



PL CES TM

bid



Italian translation by Beatrice Pancalli



INTRODUZIONE E OBIETTIVO

PLACES è un acronimo che indica le attività nei nostri quartieri:

Play. Live. Academic. Community. Employ. Shop.

Ciao, mi chiamo Lila e sono entusiasta di farvi giocare a PLACES! Sono qui per darvi suggerimenti per aiutarvi a giocare.



PLACES Bid è un gioco d'asta frenetico in cui i giocatori competono per ottenere il maggior numero di punti:

1 Partecipate all'asta per l'acquisto di edifici per i punti edificio



2 Partecipate all'asta per l'acquisto di edifici per i punti del progetto



3 Risparmiate per far crescere la vostra banca dei gettoni



4 Raccogliete gli edifici di ogni categoria **PLACES**



Divertevi a creare luoghi fantastici attraverso investimenti strategici e una gestione oculata! Ma attenzione! Avrete denaro da investire nel periodo di crisi o perderete il vostro edificio preferito? Pensiamo che le illustrazioni degli edifici vi possano piacere, quindi non prendetela sul personale se qualche edificio potrebbe costare una bella cifretta: ne varrà la pena!

COMPONENTI

48 Carte Edificio

8-Play



8-Live



8-Academic



8-Community



8-Employ



8-Shop



*Consultate la sezione Domande Frequenti per i valori delle carte

6 Carte Progetto



12 Gettoni da 5 Punti



70 Gettoni da 1 Punto



6 Carte Bianche



Utilizzate le Carte Bianche per creare i vostri edifici personali





COMPONENTI DELLE CARTE

Punti Costruzione

Punti ricevuti per l'acquisto dell'edificio (non necessariamente quanto si è offerto o pagato per l'edificio)

Edificio

Schizzo ad acquerello dell'edificio

Nome dell'edificio

13 PLACES

Categoria dell'attività
Categoria PLACES dell'edificio

Colore dell'attività
Colore che rappresenta la categoria PLACES

Meeple Giocatore
Identifica se la carta deve essere usata in base al numero di giocatori (ad esempio, "3+" = usare la carta se ci sono tre o più giocatori)

SETUP

- 1 Ad ogni giocatore vengono consegnati dieci **gettoni da 1** e un **gettone da 5**.
- 2 Mescolare e distribuire una **carta Progetto** a ciascun giocatore. Rimettere le carte inutilizzate nella scatola.
- 3 Rimuovere le **carte Edificio**, a seconda del numero di giocatori, e rimettere quelle inutilizzate nella scatola:
 - 5 o 6 giocatori: nessuna (usare tutte le carte)
 - 4 giocatori: rimuovere le carte con un meeples di 5+
 - 3 giocatori: rimuovere le carte con un meeples 5+ o 4+
- 4 Mescolare le **carte Edificio** rimanenti e metterle a faccia in giù.

Esempio di gioco a 3 giocatori





SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Round 1

1. Girare le carte Edificio dalla cima del mazzo a seconda del numero di giocatori:
5 o 6 giocatori: **4 carte** | 4 giocatori: **3 carte** | 3 giocatori: **2 carte**

OFFERTA INIZIALE

2. Il giocatore più giovane inizia per primo e dà il via all'asta
3. Il primo giocatore inizia puntando un valore di **Gettoni** inferiore o uguale alla quantità di **Gettoni** a sua disposizione (non è necessario specificare la carta su cui si sta puntando)



Vi consiglio di spingere i **Gettoni** corrispondenti alla vostra offerta davanti a voi, in modo da ricordare l'importo dell'offerta e assicurarvi di avere abbastanza **Gettoni**.

PUNTARE O PASSARE

4. Procedendo in senso orario, il giocatore successivo (1) può puntare, facendo un'offerta superiore a quella precedente oppure (2) passare. Se un giocatore passa, non può più fare offerte per il turno in corso.
5. Si continua così fino a quando tutti i giocatori tranne uno (il miglior offerente) passano. Le puntate possono continuare a girare intorno al tavolo più volte fino a quando non si verifica questa situazione.

PAGARE E SCEGLIERE

6. **Miglior offerente** | Una volta terminate le offerte, il miglior offerente sceglie una delle **carte Edificio** a faccia in su e paga l'intero valore dell'offerta (ad esempio, se offre "8", paga otto **Gettoni**). Posiziona poi la carta scelta di fronte a sé in ordine di **PLACES**.

7. **Altri offerenti** | Gli altri giocatori che hanno fatto offerte, in ordine di importo, possono scegliere una delle seguenti azioni:

(1) scegliere una delle rimanenti carte Edificio a faccia in su, pagando la metà della loro offerta, arrotondata per eccesso (ad esempio, se l'ultima offerta era "4" pagheranno due gettoni, se era "5" pagheranno tre gettoni). Posizionare poi la carta scelta di fronte a sé in ordine di **PLACES**.

Nota: se sono disponibili carte Edificio a faccia in su, un giocatore che ha fatto un'offerta deve obbligatoriamente acquistarne una.

(2) ricevere due **Gettoni** se non ci sono più **carte Edificio** a faccia in su da poter acquistare.

8. **Nessuna offerta** | I giocatori che non hanno fatto offerte ricevono **5 Gettoni**.

Nota: più giocatori possono passare prima che qualcuno faccia un'offerta durante un round.

*Nessuno di questi giocatori riceverà una **carta Edificio**: le **carte Edificio** extra vengono scartate.*

Rounds 2-12

Girate un nuovo set di carte Edificio a seconda del numero di giocatori e si segue lo stesso schema del round precedente. Il miglior offerente del turno precedente dà il via all'asta.

FINE DEL GIOCO

La partita termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- Uno o più giocatori hanno una carta Edificio per ogni categoria **PLACES** dopo che le **carte Edificio** sono state reclamate alla fine di un turno, OPPURE
- Tutte le **carte Edificio** sono state messe all'asta o scartate.

PUNTEGGIO

Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore. Congratulazioni! Ti meriti un gelato. Si ricevono punti in base a quanto segue:

Carte Edificio

Valore di punti indicato sulla carta



Carte Progetto

5 punti per ogni carta Edificio del colore indicato



Gettoni

Punti pari al totale di gettoni posseduti



PLACES

10 punti ad ogni giocatore che ha acquistato un edificio di ogni colore

ESEMPI



Esempio 1

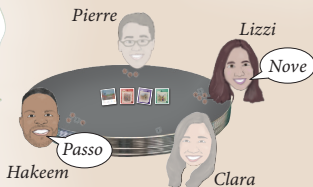
Pierre, Lizzi, Clara e Hakeem si preparano a giocare. Girano tre carte: un Hotel che vale 14 punti, un Municipio che vale 21 punti e un Parco divertimenti che vale 19 punti.



- 1 Pierre inizia dichiarando "3". Seguono. 2 Pierre passa e Lizzi dichiara "7". Clara in ordine orario, Lizzi con "4", Clara con "5" e Hakeem con "6".



- 3 Lizzi dichiara "9" e Hakeem passa, ponendo fine al round.



- 4 Lizzi decide di prendere il Municipio e paga la sua offerta di 9 **gettoni**. Hakeem prende il Parco divertimenti e paga 4 **gettoni** (1/2 della sua ultima offerta), lasciando a Clara l'Hotel per 3 **gettoni** (1/2 della sua ultima offerta arrotondata per eccesso). Pierre fa un'offerta, ma non ci sono edifici disponibili, quindi riceve 2 **gettoni**.

Lizzi Hakeem Clara Pierre



Poiché Lizzi ha vinto l'asta, inizierà il prossimo turno.

Esempio 2

Seguendo lo stesso setup dell'Esempio 1, Pierre inizia passando. Poi Lizzi dichiara "3", Clara passa e Hakeem dichiara "5". Pierre e Clara guadagnano entrambi 5 **gettoni** perché hanno passato prima di dichiarare e ora non possono più dichiarare perché hanno passato.

Lizzi dichiara "5" e Hakeem "7". Lizzi dichiara "8" e Hakeem passa, ponendo fine al round.

Lizzi sceglie il Municipio e paga la sua offerta di 8 **gettoni**. Hakeem prende il Parco divertimenti e paga 4 **gettoni** (1/2 della sua offerta arrotondata per eccesso). L'Hotel viene scartato. Pierre e Clara hanno già ricevuto 5 **gettoni**.



DOMANDE FREQUENTI

D: Quali sono i valori delle **carte Edificio**?

R:	3 giocatori	4 giocatori	5-6 giocatori
Play Verde	1, 12, 13, 24	6, 19	7, 18
Live Rosso	2, 11, 14, 23	5, 20	8, 17
Academic Giallo	3, 10, 15, 22	4, 21	9, 16
Community Viola	4, 9, 16, 21	3, 22	10, 15
Employ Blu	5, 8, 17, 20	2, 23	11, 14
Shop Arancione	6, 7, 18, 19	1, 24	12, 13

D: Se faccio un'offerta, ma non mi interessano gli edifici che sono rimasti disponibili per me, posso scegliere di prendere due **Gettoni**? Oppure, semplicemente, non pago e non ricevo un edificio?

R: No. Una volta fatta l'offerta, se c'è almeno una **carta Edificio** disponibile alla fine del turno, dovete scegliere una carta e pagare i **Gettoni** richiesti (l'intero importo dell'offerta se siete il miglior offerente, oppure metà offerta arrotondata per eccesso se siete uno degli altri offerenti).

D: Se è il mio turno di pagare per una **carta Edificio**, devo scegliere la **carta Edificio** disponibile che vale più punti?

R: No. È possibile selezionare una qualsiasi delle **carte Edificio** disponibili, indipendentemente dal valore.

Tenete a mente le vostre **carte Progetto** quando prendete questa decisione.



D: Cosa succede se offro più **Gettoni** di quelli che ho?

R: Ops. Questo è il motivo per cui Lila ha consigliato di mettere davanti a voi il numero di **Gettoni** che avete offerto. Speriamo che tutti siano amichevoli e che possiate trovare un buon modo per risolvere la situazione, magari rigiocando il round (o magari saltando il round in corso per riflettere su ciò che avete fatto).

D: Cosa succede se più giocatori ottengono **PLACES** nello stesso round?

R: Congratulazioni! Tutti i giocatori che ottengono un **PLACES** ricevono 10 punti bonus.

D: Si può acquistare più di un edificio per ogni categoria di **PLACES**?

R: Sì.

D: Cosa succede se c'è un pareggio alla fine della partita?

R: Chiunque abbia completato un **PLACES** vince. Se c'è ancora parità, vince il giocatore che ha fatto l'offerta più alta durante l'ultimo round.

D: Posso nascondere le **carte Edificio** che ho acquistato?

R: No. Devono rimanere visibili a tutti.

D: Come è nata l'idea di **PLACES**?

R: Daniel (e il suo amico Michael Hathorne) hanno ideato questo gioco per ricordare tutte le attività che contribuiscono a rendere grandi le nostre comunità.

D: Posso scambiare un **Gettone** da 5 punti con cinque **Gettoni** da 1 punto?

R: Sì.

D: Cosa succede se finiamo i **Gettoni**?

R: È possibile rispettare il limite fornito nel gioco o utilizzare altri tipi di monete.

PLACES



Ci auguriamo che, oltre a divertirvi giocando a **PLACES**, osserverete con maggiore attenzione le varie attività che rendono meravigliose le nostre comunità. Speriamo anche che vi rendiate conto di quali attività potrebbero mancare e di quali sarebbero necessarie per avere comunità più vivaci e inclusive. Purtroppo non abbiamo potuto includere nel gioco tutti i tipi di attività comunitarie, ma se c'è un edificio della vostra comunità per il quale vorreste una scheda, contattateci all'indirizzo daniel@littlestreamcompany.com.

CREDITI E RINGRAZIAMENTI

Meccaniche di gioco: Stewart Wright

Tema di gioco: Daniel Wright

Editing del gioco: Stewart Wright

Illustrazioni e design grafico: Daniel Wright

Scrittura delle regole: Stewart e Daniel Wright

Grazie a:

- Tim e Ben Burgess per averci dato la speranza che questo gioco potesse diventare una realtà
- Daunis Wright per l'amore, il sostegno e la creazione dei primi componenti del prototipo
- Ashley, Krista, Emma, Eisle, Lila e Ethan Wright per il design del logo di Little Stream, il test del gioco, il feedback, l'amore e il supporto
- Michael Hathorne per aver contribuito allo sviluppo dell'acronimo **PLACES**
- Matt e Natalie Hughes per aver fornito test continui e feedback onesti per migliorare il gioco
- Christian Simpson per il feedback sulle immagini e l'incredibile produzione video
- Garth Hunt per la sua bellissima voce
- Molti, molti altri per il gioco, i test e gli incoraggiamenti
- Te, per aver dato una possibilità a **PLACES**

THE LITTLE STREAM COMPANY

The Little Stream Company è un'azienda a conduzione familiare che si occupa di creare opportunità che portino gioia. Il fantastico team è composto da Krista, Emma, Eisle, Lila e Ethan ha creato altri articoli che potrebbero piacervi. Potete trovarli su www.littlestreamcompany.com.



