

Minicity

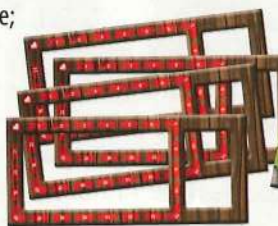
Un laborioso gioco
di Teodoro Mitidieri e Leo Colovini
per 2 - 4 giocatori dai 7 anni

1

Trasportando le loro cassette di legno, le formiche devono portare le prelibatezze che hanno raccolto nei magazzini corretti all'interno del formicaio. Chi riuscirà per primo a completare i suoi compiti e a depositare tutte le risorse nel posto giusto verrà nominato il nuovo capo della colonia di formiche.

CONTENUTO:

- 1 plancia, che rappresenta l'interno di un formicaio con 49 depositi in 5 colori; questi si trovano dentro magazzini collegati tra loro attraverso tunnel; ogni magazzino ha spazio per 1 fino a 4 segnalini e possiede una propria zona di scarico, su cui bisognerà portare le formiche; attorno al formicaio, all'esterno, si trovano due percorsi, ognuno dei quali termina a ridosso di un ruscello;
- 5 pedine formica con piedistallo
- 4 cassette con segnapunti
- 4 segnalini neri per i segnapunti
- 95 carte movimento nei 5 colori delle formiche
- 12 carte amico
- 100 segnalini cibo in 5 colori: 28x gialli, 24x arancioni, 20x blu, 16x verdi, 12x rosa
- 1 regolamento



SCOPO DEL GIOCO:


L'obiettivo è quello di essere i primi a scaricare le proprie prelibatezze nei magazzini del formicaio.

Mini City può essere giocato in due varianti: Il *Gioco Base* e il *Gioco con gli Amici*. Le regole per la seconda variante seguono quelle per il *Gioco Base*.

GIOCO BASE

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

- Prima di giocare la prima partita, bisognerà rimuovere i pezzi di cartoncino dalle fustelle e inserire le pedine formica nei piedistalli.

- Posizionate la plancia in centro al tavolo. Posizionate le pedine formica sulle 5 zone di scarico contrassegnate dal simbolo . Ogni zona di scarico può contenere al massimo una formica.
- Se si gioca in meno di 4 giocatori, alcuni depositi dovranno essere riempiti prima dell'inizio della partita:



in due giocatori i segnalini cibo del colore corrispondente andranno posizionati sulle 14 caselle marcate da due formiche.



in tre giocatori i segnalini cibo del colore corrispondente andranno posizionati sulle 7 caselle marcate da tre formiche.



Gioco Piatnik Nr. 660597
© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria
EK-B 18/19-000631

piatnik.com

- Dividete tra voi il resto dei segnalini cibo in base al numero di giocatori, seguendo quanto indicato di seguito:

	giallo	arancione	blu	verde	rosa
2 giocatori	12	10	9	7	5
3 giocatori	9	7	6	5	4
4 giocatori	7	6	5	4	3

- Mescolate le 95 carte movimento. Ognuno riceve 4 carte, che terrà in mano senza mostrarle agli altri giocatori. Se state giocando in due, mettete due carte scoperte su entrambe le caselle centrali di uno dei due percorsi. Il secondo percorso non verrà utilizzato in una partita a due giocatori.

Se state giocando in tre o in quattro, andranno messe due carte anche nelle caselle centrali del secondo percorso.

Mettete il resto delle carte su un lato della plancia, a formare un mazzo.

- Ognuno di voi riceve inoltre una cassetta. Posizionate nella parte grande della cassetta i segnalini cibo che vi sono stati dati in precedenza. Questa è la riserva. Infine, ognuno di voi sceglierà 7 segnalini a piacere da mettere nella parte piccola della cassetta. In questa ci saranno sempre i segnalini cibo che potrete depositare nei magazzini durante il vostro turno.
- I 4 segnalini neri e le 12 carte amico non sono necessarie se si gioca al *Gioco Base*.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Scegliete un giocatore iniziale. Dopodiché si giocherà in senso orario. Durante il tuo turno, svolgerai le seguenti azioni nell'ordine presentato:

1. Giocare una carta movimento
2. Muovere le formiche
3. Scaricare i segnalini cibo
4. Giocare fino a due carte movimento aggiuntive e ripetere le azioni 2 e 3
5. Riapprovvigionarsi di segnalini cibo e ripescare le carte movimento

1. Giocare una carta movimento:

Scegli una carta dalla mano e giocala scoperta su una casella di uno dei percorsi, adiacente ad una carta già giocata in precedenza. Su un percorso non ci possono essere spazi vuoti tra le carte!

Esempio:

La carta può essere giocata solamente sulle caselle A e B.



Durante il tuo turno puoi giocare **fino a** 3 carte movimento. Non le puoi giocare però insieme. Dopo aver giocato una carta, dovrai sempre eseguire le azioni 2 e 3!

Ecezione: Il primo round! Soltanto durante il primo round il numero di carte giocabili è limitato:

- In due giocatori, il primo potrà giocare fino a 2 carte, mentre il secondo potrà giocarne fino a 3.
- In 3 giocatori, il primo potrà giocare solo una carta, il secondo fino a 2 e il terzo fino a 3.
- In 4 giocatori, il primo potrà giocare solo una carta, il secondo fino a 2, il terzo fino a 3 e il quarto addirittura fino a 4!

Entrambi i percorsi terminano a ridosso di un ruscello. Quando giochi una carta movimento su una casella che si trova direttamente a contatto con il ruscello, per prima cosa esegui le azioni 2 e 3 normalmente. Dopodiché rimuovi tutte le carte di quel percorso, e riponile a lato della plancia in una pila degli scarti. Il percorso dall'altra parte del ruscello resta inalterato. Sulle due caselle centrali del percorso appena svuotato, metti due nuove carte movimento scoperte. *Importante:* Con lo svuotamento di un percorso il tuo turno non è finito automaticamente! Se non hai ancora giocato tutte le tue tre carte, puoi continuare il tuo turno normalmente!

2. Muovere le formiche:

Non appena giochi una carta movimento, dovrai muovere una pedina formica. Quale formica e soprattutto di quanti magazzini la puoi muovere, dipenderà dal colore della carta appena giocata e dal numero di carte dello stesso colore presenti sul percorso che sono collegate ad essa.

Esempi:



- Se giochi una carta con una formica rossa sulla casella A, puoi muovere la pedina formica rossa di un magazzino.
- Se giochi una carta con una formica grigia sulla casella B, puoi muovere la pedina formica grigia **fino a** 3 magazzini di distanza.
- Se giochi una carta con una formica rossa sulla casella C, puoi muovere la pedina formica rossa **fino a** 4 magazzini di distanza.

Suggerimento: Devi muovere la pedina immediatamente dopo aver giocato la carta. Dopo aver scaricato, se lo desideri, potrai giocare la carta successiva, che potrà essere anche dello stesso colore della carta precedente. In questo modo puoi muovere più volte la stessa formica.

Continuazione degli esempi:

Giochi per prima una carta grigia sulla casella B. Immediatamente, puoi muovere la formica grigia fino a 3 magazzini di distanza e scaricare le merci. Dopodiché giochi un'altra carta grigia sulla casella D. Questa volta puoi muovere nuovamente la formica grigia, ma fino a 4 magazzini di distanza. In questo modo hai potuto muovere la formica grigia fino a 7 magazzini di distanza in un turno solo!

3. Scaricare i segnalini cibo:

Dopo ogni movimento, puoi scaricare nel magazzino in cui sei arrivato (dalla zona di scarico su cui hai posizionato la pedina) i segnalini cibo presenti nella parte piccola della tua cassetta, secondo le seguenti regole:

- Si possono scaricare solo i segnalini del colore dei depositi liberi all'interno del magazzino.

Esempio: Se la formica arriva in un magazzino con depositi verdi, il giocatore potrà scaricare solo segnalini cibo verdi.

- Ogni magazzino ha spazio per un certo numero di segnalini. Si potranno quindi scaricare segnalini fintanto che ci saranno ancora depositi liberi di quel colore. I segnalini infatti non possono essere sovrapposti.

Esempio: Nel magazzino con i depositi gialli, su cui è stata mossa la formica, ci sono solo due depositi liberi. Potrai quindi scaricare solo due segnalini gialli, anche se dovessi averne tre nella parte piccola della tua cassetta.

- Puoi scaricare solo segnalini **dalla parte piccola** della tua cassetta, mai dalla riserva.

- Durante il turno non potrai mai scambiare segnalini dalla parte piccola della cassetta alla riserva.

- I segnalini possono essere scaricati solo dentro il magazzino su cui arriva la formica. Non puoi scaricare nulla nel magazzino di partenza, né in quelli attraverso cui la formica passa durante il movimento.

4. Giocare fino a due carte movimento aggiuntive e ripetere le azioni 2 e 3

Puoi giocare **fino a** 3 carte movimento durante il tuo turno, dopo ognuna delle quali dovrai svolgere le azioni 2 e 3. Il tuo turno termina quando decidi di non giocare più carte oppure dopo che hai giocato la terza carta e dopo averne svolto le azioni.

5. Riapprovvigionarsi di segnalini cibo e ripescare le carte movimento

Non appena conclusosi il tuo turno, dovrai reintegrare a 7 il numero dei tuoi segnalini dalla riserva alla parte piccola della cassetta e pescare carte dal mazzo fino a tornare ad averne 4 in mano. Dopodiché tocca al giocatore successivo.

Esempio di un turno completo:



1. Anna gioca una carta movimento gialla e la posiziona sulla casella A. Muove quindi la formica gialla e la posiziona sulla zona di scarico del magazzino con 4 depositi arancioni ancora liberi. Siccome nella parte piccola della sua cassetta ha 3 segnalini arancioni, può scaricarli tutti e tre nel magazzino.

2. Anna ora gioca una carta movimento grigia sulla casella B. Questo le permette di muovere la formica grigia fino a 2 magazzini di distanza. Raggiunge così il magazzino giallo con due depositi gialli, di cui però solo uno è libero. Ci scarica subito il suo segnalino giallo.

3. Dopodiché decide di giocare una terza carta movimento. Gioca una carta grigia sulla casella C ottenendo la possibilità di muovere la formica grigia fino a 3 magazzini di distanza. Decide di muovere la formica solamente di due magazzini, arrivando sulla zona di scarico del magazzino con tre depositi rosa liberi. Vi ci scarica due segnalini rosa. Il suo turno ora è finito. Reintegra a 7 il numero di segnalini nella parte piccola della sua cassetta e pesca tre nuove carte dal mazzo.

FINE DEL GIOCO:

Il gioco termina non appena un giocatore riesce a scaricare tutti i suoi segnalini. Questo giocatore è il vincitore.

GIOCO CON GLI AMICI

L'amicizia è molto importante in questa variante di gioco. Hai la possibilità di chiedere aiuto agli amici per scaricare ancora più velocemente i segnalini cibo dalla tua cassetta. Funziona così:

Oltre alla configurazione del Gioco Base, ognuno di voi riceve un segnalino nero, che va messo sulla casella 0 del vostro segnapunti. Tenete le 12 carte amico scoperte vicino alla plancia. Si gioca come nel Gioco Base, con le seguenti differenze:

Ogni volta che muovi una pedina formica su una zona di scarico, ottieni punti amicizia se decidi di non scaricare nulla (premessi che ci siano spazi liberi). Il numero di punti amicizia (PA) dipende dal colore dei depositi

presenti nel magazzino (troverete una nota corrispondente sull'angolo sinistro inferiore della plancia di gioco):

giallo	4 PA	arancione	5 PA
blu	6 PA	verde	7 PA
rosa	8 PA		

Segnerai i punti così ottenuti sulla tua cassetta, utilizzando il segnalino nero.

Importante: Non ha alcuna importanza il motivo per cui non scarichi merci su dei depositi liberi; può essere sia perché non hai segnalini di quel colore disponibili nella parte piccola della tua cassetta, sia perché decidi di non scaricare nulla.

Durante il tuo turno, puoi decidere di acquistare una delle carte amico spendendo i PA finora ottenuti, ma **solo una al turno!** Scegli una carta, prendila e tienila davanti a te, scoperta. Paga la carta riducendo i PA sul tuo segnapunti in base al suo costo. Puoi sfruttare immediatamente l'effetto della carta, già a partire dal turno in corso. Ma attenzione: Alcuni amici ti aiuteranno solo una volta per turno, mentre altri saranno sempre a tua disposizione. Gli aiuti che ogni amico può dare sono descritti qui di seguito:



Il millepiedi: Fin da subito, **una volta** durante il tuo turno, potrai muovere la pedina che hai scelto di un magazzino ulteriore di distanza. Capovolgi questa carta dopo averne utilizzato l'effetto. Appena sarà nuovamente il tuo turno, potrai riattivare questo amico e sfruttarne nuovamente l'aiuto capovolgendolo di nuovo a faccia in su.



La coccinella: Fin da subito, **una volta** durante il tuo turno, potrai suddividere i segnalini di un magazzino tra altri magazzini dello stesso colore. Capovolgi questa carta dopo averne utilizzato l'effetto. Appena sarà nuovamente il tuo turno, potrai riattivare questo amico e sfruttarne nuovamente l'aiuto capovolgendolo di nuovo a faccia in su.



La libellula: Fin da subito, **una volta** durante il tuo turno, potrai scambiare la posizione di due formiche a tua scelta. Capovolgi questa carta dopo averne utilizzato l'effetto. Appena sarà nuovamente il tuo turno, potrai riattivare questo amico e sfruttarne nuovamente l'aiuto capovolgendolo di nuovo a faccia in su.



Il bombo: Fin da subito, **una volta** durante il tuo turno, potrai scambiare un segnalino nella parte piccola della cassetta con uno nella riserva. Capovolgi questa carta dopo averne utilizzato l'effetto. Appena sarà nuovamente il tuo turno, potrai riattivare questo amico e sfruttarne nuovamente l'aiuto capovolgendolo di nuovo a faccia in su.



L'insetto stecco: Fin da subito, **una volta** durante il tuo turno, potrai usare una carta movimento a scelta come jolly. Per farlo, scegli una carta dalla tua mano e giocala su un percorso a faccia in giù. Dopodiché dovrai annunciare a voce alta il colore della carta e muovere la formica corrispondente. Infine, capovolgi la carta in modo che si trovi a faccia in su nella casella in cui è stata giocata come jolly. Per il resto della partita, avrà il colore rappresentato sulla carta. Capovolgi questa carta amico dopo averne utilizzato l'effetto. Appena sarà nuovamente il tuo turno, potrai riattivare questo amico e sfruttarne nuovamente l'aiuto capovolgendolo di nuovo a faccia in su.



Lo scarabeo rinoceronte: Fin da subito, quando è il tuo turno, ottieni un punto amicizia gratis.



Il bruco arancione: Fin da subito, puoi tenere 8 segnalini cibo nella tua parte piccola della cassetta. Alla fine del turno, potrai sempre reintegrarli a 8.



Il bruco esotico: Fin da subito, puoi tenere 10 segnalini cibo nella tua parte piccola della cassetta. Alla fine del turno, potrai sempre reintegrarli a 10.



La cavalletta: Fin da subito, puoi reintegrare i segnalini cibo nella tua parte piccola della cassetta immediatamente dopo averne scaricati. Non devi quindi aspettare la fine del turno per farlo.



La lumaca: Fin da subito puoi tenere 5 carte movimento in mano, invece che 4.

In caso di ulteriori domande o suggerimenti su "Mini City", si prega di rivolgersi a:
Piatnik • Hütteldorfer Straße 229-231 • A-1140 Wien
oppure a info@piatnik.com

Grafica:
Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de



Attenzione! Non adatto ai bambini sotto i 36 mesi. Contiene piccoli pezzi che possono essere ingeriti. Pericolo di soffocamento. Si prega di conservare l'indirizzo.

Like us on
facebook.com/PiatnikSpiele

