

Snowdonia

FAQ non ufficiali in italiano

Le seguenti FAQ sono tratte dal forum di BGG dedicato al gioco, e in particolare dalle risposte fornite dall'autore ai dubbi dei giocatori. Ho impiegato la terminologia dell'edizione italiana a cura di Uplay.it.it Edizioni.

SETUP DEL CARBONE

Un cubo nero (carbone) va posizionato sulla plancia, alcuni vanno posizionati sulle sei carte Treno (a seconda di quanto ciascuna di esse prevede) e tutti i cubi neri rimanenti devono essere inseriti nel sacchetto.

CARTE CONTRATTO

Gli effetti delle carte Contratto possono essere utilizzati solo una volta nel corso della partita!

A. Carte Contratto **che richiedono** il piazzamento di un operaio per essere utilizzate:

1* – 2* – 6* – 7* – 9* – 14* – 15* – 17* – 25* – 26 – 29 – 30

*: possono essere impiegate insieme ad altre carte che forniscono un'azione gratuita dello stesso tipo (ad es., le carte 8 e 10)

B. Carte Contratto **che NON richiedono** il piazzamento di un operaio per essere utilizzate:

3 – 4 – 5 – 8 – 10 – 11 – 12 – 13 – 16 – 18 – 19 – 20 – 21 – 22 – 23 – 24 – 27 – 28 – 29**

** : non c'è bisogno di un operario se giocata in combinazione con le carte 20 e/o 23.

Con le carte 18 e 19 si estraggono SOLO 3 cubi.

Si può attivare l'effetto della carta Contratto anche se non c'è nessun lavoratore sullo Spazio Azione corrispondente.

TRENI

Il Treno nr. 6 "Padarn" non richiede il piazzamento di un operaio nell'Area Azione Costruzione e può essere giocato in combinazione con le carte 6, 9, 10, 14, 15, 17 e 25.

METEO

Nel primo turno non c'è alcun effetto meteo.

Le carte Contratto che comportano la scavo (B) o la posa di binari (D) non possono essere utilizzate durante le giornate di nebbia.

EVENTI

Se si verifica un Evento di costruzione della ferrovia e la ferrovia viene costruita dal gioco oltre una Stazione su cui vi sono ancora macerie, tali macerie vanno automaticamente rimosse dal gioco.

RIPRISTINO DEL DEPOSITO E RISOLUZIONE DEGLI EVENTI

Quando si ripristina il deposito, estraendo i cubetti dal sacchetto, prima si estraggono tutti i cubetti e poi si piazzano gli eventuali cubetti bianchi (evento) sul tracciato degli eventi e se ne applicano gli effetti in ordine. Infine, se si è estratto il 4°, il 7° o il 10° cubo bianco si rimettono i 3 cubi precedenti nel sacchetto.

PRIMO GIOCATORE

Il primo giocatore cambia immediatamente non appena viene risolto l'ultimo spazio dell'Area Azione A e solo in questo caso.

MACERIE

Le macerie vengono rimosse nel percorso rigorosamente da destra verso sinistra (ossia in senso orario), indipendentemente dal fatto che si trovino su una carta Binario o su una carta Stazione.

BINARI (Azione D)

Se possibile, ossia se ha barre d'acciaio sufficienti, il giocatore deve sempre posare binari secondo l'attuale ritmo di lavoro di costruzione dei binari.

Ogni binario costa sempre solo una barra d'acciaio.

COSTRUZIONE (azione E)

Si può costruire su una carta Stazione solo se le carte Binario che conducono ad essa sono completamente scavate, ossia ripulite dalla macerie. Invece, non è necessario che siano scavati gli spazi di scavo sulla carta Stazione stessa.

Se vi sono siti non di scavo disponibili in più Stazioni ugualmente accessibili (ossia con le carte Binario che conducono alle stessa completamente scavate), si può costruire sugli stessi in qualsiasi ordine e non è necessario costruire dalla prima Stazione alle successive.

FINE DEL GIOCO

In 3-5 giocatori, il gioco finisce:

- alla fine del turno in cui un giocatore completa l'ultimo Binario
- alla fine del turno successivo a quello in cui il gioco ha completato l'ultimo binario

In 2 giocatori o in solitario, il gioco finisce anche quando entrambi i giocatori / il giocatore non hanno più cubi Proprietà.