

BLACKOUT


HONG KONG

RIEPILOGO TURNI by PINCO (Bruno) [v.2.2]

[OG = Ogni Giocatore - PG = Primo Giocatore - Controlla anche le FAQ di Pinco!]

1) Lancia i dadi risorsa e scegli le carte [simultaneamente]

- A) Il PG lancia i 3 dadi Risorsa finché non ottiene risultati tutti diversi
- B) OG può piazzare 1 delle sue carte a faccia in giù su ognuno dei propri Spazi Pianificazione

 - Puoi usare il IV Spazio Pianificazione in questa Fase (se sbloccato)

2) Schiera Volontari e Specialisti [a turno]

Gira le tue carte a faccia in su: puoi effettuare le azioni su di esse in qualsiasi ordine


Carte Volontario CON LO SFONDO ROSSO, GIALLO O BLU

- Guadagni # Risorsa piazzando i tuoi cubi sulla Rondella nel settore del colore corrispondente
- Puoi spendere gettoni Trasporto (o 1 PV) per ogni zona di spostamento in più rispetto al dado

Carte Specialista CON LO SFONDO VIOLA

Svolgi 1 o + azioni speciali sulla carta in qualsiasi ordine (una volta sola ciascuna)

 attivare	Svolgi una delle azioni Spunta sbloccate	 Paga 1 Cibo per posizionare un cubetto sulla mappa
 Paga 1 Cassetta medica , prendi 1 carta dall'Ospedale e ottieni i relativi PV		 Paga # Dollari per ottenere 3 Risorsa di un singolo tipo
 Paga 1 Libro o 1 Petrolio , ottieni 1 gettone GPS		 Prendi 1 Dollaro per ogni icona Ricerca sulla tua mano di carte
 Paga 1 Strumento , ottieni # Dollari dalla Banca		 Paga 1 Strumento , ottieni 2 PV
 Prendi # Dollari dalla Banca	 Ottieni # PV	 Ricevi 1 Batteria

 Le Batterie sono una risorsa jolly e sempre acquistabili al costo di 5 Dollari. Puoi usarle in ogni momento per sostituire una qualsiasi altra Risorsa. Le Batterie non possono essere usate come Acqua o Cibo durante la Fase 6.

3) Obiettivi [a turno]

Completa gli obiettivi che vuoi nella tua zona Obiettivi, se puoi affrontarne costi e requisiti


Carte con più obiettivi Piani d'emergenza e Piani alternativi

- Puoi completare gli obiettivi in qualsiasi ordine, sia in 1 round che in più round
- Quando completi un obiettivo, piazzaci un cubo sopra e ottieni l'Effetto Immediato
- Puoi scegliere di muovere la carta sulla sua destinazione appena almeno 1 obiettivo è completo
- Se la carta ha un effetto **BONUS**, lo ricevi solo se TUTTI gli obiettivi sulla carta sono completati

A Costi e requisiti mostrati a sinistra della carta

 Paga # Risorsa indicate (sposta i cubetti del tuo colore dal segmento sulla ruota alla riserva)	 Almeno 1 dei tuoi spazi per le carte le deve avere del colore e del numero indicato (in qualsiasi ordine)
 Devi aver collegato in modo ininterrotto i 2 centri di crisi della lettera indicata	 Devi avere le 2 Tessere Esplorazione del tipo indicato
 Paga # Dollari alla banca	 Paga # Risorsa a tua scelta (di un solo tipo)

B Destinazione delle carte

Aggiungi questa carta alla tua Mano  o  Aggiungi questa carta alla zona Spunta, al di sopra della tua plancia Giocatore

[Ricevi il **BONUS** sulla carta con più obiettivi se la muovi alla destinazione indicata non appena TUTTI gli obiettivi della carta sono stati completati]

C Effetti Immediati


 Prendi # Dollari dalla banca	 Ottieni # PV
 Colloca 1 cubetto del tuo colore in una città della mappa (a tua scelta) [*]	 Colloca 1 cubetto del tuo colore in una città della mappa del colore indicato [*]

- * Il cubetto deve essere adiacente ad uno del tuo colore - Il piazzamento è **OBBLIGATORIO**
- * Puoi piazzare il cubetto nella stessa città di UN ALTRO giocatore
- * Puoi spendere 1 gettone Trasporto (o 1 PV) per ogni città che salti, ma devi sempre piazzare il cubetto nel colore specificato, se indicato

4) Esplorazione [a turno]

- OG sceglie un **DIFFERENTE** distretto adiacente a uno dei suoi cubi
- Guarda (segretamente se a faccia in giù) tutte le Tessere Esplorazione ivi presenti e sceglie 1
- Se non la vuoi, rimetti tutte le Tessere Esplorazione nel distretto, nell'orientamento in cui erano

Tessere Esplorazione

- a) Scegli la sfida in alto O in basso della Tessera Esplorazione che vuoi ottenere
- b) Forma una squadra di ricerca di 1+ carte della tua Mano (esclusa la Dottoressa)
- c) Somma le icone Ricerca  sulle carte della tua squadra e aggiungi:



icone Ricerca presenti sui Piani alternativi nella tua zona Spunta



3 icone Ricerca per ogni gettone GPS che scarti **OPPURE**



icone Ricerca delle tue Tessere Esplorazione coperte



4 icone Ricerca per ogni gettone GPS che scarti se hai questa carta nella tua zona Spunta

- d) Se la somma delle icone Ricerca è \geq di quella della sfida, prendi la Tessera e la ricompensa:



- e) Metti la Tessera ottenuta a faccia in su vicino alla tua plancia Giocatore solo se è la prima di quel tipo, altrimenti mettila a faccia in giù mostrandone l'icona Ricerca
- f) Pesca a caso 1 carta della squadra di ricerca e mettila scoperta nell'Ospedale

Sfida d'indagine

Alternativamente, puoi scegliere la Tessera del distretto dal valore più basso e in tal caso devi:

- a) Raggiungere un totale minimo di 4 icone Ricerca con la tua squadra
- b) Prendere la Tessera (mostrandola a OG) e posizionarla coperta senza ottenere premi
- c) Pescare a caso 1 carta della tua squadra di ricerca e metterla scoperta nell'Ospedale

5) Nuovi obiettivi [a turno - non si effettua nel round finale]

- OG compra 1 carta tra le disponibili (solo se ha spazio sulla plancia Giocatore) o passa
- Metti le carte comprate nella zona Obiettivi della tua plancia Giocatore
- Se una fila termina, rimpiazzala immediatamente con altre 3 carte (può innescarsi FINE PARTITA)
- Solo quando **TUTTI** hanno passato, questa fase termina

PREZZI DELLE CARTE

3 3 carte in una fila: 4 Dollari ognuna



2 2 carte in una fila: 3 Dollari ognuna

1 1 carta in una fila: 2 Dollari ognuna

6) Pulizia [a turno]

- A) Il PG scarta la carta più a destra di ognuna delle 3 file: se si svuota, la riempie con altre 3 (Può innescarsi FINE PARTITA se non se ne possono pescare altre)

- B) OG deve convertire **TUTTO** il Cibo e l'Acqua che possiede combinando i seguenti cambi:







 2 Acqua x 1 gettone GPS OPPURE se ha "Depurare la falda idrica" nella zona Spunta: 2 Acqua x 7 Dollari	 1 Acqua x 1 Dollaro
 2 Se ha "Nutrire le masse!" nella zona Spunta: 2 Cibo x 4 PV	 1 Cibo x 2 Dollari

- C) Puoi scartare al massimo 1 carta dalla zona Obiettivi al mazzo degli Scarti


7) Distretti sicuri [simultaneamente]


Se sulla mappa ci sono distretti protetti (almeno 1 giocatore ha 1 cubetto del proprio colore su ogni città che lo circonda), procedi in questo modo:

- A) Rimuovi ogni Tessera Esplorazione di quel distretto
- B) OG che ha circondato completamente quel distretto sceglie 1 dei suoi segnalini Distretto Sicuro e lo posiziona su quel distretto (usando 1 cubetto se li ha finiti)
- C) OG ottiene i seguenti PV in base al # di cubetti che circondano il distretto protetto:

1-2	3	4	5	6	7
					

8) Riprendi le carte, poi svolgi le azioni Spunta [a turno]

Puoi riprendere le carte solo se ne hai 4 o meno in mano, **OPPURE** 6 o meno se hai sbloccato il segnalino qui accanto  e SE LO FAI:

- a) Prendi tutte le carte nello spazio che ne contiene di più della tua plancia (se pari, scegli)
- b) Puoi svolgere 1 volta tutte le azioni Spunta sbloccate  nell'ordine che preferisci

FINE della PARTITA e Punteggio [simultaneamente]

Quando il mazzo di Pesca termina si attiva FINE PARTITA: finisci questo round, poi fanno 1 altro (se necessario, pesca le carte per le 3 File dal mazzo di Riserva) - Poi calcola così il punteggio:

- A) Scambia tutte le Risorsa sulla ruota x 1 Dollaro cad. e ogni 5 Dollari ottieni 1 PV
- B) Ottieni PV in base alle Tessere Esplorazione scoperte che hai, come da tabella in Fase 7
- C) Ottieni PV per ogni carta che hai in mano e sulla Plancia (non in Ospedale o in zona Obiettivi)