



5 FASI OGNI TURNO:

- 1- VERIFICA
- 2- PRODUZIONE
- 3- AZIONI
- 4- CONTEGGIO VP
- 5- AZZERAMENTO

AZIONI:

- Conquista una Locazione
- Stabilisci una Cooperazione
- Incorpora una Locazione
- Ri-sviluppa una Locazione
- Gioca un nuovo Leader oppure sostituisci il Leader corrente
- Scarta 2 carte e pesca una carta dal mazzo
- Invia un lavoratore a lavorare in una Locazione
- Invia un Lavoratore a lavorare in una locazione avversaria
- Invia due lavoratori a lavorare in una Locazione per una seconda volta
- Invia due lavoratori a caccia di Risorse
- Fai l'azione speciale del Leader (si applica solo alla carta Leader "Baby Swift")



1.AZIONE (Icona lavoratore barrata in alto e non barrata in basso). Per fare questa azione occorre spendere un gettone lavoratore (Il giocatore piazza un suo gettone lavoratore sulla carta per indicare che la azione è stata usata).



2.PRODUZIONE APERTA (Icona lavoratore in alto e icona fabbrica in basso). Oltre a produrre Risorse gratuite per il proprietario (ogni turno durante la Fase Produzione), queste carte permettono inoltre ad altri giocatori di spendere ogni gettoni Lavoratori per ottenerne la Produzione. (Vedere il manuale in "Actions" per i dettagli).



3.PRODUZIONE CHIUSA (Icona lavoratore in alto BARRATA e icona fabbrica in basso). Funzionano come le carte Produzione Aperta (produzione gratuita ogni turno di fase Produzione), ma non permettono agli altri giocatori di usufruirne.



4.CARATTERISTICA (Icona lavoratore in alto BARRATA e icona fabbrica in basso BARRATA). Queste carte non producono alcuna risorsa, ma hanno invece una caratteristica permanente.

RISORSE:

- Rottami
- Armi
- Carburante
- Materiali da costruzione
- Risorse Universali

CARTE:

-Solo una volta.
Risorse con questo simbolo si ricevono solo una volta, quando entrano in gioco.

-Tenere.
Le risorse non sono scartate dalle carte con questo simbolo, durante la fase 5 (possono essere accumulate con i turni).

-Qualsiasi carta dalla mano del giocatore

-La prima carta del mazzo

-Spoglie

-Accordo

-Spoglie o accordo

-Tipo di carta
Per costruire una nuova locazione su una vecchia locazione (la azione di Ri-Sviluppo), entrambe le carte

in questione devono avere almeno una icona di tipo di carta in comune. Le carte che hanno il tipo "Risorsa Universale", non si riferiscono a tutte e 4 le risorse ma solo a quella Universale.

ALTRE DEFINIZIONI:

- Lavoratore
- Distanza incorporazione di
- Distanza cooperazione di
- Distanza conquista di
- Distanza universale

PUNTI VITTORIA:

- Un gettone VP di valore 1
- Un gettone VP di valore 2



-Carta produzione.
Queste carte producono Risorse durante la fase di produzione. Dopo che si è incorporato o costruito questa carta (con la azione di Ri-sviluppo), piazzala alla destra della Carta Base.



-Necessita di un lavoratore.
Il giocatore deve spendere un gettone Lavoratore per usare questa carta.



-Locazione chiusa.
I giocatori avversari non possono inviare i loro Lavoratori per attivare la abilità di questa carta.



-Locazione con caratteristica.
Queste locazioni sono sempre attive e non necessitano di nessun Lavoratore per la attivazione.



-Distanza della Locazione
Se il giocatore vuole fare una Conquista, stabilire una cooperazione, o incorporare una Locazione, deve eguagliare o eccedere le relative distanze 1/2/3.



-Distanza del Leader.
Il Leader può essere messo in campo senza dover giocare alcuna Carta Contatto o gettone Contatto.

CARATTERISTICHE LOCAZIONI:



-Uno spazio per Spoglie aggiuntive.

Nota: Il possessore di questa carta può riempire tre slots con qualsiasi combinazione di Spoglie e Accordi.



-Scarta X per guadagnare Y.



-Ogni carta di questo tipo nel tuo campo ti dà X.

Nota: Questo è valido anche per le carte giocate prima e dopo il tuo turno. Nota: in termini di PV c'è un limite massimo di 3.



-Dopo avere soddisfatto i requisiti Y, ti dà X.
(limitato alle abilità dei Leaders)

ABILITA' DEI LEADERS:

BORGO THE ALMIGHTY:

Riceve 1 VP dopo avere eseguito la azione di conquista.

GREEDY PETE: Riceve 1 VP dopo avere fatto la azione di Stabilisci una Cooperazione.

JUNKY JOE: Riceve 1 VP dopo avere giocato una carta "rottami".

NITRO BELLE: Riceve 1 VP dopo avere giocato una carta "carburante".

TOMMY THE GUN: Riceve 1 VP dopo avere giocato una carta "armi".

UNCLE HAMMER:

Riceve 1 VP dopo avere giocato una carta "materiali da costruzione".

MR PRESIDENT: Riceve 1 VP dopo avere eseguito una azione di Risviluppo.

Nota: BABY SWIFT è una eccezione tra i Leaders. La sua abilità è una azione, che non richiede un lavoratore. Come azione permette a un giocatore di scartare 2 carte per guadagnare 1 VP. Questa azione si può fare più volte nello stesso turno.



-Deposito risorse.

Fino a 3 gettoni risorsa possono essere stoccati in un Deposito risorse. Togliere e mettere risorse dal deposito non ha costi aggiuntivi. Le risorse nel deposito non possono essere rubate.



-Combinazione risorse.

Uno spazio per 3 specifiche risorse. Le risorse piazzate qui rimangono bloccate fino a che la combinazione è completa e fino ad allora non possono essere usate per altre azioni o rubate. Si possono mettere gratis.

Invece la azione di convertire la combinazione completa in 2 VP ha un costo di 1 lavoratore.



-Ruba un gettone risorse.
Ruba un gettone risorse da un giocatore a tua scelta.



-Risviluppo.
Fai una azione di Risviluppo.



-Risviluppo universale.
Esegui una azione di Risviluppo indipendentemente dalle icone sulle carte utilizzate.



Alla fine della fase di VERIFICA prendere l'ultima (non scelta) carta rimasta sul tavolo. Se non ci sono più carte rimaste, pesca una carta dal mazzo.



Puoi pescare una carta dal mazzo invece di selezionarne una di quelle rivelate durante la fase di VERIFICA.



Alla fine della fase di VERIFICA pesca 2 carte dalla cima del mazzo invece che solo 1. Sceglina 1 delle 2 e scarta l'altra.



Dopo aver selezionato la tua prima carta, scarta una delle carte rimanenti rivelate sul tavolo.

