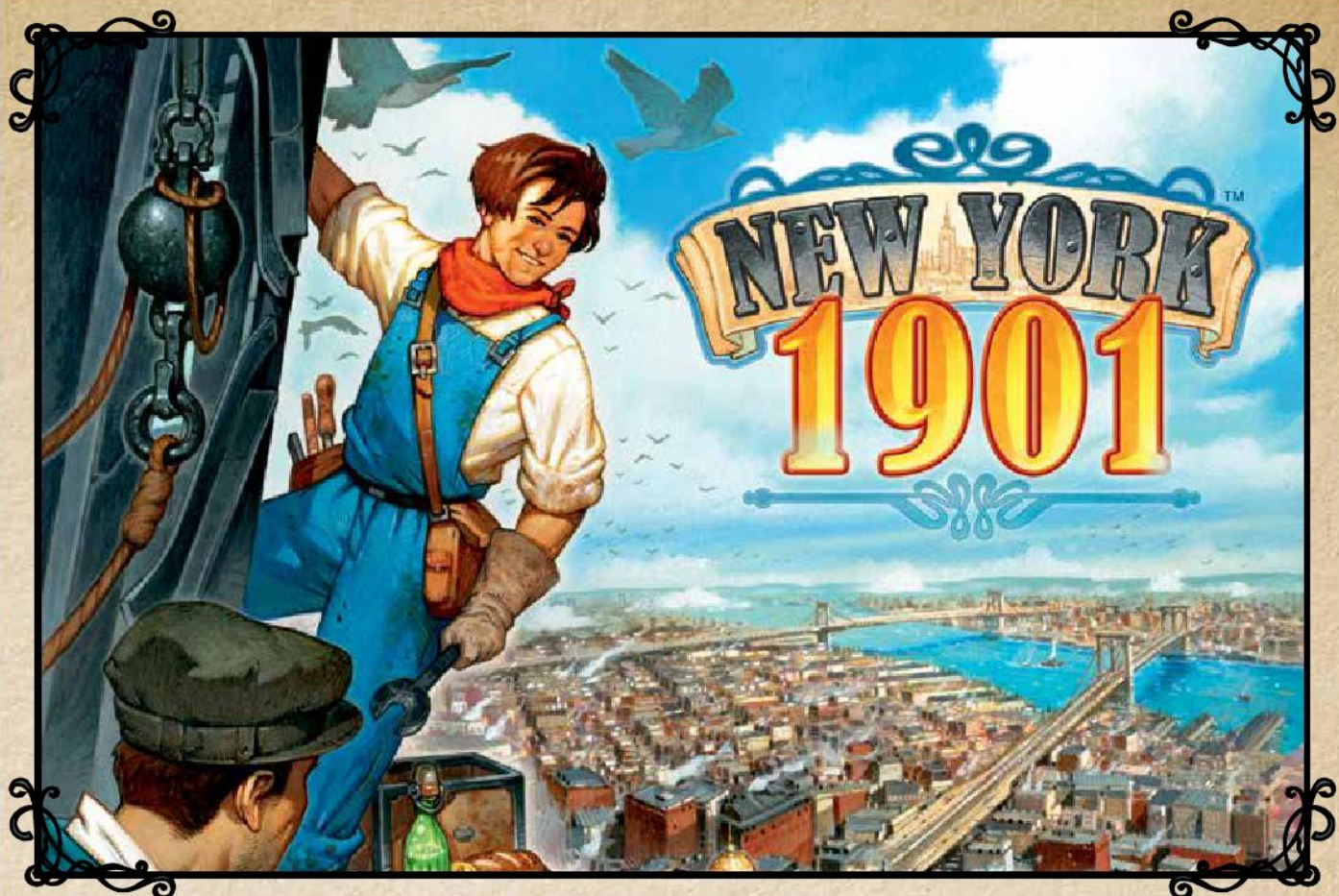




Autore: **CHENIER LA SALLE**
Illustrazioni: **VINCENT DUTRAIT**

da 2 a 4 giocatori da 8 anni in su / durata: 30-60 minuti

INTRODUZIONE

Siamo nell'anno 1901 e il nascente entusiasmo per edifici molto alti non sembra solo una moda di passaggio. I più recenti affari edilizi in Lower Manhattan fanno supporre che presto altri nuovi «grattacieli» si aggiungeranno ancora alla skyline di New York City. Progressi tecnologici permettono che nuove generazioni di grattacieli possano raggiungere altezze mozzafiato. I costruttori di questi giganti in acciaio raggiungono altezze sempre più alte in cielo, nella speranza di incrementare così la loro fama in riconoscimenti e prestigio.

Tuo zio - Dio l'abbia in gloria - ti ha lasciato una piccola proprietà in Lower Manhattan. Questa è la tua occasione per iniziare la tua carriera di imprenditore edile e per costruire sempre di più e, sempre più in alto. Entrerai fra i grandi, aiutando a creare la metropoli più grande del mondo:

New York!

MATERIALI DI GIOCO

- 1 libretto con le regole
- 1 tavoliere
- 5 carte personaggi
- 5 carte-bonus "strade di New York"
- 5 carte-bonus "sfida"
- 65 carte-terreno
- 4 segnalini-punteggio grattacieli (1 per giocatore)
- 16 operai (4 per giocatore)
- 4 contrassegni-Re (1 per giocatore)
- 12 carte-azione (3 per giocatore)
- 76 tessere-grattacieli (19 per giocatore)
- 4 tessere-"grattacieli leggendario"

SCOPO DEL GIOCO

Durante il gioco si cerca di fare punti costruendo grattacieli.

Alla fine del gioco si ottengono punti:

- ❖ avendo il controllo di uno o più dei bonus per le strade di New York City
- ❖ raggiungendo gli obiettivi delle carte-bonus "sfida"
- ❖ possedendo carte-azione non utilizzate

Vince il giocatore con il maggior numero di punti alla fine del gioco.

PREPARAZIONE PER IL GIOCO IN DUE

Prima di iniziare, scartate tutte e 13 le carte-terreno rosa. Scartate anche la carta-personaggio David Schneider. Nel gioco in due il settore rosa della mappa non viene utilizzato. Con questa sola eccezione, il gioco è uguale a quello in tre o in quattro.

PREPARAZIONE

Mettete il tavoliere in mezzo al tavolo.

- ❖ Ogni giocatore sceglie un colore e riceve il materiale del colore corrispondente che consiste in:
 - **A** 1 Segnalino-punteggio, che mette sulla casella "0" della pista dei punteggi.
 - **B** 18 Tessere-grattacielo (nelle tre classificazioni tecnologiche: bronzo, argento, oro) e la sua proprietà iniziale.
 - **C** 1 contrassegno-Re.
 - **D** 4 operai.
 - **E** 3 carte-azione (una per tipo).

- ❖ **F** ogni giocatore riceve una **carta-personaggio** scelta a caso. Riceve anche una **carta-terreno** di due caselle del colore indicato sulla sua **carta-personaggio**. Il colore delle **carte-personaggio** serve solo per determinare la posizione iniziale sul tavoliere per ogni giocatore. Il colore delle **carte-personaggio** non determina il colore che ogni giocatore utilizzerà durante la partita.
- ❖ **G** Ora i giocatori mettono le loro tessere **proprietà iniziale** sul tavoliere, nel terreno identificato con il segno indicato sulla loro **carta-personaggio**.
- ❖ **H** Mischiate le **carte-terreno** e formate un mazzo ponendolo accanto al tavoliere; questo mazzo rappresenta il **mercato futuro**. Prendete le prime 4 carte e allineatele, a faccia in su accanto al mazzo; queste 4 carte diventano il **mercato aperto**.
- ❖ **I** Mischiate le 5 **carte-bonus strade di New York**, estraetene 3 a caso e piazzatele accanto al tavoliere. Rimettete le due carte rimanenti nella scatola perché non verranno utilizzate.
- ❖ **J** Mischiate le 5 **carte-bonus "sfida"** e prendetene una a caso mettendola accanto al tavoliere. Rimettete le 4 carte rimanenti nella scatola perché non verranno utilizzate.
- ❖ **K** Mettete le 4 **carte "grattacielo leggendario"** accanto al tavoliere. Tutti i giocatori possono costruirne uno a libera scelta.

Inizia il giocatore più giovane, il gioco prosegue in senso orario.

NOTA: Per imparare a giocare, consigliamo di giocare all'inizio senza **Carte-bonus «Sfida»**.



Esempio di schema iniziale con 3 giocatori.

SVOLGIMENTO

Al tuo turno devi scegliere una delle due seguenti opzioni:

1) Acquistare terreno / Costruire

a: Scegli e prendi una **carta-terreno** del **mercato aperto** e piazza 1 operaio sul tavoliere in un terreno di dimensione e colore corrispondenti.

b (facoltativo): Metti una **tessera-grattacielo** su un terreno che ti appartiene. Registra i punti.

NOTA: Se un giocatore non ha **operai** disponibili, può tuttavia eseguire l'opzione **b** senza fare la **a**.

2) Demolire e ricostruire

Demolisci 1 edificio (o più, se sono adiacenti) e costruisci un edificio nuovo di **tecnologia più avanzata** nello spazio che si è reso disponibile a seguito della demolizione. Registra i punti.

Durante il tuo turno, puoi utilizzare una o più delle tue **carte-azione** (vedi il capitolo **carte-azione** in questo libretto). Devi completare un'azione prima di farne un'altra. Le **Carte-azione** utilizzate vengono riposte nella scatola.

IMPORTANTE: Nel caso poco probabile ma possibile che all'inizio del tuo turno tu non abbia **operai** inutilizzati e non possa costruire o demolire, devi scegliere un terreno di tua proprietà, occupato da un **operaio**; devi mettere la tua corrispondente **carta-terreno** (colore e dimensione) in fondo al mazzo **mercato futuro** e riprenderti l'**operaio**. A questo punto il turno è finito e devi aspettare il prossimo per riprendere il gioco in modo normale.

A fine turno (e solo alla fine) devi completare il **mercato aperto** con carte dal mazzo **mercato futuro** in modo che all'inizio del turno del prossimo giocatore ci siano sempre 4 carte a disposizione nel **mercato aperto**. Se non ci sono più carte sufficienti nel **mercato futuro** per completare totalmente il **mercato aperto**, sei arrivato alla fine del gioco (vedi il capitolo **Fine del gioco** in questo libretto).

NOTA: Tutti i giocatori possono sempre verificare il numero di carte rimaste nel mazzo **mercato futuro**.

1. ACQUISTARE TERRENO / COSTRUIRE

~ a) Acquistare terreno ~

Quando scegli questa opzione e quando, all'inizio del tuo turno, hai almeno 1 **operaio** inutilizzato, devi acquistare una **carta-terreno** dal **mercato aperto**. Devi mettere la **carta-terreno** appena acquistata sopra la tua **carta-personaggio** fino alla fine del gioco.

POI

metti sul tavoliere 1 dei tuoi **operai** in un terreno libero della dimensione e del colore corrispondenti.



~ b) Costruire (facoltativo) ~

Puoi costruire un grattacielo su un terreno che ti appartiene. Se necessario, riprendi l'**operaio/gli operai** che si trovano sui terreni dove vuoi costruire e metti la **tessera-grattacielo**.

POI

registra il punteggio indicato sulla **tessera-grattacielo** che hai appena piazzata.



Il giocatore verde può costruire soltanto su un terreno che gli appartiene; edificando un grattacielo «2» guadagna 2 punti.

Importante: Se all'inizio del suo turno tutti e 4 gli operai di un giocatore si trovano già sul tavoliere, può passare direttamente all'azione **1b** senza eseguire la **1a**.

Regole per la costruzione dei grattacieli:

- ❖ I Grattacieli devono rispettare le **regole per le classificazioni tecnologiche di costruzione dei grattacieli** (vedi pag. 4).
- ❖ Almeno un lato (o parte di un lato) di un grattacielo deve affacciarsi su un parco o su una strada.
- ❖ Un grattacielo può stare su terreni differenti di colori differenti.
- ❖ 2 o 3 grattacieli che appartengono allo stesso giocatore possono essere costruiti parzialmente su uno stesso terreno.
- ❖ Una volta costruito, un **grattacielo** non può essere spostato.
- ❖ Non è necessario che un **grattacielo** copra completamente il suo terreno. Una volta che un terreno è coperto, anche solo in parte, da un grattacielo, non c'è bisogno che ci sia sopra un **operaio**.
- ❖ La demolizione di grattacieli non avviene mai durante questa fase (vedi capitolo "demolizione e ricostruzione").
- ❖ Quando un giocatore costruisce uno dei 4 **grattacieli leggendari**, mette sopra il suo **contrassegno-Re** per segnalare che appartiene a lui.



2. DEMOLIZIONE E RICOSTRUZIONE

Rimuovi tutti i grattacieli che intralciano il tracciato esterno del grattaciolo che vuoi costruire nella posizione da te scelta. Rimuovi anche tutti gli **operai** che si trovano sui terreni dove il nuovo grattaciolo sarà costruito.

I grattacieli rimossi vanno messi nella scatola del gioco fino alla fine del gioco stesso. Non puoi più utilizzare i grattacieli che hai demolito. Ora puoi piazzare la tua **tessera-grattaciolo** sulla posizione prevista. Registra i punti indicati sulla tessera che hai appena piazzata (vedi esempio).



Regole per demolizione e ricostruzione di grattacieli:

- ❖ Il nuovo grattaciolo deve essere di tecnologia superiore a quella di tutti i grattacieli demoliti per creare lo spazio per la sua costruzione (vedi **Regole per la costruzione dei grattacieli**).
- ❖ E' possibile demolire la tua **proprietà iniziale**.
- ❖ **Grattacieli Oro e Grattacieli leggendari** non possono essere demoliti.
- ❖ Almeno una parte del nuovo grattaciolo deve affacciarsi su una strada o su un parco.
- ❖ Il nuovo grattaciolo può essere più piccolo o più grande degli edifici demoliti in quello spazio.
- ❖ Non perdi punti per azioni di demolizione.
- ❖ Se costruisci uno dei **grattacieli leggendari**, devi marcarlo con il tuo **contrassegno-Re** per indicare che appartiene a te.
- ❖ Se l'azione di demolizione e di ricostruzione di un grattaciolo nuovo lascia uno o più terreni completamente liberi, devi piazzare un **operaio** su ognuno di questi terreni sgomberati.



NOTA: Se non hai abbastanza operai liberi da mettere in tutti i terreni resi sgombri a seguito della tua azione di demolizione/ricostruzione, non puoi fare la demolizione.

REGOLE PER LE TIPOLOGIE TECNOLOGICHE DI COSTRUZIONE DEI GRATTACIELI

La costruzione dei grattacieli avviene seguendo la tecnologia disponibile:

Bronzo → Argento → Oro/Grattacieli leggendari

All'inizio del gioco tutti i giocatori dispongono della tecnologia del livello **bronzo**, che permette di costruire grattacieli della tecnologia **bronzo**. Per raggiungere livelli di tecnologia superiore devi avanzare sulla pista dei punteggi.

Grattacieli nuovi possono solo rimpiazzare grattacieli di un livello tecnologico inferiore.

- ❖ **Bronzo:** puoi costruire grattacieli del livello tecnologico **bronzo** dall'inizio del gioco. Nell'azione **demolizione e ricostruzione**, un grattaciolo di livello tecnologico **bronzo** può rimpiazzare solo la tua **proprietà iniziale**.
- ❖ **Argento:** Quando raggiungi **6 punti** sulla pista dei punteggi, puoi costruire grattacieli con le tecnologie **bronzo** o **argento**. Nell'azione **demolizione e ricostruzione**, grattacieli **argento** possono soltanto rimpiazzare **grattacieli bronzo** e/o la **proprietà iniziale**.
- ❖ **Oro/leggendari:** quando raggiungi i **18 punti** sulla pista dei punteggi, puoi costruire grattacieli con le tecnologie **bronzo**, **argento** e **oro** (e 1 **leggendario**). Nell'azione **demolizione e ricostruzione**, grattacieli **oro** e quelli **leggendari** possono rimpiazzare grattacieli **bronzo** e **argento** e/o una **proprietà iniziale**. Ognuno dei 4 **grattacieli leggendari** è unico e non appartiene ad un particolare giocatore. In ogni partita, ogni giocatore può costruire solo 1 grattaciolo leggendario (chi arriva prima sceglie prima).

Grattacieli oro e leggendari non possono mai essere demoliti.

I segni  sul percorso del punteggio ti ricordano che hai raggiunto la soglia delle tecnologie **argento** e **oro**.



FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando si verifica una delle seguenti situazioni:

- ❖ Un giocatore rimane con soli 4 grattacieli da costruire. Deve dirlo subito agli altri!
- ❖ Quando ci sono rimaste solo 3 carte nel **mercato aperto** e il **mercato futuro** è vuoto.

In questo caso, tutti i giocatori, meno quello che ha causato la fine del gioco, possono giocare un ultimo turno. Quando l'ultimo ha finito, i giocatori procedono alla **conta finale**.

NOTA: E' cortese informare gli altri giocatori quando sei rimasto con soli 5 grattacieli.

CONTA FINALE

Alla fine del gioco i giocatori possono aumentare i loro punteggi se si verificano le seguenti condizioni.

- ❖ I giocatori ottengono **5 punti** per ogni strada dove possiedono il numero più alto di grattacieli, se lì è attiva una **carta-bonus strade di New York**.
- ❖ In caso di parità, non si ottengono punti.

Nota: Un grattacielo può affacciarsi su più di una strada. In questi casi il bonus viene attribuito più volte per ognuna delle strade dov'è affacciato.



Il controllo di Wall Street: Marrone ha 4 grattacieli, Verde 1, Giallo 1 e Blu 3. Marrone guadagna 5 punti per il controllo di Wall Street.

- ❖ I giocatori aggiungono punti se hanno realizzato quanto indicato sulla **carta-bonus "sfida"** in gioco (vedi **carte-bonus "sfida"**).
- ❖ I giocatori ricevono 1 punto anche per ogni **carta-azione** che non hanno usato.

Vince il giocatore con più punti.

NOTA: L'edificio di partenza vale come un grattacielo.

In caso di parità vince il giocatore con il **grattaciolo leggendario** più alto. Se nessuno dei giocatori a pari punti ha costruito un **grattaciolo leggendario**, vince il giocatore con più grattacieli **oro** sul tavolo. In caso di ulteriore parità, vincono entrambi.

CARTE-AZIONE

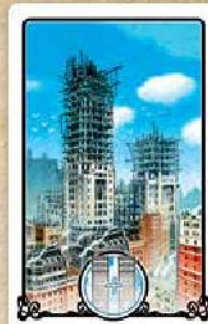
Prima dell'inizio del gioco ogni giocatore riceve le **carte-azione**, una per tipo. Ogni carta può essere utilizzata una sola volta per poi essere rimessa nella scatola.

► **Construction Boom (Boom edilizio)**

Ti permette di costruire, al tuo turno, un secondo grattacielo su un terreno di tua proprietà. La carta può essere usata dopo aver costruito un primo grattacielo, sia tramite **opzione 1** (Acquisto terreno / Costruzione), sia tramite **opzione 2** (Demolizione e Ricostruzione).

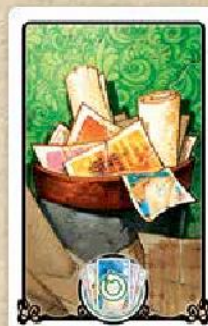
NOTE:

- Questa azione assomiglia all'azione **1b**. Questa carta Azione non permette di replicare la parte di demolizione della **opzione 2 (Demolizione e Ricostruzione)**.
- Questa **carta-azione** non può essere utilizzata per costruire un secondo grattacielo, se la costruzione del primo grattacielo ha causato la fine del gioco.



► **Market Shift (Cambiamento di mercato)**

Questa carta ti permette, all'inizio del tuo turno, di rimpiazzare le 4 **carte-terreno** del **mercato aperto** con le prime 4 del **mercato futuro**. Le carte scartate vengono mischiate e rimesse sotto il mazzo **mercato futuro**.



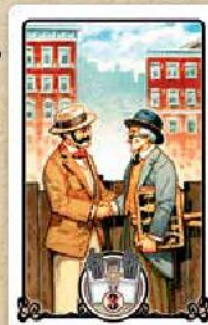
► **Land Grab (Acquisto del Terreno)**

Ti permette di eseguire l'azione 1a per due volte nello stesso turno.

Nel turno nel quale si usa la carta **acquisto terreno** non si può acquistare un terreno di 3 caselle.

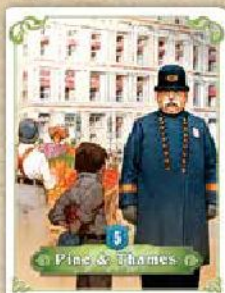
NOTE:

- Quando usi questa carta devi avere almeno 1 **operaio** libero.
- Con questa carta non puoi costruire due volte nello stesso turno. Ciò è possibile solo con la carta **boom edilizio**.
- Questa carta non può essere utilizzata quando il **mercato futuro** è vuoto.



CARTE-BONUS STRADE DI NEW YORK

Queste carte rappresentano le cinque strade principali del distretto finanziario di Lower Manhattan. In ogni partita si usano tre di queste. Determinano quali strade daranno un bonus di 5 punti a chi, alla fine del gioco, possiede qui più grattacieli.



INFORMAZIONI

♦ GRATTACIELI LEGGENDARI

Questi 4 grattacieli sono veramente esistiti e ognuno di loro è stato al suo esordio il grattacielo più alto di New York e del mondo! I 4 **grattacieli leggendari** sono essenzialmente uguali agli altri **grattacieli oro**, con l'eccezione che:

- ♦ I 4 grattacieli leggendari sono edifici unici, a disposizione di tutti i giocatori, ma possono essere costruiti da un solo giocatore.
- ♦ In ogni partita, ogni giocatore può costruire solo 1 **grattacielo leggendario**.
- ♦ Alla fine del gioco l'altezza dei 4 **grattacieli leggendari** può risolvere una situazione di parità. » →



♦ CATEGORIE DI GRATTACIELI

Grattacieli possono essere suddivisi come segue:

- ♦ 2 tipi di forme:
 - Grattacieli a forma "**regolare**", con un cerchio sulla tessera.
 - Grattacieli a forma "**irregolare**", con un poligono sulla tessera.
- ♦ 3 generazioni di tecnologia: **bronzo, argento, oro/leggendario**



◇ DISTRETTI E TERRENI

I **distretti** sono le zone colorate sul piano di gioco. Ci sono 5 distretti: **Rosso, Blu, Giallo, Verde e Rosa**. Ogni terreno nel gioco appartiene ad un distretto specifico.



Ci sono due tipi di terreni: di due o di tre caselle. Per ogni terreno che si trova sul piano di gioco c'è una **carta-terreno**.



REGOLE PER ESPERTI:

I giocatori dovranno costruire i loro imperi, cominciando da zero; partono cioè senza una **proprietà iniziale** (restano tutte nella scatola). Inoltre, le soglie per le tecnologie argento e oro saranno più difficili da raggiungere.

La **soglia per la tecnologia argento: 10 punti**.

La **soglia per la tecnologia oro: 25 punti**.

Nota: Queste soglie sono marcate  sulla pista dei punteggi con piccoli segni come questi.



Crediti e riconoscimenti:

Aiuti per il design grafico iniziale: Sylvain Dubuc. I play-tester di Steak-and-Shake: Kevin G. Nunn, Nicholas Vitke, John Eyster, David Infortunio, Luther Bell Hendricks V, Danielle Harding, Bill Scherer. I play-tester su Facebook: Jarek Smith, Luke Laurie, Jeff Cornelius, Shoi McGhee, Dominique DeMille, Craig Vollmar, Hank Panethiere, Mark Dreyer, Patrick Somers, Anders Nordstrom, Chad Ryg, Dane Trimble, Peter Vaughan, George Henion, Eric Summer, Erin Haleen, Louis Sédillot. Le brave persone di Polycon: Meredith Armstrong, Dawn Goebel. L'artista Vincent Dutrait che ha fatto rivivere in maniera così bella New York. Stéphane Maurel di Blue Orange, che ha creduto nel gioco, ha dato ad un nuovo autore la possibilità di spuntarla e ha ispirato NY 1901 nelle ultime cruciali fasi. E last but not least, il nucleo duro dei play-tester, mia moglie Noriko, i miei ragazzi Sakura, Jean e Momoko che l'hanno giocato innumerevoli volte. Grazie!



©2015 Blue Orange. New York 1901 and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 21 rue thibaut II, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China.

Designed in France.
www.blueorangegames.eu