gli altri due giocatori ricevono la metà dei punti che avrebbero ottenuto in caso di conteggio standard.

Asso non avanza mai il proprio segnapunti in base ai punti vittoria ottenuti in caso di conteggio di un quartiere oppure in caso di "Chiusura dei cantieri". Se si aggiudica l'asta di un quartiere costruisce immobili secondo le regole appena descritte.

Se un giocatore ordina la "Chiusura dei cantieri" in un quartiere, realizza 1 PV per ogni immobile costruito e considera in questo totale anche quelli di Asso.

La **partita termina** secondo le regole standard, quando non ci sono più tessere "Negozio" disponibili oppure quando è stato utilizzato il secondo cartello "Cantieri chiusi".

Partite per 2 giocatori

In una partita a due giocatori viene introdotto un terzo giocatore immaginario: Asso!

Tutte le regole standard restano invariate salvo quelle che regolano lo svolgimento delle aste:

Asso è sempre il terzo giocatore offerente e come offerta pesca alcune carte nere fino a che non se ne presentano due dello stesso valore.

Combinazioni possibili per Asso



Se Asso si aggiudica un'asta costruisce in questo modo:

* sempre e soltanto 1 immobile per ciascun terreno edificabile

* sempre su terreni liberi

* sempre e soltanto sul terreno libero più vantaggioso in termini di punti vittoria

III. 13

Nota: Asso non realizza mai punti vittoria sia dovuti al conteggio standard dei quartieri sia dovuti alla chiusura dei cantieri.

Variante per il tabellone con 6 terreni edificabili per quartiere

Questo lato del tabellone di gioco è stato progettato per partite con 4 giocatori. Può essere comunque utilizzato per partite a 2 oppure 3 giocatori ma risulta meno efficace.

Tutte le regole annunciate precedentemente sono valide; l'unica eccezione avviene durante la preparazione della partita. Le sette tessere "Negozio" che i giocatori piazzano sul tabellone all'inizio della partita, sono questa volta piazzate sul sesto terreno edificabile di ciascun quartiere. In seguito sarà possibile, come regolamento standard, piazzare su questo sesto terreno una seconda tessera "Negozio".



L'altro lato del tabellone si adatta perfettamente ad una partita con 4 giocatori

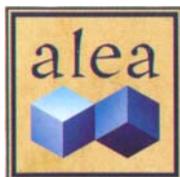
L'autore e l'editore desiderano ringraziare tutte le persone che hanno collaudato questo gioco per il loro inesauribile entusiasmo e le loro numerose idee, in particolare:

Christine + Peter Dürdoth, Ilka Dürkop, Uta Gruber-Balehr, Walburga Freudenstein, Dieter Habelitz, Markus Huber, Miriam + Peter Linner, Steffi Manz, Bernhard Manz, Karin + Albrecht Manz, Elisabeth Schiffer, Dominik Wagner, Britta + Volker Waßmuth e il club di gioco di Rosenheim.

Avete delle critiche, delle domande oppure delle idee a proposito di questo gioco? Contattateci ai seguenti indirizzi:

alea
Postfach 1150
83233 Bernau am Chiemsee
Tel. 08051 – 970720
Fax 08051 – 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de

Distribution CH:
Carlit + Ravensburger
Grundstr. 9
CH – 5436 Würen



Visitate il nostro sito web: www.aleaspiele.de

Trauzione italiana curata da Michele Mura
La Tana dei Goblin - www.goblins.net

© 2003 Wilko Manz
© 2004 Ravensburger Spieleverlag / alea



224119