

THE MANHATTAN PROJECT di Brandon Tibbetts.

Il gioco della distruzione di massa, finalmente i giocatori potranno costruire l'arma più potente e più paurosa del mondo.

La gigantesca scrivania dal piano di quarzo del Brasile, riflette il ghigno del direttore generale del progetto BOMBA. La sua mente lavora febbrilmente per spostare ingegneri e scienziati attorno ai piani di giallo metallo radioattivo da cui nascerà la BOMBA.

Obiettivo: fare punti costruendo, testando e caricando sui bombardieri le testate atomiche. Vince chi raggiunge 70 punti giocando in 2, 60 punti in 3, 50 punti in 4, 45 punti in 5.

Setup: sul tabellone piazzare un segnalino per giocatore sui tracciati plutonio, uranio e spionaggio.

Ordinare per valore le tessere test d'implosione in base al N° di giocatori: in 2 usare la 0 e la 6, in 3 usare la 0 la 4 la 8, in 4 usare la 0 la 2 la 4 la 6, in 5 usarle tutte. Mescolare le sei carte edificio iniziali dal dorso rosso e metterle negli spazi in alto sul tabellone, mescolare le restanti carte,

pescarne 1 e piazzarla nello spazio da 20 \$. I cubetti gialli sono Yellowcakes, il giallognolo uranio in lingotti che sarà il combustibile delle vostre bombe. Mescolare le 30 carte bomba, pescarne pari al N° di giocatori + 1 e piazzarle visibili a fianco del tabellone. Ogni giocatore prende 1 plancia, 4 operai, 10 \$, 1 caccia e 1 bombardiere che metterà sulle rispettive tracce al livello 1. Tutto il proprio materiale deve essere sempre in vista. Scegliere il primo giocatore a caso, il secondo prende 2 \$, il terzo 4 \$, il quarto 2 \$ e 1 ingegnere o 1 scienziato, il quinto 4 \$ e 1 ingegnere o 1 scienziato.

Il turno. Si può fare 1 di queste: piazzare lavoratori o ritirare tutti i lavoratori, se non ne avete da piazzare dovete ritirarli.

Piazzare: potete piazzare 1 solo lavoratore sul tabellone, quindi, potete piazzarne quanti ne volete sugli edifici della vostra plancia. Entrambe le cose sono facoltative ma dovete piazzarne almeno 1 durante il vostro turno. Quando piazzate 1 lavoratore potete compiere l'azione indicata, subito. In qualsiasi momento del turno è possibile effettuare una, o più azioni bomba.

Richiamare: passo 1, riportare tutti i vostri lavoratori dal tabellone e da tutte le plance alla vostra riserva. Passo 2, riportare tutti i lavoratori di altri giocatori dai vostri edifici e dalle vostre carte, alle rispettive riserve, i lavoratori a contratto tornano nella riserva generale. Passo 3, riportare tutti i lavoratori a contratto (grigi) dal tabellone e dalla vostra riserva, a quella generale; a fine turno non dovrebbero esserci lavoratori sulla vostra plancia. I lavoratori sono di 3 tipi: operai, ingegneri, scienziati, si piazzano sul tabellone o sugli edifici, possono essere a contratto (grigi) o a tempo indeterminato (del vostro colore) e possono essere usati in combinazione avendo lo stesso effetto.

Piazzare sul tabellone: ci sono varie attività con 1 o più spazi lavoratore, di solito 1, a parte Progettare bombe, che ne deve contenere 2, e Costruzione che è a spazio illimitato.

Piazzare sulle carte edificio: sono richiesti 1,2, o 3 lavoratori come indicato in alto sulla carta, non si può piazzare a rate. Potete piazzare solo sui vostri edifici fino a che non fate spionaggio. Se sono danneggiati dagli attacchi aerei, non potete piazzare. Requisiti: usare lavoratori del tipo indicato, se c'è un punto di domanda, la scelta è libera, se divisi da una barra piazzare uno o l'altro. Fare l'azione è facoltativo, si può occupare uno spazio solo per toglierlo ad altri. Il denaro ed i cubetti gialli sono da considerare illimitati, i lavoratori ed il resto no, se c'è scarsità, prendete solo quello che c'è. Nelle sezioni fabbrica ed edifici, 3 spazi sono contrassegnati dal simbolo rosso \$, quando si compra questo edificio o si fa questa azione, mettere 1 \$ dalla banca alla pila corruzione (il posacenere). Alcune azioni danno risorse divise da una barra, scegliere quale prendere. Sul tabellone, quando una risorsa ha una freccia circolare intorno, è il beneficio che tutti gli altri giocatori ricevono anche se scegliete di non effettuare l'azione.

Azioni sul tabellone: in alto ci sono gli edifici disponibili, nello spazio Costruzione (che non ha limite di spazio), se mettete un ingegnere, avrete gratis 1 dei 2 edifici più economici. Se mettete un altro lavoratore, pagate normalmente. Piazzate la carta edificio acquistata sulla vostra plancia, se non c'è spazio mettetela pure a fianco, non c'è limite. Slittate quindi le carte sul tabellone a sinistra e pescatene un'altra. Se costruite l'edificio più economico da 2 \$, prendete anche i soldi del portacenere. Fabbrica, 3 spazi, da sinistra: pagate 3 yellowcakes per 5 \$; al centro 5 \$ a voi e 2 \$ agli altri; infine piazzate un ing o uno scienz per avere 3 \$. Ricordate la bustarella. Spazi aerei:

ottenete 2 caccia o 2 bombardieri, il max è 10. Miniera, da sinistra: pagate 5 \$ per avere 4 yellowcakes, al centro ottenete 3 yellow voi e 1 agli altri, a destra 1 ing per 2 yellow. Università, da sinistra: 3 operai; 1 ing; 1 scienz; paga 3 \$ per un ing o uno scienz, potete prendere quelli del vostro colore o quelli grigi. Reattore: produce plutonio, paga 1 scienz e 2 yellow per 1 plutonio, max 8. Uranio arricchito: paga 1 scienz, 2 yellow e 3 \$ per 1 uranio, max 8. Attacchi aerei: permettono di attaccare gli altri giocatori, piazzando 1 lavoratore, potete fare tanti attacchi pari al N° dei vostri aerei. Caccia: spendete 1 caccia per distruggere un aereo nemico. Bombardieri: spendete 1 per danneggiare 1 edificio. Prima di attaccare gli edifici dovete distruggere tutti i caccia del nemico. Fate 1 danno per ogni bombardiere che spendete, potete fare più danni allo stesso edificio. Effetto bombardamento: un edificio danneggiato non può essere usato, se ci sono lavoratori sopra non possono essere ritirati. Trattative: si possono stringere accordi che durano solo per il turno corrente, si può parlare di aerei, spazi attacco e nemici. Non ci si può scambiare nulla, i patti devono essere rispettati. Riparazione: pagate 5 \$ e togliete fino a 3 punti danno, dagli edifici, come volete; anche gli altri possono approfittarne: il primo danno costa 2 \$, il secondo 3 \$, il terzo 5 \$. Progettare bombe: piazza 1 ing e 1 scienz per avere carte bomba. Prendete le carte preparate di fianco al tabellone, sceglietene 1 e passatele a quello a sinistra che farà lo stesso, l'ultima carta la terrete ancora voi. Refillate le carte, se non bastano, non refillate più. Spionaggio: reclutare spie per mandare lavoratori sugli edifici degli altri. Piazza un lavoratore, paga 3 \$, avanza il gettone spionaggio (max 6), puoi piazzare lavoratori sugli edifici altrui pari al livello spionaggio, solo per questo turno e solo se hai un lavoratore qui.

Edifici: miniere, università, reattori e impianti di arricchimento.

Costruire la bomba: le azioni bomba possono essere effettuate nel proprio turno quando si vuole e sono: 1 costruire, 2 testare, 3 caricare. Sono gli unici modi per fare punti e sarà un'azione bomba che farà terminare la partita. Le bombe al plutonio hanno 2 punteggi, a sinistra se non si è fatto un test di implosione, se fai un test ricevi per tutte le bombe che costruirai il punteggio a destra. 1 costruire: devi avere la carta, scartare le risorse e piazzarci sopra i lavoratori indicati. 2 testare: solo 1 volta. Prendi una bomba già costruita e rimettila sotto il mazzo, perdi i suoi punti ma ottieni la tessera test di valore più alto disponibile, da ora avrai il punteggio più alto per le bombe al plutonio. 3 caricare: paga il prezzo Load, spendi 1 bombardiere, metti un segnalino Caricata da 5 punti sulla bomba.

Appena un giocatore raggiunge il punteggio necessario, la partita finisce.

Ho cercato di condensare al massimo tutte le informazioni. Hanno bisogno comunque di essere spiegate davanti al tabellone.

Spero possa servire a qualcuno.

Ciao Dome/Pepita