

9.0 KRAFTWAGEN TESSERE SPECIALI (Espansione V6)

Nota: Prima dell'inizio della partita i giocatori devono accordarsi sull'usare o meno le tessere speciali. Ne è raccomandato l'impiego solo quando tutti i giocatori avranno giocato almeno un paio di volte al gioco base.

Set Up: Le tessere vanno ordinate per turno di gioco (A, B e C). Quindi le quattro tessere di ogni turno sono mescolate e riposte a faccia in giù formando una pila. La tessera A in cima alla pila A è selezionata, girata, e piazzata davanti alla tessera che mostra tre azioni sul tracciato delle azioni (costituisce ora l'undicesima tessera).

Regole Generali: Tutte le regole standard restano valide. Quando un giocatore prende una tessera speciale immediatamente esegue l'azione standard (parte alta) e quindi l'azione bonus (parte bassa). Le azioni bonus sono sotto descritte. La tessera viene scartata e la successiva tessera nello stack corrispondente al turno di gioco viene selezionata, girata, e piazzata in cima al tracciato delle azioni. Quando tutte e 4 le tessere speciali del turno sono state giocate, rimescolarle e piazzare la prima sul tracciato delle azioni. Quando una tessera di un round precedente viene selezionata o superata da tutti i giocatori, eliminarla dal gioco e sostituirla con la prima dalla pila relativa al turno corrente. Le tessere bonus dei turni precedenti non saranno più usate nel gioco.

A

TESSERE



Il giocatore prende un motore di valore 3. Non si tiene conto del suo livello di ricerca sul motore.



Il giocatore riceve 1 moneta per ogni lavoratore nella sua Mensa.



Il giocatore rimpiazza il motore della sua vettura da corsa con uno del livello successivo. Se si possiede Bugatti, si può immediatamente fare una corsa.



Il giocatore può rimuovere una delle sue vetture dal mercato ricevendo immediatamente 3 monete. Il segnalino prezzo ritorna disponibile; motore, telaio e lavoratori tornano al giocatore.

B

TESSERE



Il giocatore prende un telaio di valore 5. Non si tiene conto del suo livello di ricerca sul telaio.



Il giocatore rimpiazza il motore della sua vettura da corsa con uno del livello successivo. Se si possiede Bugatti, si può immediatamente fare una corsa.



Il giocatore può vendere un motore o un telaio dalla sua fabbrica. Riceverà un egual valore in monete (es., un motore di valore 4 farà guadagnare 4 monete).



Il giocatore prende la prima carta dal mazzo degli scarti di ricerca ed eseguirà con quella carta una normale azione ricerca.

C

TESSERE



Il giocatore può vendere un motore o un telaio dalla sua fabbrica. Riceverà un egual valore in monete (es., un motore di valore 4 farà guadagnare 4 monete).



Il giocatore riceve 1 moneta per ogni lavoratore nella sua Mensa.



Il giocatore prende un motore di valore 6. Non si tiene conto del suo livello di ricerca sul motore.



Il giocatore può rimuovere una delle sue vetture dal mercato ricevendo immediatamente 7 monete. Il segnalino prezzo ritorna disponibile; motore, telaio e lavoratori tornano al giocatore.

FOLLOW us on Twitter: @StrongholdGames • LIKE us on Facebook: facebook.com/StrongholdGames
SEE all of our great games at: <http://www.StrongholdGames.com>

© 2016 Stronghold Games LLC, under license from Blackfire Entertainment. All Rights Reserved.

Author: Matthias Cramer

Development: Henning Kröpke, Uli Blennemann • **Graphics:** Harald Lieske • **Layout:** Vladimir Krist
Rules Editing: Jeffrey DeBoer, Garry Rice Traduzione: Luca Leoncavallo

