

La Città

Esittely

Olet italialainen prinssi ja pelin alussa perustat kaksi kaupunkia. Molempien kaupunkien ensimmäinen rakennus on linna. Aluksi molemmissa linnoissa asuu 3000 ihmistä, joita kuvastaa kolme pientä hahmoa. Näitä kutsutaan asukkaiksi.

Sinun tehtävänäsi on laajentaa aluettasi rakentamalla isompia kaupunkeja, sekä perustamalla uusia. Perusvaatimus laajentumiselle ovat asukkaat, sillä jokainen uusi rakennus vaatii asukkaan.

Ensimmäinen tehtäväsi on hankkia ruokaa asukkaillesi. Koska asukkaiden määrä kasvaa vuoro vuorolta, tarvitaan yhä enemmän ruokaa. Ruokaa tuottavat maatilat sekä linnat, jotka rakennetaan maaseutualueiden viereen. Asukasluvun kasvulle on myös muita rajoituksia. Kaupungissa ei voi asua enempää kuin 5 ihmistä, jos sinne ei ole rakennettu toria. Seuraava raja on 8 asukasta, jonka ylittämiseksi tarvitset vesistön josta saadaan vettä, että voidaan rakentaa vesilähde. Sen jälkeen asukasluku voi kasvaa niin isoksi kuin haluat. Vesilähdettä tarvitaan asukkaidesi perusterveyden ylläpitoon, mutta he tarvitsevat muutakin. Kun heillä on tarpeeksi ruokaa ja väkiluku kasvaa, tulee heille uusia tarpeita koulutuksen ja kulttuurin osalta. Ja nämä tyydyttääksesi tarvitset uusia rakennuksia.

Sinun siis täytyy rakentaa patsaita, kouluja ja kylpylöitä. Nimittäin, aina kerran vuodessa, asukkaat kokoontuvat yhteen päättääkseen toiveistaan. Jos asukkaat päättävät haluavansa kulttuuria, kaikki kulttuurirakennukset tulevat tärkeiksi. Jos he haluavat koulutusta, kaikki opiskelurakennukset ovat vaatimuksena. Terveiden taas ollessa suosiossa, rakennukset jotka tarjoavat hygieniaa ovat tärkeitä.

Esimerkiksi jos asukkaasi haluaisivat kulttuuria, he katsoisivat ympärilleen nähdäkseen jos viereisissä kaupungeissa olisi enemmän tarjottavaa. Jos näin olisi, osa heistä muuttaisi sinne. Tällöin sinun kaupunkisi menettäisi monta asukasta. Jos tämän jälkeen jotkut rakennuksistasi jäisivät ilman asukasta, täytyisi ne purkaa. Jos esimerkiksi menettäisit maatilaa, menettäisit samalla myös ruoan jota se tuotti. Tämä johtaisi vielä kauaskantoisempiin seurauksiin, koska ruoan puute aiheuttaisi sen, että taas osa asukkaistasi muuttaisi pois. Lyhyesti sanottuna tilanne olisi katastrofaalinen, ja koko laajentumisesi saattaisi loppua.

Yhteenvetona voidaan sanoa, että La Città:ssa mielenrauhasi on menetetty niin pian, kuin saat vierellesi naapureita, joiden kaupunkien etäisyys omaasi on vähemmän kuin kolme vapaata kuusikulmiota. Ole aina varovainen jos toinen pelaaja lähestyy sinua. Hänellä ei ole mitään hyvää mielessään.

Pelin valmistelu

Ennen ensimmäistä peliäsi poista kaikki palat kehyksistään.

§ Levitä pelilautaa pöydälle.

Huomioitavaa: Laudalla näet maiseman jossa on polkuja. Nämä polut on tehty kuusikulmioista. Kuusikulmioille perustat kaupunkeja, joita voit sitten laajentaa rajattomasti pitkin yhdistettyjä kuusikulmioita. Isot alueet polkujen välissä sisältävät erityyppisiä maisemia, joita hyödynnetään myöhemmin erilaisiin tarkoituksiin.

§ Lajittele kuusikulmiopalaset, joita käytetään rakentamiseen sekä kaupunkien laajentamiseen.

40 x Maatila, Louhos (Bauernhof, Steinbruch)

Tee 2 pinoa, molempiin oma rakennuksensa.

16 x Tori (Marktplatz)

Muodosta pino.

20 x Palatsi, Sairaala (Palazzo, Hospital)

Tee 2 pinoa, molempiin oma rakennuksensa.

15 x Patsas, Katedraali (Statue, Dom)

Tee 2 pinoa, molempiin oma rakennuksensa.

15 x Luostarikoulu, Korkeakoulu (Klosterschule, Universität)

Tee 2 pinoa, molempiin oma rakennuksensa.

15 x Vesilähde, Kylpylä (Brunnen, Badhaus)

Tee 2 pinoa, molempiin oma rakennuksensa.

§ Seuraavaksi ota kaikki maisemapalaset ja tee niistä pino.

Erilaisilla maisemapalasilla on seuraavat merkitykset:

14 x Maanviljelysalue (Landwirtschaft)

Maanviljelys tuottaa ruokaa, jota tarvitset asukkaidesi ruokkimiseen. Jokainen maaseutupala sisältää 1, 2 tai 3 ruokasymbolia (vilja).

Huomioitavaa: Maaseutupala yhdellä symbolilla tuottaa yhden yksikön ruokaa, kahdella symbolilla kaksi ja kolmella kolme. Saat ruoat vain jos rakennat asianmukaisen rakennuksen viereisellä kuusikulmiolle. Kuusikulmiota kutsutaan tästä eteenpäin paikaksi.

3 x Vuoret (Gebirge)

Vuorilta löytyy marmoria. Jos avaat louhimon viereiselle paikalle, saat sen tuoton kultarahoina.

5 x Vesistö (Gewässer)

Vesi on tärkeää asukkautesi terveydelle. Jos pystytät asianmukaisen rakennuksen viereiselle paikalle, kaupunkisi asukasluvun toinen rajoitus on poistettu.

§ Jokainen pelaaja valitsee itselleen värin ja saa 4 valitsemansa värin mukaista linnaa. Hän asettaa nämä eteensä.

Huomioitavaa: Linna on se rakennus, jota käytetään kaupungin perustamiseen. Kolme asukasta asetetaan tällöin linnaan.

§ Pienet asukashahmot asetetaan pelilaudan viereen yleiseksi "asukasvarastoksi". Kaikki pelaajat käyttävät samoja asukashahmoja. Asukkaan omistaa se kenen kaupungissa asukas on.

§ Jokainen pelaaja saa neljä pientä väritettyä asukashahmoa omaa väriänsä. Näiden tarkoitus selitetään myöhemmin.

§ Lajittele kortit kolmeen pakkaan:

- 15 Toimintakorttia (Aktions-Karten)
- 32 Poliitiikkakorttia (Politik-Karten)
- 27 "Kansan ääni"-korttia (Karten "Stimme des Volkes")

§ Jokainen pelaaja saa 3 omanväristä toimintakorttia (katso reunusten väri kortin kääntöpuolella). Hän asettaa nämä kuvapuoli ylöspäin eteensä.

Kortit ovat sisällöltään samoja kaikille pelaajille. Jos pelaajia on vähemmän kuin 5, toimintakortit käyttämättömille väreille laitetaan takaisi pelilaatikkoon.

§ Nyt on politiikkakorttien vuoro.

Sekoita politiikkakortit kunnolla. Ota 7 pakan päällimmäistä korttia ja aseta ne kuvapuoli ylöspäin riviin niille tarkoitettuihin paikkoihin pelilaudan reunalla (kuvio ohjekirjan sivun 2 alanurkassa). Jäljelle jääneet politiikkakortit asetetaan kuvapuoli alaspäin viimeiselle kyseisistä paikoista (paikalle joka on ilman kuviota).

§ Aseta seuraavaksi "Kansan ääni"-kortit.

Sekoita nämä kortit kunnolla ja aseta ne kuvapuoli alaspäin pelilaudan sille puolelle, jossa on 4 ruskeaa ympyrää. (Kuvio sääntökirjan sivun 3 ylänurkassa)

§ Ruokamerkit ja kultakolikot laitetaan valmiiksi lähelle pelilautaa.

Kultakolikot: Pelin alussa jokainen pelaaja saa 1 kultakolikon. Myöhemmin kultakolikoita saa ainoastaan louhoksen tai toimintakortin avulla.

Ruokamerkit asetetaan pelilaudan viereen. Pelaajat saavat näitä, kun he rakentavat linnoja ja maatiloja. Pienet merkit vastaavat 1 ja isot 5 ruokayksikköä.

§ Jokaiselle pelaajalle annetaan tiivistelmäkaavio.

§ "Aloittava pelaaja"-merkki otetaan valmiiksi.

Suosittelava alkuasetus aloittelijoille 5-pelaajan peliin.

(Iso kuva sivulla 3 sääntökirjassa)

Käytä tätä asettelua ainakin ensimmäisellä pelikerralla. Vastaavat asetelmat 2, 3 ja 4 pelaajalle löytyvät sääntökirjan viimeiseltä sivulta.

1. Aseta maisemapalaset niin kuin kuvassa näytetään (sääntökirja sivu 3).
2. Jokainen pelaaja ottaa kaksi linnoistaan ja asettaa ne niin kuin kuvassa näytetään.
3. Jokainen kerää ruokamerkkinsä.

Huomioitavaa: Linnat tuovat ruokaa. Jos linna on maanviljelysalueen vieressä, antaa se niin monta rauokamerkkiä, kuin maaseutupalassa on viljasymboleita. On olemassa yhden, kahden ja kolmen viljasymbolin maaseutupalasia. Jokainen symboli siis tuottaa 1 yksikön ruokaa. Jos linna on kahden maanviljelysalueen vieressä, se kerää ruokaa molemmista.

Jokainen pelaaja näin ollen laskee viljasymbolien määrän alueilta, jotka ovat yhdistettynä hänen linnoihinsa ja ottaa vastaavan määrän ruokamerkkejä, jotka hän sitten asettaa eteensä.

Ruokamerkit eivät ole maksutarkoituksiin tai vastaaviin. Ne ainoastaan osoittavat kuinka monta asukasta pelaajalla voi olla.

Esimerkki: (kuvio sääntökirjan sivun 3 keskeltä) Sinisen linna on kahden maaseutualueen vieressä, joissa toisessa on 3 viljaa ja toisessa 1. Sininen näin ollen saa 4 viljamerkkiä.

4. Aloittava pelaaja valitaan (esimerkiksi se joka oli viimeksi Saksassa). Hän saa "Aloittava pelaaja" -merkin ja aloittaa ensimmäisen pelivuoden.

Alkuasetus kokeneille pelaajille

1. Yksi pelaajista ottaa maisemapalat, asettaa ne kuvapuoli alaspäin, ja sekoittaa ne kunnolla. Sitten hän laittaa yksitellen kaikki maisemapalat pelilaudan jokaiselle maisema-alueelle kuvapuoli alaspäin. Kun kaikki on laitettu, käännetään ne kuvapuoli ylöspäin. Erivärinen polku pelilaudalla on merkitsevää vain, jos pelataan vähemmällä kuin 4:llä pelaajalla (kuvio sääntökirjan sivulla 8).

2. Yksi pelaajista (esimerkiksi se joka oli viimeksi Saksassa) aloittaa pelin asetteluvaiheella. Hän ottaa yhden linnoistaan ja asettaa sen haluamalleen kuusikulmiolle pelilaudalla. Tähän linnaan hän sen jälkeen asettaa kolme asukasta. Jos linna on maaseutualueen vieressä, saa pelaaja viljasymbolien osoittaman määrän ruokamerkkejä.

3. Seuraavaksi on hänen oikealla puolellansa olevan pelaajan vuoro, jonka jälkeen tämän oikealla puolella olevan, kierretään pelipöytää vastapäivään. Jokainen asettaa linnan, sen kolme asukasta ja kerää ruokamerkkinsä.

Asettelusääntö: Kahden linnan välissä on oltava vähintään kolme tyhjää kuusikulmiota.

4. Kun kaikki ovat asettaneet yhden linnan pelaaja, joka asetti viimeisen linnan saa toisen

vuoron. Hän asettaa toisen linnansa, sen kolme asukasta ja kerää ruokamerkkinsä aivan kuten edellä. Tämän jälkeen hänen vasemmalla puolellansa oleva pelaaja saa vuoron, tekee kuten edellä, ja näin kierretään pelipöytä myötäpäivään.

5. Asetteluvaihe päättyy, kun kaikki ovat asettaneet kaksi linnaansa. Viimeiseksi toisen linnansa asettaneen pelaajan vasemmanpuoleisesta pelaajasta tulee aloittava pelaaja. (Hän saa "Aloittava pelaaja"-merkin).

Pelin Kulku

Pelin tavoite

Pelin tavoite on saada kerättyä eniten voittopisteitä pelin loppuun mennessä (6 pelivuoden jälkeen). Peli on jaettu kuuteen pelivuoteen, joista jokainen on jaettu 8 vaiheeseen.

1. Aloittavan pelaajan vaihto
2. "Kansan ääni"-korttien jako
3. Tulot louhoksista (kultarahoina)
4. Asukkaiden lisääntyminen
5. Viisi poliittista kierrosta. Kullakin kierroksella jokainen pelaaja pelaa vuorollaan kortin, ja suorittaa kortissa olevan toiminnon.
6. "Kansan ääni" valitaan.
7. Asukkaiden muuttoliike
8. Kansan ruokkiminen

1. Aloittavan pelaajan vaihto

Ensimmäisen vuoden aloittava pelaaja on jo valittu alkuasettelussa. Seuraavien vuosien aloittava pelaaja on aina edellisen vuoden aloittavan pelaajan vasemmanpuoleinen pelaaja. "Aloittava pelaaja"-merkki annetaan uudelle aloittavalle pelaajalle.

2. "Kansan ääni"-korttien jako

Joka vuonna 4 korttia otetaan pakan päältä ja asetetaan neljälle näille varatulle ympyrälle pelilaudalla. Tumman ympyrän päällä oleva kortti asetetaan kuvapuoli ylöspäin, muut kuvapuoli alaspäin.

Huomioitavaa: Nämä neljä korttia muodostavat kansan äänen. Jokaista korttia on 9 kappaletta. Kortit päättävät mitä asukkaat haluavat kunakin pelivuotena: terveyttä (Gesundheit) (rakennukset joissa sinisiä kaaria), kulttuuria(Kultur) (rakennukset joissa valkoisia kaaria) vai koulutusta(Bildung) (rakennukset joissa mustia kaaria).

3. Tulot louhoksista

Aloittaen aloittavasta pelaajasta kukin saa vuorollaan tulot jokaisesta louhoksestaan, jonka hän omistaa. Jokainen louhos, joka on yhteydessä yhteen vuoristoon, tuottaa yhden kultarahan. Jos louhimo on yhteydessä kahteen vuoristoon, tuottaa se kaksi kultarahaa.

4. Asukkaiden lisääntyminen

Aloittaen aloittavasta pelaajasta jokaisen pelaajan asukasluku kasvaa.

Jokainen pelaaja asettaa 1 asukkaan jokaiseen kaupunkiinsa.

Uudet asukkaat asetetaan aina linnaan.

Rajoitus: Jos kaupungissa on jo **5 asukasta**, mutta ei toria, se ei saa uutta asukasta. Vain kaupungit joissa on tori voivat saada enemmän kuin 5 asukasta. Jos kaupungissa on jo **8 asukasta** (ja näin myös jo tori), mutta ei vesilähdettä tai kylpylää, se ei saa uutta asukasta. Vain kaupungit joissa on sekä tori, että joko vesilähde tai kylpylä, voivat saada enemmän kuin 8 asukasta. (Rajoituksia asukasluvulle ei ole enempää.)

Tärkeää: Kaikki kaupungin asukkaat lasketaan mukaan asukasluvun rajoitukseen: ne jotka ovat linnassa että ne, jotka ovat kaupungin rakennuksissa.

5. Poliittiset kierrokset 1-5

Yleiskuva:

Nyt seuraa 5 poliittista kierrosta yksi toisensa jälkeen. Kullakin kierroksella jokaisella pelaajalla on yksi vuoro. Vuorollaan pelaaja pelaa **yhden** kortin, ja suorittaa siinä olevan toiminnon. Sitten pelaajan vasemmanpuoleinen pelaaja saa vuoron. Poliittinen kierros päättyy, kun kaikki ovat saaneet vuoronsa. Seuraava kierros alkaa heti edellisen päätyttyä.

Huomioitavaa: Poliittisilla kierroksilla pelaajat rakentavat uusia rakennuksia kaupunkeihinsa. Ruoka ja raha, jota saatetaan saada kierroksen aikana, on pelaajan kaikkien kaupunkien käyttöön. Kaupunkien houkuttelevuus on kaupunkikohtaista. Rakennusten houkuttelevuusarvo osoitetaan kaarilla rakennuksissa. On kolmenvärisiä kaaria: valkoinen kulttuurille, musta koulutukselle ja sininen terveydelle. Mitä enemmän jokaista väriä on kaupungissa, sitä houkuttelevampi se on.

Poliittisella kierroksella voidaan pelata kahden tyyppisiä kortteja:

- Toimintakortti:

Jokainen pelaaja omistaa 3 toimintakorttia (omaa väriänsä), joita hän voi käyttää näillä viidellä kierroksella. Käytetty kortti käännetään ylösalaisin.

Tärkeää: Pelivuoden lopussa jokainen pelaaja saa takaisin käyttämänsä toimintakortit, ja ne käännetään kuvapuoli ylöspäin. Näitä voidaan käyttää uudestaan seuraavana pelivuonna.

- Poliitiikkakortit

Toimintakortin sijaan pelaaja voi valita yhden seitsemästä kuvapuoli ylöspäin olevasta poliitiikkakortista, ja pelata sen välittömästi. Pelaaja valitsee yhden näistä ja asettaa sen eteensä. Hän suorittaa siinä selitetyn toiminnon ja kääntää sen ylösalaisin. Pelivuoden lopussa jokainen pelaaja laittaa pelatut poliitiikkakorttinsa käytettyjen pakkaan.

Pelaaja voi halutessaan pelata pelkästään 5 poliitiikkakorttia eikä ollenkaan toimintakortteja.

A. Toimintakorttien pelaaminen

Kun pelaaja pelaa toimintakortin, hän valitsee yhden vaihtoehdon kortin kolmesta vaihtoehdosta, ja ilmoittaa sen ääneen muille pelaajille. Sitten hän kääntää sen ylösalaisin sen merkiksi, että se on käytetty.

Vaihtoehdot toimintakorteissa

- Saat kaksi kultarahaa

TAI

- Perustat uuden kaupungin

Ota yksi linnoitasi ja sijoita se vapaalle kuusikulmiolle.

Varoitus: Välimatkasäännön mukaan uuden linnan välissä täytyy olla vähintään kolme kuusikulmiota muihin linnoihin ja jokaiseen toisen kaupungin rakennukseen (ei väliä kuuluuko kaupunki sinulle vai vastustajalle).

Aseta tähän linnaan 1 "ylimääräinen" asukas, joka täytyy ottaa yhdestä aikaisemmasta linnastasi. Tämän jälkeen otat kaksi uutta asukasta yhteisestä varastosta, ja asetat ne uuteen linnaasi. Jos linna on maanviljelysalueen vieressä, saat heti asianmukaisen määrän ruokamerkkejä varastoosi.

Tärkeää: Voit perustaa ainoastaan yhden uuden kaupungin pelivuodessa.

TAI

- Rakennat pienen rakennuksen.

"Pieni" tarkoittaa rakennusta jossa on enintään yksi kaarisymboli. Seuraavat ovat pieniä rakennuksia:

Maatila: Maatila, kuten myös linna, tuo ruokaa viereisiltä viljelysalueilta. Ei ole hyötyä rakentaa maatilaa, jos se ei ole viljelysalueen vieressä.

Louhos: Louhos tuottaa marmoria jonka saat 1 kultarahana jokaisena pelivuonna, jos louhos on rakennetty vuorten viereen. (Saat 2 kultarahaa jos se on yhteydessä kahteen vuoristoon).

Luostarikoulu: Luostarikoulu antaa kaupungillesi 1 koulutuspisteen (houkuttelevuus piste).

Patsas: Patsas antaa kaupungillesi 1 kulttuuripisteen (houkuttelevuus piste).

Tori: Tori mahdollistaa kaupungin väkiluvun kasvamisen suuremmaksi kuin 5 asukasta (aina 8:aan asti). Ainoastaan yksi tori voidaan rakentaa kuhunkin kaupunkiin.

Erikoistapaus: Torin rakentaminen ei vaadi asukasta kaupungistasi. Tarvittava asukas otetaan yleisestä varastosta.

Vesilähde: Vesilähde antaa kaupungillesi 1 terveuspisteen (houkuttelevuus piste).

Vesilähde voidaan rakentaa vain vesistön viereen. Näin saat käyttöösi vesilähteen erikoisen edun: kaupungin väkiluku voi olla suurempi kuin 8, mutta myös tori täytyy olla rakennettuna.

(a) Kuinka rakennetaan

Periaatteessa rakentaminen on hyvin yksinkertaista: pelaa kortti, ota haluttu rakennus pinosta ja sijoita se vapaalle kuusikulmiolle, joka on joko linnan tai kaupungin jonkun muun rakennuksen vieressä.

- Ota "ylimääräinen" asukas kaupungin linnasta ja aseta tämä uuteen rakennukseen. "Ylimääräinen" tarkoittaa että vähintään yksi asukas täytyy jäädä jäljellä linnaan, kun sieltä otetaan asukas uuteen rakennukseen.
- Jos rakennuspino loppuu, puolita sen seuralaispino ja käännä se ylösalaisin korvaamaan loppunut pino. Rakennuspalasissa on kaksi eri rakennusta palan eri puolilla. Jos molemmat seuralaispinoista loppuvat, näitä rakennuksia ei voi rakentaa enempää.

(b) Tärkeitä rakennussääntöjä

- **Saatavilla olevat asukkaat:** Voit ainoastaan rakentaa, jos sinulla on "ylimääräisiä" asukkaita. Jokaisessa kaupungin rakennuksessa on oltava asukas. Tästä seuraa että voit rakentaa vain jos kaupungin linnassa on vähintään 2 asukasta. (Tori on poikkeus.)
- **Rakennuksen sijoittaminen:** Voit pystyttää uuden rakennuksen ainoastaan paikalle, joka on yhteydessä johonkin kaupungin aikaisempaan rakennukseen.
Rajoitus: Eri kaupunkien välillä täytyy olla vähintään yksi rakentamaton paikka (ei väliä omistatko molemmat vai vain toisen kaupungin).
- **Vesilähteet ja kylpylät** täytyy rakentaa vesistön viereen. Muistutuksena tästä, rakennukset on merkitty vesiaaltosymbolilla.
- Et voi tahallisesti tuhota rakennuksia tehdäksesi lisää tilaa kaupunkiisi. Kuitenkin on mahdollista, että sinun on pakko tuhota rakennus (lisää tästä myöhemmin).
- Jos **et pysty rakentamaan** (ei asukkaita, ei kultarahoja tms.), sinun täytyy ottaa ylin kortti politiikkakorttipakasta. Aseta kortti kuvapuoli alaspäin eteesi, ja päätä poliittinen kierrokseksi.

Neuvoja rakentamiseen:

Hinta: *Pieni rakennus ei maksa mitään. Sinun täytyy vain pelata toimintakortti. Kuitenkin jos haluat pystyttää rakennuksen politiikkakorteilla, se maksaa sinulle kultarahoja tietyn määrän riippuen siitä, onko rakennus keskikokoinen vai iso. Ainoastaan kortti "Grober Baumeister" (Mestari Rakentaja) on tämän säännön ulkopuolella: tätä käyttäessäsi sinun täytyy myös maksaa pienen rakennuksen rakentamisesta.*

Viereiset alueet: *Monet rakennukset toimivat hyödyksesi vain, jos ne ovat oikean alueen*

vieressä. Esimerkiksi on paljon parempi, jos maatila on kahden maaseutualueen vieressä kuin vain yhden (tuottaa enemmän ruokaa).

Muuttoliike: *Niin kauan kuin sinun ja toisen pelaajan kaupungin välillä on vähintään kolme vapaata paikkaa, asukkaasi pysyvät paikoillaan. Jos välimatka on lyhyempi, kaupunkisi on vaarassa menettää asukkaita jos vastapelaajan kaupungilla on enemmän asiaankuuluvia houkuttelevuus pisteitä kuin sinun kaupungillasi. Toisaalta jos omalla kaupungillasi on enemmän pisteitä, muuttoliike toimii sinun hyväksesi.*

B. Poliittikkakorttien pelaaminen

Sen sijaan, että pelaat toimintakortin, voit jokaisella poliittisella kierroksella vaihtoehtoisesti ottaa yhden kuvapuoli ylöspäin olevista poliittikkakorteista, ja pelata sen välittömästi.

Tärkeää: Poliittikkakortti joka vaatii maksua kultarahoina voidaan ottaa vain, jos pelaajalla on tarpeeksi rahaa. Et voi ottaa korttia varastoon ja odottaa kunnes saat kerättyä tarpeeksi rahaa.

- Kun poliittikkakortti valitaan, **se täytyy pelata välittömästi**. Pelaaja asettaa kortin kuvapuoli ylöspäin eteensä, ja suorittaa kortin toiminnon. Tämän jälkeen hän kääntää kortin ylösalaisin.

- Kaikkien korttien, jotka pelaaja käyttää, täytyy jäädä kuvapuoli alaspäin pelaajan eteen tarkistuksen vuoksi. Viidessä poliittisessä kierroksessa voidaan viisi korttia pelata.

- Kuvapuoli ylöspäin olevien poliittikkakorttien rivi laudalla täytyy aina heti palauttaa takaisin 7 korttiin. Päälimmäinen kortti poliittikkakorttipakasta otetaan ja asetetaan siihen, mistä kortti otettiin. Jos pakka on loppu, sekoitetaan aiemmin käytet poliittikkakortit uudeksi pakaksi.

Poliittikkakortteja on kahdentyyppisiä:

- Poliittikkakortit sisältäen rakennuksia
- Poliittikkakortit sisältäen toimintoja

Poliittikkakortit joissa rakennuksia

Poliittikkakorteilla, joissa on rakennuksia, toimit kuten on aiemmin selitetty. Nämä rakennukset tuovat lisää houkuttelevuus pisteitä, mutta maksavat rahaa.

Tärkeää: Voit rakentaa isoja ja keskikoisia rakennuksia ainoastaan näillä korteilla, et aikaisemmin selitetyillä toimintakorteilla. Näihin rakennuksiin pätee myös se, että jos kaikki kyseisen tyyppin rakennukset on jo rakennettu, enempää ei voida rakentaa (ellei niitä sitten vapaudu pakollisessa rakennuksen tuhoamisessa).

Palatsi (Palazzo)

Palatsi maksaa 1 kultarahan ja antaa 2 kulttuuripistettä.

Katedraali (Dom)

Katedraali maksaa 3 kultarahaa ja antaa 3 kulttuuripistettä.

Korkeakoulu (Universität)

Korkeakoulu maksaa 3 kultarahaa ja antaa 3 koulutuspistettä.

Sairaala (Hospital)

Sairaala maksaa 1 kultarahan ja antaa 1 terveyspisteen ja 1 koulutuspisteen.

Erityinen ominaisuus: Sairaala ei tarvitse rakentaa vesistön viereen, vaikka se tuokin terveyttä. Tässä suhteessa sairaala on hyvin arvokas rakennus. (Katso pelin pisteytys).

Sairaala ei kuitenkaan korvaa kylpylää tai vesilähdettä asukasluokurajoituksen poistamisessa.

Kylpylä (Badhaus)

Kylpylä maksaa 1 kultarahan ja antaa 2 terveyspistettä.

Politiikkakortit joissa toimintoja

Mestari Rakentaja (Grober Baumeister)

Tällä kortilla rakennuksen hinta määräytyy rakennuksen tyypin mukaan.

1 kultaraha: Pienet rakennukset

2 kultarahaa: Keskikokoiset rakennukset

4 kultarahaa: Isot rakennukset

Leipä ja Pelit (Brot und Spiele)

Tämän kortin avulla voit nostaa kaupunkisi houkuttelevuutta asettamalla yhden väritetyn asukkaasi johonkin rakennukseen. Tämä hahmo tuo **yhden** ylimääräisen houkuttelevuuspisteen, jonka tyyppi riippuu rakennuksesta, johon asukaan asetit.

Tärkeää: Tämän kortin vaikutus kestää vain kyseisen pelivuoden ajan. Kun vuosi päättyy, poista hahmo rakennuksesta, jolloin rakennuksen arvo palautuu ennalleen.

0 kultarahalla saat asettaa yhden väritetyn asukkaan yhteen kaupunkisi rakennukseen.

2 kultarahalla saat asettaa kaksi väritettyä asukasta yhteen kaupunkisi rakennukseen.

5 kultarahalla saat asettaa kolme väritettyä asukasta yhteen kaupunkisi rakennukseen.

Yksi väritetty asukas nostaa rakennuksesi arvoa 1:llä pisteellä.

Jos asetat väritetyn asukkaan pieneen rakennukseen, sen arvo nousee yhdestä kahteen.

Esimerkiksi luostarikoulu sisältäen väritetyn asukkaan olisi 2 koulutuspisteen arvoinen.

Jos asettaisit hahmon palatsiin, palatsin arvo nousisi kahdesta kulttuuripisteestä kolmeen.

Jos asetat väritetyn asukkaan sairaalaan, sinun täytyy ilmoittaa lisääkö se koulutus- vai terveypisteen.

Jos asetat useamman väritetyn asukkaan rakennukseen, jokainen näistä nostaa rakennuksen arvoa yhdellä. Jos myöhemmin pelaat "Leipä ja Pelit"-kortin, voit lisätä uudet hahmot aiemmin asetettujen rinnalle.

Älä unohda: Väritetyt asukkaat eivät ole normaaleja asukkaita. Heitä ei tarvitse ruokkia, joten älä laske heitä mukaan, kun olet laskemassa väkilukuasi.

Hyvät Ajat (Goldene Zeiten)

Tämän kortin avulla saat ylimääräisiä asukkaita.

0 kultarahalla saat asettaa 1 asukkaan yhteen kaupunkiisi.

2 kultarahalla saat asettaa 2 asukasta yhteen kaupunkiisi. (Jakaminen ei ole sallittua.)

5 kultarahalla saat asettaa 3 asukasta yhteen kaupunkiisi. (Jakaminen ei ole sallittua.)

Huomioitavaa: Ylimääräisillä asukkailla voit nopeuttaa kaupunkisi rakentamista. Kuitenkin nämä ylimääräiset asukkaat on ruokittava. Ota huomioon myös väkilukurajoitukset.

Runsas Sato (Reiche Ernte)

Tällä kortilla kaksinkertaistat yhden maatilasi ruokatuotannon yhdeksi pelivuodeksi.

Ota yksi väritetyistä asukkaistasi ja aseta se yhdelle maatilallesi. Jos se on esimerkiksi asetettuna maatilalle, joka tuottaa 4 ruokamerkkiä, voit seuraavassa "Kansan ruokkiminen"-vaiheessa (selitys myöhemmin) ottaa itsellesi neljä ylimääräistä ruokamerkkiä. Korttia "Runsas Sato" ei voi pelata kahta kertaa samaan maatilaan samana pelivuotena.

Tärkeää: Pelivuoden lopussa hahmo poistetaan maatilalta, mikä palauttaa sen tuoton takaisin normaaliksi. Tätä korttia ei voi pelata viimeisenä pelivuonna.

Ihmisläheisyys (Bürgernähe)

Tällä kortilla saat tietoa asukkaidesi toiveista.

Voit katsoa 2 kuvapuoli alaspäin olevaa "Kansan ääni"-korttia. (Vain sinä!) Aseta kortit takaisin, kun olet katsonut ne.

Huomioitavaa: Tämän kortin avulla tiedät kolme neljästä kortista, jotka kuvastavat kansan toiveita ja voit sen mukaisesti tehdä rakennussuunnitelmia.

2 kultarahalla voit katsoa kaikki "Kansan ääni"-kortit. Ennen kuin katsot yhtään korttia, sinun täytyy ilmoittaa aiotko katsoa 2 vai 3 korttia.

Pelaajan poliittisen kierroksen loppu

Kun vuorossa oleva pelaaja on suorittanut asiaankuuluvat toimintonsa, hänen osansa tässä kierroksessa on tehty. Hänen vasemmalla puolellansa oleva pelaaja saa vuoron. Tällä tavoin kierretään pelipöytä myötöpäivään.

Poliittisten kierrosten loppu

Kun kaikki pelaajat ovat suorittaneet 5 kertaa poliittisen kierroksen, tämä vaihe loppuu. Tässä vaiheessa jokaisella pelaajalla pitäisi olla 5 kuvapuoli alaspäin olevaa (käytettyä) korttia edessään.

Sitten siirrytään seuraavaan vaiheeseen, jossa "Kansan ääni"-puhuu.

6. Kansan ääni valitaan

3 kuvapuoli alaspäin ollutta "Kansan ääni"-korttia paljastetaan. Nämä neljä korttia yhdessä muodostavat kansan toiveet. Tämä voi olla kulttuuria, koulutusta tai terveyttä.

- Jos korteissa on 2 samaa ja 2 eri toivetta, enemmistön toive valitaan.
- Jos korteista muodostuu 2 paria, molemmat korttien toiveet valitaan.
- Jos korteissa on 3 tai 4 samanlaista toivetta, silloin tämä toive valitaan.

Seuraavassa vaiheessa tämän valinnan mukaisten olosuhteiden vallitessa asukkaat muuttavat kaupunkeihin, jotka ovat houkuttelevimpia. (Houkuttelevuus lasketaan asianmukaisen värisistä kaarista kaupungin rakennuksissa).

7. Asukkaiden muuttoliike

Aloittaen aloittavasta pelaajasta jokainen pelaaja tutkii vuorollaan, jos naapurikaupunkien asukkaat haluavat muuttaa hänen kaupunkeihinsa.

(a) Pelaaja tutkii kaikki kaupunkinsa vuoronsa aikana

- Muuttoliikettä ei tapahdu kahden samalle pelaajalle kuuluvan kaupungin välillä.
- Muuttoliikettä ei tapahdu jos kaupunkien välissä on 3 tai useampi vapaa kuusikulmio.
- Jos välimatka on pienempi kuin 3 kahden kaupungin välillä, joista toinen kuuluu pelaajalle ja toinen vastustajalle, muuttoliike naapurikaupungista on mahdollinen.

(b) Jos muuttoliike on mahdollinen

Pelaaja jonka vuoro on tarkastaa, jos hänen kaupungillaan on enemmän houkuttelevuuspisteitä kuin naapurikaupungilla siltä osa-alueelta, joka valittiin kansan ääneksi (kulttuuri, koulutus, terveys).

- Jos pelaajan kaupungilla on enemmän houkuttelevuuspisteitä, hän saa yhden asukkaan naapurikaupungista. Hän asettaa asukkaan kaupunkinsa linnaan.
- Jos pelaajalla on useita naapurikaupunkeja, hän saa yhden asukkaan jokaisesta naapurikaupungista jolla on pienempi houkuttelevuuspistemäärä kuin hänen kaupungillansa.
- **Ehto:** Kaupunki voi saada uusia asukkaita vain jos sen asukaslukurajoitukset tämän sallivat. Jos kaupunkiin ei mahdu enempää asukkaita, kaupunki ei voi ottaa vastaan

muuttavia asukkaita ja ne palautetaan takaisin yleiseen asukasvarastoon.

- Jos pelaajan täytyy luopua asukkaastaan, hän itse valitsee mistä rakennuksesta asukas otetaan. Valinta on helppo jos pelaajalla on "ylimääräisiä" asukkaita linnassaan. Tässä tapauksessa muuttoliike ei aiheuta todellista ongelmaa. Muutoin, jos pelaajalla ei ole ylimääräisiä asukkaita, se saattaa aiheuttaa rakennuksen menetyksen.

Erikoistapaus: Jos "Kansan ääni" sisältää kahta eri toivetta (2 kumpaakin korttia), molemmat toiveet ovat voimassa.

Jokainen pelaaja omalla vuorollansa päättää jokaiselle kaupungilleen erikseen kumpaa näistä kahdesta toiveesta noudatetaan. Tämä toive (kulttuuri, koulutus, terveys) on voimassa sillä vuorolla myös naapurikaupunkeihin.

Esimerkiksi, jos pelaajalla on 3 kaupunkia ja kansa vaatii kulttuuria ja terveyttä, hän voisi valita kahdelle kaupungilleen kulttuurin ja yhdelle terveyden.

Kaikki pelaajat saavat vuoronsa vastapäiväisessä järjestyksessä ja päättävät kumpaa toivetta noudattavat missäkin kaupungissa.

Esimerkki: Kansan ääni on vaatinut terveyttä ja kulttuuria. Pelaaja A valitsee terveyden ensimmäiselle kaupungilleen, joka on voimakkaampi terveydessä kuin pelaajan B naapurikaupunki. Näin ollen A saa asukkaansa B:n kaupungista ja asettaa tämän kaupunkinsa linnaan. Nyt on B:n vuoro. Hän valitsee kulttuurin missä hänen kaupunkinsa on voimakkaampi kuin A:n kaupunki, ja niin hän saa takaisin menetetyt asukkaansa.

Tärkeää: Tyhjien rakennusten tuhoaminen.

Kun kaikki pelaajat ovat suorittaneet muuttoliikkeen kaupunkeihinsa ja niistä pois, täytyy jokaisen tuhota (palauttaa takaisin yleiseen pinoon) kaikki hänen rakennuksensa, joissa ei enää ole asukasta.

Tuhoaminen täytyy aloittaa aina kaupungin laidoilta, linnan ollessa kaupungin keskusta. Reunimmaisat rakennukset täytyy tuhota ensin. Ei ole sallittua tuhota rakennusta kaupungin keskeltä.

- Jos kaupunki koostuu enää vain linnasta ja viimeinen asukas menetetään, linna täytyy tuhota. (Omistaja saa sen takaisin varastoonsa.)

- Jos maatila tuhoutuu, asianmukainen määrä ruokamerkkejä täytyy luovuttaa pois.

Ennen kuin rakennuksia tuhoataan, pelaaja voi jakaa kaupunkinsa asukkaat uudestaan.

Tämä antaa pelaajalle mahdollisuuden säästää rakennuksia turhalta tuholta ja myöskin varmistaa, että tuhottavat rakennukset ovat kaupungin laidalta.

8. Asukkaiden ruokkiminen

Aloittaen aloittavasta pelaajasta, jokainen pelaaja laskee vuorollaan asukkaansa ja ruokamerkkinsä.

- Jos pelaajalla on vähintään yhtä monta ruokamerkkiä kuin on asukkaita, kaikki asukkaat on ruokittu.

Huomioitavaa: Pelaajan kaikki ruokamerkit kaikista hänen kaupungeistaan lasketaan

yhteen ja jaetaan kaikkien pelaajan kaupunkien asukkaiden kesken.

- Jos pelaajalla on enemmän asukkaita kuin hänellä on ruokamerkkejä edessään, hänen täytyy ottaa pois ylimääräiset asukkaansa, ja palauttaa ne yhteiseen varastoon. (Nämä asukkaat lasketaan poismuuttaneiksi ruoan puutteen vuoksi).

Tärkeää: Jos ruoanpuutteen vuoksi pelaajalle jää rakennuksia, joissa ei enää ole asukasta, täytyy ne tuhota. Väritettyjä asukkaita ei tarvitse ruokkia. Ota huomioon ylimääräiset ruokamerkit "Runsas Sato"-kortin vaikutuksesta.

Rangaistus nälän takia poismuuttavista asukkaista

Normaalisti pelaaja voi pelata yhden kortin jokaisella poliittisella kierroksella.

- Kuitenkin jos pelaaja on menettänyt asukkaita nälän aiheuttamana, hän voi pelata ainoastaan 4 korttia seuraavana pelivuonna.

- Seuraavana pelivuonna pelaajan täytyy ensimmäisellä poliittisella kierroksella asettaa yksi toimintakorteistaan kuvapuoli alaspäin eteensä. Hän ei suorita yhtään kortin toiminnoista. Lopuilla 4 kierroksella hän saa toimia normaalisti.

Pelivuoden loppuminen

Kun pelivuosi loppuu, kyseisen vuoden 4 "Kansan ääni"-korttia heitetään pois.

Jokainen pelaaja heittää pois myös kaikki politiikkakortit, jotka ovat kuvapuoli alaspäin hänen edessään.

Jokaisen pelaajan kolme toimintakorttia jäävät omistajilleen, ja ne käännetään kuvapuoli ylöspäin valmiiksi uudelleenkäyttöä varten seuraavana pelivuonna.

Kaikki pelaajat jotka ovat asettaneet väritettyjä asukkaita laudalle poistavat ne ja palauttavat varastoonsa.

Seuraava pelivuosi alkaa.

Erikoinen kuudes pelivuosi

Viimeisenä eli kuudentena pelivuonna pelaajat eivät enää saa käyttää politiikkakorttia "Runsas Sato" ruokkiakseen asukkaitaan.

Pelin loppu

Peli päättyy kuuden pelivuoden jälkeen.

Vihje: 27 "Kansan ääni"-kortista 3 jää jäljelle pakkaan.

Loppupisteytys:

- Pelaajan jokainen asukas on 1 voittopisteen arvoinen

- Jokainen kaupunki, jossa on vähintään yksi rakennus jokaiselta kolmelta alueelta (kulttuuri, koulutus, terveys) antaa **3 ylimääräistä voittopistettä**.

Vihje: Sairaala on erityisen hyödyllinen tässä, koska se tuottaa sekä koulutusta että terveyttä.

- Jokainen pelaaja **vähentää itseltään 5 voittopistettä**, jos kuudentena vuonna hänen kaupungistaan muutti pois asukkaita ruoan puutten vuoksi.

Voittaja on pelaaja jolla on eniten voittopisteitä. Tasapelissä voittaja on se, jolla on enemmän kultarahoja.

Esimerkki (Sääntökirjan sivu 7)

Kaupungin Perustaminen (Ensimmäinen kuva)

Tässä on todella hyvä paikka linnalle. Se on yhteydessä kahteen maanviljelysalueeseen, jotka yhdessä tuottavat 4 ruokamerkkiä, eli tarpeeksi 4 asukkaan ruokkimiseen. Lähellä on vesistö ja vuoristo, joka on sopiva paikka louhokselle, että saadaan kultaa.

Ensimmäinen Vuosi (Toinen kuva)

Vaiheessa 4 saat ylimääräisen asukkaan kun asukasluku kasvaa. Yhden neljästä asukkaasta on jäätävä linnaan, mutta muut kolme ovat vapaina asetettaviksi uusiin rakennuksiin.

Ensimmäinen Poliittinen Kierros (Kolmas kuva)

Käytät yhden toimintakorttiasi rakentaaksesi maatilan. Maatila on kahden maanviljelysalueen vieressä, ja se myöskin tuottaa sinulle 4 ruokamerkkiä. Nyt sinulla on tarpeeksi ruokaa ruokkiaksesi 8 asukasta.

Toinen Poliittinen Kierros (Neljäs kuva)

Käytät toisen toimintakorttiasi ja rakennat louhoksen vuoriston viereen. Seuraavana pelivuonna tämä louhos tuottaa sinulla yhden kultarahan.

Kolmas Poliittinen Kierros (Viides kuva)

Käytät kolmannen (ja viimeisen) toimintakorttiasi ja rakennat torin. Asukas jonka asetat toriin otetaan yleisestä varastosta. Nyt kaupungissasi voi olla korkeintaan 8 asukasta. Tällä hetkellä asukkaita on 5.

Neljäs Poliittinen Kierros (Kuudes kuva)

Otat kuvapuoli ylöspäin olleen politiikkakortin "Kylpylä", maksat 1 kultarahan ja rakennat kylpylän vesistön viereen. Nyt kaupungillasi ei ole enää väkilukurajoitusta.

Viides Poliittinen Kierros

Viidennellä poliittisella kierroksella et voi enää pystyttää uutta rakennusta, koska sinulla ei ole ylimääräisiä asukkaita. Olet myös käyttänyt kaikki kolme toimintakorttiasi, ja sinulla ei ole enää kultaa, että voisit ottaa yhden kuvapuoli ylöspäin olevista politiikkakorteista. Kaikki mitä voit tehdä on, että otat ylimmän kortin politiikkakorttipakasta, ja asetat sen kuvapuoli alaspäin eteesi, käyttämättömänä.

Mitä tapahtuu seuraavaksi, toisena pelivuonna?

Ei mitään dramaattista, koska sinulla ei ole yhtään naapuria. Vaiheessa 3 keräät kultarahan (louhoksesta) ja vaiheessa 4 uusi asukas tulee kaupunkiisi.

Strategiavinkkejä

Kun olet asettamassa ensimmäistä linnaasi muista, että tarvitset ruokaa ruokkiaksesi asukkaasi. Perustamalla ensimmäinen kaupunkisi paikkaan, joka on yhdistettynä vain yhteen viljasymboliin on mitä todennäköisimmin hidasteena kasvullesi.

Muista myös katsoa, että maatilallesi löytyy hyvä paikka! Aseta linnasi niin että viereen jää vielä tilaa maatilalle, että se vois myös mahtua parhaiden maanviljelysalueiden viereen.

Jos rakennat louhoksen saadaksesi kultaa, paras aika rakentaa se on kaksi ensimmäistä pelivuotta. Mitä myöhemmäksi jätät louhoksen rakentamisen, sitä vähemmän ehdit hyötyä siitä.

Yritä varmistua siitä että niin monella kaupungillasi, kuin vain on mahdollista, on pääsy veden luokse. Kaupungit ilman viereistä vesistöä eivät voi kasvaa asukasluvultaan suuremmaksi kuin 8 ja eivät siten voi sisältää enempää kuin 8 rakennusta.

Muista ylimääräiset voittopisteet joita jaetaan pelin lopussa. Saat 3 ylimääräistä voittopistettä jokaisesta kaupungista, jossa on rakennuksia kaikilta kolmelta osa-alueelta (kulttuuri, koulutus, terveys).

Kahden pelaajan peli (kuvio sääntökirjan sivun 8 yläosassa)

Sääntömuutos:

Kahden pelaajan pelissä ainoastaan vaaleanvihreille kuusikulmioille voidaan rakentaa. Kaikki ruskeahkot ja keltavihreät kuusikulmiot jätetään vapaiksi.

Tieto: 8 punaista viivaa kuvassa näyttävät missä reunan raaka-ainealueet alkavat ja päättyvät.

Kolmen pelaajan peli (kuvio sääntökirjan sivun 8 keskellä)

Sääntömuutos:

Kolmen pelaajan pelissä vain vaaleanvihreille ja ruskeahkoille kuusikulmioille voidaan rakentaa. Kaikki keltavihreät kuusikulmiot jätetään vapaiksi.

Tieto: Louhos paikassa 1 tuottaa yhden kultarahan. Louhos kohdassa 2 ei tuota kultarahoja. Louhos paikoilla 3 tuottaa kaksi kultarahaa.

Neljän pelaajan peli (kuvio sääntökirjan sivun 8 alaosassa)

Sääntömuutos:

Neljän pelaajan pelissä kaikille kuusikulmioille voidaan rakentaa kuten viiden pelaajan pelissä.

Tieto: Maatila kohdassa 1 tuottaa 4 ruokamerkkiä. Maatila kohdassa 2 tuottaa vain 2 ruokamerkkiä.

Pelin Materiaali

Pelilauta; 141 rakennuslaattaa; 22 maisemalaattaa; 130 asukasta (tummanharmaa); 20 väritettyä asukasta (4 jokaista väriä); 32 kultakolikkoa; 65 ruokamerkkiä (30 isoa ja 35 pientä); 74 korttia (27 "Kansan ääni"-korttia; 15 toimintakorttia; 32 politiikkakorttia); 5 tiivistelmäkaaviota; 1 "aloittava-pelaaja"-merkki.

Suunnittelija:

Gerd Fenchel, joka syntyi 1968, on ammatiltaan teknillinen insinööri ja asuu Schwarzwaldissa Saksassa. Hän työskenteli tämän pelin parissa yli 5 vuotta, ennen kuin tarjosi sitä julkaistavaksi Kosmokselle. La Citta on Gerd Fenchelin toinen peli. Hänen ensimmäinen pelinsä "Kraut & Ruben" on myös Kosmoksen julkaisema.

Käännös: Jarno Kassinen, Maaliskuu 2004
javec@mbnet.fi

Käännetty Stuart Daggerin englanninkielisestä käännöksestä (huhtikuu 2000) ja alkuperäisestä sääntökirjasta.
Based on Stuart Dagger's english translation (April 2000) and on the original rulebook.

Jarno Kassinen
2.3.2004