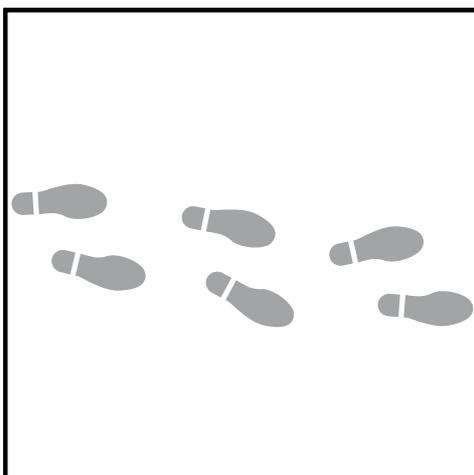
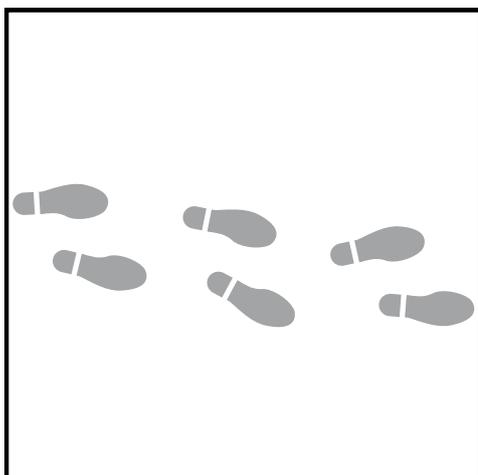
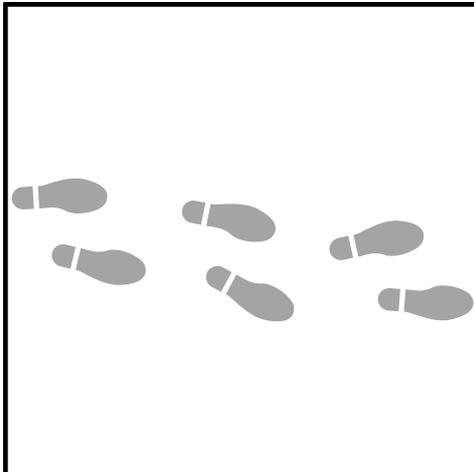
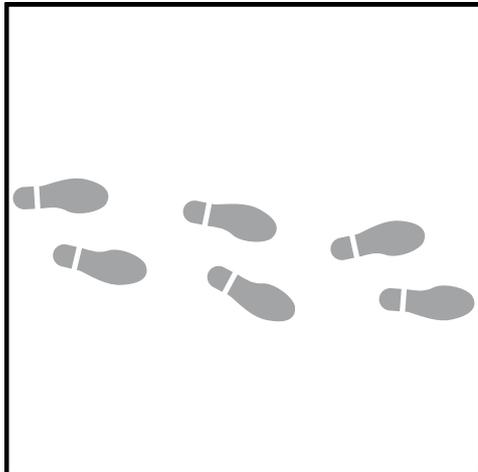
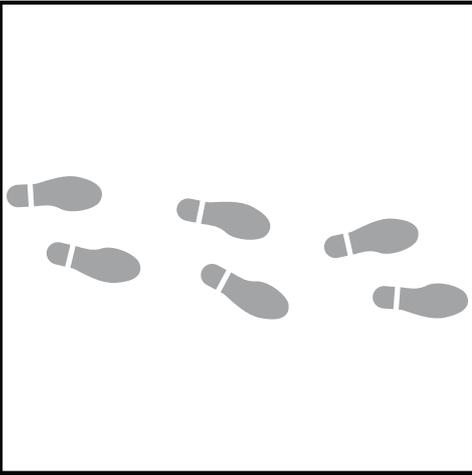


Per costruire un tabellone di gioco stampare e incollare le caselle a piacimento su un cartellone in formato A2





OPPOR**TUNITA'**



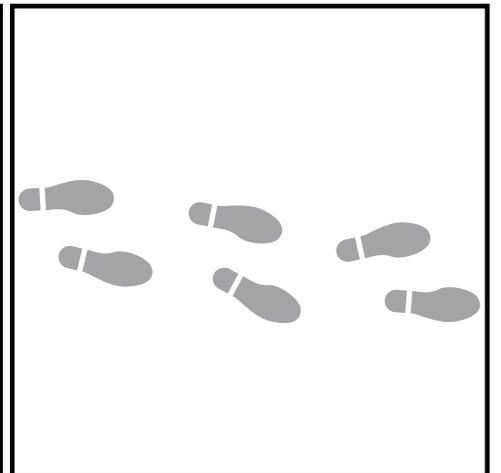
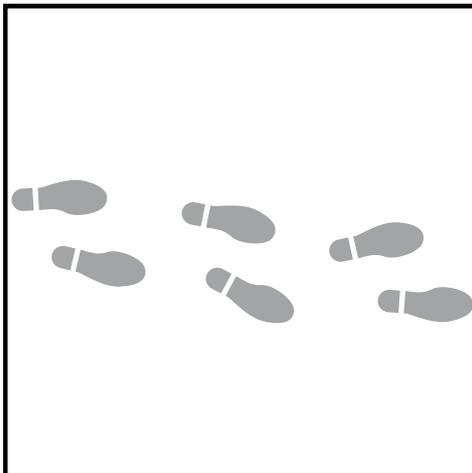
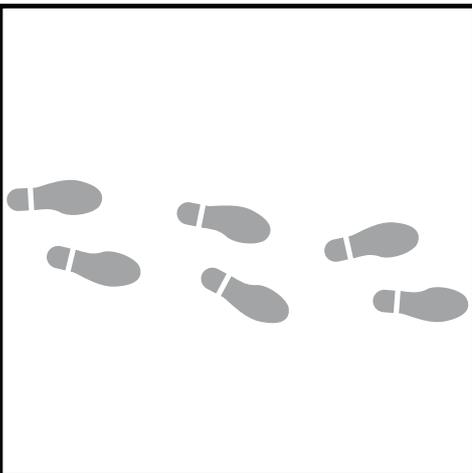
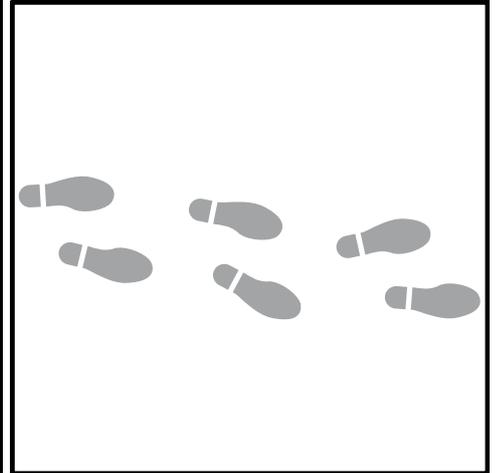
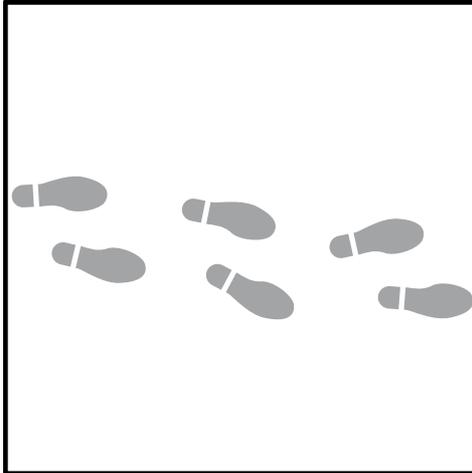
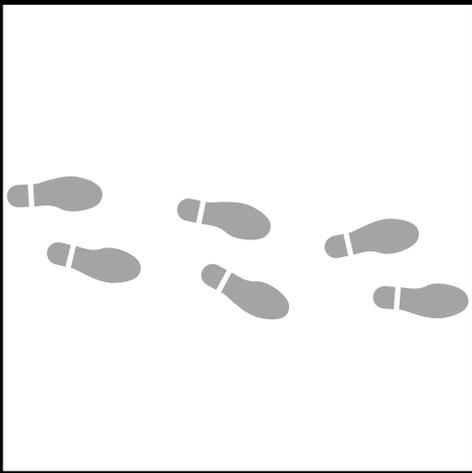
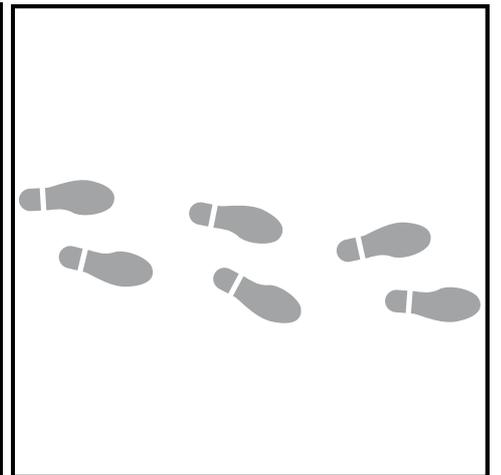
IMPREVISTO



SCAMBIO
OPPOR**TUNITA'**



AIUTO



Tutte le carte vanno posizionate scoperte sul tavolo di gioco, in modo che tutti le possano vedere.

Solo la CARTA-OBIETTIVO non è da far vedere agli avversari.

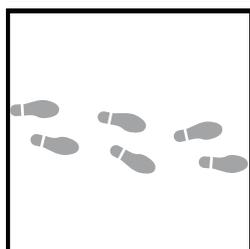


Via. Da questa casella partono tutte le pedine dei giocatori.



Scambio opportunità. Il giocatore che capita su questa casella sceglie un'altra regione in gioco e le chiede di scambiare un'opportunità.

La regione chiamata è obbligata a fare lo scambio.



Casella neutra. Si procede normalmente.



Opportunità. Il giocatore che capita su questa casella pesca una carta opportunità.



Imprevisto. Il giocatore che capita su questa casella pesca una carta imprevisto.



Aiuto. Il giocatore che capita su questa casella può chiedere aiuto ad un'altra regione a sua scelta per affrontare una carta imprevisto. La regione chiamata può "raddoppiare" una sua opportunità e farla valere anche per la regione che va ad aiutare.