

Steampunk Rally di Orin Bishop, da 2 a 8 giocatori per 1 ora.

È l'alba del 20° secolo, un risveglio di vapore, acciaio e la misteriosa elettricità. Il genio pazzoide Nikola Tesla, ha sfidato le migliori menti del mondo, in una corsa pazzesca tra le alpi Svizzere. Chi costruirà la Macchina più strana e potente?

Panoramica: tira e piazza i dadi per ottenere movimento, altri dadi e riparazioni.

Il gioco, diversi turni composti da 4 fasi: Pesca, Scarico, Corsa, Danni.

Pesca. Ci sono 2 tipi di carte: le Boost, bordo nero, hanno effetti a sorpresa tipo MarioKart e le parti di Macchina che si connettono attraverso le Valvole. Queste si attivano usando dadi o lampadine e sono di 3 tipi. Oro, generano movimento. Argento, generano dadi. Bronzo, hanno 4 valvole che permettono di espandere la Macchina. Ognuno pesca 1 carta per tipo, ne sceglie 1 e costruisce una parte di Macchina o, se era una Boost, la mette da parte per usarla in un secondo momento. In alternativa la può scartare per ottenere dadi o ingranaggi come descritto nell'angolo in alto a destra. Passa le carte rimanenti seguendo il gettone direzione, continuare fino ad esaurimento della mano di carte.

Scarico. Serve a rimuovere i dadi usati dalla Macchina. Puoi spendere quante volte vuoi, 1 Ingranaggio per ridurre di 2 punti un dado o 2 dadi di 1 punto. Se il valore del dado scende sotto l'1, rimuovilo e rimettilo nella riserva generale. Alcune carte Boost si possono usare solo adesso.

Corsa. Tira tutti i dadi davanti a te più quelli sui riquadri in diagonale delle carte. Spendere questi dadi per attivare le parti della Macchina ed ottenere gli effetti dei pannelli di bronzo. In qualsiasi momento si può spendere 1 Ingranaggio per ritirare 1 dado o aumentare 1 dado di 1, max 6. I dadi rossi generano calore, i blu vapore, i gialli elettricità, quella Pazzesca!

Usare dadi del colore appropriato.

Attivare una carta alla volta, piazzando 1 o più dadi per ottenere un effetto minore o maggiore. Si potrà comunque attivare di nuovo una carta con altri dadi se dispone di spazi vuoti.

La somma dei dadi appena piazzati è la potenza da usare, dividere questo N° per quello del circolino frecciato e si ottiene il N° di volte che si attiva l'effetto. Fare un esempio.

La stellina dice che si attiverà una sola volta a prescindere dal dado, qui è meglio usare i dadi bassi, più facilmente rimovibili. Gli effetti **devono** essere eseguiti. Ora i dadi piazzati non servono più e andranno rimossi nella fase Scarico o in altri modi. Alcune carte si attivano con la lampadina, girarla e attivare tutte le carte con lampadina. Il famoso colpo di genio!

Danni. Se si è a zero o in segno positivo, non accade nulla, se si è in negativo, bisogna scartare parti di Macchina fino a tornare a zero. 1 a 1. Ricordare di tenere unite le carte rimanenti.

Esplodere, se obbligati a scartare una delle carte iniziali: spostare il proprio segnalino in ultima posizione, se già ultimo, arretrare di 1 passo. Scartare tutte le parti di Macchina meno le 2 iniziali e riportare i danni a zero.

Fine round, rigirare la lampadina, se ci sono spazi diagonali vuoti sulle carte, si possono conservare dadi per il prossimo turno. I dadi avanzati si scartano. Voltare il gettone direzione.

Regole di costruzione. Tutte le parti devono essere collegate tramite valvole, è lecito che 2 carte abbiano un lato non collegante in comune, basta che per altre vie, siano collegate alle carte Inventore. Le carte andranno sempre piazzate con la scritta diritta. In ogni momento si può risistemare la macchina a piacimento o scartare parti indesiderate. Gli scarti tornano nella scatola. Il disegno di sfondo non ha importanza.

Se nella fase Pesca, in un mazzo, ci sono meno carte del N° dei giocatori, rimischiare gli scarti. Se sono ancora poche, ognuno scarta parti di Macchina di quel tipo fino ad averne al max 4.

Lo slash sulle carte significa o l'uno o l'altro effetto.

Segnadanni: se si supera il -7 scartare 1 carta e tornare a -7, se si supera +3 prendere un ingranaggio e tornare a +3.

Terreno. Se si incontra il simbolo montagna, prendere tanti danni quanti riportati. Arretrando non si subiscono danni. I dadi non sono limitati, se mancano sostituirli con qualcosa.

I tasselli sfida richiedono di scartare qualcosa per ottenere altro. Valgono anche arretrando.

Vincere, quando un giocatore passa dal traguardo, segnala che il prossimo è l'ultimo turno, al termine del quale chi è più avanti vince. Se pari chi ha più carte in gioco, poi è pari.

Setup: preparare la pista secondo disegno sul manuale, ci sono 4 mazzi di carte, mischiarli e girare la prima carta di ognuno a formare gli scarti. Lanciare il Gettone Direzione e piazzarlo a caso tra 2 giocatori.


Un gettone Sfida sul tracciato, facoltativo.

Scegliere un Inventore e le sue 2 carte iniziali connesse attraverso le Valvole circolari.

Prendere una lampadina Colpo di genio. Il segna danni a zero.

Fasi turno	RACE EFFECTS
<p>Pesca Aggiungi carte alla Macchina Scarta la carta per generare dadi o ingranaggi Ottieni carte Boost</p>	<p>GUADAGNA 1 DADO </p> <p>SCARTA 1 DADO DA UNA CARTA</p> <p>PRENDI 1 DANNO </p> <p>RIPARA 1 DANNO </p> <p>GUADAGNA 1 INGRANAGGIO </p> <p>MUOVI AVANTI DI 1 SPAZIO </p> <p>MUOVI 1 SPAZIO ED IGNORA IL TERRENO </p>
<p>Scarico spendi ingranaggi per sottrarre punti ai dadi sulle carte</p>	
<p>Corsa tira i dadi ed attiva le parti della Macchina</p>	
<p>Danni se in negativo scarta parti della Macchina</p>	

Fasi turno	RACE EFFECTS
<p>Pesca Aggiungi carte alla Macchina Scarta la carta per generare dadi o ingranaggi Ottieni carte Boost</p>	<p>GUADAGNA 1 DADO </p> <p>SCARTA 1 DADO DA UNA CARTA</p> <p>PRENDI 1 DANNO </p> <p>RIPARA 1 DANNO </p> <p>GUADAGNA 1 INGRANAGGIO </p> <p>MUOVI AVANTI DI 1 SPAZIO </p> <p>MUOVI 1 SPAZIO ED IGNORA IL TERRENO </p>
<p>Scarico spendi ingranaggi per sottrarre punti ai dadi sulle carte</p>	
<p>Corsa tira i dadi ed attiva le parti della Macchina</p>	
<p>Danni se in negativo scarta parti della Macchina</p>	

Fasi turno	RACE EFFECTS
<p>Pesca Aggiungi carte alla Macchina Scarta la carta per generare dadi o ingranaggi Ottieni carte Boost</p>	<p>GUADAGNA 1 DADO </p> <p>SCARTA 1 DADO DA UNA CARTA</p> <p>PRENDI 1 DANNO </p> <p>RIPARA 1 DANNO </p> <p>GUADAGNA 1 INGRANAGGIO </p> <p>MUOVI AVANTI DI 1 SPAZIO </p> <p>MUOVI 1 SPAZIO ED IGNORA IL TERRENO </p>
<p>Scarico spendi ingranaggi per sottrarre punti ai dadi sulle carte</p>	
<p>Corsa tira i dadi ed attiva le parti della Macchina</p>	
<p>Danni se in negativo scarta parti della Macchina</p>	

Fasi turno	RACE EFFECTS
<p>Pesca Aggiungi carte alla Macchina Scarta la carta per generare dadi o ingranaggi Ottieni carte Boost</p>	<p>GUADAGNA 1 DADO </p> <p>SCARTA 1 DADO DA UNA CARTA</p> <p>PRENDI 1 DANNO </p> <p>RIPARA 1 DANNO </p> <p>GUADAGNA 1 INGRANAGGIO </p> <p>MUOVI AVANTI DI 1 SPAZIO </p> <p>MUOVI 1 SPAZIO ED IGNORA IL TERRENO </p>
<p>Scarico spendi ingranaggi per sottrarre punti ai dadi sulle carte</p>	
<p>Corsa tira i dadi ed attiva le parti della Macchina</p>	
<p>Danni se in negativo scarta parti della Macchina</p>	

Fasi turno	RACE EFFECTS
<p>Pesca Aggiungi carte alla Macchina Scarta la carta per generare dadi o ingranaggi Ottieni carte Boost</p>	<p>GUADAGNA 1 DADO </p> <p>SCARTA 1 DADO DA UNA CARTA</p> <p>PRENDI 1 DANNO </p> <p>RIPARA 1 DANNO </p> <p>GUADAGNA 1 INGRANAGGIO </p> <p>MUOVI AVANTI DI 1 SPAZIO </p> <p>MUOVI 1 SPAZIO ED IGNORA IL TERRENO </p>
<p>Scarico spendi ingranaggi per sottrarre punti ai dadi sulle carte</p>	
<p>Corsa tira i dadi ed attiva le parti della Macchina</p>	
<p>Danni se in negativo scarta parti della Macchina</p>	

Fasi turno	RACE EFFECTS
<p>Pesca Aggiungi carte alla Macchina Scarta la carta per generare dadi o ingranaggi Ottieni carte Boost</p>	<p>GUADAGNA 1 DADO </p> <p>SCARTA 1 DADO DA UNA CARTA</p> <p>PRENDI 1 DANNO </p> <p>RIPARA 1 DANNO </p> <p>GUADAGNA 1 INGRANAGGIO </p> <p>MUOVI AVANTI DI 1 SPAZIO </p> <p>MUOVI 1 SPAZIO ED IGNORA IL TERRENO </p>
<p>Scarico spendi ingranaggi per sottrarre punti ai dadi sulle carte</p>	
<p>Corsa tira i dadi ed attiva le parti della Macchina</p>	
<p>Danni se in negativo scarta parti della Macchina</p>	