

# SMALL CITY

ESPANSIONE  
ARCOLOGIES

ALBAN VIARD



ALBAN  
VIARD  
STUDIO  
GAMES



## Introduzione

Che senso ha costruire, costruire e costruire ancora? Vuoi avere la città più grande del mondo? La popolazione più felice? Vincere le prossime elezioni? Sono tutti ottimi risultati, ma non è forse ora che il tuo nome venga inserito nei libri di Storia? Sì, quella con la S maiuscola! Per questo devi realizzare qualcosa di

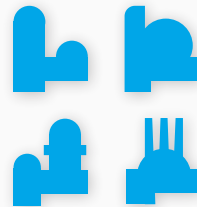
veramente importante: costruire un'arcologia! Costruiscila e lanciala nello spazio per scoprire nuovi mondi abitabili!

**Attenzione:** questa espansione richiede la tessera Staua e le regole dell'espansione **Nuovi Edifici** di **Small City Deluxe: Spring**, che è venduta separatamente.

Si applicano tutte le regole del gioco base e delle Statue, le eccezioni sono [in questo colore](#).

## Componenti

**Arcologie e Pompe Idrogeno**  
4 grandi tessere a doppia faccia  
24 pompe idrogeno (6 di ogni tipo)



**Statue**  
(da **Small City Deluxe: Spring**)  
16 tessere Statua



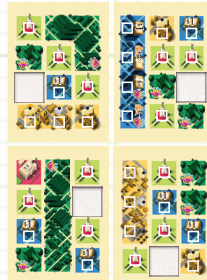


# Panoramica

Per vincere la partita devi essere il primo giocatore a lanciare la tua arcologia.

## Preparazione

1. Ogni giocatore prende una tessera **Arcologia** a caso e la posiziona accanto alla propria plancia giocatore con il lato raffigurante le tessere Edificio richieste verso l'alto.
2. Ogni giocatore prende un set di **6 pompe di idrogeno** di una specifica forma (la forma non influenza il gioco).



## Il gioco

### Fase 2: Costruire

#### Tessere che potete costruire

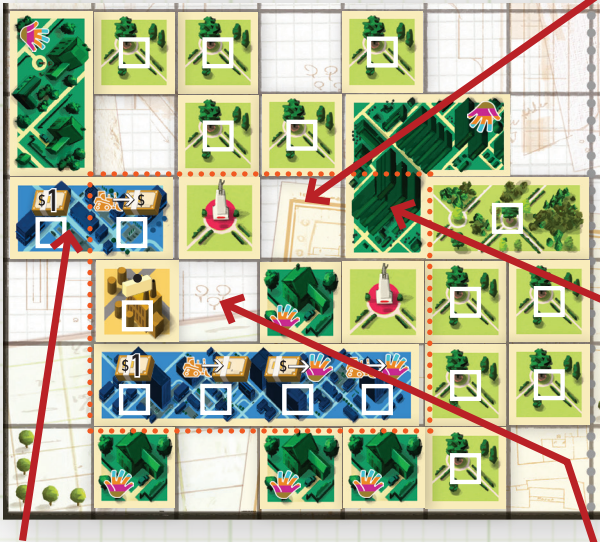
##### Criteri di Costruzione

Se hai costruito gli edifici richiesti come raffigurato sulla tessera arcologia (anche se ruotata di 90°, 180° o 270°), puoi costruire l'arcologia gratuitamente.

- Lo spazio per l'arcologia è sempre raffigurato come **vuoto** e così deve essere.
- Ad eccezione dello spazio vuoto richiesto per l'arcologia, è possibile spendere **1 metallo** per ogni spazio che non corrisponde alla richiesta (per un piazzamento sbagliato o per uno spazio lasciato vuoto).  
**Nota:** questa opzione è importante perché puoi avere delle statue che sono molto difficili o impossibili da costruire.
- Se un suo spazio è occupato con una versione più grande dello stesso tipo di edificio, va bene. "Dividi" l'edificio in 2 tessere di livello inferiore che coprono la stessa superficie dell'edificio originale, in modo che gli spazi raffigurati sulla tua tessera Arcologia corrispondano (vedi esempio nella pagina successiva).
- Una volta completata la raffigurazione, sostituisci le tessere raffigurate con la tua arcologia, stavolta con l'illustrazione rivolta verso l'alto. Rimetti le tessere rimosse nella scatola (questo non ha effetto sulle altre tessere che hai già costruito). Tutti i cittadini/turisti che erano sulle tessere sostituite vanno sull'arcologia.

**Note:** la tessera Arcologia è un po' più piccola per lasciare spazio per attaccarvi le pompe di idrogeno.

**Esempio:**



Questa zona commerciale è formata da una tessera di livello 2. Quindi devi dividerla in 2 zone di livello 1 e spendere 1 metallo per la mancata corrispondenza.

Lo spazio vuoto per l'arcologia è presente. Tutti gli altri spazi devono corrispondere alla tessera Arcologia, ci sono tre problemi da risolvere:

Questo spazio residenziale è formato da una residenza di livello 3. Quindi, devi dividerlo in una residenza di Livello 1 e una di Livello 2 e spendere 1 metallo per la mancata corrispondenza.

Questa statua richiesta è uno spazio vuoto. Devi spendere 1 metallo per "sostituirlo".



Ora c'è corrispondenza! Quindi le 7 le tessere che occupano lo spazio della tessera vengono rimesse nella scatola e sostituite dalla tessera arcologia. Da notare che questo lascia un commercio di Livello 1 ad ovest dove c'era una zona commerciale di livello 2 e una residenza di livello 2 a nord.



## Poteri Speciali

Una volta che hai costruito la tua arcologia, puoi iniziare a produrre pompe idrogeno (guarda la **Fase 3** e la **Fase 4**).

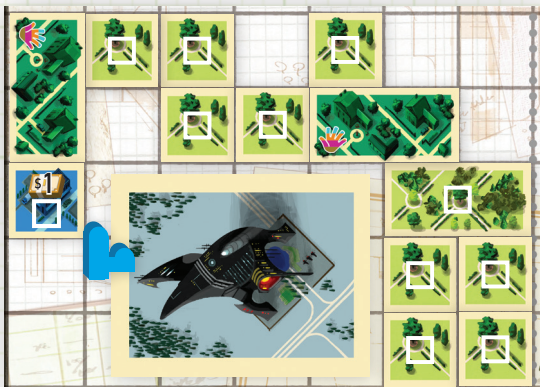
## Fase 3: Spostare i Cittadini

Se hai costruito la tua arcologia, gli spazi delle tue fabbriche di Livello 2 e Livello 3 per la produzione di **Pietra** possono ospitare due cittadini ciascuno. In questo modo invece di produrre pietra nella **Fase 4: Raccogliere Fondi**, produrranno una pompa di idrogeno, di cui avrai bisogno per lanciare la tua arcologia nello spazio.

**Nota:** solo gli spazi per la produzione di Pietra funzionano in questo modo.

## Fase 4: Raccogliere Fondi

3. Dalle Fabbriche:
  - a. Nell'ordine che preferisci, **un singolo** Cittadino su uno spazio Fabbrica produce 1 unità del Materiale di costruzione riportato sullo spazio (Legno, Pietra o Metallo). **Tuttavia, ogni spazio di pietra con due cittadini su di esso – cosa possibile solo dopo aver costruito la tua arcologia (vedi Fase 3: Spostare i cittadini) – produce una pompa di idrogeno.**
    - Devi posizionare ciascun Materiale di Costruzione in uno spazio vuoto nel Magazzino (non per forza un Magazzino adiacente alla Fabbrica) o in uno spazio vuoto del Municipio (massimo 4).
    - **Posiziona ogni pompa di idrogeno che produci dove vuoi lungo un lato della tua arcologia, in modo che il suo “piede” tocchi il tabellone accanto all'arcologia.**



## Fase 6: Valutare l'Inquinamento

3. Ogni **pompa di idrogeno** nel tuo distretto genera 2 Inquinamento. Se hai scelto l'Ingegnere nella **Fase 1: Scegliere le Azioni Speciali**, ciascuna pompa genera invece 0 Inquinamento.
4. Aggiorna il tracciato dell'Inquinamento tenendo conto dell'Inquinamento generato durante il turno.

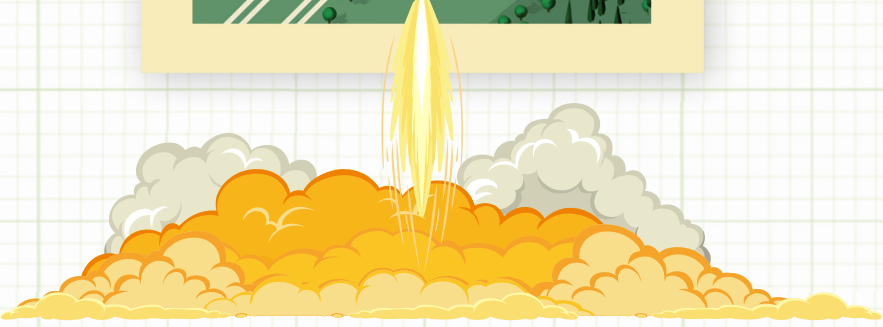
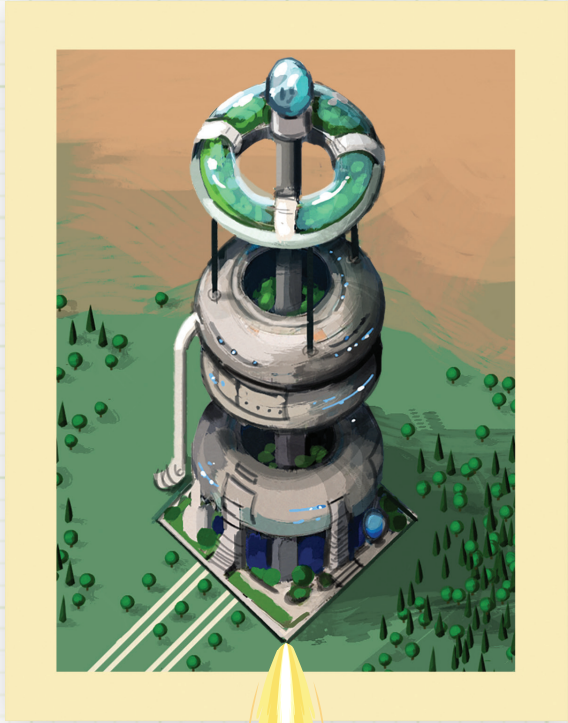
---

## Fine della partita e Punteggio finale

Anziché terminare il gioco dopo il round 8, il gioco termina alla fine del round in cui qualcuno costruisce tutte e 6 le pompe di idrogeno sulla propria arcologia e ne consente il decollo!

Se le arcologie di più giocatori decollano contemporaneamente, vince il giocatore tra loro con il maggior numero di cittadini. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore con il minor inquinamento.





## Crediti

Small City Deluxe: Arcologies è un'espansione del gioco progettata da Alban Viard e pubblicata da AVStudioGames. Il regolamento è riservato ad un uso personale. © Alban Viard 2024.

L'autore vuole ringraziare David Glantenay, Brice Cornilly, Milena Guberinic, Alexander Freudenthal, Johan Kristensson, David Krantz, Torbjörn Nager, Nathan Ehlers, Matt VanEseltine, Greg Herlevi, Zach Davis, Mark Rishavy, e tutti i giocatori del AoS team, Sampo Sikiö, Kwanchai Moriya, Todd Sanders, e Nathan Morse, per la sua pazienza e aiuto con questo gioco.

**Illustrazioni:** Kwanchai Moriya

**Graphic design:** Todd Sanders

**Editing:** Nathan Morse

**Proofreading:** Stanislas Gayot, Chris Spath

