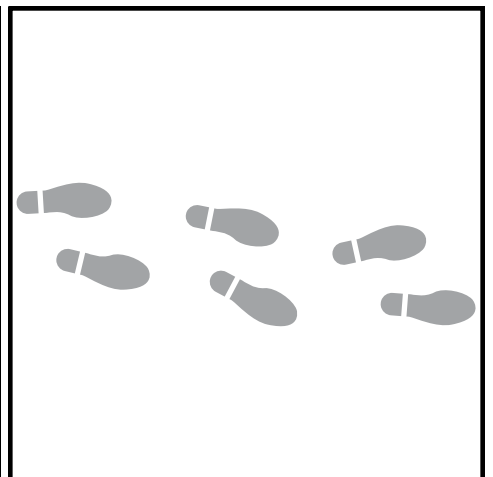
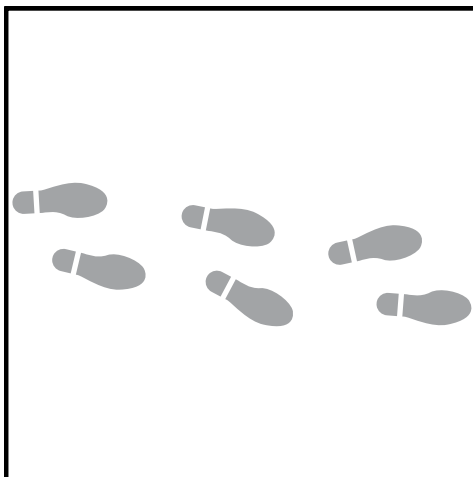
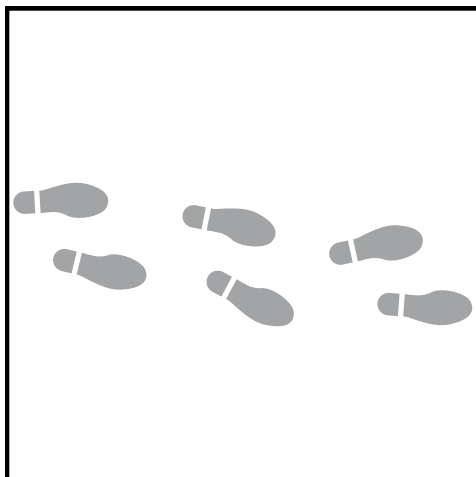
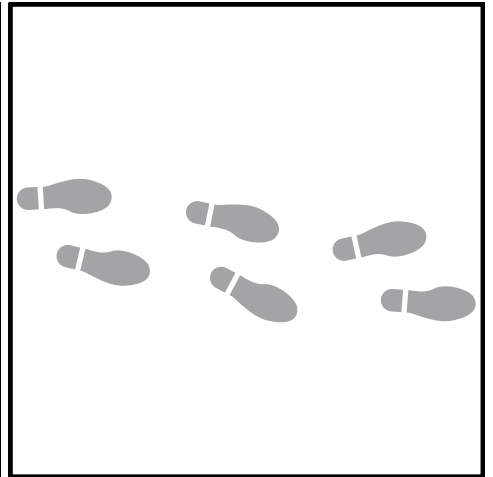
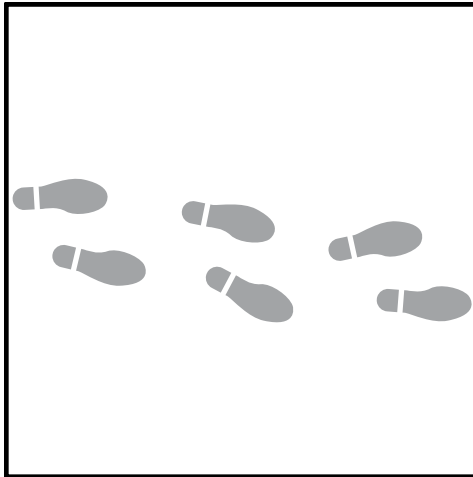
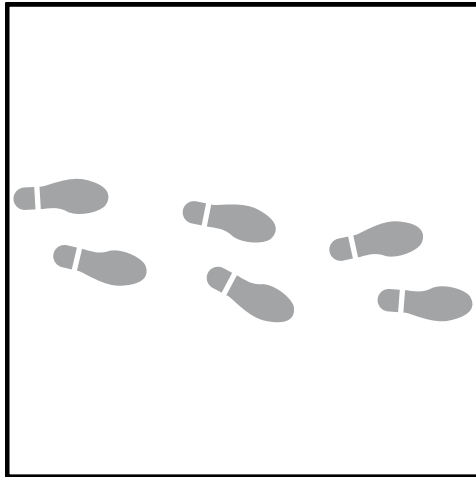
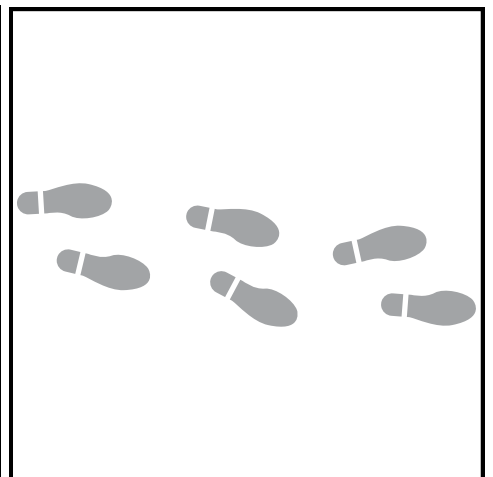
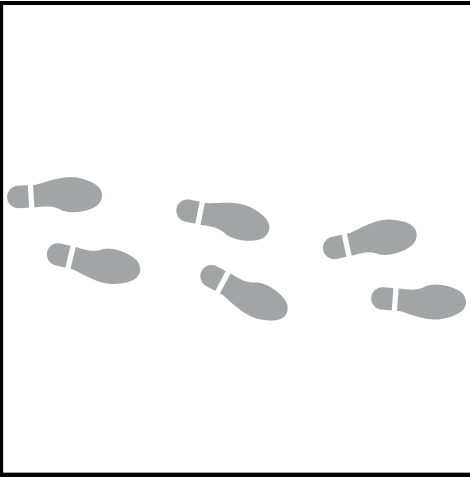


Per costruire un tabellone di gioco stampare e incollare le caselle a piacimento su un cartellone in formato A2





OPPOR**TUNITA'**



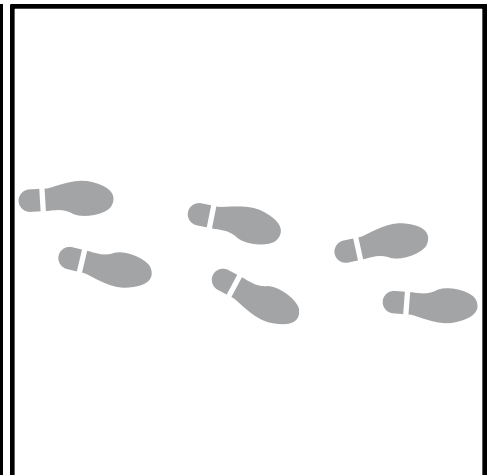
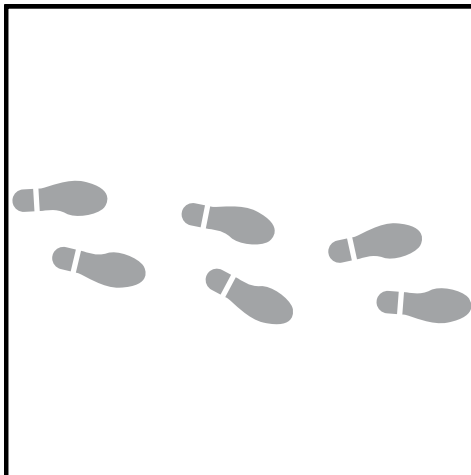
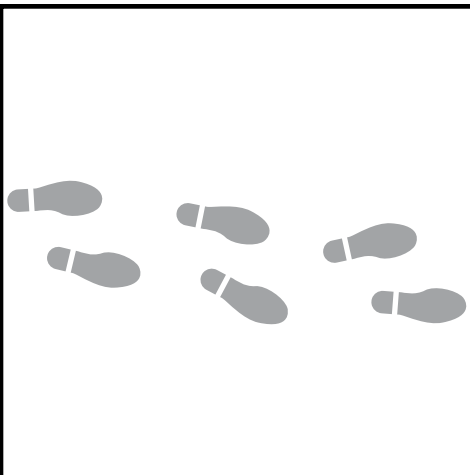
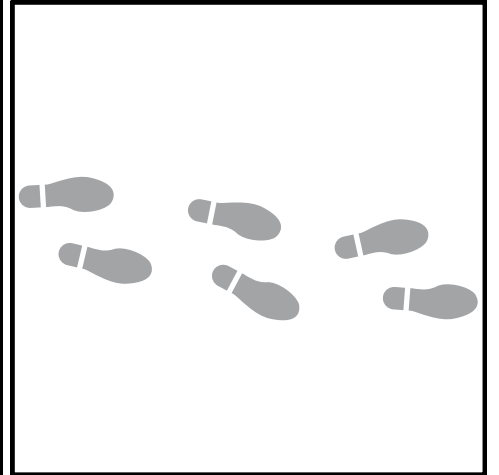
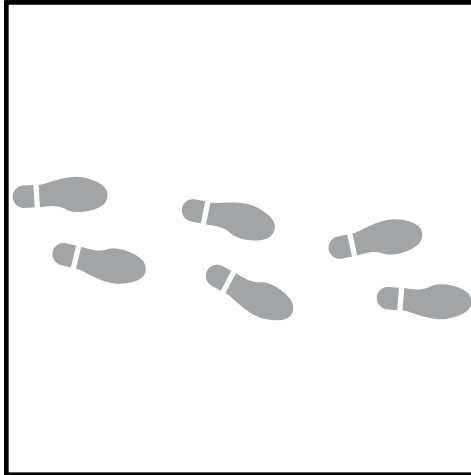
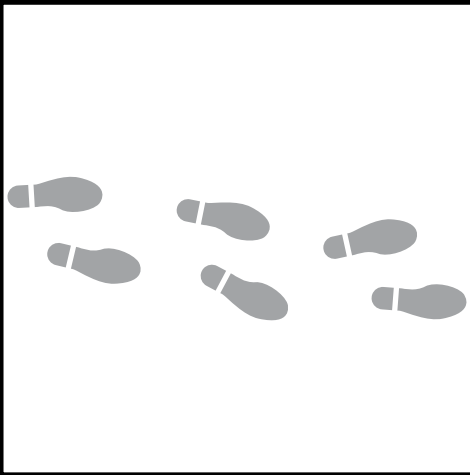
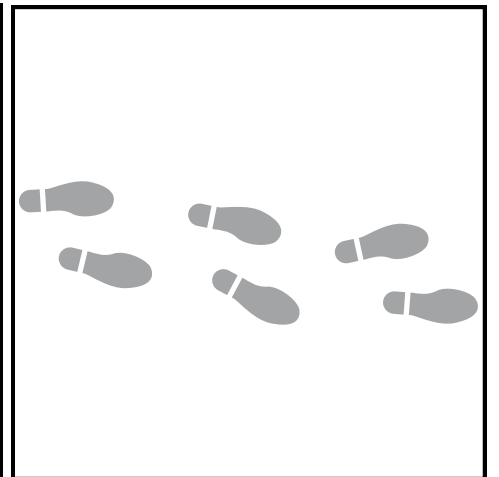
IMPREVISTO



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.

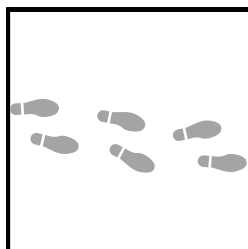


**Via.** Da questa casella partono tutte le pedine dei giocatori.



**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.