

SUPERSTORE 3000

REGOLAMENTO



Corre l'anno 2964 e i centri commerciali vanno molto di moda; cosa c'è di meglio che trovare tutto ciò che si desidera in un unico grande complesso commerciale? L'unico problema è che stanno spuntando per tutta la galassia e lo Store Dispenser 3000™ non riesce a stare al passo con la richiesta.

Mentre le navette e gli shuttle arrivano alle zone di attracco, spetta agli ingegneri costruire un'esperienza di shopping fatta su misura per i clienti entusiasti di arrivare ai loro centri commerciali. Questo approccio disordinato potrebbe portare ad alcune strutture bizzarre ma questo non importa, a patto che l'esperienza risulti soddisfacente!

CONTENUTO

► 96 tessere Elemento Centro Commerciale (con una Banconota sul retro) in 4 categorie:



► 24 tessere Negozio di **Ristorazione** (gialle)



► 24 tessere Negozio di **Hobbistica** (blu)



► 24 tessere Negozio di **Moda** (verdi)



► 24 tessere **Entrata** (rosse)



► 1 Dispenser 3000™



► 56 Clienti

► 14 tessere Attrazione



► 3 Attrazioni del valore di 4 punti



► 4 Attrazioni del valore di 6 punti



► 7 Attrazioni del valore di 8 punti

► 16 carte Attrazione



► 3 rosa



► 6 arancioni



► 7 viola



► 4 tessere Entrata Principale



► 1 plancia Zona di Attracco



► 8 tessere Zona di Attracco (in 2 tipologie, una grigia e una marrone)



► 12 tessere Denaro di Partenza (che mostrano una Banconota su entrambi i lati)



► 12 segnalini Palloncino (3 blu, 3 verdi, 3 gialli, 3 arcobaleno)



► 4 righelli



► 1 pedina Primo Giocatore

OBIETTIVO DEL GIOCO

In Superstore 3000 siete degli aspiranti ingegneri che competono per costruire il centro commerciale più straordinario di sempre! Dovrete trovare la combinazione giusta di negozi e attrazioni per soddisfare i clienti che visitano la vostra creazione.

A fine giornata, sarà il centro commerciale più innovativo ad avere successo. Riuscirete in questa impresa?

PREPARAZIONE

PREPARAZIONE DELLA ZONA COMUNE

Collocate il Dispenser 3000 **1** al centro del tavolo (lasciate un piccolo spazio al di sotto per creare la banca).

Per le partite a 2 giocatori, usate solo gli Elementi Centro Commerciale e i Palloncini non contrassegnati. Per le partite a 3 giocatori, aggiungete gli Elementi Centro Commerciale e i Palloncini contrassegnati con 3+. Per le partite a 4 giocatori, usate tutti gli Elementi Centro Commerciale e i Palloncini (vedere Illustrazione 1). Rimettete i componenti di gioco inutilizzati (se ce ne sono) nella scatola; non verranno utilizzati in questa partita.

Mescolate gli Elementi Centro Commerciale rimanenti e collocateci a faccia in giù in alcune pile al di sopra del Dispenser 3000 per formare una riserva **2**. Rivelate 8 Elementi Centro Commerciale da questa riserva e collocateci sulle caselle del Dispenser 3000 **3**.

Collocate la plancia Zona di Attracco accanto al Dispenser 3000 insieme alle 8 tessere Zona di Attracco **4**.

Scegliete casualmente 2 carte Attrazione rosa e 3 carte Attrazione viola. **Nelle partite a 4 giocatori, aggiungete 1 carta Attrazione viola extra.** Rimettete le carte Attrazione rimaste nella scatola. Selezionate casualmente un lato di ognuna delle carte Attrazione pescate (per esempio, lanciandole in aria come fareste con una moneta) e collocatele al centro del tavolo: **queste sono le Attrazioni Comuni per questa partita 5**.

Illustrazione 1



Nota: L'Attrazione Escape Room (B3, vedere Appendice a pagina 10), ha volutamente la stessa condizione su entrambi i lati. Potete comunque lanciarla in aria come una moneta se desiderate, per divertimento!

Prendete le tessere Attrazione Comune corrispondenti a queste carte e impilatele per formare una riserva accessibile a tutti i giocatori **6**. Rimettete le tessere Attrazione rimaste nella scatola.

Collocate i Palloncini selezionati (con i punti vittoria visibili) **7** e la riserva di Clienti **9** nelle vicinanze.

Nota: I Clienti sono tutti diversi, ma possono essere usati in modo intercambiabile. Decliniamo qualsiasi responsabilità dell'eventuale lunghezza della partita, casomai i giocatori dovessero distrarsi mentre li scelgono in base a quanto sono carini... e sono davvero carini...

PREPARAZIONE DELLA ZONA INDIVIDUALE

Date a ogni giocatore una tessera Entrata Principale casuale **A**, 3 tessere Denaro di Partenza **B**, 3 Clienti **C**, un righello **D** insieme alla tessera Attrazione Individuale corrispondente **E** e una carta Attrazione Individuale arancione casuale (a faccia in giù) **F**. Rimettete qualsiasi tessera Denaro di Partenza inutilizzata nella scatola insieme alle carte inutilizzate, senza guardarle.

Ogni giocatore colloca la sua tessera Entrata Principale davanti a sé lasciando un po' di spazio al di sopra (questa, infatti, sarà la base del suo Centro Commerciale e del suo **primo piano**) e colloca i suoi 3 Clienti **in piedi** sugli slot a loro dedicati. Ogni giocatore colloca anche il proprio righello a lato della sua Entrata Principale. Questo righello vi permette di scoprire rapidamente e con discrezione a quale piano appartiene ogni Elemento Centro Commerciale, se si trova nel vostro Centro Commerciale oppure nel Centro Commerciale di un avversario al di là del tavolo (è anche un comodo promemoria per ricordare che in questo gioco il piano terra corrisponde al primo piano). Infine, ogni giocatore consulta segretamente la sua carta Attrazione Individuale, che mostra le condizioni necessarie per costruirla.

Selezionate casualmente un giocatore e dategli la pedina Primo Giocatore **G**.

Ora siete pronti per cominciare.

Nota: I righelli non vi impediscono di costruire sul lato in cui si trovano. Semplicemente, spostateli all'occorrenza. Non limitano neanche il numero di piani nei Centri Commerciali.



PREPARAZIONE PER UNA PARTITA A 3 GIOCATORI



TURNO DI GIOCO

Inizia il primo giocatore, poi la partita prosegue in senso orario attorno al tavolo. Ogni giocatore svolge il proprio turno, finché non si verifica una delle due condizioni di fine partita (vedere pagina 7).

Nel proprio turno, i giocatori devono effettuare una delle due azioni possibili:



oppure



COSTRUIRE

Questa azione vi permette di aggiungere una tessera al vostro Centro Commerciale. Può essere un Elemento Centro Commerciale, un'Attrazione (Comune o Individuale) oppure una Zona di Attracco.

Costruire un Elemento Centro Commerciale

Gli Elementi Centro Commerciale sono Negozi (Ristorazione, Hobbistica o Moda) oppure Entrate.



I Negozi di **Ristorazione**  possono essere Ristoranti, Chioschi di Gelati o Alimentari.



I Negozi di **Moda**  possono essere di Arredamento, di Abbigliamento oppure Parrucchieri.



I Negozi di **Hobbistica**  possono essere Teatri, Librerie o Palestre.



Le **Entrate** sono i luoghi da cui i nuovi Clienti entrano nel vostro Centro Commerciale, alla ricerca di Negozi specifici.

L'icona accanto allo slot Cliente designato vi indica qual è il suo desiderio.

Nota: Le **Entrate** non sono Negozi.

Scegliete uno degli 8 Elementi Centro Commerciale a faccia in su nel Dispenser 3000. Se prendete uno degli Elementi dalla fila in basso, non dovete pagare nulla. Se prendete un Elemento dalla 2° fila, dovete pagare 1 Banconota. Se prendete un Elemento dalla 3° fila, dovete pagare 2 Banconote. Se prendete un Elemento dalla fila in cima, dovete pagare 3 Banconote. I costi sono indicati sul Dispenser 3000, come promemoria.

Le Banconote utilizzate per acquistare gli Elementi vengono collocate al di sotto del Dispenser 3000 e costituiscono la Banca (la Banca è vuota all'inizio della partita).

Nota: Non c'è differenza tra le tessere Denaro di Partenza e il retro delle tessere Centro Commerciale; le Banconote sono tutte uguali.

Collocate l'Elemento che avete appena preso nel vostro Centro Commerciale. Potete collocare un nuovo Elemento al di sopra della vostra Entrata Principale (sulla metà a sinistra o sulla metà a destra), di una Zona di Attracco, di un altro Elemento Centro Commerciale oppure al di sopra della Piattaforma di un'Attrazione (vedere Illustrazione 3 a pagina 5).

Suggerimento: Per ottenere il maggior numero di punti, avrete bisogno di costruire dei grandi agglomerati di Negozi. Un agglomerato è un gruppo di Negozi della stessa categoria adiacenti ortogonalmente. **Anche due Negozi collegati alla stessa Attrazione sono considerati parte dello stesso agglomerato.** Trovate ulteriori informazioni sul calcolo del punteggio a pagina 7.

Non potete costruire un Elemento Centro Commerciale al primo piano (Piano terra) oppure che sia sospeso, senza alcun supporto sottostante (Illustrazione 2).

Nota: Non potete collocare un Elemento Centro Commerciale in una posizione in cui potrebbe coprire (anche solo in parte) un'altra tessera (Elemento Centro Commerciale, Attrazione, Entrata Principale o Zona di Attracco) già presente nel vostro Centro Commerciale.

Se l'Elemento appena aggiunto è un'Entrata, prendete 2 Clienti dalla riserva e metteteli in piedi sugli slot indicati della tessera.

Infine, fate scorrere verso il basso gli Elementi per riempire lo spazio vuoto nel Dispenser 3000. Rivelatene uno nuovo prendendolo casualmente dalla riserva e collocatelo sulla casella vuota in cima a quella colonna.

Nota: Dopo aver aggiunto un Elemento al vostro Centro Commerciale, potreste aver esaudito il desiderio di un Cliente. In quel caso, muovete subito quel Cliente alla sua destinazione scelta. Ulteriori informazioni su come muovere i Clienti a pagina 6.



Illustrazione 2

Costruire un'Attrazione

Una volta soddisfatta la condizione per un'Attrazione, potete usare un'azione per costruirla.

In ogni partita ci sarà una selezione di Attrazioni disponibili da costruire (sia Comuni che Individuali). Tutte quelle Attrazioni hanno una condizione sulla loro carta corrispondente che deve essere soddisfatta nel vostro Centro Commerciale prima che possiate costruirla (vedere i dettagli sulle condizioni nell'Appendice a pagina 10).

Per costruire un'Attrazione, rimuovete la carta Attrazione dalla partita (oppure rivelatela, nel caso della vostra Attrazione Individuale) e collocate la tessera Attrazione corrispondente nel vostro Centro Commerciale.

Le Attrazioni vi forniranno 4, 6 o 8 punti ciascuna alla fine della partita e non dovrebbero essere trascurate.

Illustrazione 3



Legenda:

A Piattaforma

B Base Laterale

C Base di Appoggio

Le Attrazioni hanno una o più Piattaforme che possono essere usate per nuovi Elementi e altre Attrazioni, a patto che rispettiate le regole di costruzione (Illustrazione 3).

La Base di Appoggio di un'Attrazione deve essere collocata al di sopra di una qualsiasi altra tessera, ma l'Attrazione non può coprire un'altra tessera (Elemento Centro Commerciale, Attrazione, Entrata Principale o Zona di Attracco), nemmeno parzialmente (Illustrazione 4). Nessuna sua parte può inoltre trovarsi al di sotto del primo piano del vostro Centro Commerciale. Potete girare le Attrazioni su un qualsiasi lato, ma non potete mai collocarle sottosopra nel vostro Centro Commerciale.

Le Attrazioni potrebbero generare nuove colonne, bloccarne altre e in generale cambiare la forma del vostro Centro Commerciale. Collocatele con saggezza!

Le Attrazioni non interferiscono con il movimento dei Clienti e non interrompono gli agglomerati di Negozi della stessa categoria.

***Nota:** Nessuno può impedirvi di costruire la vostra Attrazione Individuale, ma tenete d'occhio i Centri Commerciali dei vostri avversari perché potrebbero prendere un'Attrazione Comune prima di voi se aspettate troppo a lungo a costruirla.*

Illustrazione 4



Costruire una Zona di Attracco

Potete usare la vostra azione per costruire una Zona di Attracco grigia non appena avete almeno 1 Elemento di ogni categoria (**Ristorazione, Hobbistica, Moda, Entrata**) nel vostro Centro Commerciale, oppure una Zona di Attracco marrone non appena avete almeno 2 Elementi di ogni categoria nel vostro Centro Commerciale. **Potete costruire solo 1 Zona di Attracco nel vostro turno e potete averne solo 1 di ciascuna tipologia (grigia o marrone) nel vostro Centro Commerciale.**

Se soddisfatte il requisito e decidete di costruire una Zona di Attracco, sceglietene una dalla categoria per la quale vi qualificate (nulla vi impedisce di costruire quella marrone prima di quella grigia, purché soddisfi i requisiti) e collocatela al primo piano, adiacente all'Entrata Principale oppure all'altra Zona di Attracco se l'avete già costruita. Ora potete costruire gli Elementi Centro Commerciale e le Attrazioni in cima a questa Zona di Attracco. Ogni Zona di Attracco mostra quanti punti farà ottenere alla fine della partita. La maggior parte di esse ha anche un effetto di gioco, come descritto nel dettaglio nell'Appendice a pagina 11.

Nota: Dopo aver aggiunto una Zona di Attracco marrone al vostro Centro Commerciale, potreste aver esaudito il desiderio di un Cliente. In quel caso, muovete subito quel Cliente alla sua destinazione scelta. Di seguito trovate ulteriori informazioni su come muovere i Clienti.

PRENDERE DENARO

Invece di costruire potete prendere delle Banconote.

Per farlo, prendete uno degli Elementi Centro Commerciale dalla fila in basso del Dispenser 3000 (e solo da questa fila, come ricordato dall'icona ) , giratelo sul suo lato Banconote e mettetelo nella vostra Zona Individuale. Per ogni Elemento Centro Commerciale nella stessa colonna che corrisponde alla categoria di quello che avete preso, prendete un'altra Banconota dalla Banca. Se non ci sono abbastanza Banconote nella Banca, prendete tutte quelle che riuscite fino a che non si esauriscono.

Nota: Gli Elementi Centro Commerciale utilizzati come Banconote resteranno tali per il resto della partita.

Infine, fate scorrere gli Elementi verso il basso per riempire il vuoto nel Dispenser 3000. Rivelatene uno nuovo prendendolo casualmente dalla riserva e collocatelo sulla casella vuota in cima a quella colonna.

Esempio:

Se in questa situazione scegliete di Prendere Denaro, potete prendere sia l'**Entrata** alla vostra sinistra che, girandola, vi fornisce 1 Banconota (visto che non ci sono altre **Entrate** nella colonna a sinistra), oppure il Negozio di **Hobbistica** sulla destra, che fornisce 2 Banconote, visto che è presente un altro Negozio di **Hobbistica** nella colonna a destra (la tessera in basso conta come 1 Banconota e l'altra viene presa dalla Banca, se disponibile).



MUOVERE CLIENTI

Ogni giocatore inizia con 3 Clienti nell'Entrata Principale e ogni Cliente vuole andare in un Negozio specifico. L'icona accanto a ogni slot Cliente indica qual è il desiderio di quel Cliente.

Inoltre, ogni **Entrata** e alcune Zone di Attracco forniscono altri Clienti. In ciascun Negozio può stanziare 1 solo Cliente. Se un Negozio è occupato, gli altri Clienti non possono essere collocati lì (ma possono muoversi attraverso di esso).

Per esaudire il desiderio del vostro Cliente, avete bisogno di avere nel vostro Centro Commerciale un Negozio vuoto corrispondente alla sua icona. Un cliente può muoversi di un massimo di 3 tessere per raggiungere il Negozio di sua scelta. Può muoversi verticalmente (verso l'alto o verso il basso) oppure orizzontalmente (da una parte all'altra), mai in diagonale.

Durante questo movimento, le tessere Attrazione non contano nel limite di 3 tessere.

Nota: L'Entrata Principale è adiacente a entrambe le tessere al di sopra di essa al secondo piano e alle Zone di Attracco al suo fianco. Le Attrazioni sono adiacenti a tutte le tessere alle quali sono collegate da una Piattaforma, da una Base Laterale o da una Base di Appoggio (Illustrazione 5).

Non appena esaudite un desiderio, spostate il vostro Cliente in quel Negozio e **stendetelo su un lato**. Se, quando collocate un'Entrata, è già presente un Negozio in cui il Cliente può spostarsi, dovete farlo subito. Se c'è più di una possibilità, potete scegliere in quale Negozio collocarlo. Quando aggiungete una tessera al vostro Centro Commerciale, è possibile che questa vada a riempire un vuoto che ora consente a un Cliente di raggiungere la destinazione desiderata, quindi controllate tutti i percorsi ogni volta che collocate una tessera.

Legenda:

-  Piattaforma
-  Base Laterale
-  Base di Appoggio



Illustrazione 5

Un Cliente steso su un lato è soddisfatto e rimarrà nel Negozio fino alla fine della partita.

Suggerimento: Più Clienti soddisfatti avete, più punti otterrete. Ulteriori informazioni sul calcolo del punteggio sono riportate di seguito.

Esempio:

Il **CLIENTE A** si trova all'Entrata Principale e vuole andare a **Teatro**. È a solo 1 tessera di distanza, quindi **A** viene spostato lì.

Il **CLIENTE B** si trova all'Entrata Principale e vuole andare dal **Parrucchiere**. È a 2 tessere di distanza, quindi **B** viene spostato lì.

Anche il **CLIENTE C** si trova all'Entrata Principale e vuole andare in un **Ristorante**. Ma l'unico **Ristorante** del Centro Commerciale è a 4 tessere di distanza, quindi **C** rimane all'Entrata Principale per il momento.

Il **CLIENTE D** si trova a un'Entrata e vuole andare in un **Chiosco di Gelati**. È a 3 tessere di distanza (ricordate che l'Attrazione non conta nella distanza), quindi **D** viene spostato lì.

Anche il **CLIENTE E** si trova a un'Entrata e vuole andare a **Teatro**, che si trova a 1 sola tessera di distanza. Ma il Negozio è già occupato, quindi **E** non può muoversi lì. Il **Teatro** al sesto piano è a 5 tessere di distanza, quindi troppo lontano.

Il **CLIENTE F** voleva andare in un qualsiasi Negozio di **Moda** quando la Zona di Attracco marrone è stata aggiunta al Centro Commerciale. C'era un Negozio di **Arredamento** a 3 tessere di distanza, quindi **F** si era recato immediatamente lì.



FINE DELLA PARTITA E CALCOLO DEL PUNTEGGIO

La fine della partita viene innescata non appena si verifica una delle due condizioni seguenti:

- L'ultimo Elemento Centro Commerciale della riserva viene collocato sul Dispenser 3000.
- Viene costruita l'ultima Attrazione **Comune**.

Giocate fino alla fine del round in corso, in modo che tutti i giocatori abbiano giocato lo stesso numero di turni.

Poi procedete con il calcolo del punteggio:

- 1** Rimuovete dal vostro Centro Commerciale tutti i Clienti insoddisfatti (in piedi), non valgono punti. Poi restituite alla banca tutte le Banconote inutilizzate, anche queste non valgono punti.
- 2** I Palloncini Arcobaleno messi da parte all'inizio della partita vengono distribuiti tra i giocatori: quello con valore più alto va al giocatore con il maggior numero di Clienti soddisfatti nel suo Centro Commerciale, poi si procede scendendo di valore.
In caso di parità, il Palloncino di maggior valore va al giocatore con un Cliente nella posizione più alta nel suo Centro Commerciale, come misurato dai righe. Se la parità persiste, confrontate le altezze dei Clienti uno per uno finché qualcuno non ha un Cliente più in alto oppure raggiunge il primo piano. Se ciò accade e la parità non è ancora stata risolta, il giocatore più lontano dal primo giocatore prende il Palloncino di valore maggiore.
- 3** Ogni giocatore ora conta quante tessere si trovano nel suo agglomerato blu più grande (Negozio di **Hobbistica** collegati ortogonalmente oppure attraverso le Attrazioni) e si distribuiscono i Palloncini blu messi da parte all'inizio della partita. Il segnalino Palloncino di valore più alto va al giocatore con l'agglomerato più grande e si prosegue con un valore decrescente per gli altri giocatori. Le parità vengono risolte in base al numero di clienti soddisfatti in quegli agglomerati. Se la parità persiste, il segnalino Palloncino andrà al giocatore con il Cliente soddisfatto più in alto nell'agglomerato (confrontandoli uno per uno, se necessario) oppure al giocatore più distante dal primo giocatore, se la parità non viene risolta quando si raggiunge la parte più in basso dell'agglomerato.
- 4** Fate lo stesso con gli agglomerati gialli (**Ristorazione**).
- 5** Fate lo stesso con gli agglomerati verdi (**Moda**).
- 6** Ogni giocatore ora somma i valori di tutti i Palloncini nel proprio Centro Commerciale per ottenere il suo punteggio finale (oltre ai segnalini Palloncino, ce ne sono alcuni sulle Attrazioni e sulle Zone di Attracco). Vince il giocatore con il punteggio maggiore. In caso di parità, il vincitore è il giocatore in parità con il segnalino Palloncino arcobaleno dal valore più alto.

ESEMPIO DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO DI UNA PARTITA A 3 GIOCATORI



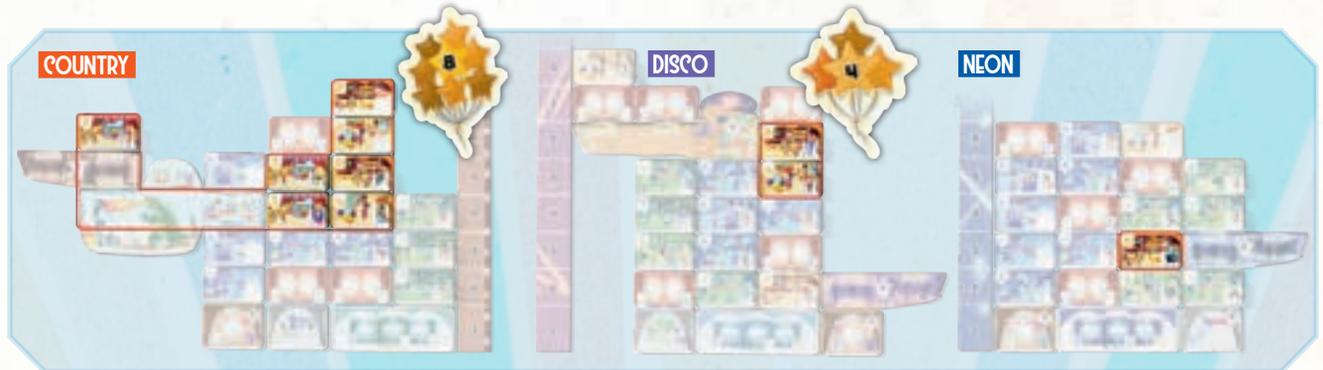


Dopo aver rimosso tutti i Clienti insoddisfatti, i giocatori contano quelli rimasti nel loro Centro Commerciale. Disco arriva al 1° posto con 12 Clienti e prende il Palloncino arcobaleno da 10 punti. Neon segue con 11 Clienti e prende il Palloncino arcobaleno da 5 punti. Country si piazza al 3° posto con 10 Clienti e non ottiene nulla.

I giocatori procedono ora al calcolo del punteggio dei Negozi di **Hobbistica**. Neon si classifica al 1° posto con un agglomerato di 7 Negozi di **Hobbistica** e ottiene il Palloncino blu da 8 punti. Country è 2° grazie al suo agglomerato di 5 Negozi di **Hobbistica** (l'Attrazione non interrompe l'agglomerato) e ottiene il Palloncino blu da 4 punti. L'agglomerato di **Hobbistica** di Disco è composto da 4 Negozi: Disco non ottiene nulla.



Ora si prendono in considerazione i Negozi di **Ristorazione**! Country arriva 1° con un agglomerato di 7 Negozi di **Ristorazione** (8 punti). Disco finisce 2° con un agglomerato di 2 Negozi di **Ristorazione** (4 punti) e Neon finisce ultimo con un agglomerato di 1 solo Negozio di **Ristorazione** e non ottiene nulla.



Infine, si fa lo stesso per gli agglomerati di **Moda**. Neon è al 1° posto con un agglomerato di 5 Negozi di **Moda** (8 punti). Gli agglomerati di **Moda** più grandi di Disco e di Country sono entrambi composti da 3 Negozi con 3 Clienti soddisfatti. È Disco a ottenere il Palloncino verde da 4 punti perché il suo Cliente più alto nell'agglomerato valutato si trova al quinto piano, mentre quello di Country si trova al quarto piano.



Per quanto riguarda le Zone di Attracco, Disco ottiene 7 punti (5 per la Zona di Attracco grigia grazie ai 3 Clienti soddisfatti nei Negozi di **Moda** al di sopra di esso, e 2 per quella marrone), Neon ottiene 5 punti (2 per la tessera marrone e 3 per quella grigia) e Country ottiene anch'esso 5 punti (2 per la Zona di Attracco marrone e 3 per quella grigia grazie al Cliente soddisfatto al di sopra di essa).

Per determinare i loro punteggi finali, i giocatori ora devono semplicemente sommare tutti i valori dei Palloncini nel proprio Centro Commerciale (derivanti dai segnalini Palloncino, dalle Attrazioni e dalle Zone di Attracco): Disco vince con 35 punti, seguito da Neon con 32 punti e Country finisce ultimo con 31 punti.

APPENDICE: ATTRAZIONI E ZONE DI ATTRACCO

Le Attrazioni possono essere costruite solo quando un giocatore ha soddisfatto le condizioni richieste nel proprio Centro Commerciale. L'unico caso in cui sono importanti la posizione degli Elementi Centro Commerciale e la presenza dei Clienti è quando viene specificato nelle condizioni di costruzione. Ogni carta Attrazione presenta delle icone che vi aiutano a ricordare quali sono le condizioni, ma di seguito sono riportate le descrizioni più dettagliate.

ATTRAZIONI INDIVIDUALI

Le Attrazioni Individuali hanno la stessa forma e valgono tutte 6 punti, ma i giocatori dovranno soddisfare le loro condizioni uniche prima di poterle costruire.

Night Club (Rock n' Roll, Disco, Neon e Country)



1 Negozio per ciascuna categoria (**Ristorazione, Hobbistica, Moda**) al quinto piano o superiore



4 Clienti soddisfatti nella stessa colonna



3 Clienti soddisfatti sullo stesso piano



Qualsiasi Elemento Centro Commerciale all'ottavo piano o superiore



3 Elementi Centro Commerciale della stessa categoria allo stesso piano



1 Cliente soddisfatto al sesto piano o superiore



ATTRAZIONI COMUNI

Le Attrazioni Comuni possono essere costruite da un qualsiasi giocatore quando soddisfa la condizione a faccia in su sulla carta dell'Attrazione per questa partita.



Cosmic Bowling



2 **Entrate** vuote (nessun Cliente)



1 **Entrata** vuota (nessun Cliente) al sesto piano o superiore



Comet Cabaret



4 **Entrate**



3 Elementi Centro Commerciale della stessa categoria nella stessa diagonale (gli Elementi non devono necessariamente toccarsi l'un l'altro)



Escape Room



7 Banconote nella vostra riserva (non dovete spenderle per costruire questa Attrazione)



Nebula Bungee Jumping



1 Elemento Centro Commerciale di ciascuna categoria (**Ristorazione, Hobbistica, Moda, Entrata**) al nono piano o superiore



1 Cliente soddisfatto su un Negozio di **Ristorazione** al decimo piano o superiore



Zoo Dinosauri



4 Clienti soddisfatti su Negozi nella stessa diagonale (i Negozi non devono necessariamente toccarsi l'uno con l'altro)



1 Cliente soddisfatto su un Negozio di **Moda** al decimo piano o superiore



Monster Battle Arena



6 Negozi di **Ristorazione**



5 Clienti soddisfatti sui Negozi di **Ristorazione**



Dive-In Dimensionale



➔ 6 Negozi di **Hobbistica**



➔ 5 Clienti soddisfatti sui Negozi di **Hobbistica**



Casa Stregata



➔ 6 Negozi di **Moda**



➔ 5 Clienti soddisfatti sui Negozi di **Moda**



Tornado Ride



➔ 4 Elementi Centro Commerciale della stessa categoria al quinto piano o superiore



➔ 1 Cliente soddisfatto su un Negozio di **Hobbistica** al decimo piano o superiore



Acquario

4 Elementi Centro Commerciale per ciascuna categoria (**Ristorazione, Hobbistica, Moda, Entrata**)



➔ 3 Clienti soddisfatti sui Negozi di **Hobbistica**,
3 Clienti soddisfatti sui Negozi di **Ristorazione**
e 3 Clienti soddisfatti sui Negozi di **Moda**

ZONE DI ATTRACCO

Non appena avete almeno 1 Elemento Centro Commerciale per ogni categoria (**Ristorazione, Hobbistica, Moda, Entrata**) nel vostro Centro Commerciale, potete costruire una qualsiasi Zona di Attracco grigia.

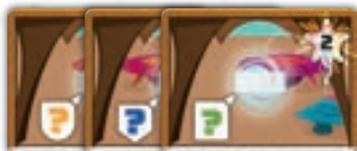


➔ Questa tessera vale 2 punti, più 1 punto per Cliente soddisfatto su un Negozio della categoria corrispondente nella colonna al di sopra di essa.



➔ Questa tessera vale 3 punti.

Non appena avete almeno 2 Elementi Centro Commerciale per ciascuna categoria (**Ristorazione, Hobbistica, Moda, Entrata**), potete costruire una qualsiasi Zona di Attracco marrone.



➔ Collocate un Cliente su questa tessera. Vuole andare su un qualsiasi Negozio della categoria corrispondente. Questa tessera vale inoltre 2 punti.



➔ Questa tessera vale 3 punti.



RICONOSCIMENTI



DESIGN DEL GIOCO: **RODRIGO REGO**

Ho molti giochi pubblicati in Brasile e alcuni titoli internazionali come *Savernake Forest* e *How Dare You*. Mi è sempre piaciuto creare giochi di piazzamento tessere utilizzando forme diverse dai tradizionali quadrati ed esagoni; *Superstore 3000* è nato dal mio desiderio di utilizzare il maggior numero possibile di tessere irregolari insieme al mio amore fanciullesco per *SimTower*, il videogioco. La fase di progettazione è stata lunga e irregolare come i centri commerciali che costruirete in questo gioco e il prodotto finale è soddisfacente come il posizionamento perfetto dell'ultima tessera! Non potrò mai ringraziare abbastanza le seguenti persone: tutti i playtester che mi hanno aiutato a migliorare il gioco e Space Cowboys per averci creduto e averlo sviluppato alla perfezione.



ILLUSTRAZIONI: **RYAN GOLDSBERRY**

Sono un illustratore, un animatore e un padre di cinque figli con una moglie davvero in gamba... il che significa che non dormo bene da circa vent'anni. Sono cresciuto nel mondo al neon degli anni '80 con eroi come *He-Man*, le *Tartarughe Ninja* e film incredibili come *I Goonies*. Al giorno d'oggi, la maggior parte del mio tempo lo trascorro ingobbato davanti a uno schermo illuminato che mi consuma le retine mentre cerco di creare qualcosa di fantastico. Ma se non faccio quello, sono in giro a esplorare e a ridere con la mia famiglia.



Superstore 3000 è un gioco pubblicato da
SPACE Cowboys - Asmodee Group

47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - Francia
© 2024 SPACE Cowboys. Tutti i diritti riservati.

Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Sara Conato, Chiara Turchi
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Ulteriori informazioni su *Superstore 3000* e *SPACE Cowboys* su www.spacecowboys.fr,

Facebook SpaceCowboysFR, Instagram space_cowboys_officiel, e X SpaceCowboys1.