



DICE TOWN

LUDÉVIC MAUCLAND - BRUNO CATRALÀ

Indiani

Materiali: dado Indiano, carta “Segnali di Fumo”

Set Up: Metti il dado Indiano sul villaggio Indiano (tra la Town Hall e Doc Badluck). Mescola la carta nel mazzo delle carte General Store. Alla fine di ogni turno di gioco, il giocatore che ha vinto uno o più Certificati di Proprietà alla Town Hall può decidere di darne uno indietro agli Indiani.

Se è così, il giocatore mette UNO dei Certificati di Proprietà appena vinti nella scatola e prende invece il dado Indiano. Durante il seguente turno, prima della Miniera d’Oro quel giocatore deve tirare il dado e applicarne gli effetti immediatamente.





Alla fine di questo turno, se il giocatore che ha vinto qualsiasi Certificato di Proprietà non ne rende uno agli Indiani, il dado Indiano ritorna al villaggio.

Effetti del Dado Indiano



Benedizione dello Shamano:
Metti uno dei tuoi dadi su una faccia a tua scelta.



Imboscata:
Costringi un avversario a ritirare un dado a tua scelta.



Sentiero di Guerra:
Metti il dado indiano su una location. L’effetto di quella location non viene applicato.



Guardia del Corpo:
Durante questo turno di gioco, non ti può essere rubato nulla.



Segnali di Fumo (una copia)
Gioca questa carta alla fine di un turno (dopo Doc Badluck).
Prendi il dado Indiano dal villaggio o da un altro giocatore.



Traduzione a cura di Matteo “Mattnik” Nicotra