



THE MAGNIFICENT - SNO: REGOLE

Questa espansione di *The Magnificent* introduce SNO, un nuovo artista con tessere campo bianche e 18 nuove carte poster. 53 nuove carte maestro introducono nuovi tipi di bonus e nuovi modi per ottenere punti, mentre 8 tessere istruttore offrono nuovi modi per modificare le tue azioni. Un modulo opzionale (modulo master board) dà a ogni giocatore uno speciale 5° turno ogni round. Troverai anche componenti per un 5° giocatore e altro ancora! Nota che per giocare è necessario il gioco base di *The Magnificent*.

COMPONENTI AGGIUNTIVI

- 2 NUOVE PLANCE GIOCATORI (DOPPIA FACCIA)
 - 4 DADI (1 PER OGNI COLORE + 1 TRASPARENTE)
 - 12 GEMME (3 PER OGNI COLORE + 3 TRASPARENTI)
 - 8 NUOVE TENDE CIRCO (TENDE)
 - 8 NUOVE TESSERE ISTRUTTORE
 - 6 TESSERE CAMPO GRANDI (2 PER OGNI TIPO)
 - 53 NUOVE CARTE MAESTRO
 - 8 SEGNALINI TRAINER (GRIGI)
 - 2 CAPPELLI (GRIGI)
 - 1 SEGNALINO PUNTEGGIO (GRIGIO)
- } Componenti
Per il quinto
giocatore

TUOVI TIPI DI COMPONENTI

- 14 TESSERE CAMPO BIANCHE



- 18 CARTE POSTER BIANCHE (POSTER BIANCHI)



- 5 SCHEDE DI RIFERIMENTO



- 15 TESSERE MASTER E 1 PLANCIA MASTER (MODULO OPZIONALE - VEDI ULTIMA PAGINA)



- 10 CARTE ORDINE DI GIOCO



PREPARAZIONE

Come promemoria, abbiamo incluso un breve riassunto delle regole di base del gioco in blu. Per maggiori dettagli, fare riferimento al regolamento del gioco principale.

- 1 Posiziona il **tabellone di gioco** al centro del tavolo.
- 2 Posiziona il **raccoglitore di plastica** con tutte le forniture a portata di mano di tutti i giocatori. Impila le tessere bianche del campo accanto alla scatola.
- 3 In una partita a 2-4 giocatori, usa il numero di dadi indicato nella **tabella di riferimento** sul **tabellone di gioco**. In una partita a 5 giocatori, usa tutti i dadi: 6 arancioni, 6 verdi, 6 viola e 5 trasparenti. Tira i dadi e posizionali sulla **TENDA PRINCIPALE** sul **tabellone di gioco**.
Nota: il giocatore iniziale non è più determinato tirando i **dadi** (vengono invece utilizzate le **carte ordine di gioco**, vedere *Configurazione giocatore a pagina 2*).
- 4 Metti da parte tutte le **24 carte master** contrassegnate con i numeri romani I-VI (compresi i nuovi set V e VI). Mischia le nuove carte master rimanenti insieme alle carte master del gioco principale. Mischia le nuove **tessere allenatore** con le tessere allenatore del gioco principale. Posiziona il mazzo di carte maestro e la pila di tessere allenatore negli spazi designati sul **tabellone di gioco** e riempi il **TABELLONE PRINCIPALE** con tessere e carte (solo 3 carte e tessere in una partita a 2-3 giocatori).

- 5 Collocare i 3 **carri** negli spazi di partenza designati nell'**AREA DI VIAGGIO**, uno su ogni binario.

- 6 Mischia le **nuove tende** con le tende del gioco principale e crea una pila a faccia in giù accanto al tabellone di gioco. Pesca 15 tende e posiziona casualmente una tenda a faccia in su su ciascuno dei 15 spazi con il simbolo di un poster nell'**AREA DI VIAGGIO**. Pesca altre 6 tende dalla pila e posiziona 2 tende casuali a faccia in su al centro di ciascuno dei tracciati.

ESEMPIO: L'area verde di viaggio ora è composta da 5 tende a faccia in su sul tracciato più 2 tende a faccia in su al centro. Ripeti l'operazione per i tracciati arancioni e viola.



7

Metti da parte i **poster di partenza** (retro verde) per ora. Vedi la configurazione del giocatore. Mescola i poster (retro nero) e crea un mazzo a faccia in giù nello spazio designato sopra il DISPLAY POSTER. Pesca 3 poster dal mazzo poster (invece di 4) e riempi i primi 3 spazi del DISPLAY POSTER (i tre spazi più vicini al mazzo). Mischia i nuovi **poster bianchi** (retro bianco) e crea un mazzo a faccia in giù separato accanto al tabellone di gioco. Pesca la prima carta dal mazzo dei poster bianchi e piazzala a faccia in su nel 4° spazio del DISPLAY POSTER.



PREPARAZIONE DEL GIOCATORE

Come promemoria, abbiamo incluso un breve riassunto delle regole di base del gioco in blu. Per maggiori dettagli, fare riferimento al regolamento del gioco principale.

1

Ogni giocatore prende una carta riassuntiva, quindi sceglie un colore giocatore e prende 1 **segnalino punteggio** (mettendolo sullo 0 del tracciato punteggi) e 2 **cappelli**.

Prendi le carte **ordine di gioco** che corrispondono al numero di giocatori (vedi numero in cima alle carte). Rimetti le carte inutilizzate nella scatola. Mischia le carte ordine di gioco e distribuisce una carta a ciascun giocatore.

Partendo dal giocatore con la carta "#1", e proseguendo in ordine crescente, i giocatori posizionano uno dei loro segnalini cappello sul TRACCIATO DELLE PRESTAZIONI, partendo dallo spazio vuoto in basso.

Importante: L'ordine dei giocatori non è più (necessariamente) in senso orario attorno al tavolo.



Partita a 2 giocatori



Partita a 3 giocatori

Partita a 4 giocatori



Partita a 5 giocatori

2

Mischia le 6 **plance giocatore** (comprese le due nuove) e distribuisce una plancia casuale a ogni giocatore. Posiziona la tua plancia con il lato A a faccia in su nella tua AREA DI GIOCO.

Prendi le quattro carte master iniziali corrispondenti (carte con lo stesso numero romano della tua plancia). Rimetti le plance giocatore inutilizzate nella scatola e mescola le carte master iniziali non utilizzate nel mazzo delle carte master.

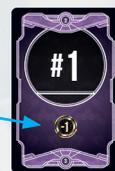
3

Dai a ogni giocatore un poster iniziale casuale (retro verde) e rimetti i poster iniziali inutilizzati nella scatola.

4

Posiziona il tuo **poster iniziale** sopra la tua tenda iniziale prestampata e posiziona le tue carte principali a faccia in su nella tua AREA GIOCO. Prendi la scorta iniziale come mostrato sulla tua plancia giocatore. Il giocatore iniziale NON dà 1 moneta all'ultimo giocatore. Invece, paghi o ricevi ciò che è stampato sulla tua carta ordine di gioco (alcune carte non danno nulla).

Esempio: paga 1 moneta alla riserva generale.



Esempio: prendi 1 moneta e scegli una delle 3 gemme colorate.



5

Pesca sempre 1 **tessera allenatore** in più rispetto al numero di giocatori (ad es. 5 tessere in una partita a 4 giocatori).

Le tessere vengono scelte in ordine decrescente del giocatore (a partire dal giocatore con la carta dell'ordine di gioco più alto). La tessera allenatore rimanente viene rimescolata nella pila.

Importante! Solo in una partita a 5 giocatori:

Prima dell'inizio della partita, gira a faccia in su la carta principale in cima al mazzo e la tessera allenatore in cima alla pila. La prima carta principale nel mazzo e la prima tessera allenatore nella pila fanno parte del DISPLAY PRINCIPALE in una partita a 5 giocatori. Inoltre, rimetti uno dei tuoi cappelli nella scatola!

CONFIGURAZIONE AVANZATA (note speciali per quanto riguarda le forniture di partenza sui lati B):

- **Tenda** (lato B della plancia giocatore II): pesca una tenda a caso dalla pila, piazzala su uno qualsiasi dei tuoi spazi tenda e prendi il bonus corrispondente.
- **Tessera Allenatore** ((lato B della plancia giocatore V): pesca 2 tessere coperte dalla pila e scegli 1. Posiziona questa tessera allenatore in più a destra del tuo MAGAZZINO (nell'immagine della tenda). Rimetti la tessera allenatore rimanente nella pila.
- **Tessera campo bianco** (lato B della plancia giocatore VI): posizionalo ovunque nel tuo accampamento e ottieni bonus che copri.

MODIFICHE AL GIOCO

Segui le regole di base del gioco con le eccezioni riportate di seguito. **Vedi APPENDICE per i dettagli sulle nuove tessere allenatore e carte maestro. Importante:** In ogni round, l'ordine del giocatore seguirà rigorosamente i numeri sulle carte dell'ordine di gioco!



AZIONE A: COSTRUIRE

Quando si costruiscono tessere da campo bianche, sono considerate **GRANDI**. Ma non vengono conteggiate quando si conteggia una carta maestro riferendosi a "tessere accampamento grandi" a meno che la tessera accampamento bianca non sia specificatamente mostrata nella sezione del punteggio.

Ci sono due modi per costruire una tessera campo bianca:

A) CON UN DADO CHIARO

Dopo aver preso un **dado trasparente** e scelto un colore per il dado trasparente, tra le tessere accampamento **grandi** bianche che puoi costruire in questo turno, può essere anche quella bianca. Come regola standard per i dadi chiari, puoi aumentare la tua potenza aggiungendo gemme del colore scelto (o gemme trasparenti). **Nota:** Non puoi ancora aggiungere alla potenza dadi trasparenti usati in precedenza.

B) CAMBIANDO COLORE

Dopo aver preso un **dado colorato**, puoi usare uno o più allenatori nello spazio allenatore sul tabellone di gioco per cambiare il colore delle tessere accampamento (per ogni allenatore che usi, puoi costruire una tessera accampamento bianca invece di una tessera grande accampamento del colore dei dadi). **Nota:** Questa è esattamente la stessa regola del gioco principale. Questo spazio allenatore ora ti consente di cambiare una tessera accampamento in bianco, anche se il colore bianco non è mostrato sul simbolo dello spazio allenatore.

Esempio: Vuoi costruire una tessera accampamento bianca (grande) e una tessera accampamento piccola verde. Hai bisogno di una potenza di 9. Ecco due esempi:



Opzione A: Prendi un dado trasparente di valore 3, scegli il verde come colore, scarta una gemma verde per arrivare a 9 in potenza.



Opzione B: Prendi un dado verde di valore 5 per una potenza totale di 9 e usa un allenatore per cambiare il colore di una tessera del campo in bianco.



AZIONE B: VIAGGIO

Quando **finisci il tuo movimento** su uno spazio poster vuoto (dove è stata presa la tenda), puoi, invece di prendere un poster, prendere qualsiasi tenda disponibile dal centro dello stesso tracciato (due tende sono posizionate al centro di ogni tracciato durante il setup). **Nota:** Non puoi farlo se non hai uno spazio libero per la tenda.

Esempio: Muovi il carro verde di 5 passi sul tracciato verde. Dal momento che finisci il tuo movimento su uno spazio poster (senza tenda), scegli di prendere una delle tende dal centro invece di prendere un poster.

Guadagnare tende: Ora puoi posizionare una tenda per coprire la tua **tenda di partenza prestampata** (è considerata "libera"), ma non ricevi alcun bonus tenda per farlo. **Nota:** Se hai una carta master che ti fa ottenere punti per le tende, ora puoi contare 5 tende (per un massimo di 25 punti su alcune carte master).

Guadagnare Posters: Ogni volta che ottieni un poster (attraverso azioni di viaggio, bonus, abilità dell'allenatore ecc.), puoi prendere un poster bianco invece di un poster "standard". Quando prendi un poster bianco, puoi prendere il poster a faccia in su nell'ESPOSIZIONE POSTER o la prima carta dal mazzo dei poster bianchi. Se prendi il poster bianco a faccia in su, riempi immediatamente il display con un nuovo poster bianco dal mazzo (o un poster dal mazzo dei poster se il mazzo dei poster bianchi è esaurito).



AZIONE C: PERFORM

Alcune delle nuove tende forniscono sia monete che punti e alcune richiedono che tu scarti anche 2 gemme.

Esempio: Questa tenda ti darà 2 punti e 2 monete quando ti esibisci.



Solo gioco a 5 giocatori: **NON** puoi usare il tuo secondo cappello (è già riposto nella scatola durante la configurazione del giocatore). Quando tieni la tua seconda esibizione nello stesso round, sposta la figura del cappello nel nuovo spazio (anche se il nuovo spazio è più in basso rispetto alla posizione attuale del cappello). Nota che lo spazio in cui è attualmente posizionata la figura del tuo cappello è considerato occupato. Esempio: se il tuo cappello è sullo spazio 12 e hai una potenza di 12 per la tua seconda esibizione, devi spostarlo in basso nello spazio vuoto successivo sotto.

FINE TURNO

Abbiamo incluso un breve riassunto delle regole principali del gioco in blu di seguito. Per maggiori dettagli, fare riferimento al regolamento del gioco principale.

1 NUOVO ORDINE DI GIOCO E PAGAMENTO:

- Per prima cosa, ogni giocatore che ha 2 **cappelli** sul TRACCIATO DELLE PRESTAZIONI (non applicabile in una partita a 5 giocatori), riporta quello più basso nella propria AREA DI GIOCO. **Nel gioco di base, questo faceva parte del passaggio 2.**
- I cappelli sul TRACCIATO DELLE PRESTAZIONI vengono spostate in fondo al tracciato, mantenendo il relativo ordine. **Nel gioco principale, questo faceva parte del passaggio 4. Importante: in una partita a 2 giocatori, solo se c'è uno spazio vuoto tra le figure del cappello, mantieni una distanza di uno spazio tra le due figure quando spostate verso il basso!**
- Poi, dal basso verso l'alto sul TRACCIATO DELLE PRESTAZIONI, distribuisce le carte dell'ordine di gioco di conseguenza (il giocatore con il cappello nello spazio in basso riceve la carta n. 1, quello nello spazio in basso successivo ottiene la carta n. 2, ecc.). Questo sarà l'ordine dei nuovi giocatori nel prossimo round!

- **Paga o ricevi monete e gemme** in base a quanto stampato sulla carta ordine di gioco. **Nota:** Se non hai monete e dovresti pagare 1 moneta, perdi punti secondo la tabella di riferimento in alto a sinistra del tabellone di gioco (1 punto nel round 1, 2 nel round 2 e 3 nel round 3) e tu perderà quindi ancora più punti per non essere in grado di concedere i dadi (vedi sotto).
- **Paga monete pari al valore di tutti i tuoi dadi del tuo colore di valore più alto + tutti i dadi liberi.** Per ogni moneta mancante, perdi punti secondo la tabella di riferimento sul tabellone (1/2/3).



Esempio: Il giallo riceve la carta n. 1, il rosso la n. 2 e il blu la n. 3. Il blu sceglierà prima la tessera master e la tessera allenatore.

2

NUOVA TESSERA MASTER E TESSERA TRAINER: Il giocatore con la carta ordine giocatore con il numero più alto sceglie un set di carte maestro e tessera allenatore dalla PLANCIA PRINCIPALE. Continua con il giocatore con la carta ordine giocatore successiva più alta, e così via. In una partita a 5 giocatori, la carta principale scoperta dal mazzo e la tessera allenatore scoperta dalla pila sono uno dei cinque set che possono essere scelti dai giocatori. Quando questo set viene preso, una nuova carta e una nuova tessera NON vengono ancora girate (vedi passaggio 4 di seguito). **Solo nelle partite a 2 giocatori:** se c'è uno spazio vuoto tra le due figure del cappello, il primo giocatore scarta un set prima che l'altro giocatore prenda il set rimanente.

3

PUNTEGGIO E SCARTA UNA CARTA MASTER: Ogni giocatore deve ora scegliere una delle proprie carte master da conteggiare e scartare.

4

PREPARATI PER IL PROSSIMO ROUND (round 1 e 2): Riporta i tuoi trainer dalla TENDA PRINCIPALE alle tue AREE DI GIOCO, rifornisci la PLANCIA PRINCIPALE con nuove carte e tessere allenatore (non tessere nel round 2) e raccogli e tira nuovamente i dadi. In una partita a 5 giocatori, gira a faccia in su la carta maestro in cima al mazzo e la tessera allenatore in cima alla pila. Queste sono parti della PLANCIA PRINCIPALE nel round successivo.

FINE PARTITA

In caso di parità per la vittoria, il giocatore in parità con la carta ordine giocatore con il numero più alto vince la partita.

MODALITA' SOLITARIA

Si applica la seguente modifica: prima di ogni turno, ora puoi scartare il poster bianco dall'ESPOSIZIONE POSTER per ottenere un **dado trasparente**, che tirerai e piazzai sulla TENDA PRINCIPALE (allo stesso modo in cui scarti altri poster per essere colorato dado). In tal caso, riempi il display con un nuovo poster bianco dal mazzo. **Nota:** Non usi le carte ordine di gioco in una partita in solitario, quindi durante FINE PARTITA, tutte le modifiche NON si applicano alla partita in solitario.

MODULO PLANCIA MASTER (OPZIONALE)

Questo modulo opzionale aumenta il numero di turni in un round da 4 a 5. In ognuno di questi turni, i giocatori scelgono una tessera master dal display del tabellone master. Ogni tessera master dà al giocatore l'accesso a un'azione unica, aumentando la profondità strategica del gioco.

CONFIGURAZIONE AGGIUNTIVA (dopo il punto 7 in CONFIGURAZIONE GENERALE):

1. Posiziona il **tabellone principale** sul lato sinistro del tabellone di gioco.
2. Mischia le **tessere master** e crea una pila a faccia in giù sopra la plancia master. A seconda del numero di giocatori, pesca un numero di tessere dalla pila e piazzale a faccia in su negli spazi ovali "M". In una partita in solitario, posiziona 2 tessere sul lato destro ("tessere Futuro") e 2 tessere sul lato sinistro. In una partita a 2-3 giocatori, posiziona 3 tessere su ciascun lato. In una partita a 4 o 5 giocatori, posiziona rispettivamente 4 o 5 tessere su ciascun lato.
3. Pesca 2 **tende casuali**, 2 **tessere trainer casuali**, 2 **carte maestro casuali** e 2 **poster casuali** (non poster bianchi) dalle pile/mazzi e piazzali a faccia in su negli spazi designati sopra o accanto al tabellone master (vedi esempio).

Nota: Le tessere master sul lato destro sono **tessere future** che saranno disponibili nel prossimo round. Le tessere e le carte rimanenti sono indicate come display del **tabellone principale**.

FLUSSO DI GIOCO:

Segui le regole standard con la seguente eccezione: ogni giocatore deve svolgere **5 turni** (anziché 4) ogni round. In uno qualsiasi di questi cinque turni, devi spendere l'intero turno per prendere una tessera master dal tabellone master (non nessuna delle tessere future). Quando prendi una tessera master, mettila davanti a te e:

- A) Esegui l'azione della tessera (**vedi APPENDICE per i dettagli**)
- B) o passare (semplicemente tieni la tessera di fronte a te, perdendo l'azione della tessera)

Nota: durante questo turno, puoi usare solo gli spazi/tessere allenatore GENERALI (in qualsiasi momento).

FINE TURNO (Passaggio 4: prepararsi per il prossimo round):

Scarta le tessere master prese in questo round e qualsiasi tessera **master dal tabellone master**.

Dopo il primo turno 1: Fai scorrere le **tessere future** a sinistra sul display del tabellone principale. Quindi, riempi i spazi futuri delle tessere con nuove tessere master dalla pila.

Dopo il turno 2: Fai scorrere le **tessere future** a sinistra sul display della plancia principale senza ricaricare.

Nota che le carte, le tende e le tessere allenatore non vengano ricaricate dopo nessuno dei round.

Esempio: Il tabellone principale in una partita a 2-3 giocatori.



Plancia modulo Master (con una scorta di tessere e carte che puoi acquisire tramite tessere maestro)

Tessere future (per il prossimo turno)

Game design: Eilif Svensson & Kristian A. Ostby
Artwork: Martin Mottet
Graphic design: Martin Mottet & Gjermund Morkved Bohne

©2019-2020. Aporta Games
 All rights reserved.



THE MAGNIFICENT = SNO: APPENDICE

Questa APPENDICE spiega solo i nuovi tipi di simboli, il punteggio delle carte, i bonus e le abilità dell'allenatore (+ le nuove tessere maestro). Per spiegazioni su altre carte, tessere e simboli, ti chiediamo gentilmente di cercarli nelle regole del gioco base. Nota che non tutte le varianti univoche sono mostrate di seguito. Alcuni dovrebbero essere autoesplicativi a causa della stretta connessione con le tessere/carte spiegate.

ABILITA' DEI TRAINED



Quando prendi un dado all'inizio del tuo turno, gira immediatamente il **dado su qualsiasi valore**.



In qualsiasi momento durante il tuo turno, scarta uno dei tuoi poster incompleti per prendere un poster dal display poster o un poster a faccia in giù da uno qualsiasi dei due mazzi.



In qualsiasi momento durante il tuo turno, **scambia un dado già piazzato su una delle tue carte master con uno della TENDA PRINCIPALE**. Nota che il dado della TENDA PRINCIPALE deve essere piazzato sulla stessa carta principale, ma senza attivare alcuna azione o bonus.



Quando esegui un'azione di costruzione, paga 2 monete per costruire una **piccola tessera campo** (aggiuntiva) dello stesso colore senza alcun requisito aggiuntivo di potenza (puoi comunque usare uno spazio allenatore sul tabellone di gioco per cambiare il colore di quella tessera campo).



Quando esegui un'azione di performer, per ogni trainer, completa un poster senza una tenda direttamente sotto di esso OPPURE senza soddisfare i requisiti della tenda. Devi comunque soddisfare i requisiti del poster.



Per ogni trainer, ottieni un +1 permanente sul colore mostrato del dado (ottiene anche +1 sui dadi trasparenti se lo usi come colore mostrato). Attenzione: una volta piazzati, i trainer sono bloccati su questa tessera per il resto della partita (non puoi spostarli o scartarli)! Ulteriori trainer possono essere aggiunti in qualsiasi momento per aumentare la potenza permanente. *Nota: Non devi pagare per questo valore quando paghi i tuoi dadi alla fine del round.*

CARTE MASTER = NUOVE TESSERE PUNTEGGIO



Otteni il valore del dado con il valore più alto di ogni colore (non dadi chiari).



3 punti per ogni **tessera accampamento grande** nel tuo campo, comprese le tessere **accampamento bianche**.



5 punti per ogni tessera **accampamento bianca** nel tuo campo.



Scegli uno spazio nel tuo campo. Ottieni 1 punto per ogni spazio coperto nella riga e nella colonna di questo spazio. Gli spazi scelti devono essere collegati allo spazio scelto in una linea continua. Nota che lo spazio scelto viene valutato due volte (sia per riga che per colonna).



Esempio: 6+7 spazi = 13 punti. Si noti che lo spazio viola isolato non viene valutato in quanto non è connesso.



2 punti per ogni coppia di **spazi viola e verdi ortogonalmente adiacenti nel tuo accampamento**. Uno spazio può far parte di più coppie (quindi, essere contato più volte).

Esempio: In questo esempio si otterrà 6 punti (2+2+2).



4 punti per ciascuno dei tuoi **poster bianchi** completati.



3 punti per ogni **tessera campo viola stampata sui tuoi poster completati**. *Nota: Se hai due tessere accampamento uguali su un poster, ottieni un punteggio per ciascuna di esse.*



Otteni i valori **delle monete su tutti i tuoi poster completati**. *Esempio: Un poster con 3 monete farà ottenere 3 punti.*



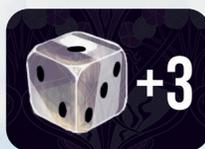
Guadagni 4 punti per **ogni gemma che scegli di scartare** (puoi anche scartare gemme chiare).

CARTE MASTER = NUOVI BONUS



Scarta 1 **gemma** e 2 **monete** per ottenere 1 **trainer** dalla riserva (o viceversa: riporta 1 **trainer** alla riserva per ottenere 1 **gemma** colorata e 2 **monete**).

Nota: Ci sono molti nuovi bonus con la "doppia freccia". Una doppia freccia significa sempre che puoi eseguire la conversione in entrambi i modi. Per tutte le conversioni, ricorda che non puoi mai prendere una gemma trasparente quando ottieni una gemma colorata, ma puoi sempre pagare con gemme trasparenti invece di gemme colorate.



Se prendi un dado trasparente in questo turno, ottieni +3 in potenza (indipendentemente dal colore che scegli per il dado trasparente).

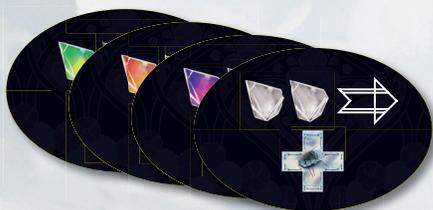


In questo turno, puoi dividere la potenza totale disponibile in due diverse azioni (costruire+eseguire / costruire+viaggiare / viaggiare+eseguire) nell'ordine che preferisci.

Esempio: Prendi un dado verde con una potenza totale di 12. Per prima cosa, esegui un'azione di viaggio con il carro verde (muovendo 7 passi). Quindi, costruisci una tessera accampamento grande verde (5 al potere).

Nota: Non puoi usare le gemme ottenute viaggiando per aumentare la tua potenza durante la costruzione (poichè la potenza è determinata prima dell'azione).

TESSERE MASTER (UTILIZZATE SOLO SE SI GIOCA CON IL MODULO MASTER BOARD)



Paga le 2 **gemme** mostrate per costruire la tessera campo grande mostrata nel tuo campo. Ottieni qualsiasi bonus che copri con la tessera campo.



Paga 2 **monete** per prendere 6 **punti**.

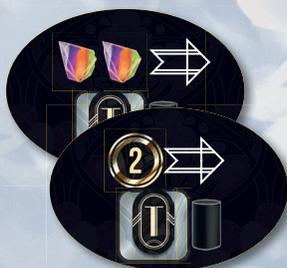


Restituisci 1 **trainer** alla riserva per guadagnare 5 punti (o viceversa: perdi 5 punti per guadagnare 1 **allenatore** dalla riserva).



Ottieni 2 **gemme trasparenti** (se non hai spazio per entrambe le gemme nel tuo DEPOSITO, ottieni 1 moneta per ogni gemma in eccesso di 3).

Nota: Per le seguenti 8 tessere master, prendi una tessera o una carta dal tabellone master. Dopo che una tessera o una carta è stata presa da un giocatore, non la riempi con una nuova tessera/carta.



Paga il costo indicato per ottenere 1 **trainer** dalla riserva e 1 tessera allenatore dal tabellone principale. Posiziona questa tessera allenatore in più a destra del tuo MAGAZZINO sulla tua plancia giocatore.



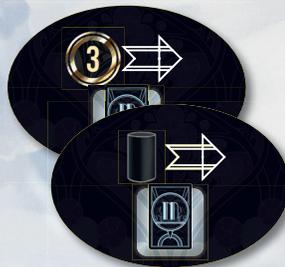
Paga il costo indicato per guadagnare 1 tenda **dalla plancia del tabellone principale**. Come di consueto, ricevi il bonus anche dallo spazio della tenda che copri.

Nota: Non puoi fare l'azione se non hai uno spazio tenda disponibile sulla tua plancia giocatore (ricorda che ora puoi coprire la tenda prestampata).



Paga il costo indicato per completare 1 **poster** sulla **plancia del tabellone principale**.

Nota: Come di consueto, devi soddisfare i requisiti del poster (incluso lo scarto di eventuali gemme), ma non hai bisogno di alcuna tenda per completarlo. Posiziona la carta poster a faccia in giù tra i tuoi poster completati.



Paga il costo indicato per prendere 1 **carta master** dal display del tabellone master. *Nota:* D'ora in poi, hai davanti a te una carta maestro in più che funziona come qualsiasi altra carta maestro: ogni round, metterai dadi solo su 4 delle 5 carte maestro (o 6 se ottieni entrambe le tessere maestro). Quando si conta una carta alla fine del round, si ha una carta in più tra cui scegliere. Alla fine del gioco, guadagnerai metà dei punti per la carta master extra.

