

BUILD!

IL GIOCO DI CARTE PIÙ PAZZO DEL MONDO!!

VARIANTI STRATEGICHE: TENETE GLI OCCHI APERTI... ADESSO SONO GUAI PER TUTTI!!

Ecco due nuove regole che potrete aggiungere a quelle già presenti nella normale scatola di "BUILD!" per rendere le vostre partite più strategiche ed emozionanti!

Le regole possono essere inserite singolarmente o tutte e due assieme, come più vi diletta!!
Buon Divertimento!

INVESTIRE NEI CAPITALI ALL'ESTERO:

createvi i vostri Capitali all'Estero durante il gioco usando tutta la vostra furbizia! Durante la partita (ma solo nel vostro turno) potrete mettere da parte da 1 a 3 carte per i vostri Capitali all'estero! Le carte messe da parte come Capitali all'Estero dovranno essere tenute coperte, rivolte con il "Costruttore che mette i mattoni" verso l'alto. Potrete farlo una volta sola, ben inteso, e non potrete più riprendere le carte "investite" fin quando non avrà inizio l'ultimo giro. Quando sarà il momento di pescare le carte per i Capitali all'Estero dovrete riprendere in mano le carte che avrete "investito"; se ne avete messe da parte meno di tre (ricordiamo che i Capitali all'Estero sono costituiti da tre carte), pescherete le carte mancanti dal mazzo, come in una normale partita (e affidandovi quindi alla Dea Bendata)!!



SVENDITA DEI BENI:

qualora abbiate un Terreno completamente e pienamente edificato potrete decidere (nel vostro turno) di svenderlo (un solo Terreno per turno). Purtroppo dovrete vendere in fretta e non potrete stare a contrattare sul prezzo... quindi da ogni Terreno riceverete solo la metà del dovuto... maledizione!



In pratica guadagnerete solo un punto ogni due punti costruzione Svenduti, arrotondando per difetto:

svendere un Terreno con tre costruzioni normali vi darà un punto, se Svenderete un Terreno con due costruzioni normali e una d'oro guadagnerete due punti, ecc.... Se deciderete di Svendere dovrete scartare il Terreno relativo (mettendolo negli scarti), mentre le Costruzioni su di esso andranno in parte scartate, in parte messe da parte, coperte, come segna-punti (le metterete al vostro fianco). Le carte messe da parte come punti in seguito alla Svendita dovranno essere tenute coperte, rivolte con il "Costruttore che conta i soldi" verso l'alto. I punti che guadagnerete saranno pari a $\frac{1}{2}$ (per difetto) del valore cumulativo degli edifici svenduti; per sapere quanti punti guadagnerete potrete anche consultare la seguente tabella... ricordate di tenervi da parte una delle carte Costruzioni della Svendita, capovolta, per segnarsi ogni punto così guadagnato.

Al termine della partita contate i punti dati dalle Costruzioni svendute (le carte capovolte che avete messo da parte dopo le Svendite) e sommateli a quelli dati dalle Costruzioni normalmente possedute al termine della partita.

Se usate questa regola ricordate che, in caso di parità, vincerà chi avrà più Costruzioni ancora di proprietà al termine del gioco (quindi chi ha meno punti dati dalle Svendite), e solo se ci sarà ancora parità si guarderà il numero di Terreni posseduti.

TERRENI DA:	COSTRUZIONI SVENDUTE			PUNTI
1	NORMALE			0
1	ORO			1
2	NORMALE	NORMALE		1
2	ORO	NORMALE		1
2	ORO	ORO		2
3	NORMALE	NORMALE	NORMALE	1
3	ORO	NORMALE	NORMALE	2
3	ORO	ORO	NORMALE	2
3	ORO	ORO	ORO	3

Esempio: ho un "Terreno Sismico" da 2, su cui ho edificato un "Cantiere Eterno" (carta dorata) e un "Laboratorio Segreto". Decido di Svendere e scarto il "Terreno Sismico" e una delle due carte Costruzione; l'altra la metterò, coperta, al mio fianco e varrà un punto al termine della partita (sarebbero stati tre punti se avessi resistito, ma svendendo guadagno solo la metà del valore, per difetto).