

BOOM TOWN

CARTE SPECIALI

Traduzione by Antonio "tex-willer"

Dynamite= una miniera o bar di un giocatore avversario, a tua scelta, esplode e viene rimossa dal gioco. Questa carta deve essere giocata immediatamente e conseguentemente scartata.

Raubueberfall (rapina)= scegli un giocatore e un numero (la somma che tenterai di rubargli). Tira i dadi. Se il numero risultante dai dadi è uguale o superiore al numero che avevi scelto, la tua rapina va a buon fine, e sottrai al giocatore scelto tanti soldi quanto il numero dichiarato (non quello uscito dai dadi). Se il risultato dei dadi è inferiore a quanto dichiarato questa carta non ha effetto e viene scartata. Questa carta va giocata immediatamente e poi scartata.

Bar= metti questa carta di fronte a te, con le miniere. Piazza un segnalino città a tua scelta sul bar. (ogni tondino rappresenta il colore di una città). Da ora in poi, quando una miniera del colore della città scelta produce, il proprietario deve pagarti due soldi, come se li spendesse nel tuo bar in città.

Bardamen(ragazza del saloon)= metti questa carta con uno dei tuoi bar. Da ora ogni volta che una miniera della città nella quale sta il bar produce, il proprietario della miniera deve pagarti 4 invece di 2. Se il bar viene fatto esplodere con la dinamite questa carta viene scartata con il bar.

Governatore= piazza uno dei tuoi segnalini sindaco su questa carta, ora il tuo sindaco è governatore, fino a che il pedone resta governatore il prezzo che gli altri giocatori ti devono pagare quando prendono una miniera in quella città è raddoppiato. Se un altro giocatore prende il controllo del segnalino sindaco, allora la carta governatore viene scartata.

Enteignung (espropriazione)= prendi una miniera a scelta da un altro giocatore. Tu puoi prendere una miniera di un colore del quale già hai almeno un'altra miniera. Se nella città ci sta un sindaco, devi anche pagarlo regolarmente. questa carta deve essere giocata immediatamente e quindi scartata.

Neue ader (nuovo giacimento)= metti questa carta sotto una tua miniera, da ora il valore che produce la miniera è alzato di tre soldi. se la miniera viene espropriata o fatta esplodere, la carta va con la miniera. Se la carta viene messa sotto una miniera pericolosa che, successivamente, collassa, la carta viene scartata insieme alla miniera collassata.

Kartenhai (baro)= giocala immediatamente. ogni altro giocatore deve pagare alla banca 4 soldi. Questa carta va giocata immediatamente e quindi scartata.

Praeriepferd (cavallo)= tieni questa carta e usala più tardi per scegliere la tua carta immediatamente come secondo giocatore (dopo il maggior offerente), invece che al tuo turno seguendo il regolare ordine in senso orario. Dopo di te l'ordine continua normalmente in senso orario a partire dal maggior offerente. Questa carta dopo esser stata usata va scartata.

Postkutschen-uberfall (rapina la diligenza)= ricevi 10 soldi dalla banca. Questa carta va giocata immediatamente e poi scartata.

Telegramm (telegrafo)= tieni questa carta e usala quando vuoi. Subito dopo un tiro di dadi per la produzione puoi cambiare il risultato di uno dei due dadi. Questa carta viene poi scartata.