

Cháng'ān 長安



Regolamento

Introduzione

Durante la Dinastia Tang, Chang'an era una delle città più grandi del mondo. Un vivace centro cosmopolita, attraversato ogni giorno da migliaia di viaggiatori attratti dai suoi profumi, desiderosi di perdersi tra le sue strade e scoprire nuovi stili di vita e una cultura completamente nuova.

Ora la città ha bisogno di essere rinnovata: sei un rinomato urbanista, convocato dalla corte della Dinastia Tang per supervisionare la riqualificazione di 4 Distretti. Sfida altri celebri urbanisti per costruire i migliori Distretti di Chang'an e conquistare il favore della corte imperiale.

Chi sarà il miglior urbanista della Capitale Cinese?

Panoramica del Gioco

I giocatori pianificheranno con attenzione le proprie mosse posizionando carte nella parte superiore della propria plancia personale (le Porte). Successivamente, sposteranno queste carte nei Distretti della Città per costruire edifici straordinari e accogliere personaggi influenti nel quartiere. Ogni nuova carta costruita nei Distretti fornirà diversi tipi di privilegi e un certo numero di punti vittoria. Al termine della partita, il giocatore che avrà ottenuto il maggior numero di Punti Vittoria sarà dichiarato vincitore.

Come la città di Chang'an, anche il gioco è in continua evoluzione!

Chang'an può essere giocato in molti modi diversi, a seconda della parte della città che decidi di sviluppare e degli aspetti gestionali che scegli di esplorare.

Prova a utilizzare mazzi di carte differenti per creare una partita diversa ogni volta che giochi a *Chang'an*!

Contenuto



90 carte Città
(18 carte per tipo)



4 plance Città



1 Blocchetto segnapunti
con matita



1 Drago di Giada
(segnalino primo giocatore)



20 Monete



20 segnalini Grano



20 segnalini Legno



20 segnalini Pietra

STRUTTURA DELLE CARTE








STRUTTURA DELLE PLANCE



Preparazione



Ogni mazzo di carte Città utilizzato dà vita a un tipo di partita diverso:

-  **MAZZO PRODUZIONE (carte Blu):** Utilizza questo mazzo per produrre e immagazzinare più risorse.
-  **MAZZO COMMERCIO (carte Arancioni):** Utilizza questo mazzo per aggiungere scambi di risorse e interazioni indirette tra i giocatori.
-  **MAZZO SCIENZA (carte Verdi):** Utilizza questo mazzo per acquisire conoscenze scientifiche e migliorare la tua strategia di gioco.
-  **MAZZO POLITICA (carte Viola):** Utilizza questo mazzo per velocizzare la costruzione dei Distretti.
-  **MAZZO MILITARE (carte Rosse):** Utilizza questo mazzo per aggiungere difese militari ai tuoi Distretti e aumentare la competizione tra i giocatori.

Scegli i mazzi che preferisci in base al numero di giocatori:

- In 2 o 3 giocatori, usa 3 mazzi di carte Città (54 carte)
- In 4 giocatori, usa 4 mazzi di carte Città (72 carte)

Mescola insieme i mazzi che hai scelto per creare il mazzo Città. Posizionalo al centro del tavolo. Pesca e rivela 3 carte Città. Posizionale accanto al mazzo in una zona comune, alla portata di tutti i giocatori **1**.

Posiziona i segnalini Risorsa in una riserva generale, alla portata di tutti i giocatori ❷.

Ogni giocatore riceve 1 plancia Città, 1 Moneta e 1 segnalino Grano dalla riserva generale e li posiziona accanto alla propria plancia Città ❸. Poi, ogni giocatore pesca 4 carte dal mazzo Città per comporre la propria mano ❹.

Il giocatore che ha viaggiato all'estero per ultimo viene eletto Primo Giocatore. Il Primo Giocatore riceve il segnalino Drago di Giada ❺ e lo manterrà fino al termine della partita.

Svolgimento della partita

Il gioco si svolge in un certo numero di round, fino a quando non viene attivata la condizione di fine partita. I round procedono in senso orario, a partire dal Primo Giocatore. Durante il proprio turno, si può eseguire solamente 1 delle 3 azioni principali:

- Ricercare
- Produrre
- Costruire

In qualsiasi momento durante il proprio turno (prima o dopo l'azione principale), i giocatori possono eseguire le seguenti azioni aggiuntive, una sola volta ciascuna:

- Comprare 1 Risorsa
- Acquisire una carta Città da un altro giocatore

RICORDA:

Non puoi avere più di 4 Risorse per tipo alla fine del tuo turno. Rimetti le Risorse in eccesso nella riserva generale. Non puoi avere più di 6 carte in mano alla fine del tuo turno. Scarta le carte in eccesso a tua scelta e mettile a faccia in su accanto al mazzo Città, creando una pila degli scarti.

Ricercare

“Nuovi progetti edilizi vengono preparati e nuove persone vengono attratte alle porte del tuo Distretto...”

Il giocatore prende 1 carta Città a faccia in giù dal mazzo Città oppure 1 carta Città visibile dalla zona comune. Può prendere 1 carta Città aggiuntiva per ogni coppia di segnalini Grano che restituisce alla riserva generale. Le carte vengono aggiunte alla mano del giocatore. Se viene scelta una carta dalla zona comune, rimpiazzala immediatamente pescando una nuova carta dal mazzo.

NOTA:

Il dorso delle carte Città rivela a quale tipo appartengono!

Produrre

“La Capitale è vivace e frenetica. La gente lavora giorno e notte per produrre risorse...”

A ciascuna Porta è associata una risorsa del gioco base, indicata dall'icona situata appena sotto di essa. Per produrre risorse, puoi decidere di eseguire una o entrambe le seguenti azioni:

1. Giocare nuove carte Città
2. Riorganizzare le tue carte Città

1) Giocare nuove carte Città:

Gioca da 1 a 3 carte Città direttamente dalla tua mano su una singola Porta della tua plancia Città (vedi Esempio A).



2) **Riorganizzare le tue carte Città.** Per riorganizzare le tue carte Città, puoi spostare carte da una o più Porte verso una singola Porta. Puoi spostarle una alla volta (vedi Esempio B), oppure muovere un intero gruppo insieme, mantenendone l'ordine originale (vedi Esempio C).

Esempio B: Se hai una carta sulla Porta della Pietra e un'altra sulla Porta del Legno, puoi spostarle entrambe sulla Porta del Grano.

Esempio C: Sposta sulla Porta del Grano 2 carte che si trovano attualmente sulla Porta del Legno.



RICORDA:
Puoi avere un massimo di 3 carte su una singola Porta.

NOTA:
Se opti per ambedue le azioni, puoi svolgerle in qualsiasi ordine (vedi Es. D). In ogni caso, le carte giocate o riorganizzate devono finire sulla stessa Porta.

Esempio D: Gioca 2 carte dalla tua mano e sposta 1 carta da una Porta alla stessa Porta in cui hai posizionato le 2 carte.



Successivamente, vengono prodotte le Risorse specifiche della Porta: prendi un numero di segnalini Risorsa del tipo corrispondente pari alla somma delle Risorse raffigurate nella parte inferiore delle carte Città posizionate su quella Porta, più 1 Risorsa aggiuntiva indicata sulla plancia Città (vedi Esempio E).

Non è obbligatorio posizionare carte Città che producono lo stesso tipo di Risorsa indicato dalla Porta. Ad esempio, puoi giocare 2 carte che producono solo Legno su una Porta che genera Pietra: in tal caso, otterrai solo 1 Pietra, quella indicata dalla Porta stessa.

Ora, in qualsiasi ordine, puoi attivare gli effetti di eventuali carte

Esempio E



Personaggio che hai costruito nel Distretto immediatamente sotto la Porta in cui hai attivato la produzione. Consulta la sezione Costruire per gli effetti delle carte.

Costruire

“Nuovi residenti vengono accolti in città e nuovi edifici vengono eretti per portare più prestigio e ricchezza alla Capitale.”

Prendi la carta Città visibile più in alto da una qualsiasi delle Porte della tua plancia Città e posizionala in uno degli spazi disponibili più in alto di uno dei tuoi Distretti. Rimetti nella riserva generale le risorse richieste da quello spazio. Assicurati di seguire queste regole:

- Puoi posizionare una carta Città in un Distretto a tua scelta. Non importa da quale Porta provenga.
- Non puoi mai costruire due copie della stessa carta in un singolo Distretto.
- Ogni Distretto si completa a colonne. Devi riempire lo spazio superiore prima di poter collocare una carta nello spazio successivo, e poi nel terzo.
- Ricorda di pagare le risorse richieste indicate nello spazio in cui stai posizionando la carta. Potresti dover pagare 1 moneta come costo aggiuntivo, se richiesto dalla carta stessa.
- Puoi attivare immediatamente l'effetto di una carta Personaggio quando la posizioni.
- Non puoi posizionare direttamente una carta Città dalla tua mano in un tuo Distretto. Le carte vanno posizionate in una Porta prima di poterle spostare in un Distretto. Alcuni effetti bonus eccezionali permettono di costruire direttamente una carta dalla mano.

ESISTONO QUATTRO TIPI DI EFFETTI DELLE CARTE CITTÀ:



PERSONAGGIO: L'effetto si attiva immediatamente quando costruisci questa carta in un Distretto. Inoltre, ogni volta che esegui l'azione *Produrre*, puoi riattivare l'effetto di ogni carta Personaggio presente nel Distretto corrispondente alla Porta in cui è stata eseguita la produzione. Se in quel Distretto sono presenti più carte Personaggio, puoi attivarne tutti gli effetti.



PERMANENTE: Questo è un effetto permanente. Ottieni questo effetto nel momento in cui costruisci la carta in un Distretto, e lo mantieni fino alla fine della partita.



FINE PARTITA: Questo effetto si attiva alla fine della partita, durante il calcolo del punteggio finale.



SINGOLO: Questo effetto si attiva una sola volta durante la partita, nel momento in cui costruisci la carta in un Distretto.

Comprare 1 risorsa (opzionale, 1 volta per turno)

“Non dimenticare mai di mettere da parte una buona somma di denaro, soprattutto nei periodi di carestia...”

Puoi spendere 2 Monete per ottenere 1 segnalino Risorsa di qualsiasi altro tipo (Pietra, Grano o Legno).

Acquisire 1 carta Città da un altro giocatore (opzionale, 1 volta per turno)

“Tieni sempre gli occhi aperti sui tuoi rivali. Potrebbe rivelarsi cruciale...”

Puoi prendere 1 carta Città da una Porta di un altro giocatore. Puoi prendere soltanto la carta Città visibile più in alto di ciascuna Porta. Aggiungila alla tua mano e rimetti nella riserva generale un numero di segnalini Pietra corrispondente alla posizione della carta Città nella Porta:

- 2 segnalini Pietra se la carta è la seconda della sua Porta, contando dal basso.
- 1 segnalino Pietra se la carta è la terza della sua Porta, contando dal basso.

Ricorda che non è mai possibile prendere carte coperte da altre carte. Non puoi nemmeno prendere la prima carta dal basso, anche se è l'unica presente in una Porta: essa è sempre considerata protetta. Il giocatore bersaglio riceve 1 risorsa Grano dalla riserva come compensazione.

Fine della partita e punteggio finale

La partita termina non appena un giocatore ha costruito 9 o più carte nei Distretti della propria Città (le carte Città sulle Porte non vengono considerate). Completa il round in corso in modo che ogni giocatore abbia giocato lo stesso numero di turni (l'ultimo a giocare sarà il giocatore alla destra del Primo Giocatore).

Calcola il punteggio finale come segue:

1. 2 PV per ogni carta Città costruita nella prima riga.
2. 4 PV per ogni carta Città costruita nella seconda riga.
3. 8 PV per ogni carta Città costruita nella terza riga.
4. 3 PV se hai costruito almeno 1 carta Personaggio, 1 carta Città con effetto Permanente e 1 carta Città con effetto di Fine Partita nella tua prima riga sulla tua plancia Città. La riga deve essere completamente riempita.
5. 5 PV se hai costruito almeno 1 carta Personaggio, 1 carta Città con effetto Permanente e 1 carta Città con effetto di Fine Partita nella tua seconda riga sulla tua plancia Città. La riga deve essere completamente riempita.
6. Aggiungi i PV indicati nell'angolo in alto a destra delle carte Città nei tuoi Distretti (se presenti).
7. Aggiungi i PV indicati sulle carte Città con effetto di Fine Partita (se presenti).
8. Conta le risorse rimanenti nella tua riserva personale insieme alle carte che ti restano in mano. Ottieni 1 PV per ogni serie di 5 tra risorse avanzate e carte in mano.

Esempio di punteggio finale



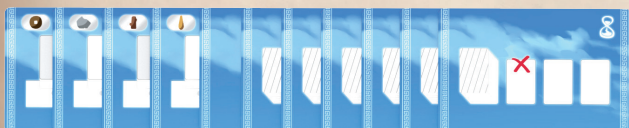
1. 8 PV per la prima riga.
2. 16 PV per la seconda riga.
3. 8 PV per la terza riga.
4. 3 PV per i 3 diversi tipi di carte nella prima riga (Personaggio, Permanente e Fine Partita).
5. 5 PV per i 3 diversi tipi di carte nella seconda riga (Personaggio, Permanente e Fine Partita).
6. 3 PV per i valori in PV indicati nell'angolo in alto a destra delle carte Città nei Distretti (4 PV - 1 PV dal Contrabbandiere).
7. 7 PV per le carte Città con effetto di Fine Partita nei Distretti.
8. 1 PV per la somma tra le carte rimanenti e le risorse.

Il giocatore con il maggior numero di PV è il miglior urbanista. In caso di parità, si confronta prima il numero di carte Città della terza riga, poi si controlla la seconda riga e infine la prima. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.

Modalità in Solitario

*Nella modalità in solitario, il giocatore compete contro un avversario virtuale chiamato Automa.
L'Automa è rappresentato da un mazzo di 11 carte,
che simula le azioni di un giocatore tramite un sistema semplice e diretto.*

Contenuto



11 carte Automa

Preparazione

La Modalità in Solitario è compatibile solo con il gioco base, non con le espansioni. Usa solo 2 mazzi Città. Puoi sceglierli casualmente o decidere quali utilizzare, provando una sfida diversa. Prepara il gioco come di consueto. Se utilizzi il mazzo Militare, assicurati di leggere le regole speciali nell'ultimo paragrafo di questa sezione.

Mescola le carte Automa per creare il mazzo Automa e posizionalo su un lato del tavolo. Non aggiungere altre carte a questo mazzo. L'Automa non ha una plancia Città e inizia la partita con 1 risorsa del gioco base di ogni tipo.

Svolgimento della partita

Gioca come di consueto, seguendo le regole del gioco base di *Chang'an*. I turni si alternano: inizi tu per primo, seguendo le regole abituali, poi tocca all'Automa, e così via.

ATTENZIONE:

Le carte devono essere sempre scartate a faccia in su. Durante il tuo turno, è sempre possibile pagare 2 Pietre per pescare una carta dalla cima della pila degli scarti (una volta per turno).

Turno dell'Automa e carte Automa

“Non si può mai sapere quali saranno le prossime mosse dell'Automa... meglio essere pronti a tutto!”

Pesca e rivela la prima carta dal mazzo Automa, poi esegui la sua azione principale.

Ogni carta mostra un'azione principale al centro e può avere una produzione di risorse nell'angolo in alto a sinistra o un'icona Tempo nell'angolo in alto a destra.

Ecco cosa può fare l'Automa:

1. L'Automa prende una carta Città dalle Porte della tua plancia Città

Segui la freccia e le carte grigie nel diagramma per verificare se l'Automa può prendere la carta Città più in alto da una Porta della tua plancia Città. Le carte grigie indicano quali Porte può considerare; la freccia determina la priorità nella scelta di una Porta. Se l'Automa può prendere una carta, scartala, poi ottieni 1 Grano come da regole del gioco base.

NOTA:

L'Automa non può mai prendere la prima carta contando dal basso, anche se fosse l'unica presente su una Porta: quella carta è sempre considerata al sicuro. Se l'Automa non può prendere nessuna carta Città, non accade nulla.

1. L'Automa scarta 1 o più carte Città dalla zona comune

Scarta le carte Città indicate dalla zona comune e riempi di nuovo la zona seguendo le regole del gioco base.

Puoi modificare la difficoltà del gioco aggiungendo da 1 a 3 carte Automa con l'icona Stella.

- Facile (★): Aggiungi solo la carta con 1 Stella.
- Difficile (★★): Aggiungi solo le carte con 1 Stella o 2 Stelle.
- Impossibile (★★★): Aggiungi tutte e 3 le carte, indipendentemente dal numero di Stelle rappresentate.

2. L'Automa consuma Tempo

Se sono visibili 2 icone Tempo, nessuna azione principale viene eseguita dall'Automa.

Posiziona la carta Automa rivelata a faccia in su e leggermente spostata, insieme alle carte Automa rivelate nei turni precedenti. Se sono visibili 4 o più icone Tempo sulle carte rivelate, mescola nuovamente queste carte per creare un nuovo mazzo Automa. Altrimenti, passa al round successivo.

È inoltre possibile che venga attivata la Produzione per l'Automa: se nell'angolo in alto a sinistra è mostrata una risorsa, l'Automa produce quella risorsa: posizionala nell'area dell'Automa. Se si tratta della quinta risorsa dello stesso tipo, rimetti tutte le risorse di quel tipo nella riserva generale, tranne 1, che rimane all'Automa.

Alcune carte del mazzo Commercio (Mercante, Contrabbandiere, Canali e Ufficio Postale) interagiscono con le risorse dell'Automa, trattandolo come un giocatore che siede sia alla destra che alla sinistra del giocatore.

Fine della partita e punteggio finale

La partita termina non appena il giocatore ha costruito 9 carte nei Distretti della propria Città oppure quando il mazzo delle carte Città si esaurisce. Nel secondo caso, la partita termina con una sconfitta. Altrimenti, calcola il punteggio come di consueto. Controlla il tuo livello qui:

1. <30 PV: Studente. Sei ancora uno studente: devi esercitarti di più.
2. 30-39 PV: Architetto. Sei un brillante architetto con un promettente futuro alle porte.
3. 40-49 PV: Urbanista. Sei un urbanista saggio, capace di pensare fuori dagli schemi.
4. 50-59 PV: Maestro. Sei un vero maestro dell'architettura, con un grande potere nelle mani.
5. ≥60 PV: Leggenda. La tua storia è strettamente legata alla meravigliosa capitale di Chang'an: sei una Leggenda.

Giocare in solitario con il mazzo Militare

Nel mazzo Militare, alcune carte Città richiedono di confrontare la tua forza con quella dei tuoi rivali, ovvero il numero di carte rosse costruite sulle rispettive plance. Poiché l'Automa non ha una plancia Città, come si misura la sua forza?

Durante la preparazione, se nella zona comune sono presenti 1 o più carte Militari, assegnane una all'Automa e rivela una nuova carta Città al suo posto. In questo modo, l'Automa può iniziare con una forza Militare pari a 1.

Ogni volta che mescoli il mazzo Automa, se nella zona comune sono presenti 1 o più carte Militari, la forza Militare dell'Automa aumenta di +1. Anche in questo caso, assegna una di quelle carte all'Automa e rivela una nuova carta. Le carte Militari assegnate all'Automa restano a faccia in su sul suo lato del tavolo fino alla fine della partita e rappresentano la sua forza Militare ai fini del confronto.

La Via della Seta

Con questa espansione, i giocatori possono inviare i propri emissari lungo la Via della Seta per commerciare e ottenere una nuova e preziosa risorsa: la Seta. Questa espansione include anche un nuovo mazzo di personaggi ed edifici, per aggiungere ulteriori scelte e decisioni strategiche al gioco base.

Contenuto



18 carte Città
(Via della Seta, carte **Marroni**)



12 segnalini Seta




4 plance Via della Seta



5 segnalini Hanfu
(di valore 5-4-4-3-3)

Preparazione

Mescola il mazzo Via della Seta  insieme agli altri mazzi scelti. Ricorda sempre di usare un totale di 3/3/4 mazzi, compreso il mazzo Via della Seta, se si gioca rispettivamente in 2/3/4 giocatori.

Aggiungi 3 segnalini Seta per giocatore alla riserva generale. Riponi la Seta restante nella scatola.

Ogni giocatore riceve 1 plancia Via della Seta e la posiziona a sinistra della propria plancia Città. Poi, ogni giocatore prende 1 segnalino Seta e lo aggiunge alle proprie Risorse iniziali.

Crea una pila con i segnalini Hanfu: disponili in ordine decrescente, con il valore più alto in cima in modo che sia ben visibile.

Regole aggiuntive

Gioca a *Chang'an* come di consueto, ma fai attenzione alla seguente modifica dell'azione Costruire. Inoltre, sono ora disponibili 2 azioni aggiuntive facoltative.

Costruire

"Ogni giorno mille persone percorrono la Via della Seta. Non sai mai chi potresti incontrare lungo il cammino..."

Ora puoi costruire qualsiasi carta Personaggio (e solo Personaggio) sulla tua plancia Via della Seta, anche quelle provenienti da altri mazzi di carte Città. Segui le stesse regole del gioco base. Ricorda che, relativamente al costruire carte Personaggio, la Via della Seta funziona come tutti gli altri Distretti della tua plancia Città:

- Completa la plancia della Via della Seta in colonna: devi prima riempire lo spazio della prima riga per poter posizionare una carta nella seconda, e poi nella terza.
- Come nel gioco base, non puoi giocare 2 copie della stessa carta sulla tua plancia Via della Seta.
- Ricorda di pagare le Risorse indicate nello spazio in cui stai posizionando la carta. Potresti dover pagare anche 1 Moneta come costo aggiuntivo, se richiesto dalla carta stessa.
- Non puoi posizionare direttamente una carta Città dalla tua mano sulla Via della Seta, salvo alcuni effetti bonus.

- Poiché sulla Via della Seta puoi costruire solo carte Personaggio, ogni carta che posizioni sulla Via della Seta ha un effetto immediato che può essere attivato quando viene giocata.
- La costruzione delle Carte Personaggio sulla Via della Seta segue le stesse regole del Gioco Base (ovvero come per i Distretti della Città): la carta deve prima essere posizionata nei Cancelli (cioè sopra la Plancia Città), e solo in seguito, se è visibile, può essere “costruita” sulla Via della Seta.

Tutte le carte Città di tipo Permanente, Singolo o Fine Partita (incluse quelle del mazzo Via della Seta) non possono essere costruite sulla Via della Seta. Possono essere costruite solo sulla propria plancia Città.

NON DIMENTICARE:

Sulla Via della Seta, non è possibile Produrre per attivare carte Personaggio. Inoltre, gli effetti delle carte Personaggio possono essere attivati una sola volta per partita.

“... quindi mantieni un profilo basso, o attirerai i predoni che cercano tesori lungo la Via della Seta!”

Quando costruisci carte Personaggio sulla plancia Via della Seta, ottieni Seta in cambio: 2 segnalini Seta per la prima carta, 3 segnalini Seta per la seconda carta, 4 segnalini Seta per la terza carta.

Quando ottieni Seta, prendi prima i segnalini dalla riserva generale. Se non ci sono più segnalini Seta disponibili, prendili — uno alla volta — dal giocatore che ne possiede di più. In caso di pareggio, scegli tu da quale giocatore prendere ciascun segnalino.

La Via della Seta non è considerata un Distretto e dunque non è parte della Città. Di conseguenza, gli effetti delle carte che specificano di applicarli a un Distretto (o nella Città) non prendono in considerazione le carte Personaggio sulla Via della Seta.

Azioni facoltative

Segnalini Hanfu

Una volta per turno, come azione facoltativa, puoi acquistare un tessuto tradizionale Hanfu. Rimetti 4 segnalini Seta nella riserva generale, poi rimuovi permanentemente uno di essi dal gioco (rimettendolo nella scatola). Successivamente prendi il segnalino Hanfu in cima alla pila e tienilo visibile accanto alla tua plancia Città. I segnalini Hanfu valgono PV aggiuntivi alla fine della partita, in base al loro valore.

Il potere della Seta

La Seta è una risorsa preziosa. Puoi spendere 3 segnalini Seta invece delle normali Risorse per costruire una carta Città sulla tua plancia Città principale, ma non sulla Via della Seta! Se richiesto dalla carta Città che stai costruendo, potresti dover pagare 1 Moneta oltre ai 3 segnalini Seta.

Fine della partita e punteggio finale

La partita termina nello stesso modo del gioco base. Le carte Personaggio sulla Via della Seta non vengono conteggiate come parte delle 9 carte Città costruite che determinano la fine del gioco.

Aggiungi i seguenti PV al punteggio di ogni giocatore:

1. 2 PV per una carta Personaggio nel tuo primo spazio sulla Via della Seta.
2. 4 PV per una carta Personaggio nel tuo secondo spazio sulla Via della Seta.
3. 8 PV per una carta Personaggio nel tuo terzo spazio sulla Via della Seta.
4. Aggiungi i PV indicati nell'angolo in alto a destra delle tue carte Personaggio sulla plancia della Via della Seta (se presenti).
5. Aggiungi i PV per i segnalini Hanfu che hai acquistato, in base al loro valore.
6. 1 PV per ogni Seta rimasta nella tua riserva personale.

Il vincitore e il criterio di spareggio seguono gli stessi parametri del gioco base.

Modulo Imperatrice

L'Imperatrice introduce una nuova meccanica e una maggiore interazione quando completi un Distretto della Città. Non dimenticare di adattare la tua strategia: completa un Distretto per primo per prendere possesso della pedina Imperatrice. Scarta carte per accumulare PV e impedire agli altri di fare lo stesso. Il tempismo è tutto!

Contenuto



1 pedina Imperatrice in legno

Preparazione

Posiziona la pedina Imperatrice alla portata di tutti i giocatori.

Regole aggiuntive

Quando completi un Distretto della Città (3 carte Città costruite nello stesso Distretto), prendi la pedina Imperatrice.

Alla fine del tuo turno, se possiedi la pedina Imperatrice, puoi scartare 1 carta Città dalla tua mano. Posizionala coperta accanto alla tua plancia Città.

Quando un altro giocatore completa un Distretto, prende la pedina Imperatrice dal precedente proprietario e può utilizzarne l'effetto finché la possiede.

Al termine della partita, ottieni 1, 2, 4, 6 o 8 PV per 1, 2, 3, 4 o 5 carte Città posizionate accanto alla tua plancia Città. Non puoi ottenere più di 8 PV in questo modo (per un massimo di 5 carte Città scartate).

Modulo Carte Progresso

Con questo modulo, i giocatori possono contribuire allo sviluppo tecnologico della città: le carte Progresso attivano combinazioni innovative e sinergie sorprendenti all'interno dei Distretti.

Contenuto



20 carte Progresso
(4 copie per ciascun tipo)

Preparazione

Mescola le carte Progresso e posizionale coperte accanto al mazzo delle carte Città, per formare il mazzo Progresso.

Pesca 3 carte dal mazzo Progresso e posizionale scoperte al centro del tavolo, accanto all'area delle carte Città.

Distribuisci 1 carta Progresso casuale dal mazzo a ciascun giocatore. I giocatori la aggiungono alla propria mano.

Regole aggiuntive

Durante il proprio turno, scegliendo l'azione Ricercare, i giocatori possono ora acquisire una combinazione di carte Città e/o carte Progresso. La prima carta acquisita non ha alcun costo (come nelle regole del gioco base). Ogni carta aggiuntiva ha un costo di 2 Grano per le carte Città o 2 Monete per le carte Progresso. I giocatori possono combinare liberamente le carte a loro scelta.

ESEMPIO:

Puoi prendere una carta Progresso gratuitamente come prima carta, poi pagare per prendere carte Città, o viceversa.

Come per le carte Città, puoi scegliere la prima carta coperta del mazzo Progresso se non vuoi una delle 3 carte scoperte.

Ogni giocatore, al termine del proprio turno, può avere un massimo di 6 carte totali in mano, tra carte Città e carte Progresso. Le carte in eccesso vengono scartate, come di consueto, in una pila degli scarti. Se il mazzo Progresso si esaurisce, rimescola le carte Progresso nella pila degli scarti per formare un nuovo mazzo. Se non ci sono più carte disponibili, non potrai acquisire ulteriori carte Progresso durante la partita.

Nella parte superiore di ogni carta Progresso è indicato un requisito, basato sul tipo di carte adiacenti nello stesso Distretto. Nella parte inferiore è riportato il relativo beneficio, che può essere attivato più volte.

Ogni giocatore può giocare un massimo di 4 carte Progresso durante la partita, una per Distretto.

Quando un giocatore soddisfa il requisito di una carta Progresso in un determinato Distretto, può posizionarla sotto la propria plancia Città, allineandola al Distretto corrispondente. I benefici della carta Progresso si attivano immediatamente, in qualsiasi ordine, insieme a quelli di eventuali altre carte Progresso precedentemente soddisfatte (vedi *Effetti delle carte Progresso*).

NOTA:

Non è possibile acquisire carte Progresso utilizzando il bonus di una carta Città (ad esempio, l'Ufficiale). L'azione Ricercare è l'unico modo per acquisire carte Progresso.

Fine della partita e punteggio finale

Oltre al punteggio finale del gioco base, i giocatori ottengono i PV indicati nell'angolo in alto a destra di ciascuna carta Progresso giocata sotto la loro plancia Città e per i benefici indicati sulle carte Progresso soddisfatte.

Effetti delle carte Progresso

MEDICINA



REQUISITO: Costruisci 2 carte Città con tipi di effetti diversi nello stesso Distretto. Devono essere adiacenti.

BENEFICIO: Ogni volta che attivi questo beneficio, posiziona 1 risorsa del gioco base di qualsiasi tipo dalla tua riserva su questa carta. Alla fine della partita, ogni risorsa su questa carta vale 2 PV.

STAMPA



REQUISITO: Costruisci 2 carte Città con lo stesso tipo di effetto nello stesso Distretto. Devono essere adiacenti.

BENEFICIO: Ogni volta che attivi questo beneficio, attiva una carta Personaggio costruita in un tuo Distretto o sulla tua Via della Seta. Ottieni 2 PV alla fine della partita.

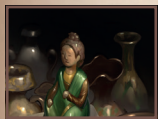
ARCHITETTURA



REQUISITO: Costruisci carte provenienti da 2 mazzi diversi nello stesso Distretto. Devono essere adiacenti.

BENEFICIO: Pesca 1 carta dal mazzo Città e prendi 1 risorsa del gioco base a tua scelta dalla riserva generale. Ottieni 2 PV alla fine della partita.

CERAMICA



REQUISITO: Costruisci 2 carte provenienti dallo stesso mazzo nello stesso Distretto. Devono essere adiacenti.

BENEFICIO: Ottieni 2 risorse del gioco base a tua scelta dalla riserva generale. Ottieni 2 PV alla fine della partita.

TECNOLOGIA



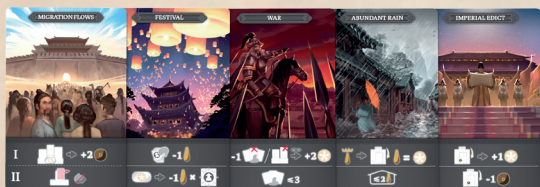
REQUISITO: Completa un intero Distretto (3 carte Città nello stesso Distretto).

BENEFICIO: Esegui un'ulteriore azione principale. Ottieni 2 PV alla fine della partita.

Modulo Carte Evento

Mentre costruite la Capitale delle Dieci Dinastie, potrebbero verificarsi nuovi eventi imprevisti e voi, saggi urbanisti, dovrete gestire rapidamente le nuove situazioni. Quando un Evento specifico si verifica per la prima volta, ha un effetto positivo sul gioco; tuttavia, quando si verifica per la seconda volta, i suoi effetti possono essere terribili!

Contenuto



10 carte Evento
(2 copie per Evento)

Preparazione

Mescola le carte Evento e rimetti nella scatola 3 carte Evento casuali. Mescola le carte Città e dividi il mazzo in due mazzi separati, di dimensioni approssimativamente uguali.

Mescola 3 carte Evento casuali in una metà del mazzo e posiziona questa metà a faccia in giù al centro del tavolo.

Mescola le restanti 4 carte Evento nell'altra metà del mazzo, poi posiziona quest'ultimo mazzo sopra al mazzo precedentemente creato. Ora il mazzo Città è completo.

NOTA:

Creando il mazzo in questo modo, 4 carte Evento saranno rivelate nella prima metà del mazzo e 3 carte Evento nella seconda metà del mazzo. In questo modo, poiché il mazzo Città raramente si esaurisce, gli ultimi Eventi potrebbero non essere mai rivelati durante il gioco.

Regole aggiuntive

Durante la partita, quando viene presa una carta Città dalla zona comune per qualsiasi motivo, se una carta Evento appare sopra al mazzo Città, rivelala e posizionala al centro del tavolo, alla portata di tutti.

Quando un tipo di Evento viene rivelato per la prima volta, viene aggiunta una nuova regola alle regole base del gioco: l'effetto della Fase I. Questo effetto si applica a tutti i giocatori.

Quando lo stesso tipo di Evento viene rivelato per la seconda volta, una nuova regola entra in gioco: l'effetto della Fase II sovrascrive la regola della Fase I. L'unica eccezione riguarda "Flussi Migratori": entrambi gli effetti si applicano quando appare la seconda carta di questo tipo. Su questa carta Evento è presente una linea tratteggiata tra le 2 righe per ricordarti che quando entrambe le carte sono state rivelate, gli effetti di entrambe le righe si applicano a tutti i giocatori.

Effetti delle carte Evento

EDITTO IMPERIALE



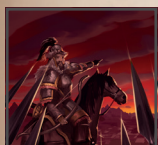
FASE I: *“L’Imperatore esige qualità quando si lavora sui Distretti.”*

Quando costruisci una carta Città che richiede di pagare una Moneta aggiuntiva, ottieni immediatamente una risorsa del gioco base a tua scelta.

FASE II: *“La tassa di proprietà aumenta.”*

Ora costruire una carta Città che già richiede 1 Moneta aggiuntiva, costa una ulteriore Moneta (2 Monete aggiuntive in totale).

GUERRA



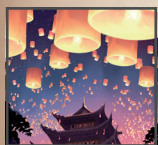
FASE I: *“Le voci di una possibile guerra agitano la popolazione, e tutti si affrettano a procurarsi nuove risorse.”*

Durante il tuo turno, puoi scartare un qualsiasi numero di carte Città dalla tua mano e tra quelle visibili sulle tue Porte per ottenere 2 risorse a tua scelta dal gioco base per ogni carta scartata. Puoi farlo in qualsiasi momento. Non c’è limite al numero di carte Città che puoi scartare in questo modo.

FASE II: *“Con l’avvicinarsi della guerra, cresce il timore tra la popolazione per le possibili conseguenze del conflitto.”*

Non puoi avere più di 3 carte in mano alla fine del tuo turno.

FESTIVAL



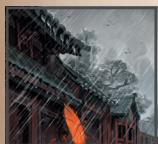
FASE I: *“Le festività imminenti attirano molte persone in città.”*

Durante l’azione Ricercare, prendere una carta Personaggio ora costa 1 Grano in meno.

FASE II: *“Nel lungo periodo, tutte queste persone devono essere nutrite...”*

Durante l’azione Produrre, attivare una carta Personaggio ora ha un costo aggiuntivo: +1 Grano.

GRANDI PIOGGE



FASE I: *“La pioggia sta rendendo le coltivazioni abbondanti e rigogliose, creando prosperità nel raccolto dei cereali.”*

All’inizio del tuo turno, se hai il maggior numero di Grano nella riserva rispetto a tutti gli altri giocatori, puoi costruire utilizzando il Grano invece di qualsiasi altra Risorsa. Tuttavia, non puoi utilizzare il Grano al posto della Moneta aggiuntiva.

FASE II: *“La pioggia non accenna a fermarsi e ora sta inondando i campi. I raccolti sono completamente distrutti.”*

Non puoi avere più di 2 Grano alla fine del tuo turno.

FLUSSI MIGRATORI



FASE I: *“La popolazione aumenta, creando ricchezza e prosperità.”*

Se produci utilizzando 3 carte Città in una singola Porta, ottieni +2 Monete.

FASE II: *“Con l’aumento della popolazione, la criminalità inizia a diffondersi nella Capitale.”*

Acquisire una carta Città da un altro giocatore ora costa 1 Pietra in meno (è possibile spendere o Pietre).

Modulo Tessere Decreto

In quest'epoca di cambiamento e prosperità, la corte dell'Imperatore ha emanato nuovi decreti per rafforzare l'amministrazione dell'Impero e della stessa Chang'an. Le tessere Decreto recano un requisito specifico, basato sui tipi di carte giocate nei Distretti della Città, da soddisfare entro fine partita. I giocatori dovranno seguire con attenzione le direttive del proprio Decreto per guidare lo sviluppo urbano: in cambio, otterranno risorse bonus durante la partita, un effetto speciale e Punti Vittoria aggiuntivi.

Contenuto



10 tessere Decreto

Preparazione

Mescola le tessere Decreto senza guardarle e posiziona, al centro del tavolo, un numero di tessere Decreto pari al numero di giocatori più 1.

Iniziando dall'ultimo giocatore e proseguendo in senso antiorario, ogni giocatore sceglie una tessera Decreto e la posiziona nella propria area di gioco, insieme alle 3 risorse indicate sulla tessera Decreto scelta.

Rimuovi la tessera Decreto rimanente e rimettila nella scatola.

Regole aggiuntive

Ciascun Decreto presenta un obiettivo di fine partita (nella parte superiore della tessera) e un Potere Speciale (nella parte inferiore della tessera). Il Potere Speciale è lo stesso per ogni Decreto.

OBIETTIVO

Al termine della partita, se hai costruito almeno il numero richiesto di carte del tipo indicato sulla tua tessera Decreto nei tuoi Distretti, ottieni i PV indicati.

POTERE SPECIALE

Solamente una volta per partita, puoi girare la tessera Decreto a faccia in giù per scartare le 3 carte Città nella zona comune, quindi rimpiazzarle con 3 nuove carte Città dal mazzo delle carte Città.

Fine della partita e punteggio finale

Al termine della partita, i giocatori ottengono i PV indicati solo se hanno soddisfatto i requisiti della loro tessera Decreto.

RICONOSCIMENTI

Autori: Carlo Camarotto, Nestore Mangone

Editore: Pendragon Game Studio srl

Project Manager: Matteo Gravina, Emanuele Palmiotti

Illustratore: Sergio Chaves

Modellazione 3D: Giuseppe Carnazza

Team Pendragon: Mauro Chiabotto, Monica Galli, Alessandra Negri-Clementi, Giovanni Negri-Clementi, Rachele Kelly Stocco

Playtesters: Andrea Bampi, Francesco Binetti, Filippo Brigo, Vincenzo Cappelleri, Alessandra Cino, Michele Cristofani, Antonio D'Agostino, Alessandro Dal Fabbro, Fabrizia De Palma, Pasquale Facchini, Dario Massa, Dario Massarenti, Luca Modolo, Elena Mondin, Nicola Mosca, Stefano Nicotra, Pierluigi Palini, Pierpaolo Paoletti, Barbara Parutto, Kristian Pignat, Filippo Riva, Leonardo Sabbadin, Maurizio Sabbadin, Caterina Scagnellato, Alessandro Sciacqua, Francesco Ubbiali.

Produzione: Michal Zwierzynski

Direttore Artistico: Ylenia D'abundo

Grafiche: Zhuang Huachong

Editing: Floriana Luciani, William Niebling

Sviluppo: Francesco Testini

Traduzione italiana: Simone Grillenzoni

Revisione: Alex Grisafi, Silvio Negri-Clementi