

Aiuto giocatore

Carte Equipaggiamento



Bussola (x20)

Gioco Base

Scarta questa carta per affrontare un **dado blu nuvole**. Sei obbligato ad usare questa carta se la possiedi, per proseguire il viaggio.



Parafulmine (x18)

Gioco Base

Scarta questa carta per affrontare un **dado giallo fulmine**. Sei obbligato ad usare questa carta se la possiedi, per proseguire il viaggio.



Corno (x16)

Gioco Base

Scarta questa carta per affrontare un **dado rosso uccellacci**. Sei obbligato ad usare questa carta se la possiedi, per proseguire il viaggio.



Cannone (x14)

Gioco Base

Scarta questa carta per affrontare un **dado nero pirati**. Sei obbligato ad usare questa carta se la possiedi, per proseguire il viaggio.

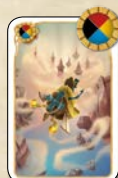


Equipaggiamento migliorato (x10)

Espansione 1

Permette di affrontare 2 pericoli dello stesso tipo (2 dadi con lo stesso simbolo). Il Capitano è obbligato a giocare questa carta, anche se deve fronteggiare 1 solo pericolo (non c'è resto!).

Carte Speciali



Turbo (x8)

Gioco Base

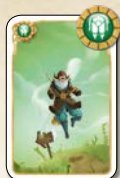
Ciascuna carta Turbo permette al Capitano di affrontare qualsiasi pericolo (1 dado). Il Capitano può decidere di non giocare queste carte (non è obbligato, diversamente che per le Carte Equipaggiamento).



Sbarco Forzato (x2)

Gioco Base

Chi > Capitano / Passeggeri
Quando > Quando tutti i Passeggeri hanno dichiarato la loro decisione.
Effetto > Costringi 1 Passeggero a scendere dall'Aeronave e a prendere così una carta Tesoro.



Jetpack (x2)

Gioco Base

Chi > Capitano / Passeggeri
Quando > Quando l'Aeronave sta precipitando
Effetto > Permette al giocatore di prendere comun-que 1 carta Tesoro.



Sabotaggio! (x2)

Gioco Base

Chi > Tutti i giocatori
Quando > Quando tutti i Passeggeri hanno già dichiarato la loro decisione / quando il Capitano ha già dichiarato di poter affrontare i pericoli.
Effetto > Costringe il Capitano a rilanciare tutti i dadi bianchi (senza pericoli).



Rotta Alternativa (x2)

Gioco Base

Chi > Capitano / Passeggeri
Quando > Quando l'Aeronave sta precipitando.
Effetto > Consente al Capitano di rilanciare quanti dadi vuole.



Bandito (x2)

Espansione 1

Chi > Tutti i giocatori
Quando > Prima che il Capitano lanci i dadi.
Effetto > Costringe il Capitano a lanciare 1 dado in più.



Cime d'Ormeggio (x2)

Espansione 1

Chi > Tutti i giocatori
Quando > Quando il Capitano ha giocato le sue carte.
Effetto > Obbliga l'Aeronave a rimanere ferma, di non viaggiare quindi verso la prossima città.
Il Capitano deve comunque scartare le carte giocate.



Rampino (x2)

Promo

Chi > Passeggeri che sono appena scesi dall'aeronave.
Quando > Quando il Capitano ha affrontato tutte le sfide e l'Aeronave continua il suo viaggio.
Effetto > Il Passeggero può risalire sull'Aeronave (deve però scartare la carta Tesoro appena acquisita).



Disperato Bisogno (x2)

Espansione 2

Chi > Capitano
Quando > Prima che il Capitano giochi le sue carte.
Effetto > Obbliga 1 altro giocatore a diventare Capitano (dovrà perciò giocare Carte Equipaggiamento al suo posto). Poi, il vecchio Capitano può scegliere se rimanere sull'Aeronave o se scendere.



Nuovo Equipaggiamento (x2)

Espansione 2

Chi > Tutti i giocatori
Quando > Prima che il Capitano lanci i dadi.
Effetto > Scarta tutte le tue carte e pescane altrettante.

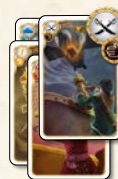


Spia (x2)

Espansione 2

Chi > Tutti i giocatori
Quando > Prima che il Capitano lanci i dadi.
Effetto > Sbircia le carte di 1 altro giocatore, incluso il Capitano.

Equip: Capitano, mio Capitano



Capitano, mio Capitano (x14)

Espansione 1

Chi > Passeggeri
Quando > Quando l'Aeronave sta precipitando
Effetto > Permette ai Passeggeri di sostenere il Capitano. Tutte le Carte Capitano, mio Capitano (che devono essere giocate a faccia in giù) vengono successivamente scartate (sia che l'Aeronave precipiti sia che prosegua il viaggio). Alla fine della partita, ciascuna Carta Capitano, mio Capitano rimasta in mano ai giocatori fa perdere 2 punti.

Equipaggiamento: Scialuppa



Scialuppa (x4)

Espansione 2

Chi > Passeggeri / Capitano
Quando > Quando i Passeggeri dichiarano la loro decisione / prima che il Capitano riveli se ha le carte necessarie (il Passeggero successivo diventa CT).
Effetto > Salpa da solo nella Scialuppa (se è libera). Quando sia l'Aeronave che la Scialuppa sono in gioco, il movimento dell'Aeronave si risolve prima del movimento della Scialuppa.

NOTA

Ciascuna Carta Scialuppa permette di superare gratuitamente tutti i pericoli di 1 particolare categoria (vedi angoli della carta). Si inizia un nuovo viaggio SOLO quando SIA la Scialuppa che l'Aeronave sono precipitati (o se tutti i giocatori hanno deciso di non procedere oltre).

Carta Tesoro



Cannocchiale Magico (x4)

Gioco Base

Chi > Capitano / Passeggeri
Quando > Quando l'aeronave sta precipitando
Effetto > Permette di raggiungere la prossima città senza giocare Carte Equipaggiamento.

NOTA
Città.

Le Carte Cannocchiali sono presenti solo nelle prime 4

Se una Carta Cannocchiale non viene usata, vale 2 punti vittoria alla fine della partita.