



SCHEDA GIOCATORE

GIOCO: 3 Fasi + Fine del Gioco

1 FASE: 4 Sezioni

SEZIONE 1

Asta per le carte sequenza: Il giocatore con la carta sequenza più bassa (o scelto a caso all'inizio del gioco) inizia l'asta con valore "0". In senso orario gli altri decidono di puntare al rialzo o passare. Chi vince l'asta prende una carta sequenza a sua scelta, gli altri proseguono con un nuovo giro di asta.

Prendere le tessere: prendi 12 tessere dalla riserva, come da schema.

Prendere carte ordine: In ordine di turno pesca 1 carta ordine o passa; ripetere il giro finché tutti non passano; aggiungere una "chip da 2" sugli ordini non presi.

SEZIONE 2

Costruzione: In ordine di turno esegui da 1 a 4 azioni; l'ultima delle 12 azioni è sempre *Cercare le pietre preziose*.

- Piazzare tessere tunnel/dinamite:** vicino ad una tessera in gioco in modo da proseguire uno dei percorsi; sopra un tunnel o dinamite solo se le uscite sono maggiori della tessera da coprire; di fianco ad una vena se si arriva da un tunnel o se la vena è già collegata; di fianco ad uno spazio cittadino se libero o di propria pertinenza.
- Costruire stazioni:** puoi costruire una stazione su qualsiasi tunnel di livello 1 piazzato in questo turno ma NON sulle dinamite; puoi costruire su uno spazio città collegato da un tunnel ad una propria stazione.
- Scoprire vene:** posiziona una vena su qualsiasi tunnel o dinamite libera, che non sia adiacente ad una città o ad un'altra vena. Piazza sopra la vena 4 pietre preziose dello stesso colore (3 in 2 giocatori). Quando svuoti una vena togli la tessera e libera il tunnel sottostante.
- Usare le tessere opzione:** usa questa tessera per prendere 1 qualsiasi tessera dall'area di acquisto da utilizzare immediatamente. Puoi scartarla per prendere 3 punti.
- Cercare le pietre preziose:** inizio e fine del percorso devono essere 2 stazioni, si passa solo 1 volta sopra una tessera, si prende solo 1 pietra preziosa per vena.

SEZIONE 3

Punteggio delle città: prendi punti città in base agli spazi, non occupati o collegati ad una stazione di montagna, delle città dove sei presente con almeno una tua stazione.

Esplosione: tutte le tessere dinamite visibili esplodono, e rimuovono tutte le tessere posizionate sotto e tutte le tessere adiacenti dove non ci sono stazioni o pietre preziose.

SEZIONE 4

Vendere pietre preziose per colore: in ordine di turno dichiara 1 colore o passa; gli altri possono vendere al ribasso o passare; l'ultimo a vendere può vendere una o più pietre preziose del colore scelto; si procede così per tutti i colori.

Vendere pietre preziose per carte ordine: in ordine di turno puoi chiudere una o più carte ordine.

FINE DEL GIOCO

Punteggio delle città: come sopra

Carte ordine non soddisfatte: arretra di tanti punti quanto i valori riportati in basso

Vendita finale delle pietre preziose: vedi reg.