

DICE TOWN:EXTENSION

Traduzione delle nuove carte MINIERA D'ORO e GENERAL STORE.

Traduzione dell'espansione INDIAN DICE.

a cura di ilbino

Trovi 2, 3, 4 o 5 pepite d'oro !
(Prendile dalla miniera)



Trovi 2 o 3 \$!
(Prendili dalla banca)



Scegli e tieni una carta General Store presa dalla pila degli scarti.



Prendi immediatamente la carta sceriffo.
Ora sei tu lo sceriffo.



Pesca tre carte miniera. Tienine una a scelta e rimetti le altre due in cima al mazzo nell'ordine che desideri.



Non hai trovato niente !



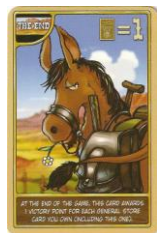
Gioca questa carta quando stai tentando di catturare un fuorilegge. Dopo il tuo primo lancio, puoi ritirare un dado a tua scelta.



Alla fine del gioco. Con questa carta guadagni 2 PV per ogni fuorilegge che hai catturato.



Gioca questa carta immediatamente. Un giocatore a tua scelta ti regala una sua carta General Store.



Alla fine del gioco. Con questa carta guadagni 1 PV per ogni carta General Store che possiedi (Inclusa questa).



Gioca questa carta quando un altro giocatore ti sta rubando una carta al saloon. Pesca una carta uguale a quella che ti è stata appena rubata.



Gioca questa carta quando rubi ad un avversario nel saloon. Puoi rubare una carta ranch al posto di una carta coperta.



Gioca questa carta quando stai reclutando un fuorilegge al saloon. Al posto del primo fuorilegge disponibile puoi scegliere qualsiasi fuorilegge dal mazzo. Dopo la tua scelta rimescola il mazzo.



Gioca questa carta immediatamente. Ogni giocatore ti regala 2 \$



Alla fine della partita.
Queste carte valgono 7 e 6 PV.

ESPANSIONE INDIAN DICE

Materiali: Dado Indian (rosso), 6 adesivi e carta Segnali di fumo.

Setup : Incolla gli adesivi sul dado Indian e metti il dado sul villaggio indiano tra Town Hall e Doc Badluck.

Mescola la carta segnali di fumo nel mazzo General Store.

Dopo aver risolto le azioni in Town Hall, il giocatore che ha ottenuto la miglior mano di poker può decidere di donare un titolo di proprietà appena ottenuto agli indiani. Se il giocatore con la miglior mano rifiuta, la scelta può andare al giocatore con la seconda miglior mano.

Il giocatore restituisce UN titolo di proprietà appena ottenuto mettendolo nella scatola e prendendo il dado Indian.

Durante il turno successivo, prima della miniera d'oro, questo giocatore deve tirare il dado Indian e applicarne gli effetti immediatamente.

Alla fine del turno, se il giocatore che ha ottenuto qualche titolo di proprietà non ne restituisce uno agli indiani, il dado Indian ritorna nel villaggio.



Benedizione dello sciamano: Gira uno dei tuoi dadi sul lato che preferisci.



Imboscata: Costringi un giocatore a ritirare un dado a tua scelta.



Guardia del corpo: Durante questo turno nessuno può rubarti nulla.



Sentiero di guerra: Metti il dado su un area di Dice Town.

Le due azioni di questa area non possono essere svolte in questo turno.



Gioca questa carta alla fine di un turno, subito dopo Doc Badluck.
Prendi il dado Indian dal villaggio o da un altro giocatore.