



Impara a giocare guardando la nostra video spiegazione



BLOOM TOWN

È arrivata la primavera! Dopo un lungo e gelido inverno gli abitanti sono pronti a dare nuova linfa alla loro città costruendo: negozi, parchi e tutto quanto possa attirare turisti e futuri concittadini. Sarete abbastanza bravi da farvi eleggere sindaco di Bloom Town e godervi il trambusto della gente per le vie della vostra fiorente città?



COMPONENTI



1 Plancia Piazza Cittadina



4 Plance Città (a due facce)



4 Gettoni Bonus



1 Segnalino Primo Giocatore

65 Tessere Edificio (13 per tipo)



Uffici



Metro



Parchi



Case



Negozi



70 Gettoni Punti Sviluppo



10 Tessere Comunità (2 per tipo)



PREPARAZIONE

- In 2 giocatori rimuovete dal gioco 6 Tessere per ogni tipo di Edificio (Uffici, Metro, Parchi, Case e Negozi); in 3 giocatori rimuovetene 2 per tipo. Attenzione: ci sono più copie per ogni categoria di Negozi (vedi spiegazione Categorie Negozi in fondo al regolamento), non rimuovete mai più di una Tessera dello stesso Negozi.
- Distribuite a ciascun giocatore 1 Plancia Città (usate il lato A per le prime partite), 1 Gettone Bonus e 2 Tessere Edificio casuali e coperte.
- Mescolate le 10 Tessere Comunità insieme alle restanti Tessere Edificio.
- Posizionate la Plancia Piazza Cittadina al centro del tavolo e accanto formate la riserva dei Gettoni Punti Sviluppo.
- Formate 5 pile con un numero variabile di Tessere in base al numero dei giocatori: in 2 giocatori 5 pile da 8; in 3 giocatori 5 pile da 11; in 4 giocatori 5 pile da 13. Posizionate le pile di Tessere coperte su ciascuna delle caselle blu numerate da 1 a 5 della Plancia Piazza Cittadina. Rivelate la prima Tessera di ogni pila e posizionalatela scoperta nel Mercato.
 - Se rivelate una Tessera Comunità, invece di posizionalarla nel Mercato, aggiungetela scoperta alla Zona della Comunità nello spazio sopra il rispettivo simbolo, poi rivelate una nuova Tessera Edificio per il Mercato.
 - Scoprite tutte le eventuali Tessere rimaste fuori dalle pile appena create: se fra queste ci sono Tessere Comunità, aggiungetele nella Zona della Comunità. Infine rimuovete dal gioco le altre Tessere rimaste.
- Scegliete casualmente chi inizia la partita e dategli il Segnalino Primo Giocatore.

COME SI GIOCA

Il Primo Giocatore inizia il primo round e svolge il proprio turno, poi il gioco prosegue in senso orario fino al termine della partita. Nel proprio turno ogni giocatore deve eseguire in ordine le fasi: A, B e C.

A) COSTRUIRE

Posiziona sulla tua Plancia Città una delle due Tessere Edificio dalla tua mano. Puoi piazzarla su una qualsiasi casella vuota della tua Plancia Città.

B) CALCOLARE I PUNTI SVILUPPO

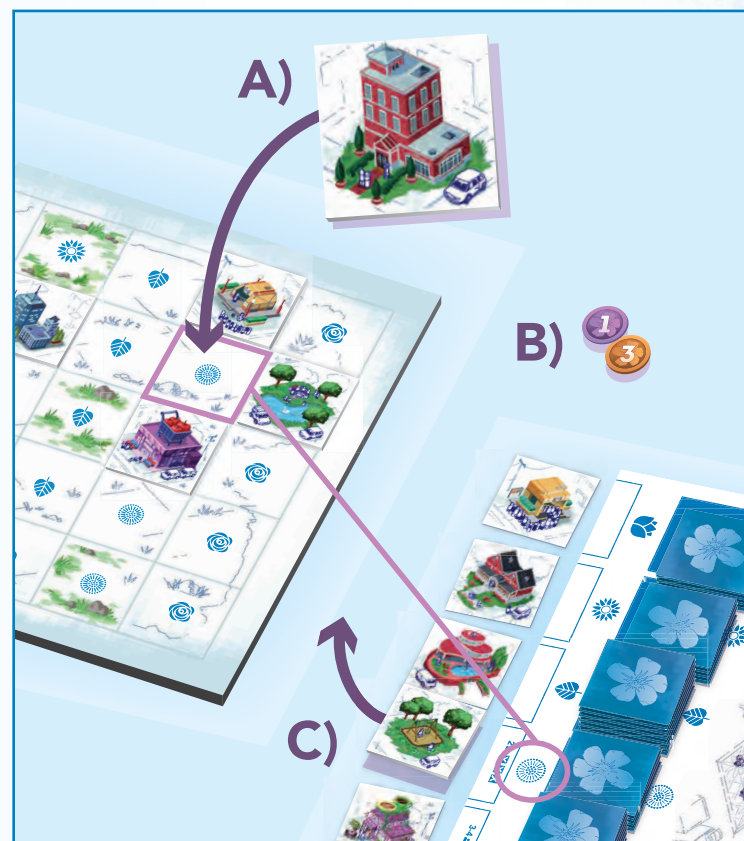
Calcola quanti Punti Sviluppo vale la Tessera Edificio che hai appena posizionato e prendi l'equivalente in Gettoni Punti Sviluppo. Calcola sempre e solo la Tessera appena posizionata.

Nota: Ogni tipo di Edificio genera Punti Sviluppo in maniera diversa; consulta la Tabella dei Punteggi in fondo al regolamento.

C) PRENDERE NUOVE TESSERE EDIFICIO

Ogni pila del Mercato è contrassegnata da un'icona. Quando piazzhi una Tessera Edificio sopra una casella della tua Plancia Città, guarda l'icona della casella che copri: devi prendere dal Mercato la Tessera Edificio scoperta corrispondente all'icona indicata. Aggiungila alla tua mano, scopri la Tessera Edificio in cima alla pila dell'icona corrispondente e riempi con essa lo spazio vuoto del Mercato. Riempire il Mercato segna la fine del tuo turno.

Nota: nel proprio turno può capitare di poter posizionare più Tessere Edificio e che lo spazio relativo del Mercato sia quindi vuoto. In questo caso si prende la prima Tessera coperta dalla pila corrispondente. Se invece lo spazio del Mercato è vuoto perchè la pila è già esaurita, si prende una qualsiasi altra Tessera scoperta disponibile nel Mercato.



FINE DELLA PARTITA

Quando un determinato numero di pile è esaurito, la partita volge al termine; continuate l'attuale round di gioco finché tutti i giocatori non hanno completato il loro turno, poi calcolate i punteggi:

- In 2 giocatori è sufficiente esaurire **3 delle 5** pile.
- In 3 - 4 giocatori è sufficiente esaurire **2 delle 5** pile.



PUNTEGGIO FINALE

Al termine dell'ultimo round, ogni giocatore avrà in mano due Tessere Edificio; tra queste ogni giocatore ne sceglie una che intende impiegare per un nuovo conteggio (vedi dopo) e scarta l'altra. In base alla Tessera Edificio scelta, vengono calcolati i Punti delle Tessere Edificio dello stesso tipo presenti sulla propria Plancia Città, come se fosse un Punteggio Bonus. Vince la partita chi ottiene più Punti Sviluppo; in caso di parità, vince chi fra questi ha giocato per ultimo.

Nota: il Punteggio Finale segue le stesse meccaniche del Punteggio Bonus. Consultate il riepilogo in fondo al regolamento.

TESSERE COMUNITÀ



Uffici



Metro



Parchi



Case



Negozi

Con l'avanzare del gioco, le 10 Tessere Comunità che sono state mescolate insieme alle Tessere Edificio prima dell'inizio della partita, verranno rivelate pescando Tessere dal Mercato.

Ogni volta che pescate una Tessera Comunità, posizionatela scoperta nella Zona della Comunità. Se così facendo nel Mercato rimane uno spazio vuoto, riempitelo con una Tessera Edificio scoperta pescandola dalla Pila corrispondente. Quando anche la seconda Tessera Comunità di un determinato tipo di Edificio (Ufficio, Metro, Parco, Casa o Negozio) viene scoperta, si attiva subito un Punteggio Bonus per quel tipo di Edificio.

PUNTEGGIO BONUS

Ogni giocatore calcola i Punti Sviluppo di tutte le Tessere Edificio presenti sulla propria Plancia Città corrispondenti al tipo di Edificio attivato dalla Tessera Comunità (consultate il riepilogo in fondo al regolamento); infine ogni giocatore prende l'equivalente in Gettoni Punti Sviluppo).

Nota: quando viene rivelata la seconda Tessera Comunità di un determinato tipo di Edificio, TUTTI i giocatori ottengono il Punteggio Bonus, non solo il giocatore che l'ha rivelata.

AZIONI BONUS



CASELLE SVILUPPO

Quando posizionate una Tessera Edificio su una casella Sviluppo della vostra Plancia Città, potete attivare immediatamente un'Azione Bonus.

Potete scegliere l'Azione Bonus tra le seguenti due:



Ottenete IL DOPPIO dei Punti Sviluppo per la Tessera Edificio appena posizionata.



Effettuate subito UN TURNO AGGIUNTIVO senza riempire il Mercato (riempitelo al termine del turno aggiuntivo).

Nota: non potete mai usare la stessa Azione Bonus due volte nello stesso turno. Se ad esempio scegliete di effettuare un turno aggiuntivo e piazzate una Tessera Edificio su una casella Sviluppo NON potete effettuare un ulteriore turno aggiuntivo.



GETTONE BONUS

In qualsiasi momento nel vostro turno potete usare il Gettone Bonus per compiere un'Azione Bonus. Una volta utilizzato, scartatelo. A fine partita il Gettone Bonus non ha alcun valore in Punti.

Oltre a poter scegliere una delle 2 Azioni Bonus come per le caselle Sviluppo, potete scegliere una terza Azione.



Scegliete, nella Zona della Comunità, una colonna che contenga UNA SOLA Tessera Comunità (nel caso ce ne siano 0 o 2 questa Azione Bonus non può essere usata) e posizionateci sopra il vostro Gettone Bonus. Tutti i giocatori, quindi, procedono al calcolo del Punteggio Bonus per questo tipo di Edificio (vedi Punteggio Bonus). Da questo momento non è più possibile attivare nessun altro conteggio per questo tipo di Tessera Comunità, né con l'Azione Bonus di un altro giocatore, né quando viene rivelata la seconda Tessera Comunità di questo tipo (che andrà quindi ignorata).

NOTA BENE

EDIFICI VICINI

Le Tessere Edificio si considerano vicine se sono ortogonalmente (e non diagonalmente) adiacenti.

EDIFICI COLLEGATI

Tutte le Tessere Edificio dello stesso tipo e adiacenti fra loro ortogonalmente o diagonalmente, a seconda della tipologia, sono considerate collegate.

PUNTEGGIO BONUS

Il Punteggio Bonus si applica a tutte le Tessere Edificio posizionate sulla vostra Plancia Città.

AZIONE GRATUITA

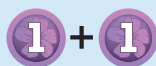
Non potete usare lo stesso tipo di Azione Bonus due volte nello stesso turno.

RIEMPIRE IL MERCATO

Nel momento in cui riempite il Mercato il vostro turno termina immediatamente.



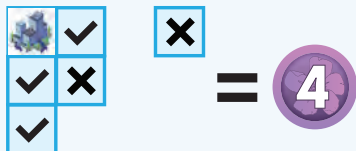
UFFICI



PER OGNI UFFICIO COLLEGATO SULLA STESSA RIGA E/O COLONNA

Il Punteggio si calcola in base alle Tessere Ufficio collegate tra loro che si trovano sulla stessa riga e/o colonna della Tessera Ufficio posizionata. Contate 1 Punto per la Tessera Ufficio appena posizionata, più 1 Punto per ogni Tessera Ufficio ad essa collegata sulla stessa riga e/o colonna.

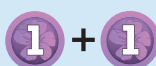
ESEMPIO



Punteggio Bonus: ogni Tessera ufficio sulla vostra Plancia Città vale 2 Punti.



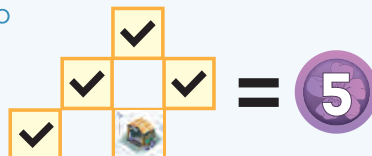
METRO



PER OGNI METRO COLLEGATA DIAGONALMENTE

Il Punteggio si calcola in modo simile a quello degli Uffici, ma le Tessere Metro devono essere collegate diagonalmente (le Tessere Metro non diagonalmente adiacenti non valgono). È sufficiente che gli angoli delle Tessere Metro si tocchino, a prescindere dalla direzione delle Tessere Metro. Contate 1 Punto per la Tessera Metro appena posizionata, più 1 Punto per ogni Tessera Metro ad essa collegata diagonalmente.

ESEMPIO



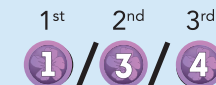
Punteggio Bonus: ogni Tessera Metro sulla vostra Plancia Città vale 2 Punti.



PARCHI

1/3/4

1st 2nd 3rd PER GRUPPO DI PARCHI



Il Punteggio si calcola in base al numero di Tessere Parco collegate tra loro ortogonalmente. Calcolate 1 Punto se la Tessera Parco piazzata è la prima del gruppo, 3 Punti se è la seconda o 4 Punti se è la terza. Ogni Tessera Parco aggiuntiva dello stesso gruppo vale 0 Punti. È possibile avere più gruppi di Parchi sulla propria Plancia Città.

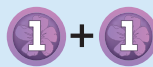
ESEMPIO



Punteggio Bonus: ogni Tessera Parco sulla vostra Plancia Città vale 2 Punti.



CASE



PER ESEMPLARE UNICO DI TIPO DI EDIFICIO

Il Punteggio si calcola in base agli esemplari unici di tipi di Edificio vicini alla Tessera Casa. Contate 1 Punto per la Tessera Casa appena posizionata, più 1 Punto per ogni esemplare unico di tipo di Edificio vicino (non diagonalmente) ad essa. Vale anche un'altra Casa.

ESEMPIO



Punteggio Bonus: le Case vengono conteggiate normalmente.



NEGOZI



PER TESSERA VICINA CORRISPONDENZE

Il tetto di ogni Negozio è caratterizzato da 2 colori che rimandano agli altri 4 tipi di Edificio. Esistono 6 categorie diverse di Negozio (immagine a destra). Il Punteggio si calcola in base alle Tessere Edificio vicine che corrispondono a uno dei colori indicati sul tetto del Negozio. Contate 1 Punto per la Tessera Negozio posizionata, più 1 Punto per ogni Tessera Edificio vicina il cui colore corrisponde a quello sul tetto del Negozio. Nell'esempio, il Negozio di gelati fa ottenere punti grazie alle Tessere Casa e alle Tessere Parco vicine.

ESEMPIO



Punteggio Bonus: i Negozi vengono conteggiati normalmente.

CATEGORIE DI NEGOZI:



PARCHI & CASE



PARCHI & UFFICI



PARCHI & METRO



CASE & UFFICI



UFFICI & METRO



CASE & METRO

RICONOSCIMENTI

Autori:

Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Illustrazioni:

Jessica Smith

Edizione Italiana a cura di Playgame Edizioni

Via San Francesco d'Assisi, 38 - 40026 Imola

Traduzione:

Matteo Mazzacurati

Adattamento:

Elisa Masinara

Revisione:

Marco Marani, Samuele Casadio e Giuseppe Alfano