



La 24 ORE di PAPEROPOLI



FAQ GENERALI

• **Se termino il movimento su una casella terreno difficile posso poi fare il sorpasso in velocità?**
Sì. Il limite al movimento del terreno difficile si applica solo alla sottofase Movimento.

• **Durante il mio movimento posso attraversare una casella occupata da 2 vetture?**
Sì.

• **Nel sorpasso in velocità posso superare una vettura posta su un terreno difficile?**
No.

• **Se sorpasso in velocità una vettura posta nella casella immediatamente prima quella di un terreno difficile posso entrare nella casella terreno difficile?**
Sì.

• **Se termino il movimento su un terreno difficile posso poi effettuare un sorpasso in velocità?**
Sì, ma con tutte le limitazioni normali del sorpasso in velocità. Non si può quindi, ad esempio, effettuarlo se anche l'altra vettura è posta su un terreno difficile.

• **Carta "vale tutto": dopo che è stata usata va messa nella pila degli scarti?**
Sì.

• **Cosa succede alle carte "vale tutto" o "SPRINT" usate quando viene mescolata la pila degli scarti?**
Una volta utilizzate la prima volta queste due carte fanno a tutti gli effetti parte del mazzo come le altre carte.

• **La carta del Superpotere personaggio si usa anche se le due carte scelte non hanno lo stesso numero?**
Sì. Ogni carta superpotere personaggio ha una particolare condizione per essere utilizzata e non è necessario quindi aver giocato un doppio.

• **Una volta utilizzate le carte personaggio vanno preparate con la "preparazione superpotere" come le altre?**
Esatto.

• **Si può usare un superpotere alla volta?**
Nella sottofase superpotere, quando si gioca un doppio, può essere utilizzato un solo superpotere. Può succedere che nella stessa fase un giocatore giochi una carta o "1-4" che aveva in mano e poi utilizzi il doppio per attivare un altro superpotere. Ricordate poi che il superpotere del personaggio può essere utilizzato come specificato dalla carte e non necessita un doppio.

La 24 ORE di PAPEROPOLI

FAQ GENERALI

- **Se si hanno sul tavolo due carte con lo stesso numero e la carta manovra ha SUPER, il superpotere preparato con SUPER si può usare subito?**

No. Il doppio permette di utilizzare solo superpoteri che erano già preparati perché la sottofase Preparazione è successiva. Può invece succedere che un giocatore prepari due superpoteri nello stesso turno: uno utilizzando il doppio (e rinunciando quindi ad utilizzare un superpotere) e uno con la manovra SUPER.

Può anche accadere che un giocatore utilizzi un superpotere e poi nella sottofase Preparazione torni ad attivarlo grazie alla manovra SUPER.

- **La Carta SPRINT permette di passare anche il terreno difficile?**

Non in automatico. Si comporta come una carta normale. Devi utilizzarla in combinazione con la manovra 4x4 per poter superare il terreno difficile.

- **Posso combinare la carte Vale Tutto e la carta SPRINT ?**

La carta Vale Tutto può solo assumere un valore da 1 a 4. Potete quindi usarle assieme ma non vi permette di utilizzare un superpotere.

- **Quando ha effetto la casella discesa?**

Alla fine di ogni sottofase se una macchina si trova nella casella discesa e la casella successiva non è occupata da due auto può avanzare di una casella.

- **Se uso il superpotere MAPPA e la casella scorciatoia è occupata da 2 vetture cosa succede?**

È un caso molto raro. In questo caso potete spostare la vostra auto nella prima casella libera o occupata da una sola auto successiva.

- **Se mi confondo e posiziono la mia auto nella corsia esterna e un'auto arriva nella mia casella dopo di me cosa succede?**

Colloca la tua auto nella posizione corretta, ovvero quella dal lato della linea tratteggiata verde e bianca.



La 24 ORE di PAPEROPOLI

SUPERPOTERI DEI PERSONAGGI



Archimede: Un inventore ha sempre buone idee

Puoi utilizzare il superpotere per riprendere in mano le due carte giocate e cambiare la tua mossa dopo aver visto quella degli avversari.

Es. Giorgio che usa Archimede ha visto che Andrea, che ha mosso prima di lui e che era nella casella davanti a lui, è avanzato di tre caselle. Decide quindi di usare il suo superpotere cambiare la sua mossa e giocare anche lui un 3 per poter così sfruttare la scia.



Paperina: Prima le signore.

Puoi utilizzare il superpotere per impedire a tutti gli avversari di effettuare un sorpasso in velocità della tua auto, o di affiancarti, fino alla fine del turno.

Es. Andrea che usa Paperina ha visto che Giorgio ha terminato il suo movimento nella casella subito dietro. Per impedire che Giorgio prenda la scia utilizza il superpotere di Paperina.



Gastone: Che fortuna!

Puoi utilizzare il superpotere per scartare carte dalla tua mano (anche tutte) e pescarne altre, fino ad averne di nuovo in mano tre carte.

Es. Glauco che usa Gastone non ha in mano neanche una carta 4x4 e deve attraversare un terreno difficile. Decide quindi di usare il superpotere per scartare due carte dalla propria mano e pescarne altre due.



Paperone: Devo tutta la mia fortuna alla Numero Uno!

Puoi utilizzare il superpotere per far valere la carta che hai appena rivelato come se avesse un valore Movimento di 1 o 2.

Es. Matteo che usa Paperone ha giocato una carta col numero 1 e una col numero 3. Decide di usare il superpotere di Paperone per considerare il 3 come se fosse un numero 1 ed avere così una coppia.



Paperino: La mitica 313 sfreccia sulla pista!

Puoi utilizzare il superpotere per effettuare un sorpasso in velocità anche sulle auto che si trovino su un terreno difficile e/o affiancate.

Es. Francesco che usa Paperino termine il suo movimento dietro ad Andrea la cui auto è posta su un terreno difficile. Decide quindi di usare il superpotere di Paperino per effettuare un sorpasso in velocità anche se normalmente non sarebbe stato possibile.



Rockerduck: Sono io il più veloce!

Puoi utilizzare il superpotere per muoverti di una casella aggiuntiva. Puoi usarlo solo nella fase movimento, prima o dopo avere mosso la tua auto.

Es. Jacopo che usa Rockerduck muove ma non arriva dietro a Francesco che ha mosso prima di lui. Decide di usare il potere di Rockerduck per muovere di una casella ulteriore. Arriva quindi dietro Francesco e può ora fare un sorpasso in velocità.



La 24 ORE di PAPEROPOLI

FAQ SUI SUPERPOTERI DEI PERSONAGGI



• **Il superpotere di Paperina vale fino alla fine del turno. Può essere utilizzato anche dopo avere tagliato il traguardo per impedire agli altri di affiancarti o fare sorpassi in velocità?**

Sì.

• **Quando Paperina usa il suo superpotere gli altri giocatori possono superarla?**

Sì. Il superpotere impedisce solo di affiancare o di effettuare un sorpasso in velocità.

• **Il superpotere di Paperone permette di cambiare il valore numerico anche della carta manovra?**

Puoi cambiare il valore numerico di una delle due carte che hai appena giocato. Puoi scegliere tu se quello della carta manovra o quello della carta movimento.

• **Il superpotere di Paperino può essere utilizzato per effettuare un sorpasso in velocità di 2 auto affiancate su un terreno difficile?**

Sì.

• **Il superpotere di Rockerduck permette di muoversi oltre un terreno difficile?**

Il potere di Rockerduck agisce nella fase di movimento. Siete quindi obbligati in ogni caso a fermarvi nella prima casella terreno difficile che incontrate in quella fase se non avete giocato la manovra 4x4.

• **Il superpotere del personaggio ad inizio partita è già preparato (a faccia in su)?**

Sì.

