

NEWTON



Grandi Scoperte

Regolamento

Newton - Grandi Scoperte è un'espansione composta da due moduli diversi, giocabili da soli o in contemporanea. Il modulo Lezioni Avanzate fornisce nuove carte azione con azioni speciali. Il modulo Grandi Scoperte introduce nuove tessere con effetti inediti.

LEZIONI AVANZATE

Componenti

30 carte azione
(10 per ogni livello)



carte a simbolo multiplo



carte azione speciale

Preparazione

Dividete le nuove carte Azione per livello (in base al simbolo sul retro) e aggiungetele ai 3 mazzi del gioco base; poi mischiate ciascun mazzo separatamente.

Svolgimento

Ci sono due nuovi tipi di carte Azione: carte a simbolo multiplo e carte Azione Speciale.

Le carte a simbolo multiplo mostrano 2 simboli Azione Base nella loro metà inferiore. Possono esserci due simboli uguali oppure due simboli diversi separati da una barra.



Quando giocate una carta con 2 simboli dello stesso tipo potete eseguire l'Azione Base corrispondente con un valore di 2. Come di consueto, potete aggiungere tutti gli altri simboli dello stesso tipo visibili sulla vostra scrivania.

Se piazzate una carta con 2 simboli uguali sotto alla vostra plancia personale alla fine di un round, conterete entrambi i simboli quando eseguirete quell'azione nei round successivi.



Quando giocate una carta con 2 simboli diversi potete eseguire una delle 2 Azioni Base corrispondenti con un valore di 1. In altre parole dovete scegliere quale azione eseguire.

Come di consueto, potete aggiungere tutti gli altri simboli dello stesso tipo visibili sulla vostra scrivania.

Se piazzate una carta con 2 simboli diversi sotto alla vostra plancia personale alla fine di un round, conterete ciascuno di essi quando eseguirete quelle azioni nei round successivi.



Le carte Azione Speciale mostrano il simbolo Azione Base nella loro metà inferiore e un'azione speciale, capovolta, nella metà superiore.

Quando giocate una carta Azione Speciale, potete eseguire l'Azione Base come di consueto, ma non potete eseguire l'azione speciale.

Se piazzate una carta Azione Speciale sotto alla vostra plancia personale alla fine di un round, dovete piazzarla a testa in giù, mostrando l'azione speciale.

Potete svolgere quest'azione speciale solo quando giocate una carta Azione sulla stessa

colonna della vostra Scrivania. Come per le Azioni Veloci, potete eseguire un'azione speciale prima, durante o dopo un'Azione Base.

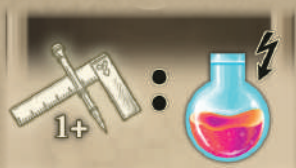


L'azione speciale può essere eseguita solo quando giocate una carta azione nella seconda posizione della vostra Scrivania.

Azioni Speciali



Spendete 1 moneta per prendere una carta Azione di livello 1 disponibile.



Se eseguite un'azione Lavoro con un valore di 1 o superiore durante questo turno, prendete 1 Pozione.



Se eseguite un'azione Lezione con un valore di 1 o superiore durante questo turno, eseguite un'azione Lavoro di valore 1 supplementare.



Spendete 1 moneta per ottenere il bonus di una tessera Rendita presente sulla vostra Scrivania.



Spendete 1 moneta per attivare l'effetto di uno dei vostri gettoni Bonus.



Se eseguite un'azione Lavoro con un valore di 2 o superiore durante questo turno, eseguite un'azione Lavoro di valore 1 supplementare e ottenete 1 PV.



Scartate una carta Azione dalla vostra mano per prendere una carta Azione disponibile. Potete scartare una carta di qualsiasi livello (anche una carta Azione Iniziale) per prendere una carta di qualsiasi livello.



Spendete 2 monete per attivare l'effetto di una tessera Città in cui avete già piazzato un cubo Viaggio.



Se eseguite un'azione Viaggio con un valore di 3 o superiore durante questo turno, prendete una carta Azione di qualsiasi livello disponibile.



Spendete 3 monete per attivare l'effetto di una carta Maestro che avete già giocato.



Spendi 4 monete per ottenere i PV di una tessera Obiettivo che avete già occupato (con uno *Studente*, un *cubo Viaggio* o l'*indicatore sul tracciato Lavoro*).

GRANDI SCOPERTE

Componenti



8 tessere Grande Scoperta



1 tessera Città



1 tessera Invenzione



1 tessera Obiettivo

Preparazione

Aggiungete la tessera Città, la tessera Invenzione e la tessera Obiettivo alle tessere del gioco base prima di iniziare la preparazione, che si svolgerà come di consueto.

Pescate casualmente e piazzate sul tavolo 3/4/5/6 tessere Grande Scoperta (per una partita per 1/2/3/4 giocatori) a faccia in su.

Svolgimento



Come azione Veloce durante il vostro turno potete **comprare una tessera Grande Scoperta disponibile, pagandone il costo**. Prendetela e piazzatela davanti a voi a faccia in su.

Finché la tessera è a faccia in su davanti a voi, godrete del suo effetto permanente (*un tomo e/o una rendita*).

In qualsiasi momento, durante la partita (come azione Veloce) potete attivare l'effetto della Grande Scoperta. Ricevete i PV in base al simbolo indicato, poi girate la tessera a faccia in giù.

Tessere Aggiuntive



Prendete una tessera Grande Scoperta disponibile pagandone metà del costo.



Prendete una tessera Grande Scoperta senza pagarne il costo.



Ottenete 4 PV per ogni tessera Grande Scoperta in vostro possesso (*a faccia in su o giù*). Il numero massimo di PV che potete ottenere in questo modo è 12 (*anche se avete più di 3 tessere Grande Scoperta*).

Tessere Grande Scoperta



Ottenete 1 PV per ogni tessera Obiettivo non occupata da un pezzo del vostro colore (*Studente, cubo Viaggio o Indicatore del tracciato Lavoro*).



Ottenete 3 PV per ogni *Studente* ancora disponibile nella vostra riserva (*ovvero non ancora presente sul tracciato Tecnologia*).



Ottenete 1 PV per ogni *Università* che non avete ancora visitato (*ovvero le tessere Università sprovviste di un vostro cubo Viaggio*).



Ottenete 3 PV per ogni carta *Maestro* che non avete ancora giocato.



Ottenete 1 PV per ogni spazio *rendita vuoto* sulla vostra *plancia Scrivania*.



Ottenete 1 PV per ogni *cubo Viaggio* che non avete ancora piazzato (*ovvero ancora presente sulla vostra Scrivania*).



Ottenete 2 PV per ogni 4 spazi *Speciali* non ancora raggiunti dal vostro segnalino sul *tracciato Lavoro*.



Ottenete 1 PV per ogni tessera *Libro* che non avete ancora piazzato in *libreria* (*ovvero ancora presente negli spazi iniziali della vostra Scrivania*).



Autori: Nestore Mangone & Simone Luciani
Illustrazioni e grafica: atelier198
Edizione a cura di: Giuliano Acquati
 © 2019 Cranio Creations S.r.l. Tutti i diritti riservati.

