



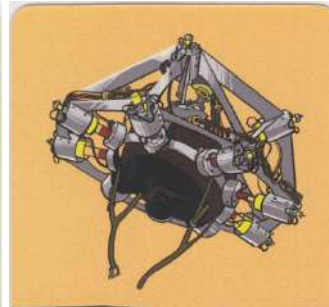
Appunti di George

Usa questo oggetto per muovere George fino a 2 spazi verso di te.



Binocolo

Una volta per turno, quando ottieni una **P**, usa questo oggetto per pescare due tessere. Tienine una e scarta l'altra.



Casco telepatico

Una volta per turno, quando peschi una carta Movimento, pescane due. Sceglينه una e scarta l'altra.



Chitarra Elettrica

Usa questo oggetto per riprendere fino a 2 **P** già utilizzate.



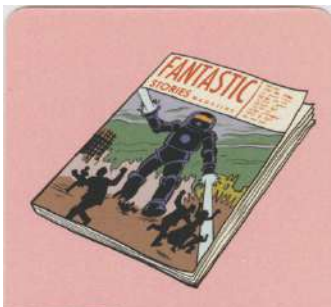
Compiti di Biff

Usa questo oggetto per muovere Biff nel tuo spazio. Questa carta non può essere usata in Town Square.



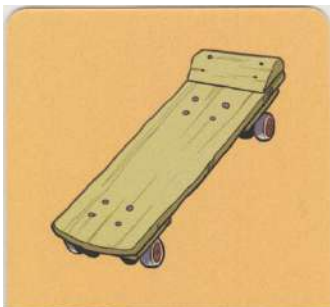
Radiocomando

Usa questo oggetto per tentare una sfida Muovi la DeLorean, indipendentemente da dove ti trovi.



Rivista di Fantascienza

Usa questo oggetto per sostituire tutti i in ottenuti con il lancio dei dadi di una sfida.



Skateboard

Usa questo oggetto per sostituire tutti i in ottenuti con il lancio dei dadi di una sfida.



Tuta Antiradiazioni

Usa questo oggetto per ignorare tutti i ottenuti con il lancio dei dadi di una sfida.



Videocamera

Dopo aver fallito una Trouble o una sfida Opportunity, usa questo oggetto per riprendere tutte le **P** utilizzate nel tentativo.



Walkman

Nel tuo turno, se fallisci una Trouble o una sfida Opportunity, usa questo oggetto per pescare una **P**.



Medaglione di Lorraine

Se sei con Lorraine, usa questo oggetto per tentare una sfida Fai sbocciare l'amore anche senza George nel tuo spazio.



Zaino

Puoi tenere fino a due **P** extra. Non capovolgere la carta.



Muovi **George** di 2 spazi in senso antiorario.



Muovi **Lorraine** di 2 spazi in senso antiorario.



Muovi **George** di 3 spazi in senso antiorario.



Muovi **George** di 1 spazio in senso antiorario.



Muovi **Lorraine** di 3 spazi in senso antiorario.



Muovi **Lorraine** nella **Lorraine's House**



Muovi **Lorraine** di 2 spazi in senso orario.

Muovi **George** di 1 spazio in senso antiorario.



Muovi **George** di 2 spazi in senso antiorario.

Muovi **Lorraine** di 1 spazio in senso orario.



Muovi **Lorraine** di 2 spazi in senso orario.





Muovi **Lorraine**
di 1 spazio
in senso orario.

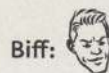


Muovi **George**
di 2 spazi
in senso orario.

Muovi **Lorraine**
di 1 spazio
in senso antiorario.



Muovi **Lorraine**
di 3 spazi
in senso orario.



Muovi **George** nel
Lou's Cafe



Muovi **Lorraine** nel
North Shops



Muovi **George** nella
George's House



Muovi **Lorraine**
di 2 spazi
in senso antiorario.

Muovi **George**
di 1 spazio
in senso orario



Muovi **Lorraine**
di 1 spazio
in senso orario.



Muovi **George**
di 3 spazi
in senso orario.



Muovi **George**
di 1 spazio
in senso antiorario.



Muovi **George**
di 2 spazi
in senso orario.





Camion del letame

Clock Tower

Ricompensa: Pesca una **P**.
Muovi Biff alla Clock Tower.
Abbattilo e aggiungi un segnalino Abbuttato.



Cena con i Baines

Lorraine's House

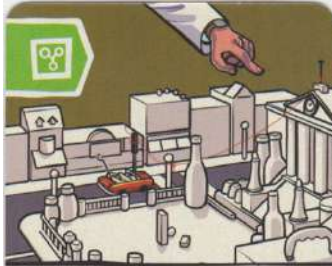
Requisito: Lorraine
Ricompensa: Pesca una **P**.
Ottieni la carta oggetto Medaglione di Lorraine.



Compra i vestiti per la scuola

North Shops

Ricompensa: Pesca una **P**.



Costruisci un modello non in scala di Hill Valley

Doc Brown's House

Ricompensa: Pesca una **P**.
Ottieni la carta oggetto Radiocomando.



Rivedi il piano con George

George's House

Requisito: George
Ricompensa: Pesca una **P**.
Ottieni la carta oggetto Rivista di Fantascienza.



Fai compiti di Biff

Hill Valley High

Ricompensa: Pesca una **P**.
Ottieni la carta oggetto Compiti di Biff.



Goldie Wilson, futuro sindaco

Lou's Cafe

Ricompensa: Pesca due **P**.
Tienine una e dai l'altra ad un altro giocatore.



Guarda il video

Doc Brown's House

Ricompensa: Pesca una **P**.
Ottieni la carta oggetto Videocamera.



Hey, tu porco, levale le mani di dosso

School Parking Lot

Ricompensa: Pesca una **P**. Muovi Biff al School Parking Lot.
Abbattilo e aggiungi un segnalino Abbuttato.



Incontra zio Joey

Lorraine's House

Ricompensa: Pesca una **P**.



Invenzioni di Doc

Doc Brown's House

Ricompensa: Pesca una **P**.
Ottieni la carta oggetto Casco telepatico.



Parla di Sci-Fi con George

Hill Valley High

Requisito: George
Ricompensa: Pesca una **P**.
Ottieni la carta oggetto Appunti di George.



Fai provviste

South Shops

Ricompensa: Pesca una **P**.
Ottieni la carta oggetto Tuta antiradiazioni.



Prendi in prestito il binocolo di George

George's House

Ricompensa: Pesca una **P**.
Ottieni la carta oggetto Binocolo.



Preparati per la scuola

North Shops

Ricompensa: Pesca una **P**.
Ottieni la carta oggetto Zaino.



Provoca Biff

South Shops

Ricompensa: Pesca una **P**.
Ottieni la carta oggetto Skateboard. Puoi muovere Biff in qualsiasi luogo, tranne Town Square.



Qualcosa senza zucchero

Lou's Cafe

Ricompensa: Pesca una **P**.



Convinci Lorraine su George

Lorraine's House

Requisito: Lorraine
Ricompensa: Pesca una **P**.
Aumenta di 2 il tracciato Amore.



Sono il tuo Delfino

Lou's Cafe

Requisito: George e Lorraine
Ricompensa: Pesca una **P**.
Aumenta di 2 il tracciato Amore.



Spaventa George

George's House

Requisito: George
Ricompensa: Pesca una **P**.
Ottieni la carta oggetto Walkman.
Aumenta di 2 il tracciato Amore.



Strickland afferra la gang

School Parking Lot

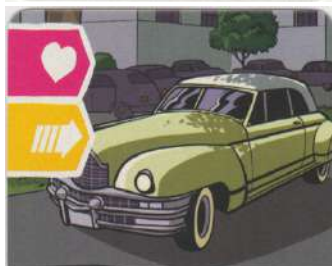
Ricompensa: Pesca una **P**.
Rimuovi una carta Trouble in gioco.



Suona con gli Starlighters

Hill Valley High

Ricompensa: Pesca una **P**.
Ottieni la carta oggetto Chitarra Elettrica.



Vai al parcheggio

School Parking Lot

Ricompensa: Pesca due **P**.
Tienine una e dai l'altra ad un altro giocatore. Aumenta di 2 il tracciato Amore.



Valuta il piano

Clock Tower

Ricompensa: Pesca una **P**.



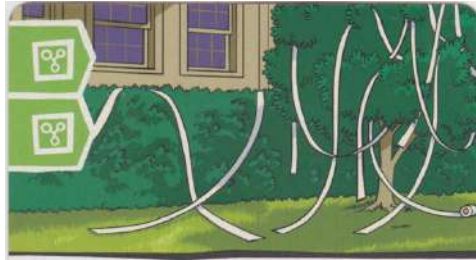
Biff sfotte George

Hill Valley High

Effetto: Sposta Biff nello spazio di George. Ogni volta che una carta Movimento muove George, muovi Biff nello stesso spazio.

Ricompensa: Pesca una **P**.

2



La Gang incarta la casa di Doc

Doc Brown's House

Effetto: i giocatori non possono modificare il risultato dei dadi.

Ricompensa: Pesca una **P**.

2



Chitarrista degli Starlighters si ferisce

School Parking Lot

Effetto: una volta per turno, dopo il Movimento, lancia **🎲🎲**. Se ottieni **👤👤** capovolgi una sezione della foto dei McFly. Non puoi modificare questi dadi.

Ricompensa: Pesca una **P**.

3



La Gang blocca il traffico

Town Square

Effetto: ogni **👤** muove Biff di uno spazio verso la DeLorean. Se Biff è nello spazio della DeLorean, ogni **👤** sposta la DeLorean indietro di una casella.

Ricompensa: Pesca una **P**.

2



La Gang bussa e scappa

Lorraine's House

Effetto: I giocatori non possono rilanciare nessun dado.

Ricompensa: Pesca una **P**.

2



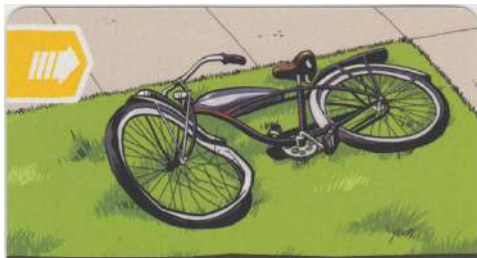
La Gang devasta tutto

Clock Tower

Effetto: Le miniature dei giocatori non possono muoversi o attraversare Town Square.

Ricompensa: Pesca una **P**.

1



La Gang rompe la bici di George

South Shops

Effetto: Il tracciato Amore non può essere aumentato di più di 1 punto per turno.

Ricompensa: Pesca una **P**.

1



La Gang rompe la mailbox di Doc

Doc Brown's House

Effetto: Ogni tessera Parte della DeLorean richiede un **🎲** extra.

Ricompensa: Pesca una **P**.

1



La Gang fa casino al Caffè

Lou's Cafe

Effetto: Ogni volta che una carta Movimento fa entrare George o Lorraine al Lou's Cafè, abbassa di 1 il tracciato Amore.

Ricompensa: Pesca una **P**.

2



La Gang lancia uova alla casa George

George's House

Effetto: Sposta George nella sua casa. Non può essere accompagnato o mosso con una carta Movimento.

Ricompensa: Pesca una **P**.

1



La Gang prende in giro le amiche di Lorraine

North Shops

Effetto: Se Biff è nello stesso spazio di Lorraine, ogni ottenuto equivale a .

Ricompensa: Pesca una **P**.

1



La Gang ruba i soldi del pranzo

Lou's Cafe

Effetto: Ogni sulle carte Movimento o sui dadi equivale a .

Ricompensa: Pesca una **P**.

3



La Gang aggiunge il gin nel punch

Hill Valley High

Effetto: Una volta per turno, dopo il Movimento, lancia e abbassa il tracciato Amore di 2 per ogni ottenuto. Non puoi modificare questi dadi.

Ricompensa: Pesca una **P**.

3



La DeLorean non parte

South Shops

Effetto: Ogni volta che Biff entra nello spazio della DeLorean, spostala indietro di 2 caselle.

Ricompensa: Pesca una **P**.

3



La Gang fa uno scherzo telefonico a Lorraine

Lorraine's House

Effetto: Sposta George e Lorraine nelle rispettive case. Non possono essere accompagnati o mossi con una carta Movimento.

Ricompensa: Pesca una **P**.

3



La Gang fa delle sgommate

School Parking Lot

Effetto: Ogni volta che una carta Movimento fa entrare George o Lorraine nel School Parking Lot, lancia e abbassa il tracciato Amore di 1 per ogni ottenuto. Non puoi modificare questi dadi.

Ricompensa: Pesca una **P**.


2



Strickland cerca i fannulloni

Hill Valley High

Effetto: I giocatori non possono tentare la sfida Combatti Biff.



Ricompensa: Pesca una .


1



Un ramo stacca il cavo

Clock Tower

Effetto: Una volta per turno, dopo il Movimento, lancia , per ogni  ottenuto, sposta indietro di 2 caselle la DeLorean. Non puoi modificare questi dadi.

Ricompensa: Pesca una .

3

**Parte della DeLorean:
Benzina**

South Shops

Quando la ottieni, girala e piazzala nella Doc Brown's House.





**DeLorean:
Benzina**

Permette alla Macchina del Tempo di raggiungere le 88 miglia orarie.



WO#01 © UCS LLC

**Parte della DeLorean:
Cavo**

Hill Valley High

Quando la ottieni, girala e piazzala nella Doc Brown's House.




**DeLorean:
Cavo**

Collega la cima della Torre dell'Orologio e conduce il fulmine in basso fino al Gancio.



WO#01 © UCS LLC

**Parte della DeLorean:
Gancio**

Clock Tower


Quando la ottieni, girala e piazzala nella Doc Brown's House.






**DeLorean:
Gancio**

Si collega al Cavo quando viene colpito da un fulmine, alimentando il Flusso Canalizzatore.



WO#01 © UCS LLC