

BIG KINI!

Pericolo in paradiso

Il gioco per giocatori esperti
e per 5 o 6 giocatori



Un gioco di
Guido Eckhoff

A partire da 10 anni

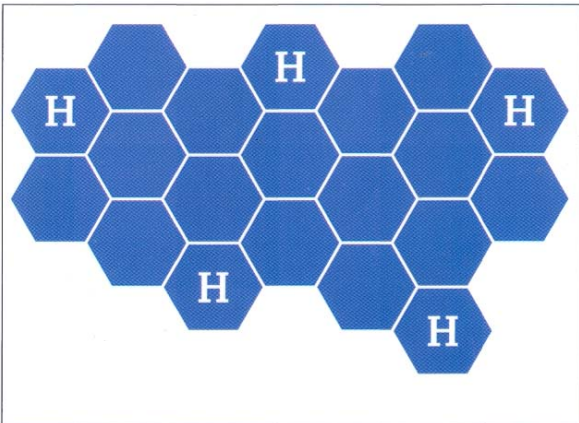
Nella versione avanzata del gioco (che si raccomanda dopo aver giocato due o tre partite), è disponibile un'ulteriore azione : **le carte azione**.

Nuovo materiale di gioco

- 1 nuova tabella d'azione
- 28 carte azione
- 4 nuovi atolli
- 4 gettoni di scoperta

inoltre, segnalini supplementari di merce, nuovi cubetti e cilindretti d'azione nonchè degli aiuti di gioco per 5 e 6 giocatori.

Preparazione



Preparazione per 5 giocatori.

Si utilizzano gli atolli numerati da 1 a 20.



Preparazione per 6 giocatori.

Si utilizzano gli atolli numerati da 1 a 22.

La nuova tabella d'azione

12		2	4	6	8	
11		2x		2	3	
10		2x		2	3	
9		2x		2	3	
8		2x		2	3	
7		2x		2	3	
6		2x		2	3	
5		2x		2	3	
4		2x		2	3	
3		2x		2		
2		2x		2		
1		2x		2		

Numero d'azione attribuito alla colonna

La locazione d'azione rossa è utilizzata solamente nelle partite a 5 o 6 giocatori

Aacquisto di una carta, la settima nuova azione

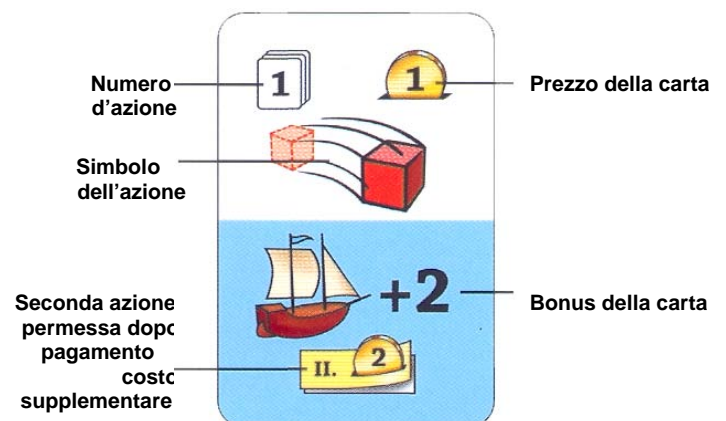
Mischiare il mazzo delle carte azione e piazzarlo accanto alla tabella d'azione.

All'inizio di ogni turno di gioco, vengono pescate dal mazzo delle carte azione le prime quattro carte e vengono poste, scoperte, accanto alla tabella d'azione.

Acquisto di una carta azione

Se il giocatore di turno decide di acquistare una carta azione, può sceglierla tra quelle a faccia scoperta (o due nel caso di una doppia azione) pagandone il prezzo indicato sulla carta (nell'angolo superiore destro).

Le carte azione



Le carte azione che non vengono acquistate durante un turno vengono scartate alla fine dello stesso turno. All'esaurimento del mazzo delle carte azione, il mazzo degli scarti viene mescolato e forma così il nuovo mazzo delle carte azione.

Utilizzo delle carte azione

Una carta azione (Proliferazione, Movimento, etc.) può essere usata da un giocatore nel momento in cui viene scelta l'azione corrispondente, sia da uno degli altri giocatori, sia dal possessore stesso della carta.

Quando il giocatore di turno sceglie una azione, **ogni** giocatore può giocare, **coperta**, una carta azione corrispondente all'azione in questione (Proliferazione, Movimento, etc.), cominciando dal giocatore che si trova a sinistra del giocatore che ha scelto la azione e continuando in senso orario. Quindi, come ultimo giocatore di turno, il giocatore di turno può giocare una carta azione in risposta a quelle eventualmente giocate dagli altri giocatori (a patto che abbia una carta azione del tipo richiesto).

Quindi, le carte azione vengono rivelate ed indicano la sequenza nella quale i giocatori effettueranno le loro azioni. Questa sequenza è determinata dal **numero d'azione** indicato in alto nella corrispondente colonna della tabella d'azione e nell'angolo superiore sinistro di ogni carta azione giocata.

Il giocatore che ha il più piccolo numero d'azione gioca per primo, seguito dal giocatore avente il più piccolo numero d'azione successivo e così via. Quindi, il giocatore di turno **non** è detto che effettui necessariamente le sue azioni per primo !

Questa sequenza di gioco può risultare decisiva per effettuare una mossa vincente !

Se è indicato sulla carta azione che sta giocando, un giocatore può utilizzare questa carta per effettuare la stessa azione una seconda volta pagando un costo supplementare (indicato sulla carta, in basso). Il bonus indicato sulla carta (vedere le descrizioni dei bonus nella pagina seguente) può essere sfruttato **solo una volta**, o durante il compimento della prima azione, o durante il compimento della seconda (identica) azione (effettuata pagando) eventualmente permessa dalla carta.

Dopo aver giocato una carta azione, scartarla sul mazzo degli scarti.

E' possibile che il giocatore di turno disponga di due numeri di azione (uno per l'azione della tabella e uno per una carta azione). In questo caso, l'azione della tabella d'azione e quella della carta azione sono effettuate indipendentemente l'una dall'altra, nella sequenza indicata.

[Nella pagina seguente](#)

[la spiegazione
dei bonus delle
carte Azione](#)

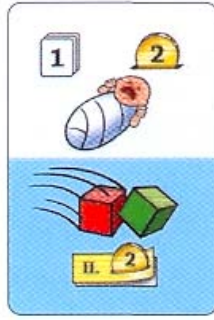
Traduzione
Superflash
Messa in linea
La Tana dei Goblin http://www.goblins.net

Proliferazione

(II = azione supplementare possibile)



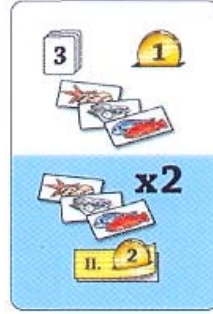
Dopo aver posato un colono su un quadratino verde, è possibile piazzarlo immediatamente su una postazione d'influenza libera.



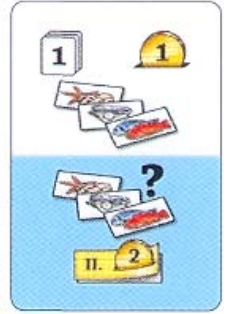
E' possibile piazzare un colono su un quadratino verde già occupato. Il cubetto del colono che già si trovava sul quadratino ritorna nella riserva del suo proprietario.

Acquisizione di merci

(II = azione supplementare possibile)



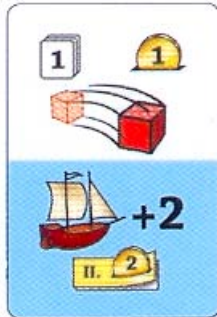
Ricevete la merce in questione più una dello stesso tipo dallo stock.



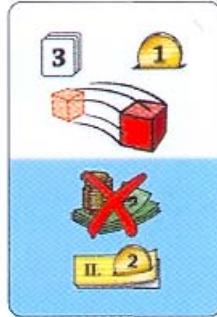
E' possibile scambiare la merce ricevuta con un'altra qualsiasi dallo stock.

Movimento

(II = azione supplementare possibile)

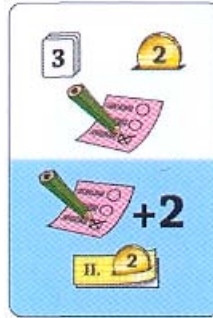


Il raggio d'azione del porto (distanza di movimento permessa) è aumentato di due.

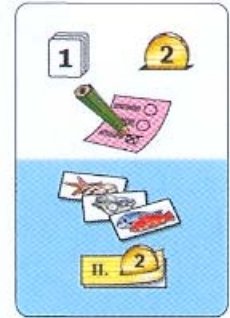


E' possibile effettuare un movimento gratuito

Elezioni (II = azione supplementare possibile)

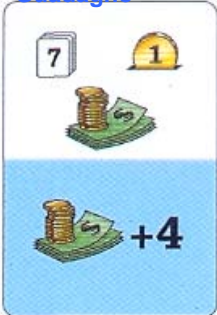


In una elezione si ottengono due voti supplementari

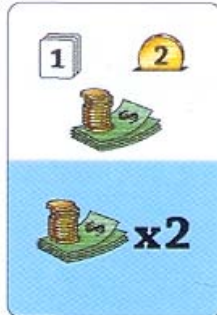


In una elezione, è possibile utilizzare qualsiasi tipo di merce anche se sotto la postazione del Barone della Baia è indicato un altro tipo di merce (o non è indicato affatto).

Guadagno

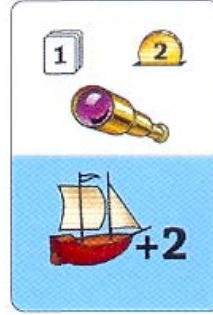


I guadagni di una fabbrica di tabacco sono aumentati di 4 B.d.B.



I guadagni di una fabbrica di tabacco sono raddoppiati

Scoperta



Il raggio d'azione del porto (distanza di movimento permessa) è aumentato di due.

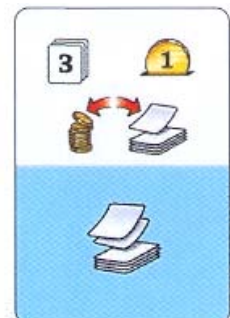


Il costo di scoperta di un atollo è ridotto di 4 B.d.B.

Acquisto di una carta azione



Prima di acquistare una carta, è possibile scartare due delle carte azione visibili e sostituirle con le prime due carte del mazzo.



Si possono prendere due carte dal mazzo.