

CRASH & GRAB

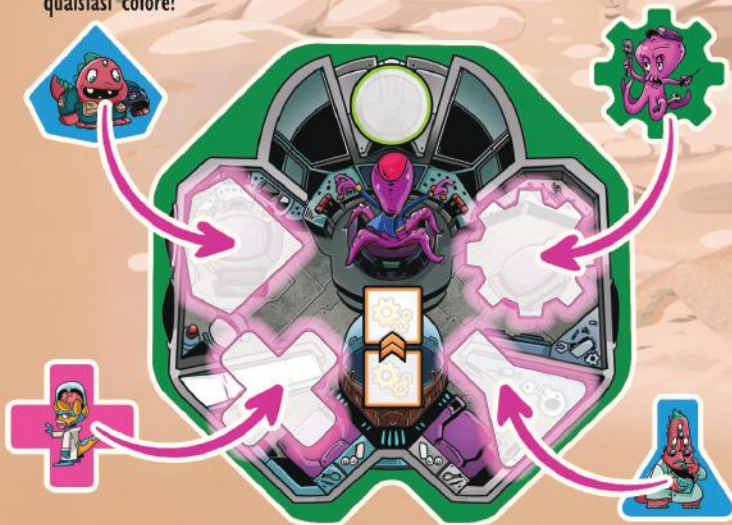
**Preferisci imparare
con un video?**

<https://pullthepingames.com/Games/CrashAndGrab/>



OBIETTIVO

Il tuo disco volante si è schiantato sulla Terra e, sebbene l'equipaggio sia sopravvissuto nelle capsule di salvataggio, è disperso da qualche parte sul pianeta. Per vincere la partita dovrai essere il primo giocatore a riempire il tuo disco volante con un Pilota, uno Scienziato, un Medico e un Ingegnere di qualsiasi colore!



COMPONENTI



14 Tessere Tabellone



6 Segnalini Disco Volante



1 Dado di Posizionamento



1 Dado Rotazione



6 Capsule di Salvataggio



24 Membri dell'Equipaggio



6 Plance Disco Volante



23 Carte Potenziamento



18 Carte Movimento



1 Segnalino Sonda



4 Segnalini Direzione



14 Cubi Energia



10 Dischi Booster



2 Segnalini Reimpostazione



6 Carte di Aiuto

AUTORI

**CLAYTON SKANCKE
BRIAN HENK**



**ILLUSTRAZIONI
LOIC BILLIAU**

**TRADUZIONE
LORENZO GENTILE**

PREPARAZIONE

1 TESSERE TABELLONE

Posiziona le Tessere Tabellone in posizioni e orientazioni casuali, ma seguendo la disposizione mostrata qui sotto in base al numero di giocatori in partita.

2-4 GIOCATORI (3-4 DISCHI VOLANTI)



5 GIOCATORI (5 DISCHI VOLANTI)



6 GIOCATORI (6 DISCHI VOLANTI)



2 SEGNALINI DIREZIONE

Posiziona i segnalini Direzione in modo che uno sia in alto, uno in basso, uno a sinistra e uno a destra delle tessere Tabellone. Possono essere posizionati in qualsiasi ordine.



3 ENERGIA, BOOSTER E REIMPOSTAZIONE

Crea la riserva di dischi Booster e di cubi Energia. Se stai giocando una partita con 5-6 giocatori anche di segnalini Reimpostazione.



4 CARTE POTENZIAMENTO

In una partita a 2 giocatori rimuovi le carte Stabilizzatore Rotazionale dal mazzo di Carte Potenziamento e rimettille nella scatola.

Mescola le Carte Potenziamento e forma il Mazzo Potenziamento.



5 DISCHI VOLANTI E CARTE MOVIMENTO

Ogni giocatore sceglie un colore e ne riceve tutti i componenti: una Capsula di Salvataggio, una Plancia Disco Volante e 3 Carte Movimento. Controlla che la tua Capsula di Salvataggio contenga il tuo Disco Volante e 4 Membri dell'Equipaggio.

In una partita a 2 giocatori controlla 2 Dischi Volanti, quindi scegli 2 colori e prendi le corrispondenti Capsule di Salvataggio, Plance Disco Volante e Carte Movimento.

6 MEMBRI DISPERSI

Posiziona tutti i Membri dell'Equipaggio a fianco al Tabellone divisi per colore e tipo. Questi sono noti come i "Membri Dispersi". I Piloti devono essere posizionati più vicino al tabellone, mentre gli altri tipi possono essere disposti in qualsiasi ordine. Nelle partite da 2 a 5 giocatori, aggiungi anche i Membri dell'equipaggio di un colore non utilizzato.

7 PRIMO GIOCATORE

Il giocatore a cui hanno più di recente rubato qualcosa prende la Sonda. Sarà lui che effettuerà la prima mossa.

8 POSIZIONARE I DISCHI VOLANTI

Ad iniziare dal giocatore con la Sonda, ogni giocatore "posiziona" il proprio Disco Volante sul Tabellone utilizzando il Dado di Posizionamento. (Vedi IV.1 Posizionare i Dischi Volanti Schiantati)

9 BOOSTER INIZIALI E PILOTI

2 Giocatori (4 Dischi Volanti): il giocatore con la Sonda "posiziona" il Pilota di uno dei propri Dischi Volanti sul Tabellone lanciando il Dado di Posizionamento. L'altro giocatore assegna un Booster a uno dei propri Dischi Volanti e "posiziona" il Pilota dell'altro Disco Volante. (vedi III.2 Posizionare i Membri dell'Equipaggio)

3+ Giocatori (3+ Dischi Volanti): Il giocatore alla destra del giocatore con la Sonda prende un Booster (eccetto che nelle partite a 3 giocatori). Tutti i Dischi Volanti che non hanno ricevuto né un Booster né una Sonda "posizionano" il proprio Pilota. (vedi III.2 Posizionare i Membri dell'Equipaggio)

GIOCATORI	DISCHI	PILOTI	BOOSTER
2	4	2	1
3	3	2	0
4	4	2	1
5	5	3	1
6	6	4	1

10 INIZIAMO!

Inizia la fase PIANIFICAZIONE del primo round.



STRUTTURA DEL ROUND

Ogni Round è suddiviso in queste fasi:

I. PIANIFICAZIONE

1. Scegli una Carta Movimento (**Simultaneamente**)
2. Lancia il Dado Rotazione

II. EFFETTUA IL TUO TURNO

Ad iniziare dal giocatore con la Sonda, ogni giocatore effettua le seguenti azioni:

1. Posiziona il proprio Disco Volante Schiantato
2. Utilizza gli effetti di Inizio Turno dei Potenzamenti
3. Esegue un Movimento
4. Esegue un Boost

III. FASE DI PULIZIA

1. Applica le Penalità per lo Schianto
2. Posiziona i Membri dell'Equipaggio
3. Utilizza gli effetti di Fine Turno dei Potenzamenti
4. Migliora la tua nave

IV. FINE DEL ROUND

Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato il proprio turno come descritto sopra, effettua quanto segue:

1. Posiziona i Dischi Volanti Schiantati
2. Passa la Sonda

Le prossime pagine spiegheranno ognuna di queste fasi in dettaglio.



I. PIANIFICAZIONE

Scegli una Carta Movimento

Distanza: Ogni turno, selezionerai una Carta Movimento, che determinerà la distanza che percorrerai. La distanza sarà di 2, 3 oppure da 0 a 5 spazi. Se la carta indica da 0 a 5, sceglierai tu la distanza durante il tuo turno. Puoi usare la stessa Carta Movimento per più turni consecutivi.

Direzione: Posiziona la carta che hai scelto a faccia in giù, facendo in modo che l'angolo corrispondente alla direzione in cui vuoi muoverti combaci con la tacca in basso sulla tua Plancia Disco Volante.



Bonus: Se giochi una carta 2 o 3, otterrai anche un bonus sotto forma di un Booster o di Energia quando esegui il movimento.

TIRA IL DADO ROTAZIONE

Il giocatore con la Sonda inizia per primo ogni round. Tuttavia, dopo che tutti i giocatori hanno scelto la loro Carta Movimento per il round, tira il Dado Rotazione per determinare se l'ordine di turno passerà a sinistra o a destra.

2 Giocatori: Salta questa fase. Non userai il Dado Rotazione nelle partite a 2 giocatori. Inoltre, dato che ogni giocatore controlla 2 Dischi Volanti, quando è il tuo turno scegli quale dei tuoi 2 Dischi Volanti muovere per primo. Durante il tuo turno successivo, muoverai l'altro Disco Volante.

5-6 Giocatori: L'ultimo giocatore in ordine di turno prende un segnalino Reimpostazione. Questo gli permetterà di muoversi in qualsiasi direzione durante il proprio turno, invece della direzione scelta.

6 Giocatori: Anche il penultimo giocatore prende un segnalino Reimpostazione.



II. TURNO DEL GIOCATORE

1. POSIZIONA IL TUO DISCO VOLANTE

Se il tuo Disco Volante non è sul Tabellone, significa che qualcuno ti ha fatto schiantare prima che arrivasse il tuo turno. Lancia il Dado di Posizionamento per posizionare il tuo Disco Volante. (vedi IV.1 Posizionare i Dischi Volanti Schiantati)

Risolverai comunque la tua Carta Movimento e otterrai il Bonus, se presente, ma potrai farlo in qualsiasi direzione tranne che in quella che avevi scelto durante la fase di Pianificazione

2. POTENZIA LA TUA NAVE

Se hai una Carta Potenziamento che inizia con "all'inizio del tuo turno...", questo è il momento in cui puoi utilizzarla.

3. ESEGUI IL MOVIMENTO

Rivela la Carta Movimento che hai scelto nella fase di Pianificazione voltandola a faccia in su e procedi come indicato in base al tipo di carta:



1. Prendi un Booster . Non c'è limite al numero di Booster che puoi avere ed è una risorsa illimitata, quindi se finiscono, usa qualcos'altro per segnarli.

2. Muovi di 2 spazi nella direzione scelta.



1. Prendi un'Energia . Come per i Booster non c'è limite al numero che puoi averne e anche questa è una risorsa illimitata.

2. Muovi di 3 spazi nella direzione scelta.



1. Scegli un numero tra 0 e 5.

2. Muovi di quel numero di spazi nella direzione scelta.

4. BOOST

Puoi spendere un disco Booster per effettuare un Boost. Scegli qualsiasi direzione e spostati dello stesso numero di caselle di cui ti sei mosso durante la fase di Movimento. Se ti sei mosso con una carta da 0 a 5, non puoi cambiare il valore scelto per effettuare il Boost.



COLLISIONE DI DISCHI VOLANTI

Ogni volta che il tuo Disco Volante si muove o viene spinto in una casella occupata da un altro Disco Volante, collidi con esso. Questo è ciò che succede:

Ti fermi. Occupi la casella in cui si trovava l'altro Disco Volante invece di eseguire eventuali movimenti rimanenti.

Chi viene colpito esegue il tuo movimento completo. Partendo dalla casella che occupava, si muove della stessa distanza che stavi percorrendo al momento della collisione, nella direzione in cui viaggiavi quando lo hai colpito.



ACCELERATORI

Se durante il movimento arrivi su o attraversi una casella con un Acceleratore, **ti fermi** su quella casella e non esegui eventuali movimenti rimanenti. Poi ti muovi di nuovo nel seguente modo:

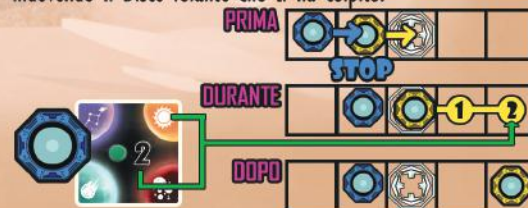


Distanza: La tua distanza sarà sempre quella che stavi percorrendo quando hai incontrato l'Acceleratore, partendo però dalla casella dell'Acceleratore. Per esempio, se stavi percorrendo 3 caselle ma hai incontrato l'Acceleratore dopo averne percorsa 1, devi percorrere esattamente 3 caselle a partire dall'Acceleratore.

Direzione: Se questo è il tuo turno, muoviti in una direzione a scelta.



Se **NON** è il tuo turno, significa che qualcuno ti ha spinto sopra l'Acceleratore e devi muoverti nella direzione in cui si stava muovendo il Disco Volante che ti ha colpito.



MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO

Durante la partita, raccoglierai e ruberai Membri dell'Equipaggio da posizionare sulla tua Plancia Disco Volante.

Raccolta: Il tuo Disco Volante si muove attraverso i Membri dell'Equipaggio (NON si ferma su di essi come fa con gli Acceleratori e con gli altri Dischi Volanti). Quando arrivi o passi attraverso una casella con un Membro dell'Equipaggio, raccoglilo immediatamente e posizionalo sulla tua Plancia Disco Volante.

Corrispondenza di Colore: Quando raccogli un Membro dell'Equipaggio che corrisponde al colore del tuo giocatore, quel Membro dell'Equipaggio non può mai essere rubato. I Membri dell'Equipaggio che non corrispondono al tuo colore ("di colore diverso") possono essere rubati da un altro Disco Volante se ti fa schiantare. (vedi III.1. Penalità per Schianto)



Colore Corrispondente



Colore Diverso

Membri dell'Equipaggio Assegnati: Se raccogli un Membro dell'Equipaggio di un tipo che NON possiedi già, esso occupa la stazione corrispondente sulla tua Plancia Disco Volante e diventa "assegnato". Se qualcuno ruba un Membro dell'Equipaggio assegnato, un eventuale Membro extra di quello stesso tipo che possiedi viene immediatamente assegnato a quella stazione.

Membri dell'Equipaggio Extra: Se raccogli un Membro dell'Equipaggio di un tipo che hai già assegnato, puoi posizionarlo sopra a quello già presente. Assicurati che i Membri dell'Equipaggio del tuo colore siano in fondo alla pila, in modo che gli altri giocatori possano facilmente vedere che un Membro dell'Equipaggio di quel tipo è pronto per essere rubato.

Scambiare Membri dell'Equipaggio: Nelle partite a 2 giocatori in cui controlli più di un Disco Volante, puoi trasferire Membri dell'Equipaggio fra di essi. Ogni volta che un tuo Disco Volante si muove entro 1 spazio (ortogonalmente), da un altro tuo Disco Volante, uno o entrambi possono prendere qualunque Membro dell'Equipaggio del proprio colore dall'altro Disco Volante. Vedi sotto.



SITI DI SCHIANTO

Il tuo Disco Volante passa attraverso i Siti di Schianto (non si ferma su di essi come accade con gli Acceleratori o altri Dischi Volanti). I Siti di Schianto sono dove i Membri dell'Equipaggio e i Dischi Volanti vengono posizionati sul Tabellone.



III. FASE DI PULIZIA

Al termine del turno di un giocatore ci sono alcune cose da controllare:

1. PENALITA' ALLO SCHIANTO E RICOMPENSE

Se il tuo Disco Volante esce dal Tabellone ti schianti. Quando questo accade, esegui le seguenti azioni in ordine:

Se il tuo Disco Volante si schianta **durante il tuo turno**:

Perdi un Membro dell'Equipaggio: Se il tuo Disco Volante ha dei Membri dell'Equipaggio di colore diverso dal tuo, devi darne uno all'avversario che ha il minor numero di Membri dell'Equipaggio assegnati. In caso di parità, scegli tu a quale avversario in parità consegnarlo.

Nelle partite a 2 giocatori in cui controlli 2 Dischi Volanti, quando uno dei tuoi Dischi Volanti si schianta contro l'altro, questo viene considerato come se si fosse schiantato durante il proprio turno, e comporta quindi la penalità "Perdi un Membro dell'Equipaggio" per il Disco Volante che ha effettuato il turno.

Se il tuo Disco Volante si schianta e **NON è il tuo turno**, il giocatore di turno può fare una di queste due cose:

Rubare un Membro dell'Equipaggio: Se l'avversario ha almeno il tuo stesso numero di Membri dell'Equipaggio assegnati, ti viene rubato un Membro dell'Equipaggio di colore diverso dal tuo.

-OPPURE-

Energizzare: Il giocatore può prendere un'Energia dalla riserva. L'Energia è una risorsa illimitata, quindi se finiscono i segnalini disponibili, usa qualcos'altro per ricordarti di averla.



2. POSIZIONARE I MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO

Per ogni Membro dell'Equipaggio raccolto dal Tabellone durante il tuo turno (anche se ci hai spinto un altro giocatore), esegui le seguenti azioni:

1. Scegli un Membro dell'Equipaggio Disperso dal fondo di una delle file colorate.

2. Tira il Dado di Posizionamento.

3. Posiziona il Membro dell'Equipaggio Disperso sul Sito di Schianto che corrisponde al numero lanciato.

Se il Sito di Schianto è già occupato da un Disco Volante o da un Membro dell'Equipaggio, incrementa il valore ottenuto con il dado di 1 finché non ottieni un Sito di Schianto libero. Se superi il 12, ricomincia da 1.



Alla fine del turno, avrai lo stesso numero di Membri dell'Equipaggio sul Tabellone che c'era all'inizio della partita. L'unica eccezione a questa regola si verifica se hai esaurito i Membri dell'Equipaggio Dispersi da posizionare e la partita non è ancora finita.

3. FINE DEL TURNO ED EFFETTI DEI POTENZIAMENTI

Se hai una Carta Potenziamento che inizia con "alla fine del tuo turno...", questo è il momento in cui puoi utilizzarla.

4. POTENZIA IL TUO DISCO VOLANTE

Puoi scambiare 2 Energie  per pescare 2 Carte Potenziamento, scegliendone una da scartare e una da giocare scoperta davanti a te. Questa diventa un'abilità permanente che il tuo Disco Volante può usare per il resto della partita.

Non c'è limite al numero di Potenziamenti che puoi avere. Usare un'abilità di Potenziamento è sempre facoltativo. Se devi pescare e il Mazza Potenziamenti è esaurito, mescola gli scarti per formare un nuovo Mazza Potenziamenti e pesca da quello.

Non puoi usare un Potenziamento nel turno in cui lo ottieni, quindi il giocatore successivo può iniziare il suo turno mentre tu scegli quale Potenziamento prendere. Tuttavia, i Potenziamenti che si attivano a fine round (come ad esempio il Robot Raccoglitore e il Portale di Rigenerazione) possono essere utilizzati già nel primo round in cui vengono ottenuti.

UTILIZZA LA RICERCA DI
CARTE ONLINE PER DOMANDE
SULLE CARTE POTENZIAMENTO



<https://pullthepingames.com/CardSearch?SearchString=&Game=CrashAndGrab>

IV. FINE DEL ROUND

Alla fine del round, esegui le seguenti azioni:

1. POSIZIONA I DISCHI VOLANTI SCHIANTATI

Se dei Dischi Volanti si sono schiantati, posizionali proprio come fai con i Membri dell'Equipaggio (vedi pagina precedente), iniziando dal giocatore con la Sonda e procedendo in senso orario.

Lancia il Dado di Posizionamento e colloca il tuo Disco Volante sul Sito di Schianto corrispondente. Se il Sito di Schianto è già occupato da un Disco Volante o da un Membro dell'Equipaggio, incrementa il valore ottenuto di 1 finché non trovi un Sito di Schianto libero. Se superi il 12, ricomincia da 1.



2. PASSA LA SONDA

Chi possiede la Sonda sarà il primo giocatore del prossimo round.



Il giocatore con il minor numero di Membri dell'Equipaggio assegnati ai propri Dischi Volanti prende la Sonda. Nelle partite a 2 giocatori, somma i Membri dell'Equipaggio assegnati a entrambi i Dischi Volanti di ciascun giocatore per determinare chi ne ha di meno e riceve la Sonda.

In caso di parità, il giocatore che ha giocato per ultimo nel round precedente, tra quelli in parità, prende la Sonda.

FINE DELLA PARTITA

VINCERE

Vinci la partita immediatamente quando hai un Membro dell'Equipaggio in ogni postazione del tuo Disco Volante (su entrambi i Dischi Volanti nelle partite a 2 giocatori). Se qualcuno prende l'ultimo Membro dell'Equipaggio mentre si schianta fuori dal bordo del tabellone, vince prima di dover subire la penalità per lo schianto.

TUTTO IN ORDINE

Per facilitare la preparazione della prossima partita, riponi tutti i componenti del tuo colore nella tua Scatola Capsula di Salvataggio. Assicurati che contenga i seguenti elementi, tutti del colore corrispondente:

