



Tutte le strade portano a...

Uppsala

Città del mondo

da 2 a 6 giocatori,
a partire da 10 anni

Ma Uppsala è a est o a ovest di Honolulu? E dove sta Timbuctu? A nord della Sfinge di Giza... o forse era a sud?

Fai attenzione quando piazzì le tue carte: chi conosce un po' il mondo non si farà abbindolare facilmente... e quindi, se non hai idea di dove sta la città che devi giocare, cerca almeno di essere convincente quando bluffi!

Comunque, una cosa è sicura: tutti alla fine ne sapranno un po' di più... compreso te!

Contenuto

- 200 carte luogo (172 città, 28 attrazioni);
- 2 carte "Intermezzo";
- 1 tessera direzione;
- 35 gettoni di legno;
- 1 blocchetto di carta;
- 1 matita;
- queste regole.

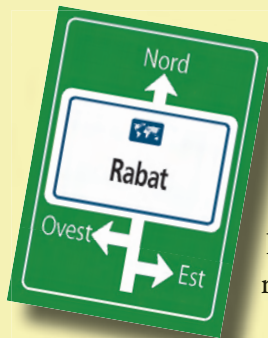


Scopo del gioco

I luoghi vanno disposti sul tavolo in direzione nord-sud o ovest-est, secondo la loro posizione geografica. Chi ne indovina di più, e più spesso si accorge degli errori degli altri riceve dei gettoni in premio. Chi ha più gettoni alla fine del gioco sarà vincitore!

Preparazione

Separa le **carte Intermezzo** dalle **carte luogo**. Mischia bene le **carte luogo**. Poi ordinale con i nomi dei luoghi rivolti verso l'alto; le coordinate e le altre indicazioni devono stare sul retro. Fai 3 mazzetti di 15 carte ciascuno. Metti da parte le carte rimanenti, per il momento. Crea il mazzo di gioco come segue: metti una carta intermezzo sul primo mazzetto, seguita dal secondo mazzetto, dalla seconda carta intermezzo, e infine dal terzo mazzetto (vedi figura). Ogni giocatore riceve **4 gettoni** che tiene davanti a sé. Gli altri gettoni servono più avanti nel gioco. Poni la **tessera direzione** al centro del tavolo. Prendi la prima delle carte rimanenti e mettila sulla tessera: questa è la carta d'inizio.



Il gioco

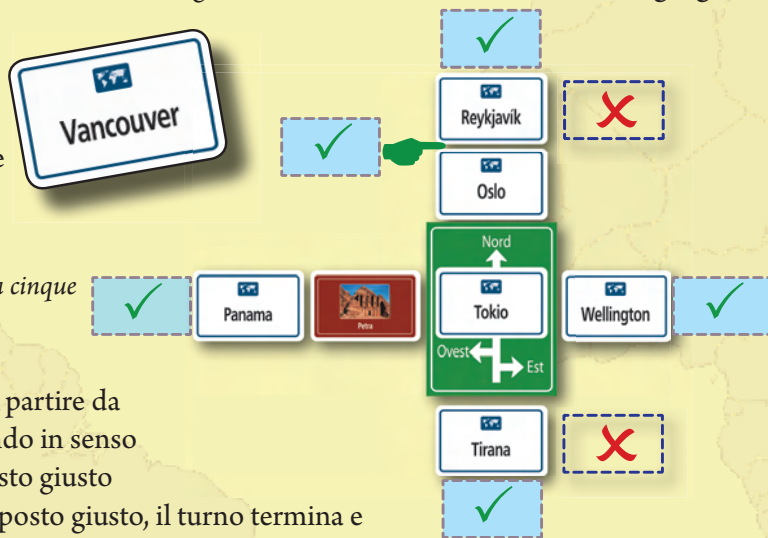
Inizia il giocatore più giovane, poi si continua in senso orario. Il giocatore di turno prende la prima carta del mazzo di gioco e legge ad alta voce il nome del luogo.

Attenzione: nessun giocatore può vedere le coordinate sul retro della carta!

A questo punto il giocatore decide se vuole collocare la carta in direzione **ovest-est** o in direzione **nord-sud**. Dato che all'inizio del gioco c'è solo la carta d'inizio, il primo giocatore ha 4 possibilità per collocare la sua carta. La può mettere più su della carta d'inizio (in direzione nord), più giù (sud), a sinistra (ovest) o a destra (est). Il giocatore che segue prende la prossima carta del mazzo, e decide se la vuole collocare su, giù, a sinistra o a destra, o **tra due carte già giocate**.

Attenzione: una carta luogo può essere collocata soltanto in direzione ovest-est o nord-sud rispetto alla **carta d'inizio**. Nel corso del gioco le carte formano una croce. Non è possibile collocare le carte diversamente.

Esempio: bisogna collocare Vancouver. La figura mostra cinque delle dieci possibilità corrette di collocamento.



Ora viene chiesta l'opinione degli altri giocatori. A partire da quello a sinistra del giocatore di turno e proseguendo in senso orario, si chiede se la carta appena giocata sia al posto giusto oppure sbagliato. Se tutti i giocatori credono sia al posto giusto, il turno termina e tocca al prossimo giocatore. Se invece un giocatore crede che la carta sia al posto sbagliato (troppo a ovest o est se si trova in direzione ovest-est; o troppo a nord o sud se si trova in direzione nord-sud) egli dice **“dubito!”** e il gioco si interrompe. A questo punto chi ha messo in dubbio la carta la gira, e gira pure **una carta vicina a scelta**.

Giusto o sbagliato?

La carta appena giocata viene verificata **in rapporto all'altra carta girata**. Le altre carte non vengono prese in considerazione. Sul retro di ogni carta si trovano le coordinate geografiche (latitudine e longitudine) dei rispettivi luoghi. Se è stata messa in dubbio una carta lungo la direzione ovest-est si guardano le coordinate con la freccia o . Se invece è stata messa in dubbio una carta della direzione nord-sud si guardano le coordinate con la freccia o .

La carta appena giocata si trova al posto giusto se, nella direzione delle frecce, i numeri sono in ordine crescente.

Può succedere che vengano girate due carte che hanno la stessa latitudine o longitudine. In questo caso entrambe le carte sono disposte in modo corretto.

- **Se è stata messa in dubbio una carta sbagliata** lo sfidante riceve un gettone dal giocatore che ha giocato la carta, e quest'ultima viene tolta dal gioco.
- **Se è stata messa in dubbio una carta giusta** il giocatore che ha giocato la carta riceve un gettone dallo sfidante. Le carte rimangono in gioco e vengono girate di nuovo in modo da leggere solo il nome del luogo.

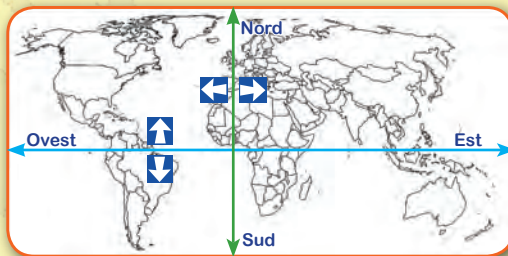
Se chi perde la sfida non ha più gettoni, al vincitore ne va uno preso dalla scatola. Se non ci sono abbastanza gettoni si sostituiscono 5 gettoni con una carta luogo che è stata tolta dal gioco. Nel punteggio finale questa carta vale 5 gettoni.

Attenzione: sul **meridiano di Greenwich** c'è un'inversione delle frecce orizzontali. Partendo da questo meridiano, le coordinate vanno in ordine crescente sia verso est ➡, che verso ovest ←, terminando sul meridiano che passa per l'oceano Pacifico.

Una carta con coordinata ovest (←, es. Quito, New York, ecc.) è sempre più a ovest rispetto a una carta con coordinata est (➡, es. Hiroshima, Roma, ecc.), e viceversa.

Sull'**equatore** c'è un'inversione delle frecce verticali. Partendo dall'equatore, le coordinate vanno in ordine crescente sia verso nord ⬆, sia verso sud ⬇, terminando ai poli. Una carta con coordinata nord (⬆, es. Hiroshima, New York, ecc.) è sempre più a nord rispetto a una carta con coordinata sud (⬇, es. Quito, Sydney, ecc.), e viceversa.

Ai fini del gioco i confini del mondo sono quelli nella cartina in figura.



Queste carte sono disposte in modo giusto poiché nel verso indicato i numeri sono in ordine crescente



Queste carte sono disposte in modo sbagliato poiché i numeri non sono in ordine crescente



Valutazione intermedia

Si continua a giocare finché non appare la prima **carta Intermezzo**. A questo punto si fa una valutazione intermedia in cui **tutti i giocatori** stimano quante carte sono state disposte in modo **sbagliato**. Ogni giocatore annota in segreto il proprio numero su un foglio del blocchetto. Poi **tutte** le carte giocate vengono girate e verificate.

Importante: la verifica viene sempre effettuata a partire dalla carta d'inizio. Si procede dal centro verso le estremità della croce e si verifica che ogni carta sia giusta (vedi sopra).

Le carte sbagliate vengono messe da parte e contate. I giocatori che hanno indovinato la quantità di carte sbagliate ricevono **due gettoni** dalla scatola. Nel caso in cui nessun giocatore abbia azzeccato il numero esatto, i giocatori che si avvicinano di più ricevono **un gettone**.

Il gioco continua

Le carte che sono già state giocate vengono tolte dal tavolo. Dal mazzo di carte che all'inizio del gioco è stato messo da parte viene pescata una nuova carta d'inizio e il gioco continua come è stato descritto sopra.



Fine del gioco

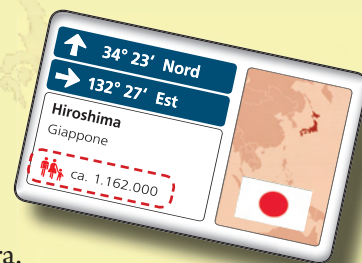
Una volta che tutte le carte (3 x 15) sono state giocate, viene fatta un'ultima valutazione intermedia. A questo punto la partita è finita. Il giocatore con più gettoni vince!

Suggerimento: chi vuole una partita più facile, o chi gioca con bambini, può escludere i luoghi che reputa più difficili.

Variante di gioco: Popolazione

Sulle carte ci sono anche i dati sulla popolazione. Potete giocare anche con questi! Invece di disporre le carte secondo la loro posizione geografica, allineate i luoghi secondo il loro numero di abitanti. In questo caso, invece di creare una croce, disponete le carte in una colonna. I luoghi più piccoli stanno in basso e i luoghi più grandi stanno in alto.

Per questa variante non c'è bisogno della tessera direzione. La distribuzione dei punti e la possibilità di dubitare della posizione della carta restano le stesse viste sopra.



**Ti sei divertito con
Uppsala - Città del mondo?
Prova anche...**



**Uppsala
Città d'Italia**



**Uppsala
Città d'Europa**

Edizione Italiana a cura di:
Roberto Corbelli, Gianmaria Perugini
Art & Design: Daniele Barletta (Typo)
Autori: Bernhard Lach, Uwe Rapp
Illustratore carte: Volker Maas
Un ringraziamento a:
Domenico Di Giorgio, Paola Lamberti, Sergio
Roscini, Silvano Sorrentino, Andrés J. Voicu

Copyright © MMXII daVinci Editrice S.r.l.
per la versione italiana
Copyright © MMX HUCH! & friends

dV Giochi è un marchio commerciale registrato.
Tutti i diritti riservati.

daVinci Editrice S.r.l.
Via Bozza, 8 - 06073 Corciano (PG), Italy

Per domande, commenti e suggerimenti:
www.dvgiochi.com
info@dvgiochi.com

Servizio clienti
+39.075.6211323

Tariffa ordinaria

