

THE MANHATTAN PROJECT

SECOND STAGE



COMPONENTI DEL GIOCO

22 Carte

4 monete \$ 10



Nazioni

5 bombe H

5 Impianti
Litio Deuterio di Razzi

5 Traccia
Contatore

5 Segnalini Razzo

3 Schede tabellone
supplementari



5 Schede riferimento

1 Copertura
Attacco Aereo

7 Tessere personalità

25 Litio deuterio
cubi (Arancioni)

PANORAMICA

Questo multiplo set di espansioni comprende varie espansioni che possono essere utilizzate insieme o singolarmente o in qualsiasi combinazione. Sta a voi decidere quali parti usare.

H-BOMBS Bombe H

Le bombe (H) sono la prossima fase di sviluppo nella corsa agli armamenti nucleari. Sono realizzabili utilizzando la scissione di una bomba al Plutonio per innescare un'altra secondaria detonazione nucleare, con una conseguente esplosione molto più forte. Questa espansione aggiunge carte Bomba-H, che offrono un altro modo per guadagnare punti vittoria.



PREPARAZIONE

Mischiate le 5 carte (H-Bomb) Bomba H e mettetele a faccia in giù vicino alle carte bomba a faccia in su. Mettete i cubi di Deuterio Litio nella riserva generale. Mischiate le 5 carte (Lithium Plants) Impianti di Litio nel mazzo principale delle carte costruzione (Building)

IMPIANTI DI LITIO

Gli Impianti di Litio sono costruzioni che possono essere costruiti e attivati esattamente come gli altri normali edifici. Quando vengono attivati, producono cubi (arancioni)litio deuterio (LD).

Come i cubi gialli Yellow-cake I cubi arancioni LB sono risorse illimitate. Se dovessero esaurirsi i cubi sostituiteli con qualsiasi segnalino che riterrete adatto.



PROGETTARE BOMBE H

Quando è il tuo turno di scegliere una carta bomba durante l'Azione Progettare Bombe (design Bomb), si può invece scegliere di mettere una di quelle carte Bomba in fondo al mazzo bombe e prendere la carta H-Bomb in cima al mazzo (se ce ne sono ancora disponibili). Non si può scegliere questa opzione quando si riceve l'ultima carta dell'azione progettazione Bombe.

EDIFICIO BOMBE H

Potete costruire una Bomba-H con la stessa Azione Bomba usata per costruire le bombe regolari. Ci sono delle importanti e significative differenze tra le bombe regolari e le bombe H:

- Le bombe H richiedono un pagamento di cubi LD alla riserva generale.
- Le bombe H non richiedono il pagamento di Plutonio o Uranio.
- Una bomba H deve essere costruita come aggiornamento di una bomba al Plutonio che già esiste nella tua riserva. Ciascuna bomba al Plutonio può essere aggiornata una sola volta. Mettete la carta bomba H sotto alla bomba al Plutonio che si desidera aggiornare. Ogni bomba al Plutonio raddoppia i valori dei punti indicati nella parte inferiore della bomba H aggiornata. Le Bombe H non influiscono sul bonus bomba caricata (5 punti). Una bomba H può essere caricata, ma non può essere testata.

RAZZI

I Razzi sono fondamentalmente avanzati Bombardieri che non possono essere intercettato dai caccia. Usate questa espansione se si vuole aumentare di più conflitto diretto tra giocatori.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende un Traccia Contatore Razzi e lo piazza accanto alla sua scheda giocatore. Ogni giocatore prende un segnalino Razzo e lo pone sullo spazio "0" del Traccia Contatore Razzi. Posizionate le 5 Industrie di Razzi a faccia in su in una fila vicino alle carte bomba a faccia in su.

INDUSTRIE DI RAZZI

Le industrie di Razzi producono Razzi come le industrie regolari producono aerei. Quando è il tuo di una carta bomba durante una Azione Progettare Bombe, puoi invece di scegliere una bomba mettere una di quelle carte Bomba in fondo al mazzo Bombe, e costruire un'industria di Razzi (se ce ne sono ancora disponibili).

Puoi scegliere quale delle restanti Industrie di Razzi costruire. Prendi l'industria di Razzi e mettila sulla tua plancia giocatore. Non si può scegliere questa opzione quando si riceve l'ultima carta dell'azione progettazione Bombe.

USARE I RAZZI

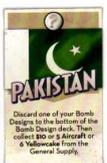
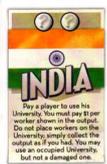
I Razzi possono essere utilizzati esattamente come i bombardieri, ma con una differenza fondamentale: è possibile utilizzare un razzo per danneggiare una Costruzione di un avversario durante un Attacco Aereo (Air Strike) anche se l'avversario ha un Caccia sulla sua Traccia Contatore Caccia. Puoi anche utilizzare un razzo al posto di un bombardiere per caricare una bomba. I Caccia non possono distruggere i Razzi.



NAZIONI 2

L'espansione delle Nazioni 2 permette di assumere il ruolo di una vera Nazione del Mondo reale. Ogni nazione ha un'unica abilità che solo lei può usare. Durante la preparazione, date 1 Carta Identità Nazionale ad ogni giocatore utilizzando un qualunque metodo di scelta. Piazzate la vostra carta a faccia in su sulla propria Plancia Giocatore. Durante la Fase 2 del Piazzare i Lavoratori si può scegliere di posizionare un lavoratore (o dei lavoratori per altri costi) sulla Carta Identità Nazionale per effettuare l'azione Lavoratore esattamente come un regolare edificio. Carta Identità Nazionale non possono mai essere danneggiate da un bombardamento e il tuo avversario non mai piazzare dei Lavoratori sulla tua Carta Identità Nazionale

CHIARIMENTI SULLE (NATION CARD) CARTA IDENTITÀ NAZIONALE:

| | | | |
|---|---|---|--|
|  | <p>SOUTH AFRICA - SUD AFRICA Smantella una bomba piazzando un segnalino danno su di essa e pagando il suo costo di caricamento. Ciascuna bomba smantellata ha un valore di 5 punti addizionali. Le bombe smantellate non possono essere caricate o testate, e non possono essere smantellate due volte. E' possibile (ma non necessario) caricare una bomba prima che sia smantellata. Se lo fate prendete il segnalino Bomba Caricata sulla carta (e guadagnate i 5 punti. Il costo da pagare è quello indicato sulla carta, senza il bombardiere.</p> |  | <p>BRAZIL - BRASILE Scambia qualunque delle seguenti dalla tua produzione personale per un'altra dalla riserva generale 1 Caccia, 1 Bombardiere, \$3, e 2 Yellowcake</p> |
|  | <p>PAKISTAN Scarta una dei tuoi progetti di bombe in fondo al mazzo Progetti di Bombe. Quindi raccogli £10 o 5 Attacchi Aerei "Aircraft" o 6 cubi gialli dalla riserva generale. L'attacco aereo include Caccia e Bombardieri ma non i Razzi. Quando raccogli 5 Attacchi Aerei il Pakistan può scegliere una combinazione di Caccia e/o Bombardieri. Il Pakistan non può scartare Bombe H.</p> |  | <p>INDIA Paga un giocatore per usare una sua Università. Devi pagare \$1 per lavoratore prodotto. Non piazzare lavoratori sull'Università, semplicemente raccoglie la produzione come se lo avessi fatto. Puoi usare un'Università occupata ma non una danneggiata. L'india non può scegliere parte della produzione delle università per ridurre il costo. Il costo è sempre 1\$ per lavoratore prodotto. Se tutta la produzione di un Università non è disponibile dalla riserva, l'India deve pagare comunque il costo totale il costo, e preleva la parte della produzione ottenibile.</p> |
|  | <p>ISRAEL - ISRAELE Costruisci una bomba ignorando gli scienziati richiesti. Quest'abilità non può essere usata quando costruisci una Bomba H.</p> |  | <p>NORTH KOREA - COREA DEL NORD Dopo l'attivazione di questa carta gli altri giocatori possono scegliere di pagarti \$3. Se non lo fanno tu puoi raccogliere 1 Uranio o 1 Plutonio. Quando si attiva la carta, non è necessario dichiarare cosa si intende raccogliere (Uranio o Plutonio). Una volta che viene attivata la carta si è obbligati ad usarla. Non si può cambiare idea anche se altri giocatori scelgono di pagare \$3, o se essi non pagano. I tuoi avversari possono dividersi il pagamento dei 3\$ tra di loro come meglio credono. Non è necessario che tutti gli avversari contribuiscano al pagamento.</p> |
|  | <p>AUSTRALIA Raccogli un Yellowcake per ciascuna Miniera danneggiata o integra, occupata o libera, possedute dai tuoi avversari.</p> | | |

PERSONAGGI

Ci sono state molte persone che sono state fondamentali per il Progetto Manhattan. Noi ne abbiamo scelto alcuni dei più famosi personaggi chiave o rilevanti. Questa espansione aggiunge nuove regole alla meccanica del gioco. Questi meccanismi possono cambiare notevolmente il gioco, quindi assicuratevi di averne compreso l'uso e le implicazioni prima di scegliere di usarle.

PREPARAZIONE

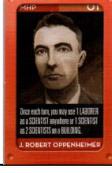
Piazzate le 7 personalità a faccia in su nella riserva generale.

SCEGLIERE LE TESSERE PERSONALITA'.

Quando si recuperano/ritirano i lavoratori, devi anche scegliere e prendere una tessera Personalità disponibile dalla riserva generale. Se hai già una tessera (cosa che lo sarà sempre eccetto che per il primo tuo ritiro/recupero dei lavoratori), devi rimettere la tua tessera Personalità che possiedi nella riserva generale. Tu non puoi mai mantenere la stessa tessera dopo l'azione di recupero dei lavoratori.

Ogni tessera Personalità spiega il bonus speciale che ricevi fino a quando la controlli. Questo Bonus non richiede attivazione e sono sempre attivi gli effetti.

CHIARIMENTI SULLE CARTE PERSONALITÀ

| | | | |
|---|---|--|--|
|  | <p>KLAUS FUCHS Una volta per ciascun turno, effettua un'azione di spionaggio su una singola costruzione di un avversario. Non aumenti la traccia dello spionaggio.</p> |  | <p>JOHN LANSDALE I tuoi edifici sono immune dallo spionaggio. Questa personalità rende lo spionaggio contro i tuoi edifici impossibile, anche dalla carta Nazione Unione Sovietica e dalla carta personalità Klaus Fuchs.</p> |
|  | <p>LEO SZILARD La produzione dell'Impianto di arricchimento del tabellone principale è raddoppiata per te ed è usabile come un edificio nella fase 2 del tuo turno. Ti permette di attivare l'Impianto di arricchimento del tabellone principale come un edificio, tu puoi piazzare lavoratori su 1 o entrambi gli spazi (e pagarne il costo di attivazione) durante la fase 2 del tuo turno quando tu attivi gli altri edifici. Questo è in aggiunta al lavoratore che hai piazzato prima sul tabellone principale durante la fase 1 del tuo turno.</p> |  | <p>LESLIE GROVES Una volta per turno puoi usare 1 lavoratore come 1 ingegnere dovunque oppure 1 Ingegnere come 2 Ingegneri su di un edificio.</p> |
|  | <p>CURTIS LEMAY Una volta per turno raccogli 1 caccia e 1 bombardiere e facoltivamente effettua 1 azione di attacco aereo. Effettua questo in qualunque ordine. Questa personalità non ti permette di condurre un attacco aereo completo come quello sullo spazio del tabellone principale. Esso permette un singolo attacco aereo ogni turno (ad es. 1 solo attacco di caccia, un singolo bombardamento in cui spendi un bombardiere, o un singolo attacco con razzo in cui spendi un razzo).</p> |  | <p>J.ROBERT OPPENHEIMER Una volta per turno, puoi usare 1 lavoratore come scienziato ovunque oppure 1 scenziato come 2 scenziati su di un edificio.</p> |
|  | <p>KENNETH NICHOLS All'inizio del tuo turno puoi muovere l'edificio \$2 in fondo al mazzo, fai slittare le altre carte verso sinistra e metti \$1 sulla bustarella. Se scegli di usare l'abilità di Nichols, il \$1 che si mette sulla bustarella viene preso dalla riserva generale, non da quella personale.</p> | <p>COPERTURA "ATTACCO AEREO" Questo espansione consente di aumentare o diminuire la disponibilità di azioni di attacco aereo (e quindi anche il loro susseguirsi). Se il vostro gruppo di gioco preferisce un gioco meno aggressivo, allora usate il lato della tessera copertura con uno spazio attacco aereo. Se volete permettere più negoziazioni e contrattacchi in un grande gioco, usa il lato con tre spazi.</p>  | |
| <p>PREPARAZIONE</p> | | | |
| <p>Piazza la copertura attacco aereo sulla sezione attacco aereo del tabellone principale, con uno dei lati, con uno o tre spazi, a faccia in su.</p> | | | |
| <p>TRATTATIVE</p> | | | |
| <p>Se si sta giocando con il lato con 1 spazio attacco aereo non sono permesse negoziazioni x gli attacchi aerei.</p> | | | |