



TRADUZIONE ITALIANA CARTE BOOST



La Tana dei Goblin

AERODYNAMICS

Elimina da un qualsiasi Spazio Dado sulla tua Invenzione 2 dadi Calore (rossi), inoltre se la tua Invenzione non ha valvole incomplete ottieni 3 Movimenti.

AETHER TEAR

Prendi fino a 4 dadi che attualmente occupino Spazi Dado presenti sulle Invenzioni dei tuoi avversari. Rilanciali e piazzali nella tua Riserva Dadi. Non puoi prendere dadi presenti su uno Spazio di Immagazzinamento per i Dadi.

QUESTA CARTA È GIOCABILE SOLO DURANTE LA FASE VENT.

APERGY MANIPULATOR

Prendi 1 dado Elettricità (giallo), inoltre cambia fino a 2 dadi presenti nella tua Riserva Dadi personale nel valore che preferisci.

CATALYTIC REACTOR

Prendi un dado Calore (rosso), inoltre scarta un numero a tua scelta di Parti di Macchinario dalla tua Invenzione. Per ogni carta eliminata, ottieni 4 dadi del colore mostrato nell'angolo della carta stessa.

CAVORITE CRYSTAL

Prendi un dado per ogni tipo: Calore (rosso), Vapore (azzurro) ed Elettricità (giallo)

CHEAT

Ottieni un Movimento Super se la tua Invenzione è composta da meno di 8 Parti (inclusa la Cabina di Pilotaggio) OPPURE ottieni 2 Movimenti Super se è composta da meno di 5.

DIFFERENCE ENGINE

Prendi 4 ingranaggi.

ELECTROMAGNET

Ottieni 1 Movimento per ogni Invenzione che si trovi più avanti di te sul Circuito (massimo 5 Movimenti), inoltre la/e invenzione/i in prima posizione si muovono indietro di uno spazio.

QUESTA CARTA È GIOCABILE SOLO DURANTE LA FASE VENT.

FARADAY CAGE

Elimina da un qualsiasi Spazio Dado sulla tua Invenzione 1 dado Elettricità (giallo) e aumenta di 1 il valore sul tuo Contatore dei Danni. Inoltre se giochi questa carta subito dopo che un tuo avversario ha giocato una carta Boost, puoi ignorarne gli effetti. Puoi inoltre scegliere di ignorare gli effetti di altre carte Boost per il resto del round.

GRAPPLE CLAWS

In ordine orario, ognuno dei tuoi avversari dovrà scegliere se diminuire di 1 il valore sul proprio Contatore dei Danni, oppure consentire a te di ottenere 1 Movimento.

QUESTA CARTA È GIOCABILE SOLO DURANTE LA FASE VENT.





TRADUZIONE ITALIANA CARTE BOOST



La Tana dei Goblin

GREEK FIRE

Elimina da un qualsiasi Spazio Dado sulla tua Invenzione 1 dado Calore (rosso), inoltre prendi un dado Calore dalla scorta comune e posizionalo a fianco di una casella sul Circuito. Questo spazio ottiene 2 danni da Terreno fino alla fine della partita.

QUESTA CARTA È GIOCABILE SOLO DURANTE LA FASE VENT.

JUMP JETS

Elimina da un qualsiasi Spazio Dado sulla tua Invenzione 1 dado Vapore (azzurro) e ottieni un Movimento Super, inoltre abbassa di 1 il valore sul tuo Contatore dei Danni ogni 5 Parti di Macchinario presenti nella tua invenzione.

MASS EJECTION

Se hai perso almeno 3 Parti di Macchinario durante la fase Danno di questo round, elimina da un qualsiasi Spazio Dado sulla tua Invenzione 1 dado Vapore (azzurro), 1 dado Calore (rosso) ed ottieni 2 Movimenti Super, poi ogni Inventore dietro di te sul Circuito ottiene un Ingranaggio.

OPTIMIZATION

Ottieni 1 Movimento ogni 3 Ingranaggi in tuo possesso fino ad un massimo di 5 Movimenti.

QUESTA CARTA È GIOCABILE SOLO DURANTE LA FASE VENT.

POLYMERIZATION

Aumenta di 1 il valore sul tuo Contatore dei Danni, inoltre scarta un numero a tua scelta dalla tua Scorta di Dadi personale per ottenere in cambio un numero uguale di Ingranaggi.

REPAIR CLAWS

Rimuovi tutti i dadi con un valore inferiore o uguale a 3 attualmente presenti sulla tua Invenzione. Ignora i dadi presenti in Spazi di Immagazzinamento Dadi. Dovrai svolgere la Fase Vent relativamente ai puntini sui dadi prima di risolvere l'effetto della carta.

QUESTA CARTA È GIOCABILE SOLO DURANTE LA FASE VENT.

RESONANCE-BASED EARTHQUAKE INDUCER

Ogni giocatore (te incluso) presente su di una casella con Danni da Terreno abbassa di 1 il valore sul Contatore dei Danni. Inoltre prendi un Ingranaggio dalla scorta comune e posizionalo su un qualsiasi spazio sul Circuito. Ignorate (tutti i giocatori) tutti i Danni da Terreno presenti su quello spazio per il resto della partita.

QUESTA CARTA È GIOCABILE SOLO DURANTE LA FASE VENT.

REPAIR CLAWS

Ottieni 3 dadi Elettricità (giallo), inoltre ogni tuo avversario riceverà un dado Elettricità.

QUESTA CARTA È GIOCABILE SOLO DURANTE LA FASE VENT.

WEATHER MACHINE

Ottieni 1 Dado Elettricità (giallo), inoltre a tutti gli spazi sul Circuito senza Danni da Terreno, sarà attribuito 1 Danno da Terreno fino alla fine della Fase di Corsa di questo round.

QUESTA CARTA È GIOCABILE SOLO DURANTE LA FASE VENT.

