

Un gioco di Toshiki e Airu Sato illustrato da Makoto Takami

HAPPY CITY

30' 10+ 2-5

MODALITÀ DI BASE

Contenuto

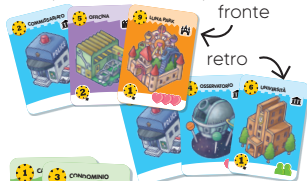
- 30 monete (20 da 1 e 10 da 5)
- 140 carte

1 **Primo Giocatore**



66 **Edifici**

(con 3 retri diversi)



5 **Happy Market**



12 **Abitazioni**
(di 3 tipi diversi)



56 **Edifici Speciali**
(18 per la modalità di base
e 38 per la modalità esperti)



- 1 regolamento

Obiettivo del gioco

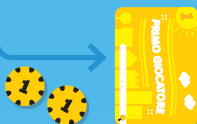
Devi ottenere il maggior numero di punti costruendo la città più felice! La felicità di una città è data dal numero di abitanti  moltiplicato per il numero di cuori  presenti sulle tue carte.



Preparazione del gioco

1

Il giocatore più felice prende la carta **Primo Giocatore**. Egli sarà il 1° giocatore per tutta la partita.



2

Raggruppa tutte le monete per formare la banca.



AREA CENTRALE

5

Pesca carte **Edificio Speciale** della **modalità di base** in numero pari a quello dei giocatori +2 (ad esempio, 5 carte per 3 giocatori), e posizionale sul tavolo con il lato **condizioni** visibile. Riponi tutte le altre carte **Edificio Speciale** nella scatola.

CONDIZIONI



6

Ciascun giocatore prende:

- 2 monete;
- 1 carta **Happy Market** con il lato con lo sfondo bianco visibile. Sarà la 1ª carta della sua città. Riponi le carte **Happy Market** inutilizzate nella scatola.



3

Mescola separatamente i 3 mazzi di **Edifici** e posizionali a faccia in giù al centro del tavolo. I costi delle carte di ogni mazzo sono indicati sul retro (ad esempio, da 1 a 3 monete per il 1° mazzo). Lascia spazio a destra dei mazzi come mostrato.



4

Dividi le **Abitazioni** per tipo e sistemale in 3 pile. Ciascuna pila deve contenere **1 carta in meno rispetto al numero di giocatori** (ad esempio, 2 carte ciascuna in 3 giocatori). Riponi le carte inutilizzate nella scatola.

Pile di scarto



RICORDA

- **Abitazioni:** 1 carta in meno in ogni pila rispetto al numero di giocatori.
- **Edifici Speciali:** 2 carte in più rispetto al numero di giocatori.

3

Il gioco

Il gioco si svolge in più round. Ogni round ha una Fase Entrate, giocata contemporaneamente, e una Fase Azioni, giocata a turno in senso orario.

A. FaSe Entrate

Tutti i giocatori ricevono **simultaneamente** monete dalla banca pari alla somma dei simboli Entrate  indicati in fondo alle carte della propria città (ad esempio, per il 1° round, 1 moneta ciascuno grazie all'Happy Market).

B. FaSe Azioni

I giocatori svolgono questa fase in senso orario a partire dal 1° giocatore. Nel tuo turno, svolgi le seguenti azioni, in ordine:

- 1** Puoi scartare, se vuoi, **una** delle carte **Edificio** visibili dell'area centrale (nel 1° round, non ci sono ancora carte visibili). Collocala nella pila di scarto corrispondente della fila, a faccia in giù. Non puoi mai guardare nelle pile di scarto.
- 2** Devi pescare nuove carte **Edificio** dai mazzi, così che ci siano sempre **3** Edifici visibili nell'area centrale. Pesca gli Edifici uno alla volta; puoi anche cambiare ogni volta il mazzo da cui pescare. Nota bene: se uno dei mazzi è terminato, mescola la pila degli scarti corrispondente per creare un nuovo mazzo.



3 Devi scegliere una di queste tre opzioni:

- comprare una delle tre carte visibili nell'area centrale;
- comprare un **Abitazione**;
- non comprare nulla e prendere 1 moneta dalla banca.

Per comprare una carta, paga alla banca il costo indicato in alto a sinistra sulla carta stessa, poi prendila e sistemala nella tua città. La tua città è composta, davanti a te, da due file di cinque carte ciascuna. Colloca le carte da sinistra a destra, prima nella fila superiore, poi in quella inferiore.

Attenzione: non puoi possedere 2 carte con lo stesso nome.

4 Puoi prendere un **Edificio Speciale** disponibile, se le tue carte ne soddisfano le **condizioni**. Colloca l'**Edificio Speciale** nella tua città, con il nome visibile.

- Le **condizioni** sono indicate in alto su ciascun **Edificio Speciale**. Devi avere nella tua città le carte in numero e del tipo indicati. Non è obbligatorio prendere un **Edificio Speciale** non appena ne soddisfi le condizioni: puoi aspettare uno dei turni seguenti.
- Puoi prendere **un solo Edificio speciale** durante tutta la partita.
- Le Entrate indicate valgono per tutte le fasi Entrate. Gli abitanti e/o i cuori saranno conteggiati a fine partita.

3 Sara ha acquistato il **MUSEO** per 4 monete.

4 Soddisfa, quindi, le condizioni per prendere lo **STUDIO CINEMATOGRAFICO** se desidera.

Fine del gioco

Non appena un giocatore posiziona la 10ª carta nella propria città (incluso un **Edificio Speciale**), il round prosegue fino a che l'ultimo giocatore non completa il proprio turno. A questo punto la partita termina.

Nota bene: non è possibile che una città abbia una 11ª carta, nemmeno se si tratta di un **Edificio Speciale**.

Ciascun giocatore calcola i punti felicità della propria città: conta il **numero di abitanti** 🧑 e il **numero di cuori** ❤️ (sottraendo dal conteggio eventuali simboli sbarrati), e poi moltiplica i 2 numeri tra di loro. Vince il giocatore con il maggior numero di punti. In caso di parità, vince il giocatore con più monete (il denaro non fa la felicità, ma di certo aiuta).



$$5 \text{ 🧑} \times (9-1) \text{ ❤️} = 40 \text{ punti.}$$

Suggerimenti

- ➔ Utilizza la guida rapida sul retro del regolamento.
- ➔ Non dimenticare di prendere le tue Entrate, specialmente all'inizio della partita, per non restare indietro.
- ➔ L'illustrazione sul retro delle carte **Edificio** ricorda come sono suddivisi i colori in ogni mazzo: vi sono 2 carte per ogni piano dell'edificio di quel dato colore (ad es. l'Edificio viola di due piani sulle carte con il retro azzurro chiaro ricorda che ci sono $2 \times 2 = 4$ carte viola nel mazzo).
- ➔ Compra le carte verdi per ottenere abitanti e le carte arancioni per ottenere cuori.
- ➔ Quando giochi con i più piccoli, puoi sommare il numero di abitanti e di cuori (invece di moltiplicarli).

MODALITÀ PER ESPERTI

Se hai dimestichezza con il gioco, puoi apportare le seguenti modifiche alla preparazione del gioco:

- 5 utilizza le carte **Edificio Speciale** per la **modalità per Esperti** (rosse) al posto delle carte **Edificio Speciale** per la **modalità di base**;
- 6 gioca con i **lati colorati** delle carte **Happy Market**: dopo aver pescato le carte **Edificio Speciale**, posiziona le 5 carte **Happy Market** al centro del tavolo, con i lati colorati visibili. L'ultimo giocatore (quello a destra del 1°) sceglie la propria carta **Happy Market**, dopodiché ciascun giocatore, in senso antiorario, sceglie la propria, fino ad arrivare al 1° giocatore (che inizia il round normalmente).



Queste carte Happy Market hanno un colore che è parte delle condizioni richieste per ottenere gli Edifici Speciali.



Edifici Speciali per la modalità per Esperti.

GHENOS
GAMES

www ghenosgames.com
facebook.com/ghenosgames

Cocktail
Games

www cocktailgames.com
facebook.com/jeux.cocktailgames

GUIDA RAPIDA

Preparazione del gioco

- **Abitazioni:** 1 carta in meno in ogni pila rispetto al numero di giocatori
- **Edifici Speciali:** 2 carte in più rispetto al numero di giocatori
- Per ciascun giocatore: 1 **Happy Market** e 2 monete  

Turni

A. FaSe Entrate

I giocatori ricevono **simultaneamente** la somma delle proprie 

B. FaSe Azioni

Al tuo turno esegui le seguenti azioni:

- 1 (opzionale) **scarta 1 carta dall'area centrale**
- 2 **riempi l'area centrale in modo che abbia 3 carte**
- 3
 - compra 1 **Edificio** dall'area centrale    oppure
 - compra 1 **Abitazione**    oppure
 - non comprare nulla e prendi 1 moneta 
- 4 (opzionale) **prendi 1 Edificio Speciale** (massimo 1 per giocatore)

Fine del gioco

Non appena un giocatore ha 10 carte nella propria città, la partita termina.

FELICITÀ =  X 

Ricorda: non puoi avere 2 carte con lo stesso nome nella tua città.