



MICRO CITY

— REGOLAMENTO —

INTRODUZIONE

Micro City è un gioco compatto nel quale interpreterai il ruolo di un Ingegnere, il cui compito è quello di costruire una metropoli. Programma le tue azioni e costruisci la tua città ovunque tu voglia: a casa, sul treno, in aereo. Molte modalità di gioco, diverse sfide e una distribuzione casuale di distretti renderanno diversa ogni partita!

OBIETTIVO DEL GIOCO

Il tuo obiettivo finale varia in base alla modalità di gioco, ma in generale riguarda il completare tutti gli Stadi di Costruzione di un Edificio in un certo numero di round. Programma attentamente le tue azioni e cerca di non superare il tuo limite di investimento.

COMPONENTI

- 13 carte Progetto (6 per giocatore + 1 per la versione cooperativa)
- 5 carte Distretto
- 3 carte Distretto aggiuntive (espansione Logistica)
- 2 carte Porto (espansione Porto)
- 1 carta Giardino (espansione Giardino)
- 8 carte Obiettivo (per la versione competitiva a 2 giocatori)
- 10 carte Vantaggio (per la versione competitiva a 2 giocatori)
- 2 carte Azienda grandi
- 2 carte Azienda
- 1 carta Edificio a due facce per la modalità base
- 6 carte Edificio a due facce per la modalità sfida
- 1 carta indicatore di round
- 1 carta punti vittoria (per la versione competitiva a 2 giocatori)
- 2 carte riassuntive simboli
- 1 carta riassuntiva giocatore grande
- 2 pedine Ingegnere
- 16 segnalini Investimento (8 rossi, 8 blu)
- 8 segnalini Risorsa (2 neri, 2 marroni, 2 grigi, 2 gialli)
- 2 segnalini Punteggio (1 rosso, 1 blu)
- 1 segnalino Tempo (bianco)
- 4 dadi a sei facce

CARTE DISTRETTO



espansione Logistica

Ogni carta Distretto è suddivisa in 4 Quartieri. Ogni Quartiere fornisce al giocatore diversi benefici, a seconda del tipo. Ci sono 4 tipi di Quartieri nel gioco:

A INDUSTRIALE

Fornisce Materiali (carbone , acciaio  o legno ) , raffigurati nella parte in alto del Quartiere.

B COMMERCIALE

Permette di scambiare e/o vendere Materiali.

C RESIDENZIALE

Serve a costruire Edifici e guadagnare denaro.

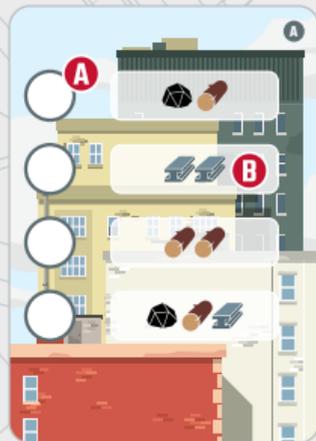
D LOGISTICA

Solo nell'espansione Logistica. Permette di recuperare segnalini Investimento e/o comprare Materiali.

Sulla parte in basso di ogni Quartiere è raffigurato almeno un simbolo di dado (dello stesso colore del Quartiere) con un valore, che indica il valore di dado richiesto per poter usare l'**azione avanzata del Quartiere**.

Migliorare un Distretto: le carte Distretto sono a due facce, contrassegnate da un lato **A** e un lato **B**. Il lato **A** mostra il Distretto base, nel quale in ogni Quartiere sono raffigurati 1 o 2 dadi. Il lato **B** mostra il Distretto migliorato, nel quale in ogni Quartiere sono raffigurati 2 o 3 dadi (uno in più del Distretto base); in questo modo aumentano le possibilità di poter usare quell'azione avanzata. Si può Migliorare un Distretto dopo aver giocato la carta Progetto appropriata.

CARTE EDIFICIO



Carte Edificio
modalità base



Carte Edificio
modalità sfida

Le carte Edificio a due facce mostrano diversi Edifici che devono essere costruiti entro un certo numero di round per poter vincere la partita. Gli Edifici differiscono in base agli **Stadi di Costruzione** **A** che devono essere realizzati (in un ordine qualsiasi o specifico, se indicato sulla carta) e le **Risorse**      **necessarie** **B** per completare ogni Stadio di Costruzione.

Tutte le carte Edificio della modalità sfida contengono anche informazioni riguardo a:

C **numero di round** a disposizione per costruire l'Edificio a seconda del livello di difficoltà scelto. I numeri colorati indicano i livelli **facile**, **medio** e **difficile** della modalità sfida. I livelli di difficoltà per le modalità base ed estesa sono spiegati a pagina 14;

D **ordine** nel quale devono essere realizzati gli Stadi di Costruzione;

E **bonus**: un'azione aggiuntiva che può essere effettuata immediatamente dopo aver completato uno specifico Stadio di Costruzione.

CARTE PROGETTO

Il termine “**qualsiasi area**” usato sulle **carte Progetto** si riferisce a un qualsiasi Quartiere su una carta Distretto, un qualsiasi Stadio di Costruzione su una carta Edificio o un’area di una carta Obiettivo (usata nella versione competitiva a 2 giocatori).



- A Numero di Quartieri** di cui gli Ingegneri devono muoversi dopo aver giocato la carta Progetto.
- B Azione base:** può **sempre** essere effettuata dopo aver giocato la carta Progetto, non richiede alcun requisito aggiuntivo.
- C Simbolo dei dadi:** indica un valore specifico del dado richiesto per usare l'azione avanzata.
- D Azione avanzata:** può essere effettuata **dopo aver usato** un dado con il valore corrispondente.

INGEGNERE

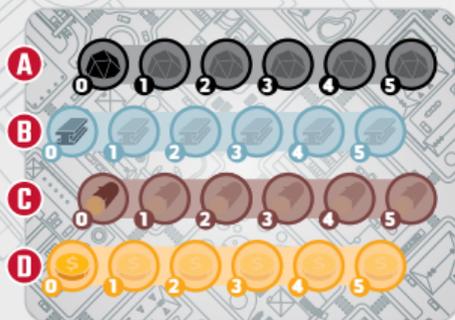
Una pedina che il giocatore usa per muoversi attraverso i Quartieri. Ogni round il tuo Ingegnere si muoverà in un Quartiere diverso ed effettuerà l'azione associata alla specializzazione di quel Quartiere. Ogni passo dell'Ingegnere avviene sempre in un Quartiere adiacente ortogonalmente (mai in diagonale) e quando si muove di 2 Quartieri non può tornare indietro nel Quartiere nel quale ha iniziato il suo round.

INVESTIMENTI

I segnalini Investimento vengono collocati sui Quartieri dove l'Ingegnere termina il suo movimento e sugli spazi delle carte Edificio dopo aver completato i vari Stadi di Costruzione.

Le regole per la preparazione di ogni modalità di gioco indicano quanti segnalini Investimento devono essere collocati nella **riserva degli Investimenti disponibili**. La mancanza di segnalini Investimento nella riserva di solito indica che sei vicino alla sconfitta.

CARTE AZIENDA



La carta Azienda viene usata per segnare il numero di Risorse disponibili (carbone, acciaio, legno e denaro) sui loro rispettivi tracciati:



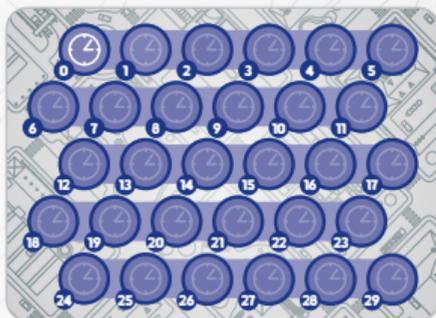
Le Risorse di partenza della tua Azienda sono 0 , 0 , 0  e 2 . Ogni volta che spendi Risorse, muovi il segnalino corrispondente di quel numero di caselle verso sinistra. Ogni volta che ottieni Risorse, muovi il segnalino corrispondente di quel numero di caselle verso destra.

Non puoi mai avere meno di 0 Risorse. Non puoi effettuare un'azione se non sei in grado di coprire il suo costo, anche se quell'azione ti darebbe accesso alle Risorse necessarie (per esempio usando un bonus ottenuto completando uno Stadio di Costruzione). Non puoi mai avere più di 5 Risorse dello stesso tipo. Se stai per ottenere più Risorse di quelle che puoi avere, muovi semplicemente il segnalino sull'ultima casella disponibile; l'eccesso viene perso.



Questa icona simboleggia un **QUALSIASI** Materiale scelto dal giocatore. Se un qualsiasi effetto indica 2  è il giocatore a decidere che Materiale siano; inoltre, non devono per forza essere dello stesso tipo.

INDICATORE DI ROUND



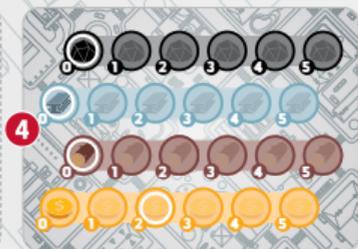
L'obiettivo della partita è la costruzione di un Edificio (o di Edifici) entro uno specifico numero di round che varia a seconda della modalità di gioco e del livello di difficoltà scelti. Il trascorrere dei round viene misurato spostando il segnalino Tempo indietro di una casella ogni round. Quando l'indicatore raggiunge lo 0, la partita termina automaticamente con la sconfitta del giocatore.

DADI

Durante la partita occorre **usare dei dadi** che, in base al loro valore, possono essere usati per effettuare l'azione avanzata di una carta Progetto oppure del Quartiere sul quale l'Ingegnere termina il suo movimento. Nella fase iniziale di ogni round, il giocatore lancia 2 dadi e senza cambiare i valori ottenuti, li colloca nella **riserva dei dadi** (a sinistra della carta Azienda): questi sono i dadi disponibili per quel round.

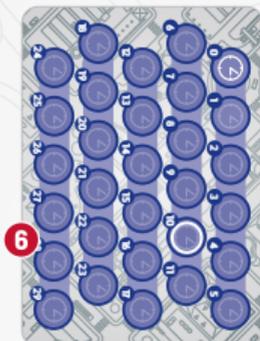
Usare un dado significa prenderlo dalla riserva dei dadi e metterlo a lato della carta Azienda, a destra: i dadi che si trovano qui non possono essere usati per il resto del round. Usare i dadi non è obbligatorio e il giocatore che lascia entrambi i dadi nella sua riserva dei dadi guadagna 1 🟡 nella fase finale.

VERSIONE SOLITARIO



Rimuovi	Imposta		Rimuovi	3	Otteni 2 OPPURE 1
					Otteni 2 OPPURE 1 E recupera tutte le carte Progetto (a parte questa).

8



Questa sezione descrive la preparazione e le regole per la modalità base della versione solitario.

Ti consigliamo di giocare le tue prime partite in questa modalità così da familiarizzare con il flusso di gioco. Quando ti sentirai pronto per una sfida maggiore, prova le diverse modalità illustrate nelle parti successive di questo regolamento.

PREPARAZIONE

- 1 Prendi 4 carte Distretto casuali e collocale casualmente sul tavolo a formare un tabellone città 2x2. Tutte le carte Distretto devono essere collocate con il **lato A a faccia in su** (mostrando il lato Distretto base) in modo che le carte di ogni riga siano allineate con i lati più lunghi che si toccano. Per la tua prima partita ti consigliamo di preparare il tabellone città come mostrato nell'immagine a pagina 8.
- 2 Colloca l'Ingegnere su un Quartiere a tua scelta.
- 3 Colloca gli 8 segnalini Investimento rossi accanto a te: formeranno la riserva degli Investimenti.

- 4 Colloca la carta Azienda di fronte a te e segna le tue Risorse di partenza sul tracciato corrispondente con i segnalini Risorsa: 0 , 0 , 0  e 2 .
- 5 Scegli la carta Edificio che vuoi costruire e collocala accanto al tabellone città con il lato desiderato a faccia in su. Per la tua prima partita ti consigliamo di usare il lato A della carta Edificio base.
- 6 Colloca la carta indicatore di round accanto al tabellone città e colloca il segnalino Tempo sulla casella corrispondente alla modalità e al livello di difficoltà scelti. Per la tua prima partita ti consigliamo di scegliere la modalità base a livello facile, collocando dunque il segnalino Tempo sulla casella numero 10 della carta indicatore di round. Vedere pagina 14 per ulteriori informazioni sul livello di difficoltà.
- 7 Prendi 2 dadi dello stesso colore e collocali a portata di mano.
- 8 Prendi un set di 6 carte Progetto (contrassegnate con delle icone dado dai valori 1-6) nella tua mano e tieni un po' di spazio per la pila degli scarti.

Ora sei pronto a iniziare la partita!

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita si svolge in una serie di round. Il loro numero dipende dall'Edificio e dal livello di difficoltà scelti. Ogni round è formato da 4 fasi consecutive.

Fase iniziale

- Lancia 2 dadi e, senza cambiare i valori ottenuti, collocali nella tua riserva dei dadi (a sinistra della tua carta Azienda).
- Puoi aumentare o diminuire il valore di un dado nella riserva di 1 punto (un 6 può anche diventare un 1 e viceversa) pagando 1 Materiale o 2 . Questa modifica può venire effettuata più volte su entrambi i dadi.
- Puoi pagare 1 Materiale o 2  per rimuovere 1 segnalino Investimento da un qualsiasi Quartiere. Muovi il segnalino Risorsa corrispondente sulla tua carta Azienda di quel numero di caselle e rimuovi il segnalino Investimento scelto dal tabellone città, rimettendolo nella riserva degli Investimenti. Questa azione può venire effettuata più volte.

- Puoi vendere 1 Materiale per 1 , segnandolo sui tracciati corrispondenti della carta Azienda. Questa azione può venire effettuata più volte.

Fase progetto

Nella fase progetto devi decidere se:

1. **Giocare una carta Progetto.** Muovi il tuo Ingegnere del numero esatto di Quartieri indicati sulla carta Progetto ed effettua 1 di queste azioni:

- l'azione base della carta Progetto;
- l'azione avanzata della carta Progetto, usando 1 dado dalla riserva dei dadi che abbia un valore **corrispondente** a quello mostrato sulla carta Progetto.

Dopo aver effettuato l'azione selezionata, metti la carta Progetto nella pila degli scarti.

OPPURE

2. **Recuperare le carte Progetto.** Muovi il tuo Ingegnere di 1 Quartiere e recupera tutte le carte Progetto dalla pila degli scarti.

Fase investimento

Salta questo passo se il tuo Ingegnere si trova su un Quartiere dove è già presente un segnalino Investimento.

Se non ci sono segnalini Investimento presenti **puoi** effettuare un'azione (base o avanzata) corrispondente a quel Quartiere.

Se hai un dado nella tua riserva dei dadi che corrisponde a un valore raffigurato sul Quartiere, puoi usarlo per effettuare **un'azione avanzata** del Quartiere.

Se non possiedi il dado necessario, puoi effettuare solo l'**azione base** del Quartiere.

Industriale

 **Base:** ottieni **1 Materiale** raffigurato sul Quartiere.

oppure

 **Avanzata:** usa un dado con un valore corrispondente a uno di quelli raffigurati sul Quartiere e ottieni **2 Materiali** del tipo raffigurato sul Quartiere.

Commerciale

 **Base:** scambia **1 Materiale con 1 Materiale** di tipo diverso (il denaro non conta come Materiale).
Ottieni inoltre 1 .

oppure

 **Avanzata:** usa un dado con un valore corrispondente a uno di quelli raffigurati sul Quartiere e scambia **1 Materiale con 2 Materiali** di tipo diverso (non devono necessariamente essere 2 Materiali uguali).
Ottieni inoltre 1 .

Residenziale

 **Base:** ottieni 2 .

oppure

 **Avanzata:** usa un dado con un valore corrispondente a uno di quelli raffigurati sul Quartiere e completa uno Stadio di Costruzione di un Edificio (azione Costruire).
Spendi le Risorse necessarie, prendi 1 segnalino Investimento disponibile dalla riserva e collocalo sullo Stadio di Costruzione appena completato: se questo è l'ultimo Stadio di Costruzione, la partita termina e hai vinto!

Nota: questa azione non può essere effettuata se non ci sono segnalini Investimento disponibili.

Fase finale

Effettua questi passi nell'ordine seguente:

- Se non ci sono segnalini Investimento nel Quartiere dove si trova il tuo Ingegnere, prendi 1 segnalino dalla riserva degli Investimenti e collocalo su quel Quartiere. Non puoi usare segnalini presenti sul tabellone città o sulla carta Edificio. Se non ci sono segnalini Investimento nella riserva degli Investimenti la partita termina automaticamente con una sconfitta.
- Muovi il segnalino Tempo indietro di una casella sull'indicatore di round. Se hai mosso il segnalino sulla casella 0, la partita termina automaticamente con una sconfitta.
- Se hai 2 dadi nella riserva dei dadi, **ottieni 1** .

Se non hai perso la partita dopo aver effettuato tutti questi passi, il round è finito. Inizia un nuovo round con la fase iniziale.

Fine della partita

La partita termina immediatamente con una sconfitta quando:

1. il segnalino Tempo sull'indicatore di round raggiunge la casella 0;
2. devi collocare un segnalino Investimento sul tabellone città ma non ce ne sono di disponibili nella riserva degli Investimenti.

Vinci la partita immediatamente quando completi l'ultimo Stadio di Costruzione di un Edificio.



MODALITÀ BASE

La preparazione e lo svolgimento della partita presentati finora spiegano la modalità base di Micro City. Per giocare in questa modalità, puoi scegliere tra il lato A e quello B della carta Edificio base. Devi inoltre selezionare uno dei livelli di difficoltà presentati qui, per stabilire il numero di round concessi per costruire l'Edificio in base alla tabella difficoltà sottostante.

Lato carta Edificio	Livello difficoltà	Numero round
A	 Facile	10
A	 Medio	8
B	 Medio	15
B	 Difficile	12

MODALITÀ ESTESA

Se una partita in modalità base dovesse rivelarsi troppo breve per i tuoi gusti, puoi estenderne la durata integrando alcune modifiche. La preparazione e lo svolgimento della partita sono gli stessi della modalità base, ma quando scegli la carta Edificio devi sempre iniziare con il lato A a faccia in su.

Dopo aver completato l'ultimo Stadio di Costruzione del lato A della carta Edificio, rimuovi tutti i segnalini Investimento presenti su di esso e rimettili nella riserva degli Investimenti. Poi gira la carta Edificio sul lato B.

Il tuo obiettivo è quello di completare entrambi i lati della carta Edificio prima che i round a disposizione finiscano (come indicato nella tabella sottostante).

Lato carta Edificio	Livello difficoltà	Numero round
A+B	 Facile	25
A+B	 Medio	22
A+B	 Difficile	18

MODALITÀ SFIDA

Lo svolgimento della partita in questa modalità è simile a quello della modalità base, ma invece di scegliere la carta Edificio base devi scegliere una carta Edificio dal mazzo modalità sfida. Queste carte possono essere facilmente identificate: le loro illustrazioni rappresentano i monumenti più famosi al mondo.

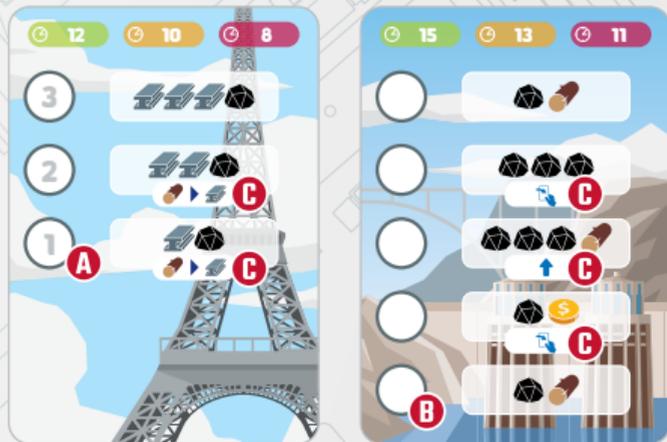
La tua reputazione ti dà l'opportunità di smettere finalmente di costruire delle strutture anonime e di lasciare un segno indelebile nella storia dell'architettura!

Analogamente allo svolgimento della partita in modalità base, ogni sfida può essere affrontata a tre livelli di difficoltà: **facile**, **medio** e **difficile**. Dopo aver selezionato la carta Edificio per la sfida, colloca un segnalino sulla carta indicatore di round sulla casella corrispondente alla difficoltà scelta.

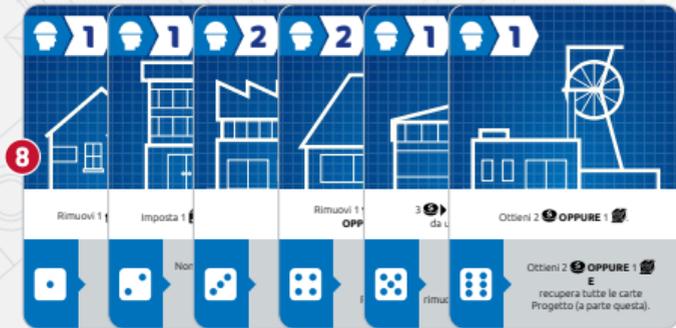
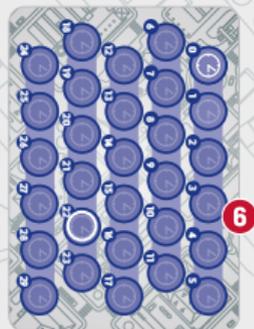
Alcune sfide richiedono di completare gli Stadi di Costruzione dell'Edificio in un ordine specifico indicato sulla carta Edificio: inizia da quello indicato con il numero 1, poi con quello indicato con il numero 2 e così via **A**. Se gli Stadi di Costruzione non hanno dei numeri

indicati, significa che possono venire completati in qualsiasi ordine **B**.

Ricorda che alcuni Stadi di Costruzione ti danno un bonus **C**: un'azione gratuita aggiuntiva che può essere effettuata subito dopo aver completato quello Stadio di Costruzione. Programmare attentamente le tue azioni e usare quel bonus al momento giusto può portarti più vicino alla vittoria!



VERSIONE COOPERATIVA A 2 GIOCATORI



L'obiettivo di questa versione è quello di collaborare per costruire un Edificio in uno specifico numero di round che dipende dalla modalità di gioco e dal livello di difficoltà scelti.

Le regole di questa versione possono essere usate in modalità base, estesa o sfida integrando i cambiamenti elencati di seguito.

- 1** Prendete 4 carte Distretto casuali e collocatele casualmente sul tavolo a formare un tabellone città 2x2. Tutte le carte devono essere collocate con il lato A a faccia in su.
- 2** Ogni giocatore riceve la sua pedina Ingegnere e la colloca su un Quartiere a sua scelta (potete anche scegliere entrambi lo stesso Quartiere).
- 3** Prendete 8 segnalini Investimento rossi e collocateli a portata di entrambi i giocatori: formeranno la riserva degli Investimenti.
- 4** Entrambi i giocatori collocano di fronte a sé una carta Azienda e segnano le loro Risorse di partenza sul tracciato corrispondente con i segnalini Risorsa: 0 , 0 , 0  e 2 .
- 5** Scegliete la carta Edificio che volete costruire e collocatela accanto al tabellone città con a faccia in su il lato appropriato a seconda della modalità e del livello di difficoltà scelti (vedere pagina 14 per ulteriori dettagli).
- 6** Collocate la carta indicatore di round accanto al tabellone città e collocate un segnalino Tempo sulla casella corrispondente alla modalità e al livello di difficoltà scelti (vedere pagina 14 per ulteriori dettagli).
- 7** Prendete i 4 dadi e collocateli accanto alla riserva degli Investimenti.
- 8** Scegliete il primo giocatore. Quel giocatore prende un set di 6 carte Progetto (contrassegnate con delle icone dado dai valori 1-6) nella sua mano. Decidete quale sia lo spazio destinato alla pila degli scarti.

Ora siete pronti a iniziare la partita!

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

- I giocatori condividono gli 8 segnalini Investimento e le 6 carte Progetto. Ogni giocatore ha la propria riserva di 2 dadi.
- Ogni round ha un ordine delle fasi leggermente modificato.
- I giocatori svolgono la fase iniziale insieme. Uno dei giocatori lancia tutti e 4 i dadi e insieme decidono in quale riserva deve andare ogni dado (ogni giocatore prende 2 dadi per la sua riserva).
- Il primo giocatore svolge il proprio round personale seguendo le regole base ed eseguendo le altre tre fasi in ordine (fase progetto ➡ fase investimento ➡ fase finale). Le carte Progetto non usate vengono poi passate al secondo giocatore.
- Anche il secondo giocatore svolge il proprio round personale seguendo le regole base (fase progetto ➡ fase investimento ➡ fase finale). Le carte Progetto non usate vengono passate al primo giocatore.
- Dopo che entrambi i giocatori hanno svolto il loro round personale, potete cominciare la fase iniziale di un nuovo round.

- La fine della partita e le condizioni di sconfitta/vittoria sono le stesse della modalità base versione solitario.

Nota 1: se in un qualsiasi momento della partita un giocatore sta per cambiare il valore di un dado (per esempio pagando delle Risorse nella fase iniziale oppure giocando una carta Progetto) può farlo su qualsiasi dado (suo o dell'altro giocatore).

Nota 2: i giocatori non possono scambiarsi o regalarsi Risorse.

Nota 3: una volta scelto l'ordine in cui svolgere i round personali dei giocatori, non può essere cambiato.



Per rendere più facile la partita a 2 giocatori, potete aggiungere la carta Progetto aggiuntiva segnata **X** durante la preparazione della partita e aggiungerla al mazzo di carte Progetto. Le azioni di questa carta forniscono l'unica possibilità per i giocatori di scambiarsi tra loro dei Materiali.

VERSIONE COMPETITIVA A 2 GIOCATORI

Questa modalità si distingue dalle altre in maniera significativa, poiché l'obiettivo della partita è ottenere più punti vittoria dell'avversario. Questi vengono ottenuti completando gli Obiettivi e soddisfacendo le condizioni delle carte Vantaggio. Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria dopo 20 round complessivi (10 round personali per giocatore) è il vincitore.

CARTE OBIETTIVO



Ogni carta Obiettivo ha 3 aree Obiettivo **A**. Ogni area mostra quali Risorse devono essere spese per completare l'Obiettivo. Un Obiettivo può essere completato usando un'azione avanzata di un Quartiere residenziale (completare un Obiettivo sostituisce completare uno Stadio di Costruzione di un Edificio). Affinché un giocatore possa completare un Obiettivo, il suo Ingegnere deve trovarsi su un Quartiere residenziale nella fase investimento; inoltre, su quel Quartiere non deve esserci alcun segnalino Investimento. Dopo aver usato un dado con un valore corrispondente a quello raffigurato sul Quartiere e aver speso le Risorse appropriate, il giocatore segna l'Obiettivo come completato mettendovi sopra un segnalino Investimento dalla sua riserva degli Investimenti. Poi ottiene un numero di punti vittoria pari al numero contrassegnato sulla sinistra dell'Obiettivo completato **B**.

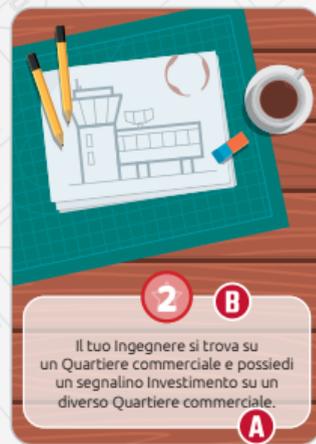
Può esserci solo 1 segnalino Investimento su un'area Obiettivo. Ogni volta che un segnalino Investimento è presente su un Obiettivo, non è possibile completare nuovamente quell'Obiettivo fino a che quel segnalino non viene rimosso. A differenza delle carte Edificio, i segnalini Investimento sulle carte Obiettivo possono essere collocati e rimossi più volte.

CARTE VANTAGGIO

Recuperare segnalini Investimento

Ogni volta che un effetto di gioco permette a un giocatore di rimuovere un segnalino Investimento da un'area, quel giocatore può rimuovere qualsiasi segnalino, che sia proprio o dell'avversario (per esempio per sbloccare un'area su una carta Obiettivo). Il segnalino rimosso viene rimesso nella riserva degli Investimenti del suo proprietario.

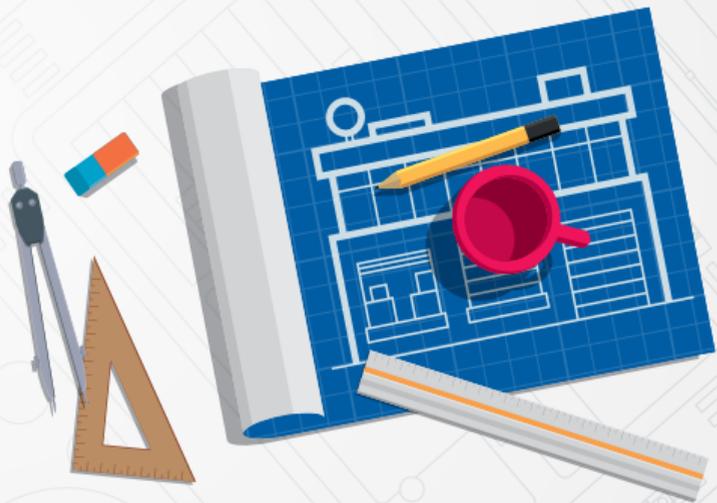
Se un giocatore vuole/deve collocare un segnalino Investimento ma non ne ha nessuno nella sua riserva, perde 1 punto vittoria e recupera 1 proprio segnalino Investimento da una qualsiasi area. Può usare immediatamente quel segnalino per effettuare un'azione che lo richieda.



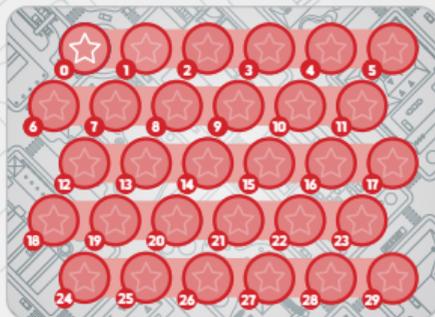
Una carta Vantaggio mostra una condizione **A** che un giocatore deve soddisfare per ottenere dei punti vittoria aggiuntivi. In qualsiasi momento nel suo round personale, un giocatore che soddisfa le condizioni della carta Vantaggio **può** prendere quella carta e ottenere i punti vittoria indicati **B**. Un giocatore può ottenere punti vittoria da 1 sola carta Vantaggio nel suo round.

Se in qualsiasi momento soddisfa le condizioni di entrambe le carte Vantaggio sul tavolo, deve sceglierne 1 sola.

Quando prende una carta Vantaggio, il giocatore la colloca di fronte a sé e segna i suoi punti vittoria sulla carta corrispondente. Collocate una nuova carta Vantaggio sul tavolo; devono essercene sempre 2 disponibili (se possibile).



CARTA PUNTI VITTORIA



L'obiettivo della modalità competitiva a 2 giocatori è quello di ottenere più punti vittoria dell'avversario. I punti vittoria vengono segnati sulla carta punti vittoria usando i segnalini appositi. Quando un giocatore ottiene dei punti, muove il suo segnalino in avanti sul tracciato dei punti vittoria per un numero di caselle pari al numero di punti vittoria ottenuti. Quando perde dei punti, muove il suo segnalino indietro sul tracciato dei punti vittoria per un numero di caselle pari al numero di punti vittoria persi.

PREPARAZIONE

1

Possiedi 9 Materiali a tua scelta.

7

Possiedi segnalini investimento su ogni carta Obiettivo.

11

2

4

1

2

3

2

2

3

3

6

11

Rimuovi 1

Imposta 1

Rimuovi 1

OPPURE

Ottieni 2

OPPURE

recupera tutte le carte Progetto (a parte questa).

5

2

10

2

5

11

Rimuovi 1

Imposta 1

Rimuovi 1

OPPURE

Ottieni 2

OPPURE

recupera tutte le carte Progetto (a parte questa).

1

8

4

4

1

9

- 1 Prendete 4 carte Distretto casuali e collocatele casualmente sul tavolo a formare un tabellone città 2x2. Tutte le carte devono essere collocate con il lato A a faccia in su.
- 2 Entrambi i giocatori scelgono il proprio colore; poi ricevono 5 segnalini Investimento del colore scelto e li collocano accanto a sé, formando la propria riserva degli Investimenti.
- 3 Scegliete casualmente il primo giocatore.
- 4 Ogni giocatore riceve un Ingegnere del proprio colore. Il secondo giocatore è il primo a scegliere un Quartiere e a collocarvi il suo Ingegnere. Poi il primo giocatore deve scegliere un Quartiere **diverso** e collocarvi il proprio Ingegnere.
- 5 Entrambi i giocatori collocano di fronte a sé una carta Azienda e segnano le loro Risorse di partenza sul tracciato corrispondente con i segnalini Risorsa:
 - Primo giocatore: 0 , 0 , 0  e 2 .
 - Secondo giocatore: 0 , 0 , 0  e 3 .
- 6 Mescolate il mazzo delle carte Obiettivo, pescatene 3 e collocatele scoperte sul tavolo

in modo che siano visibili a entrambi i giocatori. Mettete via le carte rimanenti: non verranno usate per il resto della partita.

- 7 Mescolate il mazzo delle carte Vantaggio, pescatene 2 e collocatele scoperte accanto alle carte Obiettivo. Collocate il mazzo accanto alle carte Vantaggio.
- 8 Collocate la carta indicatore di round accanto al tabellone città e collocate un segnalino Tempo sulla casella numero 20.
- 9 Collocate la carta punti vittoria accanto al tabellone città, a portata di entrambi i giocatori. Collocate i segnalini Punteggio di entrambi i colori sulla casella 0.
- 10 Ogni giocatore riceve 2 dadi del colore scelto.
- 11 Entrambi i giocatori prendono un set identico di 6 carte Progetto (contrassegnate con delle icone dado dai valori 1-6) nella propria mano e tengono un po' di spazio per la pila degli scarti.

Ora siete pronti a iniziare la partita!

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita si svolge analogamente alla versione solitario con alcune modifiche descritte di seguito.

A partire dal primo giocatore, i giocatori svolgono il proprio round personale uno alla volta, segnandolo sulla carta indicatore di round. Ogni giocatore effettua tutte le 4 fasi di un round nell'ordine normale (fase iniziale ➔ fase progetto ➔ fase investimento ➔ fase finale).

Fase progetto: giocare una carta Progetto

Dopo aver giocato una carta Progetto mettetela nella **vostra** pila degli scarti, in modo che la carta in cima sia sempre visibile e che lo siano anche i valori di tutte le carte giocate precedentemente.

Nota: non potete giocare una carta Progetto identica a quella in cima alla pila degli scarti del vostro avversario (ovvero, non potete giocare la stessa carta che lui ha giocato nel suo ultimo round).

Inoltre, quando effettuate un'azione avanzata della carta Progetto con un dado di valore 2, **dovete** scegliere la seconda opzione. Considerate la descrizione dell'azione avanzata come se dicesse **1**  **e 1** .

Fase investimento

Non potete terminare il movimento del vostro Ingegnere su un Quartiere dove si trova l'Ingegnere avversario.

Potete usare l'azione di un Quartiere solo quando **non ci sono segnalini Investimento su di esso** (a prescindere a quale giocatore appartengano).

Residenziale

 **Base:** ottieni 2 .

oppure

 **Avanzata:** usa un dado con un valore corrispondente a uno di quelli raffigurati sul Quartiere e **completa un Obiettivo**. Spendi le Risorse richieste, prendi 1 segnalino Investimento dalla tua riserva e collocalo su quell'area Obiettivo. Segna i punti vittoria ottenuti sulla carta punti vittoria.

Nota: se non c'è alcun segnalino Investimento disponibile nella tua riserva, puoi scegliere di perdere 1 punto vittoria per recuperare 1 segnalino Investimento da una qualsiasi area e usarlo immediatamente per completare un Obiettivo.

Fase finale

Quando un giocatore termina il suo round personale, lo segna come di norma sull'indicatore di round in comune. Ogni giocatore gioca dunque 10 round.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando il segnalino Tempo raggiunge lo 0. Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria (il cui segnalino Punteggio è più avanti sul tracciato punti vittoria) è il vincitore.

In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di carte Vantaggio è il vincitore. Se la parità persiste, il vincitore è il giocatore con il maggior numero di Risorse; se persiste ancora, la partita termina con un pareggio.



ESPANSIONE LOGISTICA



PREPARAZIONE

Le carte dell'espansione Logistica (contrassegnate sul loro lato A come 5A, 6A e 7A) possono essere usate in qualsiasi modalità di gioco. Durante la preparazione rimuovi una carta Distretto base casuale e sostituiscila con una carta Distretto casuale dell'espansione Logistica. Disponibile come di norma in maniera da formare un tabellone città 2x2. Ricordati di collocare tutte le carte con il lato A a faccia in su.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

L'obiettivo e lo svolgimento della partita rimangono gli stessi della modalità di gioco scelta, ma ora puoi usare le azioni del Quartiere logistico.

Logistico

 **Base:** recupera 2 segnalini Investimento.

oppure

 **Base:** scambia 1  per 2 Materiali.

IMPORTANTE: il Quartiere logistico ha 2 azioni base che richiedono l'uso di un dado di QUALSIASI valore per essere utilizzate. I segnalini Investimento recuperati vengono collocati nella tua riserva degli Investimenti. Quando scambi 1  per 2 Materiali, puoi scegliere 2 Materiali diversi a tua scelta.

ESPANSIONE PORTO

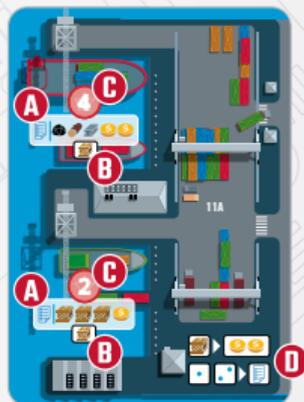
PREPARAZIONE

L'espansione Porto può venire aggiunta come un obiettivo aggiuntivo a qualsiasi modalità di gioco. Colloca entrambe le carte Porto lungo il lato sinistro del tabellone città con i lati A a faccia in su. Quando giochi la versione solitario o cooperativa, colloca nella riserva 4 segnalini Investimento aggiuntivi del colore che non stai usando e aggiungi 10 round sulla carta indicatore di round (aggiungendoli al numero di round impostati per l'**obiettivo principale**).



Contratto

- A** Costo in Risorse
- B** Bonus
- C** Punti vittoria quando giochi in versione competitiva
- D** Azioni base e avanzate



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una carta Porto viene considerata come un singolo Quartiere. Un Ingegnere può entrarvi da uno qualsiasi dei due Quartieri vicini. Un Ingegnere non può muoversi direttamente da un Quartiere del Porto all'altro.

Come ogni altro Quartiere, il Porto fornisce un'azione base e una avanzata, ma l'effetto dell'azione base dipende dal lato della carta Porto (quella del lato B è leggermente migliore).

PORTO

 **Base (lato A):** scambia 1 Materiale per 2 .

 **Base (lato B):** scambia 1 Materiale per 3 
e recupera 1 carta Progetto.

oppure

 **Avanzata:** usa un dado con un valore corrispondente a uno di quelli raffigurati sul Quartiere e completa un Contratto.

CONTRATTI

Nelle versioni solitario e cooperativa i Contratti sono un obiettivo aggiuntivo: devono essere completati tutti e 4 per poter vincere la partita. Nella versione competitiva sono obiettivi extra che danno punti vittoria quando vengono completati.

I Contratti funzionano come qualsiasi altro obiettivo nella partita. Devi effettuare un'azione avanzata sul Quartiere Porto (o un'azione Costruire di una carta Progetto) e pagarne il costo. Nelle versioni solitario e cooperativa colloca 1 dei 4 segnalini Investimento aggiuntivi sul Contratto completato; nella versione competitiva, colloca 1 dei tuoi segnalini Investimento come faresti di norma quando completi un'area di una carta Obiettivo e ottieni un numero di punti vittoria pari al valore indicato sul Contratto.

Il Porto può essere migliorato come un qualsiasi altro Distretto, con una differenza: nelle versioni solitario e cooperativa i segnalini Investimento usati per segnare gli Obiettivi completati restano sulla carta (dopo la migliona, rimettili sulla stessa casella Contratto). Nella versione competitiva tutti i segnalini vengono rimossi e rimessi nella riserva dei loro proprietari.

ESPANSIONE GIARDINO

PREPARAZIONE

La mini-espansione carta Giardino (contrassegnata sul lato A come 9A) può essere usata in qualsiasi modalità di gioco. Durante la preparazione rimuovi una carta Distretto base casuale e sostituiscila con la carta Giardino. Colloca la carta in modo che il Quartiere Giardino sia circondato da altri Quartieri su tutti e 4 i lati.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

L'obiettivo e lo svolgimento della partita rimangono gli stessi della modalità di gioco scelta.

- ✂ Un Ingegnere non può muoversi attraverso o fermarsi sul Quartiere Giardino. A differenza degli altri Quartieri, il Giardino non viene usato nella fase Investimento.

Se possiedi 2 o più segnalini Investimento sui Quartieri che lo circondano in maniera ortogonale, nella fase finale ottieni 1 🏠.



RIASSUNTO DEL ROUND

Fase iniziale

- Lancia 2 dadi e collocali nella tua riserva dei dadi (senza cambiarne i valori).
- Puoi cambiare il valore di un dado di +1/-1 (puoi cambiare un 6 in un 1 e viceversa) pagando 1 Materiale o 2 .
- Puoi pagare 1 Materiale o 2  per rimuovere 1 segnalino Investimento da un qualsiasi Quartiere.
- Puoi vendere 1 Materiale per 1 .

Fase progetto

1. Gioca una carta Progetto. Muovi il tuo Ingegnere del numero di Quartieri indicato sulla carta Progetto ed effettua 1 delle due azioni a scelta:
 - azione base;
 - azione avanzata, usando un dado nella riserva che abbia lo stesso valore del dado mostrato sulla carta Progetto.

OPPURE

2. Recupera tutte le carte Progetto e muovi il tuo Ingegnere di 1 Quartiere.

Fase investimento

Salta questo passo se il tuo Ingegnere si trova su un Quartiere dove è già presente un segnalino Investimento. Se non ci sono segnalini Investimento presenti puoi effettuare 1 delle due azioni corrispondenti a quel Quartiere:

- azione base;
- azione avanzata, usando un dado nella riserva che abbia lo stesso valore di uno di quelli mostrati sul Quartiere.

Fase finale

- Se già non è presente, colloca un segnalino Investimento sul Quartiere dove è presente l'Ingegnere.
- Se non ci sono segnalini Investimento disponibili: SCONFITTA (versione competitiva: -1 punto vittoria e recuperi 1 segnalino Investimento).
- Muovi il segnalino Tempo indietro di 1 casella.
- Ottieni 1  se entrambi i dadi sono ancora nella tua riserva dei dadi.

Qualsiasi Materiale



Materiali



Risorse



Scambia X per Y



Scambia 1 legno
per 1 acciaio



Muovi il tuo
Ingegnere



Qualsiasi dado



Qualsiasi valore



Ottieni X punti
vittoria



Numero di round



Segnalino
Investimento



Recupera
1 carta Progetto



Migliora
un Distretto



Costruisci



Contratto



THIS TROY GAMES

AUTORE

Michał Jagodziński

SVILUPPO

Kamil Langie

ILLUSTRATORE

Jarostaw Wajs

AUTORE DEL LOGO

Pawet Niziołek

REGOLAMENTO

Robert Deninis

TRADUZIONE

Denise Venanzetti

IMPAGINAZIONE

Margherita Cagnola

REVISIONE

Giacomo Maltagliati

Sara Gianotto

Sollenda Cacini

SUPERVISIONE

Mario Cortese

Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com

Distribuzione a cura di DungeonDice.it: www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.



Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?

