

# BUILD!

## F.A.Q. 1.0

**Q:** potete spiegarmi meglio quando inizia e quando finisce un turno?

**A:** un turno inizia quando il giocatore precedente passa la mano e riporta il suo numero di carte a 3. A questo punto il nuovo giocatore pesca la carta dal mazzo e inizia il suo turno. Quando il giocatore in questione ha terminato le sue mosse, può passare “il turno” al giocatore seguente (ricordando di avere 3 carte in mano, né più né meno). Il suo turno è finito. Inizia il turno del nuovo giocatore e così via.

**Q:** Posso giocare due volte la stessa carta nello stesso turno?

**A:** No, non si può in nessun caso, né con un mazzo né con due.

**Q:** come si giocano le carte? Esiste una “velocità” delle carte?

**A:** No, chi è più veloce a gettarla sul tavolo ha la precedenza. Non appena una carta viene giocata, l'unica cosa che si può fare è rispondergli con altre carte se ciò è possibile.



**Q:** le carte difesa difendono tutti o solo il giocatore che le ha giocate?

**A:** solo ed esclusivamente il giocatore che le ha giocate (o un altro giocatore che si decida di difendere). ES: il Giocatore A gioca “Mostro Marino” che ha effetto su TUTTI i giocatori. Il giocatore B (Socio del Giocatore C) gioca “Pronto Intervento Druidico” sul giocatore C proteggendolo. Sia il giocatore A che il B subiranno l'effetto del “Mostro Marino”.

**Q:** abbiamo giocato due carte contemporaneamente... chi deve giocare prima?

**A:** contemporaneamente? Mmmm ...chi dei due ha gettato la carta per primo a detta degli altri giocatori. A questo punto il giocatore arrivato “secondo” riprende in mano la carta che ha giocato e attende l'effetto della carta dell'avversario, alla quale, se può e vuole, risponde.

**Q:** Le carte Attacco “Promotore Finanziario” e “Crollo delle Azioni” dicono di pescare delle carte dal Patrimonio degli avversari, ma chi sceglie?

**A:** l'attaccante sceglie le carte dal Patrimonio (coperto) degli avversari.

**Q:** Hanno giocato “Promotore Finanziario”, ma io mi sono difeso con “Amicizie onorevoli”. Cosa succede?

**A:** L'attaccante sceglie una carta da ogni Patrimonio tranne che dal tuo. Il giocatore alla tua sinistra ne dovrà cedere due (una per sé ed una per l'effetto deviato di “Amicizie Onorevoli”).

**Q:** Se un giocatore si difende con Amicizie Onorevoli deviando una Carta Attacco contro un altro giocatore quest'ultimo potrà a sua volta difendersi?

**A:** Certo! “Amicizie Onorevoli” non annulla una carta Attacco ma la devia! Quindi il nuovo bersaglio potrà difendersi normalmente.



**Q:** “Gatto Bomba”, “Rombo II la vendetta” e le altre carte Attacco. Chi decide quali Costruzioni devono essere distrutte o rubate?

**A:** sempre l’attaccante.

**Q:** Cosa succede se rispondo ad una carta Attacco con “Mister Safari”?

**A:** la carta giocata NON ha effetto perché viene “rubata” prima da Mister Safari. La carta Mister Safari viene scartata e quella rubata viene inserita nel Patrimonio del difensore.

**Q:** Quando compro un Terreno o una Costruzione all’asta, posso mettere subito la carta acquistata in gioco?

**A:** No, devi tenerla nel tuo Patrimonio finché non arriva il tuo turno.

**Q:** “Banco dei Pegni” e “Patto col male” fanno pescare carte dal mazzo degli scarti. Posso scegliere quali pescare?

**A:** No. Puoi prendere sole le ultime giocate, cioè quelle in cima al mazzo degli scarti.

**Q:** “Banco dei Pegni” e “Patto col male” hanno un pericoloso effetto loop. Io posso giocare una e poi ripescare l’altra e così via! Ho trovato la gabola?

**A:** Non puoi giocare due volte la stessa carta nello stesso turno. Puoi fare questa mossa sola una volta per turno. E inoltre starà agli altri giocatori bloccarti con carte Attacco, o, semplicemente, scartando carte in modo da allontanare il più possibile una delle due carte dalla cima del mazzo degli scarti.

**Q:** cosa succede se mi giocano contro “Rapimento Alieno” proprio nel bel mezzo del mio turno?

**A:** salterai il tuo prossimo turno.

**Q:** “Condonator” distrugge una Costruzione non appena viene giocato. Devo distruggere una Costruzione di colui che mi ha giocato la carta Attacco a cui sto rispondendo?

**A:** eheheh. NO! Di chiunque!!!! E il povero malcapitato non potrà difendersi CON NIENTE, dato che “Condonator” è una carta Difesa e non Attacco. E contro le carte Difesa...non c’è difesa. Ahahaha (che battutaccia ☺)

**Q:** “Condonator” distrugge una Costruzione dopo che è stato giocato. Ma se gli avversari non hanno più Costruzioni, posso evitare che lui distrugga una delle mie (o di un mio Socio)?

**A:** ehehehe...purtroppo NO! Lui è infuriatissimo quando lo si mette in gioco! Quindi sarà bene che tu abbia qualche Costruzione nemica da fargli abbattere altrimenti se la prenderà con te!

