

Papà Paolo

Rulebook





Plancia doppio lato: Un lato è per 2 giocatori, l'altro lato è per 3 o 4 giocatori.



84 tessere città: 21 in ognuno dei quattro colori azione: **rosso, blu, giallo e verde**. I giocatori usano queste tessere per espandere i loro quartieri. Tutti dispongono di 1, 2 o 3 case colorate che rappresentano i clienti affamati.



20 tessere investimento: 5 in ognuno dei 4 colori azione: **rosso, blu, giallo e verde**. Ti aiuteranno a muoverti in avanti sul tuo tracciato esperienza o ti permettono di eseguire un'azione aggiuntiva.



5 tessere investimento grandi: Queste vengono usate solo in 2 giocatori.



20 tessere consegna, contrassegnate da A1 a E4: queste determinano quante pizze puoi consegnare, e quanto lontano puoi consegnarle dalla tua pizzeria o pizzerie.



8 pizzerie: 2 con costo £.5, 3 con costo £.4, e 3 con costo £.2.



Soldi (141 Lire): 21 monete da £.1, 24 monete da £.2 e 24 monete da £.3.



Tessera speciale per 3 giocatori che modifica la plancia per tre giocatori. Guarda pagina 12 per i dettagli.



4 tessere iniziali (numerata 1-4). Queste formano il quartiere iniziale di ogni giocatore.

1 foglio di adesivi pizza. Prima della tua prima partita, attacca gli adesivi sui segnalini in legno.

In ognuno dei colori dei giocatori (viola, turchese, arancione, bianco):



1 plancia esperienza. Questa plancia indicherà quanta esperienza avranno i giocatori in termini di ricerca sponsor (indicata dal **tracciato Finanza giallo**), acquisti ingredienti (il **tracciato Mercato blu**), consegna veloce (il **tracciato Espresso rosso**) ed espandere la propria catena di pizzerie (mostrato dal **tracciato Consegna verde**). I primi tre tracciati influenzano le azioni che i giocatori eseguono, mentre l'ultimo tracciato influenza i round delle consegne che ogni giocatore esegue alla fine di ogni round di gioco.



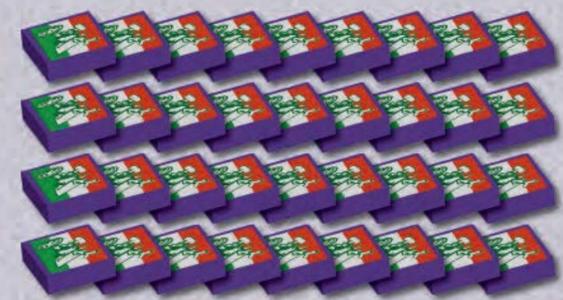
4 marcatori esperienza, indicano il livello esperienza in ognuno dei 4 tracciati esperienza sulla plancia.



4 segnalini azione, usati per scegliere azioni e tessere città.



1 segnalino ordine giocatore.



36 pizze

Game Setup

Le regole seguenti si riferiscono ad una partita con 4 giocatori.
Guarda pagina 12 per i cambiamenti necessari per giocare con 2 o 3 giocatori.

1. Plancia di Gioco

- 1 Posiziona la plancia al centro del tavolo con la faccia appropriata (2 o 3/4 giocatori).
- 2 Mischia le 84 tessere città. Posiziona le prime 16 tessere scoperte nelle rispettive aree della plancia di gioco. Le altre tessere città vanno lasciate a faccia giù vicino alla plancia.
- 3 Ordina le monete vicino la plancia. Prendi 2 monete da £.1 e 3 monete da £.2 e £.3. Mischia queste monete e posizionale a caso sugli spazi circolari della plancia.
- 4 Ordina le tessere investimento e posizionale sulla plancia negli spazi indicati. Prendi una tessera per tipo e posizionala ognuna di fronte al proprio spazio investimento.
- 5 Ordina le tessere consegna in base alle lettere (A-B-C-D-E) e piazzale vicino la plancia. Piazza le 4 tessere 'A' in ordine crescente sulle scale della Piazza.
- 6 Ordina le pizzerie per valore e piazzale accanto alle scale della Piazza.



2. Plancia Giocatore

- 7 Ogni giocatore riceve una plancia esperienza e 10 lire. Durante il gioco è permesso nascondere i tuoi soldi.
- 8 I giocatori scelgono uno dei quattro colori e ricevono 36 pizze, 4 marcatori esperienza, 4 segnalini azione e 1 segnalino ordine giocatore del rispettivo colore.
- 9 Mischia le 4 tessere iniziali e danne una ad ogni giocatore. Ogni giocatore piazza la sua tessera iniziale di fronte a lui. L'orientamento di questa tessera non è rilevante. Questa tessera forma l'inizio del quartiere per ogni giocatore.
- 10 Ogni giocatore posiziona un marcatore esperienza nel punto più a sinistra in ogni riga della relativa plancia esperienza. I giocatori guadagnano esperienza nei differenti campi durante il gioco, consegnando pizze ai vari abitanti di Napoli. **Una volta che ogni casa colorata su una tessera della città di un quartiere del giocatore è coperta da una pizza, il giocatore avanza con il relativo marcatore esperienza di uno spazio verso destra (vedi le regole della Fase F)**
- 11 Ogni giocatore piazza 3 pizze sulla sua pizzeria iniziale.
- 12 I numeri sulle tessere iniziali determinano l'ordine di gioco del primo round. Il giocatore con il numero più basso piazza il proprio segnalino ordine giocatore sulla prima posizione del tracciato ordine di gioco. Il giocatore con il secondo valore più basso sulla tessera iniziale, piazza il suo segnalino nella seconda posizione del tracciato ordine di gioco, etc etc etc.





In Naples, the birthplace of pizza, French Fries are becoming all the rage. Papà Paolo, the revered pizzaiolo (pizza maker) is far from happy about this, but he is not planning to just stand around and watch the decline of the amazing food culture in his beloved city. Unfortunately, his old bones just can't carry the load anymore, and his days as a pizza icon seem numbered. He decides to enlist the help of some young pizzaioli. Perhaps one of them can become his worthy successor. But who will it be?

You are one of the aforementioned pizzaioli. You own a small pizzeria, and are determined to follow in the footsteps of Papà Paolo. Serving customers great pizza is what it's all about. The more efficiently you plan your actions, the quicker you will be able to deliver pizza, and the more famous you will become. Gaining experience and using this to your advantage is the key to success. Nobody questions your skill in baking perfect pizza, but ultimately only one person can be Papà Paolo's worthy successor: the one that delivers the most pizzas!



Gameplay

Papà Paolo si svolge su 5 round. Ogni round è formato dalle seguenti 7 fasi:

- A. **Espandere il quartiere / Eseguire un'azione**
- B. **Ricevere mance**
- C. **Offrire**
- D. **Investire**
- E. **Consegnare Pizze**
- F. **Guadagnare esperienza**
- G. **Preparazione al prossimo turno**

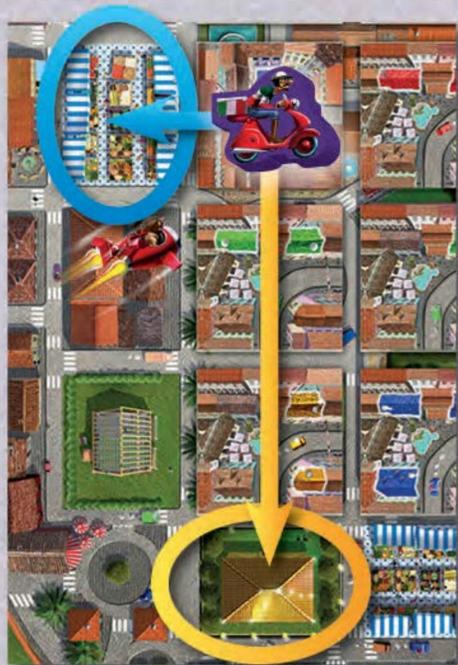
Ogni fase è completata da tutti i giocatori in ordine di turno prima di passare alla successiva. Di seguito viene descritta in dettaglio ogni fase



A. Espandere il quartiere / Eseguire un'azione

Durante il suo turno, il giocatore sceglie una tessera città non occupata sulla plancia su cui ha piazzato uno dei suoi segnalini azione. Deve quindi prendere la tessera città dalla plancia (il suo segnalino azione resta sulla plancia) e aggiungerla al suo quartiere O eseguire un'azione disponibile. Il gioco continua in questo modo in ordine di turno, fino a quando ogni giocatore ha piazzato tutti e 4 i suoi segnalini azione.

Esempio: Il viola piazza il suo segnalino azione su una tessera città libera. Quindi aggiunge questa tessera al suo quartiere, o esegue una delle azioni indicate sulla riga o sulla colonna dove ha piazzato il segnalino, in questo caso "Comprare Ingredienti" o "Cercare uno sponsor" (vedi Eseguire un'azione).

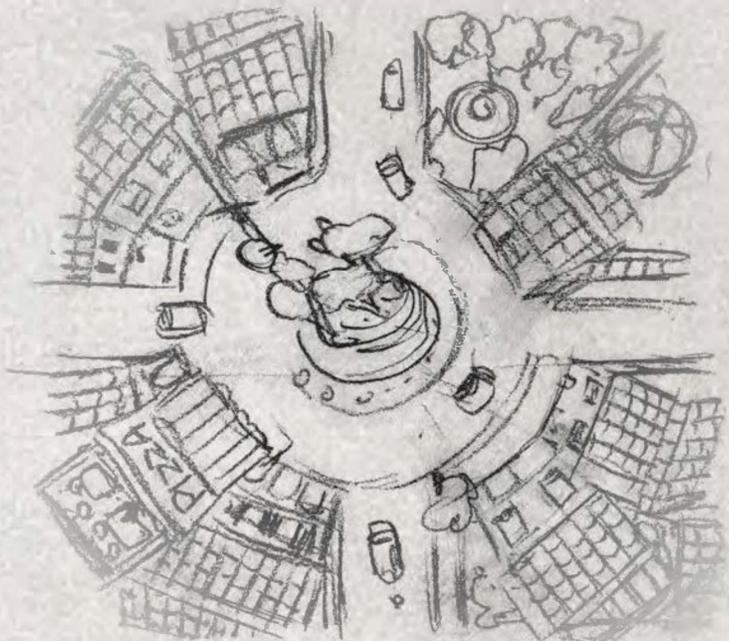


Espandere il quartiere

Aggiungi la tessera città scelta al tuo quartiere. Quando piazzhi una tessera città, devi osservare le seguenti regole:

- L'orientamento della tessera città non è importante, ma ogni tessera città deve essere collegata da una strada ad almeno una delle tue pizzerie.
- Una strada non deve essere interrotta da un'altra tessera città
- Il tuo quartiere deve essere inserito in una griglia non superiore a 4 per 5 (o 5 per 4)

Le tessere città rappresentano sia strade che case colorate. Più case colorate mostra una tessera città, migliore è il numero dei clienti disponibili (e quindi potenzialmente più punti) che la tessera può fornire. Le strade forniscono accesso a queste case. Ci sono quattro tipi di case colorate, ogni colore rappresenta un tipo differente di cliente.



Esempio: queste tessere non sono piazzate correttamente:

A. Questa tessera non è collegata ad una pizzeria.



B. Piazzare questa tessera creerebbe una strada interrotta, cosa non permessa.



C. Questa tessera è piazzata fuori dai limiti del quartiere (max. 4 per 5 tessere).



Eeguire un'azione

Se non aggiungi la tessera città al tuo quartiere, la tessera (e il tuo segnalino azione) rimane sulla plancia e tu puoi invece eseguire un'azione. L'azione da svolgere è quella della riga o della colonna dove hai piazzato il segnalino azione. Ci sono quattro differenti azioni disponibili: "Cercare Sponsor", "Comprare Ingredienti", "Consegna Veloce" e "Costruire una Pizzeria".



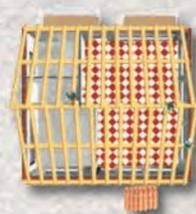
- 1 Cercare Sponsor (collegato al tracciato Finanza giallo)**
Prendi l'ammontare dei soldi dalla riserva generale come indicato dal marcatore esperienza sul tracciato Finanza della tua plancia esperienza.



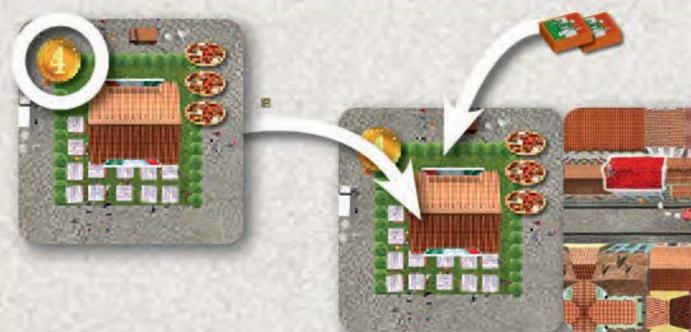
- 2 Comprare Ingredienti (collegato al tracciato Mercato blu)**
Paga £.2, £.3, £.5, £.7 o £.9 per piazzare 1,2,3,4 o 5 pizze sulla(e) pizzeria(e). In base alla tua posizione sul tracciato Mercato ti sono offerte alcune pizze extra gratuitamente. Puoi scegliere quante di queste vuoi accettare. Distribuisce le pizze gratuite sulle differenti pizzerie in tuo possesso, rispettando la capacità massima di una pizzeria. (1 per ogni simbolo pizza raffigurato sulla pizzeria).



- 3 Consegna Veloce (collegato al tracciato Espresso rosso)**
Paga £.2 e consegna immediatamente la pizza ai tuoi clienti. Il numero di pizze che puoi consegnare con questa azione è determinato dal tuo livello di esperienza nel tracciato Espresso della tua plancia esperienza. Qualsiasi pizza consegnata, deve provenire da una delle tue pizzerie ed essere piazzata su una casa colorata nella tessera città del tuo quartiere. La distanza della tessera città è irrilevante, ma deve essere collegata da una strada con quella pizzeria. **Nota: Quando esegui questa azione, rispetta le regole della consegna che trovi a pagina 9. Dopo una consegna veloce guadagni immediatamente esperienza (in base alle regole della fase F).**



- 4 Costruire una Pizzeria**
Prendi una pizzeria dalla riserva. Paga il costo indicato e aggiungi la pizzeria al tuo quartiere. Piazza due pizze (obbligatoriamente) su quella pizzeria. La Pizzeria deve essere ortogonalmente adiacente ad almeno un'altra tessera nel tuo quartiere. Le pizzerie non possono mai essere adiacenti tra loro, ma possono toccarsi per un angolo. Una pizzeria ha 4 uscite (1 per ogni lato) che possono essere collegate ad una strada. Una tessera città collegata da una strada ad una pizzeria può bloccare l'uscita di una differente pizzeria.



Esempio: In questo esempio, vediamo cosa possono fare due diversi giocatori con azioni differenti, in base alla loro rispettiva posizione nei vari tracciati esperienza delle loro plance giocatore.

- **Cercare Sponsor:** L'Arancione riceve £.3, il Turchese £.7
- **Comprare Ingredienti:** L'Arancione paga £.3 per 3 pizze (2 + 2). Il Turchese paga £.3 per 2 pizze (2 + 0).
- **Consegna Veloce:** L'Arancione può consegnare 1 pizza, il Turchese 2.



B. Ricevere mance

Dopo che ogni giocatore ha posizionato i suoi 4 segnalini azione sulla plancia, alcuni giocatori ricevono le mance.

Controlla quale giocatore ha la maggioranza di segnalini azione per riga e colonna della plancia. Questo giocatore riceve i soldi piazzati da quella riga o colonna. In caso di parità, i soldi vanno al giocatore che ha il segnalino azione più vicino alla moneta sulla plancia. I giocatori, dopo ciò, recuperano i loro segnalini azione.

Esempio: Alla fine della prima fase, i soldi vengono distribuiti come di seguito: Il Viola riceve £.5, il Turchese £.5, l'Arancione £.3 e il Bianco £.4.



C. Offrire

I giocatori possono ora investire i loro soldi (appena guadagnati) nella fase offerta. L'esito della fase offerta determina quale tessera investimento un giocatore può comprare e quale tessera consegna riceverà (guarda "pagare per prendere tessere" di seguito). Questo stabilisce anche l'ordine di gioco del prossimo round. Le scale della Piazza contengono 28 campi, divisi in 7 righe e 4 colonne. Qui è dove si fanno le offerte.

Piazzare una puntata

In ordine di turno, ogni giocatore piazza uno dei suoi segnalini azione sulla colonna delle scale della Piazza, pari all'ammontare della sua offerta. Quando un giocatore ha visto la sua offerta superata in una colonna, deve, durante il suo turno, muovere il suo segnalino in qualsiasi colonna (inclusa quella dove il suo segnalino è attualmente piazzato) per fare una nuova offerta. Spostare un'offerta piazzata è consentito solo se un giocatore vede la sua offerta superata durante il suo turno, altrimenti passa.

Quando offrono, i giocatori devono seguire queste regole:

- Un segnalino azione deve essere messo in modo tale da essere l'unico segnalino o quello più in alto della relativa colonna.
- Quando muovi un segnalino azione a causa del superamento dell'offerta, non è permesso muoverlo in una riga anche se la nuova colonna è vuota.
- Se in qualsiasi momento un giocatore non può più permettersi di fare un'offerta, mette il suo segnalino azione vicino alla Piazza e il suo segnalino ordine giocatore nello spazio disponibile più in basso nel tracciato ordine di gioco. (Lo spazio che mostra meno alberi.)

Il pagamento è richiesto! Non puoi mai offrire più del tuo budget.

Le offerte terminano immediatamente quando ogni giocatore ha avuto almeno un'opportunità di presentare un'offerta e nessuna colonna contiene più di un segnalino azione.

Pagare per prendere tessere

Iniziando dal giocatore che ha piazzato il segnalino azione nel punto più alto della Piazza e andando in ordine decrescente, ogni giocatore osserva le seguenti fasi:

- Paga la sua offerta alla riserva generale.
- Sceglie una delle restanti tessere investimento ancora disponibili.
- Prende una tessera consegna dalla colonna in cui ha piazzato il suo segnalino azione.

Nota: i giocatori che non hanno offerto durante la fase delle offerte perché non volevano o non avevano abbastanza soldi, possono ancora comprare, in ordine di turno, una qualsiasi delle tessere investimento rimaste per £.1 (se possono pagarla). Questi giocatori non ricevono una tessera consegna pizza e non possono consegnare pizze nella fase E in questo turno.

Esempio: il terzo giocatore durante la fase offerta ha solo £.2. I primi due giocatori piazzano i loro segnalini azione rispettivamente su £.1 e £.2. Il terzo giocatore non può più piazzare un'offerta valida. Quindi non potrà consegnare pizze nella fase E in questo turno, ma può comprare una tessera investimento rimasta per £.1. Se il quarto giocatore avesse £.1, anch'egli non potrebbe fare offerte, e non sarebbe in grado di consegnare pizze nella fase E ma potrebbe comprare l'ultima tessera investimento rimasta per £.1 (dopo che il terzo giocatore ha scelto tra le due tessere disponibili).



Ordine di gioco

Meno pizza consegna, prima puoi iniziare a prendere azioni per il prossimo round. Il giocatore con la tessera consegna con il numero più basso, piazza il suo segnalino ordine di gioco nel punto più basso disponibile nel tracciato ordine di gioco, seguito dagli altri giocatori in ordine crescente in base alle loro tessere consegna.

Esempio della fase offerta:

L'Arancione offre £.1 nella colonna 1. Il Bianco offre £.4 nella colonna 4. Il Viola offre £.4 nella colonna 2 e la sua offerta viene superata dal Turchese che offre £.8:



Esempio della fase offerta (continua):

Il Viola deve muovere il suo segnalino azione e piazzarlo su £.6 nella colonna 4:



Grazie a ciò, il segnalino azione del bianco deve essere spostato. Il bianco muove il suo segnalino azione su £.8 nella colonna 4:



Infine, il Viola punta £.5 nella colonna 3. La puntata di £.3 nella terza colonna è impossibile dal momento che il Viola non può piazzare il suo segnalino azione nella riga inferiore. Ogni colonna contiene ora un segnalino azione:



Il Turchese paga £.8 ed è il primo che colleziona la tessera investimento. Prende la tessera consegna A2 (corrispondente alla colonna 2). Il Turchese batte il Bianco perchè il suo segnalino azione è più in alto di quello del Bianco!



Il Bianco paga anche £.8 ed è il secondo a scegliere una tessera investimento. Prende la tessera consegna A4 visto che il suo segnalino azione è nella colonna 4. Il Viola (colonna 3) paga £.5 ed è il terzo a scegliere una tessera investimento e prende A3. L'Arancione paga £.1, prende la tessera investimento rimanente, ovvero A1. Tutti i giocatori consegneranno pizze in base alla loro tessera consegna nella fase E. L'ordine di gioco del prossimo round è: Arancione, Turchese, Viola, Bianco.



D. Investire

Dopo la fase di offerta ogni giocatore attiva la sua tessera investimento (questo può essere fatto simultaneamente).

Una tessera investimento può essere attivata in due modi:

- 1 Scartando la tessera e svolgendo l'azione corrispondente (vedi immagine sulla tessera) O
- 2 Piazzando la tessera vicino la plancia esperienza, sposta il marcatore esperienza corrispondente (stessa immagine/colore della tessera investimento) uno spazio a destra.



Esempio: Il Bianco ha ricevuto una tessera investimento Finanza. Può scegliere di ricevere £.5 o avanzare il suo marcatore esperienza sul tracciato Finanza di uno spazio. Se sceglie quest'ultimo riceverà più soldi dalla riserva generale ogni volta che sceglierà l'azione "Cercare uno Sponsor".



E. Consegnare Pizze

Ogni giocatore simultaneamente consegna pizza in base alla tessera consegna ricevuta nella fase C (Offerta). Una tessera consegna mostra quante pizze in totale puoi consegnare durante questa fase e la distanza massima individuale per ogni round consegna. La posizione del marcatore esperienza sul tracciato Consegna della tua plancia esperienza determina quanti round di consegna puoi eseguire (numero fattorini = numero di round consegna).

*Esempio: Il Viola può consegnare un totale di 3 pizze **A**, ad una distanza di 2 tessere **B**, e può eseguire un solo round consegna visto che il suo marcatore è sul primo spazio del tracciato Consegna **C**.*



REGOLE PER OGNI ROUND DI CONSEGNA:

1. Rispettare la distanza massima per ogni round consegna. Iniziare da una delle tue pizzerie e procedere attraverso la rete stradale da una tessera città alla successiva. Il numero delle case colorate in una tessera città, indica quante pizze **PUOI** soddisfare.
2. La consegna **deve** seguire un singolo percorso connesso ortogonalmente alle tessere città. **Non puoi tornare sui tuoi passi e cambiare direzione sullo stesso percorso.**
3. Non puoi attraverso un'altra pizzeria durante la consegna. Puoi, comunque, passare attraverso le tessere città dove le pizze sono state già consegnate.
4. Il numero di pizze raffigurato sulla tessera consegna indica quante pizze puoi consegnare in **totale** in questa fase, spalmato tra i vari round consegna. **NON** rappresenta il numero di pizze che puoi consegnare per round. La **DISTANZA** raffigurata, comunque, si applica ad ogni round individuale di consegna che svolgi.

Esempio: Il Viola possiede la tessera A3 e può eseguire un round di consegna fornendo un totale di 3 pizze ad una distanza di 2 tessere. Le sue opzioni sono le seguenti:

1. Può rifornire completamente la tessera di partenza, a distanza 1, contenente una casa gialla (solo 1 pizza consegnata in questo caso).
2. Può consegnare tutte le 3 pizze nella tessera blu sotto la Pizzeria.
3. Può consegnare nella tessera con la casa blu in alto e in quella a fianco. In questo caso la terza pizza non può essere consegnata perchè c'è un solo round consegna e la distanza coperta da un singolo percorso continuo per entrambe queste tessere è uguale al massimo di 2 tessere per consegna.
4. Può consegnare nella tessera città verde a sinistra della pizzeria e in quella adiacente ad essa.
5. Può consegnare 2 pizze alla tessera blu in basso e la terza in quella rossa al di sotto.
6. Le case gialle in basso a sinistra non possono essere raggiunte perchè sono troppo lontane rispetto al massimo di 2 tessere stabilito dalla tessera A3.
7. Se il Turchese potesse fare due round di consegna invece di uno, potrebbe ad esempio, consegnare alle due tessere città blu in alto-nel primo, mentre nel secondo servire la casa rossa in basso. (Il numero massimo di pizze che può consegnare resta 3 mentre la distanza di consegna per round è 2).



Esempio: (Nota: La posizione di partenza delle pizze è indicata dalle pizze sulle pizzerie, la situazione dopo la fase di consegna è indicata dalle differenti pizze colorate). In base alla sua tessera consegna, il Turchese può consegnare fino a 9 pizze. La massima distanza di consegna è 4. Avendo 3 round consegna, il Turchese può: nel primo round consegna le pizze marcate in giallo **A**. Nel secondo round consegna quelle bianche **B**, e nel terzo round le rosa **C**. Nei primi due round di consegna, parte dalla pizzeria centrale, nell'ultimo dalla pizzeria in alto. Durante il suo primo round consegna **A** deve scegliere se girare a sinistra o a destra all'incrocio. Non può tornare sui suoi passi, perciò non può consegnare le pizze in alto a sinistra alle case verdi. Consiglio: alcuni giocatori mettono le pizze "appena sfornate" a faccia in giù e consegnano le pizze a faccia in su per avere una visione più chiara delle pizze restanti.



Nota: Anche con le consegne veloci è necessario tenere conto del numero disponibile dei round di consegna. Se puoi consegnare due pizze durante una consegna veloce, ma hai solo un round di consegna, quelle due pizze devono essere consegnate nello stesso percorso. Una consegna veloce funziona come una normale consegna ma con distanze illimitate.



F. Guadagnare Esperienza

Dopo aver consegnato le pizze, i giocatori modificano i marcatori nella loro plancia esperienza: per ogni tessera città che è stata completamente rifornita con la pizza in quel round (cioè ci sono tante pizze sulla tessera città quante il numero di case colorate), il marcatore esperienza corrispondente avanza di uno spazio a destra. Nota: **Dopo una consegna veloce guadagni immediatamente esperienza!**

Nota: eccetto per le consegne veloci, i marcatori esperienza si muovono soltanto nella fase F, DOPO che la fase E è completata. Quindi rifornire completamente una tessera città verde con la pizza, guadagnare immediatamente esperienza da essa e poi usare il beneficio dell'extra round di consegna NON è permesso!

Esempio: Prendendo ad esempio la parte superiore di questa pagina, il Turchese avanzerebbe di 1 spazio nel tracciato Finanza, 1 nel tracciato Mercato, 1 nel tracciato Espresso, e 2 nel tracciato Consegna.

	3	5	7	9	11	13
	+0	+1	+2	+3	+3	+4
	1	1	2	2	3	3
	1	1	2	2	3	4

G. Preparazione al prossimo turno

Rimetti nella scatola le tessere città rimanenti, ripristina sulla plancia di gioco 16 nuove tessere città e monete dalla riserva generale. Piazza 4 nuove tessere consegna (contrassegnate B/C/D/E rispettivamente per i round 2/3/4/5) e 4 nuove tessere investimento nei relativi spazi della plancia di gioco. Le pizze precedentemente consegnate nei quartieri dei giocatori rimangono sempre dove si trovano.



Game End

Dopo la 5° fase di consegna, il gioco finisce. I punti vittoria e le eventuali penalità vengono calcolati come di seguito:

1. Ogni pizza nella tua tessera città (ovvero pizze consegnate) 1 punto vittoria (PV).
2. Il/I marcatore(i) esperienza più a sinistra sulla tua plancia esperienza indica(no) i tuoi punti vittoria (mostrati sulle icone trofeo).
3. Ogni marcatore esperienza che raggiunge lo spazio più a destra del tracciato esperienza guadagna 2 punti vittoria aggiuntivi. Sei considerato un esperto in questo campo.
4. Le Pizze rimanenti nelle pizzerie (cioè non consegnate) vanno a finire nella spazzatura sulla plancia giocatore e ognuna ti fa perdere un punto (-1 PV)

Esempio per il conteggio finale:

- 1 22 pizze consegnate (+22)
- 2 Bonus trofeo (+2)
- 3 Bonus esperto (+2)
- 4 Due pizze sono nella spazzatura (-2)

Per un totale di 24 punti vittoria (22 + 2 + 2 - 2).



Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince il gioco ed è il successore di Papà Paolo.
In caso di parità, vince il giocatore con più soldi. Se la parità persiste, la vittoria è condivisa e tutti i giocatori in parità sono i successori di Papà Paolo.



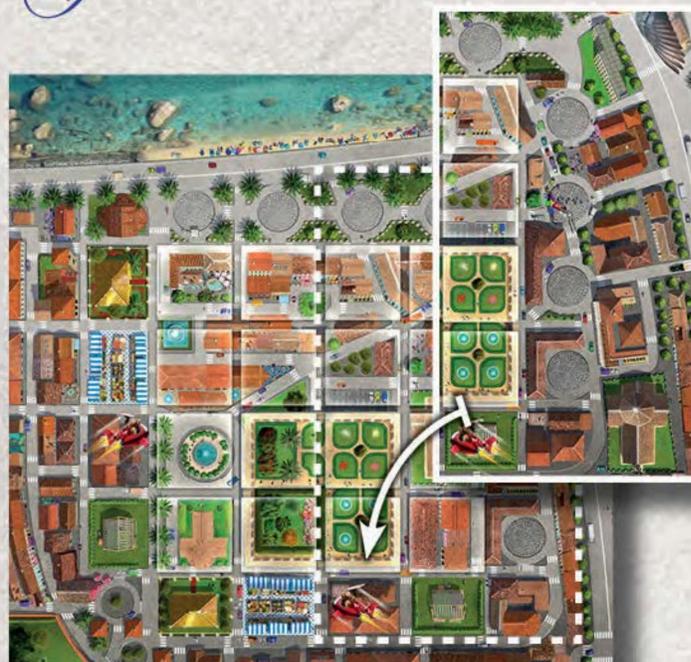
Author: Fabrice Vandenbogaerde / **Artwork:** David Cochard / **Graphic design and rulebook:** Rafael Theunis / **Translators:** Lee Ambolt & Rafael Theunis / **Publisher:** Arno Quispel / Thanks to all the test players, in particular Diederik Degrande, Patrick Korner, Flip Santen, Michael Bartels, Steven Deckeuninck, Peter Schoutteten, Dirk Declercq, Kurt Huysentruyt, Steven Vanneste, Tom Bailleul, Steven Deman, Dries Amerlinck, Peter Van Vooren, Amo Quispel and Rafael Theunis / Special thanks to: Isolde Demeyere, by far the most enthusiastic test player. Claude and Yves Vandenbogaerde for their ideas, some of which are included in the final form.

Traduzione a cura di: Danilo ed Erika Bologna

Game adjustments for 3 Players

Preparazione

1. Metti la plancia dedicata per 3 giocatori a coprire la terza e quarta colonna dell'area urbana della plancia principale. Il risultato darà una griglia 4 per 3 di 12 tessere città invece di 16. Riempi gli spazi con le 12 tessere città prese dalla riserva generale.
2. Prendi 2 monete da £.1, 3 monete da £.2 e 2 monete da £.3. Mischia queste monete e piazzale casualmente sugli spazi designati della plancia.
3. Riponi nella scatola una pizzeria di valore £.5 e una di valore £.4.
4. Mischia le tessere consegna per questo round (ad esempio tessera A), rimuovi quella più in alto e piazza le rimanenti in ordine decrescente da sinistra a destra sulle prime tre colonne delle scale della Piazza.



Modifica alle regole

A. Eseguire un'azione: quando esegui un'azione dall'ultima colonna, scegli tra "Consegna Veloce" o "Costruisci una Pizzeria".

C. Offrire: la 4 colonna delle scale della Piazza non viene usata durante questa fase.

G. Preparazione al prossimo turno: scarta le tessere investimento che non sono state scelte in questo round.

Le altre regole del gioco rimangono le stesse di quelle per 4 giocatori.



Game adjustments for 2 Players

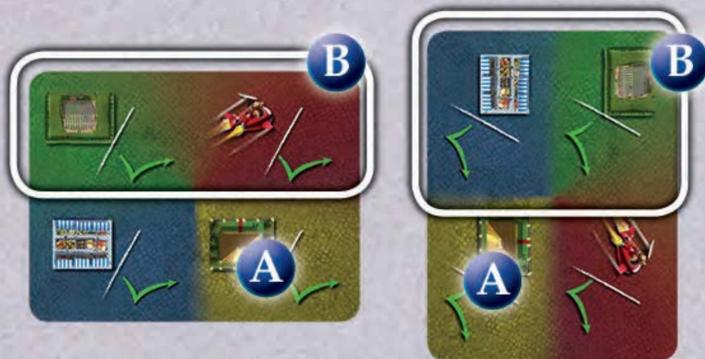
Preparazione

1. Usa il lato della plancia per due giocatori.
2. Ogni giocatore prende due tessere iniziali, ne sceglie una e scarta l'altra. Il giocatore con il numero più basso sulla tessera, inizia il gioco.
3. Prendi due monete da £.1, 2 monete da £.2 e 2 monete da £.3. Mischia queste monete e piazzale casualmente sugli spazi designati della plancia.
4. Riponi nella scatola una pizzeria di valore £.5, due di valore £.4 e una di valore £.2.
5. Riponi nella scatola le tessere consegna pari o dispari. Piazza le due tessere di consegna rimanenti per il round attuale a faccia in su sulle scale della Piazza e quelle per il prossimo round a faccia in su vicino alla plancia.
6. Usa le tessere investimento grandi.

Il giocatore con l'offerta più bassa riceve la tessera consegna rimanente e diventa il primo giocatore. In caso di parità, il primo giocatore attuale vince.

D. Investimento: il giocatore con l'offerta più alta investe per primo. Sceglie una delle quattro opzioni investimento, e piazza la tessera investimento tra lui e l'altro giocatore, con il colore dell'azione scelta che punta verso di se. Può scegliere l'orientamento. L'altro giocatore seleziona una delle due restanti che puntano verso di lui.

Esempio: il giocatore A sceglie l'azione gialla "Cercare Sponsor" (Finanza). A seconda di come ha piazzato la tessera, il giocatore B può scegliere tra la verde Consegna e la rossa Consegna Veloce o la blu Mercato e la verde Consegna



Modifica alle regole

A. Eseguire un'azione: quando vedi due diverse azioni raffigurate, scegline una.

C. Offrire: entrambi i giocatori **devono** piazzare un offerta iniziale mettendo una monete a faccia in giù e il loro segnalino ordine di gioco nella loro colonna offerta. (la colonna uno per il giocatore iniziale e la colonna due per l'altro giocatore). In ordine di turno, ogni giocatore deve incrementare la sua offerta con esattamente una moneta (a faccia in giù) o passare. Se un giocatore passa, l'altro giocatore può aggiungere un'altra moneta alla sua offerta o passare. Quando le offerte terminano i giocatori controllano il valore totale di entrambe le offerte. Il giocatore con l'offerta più alta riceve la tessera consegna con il valore più alto.

G. Preparazione al prossimo turno: piazza le due tessere consegna che si trovano vicino alla plancia sulle scale della Piazza. Piazza quelle del round successivo a faccia in su vicino alla plancia.