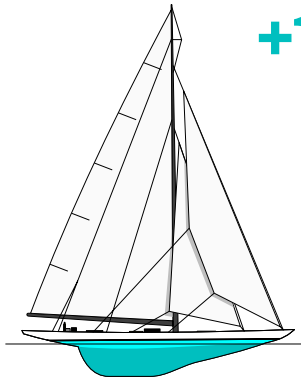
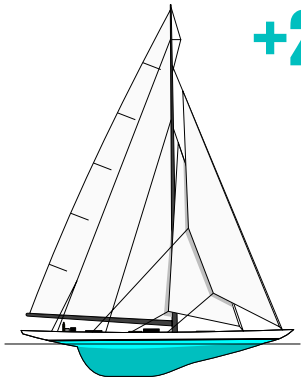


## Cambio vela +1



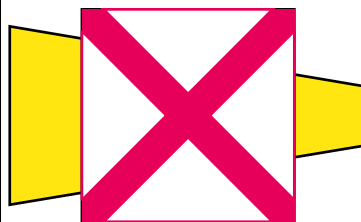
Al termine del movimento lo skipper ha a disposizione un punto movimento ulteriore che non può essere usato per virare

## Cambio vela +2



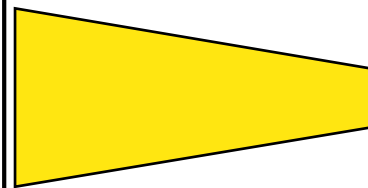
Al termine del movimento lo skipper ha a disposizione due punti movimento ulteriori che non possono essere usati per virare

## Gioco in casa



Annulla una penalità sanzionata all'imbarcazione, qualunque ne sia il motivo

## Penalità



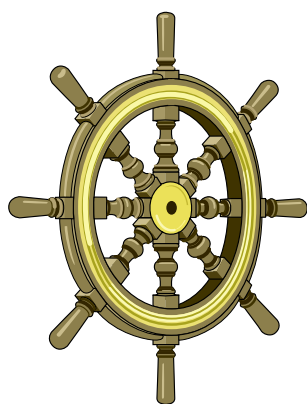
Sanziona una penalità ad una sola imbarcazione adiacente

## Diminuisce velatura



Riduce la velocità dell'imbarcazione fino ad un massimo di due punti movimento

## Manovra



Consente di effettuare una virata senza spendere punti movimento

## Controvento



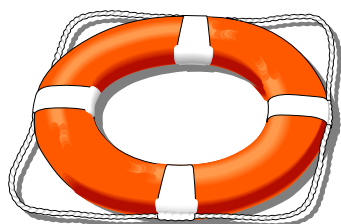
Consente di muovere l'imbarcazione di un esagono controvento al costo di un solo punto movimento

## Chiedo acqua



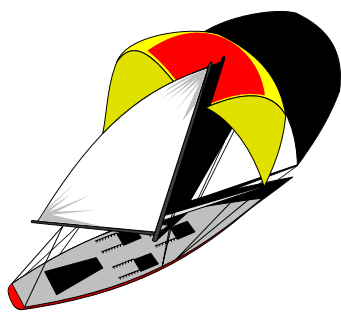
Consente di transitare davanti alla prua di un'imbarcazione avversaria senza subire penalità

## Colpo di fortuna



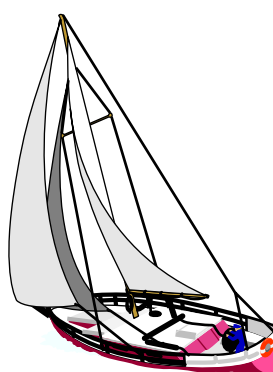
Permette di tirare di nuovo il dado per i punti movimento. Lo skipper deve uniformarsi necessariamente al nuovo tiro di dado

## Tattico



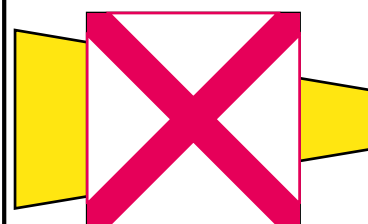
Permette di conoscere una carta vento ancora coperta. La carta va lasciata coperta sul campo di regata.

## Chiedo acqua



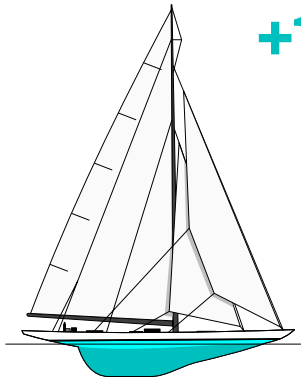
Consente di transitare davanti alla prua di un'imbarcazione avversaria senza subire penalità

## Gioco in casa



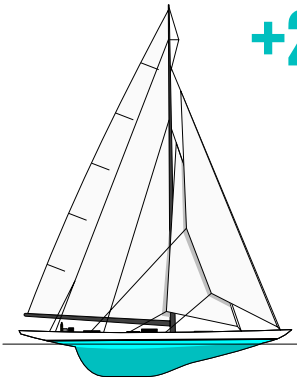
Annulla una penalità sanzionata all'imbarcazione, qualunque ne sia il motivo

## Cambio vela +1



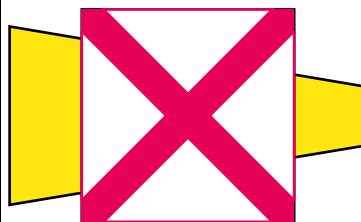
Al termine del movimento lo skipper ha a disposizione un punto movimento ulteriore che non può essere usato per virare

## Cambio vela +2



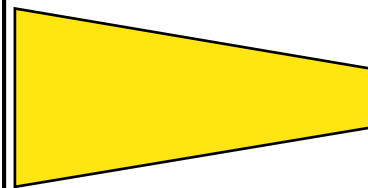
Al termine del movimento lo skipper ha a disposizione due punti movimento ulteriori che non possono essere usati per virare

## Gioco in casa



Annulla una penalità sanzionata all'imbarcazione, qualunque ne sia il motivo

## Penalità



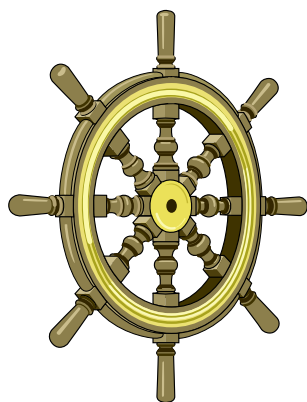
Sanziona una penalità ad una sola imbarcazione adiacente

## Diminuisce velatura



Riduce la velocità dell'imbarcazione fino ad un massimo di due punti movimento

## Manovra



Consente di effettuare una virata senza spendere punti movimento

## Controvento



Consente di muovere l'imbarcazione di un esagono controvento al costo di un solo punto movimento

## Chiedo acqua



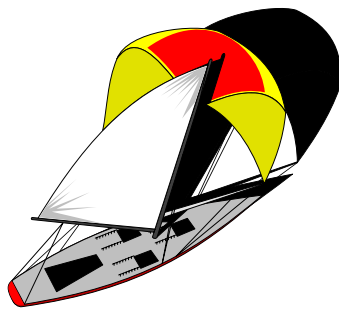
Consente di transitare davanti alla prua di un'imbarcazione avversaria senza subire penalità

## Colpo di fortuna



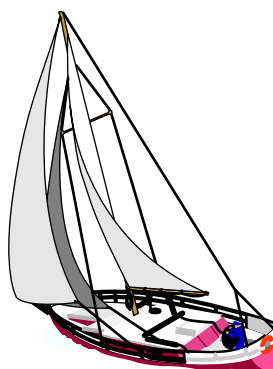
Permette di tirare di nuovo il dado per i punti movimento. Lo skipper deve uniformarsi necessariamente al nuovo tiro di dado

## Tattico



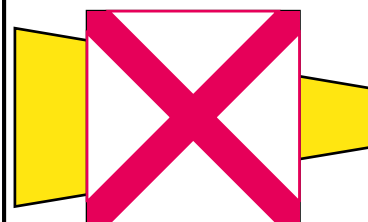
Permette di conoscere una carta vento ancora coperta. La carta va lasciata coperta sul campo di regata.

## Chiedo acqua



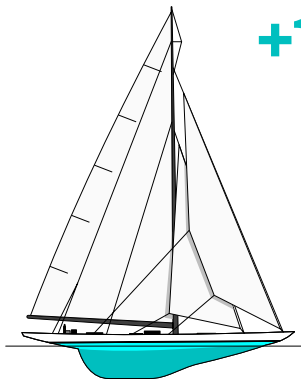
Consente di transitare davanti alla prua di un'imbarcazione avversaria senza subire penalità

## Gioco in casa



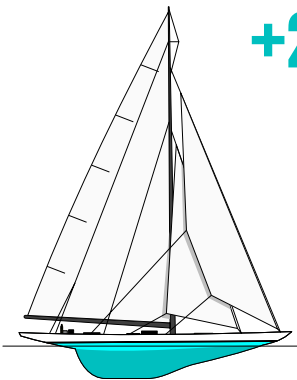
Annulla una penalità sanzionata all'imbarcazione, qualunque ne sia il motivo

## Cambio vela +1



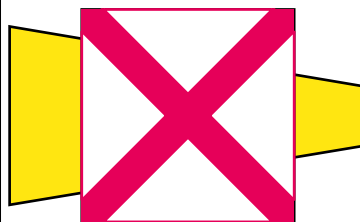
Al termine del movimento lo skipper ha a disposizione un punto movimento ulteriore che non può essere usato per virare

## Cambio vela +2



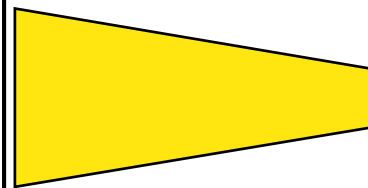
Al termine del movimento lo skipper ha a disposizione due punti movimento ulteriori che non possono essere usati per virare

## Gioco in casa



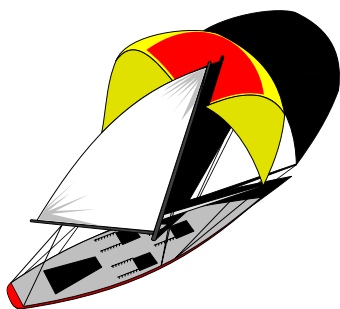
Annulla una penalità sanzionata all'imbarcazione, qualunque ne sia il motivo

## Penalità



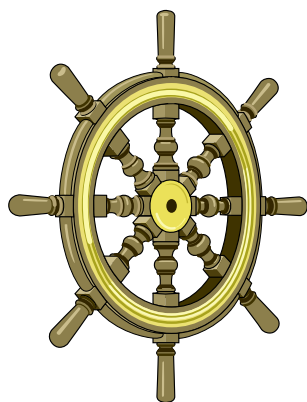
Sanziona una penalità ad una sola imbarcazione adiacente

## Tattico



Permette di conoscere una carta vento ancora coperta. La carta va lasciata coperta sul campo di regata.

## Manovra



Consente di effettuare una virata senza spendere punti movimento

## Controvento



Consente di muovere l'imbarcazione di un esagono controvento al costo di un solo punto movimento

## Chiedo acqua



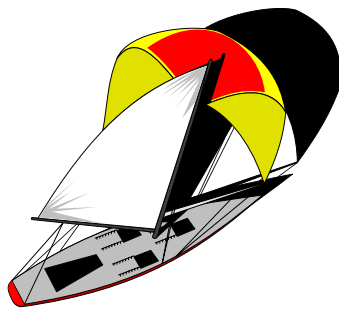
Consente di transitare davanti alla prua di un'imbarcazione avversaria senza subire penalità

## Colpo di fortuna



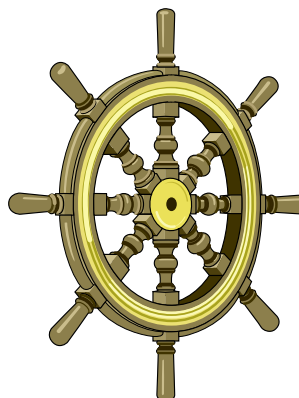
Permette di tirare di nuovo il dado per i punti movimento. Lo skipper deve uniformarsi necessariamente al nuovo tiro di dado

## Tattico



Permette di conoscere una carta vento ancora coperta. La carta va lasciata coperta sul campo di regata.

## Manovra



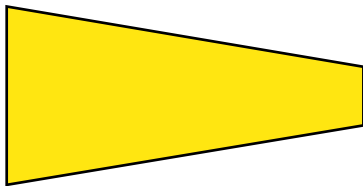
Consente di effettuare una virata senza spendere punti movimento

## Controvento



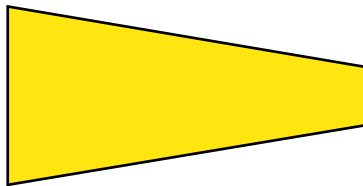
Consente di muovere l'imbarcazione di un esagono controvento al costo di un solo punto movimento

## Penalità



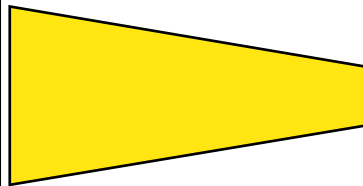
Sanziona una penalità ad una sola imbarcazione adiacente

## Penalità



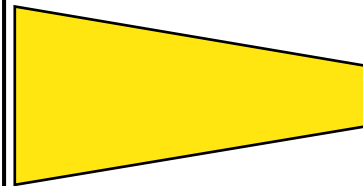
Sanziona una penalità ad una sola imbarcazione adiacente

## Penalità



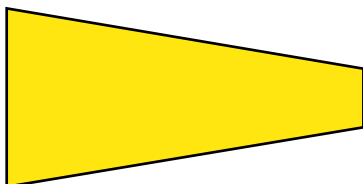
Sanziona una penalità ad una sola imbarcazione adiacente

## Penalità



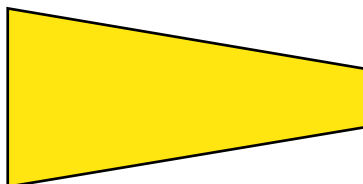
Sanziona una penalità ad una sola imbarcazione adiacente

## Penalità



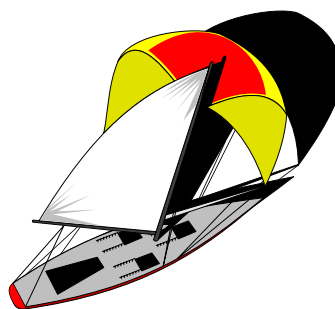
Sanziona una penalità ad una sola imbarcazione adiacente

## Penalità



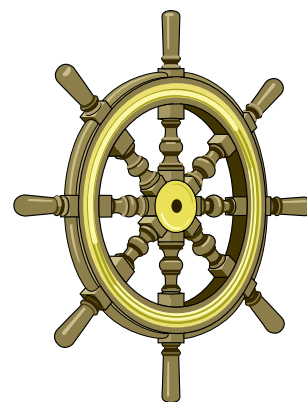
Sanziona una penalità ad una sola imbarcazione adiacente

## Tattico



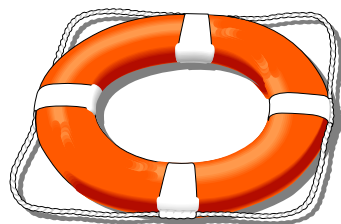
Permette di conoscere una carta vento ancora coperta. La carta va lasciata coperta sul campo di regata.

## Manovra



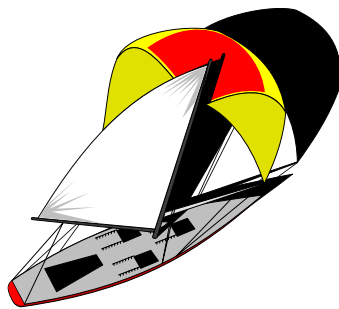
Consente di effettuare una virata senza spendere punti movimento

## Colpo di fortuna



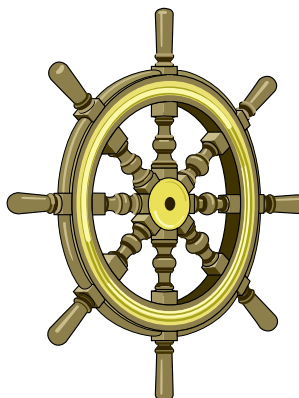
Permette di tirare di nuovo il dado per i punti movimento. Lo skipper deve uniformarsi necessariamente al nuovo tiro di dado

## Tattico



Permette di conoscere una carta vento ancora coperta. La carta va lasciata coperta sul campo di regata.

## Manovra



Consente di effettuare una virata senza spendere punti movimento

## Controvento



Consente di muovere l'imbarcazione di un esagono controvento al costo di un solo punto movimento

