

Carte aggiuntive non originali vers. 1.0 febb 2009

!!!!ATTENZIONE!!!!

L'intenzione è quella di creare un nuovo mazzo di carte funzionali sono per l'italia e gli italiani....

chiunque abbia suggerimenti in proposito si faccia sentire.... grazie

Spiegazione delle carte aggiuntive (solo per cittadini italiani...):

- Europa 7 *

Ottima carta perché si aggiungono 6 soldi (pagando solo 3 la carta) oltre quelli a disposizione. Il regolamento è chiaro in questo :con 6 soldi e quelli che hai in mano sommi e prendi quello che vuoi, infatti per tutte le carte è così tranne questa che non vendo le concessioni e nonostante il regolamento gli vada a favore non può comprare carte con un valore superiore a 4 ... Io a questo ci aggiungerei che se non cambiamo questa carta e togliamo questo vincolo irregolamentare (incostituzionale) i giocatori italiani che si trovano in Italia al momento della partita (perché questo regolamento vale solo per gli italiani) saranno costretti a cacciare di tasca loro dai 300 mila il 400 mila \$\$ per ogni giorno che passa ed è passato dl momento che questa carta non può essere uguale alle altre...

- Corruzione Semplice *

Basta corrompere un paio di giudici per questa carta quindi se vedete che in un qualche torneo uno dei giudici vi fa l'occhialino basta pagargli la cena poi e tutto si risolve anche se da regolamento certe cose non sono previste. Giocando questa carta tu puoi prendere da una a tre carte da tre soldi ma per ognuna di questa che tu prendi prendi anche 2 carte bianche che andranno nel mazzo degli scarti e se finite inizierai a sostituirle con le maledizioni. Gli avversari una volta giocata questa carta prendono subito due carte da un punto vittoria e per ogni carta che prenderai a partire dalla prima loro pescheranno alte due carte punti vittoria.

- Sindaco *

Al conteggio dei soldi hai un soldo in più e fai scoprire le carte degli avversari che per alcuni versi potrebbe servire a sapere le loro intenzioni.

- Il piduista *

al momento della conta del denaro hai 2 soldi in più ed a tutti:

Fai scoprire 4 carte in fila e senza scambiarne l'ordine ne scegli per tutti, te compreso due carte una da scartare ed una da far tenere in mano quel turno.

- Hotel Excelsior *

Hai 2 azioni in più ma ormai non è più sicuro come luogo d'incontro e prendi una maledizione ogni volta che la giochi

- Il Gobbo *

Fa mostrare le caste agli avversari, forse utile per sapere i movimenti avversari. Una carta che per uno che ha scritto o quali la costituente è anche poco... infatti è previsto che lo dovete ringraziare per la sua generosità e bontà d'animo per essere stato clemente con voi.

- La telestreet *

Il più potente tra i mezzi di comunicazione di massa, l'unico strumento che prevede la partecipazione della popolazione alla vita politica del paese in maniera continuativa e costante. Tanto potente che nessuno la conosce e nessun politico se la vuol vedere tra mezzo i suoi piedi. Chi la possiede al momento del conteggio ha 4 soldi in più da spendere ed un'altra azione ma per usufruire di questi vantaggi non basta questa carta sola... ha bisogno di partecipazione e quindi dovrai scartare una qualsiasi altra carta dalla mano. Basterebbe pochissimo a questa carta per realizzare grandi cose

- Lo Ior *

Di questa carta me ne sono meravigliato anche io di quanti pochi soldi da a momento del conteggio.... ma in fondo sono tutti taccagni....Come azione facoltativa puoi decidere di far prendere 4 carte da un punto vittoria agli avversari.

- Il DE Magistris *

Questa carta rende solo se gli altri provano a comportarsi scorrettamente anche se ad oggi le regole del gioco lo consentono....Blocchi l'azione del ladro su di te , non riesci a fermarlo sugli altri ed in più gli peschi le prime due carte del suo mazzo.

- Mani pulite *

Una grande operazione che potrebbe cambiare il corso della storia.... se da tutti voluto naturalmente. Questa carta ti permette durante il tuo turno e quindi dopo aver giocato altre carte di pescare carte fino ad averne 8 in mano facendoti pescare una maledizione se le carte che peschi ne sono 6 o più.

- Il Corruptore *

Il corruptore fa scartare anche non nel tuo turno una carta ad un' avversario che ha appena giocato annullandone l'azione. Le carte di entrambi vanno riposte nei rispettivi mazzi.

Attenzione queste carte non sono originali e sono state ideate da un ragazzo che ha giocato 2 partite con quel gioco .

Ben vengano consigli e suggerimenti per migliorarne l'efficacia o la creazione di nuove piu interessanti da poter proporre.