



CITTADIA

WELCOME TO BEL PAESE

CITY BUILDER



DESIGN • BUILD • EXPAND
YOUR CITY, YOUR WAY



CITTADIA

WELCOME TO BEL PAESE

UN GIOCO DI SIMONE GIOVAGNOLI

2–4 giocatori · 10+ · 30–45 minuti

BENVENUTI A CITTADIA

Una nuova città sta per nascere.

Case, negozi, industrie e monumenti occuperanno rapidamente il territorio, mentre mare e montagne ne condizioneranno lo sviluppo. Tutti costruiranno nella **stessa città**, cercando però di sfruttare al meglio ogni spazio e ogni edificio per realizzare il progetto più redditizio.



Scegli dove costruire, osserva come cresce la città e adattati agli imprevisti.

SCOPO DEL GIOCO

In **Cittadia**, tutti i giocatori costruiscono sulla stessa griglia utilizzando gli edifici del proprio colore.

Il loro valore dipende da ciò che viene costruito nelle caselle adiacenti e dalle caratteristiche del territorio.

La partita dura **15 turni**. Al termine, ogni giocatore calcola il valore dei propri edifici e l'eventuale bonus per il più grande quartiere residenziale.

Chi totalizza più punti vince.

COMPONENTI

Edifici

Ogni giocatore dispone di **20 edifici** del proprio colore:

Edificio	Per giocatore	Totale
 R — Residenziale	8	32
 C — Commerciale	6	24
 I — Industriale	4	16
 M — Monumento	2	8

IL TABELLONE

Il tabellone è formato da una griglia **10 × 10**, condivisa da tutti i giocatori.

Le caselle possono essere:

- **Terreno** — può ospitare un edificio.
- ≈ **Mare** — non edificabile.
- ▲ **Montagna** — non edificabile
- X — non edificabile.

Mare e Montagna possono inoltre contribuire al punteggio degli edifici adiacenti.

Altri componenti

- 22 tessere **Mare**
- 22 tessere **Montagna**
- 4 segmenti angolari del tabellone
- 1 miniatura **Contaturni**
- 1 **Dado Evento** personalizzato
- 9 mappe Scenario
- Fogli Segnapunti
- 1 Regolamento

LE MAPPE

Scegliete uno dei tre scenari previsti per il numero di partecipanti.

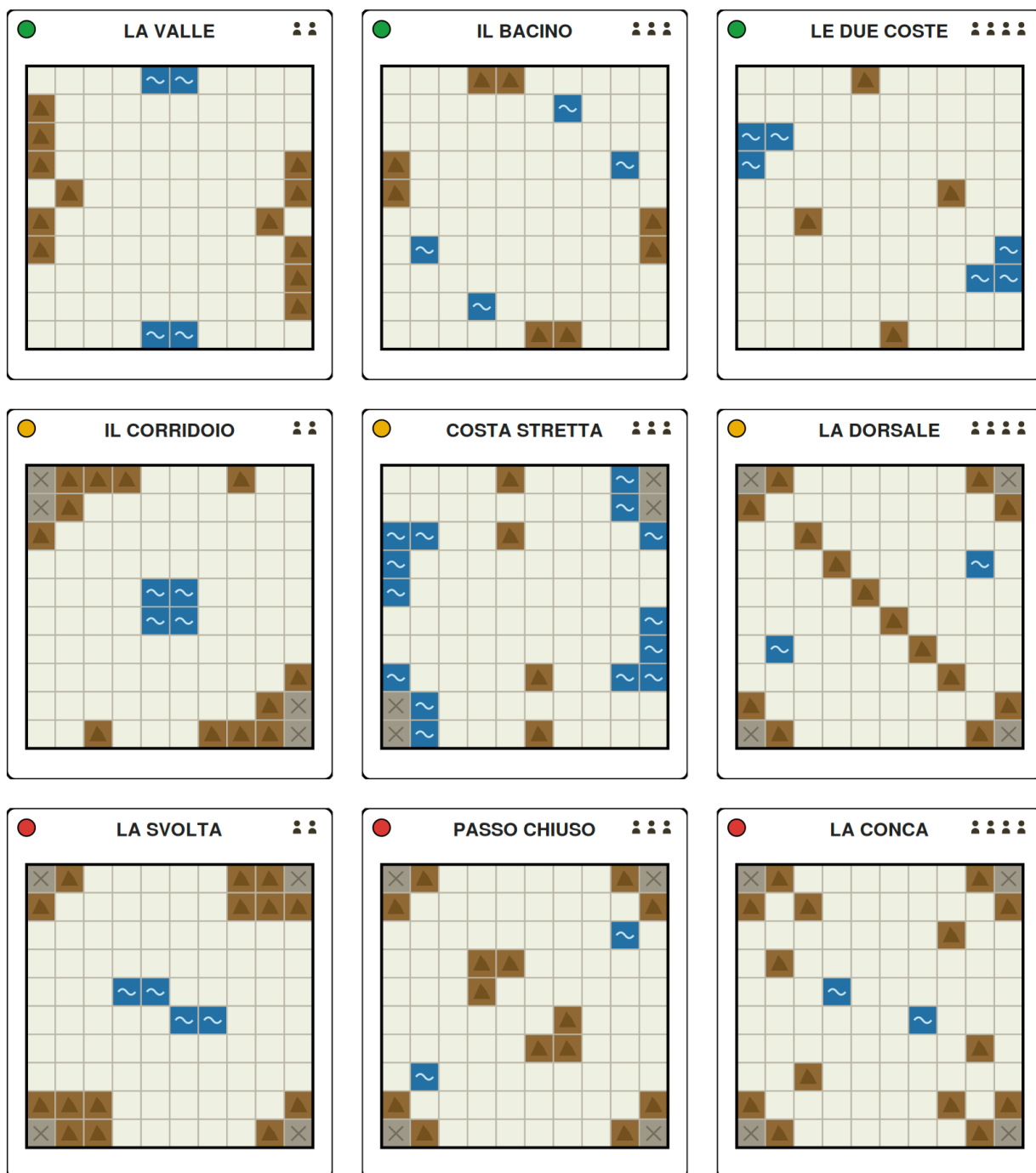
-  mappa accessibile
-  complessità intermedia
-  configurazione impegnativa

			
	La Valle	Il Corridoio	La Svolta
	Il Bacino	Costa Stretta	Passo Chiuso
	Le due Coste	La Dorsale	La Conca

La difficoltà riguarda esclusivamente la conformazione del territorio e **non modifica le regole.**

PREPARAZIONE

1. Assemblate i quattro segmenti della cornice attorno al tabellone 10x10.
2. Scegliete una mappa adatta al numero di giocatori e disponete Mare e Montagne nelle caselle indicate. Le aree in grigio con la X non sono utilizzabili nella partita.



3. Ogni giocatore sceglie un colore e prende **8 R**, **6 C**, **4 I** e **2 M**.
4. Posizionate il Contaturni sul **turno 1**.
5. Tenete il Dado Evento a portata di mano.
6. Determinate casualmente il primo giocatore e il conseguente ordine di turno.

L'ordine di turno rimane invariato per tutta la partita, tranne durante gli Eventi.

ADIACENZA

In Cittadia tutte le adiacenze sono **ortogonali**:

↑ ↓ ← →

Le diagonali **non contano mai**.

Questa regola vale sia per il punteggio degli edifici sia per la formazione dei quartieri residenziali.

IL TURNO

Una partita dura **15 turni**.

A ogni turno, seguendo l'ordine di gioco, ciascun giocatore sceglie **1 edificio dalla propria riserva** e lo colloca in una qualsiasi casella di Terreno libera e utilizzabile.

Non è necessario costruire accanto a edifici già presenti.

Non è possibile costruire:

- sul Mare;
- su una Montagna;
- su una casella già occupata.

Quando tutti hanno costruito, il turno termina e il Contaturni avanza.

EVENTI

Al termine dei turni **5 e 10** si verifica un Evento.

L'ultimo giocatore di turno lancia **una sola volta il Dado Evento**. L'icona ottenuta determina l'Evento che tutti i giocatori devono eseguire.

Gli effetti vengono risolti in **ordine inverso di turno**, iniziando quindi dall'ultimo giocatore.



ALLUVIONE

Ogni giocatore colloca **1 tessera Mare** in una casella di Terreno libera a propria scelta.



FRANA

Ogni giocatore colloca **1 tessera Montagna** in una casella di Terreno libera a propria scelta.



TERREMOTO

Ogni giocatore sceglie e rimuove **1 proprio edificio** già presente sul tabellone.

L'edificio rimosso torna nella riserva e può essere costruito nuovamente nei turni successivi.

Mare e Montagna aggiunti durante un Evento non possono essere collocati su edifici o altre tessere territorio.

Terminato l'Evento, il gioco riprende nel normale ordine di turno.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del **15° turno**.

Un giocatore prende un Foglio Segnapunti e calcola il valore degli edifici di ogni colore presenti sulla mappa.

Gli edifici rimasti nella riserva **non valgono punti**.

PUNTEGGIO

Per ogni edificio vengono considerate esclusivamente le **quattro caselle ortogonalmente adiacenti**.

Lo stesso elemento può contribuire al punteggio di più edifici.



RESIDENZIALE — R

Ogni Residenziale vale:

+1 punto base

e ottiene inoltre:

R = +1

C = +1

I = -1

≈ = +1

per ogni elemento corrispondente adiacente.



COMMERCIALE — C

Per ogni elemento adiacente:

R = +2

I = +1



INDUSTRIALE — I

Per ogni elemento adiacente:

R = +1

C = +1

▲ = +2



MONUMENTO — M

Ogni Monumento vale:

+1 punto base

E ottiene inoltre:

R = +1

C = +1

I = +1

M = +1

≈ = +1

▲ = +1

per ogni elemento differente adiacente.

Esempio:

M + RRR (uguali) = 1+1

M + RMI ▲ (diversi) = 1+4

QUARTIERE RESIDENZIALE

Dopo aver conteggiato gli edifici, si assegna il **Bonus Quartiere Residenziale**.

Un quartiere è un gruppo di **R collegati ortogonalmente**. Il colore non conta: Residenziali appartenenti a giocatori diversi formano lo stesso quartiere se sono collegati.

Individuate il quartiere contenente il maggior numero complessivo di R:

MAX

All'interno di questo quartiere, il giocatore che possiede più R ottiene:

 **+8 punti**

Se **due o più giocatori sono in parità per la maggioranza**, tutti ottengono:

 **+4 punti ciascuno**

Il distretto più grande vince il bonus. Se due o più distretti sono pari per grandezza, **nessuno di loro conta**: si guarda il distretto (non in parità) più grande tra quelli rimasti.

Parità tra quartieri

Se esistono **due o più quartieri separati della stessa dimensione massima**, nessuno di essi viene considerato:

MAX = MAX → ✕

Si passa ai quartieri della dimensione immediatamente inferiore.

MAX ↓ → 

Se anche questi sono in parità, si continua a scendere finché non viene individuato **un unico quartiere più grande (che può consistere in un singolo R)**.

A quel quartiere si applica normalmente la regola della maggioranza **+8 / +4 +4**.

11. VITTORIA

Sul Foglio Segnapunti ogni giocatore registra:

R + C + I + M + 

La somma costituisce il **punteggio finale**.

Il giocatore con più punti vince Cittadia.

In caso di parità, vince il giocatore con la presenza nel quartiere più grande. In caso di ulteriore parità la vittoria è condivisa.

MODALITÀ CITTÀ LIBERA

Quando volete abbandonare gli scenari prestabiliti, potete creare direttamente una nuova mappa.

Assemblate il tabellone ma **non utilizzate una mappa Scenario**.

Dopo aver determinato l'ordine di turno, partendo dall'ultimo giocatore e procedendo in **ordine inverso**, ciascuno colloca a scelta:

1 ≈ Mare oppure 1 ▲ Montagna

in una qualsiasi casella libera.

Continuate nello stesso ordine fino a raggiungere:

Giocatori ≈ Mare ▲ Montagna Caselle edificabili

	14	14	72
	12	12	76
	10	10	80

Quando è stato raggiunto il limite di un tipo di tessera, i giocatori possono collocare soltanto l'altro.

Una volta posizionate tutte le tessere richieste, la partita inizia normalmente.

RIEPILOGO

1) Ogni turno, tutti i giocatori posiziono 1 edificio

2) Fine turno 5 →  Evento

3) Fine turno 10 →  Evento

4) Fine turno 15 → 

5) Calcolo Punteggio

↑ ↓ ← → unica adiacenza valida

$R + C + I + M + \text{👑} = \text{🏆}$

CITTADIA

WELCOME TO BEL PAESE



OBIETTIVO

Fai più punti degli altri costruendo su una griglia condivisa 10×10, in 15 round.



TURNO

A ogni round, ogni giocatore piazza 1 edificio su una casella di terreno libera, scegliendo tra:



RESIDENZIALE



COMMERCIALE



INDUSTRIALE



MONUMENTO

PUNTEGGIO PER ADIACENZA (SOLO LE 4 CASELLE ORTOGONALI CONTANO)



RESIDENZIALE
+1 base

poi:



+1
per ogni
Residenziale



+1
per ogni
Commerciale



-1
per ogni
Industriale



+1
per ogni
Mare



COMMERCIALE
Nessun punto base



+2
per ogni
Residenziale



+1
per ogni
Industriale



INDUSTRIALE
Nessun punto base



+1
per ogni
Residenziale



+1
per ogni
Commerciale



+2
per ogni
Montagna



MONUMENTO
+1 base

poi:



+1 per ogni TIPO diverso adiacente
(Residenziale, Commerciale, Industriale, Monumento, Mare, Montagna)

Conta una sola volta anche con più copie dello stesso tipo.



BONUS DISTRETTO



Il gruppo più esteso di Residenziale collegati ortogonalmente (di qualsiasi giocatore) assegna:



+8 punti al proprietario in maggioranza



+4 punti a testa se in parità



Se il gruppo più grande è in parità di estensione con un altro, nessuno dei due vince il bonus: si scende alla taglia successiva.



EVENTI

A fine round 5 e fine round 10, un evento casuale (Alluvione/Frana/Terremoto) si risolve un giocatore alla volta in ordine INVERSO di turno.



ALLUVIONE



Piazzi 1 tessera di terreno su una casella libera.



FRANA



Piazzi 1 tessera di terreno su una casella libera.



TERREMOTO



Demolisci una TUA costruzione, che torna nella tua disponibilità.



FINE PARTITA

Dopo il round 15, vince chi ha il punteggio totale più alto.



PIANIFICA. COSTRUISCI. ESPANDI. CREA LA TUA CITTÀ.

				
				
				
				
				
MAX 				
Σ				

				
				
				
				
				
MAX 				
Σ				

				
				
				
				
				
MAX 				
Σ				

				
				
				
				
				
MAX 				
Σ				

				
				
				
				
				
MAX 				
Σ				

				
				
				
				
				
MAX 				
Σ				

				
				
				
				
				
MAX 				
Σ				

				
				
				
				
				
MAX 				
Σ				