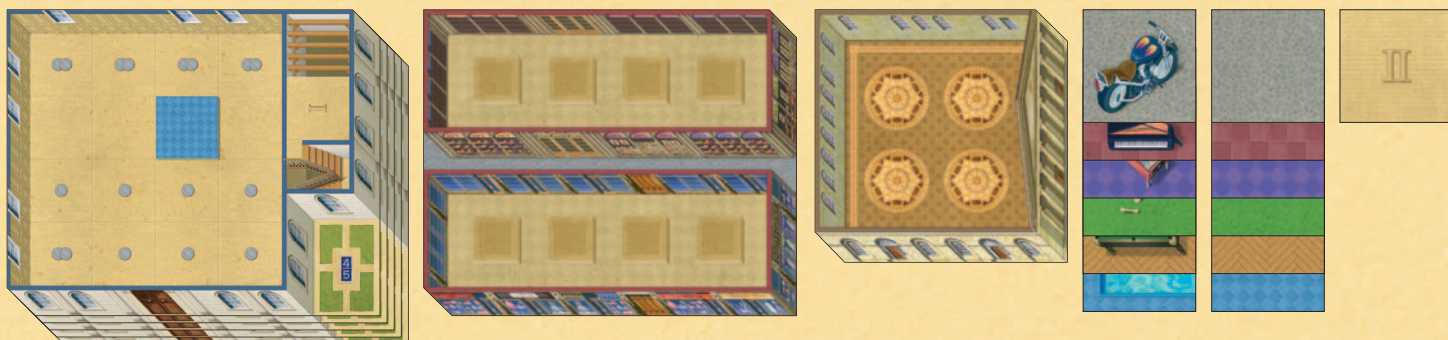


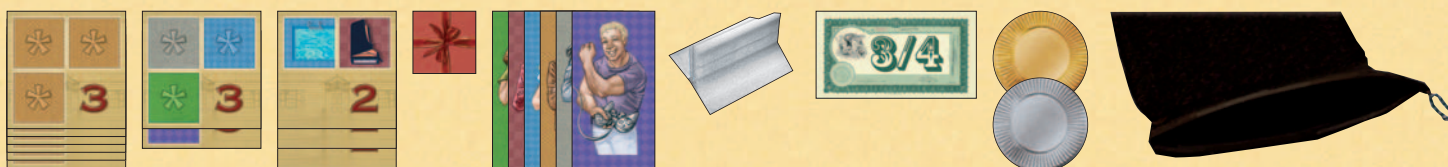
# CALIFORNIA

Da 2 a 5 giocatori, da 8 anni in su Tempo di gioco: circa 60 minuti

## CONTENUTO



**5 tabelloni villa, 1 tabellone negozi (che raffigura 2 negozi distinti), 1 tabellone banca, 88 tessere che raffigurano arredamento, stanze rinnovate ed espansioni soffitta**



**11 carte bonus, 30 regali, 6 ospiti, 6 sostegni per gli ospiti, 5 segnalini prestito, 20 monete d'oro (di valore 5), 30 monete d'argento (di valore 1), 1 sacchetto**

## INTRODUZIONE

Hai ereditato una modesta somma di denaro ed una grande villa situata sulle soleggiate colline della California. Sfortunatamente la vecchia villa non si trova in ottime condizioni e c'è molto lavoro da sbrigare.

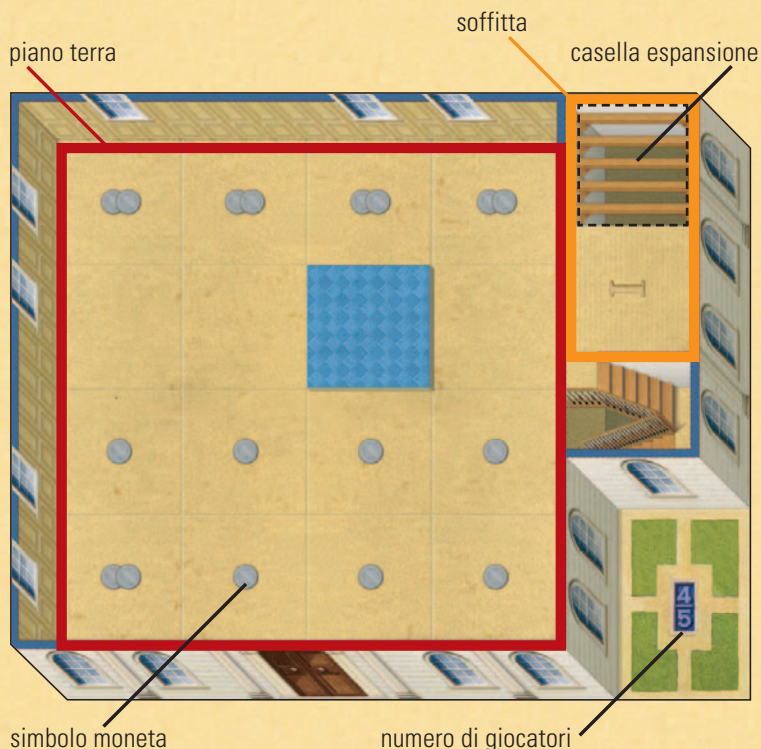
Una volta rinnovate le stanze potrai iniziare ad arredarle nel modo in cui hai sempre sognato e grazie a questo i vicini curiosi, inizieranno a farti visita portando con loro preziosi regali.

Alla fine della partita vincerà il giocatore con il maggior numero di regali e la casa più arredata.

*Prima di iniziare a giocare per la prima volta, staccare con attenzione tutti i pezzi di cartone dalle varie sagome. Inserire le tessere degli ospiti nei relativi sostegni.*

## PREPARAZIONE

- Mescolare le tessere e piazzarle faccia in giù per formare al centro del tavolo delle pile da cui pescare.  
*Suggerimento: formare più pile piccole anziché un'unica pila molto alta ed instabile.*
- Piazzare le 11 carte bonus, il tabellone della banca e quello con i due negozi al centro del tavolo in modo che siano ben visibili da tutti i giocatori.
  - ➔ Piazzare una moneta d'oro su ciascuna delle quattro caselle del tabellone banca.
  - ➔ Piazzare una tessera a faccia in su sopra ciascuna delle otto caselle del tabellone negozi pescandole a caso dalle varie pile.
- Piazzare il sacchetto accanto al tabellone dei negozi.
- Disporre il denaro, i segnalini prestito e i regali al centro del tavolo come riserva comune.
- Piazzare gli ospiti accanto ai regali.
- Ciascun giocatore riceve:
  - ➔ Una moneta d'oro e una moneta d'argento.
  - ➔ Un tabellone villa da piazzare con il lato corrispondente al numero dei giocatori a faccia in su.  
Rimettere nella scatola i restanti tabelloni villa.
- Decidere chi inizierà la partita.



## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Durante il proprio turno, ciascun giocatore deve svolgere una delle due seguenti azioni:

Prendere una moneta oppure

Comprare una tessera e piazzarla nella sua villa

Successivamente il turno prosegue in senso orario.

Se un giocatore prende l'ultima moneta dalla banca oppure l'ultima tessera da uno dei due negozi, il giorno termina. Rimuovere tutte le restanti tessere dal tabellone negozi e metterle dentro il sacchetto. Infine riempire di nuovo le caselle del tabellone banca e del tabellone negozi rispettivamente con monete e tessere pescate dalle varie pile.

Inizia un nuovo giorno e riparte il giocatore che si trova a sinistra di quello che ha causato la fine del giorno precedente.

Dopo il 12° giorno la partita termina e si calcolano i punteggi dei giocatori.



### LE AZIONI DI GIOCO NEL DETTAGLIO:

#### PRENDERE UNA MONETA

Il giocatore prende una moneta d'oro dalla banca e la piazza di fronte a sé. Il denaro posseduto dai vari giocatori deve essere sempre visibile.

*Promemoria: una moneta d'oro vale 5 monete d'argento.*

#### COMPRARE UNA TESSERA

Il giocatore prende una tessera a sua scelta da uno dei due negozi e paga il prezzo d'acquisto mettendo le monete nella riserva comune. Una tessera acquistata deve essere piazzata immediatamente nella villa del giocatore.

Il prezzo di acquisto è determinato dal numero di monete che si trovano in quel momento sul tabellone banca:

Se ci sono 4 monete nella banca la tessera costa 4 monete d'argento

Se ci sono 3 monete nella banca la tessera costa 3 monete d'argento

Se ci sono 2 monete nella banca la tessera costa 2 monete d'argento

Se c'è 1 moneta nella banca la tessera costa 1 moneta d'argento

Le monete utilizzate per pagare la tessera vengono rimesse nella riserva comune!

*Nota: se un giocatore non può o non vuole comprare una tessera deve scegliere l'azione "prendere una moneta".*

Un giocatore non può comprare più di una tessera per turno.

Ci sono tre tipi diversi di tessera:

#### ● Stanze rinnovate in 6 colori:

L'arredamento può essere piazzato soltanto dentro stanze vuote rinnovate.

*Nota: il colore delle tessere stanza indica il tipo. Es. rosso per stanza della musica oppure verde per il giardino.*



#### ● Arredamento:

Soltanto con i mobili un giocatore può soddisfare i requisiti delle carte bonus e attirare gli ospiti che a loro volta porteranno regali.



#### ● Espansione soffitta.



#### Il piano terra:

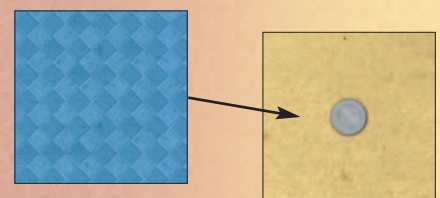
→ Una tessera stanza deve essere piazzata su una casella vuota del piano terra della villa. Sopra ciascuna casella della villa è possibile piazzare soltanto una tessera stanza.

Se la villa non contiene tessere dello stesso colore di quella appena acquistata, la tessera può essere piazzata su qualsiasi casella vuota del piano terra. Se la villa contiene già una o più tessere dello stesso colore di quella acquistata, la tessera deve essere piazzata su una casella vuota adiacente ortogonalmente (ovvero non in diagonale) ad una tessera dello stesso colore.

Una tessera non può neppure essere comprata se non può essere piazzata seguendo le suddette regole.

Importante: ciascuna villa contiene una stanza rinnovata già stampata sopra!

Se una tessera stanza viene piazzata su una casella della villa con un simbolo moneta stampato sopra, per piazzare la tessera, oltre al costo della tessera stessa, il giocatore deve pagare l'ammontare indicato.



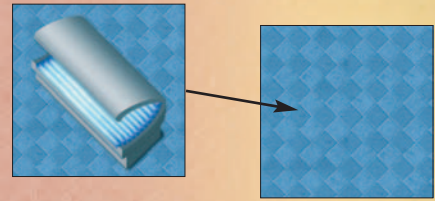
➔ Una tessera arredamento deve essere piazzata su una tessera stanza rinnovata dello stesso colore. Su ciascuna tessera stanza si può piazzare soltanto una tessera arredamento. Sopra una tessera arredamento non è più possibile piazzare altre tessere.

*Nota: non è necessario piazzare tessere arredo uguali immediatamente una accanto all'altra.*

Quando un giocatore arreda una stanza vuota prende immediatamente l'ospite dello stesso colore della stanza e lo piazza davanti a sé (vedere più avanti "Ospiti e regali").

*Nota: può essere arredata anche la stanza già stampata su ciascun tabellone villa.*

Se non c'è nessuna tessera stanza disponibile per piazzare un arredo, la tessera arredamento può essere comprata soltanto se c'è spazio sufficiente nella soffitta dove conservarla.



### La soffitta:

Le tessere arredamento possono essere piazzate nella soffitta soltanto se è disponibile almeno una casella soffitta vuota.

Se la soffitta è già occupata da una tessera arredamento, non sarà più possibile conservare in soffitta altre tessere arredamento.

Importante: in ogni villa c'è già "una casella" soffitta disponibile. Per poter utilizzare la seconda casella è necessario espandere la soffitta.

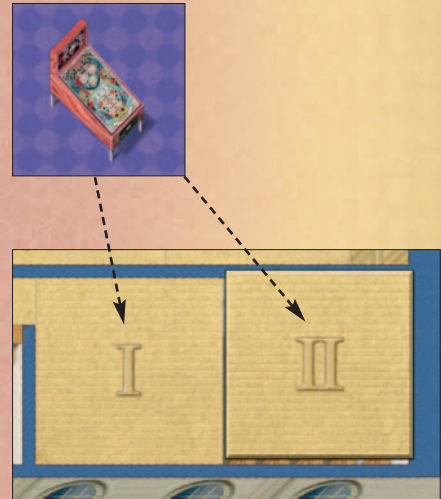
➔ La tessera espansione soffitta viene piazzata accanto alla casella soffitta già stampata sul tabellone villa. Ciascuna villa può contenere soltanto un'espansione soffitta.

L'espansione aumenta la dimensione della soffitta da una a due caselle. Ciascuna casella soffitta può contenere una tessera arredamento.

Prendere arredamento dalla soffitta:

Una tessera arredamento resta nella soffitta fintanto che il giocatore non piazza nel piano terra della villa una tessera stanza rinnovata dello stesso colore della tessera arredamento. A quel punto il giocatore deve immediatamente piazzare l'arredo sulla nuova tessera stanza.

Soltanto le tessere arredamento conservate in soffitta possono essere spostate. Le tessere stanza rinnovata, le tessere arredamento piazzate sulle tessere stanza rinnovata e la tessera espansione soffitta non possono più essere spostate una volta piazzate nella villa.



### FINE DEL GIORNO

Il giorno termina quando viene svuotata la banca o uno dei due negozi.

- Tutte le tessere rimaste nei negozi vengono rimosse e messe nel sacchetto.
- Tutte le caselle dei negozi vengono nuovamente rifornite con nuove tessere pescate dalle pile e piazzate faccia in su.
- Si piazza una moneta d'oro su ciascuna casella vuota della banca.

Inizia il giorno successivo.

Importante: dopo l'undicesimo giorno non ci saranno più tessere disponibili nelle pile. Alla fine dell'undicesimo giorno mescolare le tessere che si trovano dentro il sacchetto e rifornire i negozi pescando da quest'ultimo.

Dopo il 12° giorno la partita termina e si calcolano i punteggi dei giocatori (vedere più avanti "Punteggio").

### OSPITI E REGALI

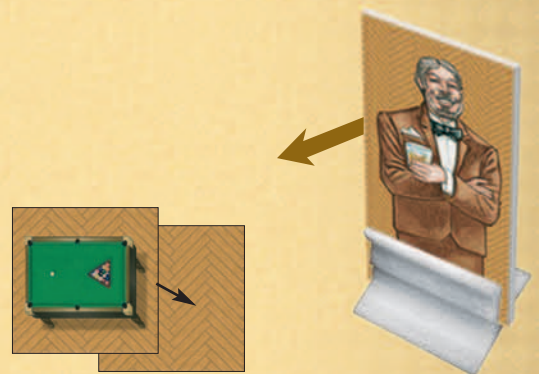
Quando un giocatore arreda una stanza, l'ospite del colore corrispondente passa immediatamente dalla villa del giocatore per fargli una visita. L'ospite viene preso dal centro del tavolo oppure da un avversario e piazzato accanto alla villa del giocatore.

*Nota: seguendo questo principio gli ospiti visitano un po' tutti i giocatori.*

Se un giocatore ha già uno o più ospiti accanto alla propria villa e passa a fargli visita un altro ospite, quest'ultimo gli porta un regalo. Il giocatore prende una tessera regalo dalla riserva comune e la piazza nella propria area di gioco.

Se un giocatore arreda una stanza e l'ospite del colore corrispondente si trova già nella sua villa, non riceve un altro regalo.

Importante: quando un giocatore piazza una tessera arredamento nella soffitta non riceve alcuna visita da parte dell'ospite del colore corrispondente. Il giocatore riceve un ospite soltanto quando la tessera arredamento viene piazzata su una stanza rinnovata che si trova al piano terra della villa.



*Esempio:* Un giocatore acquista un tavolo da biliardo e lo piazza immediatamente su una stanza marrone. L'ospite di color marrone passa immediatamente a fargli una visita. Dato che il giocatore stava già intrattenendo nella propria villa l'ospite rosso e quello viola, riceve un regalo dall'ospite marrone.

*Esempio:* Un giocatore sta intrattenendo nella propria villa l'ospite marrone e quello viola. Egli piazza il flipper in una delle sue stanze viola. Considerato che l'ospite viola si trova già nella sua villa, il giocatore non riceve visita da un nuovo ospite e pertanto non riceve un nuovo regalo.

## CARTE BONUS

Le carte bonus raffigurano alcune combinazioni di arredamento.

Il primo giocatore che arreda la propria villa con una delle combinazioni presenti su queste carte, prende la relativa carta bonus e la conserva per tutta la durata della partita.

La carta viene tenuta scoperta di fronte al giocatore.

*Nota: un giocatore soddisfa i requisiti di una determinata carta bonus anche se possiede più arredi di quanti siano indicati sulla carta. Per esempio se un giocatore che possiede due motociclette compra un flipper soddisfa i requisiti della carta bonus "motocicletta / flipper".*

Se un giocatore, comprando una determinata tessera arredo, soddisfa contemporaneamente i requisiti di due o più carte bonus, riceve tutte le carte bonus corrispondenti.

*Nota: non è necessario che gli arredi richiesti sulle carte bonus si trovino in stanze adiacenti.*

**Importante:** gli arredi che si trovano nella soffitta non vengono considerati per soddisfare i requisiti delle carte bonus.

## PRESTITI

### ● Prendere un prestito

Quando un giocatore chiede un prestito, riceve un segnalino prestito che piazza davanti a sé accanto alla propria villa. Successivamente riceve tre monete d'argento dalla riserva comune. Un prestito può essere preso in qualsiasi momento, anche durante il turno di un avversario.

**Importante:** un giocatore può avere solo un prestito in corso alla volta!

### ● Restituire un prestito

Il giocatore paga quattro monete d'argento che rimette nella riserva comune e restituisce il segnalino prestito piazzandolo al centro del tavolo. Un prestito può essere restituito in qualsiasi momento.

## CONCLUSIONE DELLA PARTITA

Al termine del 12° giorno la partita si conclude e si calcolano i punti.

## PUNTEGGIO

Ciascun giocatore calcola il proprio punteggio nel seguente modo:

- 1 punto per ogni regalo
- i punti indicati su ciascuna carta bonus conquistata
- 1 punto per ogni casella della villa con almeno una tessera sopra  
*Nota: in questo caso la stanza già stampata sul tabellone della villa conta come una "tessera" e pertanto vale comunque un punto anche se non ci sono tessere arredamento sopra.*
- -2 punti per un prestito non restituito (a meno che non venga immediatamente restituito)

Vince la partita il giocatore con il maggior numero di punti. In caso di parità vince il giocatore con la maggior quantità di denaro.

## PARTITA CON 2 GIOCATORI

La partita si svolge secondo le normali regole con le sole seguenti eccezioni:

Un giocatore non riceve un regalo grazie ad una visita da parte di un ospite a meno che non stia già intrattenendo nella propria villa altri tre (o più) ospiti.

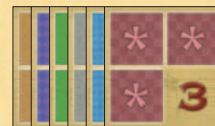
## CONCLUSIONE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

Al termine del 12° giorno la partita si conclude.

La partita termina anche se un giocatore conquista carte bonus per un valore totale di nove o più punti.

La partita termina anche se un giocatore rinnova (ci sono tessere stanza sopra) tutte le 16 caselle del piano terra della sua villa.

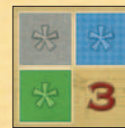
In entrambi i casi il giorno corrente viene giocato sino alla fine ed il vincitore viene determinato secondo le normali regole.



Tre arredi qualsiasi di quel colore



Un arredo per la stanza marrone, la rossa e la viola



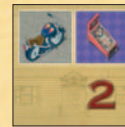
Un arredo per la stanza grigia, l'azzurra e la verde



Una piscina e un pianoforte



Un biliardo e un cane



Una motocicletta e un flipper

## ALTRE REGOLE IMPORTANTI

- Il patrimonio di un giocatore (carte bonus, regali, denaro e segnalino prestito) deve essere tenuto sempre ben visibile.
- I giocatori possono effettuare in qualsiasi momento cambi di monete con la riserva comune.
- Se durante il proprio turno un giocatore si dimentica di prendere un ospite a cui aveva diritto, non può più farlo in un secondo momento.

Autore: Michael Schacht

Illustrazioni: Michael Schacht, Hans-Jörg Brehm

Traduzione italiana curata da:

Michele Mura (michelemura@libero.it)

Revisione: Riccardo Semino Favro

(scracca@fastwebnet.it)



(www.goblins.net)

© 2006 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Tutti i diritti riservati – Made in Germany.

www.abacusspiele.de