

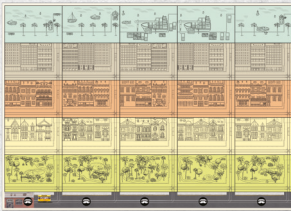


# SAN FRANCISCO



Costruite la San Francisco dei vostri sogni! Nel gioco da tavolo "San Francisco" interpreterete il ruolo di un urbanista con il compito di stilare il più grande progetto di sviluppo della famosa città californiana. Ottenete i progetti dei quartieri, costruite grattacieli e installate i binari dei tram che diventeranno il simbolo del vostro progetto. Entrerete in competizione con gli altri giocatori e cercherete di passare in vantaggio prendendo le decisioni strategiche giuste. Se la vostra nuova visione di San Francisco sarà quella che si aggiudicherà più premi, otterrete la vittoria!

## Contenuto



4 plance città



1 plancia progetti



28 pedine tram



87 carte progetto



23 segnalini punto  
(18 segnalini vantaggio circolari  
e 5 segnalini completamento  
del quartiere esagonali)



9 grattacieli in cartoncino  
(prima di iniziare a giocare,  
montate i grattacieli come  
mostrato qui sotto)



1 plancia punteggio



6 carte bonus  
(3 carte per ogni tipo)



12 segnalini contratto



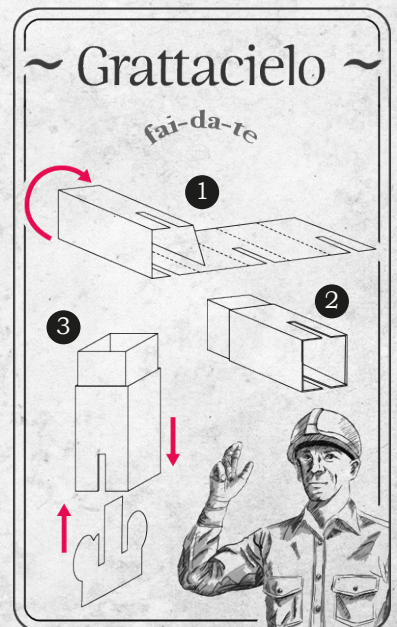
12 segnalini bonus  
(3 segnalini per ogni tipo)



1 segnalino medaglia  
del maestro costruttore



10 segnalini fondamenta






## Preparazione



**1** Collocare la plancia punteggio al centro dell'area di gioco. Collocare la plancia progetti sotto la plancia punteggio.

**2** Collocare i segnalini bonus, le carte bonus e i segnalini completamento del quartiere esagonali sulle caselle designate della plancia punteggio. Poi, in base al numero dei giocatori, collocare i segnalini vantaggio circolari sulle caselle designate della plancia punteggio. In una partita a 4 giocatori, collocare tutti i segnalini vantaggio. In una partita a 3 giocatori, non collocare i segnalini di valore "-1". In una partita a 2 giocatori, non collocare i segnalini di valore "-1" e "1". Nelle partite a 2 o a 3 giocatori, rimettere i segnalini inutilizzati nella scatola.

**3** Collocare i segnalini fundamenta sulla plancia progetti, componendo delle pile di 2 segnalini sulle caselle designate. Il numero di segnalini usati dipende dal numero dei giocatori:

- in una partita a 4 giocatori, collocare tutti i 10 segnalini,

- in una partita a 3 giocatori, collocare 8 segnalini (lasciando vuota la casella con il simbolo ) ,

- in una partita a 2 giocatori, collocare 6 segnalini (lasciando vuote le caselle con il simbolo  e ).

Nelle partite a 2 o a 3 giocatori, rimettere i segnalini inutilizzati nella scatola.

**4** Ogni giocatore prende 1 plancia città e la colloca davanti a sé.

**5** Mescolare tutte le carte progetto, comporre un mazzo a faccia in giù e collocarlo accanto alla plancia progetti.

**6** Collocare i contratti, i grattacieli, i tram e la medaglia del maestro costruttore a portata di mano di tutti i giocatori.

Ora siete pronti a iniziare a giocare!





## Svolgimento del gioco

Il primo giocatore è il giocatore che è stato più di recente su un tram. Poi, i giocatori continuano a svolgere i loro turni in senso orario. La partita continua finché non vengono soddisfatte le condizioni di fine della partita (vedere "Fine della partita", pagina 7).


### Turni dei giocatori

Durante il vostro turno, **dovete** effettuare 1 delle azioni seguenti:


- A - collocare un progetto
- B - finalizzare i progetti

#### A - Collocare un progetto

Quando effettuate l'azione *collocare un progetto*, pescate la carta in cima al mazzo progetto e collocatela a faccia in su in 1 delle 3 colonne sotto la plancia progetti. Tutte le carte progetto in queste colonne devono essere visibili.

Se la carta progetto che avete collocato contiene il simbolo +  aggiungete su di essa 1 segnalino fundamenta prendendolo dalla pila più a sinistra della plancia progetti.

#### Esempio 1

Fabio colloca una carta progetto **1** sotto la plancia progetti. La carta ha il simbolo + , quindi aggiunge 1 segnalino fundamenta su di essa **2**.



#### B - Finalizzare i progetti

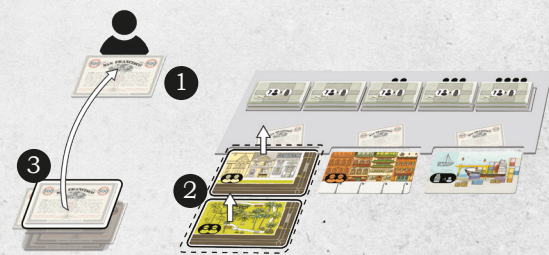
Quando effettuate l'azione *finalizzare i progetti*, prendete **tutti** i progetti da 1 colonna sotto la plancia progetti. Potete effettuare questa azione solo se il numero di contratti che possedete è **inferiore** al numero di carte progetto in quella colonna. Ogni volta che effettuate questa azione dovete inoltre prendere 1 contratto (a prescindere dal numero di carte prese, vedere "Contratti", descritto successivamente).

Potete collocare le carte progetto sulla vostra plancia città in qualsiasi ordine. Quando collocate le carte, dovete rispettare le regole di costruzione generali (vedere "Regole di costruzione", pagina 4).

Potete collocare tutte le carte acquisite, parte di esse, oppure non collocarne nessuna. Le carte che non volete aggiungere alla vostra plancia città vengono scartate e rimesse nella scatola.

#### Esempio 2

Alice possiede 1 contratto **1**. Nel suo turno può prendere tutte le carte progetto dalla colonna a sinistra sotto la plancia progetti, oppure collocare una nuova carta progetto. Alice decide di prendere i progetti **2**, quindi prende un altro contratto **3**.



#### Contratti

Come già menzionato, ogni volta che effettuate un'azione *finalizzare progetti*, dovete inoltre prendere 1 contratto e collocarlo accanto alla vostra plancia città. Il vostro numero di contratti influenza le azioni che potete effettuare (vedere "Finalizzare i progetti", descritto in precedenza). A volte non riuscirete a finalizzare i progetti e dovete invece collocare un progetto.

In alcuni rari casi, potreste esaurire i segnalini contratto. Se dovesse accadere, usate dei sostituti adeguati.

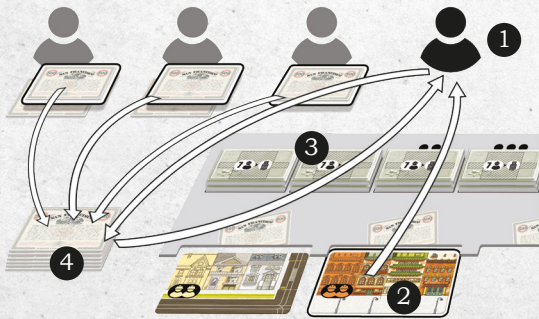
#### Scartare contratti

Dovrebbe sempre esserci almeno 1 giocatore con 0 contratti. Se in un qualsiasi momento durante la partita tutti i giocatori possiedono almeno 1 contratto, ogni giocatore scarta 1 contratto (vedere Esempio 3 nella pagina successiva).



### Esempio 3

Alice non possiede alcun contratto ① e decide di finalizzare i progetti ②. Alice prende un progetto e un contratto ③ poi ogni giocatore (inclusa Alice) restituisce 1 contratto ④.




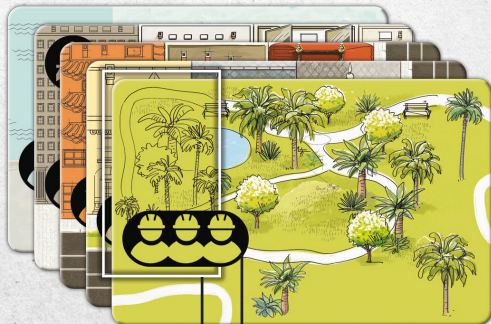
### Regole di costruzione

La vostra plancia città possiede 5 righe e ogni riga è composta da 5 caselle. Ogni riga ha un colore diverso e rappresenta 1 dei 5 quartieri di San Francisco. Ogni carta progetto va collocata sulla vostra plancia città, sulla riga che corrisponde al colore della carta. Quando collocate una carta, collocatela sulla casella vuota più a sinistra della riga corrispondente. Se non c'è nessuna casella vuota nella riga, la carta progetto deve essere invece scartata e rimessa nella scatola.

### Carte progetto

Esistono carte progetto di 6 colori diversi: i 5 colori che rappresentano i quartieri di San Francisco e le carte nere, che sono universali e possono essere collocate su una riga di qualsiasi colore. Il colore della carta è determinato dal suo lato sinistro; il resto dell'illustrazione non conta.

Alcune carte mostrano anche un valore sul loro lato sinistro, indicato dal numero di simboli .



Colore della carta

Valore della carta

Alcune carte progetto contengono altri simboli, che saranno spiegati nelle sezioni successive.

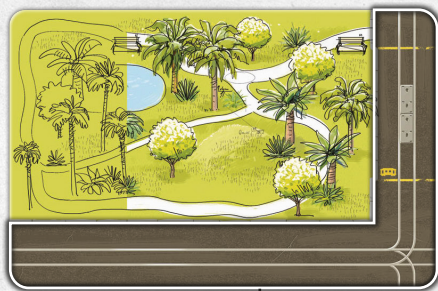
**Importante!** Le carte adiacenti sono carte che condividono un lato. Le carte che si toccano solo all'angolo non sono adiacenti.

### Completare un quartiere

Il primo giocatore a completare la costruzione di un quartiere (collocando la 5ª carta in una determinata riga) riceve un segnalino di completamento del quartiere e lo colloca a destra della sua plancia città, accanto alla riga corrispondente. Ognuno di questi segnalini vale 1 punto vittoria alla fine della partita.




### Binari del tram e rimessa



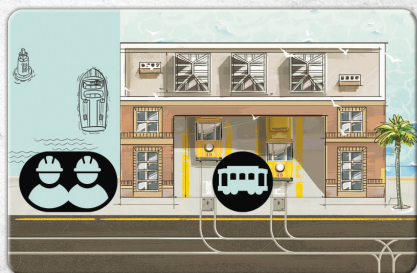
Binari del tram


Le carte su cui sono stampati i binari del tram possono creare una rete tranviaria. Per fare parte della rete, una carta ha bisogno di essere adiacente alla rimessa stampata in fondo alla plancia, a un'altra carta che faccia parte della rete o a una carta rimessa tranviaria.

Per chiarezza, ogni carta (dotata di binari del tram) collegata alla rete tranviaria dovrebbe essere contrassegnata con un tram. Quando collocate una carta dotata di binari del tram su una casella adiacente alla rimessa tranviaria stampata sulla plancia (qualsiasi casella adiacente al simbolo  in fondo alla plancia) o adiacente a un'altra carta già collegata alla rete, mettete un tram sulla carta appena collocata. Se le carte che avevate collocato in precedenza si collegano alla rete grazie alla nuova carta che avete collocato, mettete un tram anche su quelle carte.



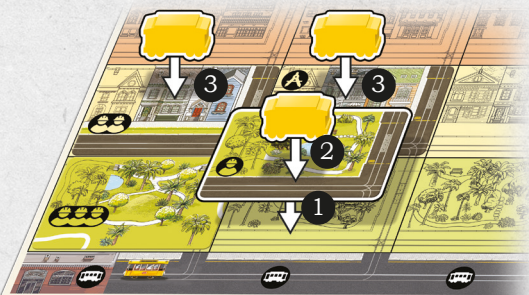
## Carte fundamenta e grattacieli



Quando collocate una carta rimessa tranviaria (con il simbolo del tram ) , mettete immediatamente un tram su di essa.

### Esempio 4

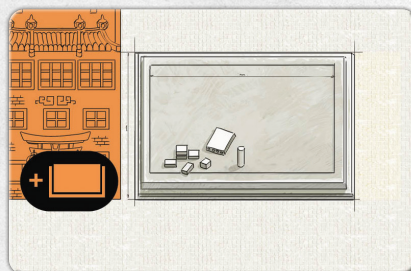
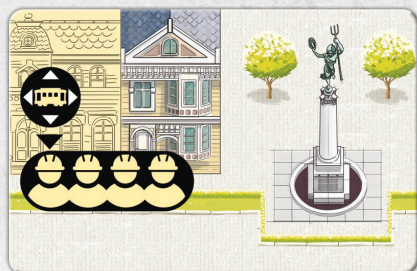
Fabio colloca una carta nel quartiere verde **1**. Quella carta si collega con la rimessa tranviaria stampata in fondo alla plancia, quindi Fabio mette un tram su di essa **2**. Ora che le carte precedentemente collocate nel quartiere giallo hanno ottenuto un collegamento con la rete tranviaria, Fabio mette i tram anche su quelle carte **3**.




In alcuni rari casi potrebbe accadere che i tram si esauriscano. Se questo accade, usate dei sostituti adeguati.

## Piazze cittadine

Le carte piazza cittadina sono disponibili soltanto nei quartieri grigio, arancione e giallo. Una carta piazza cittadina possiede un valore di 4 se è adiacente ad almeno 1 carta che faccia parte della rete tranviaria (una carta con un tram). Altrimenti, il suo valore è pari a 0.

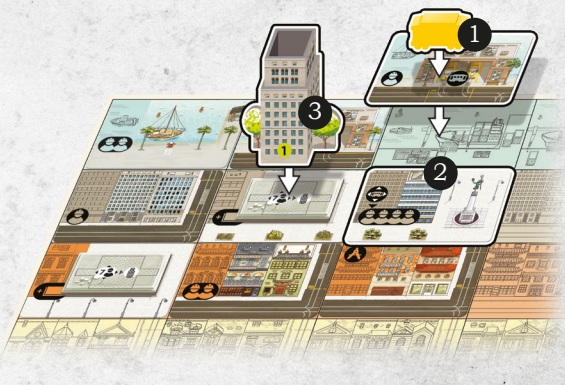


Quando collocate una carta fundamenta (con il simbolo fundamenta + ) in 1 delle colonne sotto la plancia progetti (con l'azione *collocare un progetto*), collocate 1 segnalino fundamenta su quella carta. Il giocatore che prende la carta deve anche prendere il segnalino sulla carta (il segnalino rimane sulla carta). Una carta fundamenta con un segnalino fundamenta viene definita semplicemente "fondamenta".

Potete costruire un grattacielo su una carta fundamenta presente sulla vostra plancia città. Potete farlo solo se la somma dei valori delle carte adiacenti è pari o superiore a 7. Quando questa condizione viene soddisfatta, collocate un grattacielo sulle fondamenta. Ogni grattacielo vale 1 punto vittoria alla fine della partita.

### Esempio 5

Alice colloca una carta progetto con una rimessa tranviaria nel suo quartiere azzurro **1**. Ora la carta piazza cittadina adiacente soddisfa il suo requisito (è adiacente a una carta che fa parte di una rete tranviaria) e ottiene un valore pari a 4 **2**. Quindi, le fondamenta adiacenti alla piazza cittadina soddisfano il requisito di costruzione (la somma dei valori delle carte adiacenti ora è pari almeno a 7) e Alice colloca un grattacielo sulle fondamenta; le fornirà 1 punto vittoria alla fine della partita **3**.






## Medaglia del maestro costruttore

Il primo giocatore a costruire un grattacielo prende la medaglia del maestro costruttore. Non appena un altro giocatore possiede **più** grattacieli rispetto all'attuale detentore della medaglia, il giocatore con più grattacieli prende la medaglia. Costruire un pari numero di grattacieli non è sufficiente a prendere la medaglia. La medaglia del maestro costruttore può passare di mano tra i giocatori più volte nel corso di una partita e vale un punto vittoria alla fine di essa.



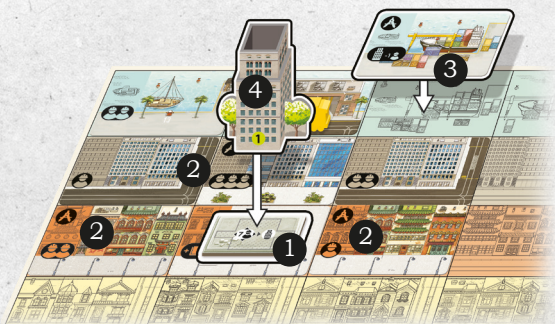
## Costa



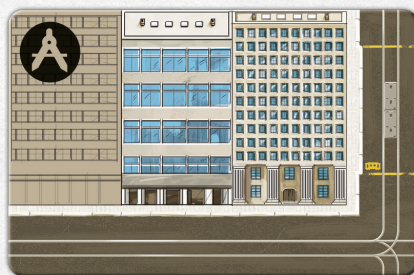
Ogni carta costa (con il simbolo ) collocata sulla plancia città riduce di 1 il valore del requisito di costruzione di ogni grattacielo sulla plancia città del giocatore.


### Esempio 6

Michele possiede delle fondamenta nel suo quartiere arancione ①. Le carte adiacenti a questa carta hanno un valore totale di 6, che non è sufficiente a permettergli di costruire un grattacielo ②. Michele colloca una carta costa ③, che riduce il valore del requisito di costruzione di un grattacielo a 6 e gli consente di collocare un grattacielo sulla carta ④.



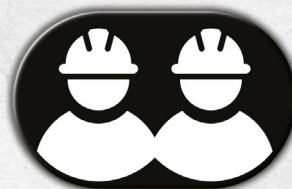
## Bonus



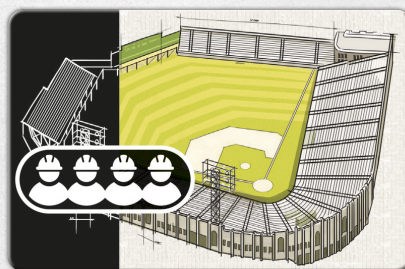
Quando collocate la seconda carta con il simbolo bonus  nello stesso quartiere, prendete immediatamente il bonus corrispondente (vedere “Segnalini e carte bonus”, sotto). Ogni quartiere conferisce un bonus soltanto una volta per giocatore.

## Segnalini e carte bonus

Ciascun quartiere ha assegnati segnalini bonus o carte bonus unici. Ce ne sono 3 per ogni tipo. Se i segnalini o le carte di un certo tipo si esauriscono, non possono essere presi.



Collocate immediatamente questo segnalino su una qualsiasi carta della vostra plancia città: aumenta di 2 il valore della carta.



Collocate immediatamente questa carta su una qualsiasi riga della vostra plancia città. Il valore di questa carta è 4.





Collocate immediatamente questa carta su una qualsiasi riga della vostra plancia città. Questa carta è considerata una rimessa tranviaria. Mettete un tram su questa carta dopo averla collocata.



Collocate questo segnalino accanto alla vostra plancia città. Alla fine della partita vale 1 1/2 punti vittoria.



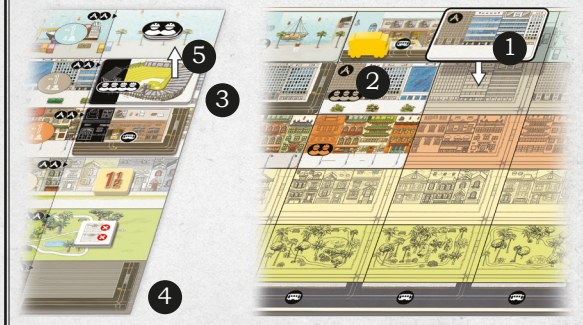
Collocate questo segnalino accanto alla vostra plancia città. In qualsiasi momento durante un vostro turno potete scartare fino a 2 contratti. Quando lo fate, rimettete questo segnalino nella scatola.



Questo segnalino bonus non è collegato a nessun quartiere. Potete prenderlo al posto del normale bonus di un quartiere. Collocate immediatamente questo segnalino su una qualsiasi carta senza binari del tram. Da adesso in poi, considerate questa carta come una carta dotata di binari del tram.

### Esempio 7

Silvia colloca una carta con un simbolo bonus nel suo quartiere grigio ①. Possiede già 1 simbolo bonus su questa riga ②, quindi ora soddisfa il requisito di bonus (2 simboli bonus in 1 riga) e può ricevere una carta bonus assegnata a quel quartiere ③ o un segnalino bonus con i binari del tram ④. Silvia sceglie la carta aggiuntiva ⑤ e la colloca su una riga a sua scelta.




### Fine della partita

La partita finisce quando 1 delle 2 condizioni seguenti viene soddisfatta:

- l'ultimo segnalino fondamenta è stato collocato su una carta progetto
- un qualsiasi giocatore riempie completamente la sua plancia città di carte progetto

In entrambi i casi, la partita termina **immediatamente**. Poi, i giocatori calcolano i loro punti vantaggio e punti vittoria.

### Segnalini vantaggio

Alla fine della partita i giocatori ricevono segnalini vantaggio per i quartieri che hanno costruito. Per ogni quartiere, ogni giocatore somma il valore di tutte le sue carte in esso contenute (l'ammontare totale di simboli ). I segnalini vantaggio dei quartieri vengono distribuiti in base alla tabella nella pagina seguente (a partire dal giocatore che possiede il risultato più alto per un determinato quartiere).

Oltre ai segnalini vantaggio ricevuti per i quartieri, i giocatori ricevono anche punti per il numero più alto di tram che è stato messo sulla plancia città. I punti vantaggio per i tram vengono distribuiti in base alla tabella nella pagina seguente (a partire dal giocatore che possiede più pedine tram).



numero di giocatori	●●●●				●●●		●●
posizione del giocatore	1°	2°	3°	4°	1°	2°	1°
segnalini vantaggio per i quartieri	②	①	-	①	②	①	②
segnalini vantaggio per il numero di pedine tram	②½	①	-	①	②½	①	②½

### In caso di parità

**In caso di parità di segnalini vantaggio per i quartieri**, confrontate le carte più a sinistra del quartiere in questione tra i giocatori in parità; chi ha il valore più alto vince lo spareggio. Se la parità persiste, confrontate la carta successiva da sinistra e ripetete se necessario.

In una situazione in cui tutte le carte di 2 o più giocatori hanno gli stessi valori, si passa alla riga inferiore per il confronto (o alla prima riga, se va calcolata la riga più in basso).

**In caso di parità dei segnalini vantaggio per la rete tranviaria**, si confrontano i segnalini tram dei giocatori in parità sulla colonna più a sinistra della loro plancia città; il valore più alto vince lo spareggio. Se la parità persiste, confrontate la colonna successiva e ripetete se necessario.

**Se non è ancora possibile dirimere una parità tra più giocatori** (sia nel calcolare i punti dei quartieri, sia nel calcolare quelli della rete tranviaria), il segnalino vantaggio più alto va al giocatore che ha innescato la fine della partita. Se quel giocatore non fa parte dei giocatori in parità, il segnalino va al primo giocatore alla sua sinistra che rientri tra quelli in parità.

### Nota dell'autore

*Desidero ringraziare tutti i playtester che hanno contribuito allo sviluppo di questo gioco, e in modo particolare Iain Adams, Karen Easteal, Sebastian Gieger, Florian Gratzler, Ross Inglis, Florian Ionescu, Kevin Jacklin, Dorette Peters, Bert Scholz, Vroni Sigl, Philipp Winter e Michi Zitzelsberger.*



© Dr. Reiner Knizia, 2022.  
Tutti i diritti riservati.

### Punteggi di fine partita

Per determinare un vincitore, i giocatori sommano tutti i loro punti vittoria, che includono i punti seguenti:

- grattacieli costruiti: 1 punto vittoria per ogni grattacielo



- medaglia del maestro costruttore: 1 punto vittoria



- segnalini bonus: 1½ punto vittoria



- segnalini completamento del quartiere: 1 punto vittoria per segnalino



- segnalini vantaggio per i quartieri: punti vittoria in base al valore del segnalino



- segnalini vantaggio per la rete tranviaria: punti vittoria in base al valore del segnalino



Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore. In caso di parità, il giocatore in parità con il maggior numero di segnalini tram sulla sua plancia è il vincitore. Se la parità persiste, i giocatori condividono la vittoria.

### Riconoscimenti

**Autore del gioco:** Reiner Knizia  
**Illustrazioni:** Roman Kucharski  
**Progetto grafico:** Przemysław Fornal  
**Sviluppo del gioco:** Przemek Wojtkowiak, Andrzej Olejarczyk  
**Regolamento:** Studio Rebel  
**Coordinamento del progetto:** Sławomir Gacal  
**Traduzione e revisione:** Bryan Gerding, Tabletop Polish, Russ Williams  
**Layout:** Artur Mikucki  
**Edizione italiana**  
**Traduzione:** Fiorenzo Delle Rupi  
**Revisione:** Diana Buraschi, Aurora Casaro  
**Adattamento grafico:** Ilaria Borza  
**Responsabile editoriale:** Massimo Bianchini

**rebel**  
STUDIO

studio@rebel.pl  
www.rebelstudio.eu

**rebel**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Poland  
publishing@rebel.pl  
www.rebelgames.eu