



Dan Keltner & David Short's

BOMB SQUAD

Regolamento



BOMB SQUAD

*Il sergente prese il telefono. "Svariati ostaggi e numerose bombe. Andiamo."
Noi prendiamo l'attrezzatura, voi preparate il robot e caricate il van. E' tempo di andare...*

Un'organizzazione terroristica sconosciuta è sulla cresta dell'onda, sta diffondendo paura grazie al caos che sta creando. Tu, i tuoi colleghi del Retro City Bomb Squad e il tuo affidabile Robot di disarmo bombe siete tutto quello che rimane tra questi ignobili terroristi e l'innocente popolazione di Retro City.

Sono in gioco delle vite... e il tempo stringe ... Andiamo!

Bomb Squad è un gioco cooperativo dove un team di 2-6 giocatori comandano un robot, ai loro ordini, in una missione per disarmare bombe e salvare gli ostaggi. I giocatori gareggiano contro il tempo fornendo al robot le istruzioni appropriate per realizzare gli obiettivi delle missioni.

COMPONENTS

(Componenti)

TESSERE EDIFICIO MODULARI: (6 fronte-retro) Utilizzate per creare l'edificio di ogni missione che la Bomb Squad dovrà intraprendere.



CORNICE DI CONTROLLO: (1) la cornice è posizionata attorno alle tessere edificio modulari della missione ed è utilizzata per tenere traccia dei livelli di batteria del robot e delle carte programmate.



CARTE ISTRUZIONE: (54) Utilizzare per dare al robot le istruzioni su quali azioni intraprendere tra le quali: muoversi, aprire porte, salvare ostaggi e disarmare bombe.



CARTE RUOLO: Durante alcune missioni le carte ruolo sono assegnate ad ogni giocatore in gioco, queste gli daranno delle abilità speciali uniche del loro ruolo. Ce ne sono di 3 tipi: Blu (Standard), Verdi (Attivazione) e Viola (Avanzate).



TESSERE ROBOT: (2 fronte-retro) Ogni tessera robot indica il livello di partenza, massimo e di riserva delle batteria, così come qualsiasi regola speciale da applicare con quel robot. Le tessere robot fanno parte del frame di controllo del robot che circonda il tabellone.



SEGNALINI LIVELLO BATTERIA: Utilizzati per indicare l'attuale livello della batteria principale del robot e di quella di riserva. I livelli di batteria del robot vengono ridotti quando il robot viene attivato. Due di questi segnalini vengono utilizzati solamente con la variante Robot Multipli.



EXAMPLE GAME SETUP

(Esempio di setup di gioco)



SEGNALINI:

Robot, porte, ostaggi, bombe e barriere.
 Videocamere e casse:
 per alcune delle missioni successive
 Piastre di pressione e porte scorrevoli:
 per missioni personalizzate o future.



TIMER: hai bisogno di un timer per giocare a Bomb Squad. Puoi fare il download gratuitamente dell'app Bomb Squad (vai su <http://playTMG.com> per i dettagli) o puoi utilizzare una qualsiasi app di conto alla rovescia o anche un semplice timer da cucina.



REGOLAMENTO E ISTRUZIONI DELLE MISSIONI: Questo regolamento più una lista di missioni per i giocatori che vogliono competere in una modalità Campagna per combattere la crescita della minaccia dei terroristi.

SETUP

SOMMARIO SETUP

1. Scegliere una Missione

Decidere quale missione la squadra vorrà intraprendere e scegliere un livello di difficoltà: **Standard o Epico**.

In questo esempio verrà utilizzato la **Missione#1** dagli scenari della campagna presenti del libretto delle Missioni.

2. Posizionare le Tessere Edificio:

La missione selezionata mostra la disposizione degli edifici. Cercare le relative tessere edificio (contrassegnate nell'angolo da un numero ed una lettera) e posizionarle al centro del tavolo come mostrato nella missione.

3. Posizionare la Cornice di Controllo

Posizionare la cornice di controllo intorno alle tessere edificio. Le ultime missioni hanno una disposizione più ampia (2x2). Per quelle missioni utilizzare le prolunghe della cornice.

4. Scegliere la tessera robot

Selezionare quale robot si vuole utilizzare per la missione e posizionare la relativa tessera nella Cornice di Controllo. Nella descrizione della Missione trovate un robot suggerito.

1. Selezionare una missione ed il livello di difficoltà
2. Posizionare le tessere edificio
3. Posizionare la cornice di controllo
4. Scegliere la tessera robot
5. Posizionare i segnalini
6. Impostare il timer
7. Impostare i livelli di partenza delle batterie
8. Selezionare le carte ruolo (opzionale)
9. Determinare il primo giocatore
10. Mescolare e distribuire le carte
11. Far partire il timer per cominciare

ESEMPIO DI SETUP

MISSIONE #1

SETUP MAPPA

(tessere utilizzate: 3a, 4a)



OBIETTIVI

TEMPI DI DETONAZIONE	
Bomba A	10:00
Bomba B	20:00

Istruzioni speciali: Ora che avete completato il vostro addestramento, vi verranno assegnati dei ruoli speciali. Da ora in avanti ogni giocatore prenderà una Carta Ruolo all'inizio di ogni missione. Utilizzate soltanto un ruolo Attivazione (Nero) per missione.

PUNTEGGIO	STANDARD	EPICO
★★★★★	37	45
★★★★☆	33 - 36	40 - 44
★★★☆☆	28 - 32	34 - 39
★★☆☆☆	19 - 27	23 - 33
★☆☆☆☆	≤ 18	≤ 22

ROBOT: FELIX

SUCCESSO: Salvate più ostaggi che riuscite e disarmate tutte le bombe prima che termini il tempo per completare la missione con successo.

LIVELLO EPICO: I componenti da aggiungere per il livello Epico sono evidenziati in rosso.

Ethan e Kaia hanno selezionato la Missione #1 per giocare. Dopo aver guardato la Descrizione della Missione, cercano le Tessere Edificio 3A e 4A e le collocano come mostrato nel setup della Missione. Dopo posizionano la cornice di controllo, le tessere robot, le porte, gli ostaggi e le bombe come indicato. Quindi impostano il timer a 10 minuti, il tempo previsto prima che la Bomba A esploda, e sono pronti per iniziare.

5. Posizionare i segnalini

La missione mostra anche la disposizione delle bombe, degli ostaggi e delle porte nell'edificio. Posizionare i corrispondenti segnalini negli spazi indicati nella descrizione della Missione. Se si sta giocando a livello **Epico**, posizionare anche i segnalini evidenziati con il bordo **rosso**.

6. Impostare il timer

La descrizione della missione mostra i tempi di detonazione di ogni bomba. Impostare il timer come indicato per la "Bomba A". Se si utilizza l'app in dotazione, i tempi di ogni bomba sono impostati automaticamente quando una missione viene selezionata.

7. Impostare i livelli delle batterie

Posizionare i segnalini dei livelli della batteria principale e di riserva sui loro livelli di partenza sulla tessera robot.

8. Selezionare le carte ruolo (opzionale)

I giocatori possono scegliere di selezionare una carta ruolo se lo desiderano o se imposto dalla missione.

9. Determinare il giocatore iniziale.

Il giocatore che ha più di recente giocato con un robot è il giocatore iniziale.

10. Mescolare le Carte Istruzione e distribuirle

Ogni giocatore riceve un numero di carte in base al numero di giocatori in gioco - - fare riferimento alla tabella sulla destra. Ricordarsi di tenere le carte col fronte opposto a voi.

n° di giocatori	Carte in mano
2	6 carte
3-4	5 carte
5-6	4 carte

Nota: Non vi è mai permesso di vedere le carte che avete in mano. Se in qualsiasi momento dovete vedere un numero qualsiasi delle vostre carte, scartatele e pescatene altrettante.

11. Impostare il Timer per iniziare.

Buona Fortuna!

ANATOMY of a ROBOT TILE



Il livello massimo e di partenza della batteria principale.

Alcuni robot hanno abilità uniche.

Il livello di partenza della batteria di riserva.

DESCRIZIONE di una CARTA ISTRUZIONE

Le Carte Istruzione di Bomb Squad sono identificabili in modo inconfondibile dal loro Livello (indicato da un colore e da un numero) e dal tipo di Azione – che indica quale azione il robot svolgerà quando le istruzioni sulla carta saranno eseguite.

FRONTE DELLA CARTA

Le icone delle carte mostrano il tipo di azione e colore.

Il numero di chiodi corrisponde al livello della carta.

Tipo di Azione



RETRO DELLA CARTA



GAME FEATURES

(Aspetti del gioco)

Bomb Squad ha diversi aspetti chiave importanti da tenere a mente durante la lettura di questo regolamento:

Gioco in tempo reale: Ogni giocatore, in senso orario, svolge il proprio turno ed è libero di farlo durare quanto preferisce. Però, c'è un conto alla rovescia in tempo reale prima che le bombe esplodano, quindi i giocatori vorranno essere il più veloci possibile al loro turno.

Informazioni sulle carte nascoste: I giocatori tengono le loro carte con il fronte rivolto verso gli altri giocatori, il che richiederà che si diano l'un l'altro Informazioni per capire quali carte hanno in mano.

Limite sulla Comunicazione: Ai giocatori è permesso comunicare unicamente tramite il "Dare Informazioni" tra di loro, il che gli fornirà indizi sulle carte nella loro mano. I giocatori possono anche dare informazioni pubbliche, come ad esempio quanto tempo manca sul timer o quale sia il livello di batteria.

Gameplay Cooperativo: I giocatori lavorano tutti insieme, vincono o perdono collettivamente come una squadra.

SIMBOLI CARTE



1. Disarmo Bomba
2. Apertura Porta
3. Recupero Ostaggio
4. Movimento Robot

GAME PLAY

Iniziando dal primo giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore esegue solamente **UNA** delle seguenti azioni nel suo turno:

- **Dare Informazioni**
- **Scartare una Carta**
- **Programmare una Carta Istruzione**
- **Attivare il Robot**

Tutte le azioni sono descritte in dettaglio qui sotto:

Dare Informazioni ad un altro giocatore

per fornirgli informazioni sulle carte che ha in mano.

- Quando si **danno informazioni**, scegliere una caratteristica da uno dei due tipi: Colore o Tipo di Azione. Indicare **tutte le Carte** in mano ad un altro giocatore che hanno quella caratteristica.

Esempio: "Queste carte, questa e questa, sono Rosse"

DEVI indicare **tutte** le carte di quel tipo - - non puoi mentire e non puoi escludere delle carte (di quel tipo) o dare una preferenza di una carta rispetto ad un'altra.

RIASSUNTO DI GAME PLAY

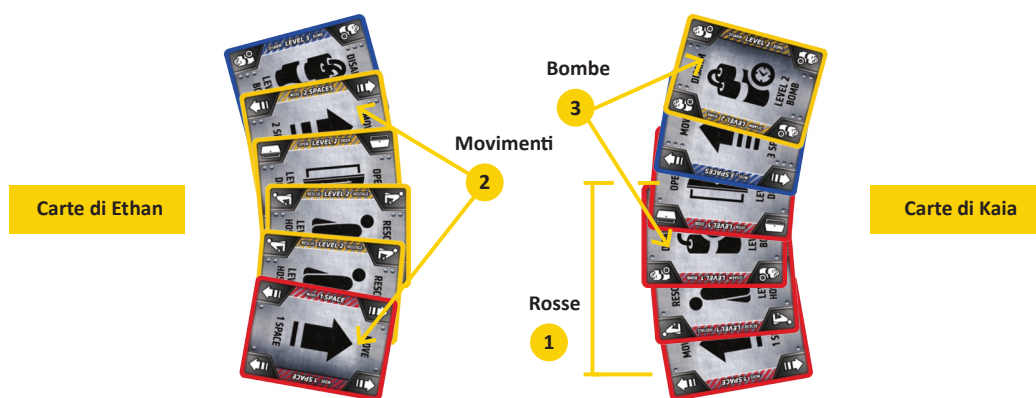
Ogni giocatore esegue una delle seguenti azioni nel suo turno, quindi il gioco prosegue col giocatore successivo in senso orario.

- Dare Informazioni ad un altro giocatore.
- Scartare una carta per ricaricare la batteria.
- Programmare una Carta
- Attivare il Robot

DARE INFORMAZIONI

Quando si Danno Informazioni ad un altro giocatore, è spesso di aiuto toccare le carte nella sua mano sulle quali stai dando informazioni.

ESEMPIO DI DARE INFORMAZIONI



1. Ethan dà informazioni a Kaia sulle sue carte Rosse.
2. Kaia dà informazioni a Ethan dicendogli che la prima e la quinta carta sono Movimenti.
3. Ethan dà informazioni a Kaia dicendole che la prima e la quarta carta sono Disarmo Bombe. Ora Kaia sa che la sua quarta carta è un Disarmo Bomba Rossa.

GAME PLAY

Scartare una carta per ricaricare la batteria

- Dichiarare di voler scartare una carta e quindi chiamare uno o due attributi (colore, tipo di azione) della carta stessa. *Esempio. "Scarto un disarmo bomba rosso"*
- Scartare la carta a **faccia in su** nel mazzo degli scarti.
- Se è tutto corretto, incrementare la Batteria Principale di un livello **per ogni attributo corretto**. Se la chiamata non è corretta per tutti gli attributi, nessuna batteria viene ricaricata.
- Se la Batteria Principale è piena, si possono scartare carte senza però aumentare il livello della batteria.
- La Batteria di Riserva non può mai essere ricaricata.
- Dopo aver scartato, pescare una carta dal mazzo per riportare la vostra mano al numero previsto. Quando il mazzo di pesca si esaurisce, girare il mazzo degli scarti **SENZA MESCOLARLO** per creare un nuovo mazzo di carte.

Programmare una carta istruzione

Nota: Per le Missioni di Allenamento, fare riferimento alle regole speciali nella descrizione della Missione per come le Carte Istruzione andranno giocate. Le regole standard su come giocarle sono descritte qui sotto.

- Scegliere una carta dalla propria mano e posizionarla a faccia in giù nel primo slot di programmazione disponibile (da sinistra a destra) sulla Cornice di Controllo.
- Se questo riempie l'ultimo slot disponibile, il giocatore di turno attiverà automaticamente il robot. (Vedere sezione Attivazione a pagina 10).
- Pescare una carta dal mazzo per riportare le carte in mano al numero previsto. Quando il mazzo di pesca si esaurisce, girare il mazzo degli scarti **SENZA MESCOLARLO** per creare un nuovo mazzo di carte.

Nota: Quando si pesca una carta, se accidentalmente capita di vederne il fronte, semplicemente scartare la carta appena pescata e pescarne una nuova.

AZIONI GIOCATORI

- **Dare Informazioni ad un altro giocatore:**
Indicare tutte le carte in mano ad un altro giocatore che abbiano lo stesso colore o tipo di azione.
- **Scartare una carta:**
Dichiarare 1 o 2 attributi della carta prima di scartarla. Ricaricare di 1 la batteria per ogni attributo SOLO se è tutto corretto.
- **Programmare una carta:**
Giocare una carta a faccia in giù nel primo slot di programmazione disponibile.
- **Attivare il Robot:**
Rivelare le carte programmate, ordinarle, utilizzare la batteria, quindi svolgere le istruzioni.

GIOCARE LE CARTE

Tenere traccia delle carte a faccia in giù sulla Cornice di Controllo può essere difficile per alcuni giocatori. Per un livello di difficoltà minore, i giocatori possono giocare qualsiasi missione utilizzando la regola delle "carte a faccia in su" della Missione di Allenamento Alpha.

AZIONI GIOCATORI

Attivare il Robot

- Quando si attiva il robot girare le carte programmate a faccia in su. E' possibile ordinarle come si vuole.
- Seguire le linee guida della sezione Attivazione a pagina 10 per tutti i dettagli su come attivare il Robot.

- **Attivare il Robot:** Girare le carte programmate a faccia in su, eventualmente scartarne una (se 5 carte o meno), ordinarle come si desidera, ridurre il livello di batteria e risolvere le istruzioni in ordine da sinistra a destra.

ESEMPIO

Ethan e Kaia devono muovere il robot fino alla bomba rossa prima che esploda, tenteranno di salvare più ostaggi possibile attraverso il percorso.



1. Osservando il tabellone, si accorgono che sarebbe ideale muovere il Robot 2 spazi a Destra, salvare l'ostaggio Rosso, muovere verso l'alto, muovere a Destra e Aprire la Porta Rossa.
2. Ethan e Kaia a turno si danno informazioni l'uno con l'altro, scartano carte per guadagnare batteria e giocano carte alla Cornice di Controllo.
3. Durante il corso dei loro turni hanno giocato le seguenti carte a faccia in giù nella Cornice di Controllo.



4. Preoccupata dal fatto che potrebbero aver giocato una carta sbagliata, Kaia decide di attivare il Robot al suo turno nonostante ci sia ancora spazio per programmare altre carte. (Cosa faranno i nostri eroi durante l'Attivazione? Vai a verificare a pagina 12 per vedere i risultati)

ACTIVATION

(Attivazione)

L'attivazione del Robot può avvenire in uno di questi due modi:

- Si può decidere di attivare il Robot scegliendo come azione del proprio turno (Come descritto nella sezione Game Play a Pag. 09)
- Il Robot si “auto-attiva” se si gioca una carta nel settimo slot di programmazione della Cornice di Controllo.

In entrambi i casi il giocatore di turno diventerà l'operatore del Robot.

Ordinamento carte Programmazione

Il Robot riceve ed esegue tutte le istruzioni programmate (dalle carte) che sono state giocate dai giocatori.

Quando si è l'operatore si ha l'opportunità di modificare queste istruzioni prima che vengano inviate al Robot procedendo coi seguenti passaggi:

- Girare a faccia in su **tutte** le carte programmate e riordinarle in qualsiasi ordine prima che il Robot esegua le istruzioni. Durante questa fase tutti i giocatori possono parlare liberamente e fornire suggerimenti ma la decisione dell'ordine finale spetta all'operatore.

Nota: Se 5 o meno carte sono state programmate sarà opzionalmente possibile scegliere di scartare una di queste carte. Se 6 o più carte sono state programmate nessuna carta potrà essere scartata.

- Una volta che la programmazione è stata terminata ridurre il livello di batteria in base al numero di carte nella Cornice di Controllo.
- Le carte programmate che il Robot non riuscirà ad eseguire sono errori. Ogni errore costa batterie aggiuntive.

* Ogni qual volta una bomba viene disarmata con successo fermare il timer per quella bomba. Quando non viene utilizzata la app apposita, aggiungere il tempo avanzato dalla prima bomba al valore indicato nella descrizione della missione per la seconda bomba e continuare a giocare.

SOMMARIO ATTIVAZIONE

1. Girare le carte programmate e ordinarle come si desidera.
2. Se 5 o meno carte sono programmate, una carta può essere scartata prima di inviare le istruzioni al Robot.
3. Ridurre il livello della Batteria Principale in base al costo delle carte programmate. (Ridurre il livello della Batteria di Riserva se necessario.)
4. Attivare il Robot.

UTILIZZO BATTERIA

Evento	Celle di Batteria Utilizzate
Attivazione del Robot	Come indicato sulla Cornice di Controllo in base al numero di carte.
Carte Programmate che non vengono eseguite (errori)	2 ulteriori livelli di batteria per ogni errore.

OPERATING THE ROBOT

(Attivazione del robot)

Dopo aver ordinato le carte programmate e pagato i costi della batteria, si renderà operativo il robot.

- Il robot esegue a turno ogni carta azione partendo da quella più a sinistra.
- Il robot deve essere adiacente (non in diagonale) ad un oggetto per svolgere l'azione dell'oggetto stesso (Aprire Porte, Salvare Ostaggi o Disarmare Bombe).
- I robot **non possono** muovere su spazi contenenti tessere e non possono oltrepassare le linee nere disegnate sui vari tabelloni.
- Per svolgere un'azione deve essere utilizzata la carta **giusta** (Un'Apertura Porta Blu non apre un Porta Rossa ed un Bomba Gialla richiede una carta Disarmo Bomba Gialla, non è necessario nient'altro).
- Il movimento di ogni carta deve essere fatto **in linea retta** (non in diagonale). Per esempio, un Movimento Blu da 3 non può essere utilizzato per muovere di 2 spazi a destra ed uno verso l'alto.
- Se il robot non è in grado di muovere per tutti gli spazi in linea retta della carta movimento giocata, la carta azione non viene eseguita per niente ed il robot utilizza due celle di batteria aggiuntive per l'errore.
- Prima che il robot possa aprire una porta di un determinato colore, **deve avere già salvato 1 ostaggio dello stesso colore**. Se questo non viene fatto, l'azione di Apertura Porta fallisce.
- Quando si svolge un'azione di Apertura Porta, Recupero Ostaggio o Disarmo Bomba rimuovere la tessera di quell'oggetto dal tabellone. Si può posizionare nell'area sicura (Secured Area).
- Dopo aver eseguito tutte le istruzioni, le carte programmate sono scartate nell'ordine di attivazione ed il gioco continua con il giocatore successivo in senso orario.

Ricorda: Il Robot **deve** salvare almeno un ostaggio di un colore prima di poter aprire la porta di quel colore.

FASI ATTIVAZIONI ROBOT

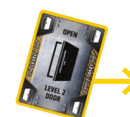
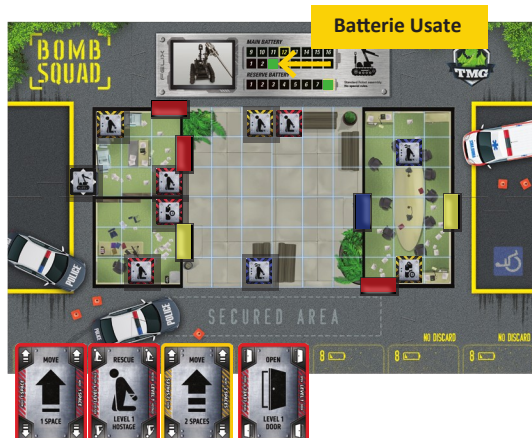
1. Il Robot esegue l'azione di ogni carta istruzione in ordine.
2. Se un'azione non può essere svolta, ridurre la batteria principale di 2 per ogni errore (ridurre la Batteria di Riserva se necessario)
3. Scartare le carte programmate.
4. Continuare il gioco con il giocatore successivo in ordine di turno.

LINEE GUIDA ATTIVAZIONE

- Il robot deve essere adiacente ortogonalmente (non in diagonale) ad un oggetto per poter interagire con esso.
- Tipo e colore della carta devono corrispondere esattamente.
- Il movimento avviene in linea retta, non in diagonale.
- È possibile aprire porte di un colore solo dopo aver salvato un ostaggio dello stesso colore.
- Tessere Porte, Ostaggi e Bombe sono rimosse dal tabellone dopo che sono state aperte, salvate o disarmate.

ESEMPIO ATTIVAZIONE

Kaia ha appena attivato il robot con la sua azione di turno.



Carta Scartata

- Dopo aver guardato le carte che hanno giocato, Kaia ha la brutta sensazione che la sua fase di attivazione non andrà molto bene!!
- Kaia ordina le carte meglio che può (come mostrato sopra), rendendosi però conto che non hanno giocato la carta movimento a destra che gli serviva per completare l'obiettivo. Scarta la carta Apertura Porta Gialla per non utilizzare 1 cella di batteria dall'attivazione della carta stessa, risparmia inoltre altre 2 celle di batteria avendo evitato che il robot tentasse di svolgere un'azione che avrebbe portato all'errore.
- Ethan riduce la Batteria Principale di 7 (in quanto sono state programmate ed attivate 4 carte), mentre Kaia esegue le azioni di ogni carta in sequenza da sinistra a destra (come mostrato sotto).



- 1 Movimento a destra di 2 spazi
- 2 Recupero Ostaggio di Livello 1
- 3 Movimento in alto di 1 spazio
- 4 Apertura Porta Rossa (non eseguita)

- Il Robot è in grado di eseguire le azioni delle prime tre carte, non può svolgere l'azione Apertura Porta Rossa in quanto non si trova adiacente alla tessera Porta Rossa, quindi Ethan riduce la Batteria Principale di ulteriori 2 celle per l'errore.
- Le carte vengono scartate ed il gioco continua.

Non perdetevi le speranze! C'è ancora tempo per disarmare la bomba!

BATTERY LIFE

(Vita della Batteria)

- Ogni Robot ha una Batteria Principale ed una Batteria di Riserva. Il livello di partenza e massimo sono indicati sulla tessera del robot.
- La Batteria di Riserva non può essere ricaricata.
- Se la Batteria Principale dovesse esaurirsi quando viene attivato il Robot, andrà ridotta la Batteria di Riserva.
- Ogni cella di Batteria di Riserva utilizzata conterà negativamente nel punteggio finale alla fine della missione.
- Se il livello della Batteria di Riserva dovesse scendere **sotto lo zero**, il robot ha finito l'energia e **la missione termina immediatamente**.

BOMB DETONATION

(Detonazione della Bomba)

- Ogni bomba è studiata per distruggere l'intero edificio. Quindi, se una qualsiasi bomba esplode, la missione termina.
- I giocatori calcolano il punteggio per verificare la valutazione della performance della squadra.
- Normalmente la missione richiederà che tutte le bombe vengano disarmate per completare con successo gli obiettivi della missione.

COMPLETING MISSION OBJECTIVES

(Completamento Obiettivi della Missione)

- Per le missioni di addestramento l'obiettivo sarà di recuperare tutti gli ostaggi e disarmare tutte le bombe prima che il tempo finisca. Alcune missioni hanno obiettivi differenti spiegati nella descrizione della missione.

Nota: L'ultima attivazione termina **immediatamente** non appena viene svolta l'azione di Disarmo Bomba per l'ultima bomba rimasta. Nessuna carta azione rimanente verrà svolta.

VITA BATTERIA

- Batteria Principale – il livello di partenza è indicato sulla tessera Robot. Ricaricabile.
- Batteria di Riserva – il livello di partenza è indicato sulla tessera Robot. Non ricaricabile.
- È necessario ridurre la batteria di riserva se il robot esaurisce quella principale.
- Ogni cella della batteria di riserva utilizzata conterà negativamente sul punteggio finale
- La missione termina se la batteria di riserva arriva a zero.

DETONAZIONE BOMBA

Quando avviene una detonazione:

- L'intero edificio crolla.
- La missione termina. Vedere punteggio a pag. 14.

COMPLETAMENTO OBIETTIVI MISSIONE

- Vedere la descrizione della missione per gli obiettivi di ogni missione.
- La missione termina immediatamente quando l'ultima bomba è disarmata.

GAME END CONDITIONS

(Condizioni di fine partita)

La missione termina quando:

- Una bomba esplode e l'edificio crolla. - **OPPURE** -
- Il robot ha disarmato l'ultima bomba. - **OPPURE** -
- La Batteria di Riserva scende sotto lo zero.

SCORING

(Punteggio)

- Ogni missione presenta un punteggio perfetto, possibile se tutti gli ostaggi sono stati salvati e tutte le bombe disarmate senza aver utilizzato batterie di riserva.
- Il punteggio della squadra è valutato su di una scala a 5 stelle, in base a come e quanti obiettivi della missione sono stati completati:

CRITERIO	PUNTI
Ogni ostaggio salvato e ogni bomba disarmata	2X valore del segnalino
Tutte le bombe disarmate	5 punti più 1 punto per ogni ostaggio rimasto sul tabellone
Penalità per la Batteria di Riserva utilizzata	-1 punto per ogni cella di batteria di riserva utilizzata

CONDIZIONI FINE PARTITA

La partita termina quando una delle seguenti condizioni si verifica:

- Una bomba esplode.
- L'ultima bomba viene disarmata.
- Il robot necessita di altra batteria ma non ce n'è disponibile (batteria di riserva sotto lo 0).

PUNTEGGIO

La squadra tenterà di ottenere un punteggio perfetto salvando tutti gli ostaggi e disarmando tutte le bombe.

- 2x il valore di ogni ostaggio salvato e ogni bomba disarmata.
- Se tutte le bombe sono state disarmate, guadagnare un bonus di 5 punti più 1 punto per ogni ostaggio rimasto sul tabellone.
- -1 punto per ogni cella di Batteria di Riserva utilizzata.

ESEMPIO DI PUNTEGGIO FINALE



PUNTEGGIO	STANDARD	EPICO
★★★★★	37	45
★★★★☆	33 - 36	40 - 44
★★★☆☆	28 - 32	34 - 39
★★☆☆☆	19 - 27	23 - 33
★☆☆☆☆	≤ 18	≤ 22

Ethan e Kaia hanno completato la missione. Vediamo ora il loro punteggio...

2x il valore degli ostaggi salvati e le bombe disarmate:
24

+

Tutte le bombe disarmate:
5

+

Ostaggi rimasti nell'edificio:
2

+

Celle di batteria di riserva utilizzate: (2)
-2

=

29
(3 stelle)

VARIANTS

(Varianti)

Nebbia in Guerra

Tutte i segnalini Bomba e Ostaggio di una missione sono posizionati a faccia in giù e mescolati, quindi posizionati casualmente nelle posizioni degli ostaggi e delle bombe del setup della Mappa.

Non è più necessario recuperare gli ostaggi prima di poter aprire le porte.

I segnalini vengono girati a faccia in su quando un robot muove adiacente (non in diagonale) al segnalino.

Nessuna Programmazione

Per una variante dove sarà richiesta meno memoria, giocare ogni missione attivando immediatamente il robot e svolgendo l'azione di ogni Carta Istruzione quando viene giocata.

Ogni carta giocata costa 2 celle di batteria.

***Nota:** Questa variante richiede che le carte vengano giocate nell'ordine giusto il che potrebbe risultare più difficile del solito!*

Robot Multipli

Selezionare 2 Tessere Robot e le corrispondenti tessere robot. Aggiungere una di queste tessere robot alla Cornice di Controllo come normalmente e posizionare l'altra al di sopra della Cornice di Controllo. Posizionare le tessere robot sul tabellone in qualsiasi porta di ingresso di vostra scelta (attenzione che questo posizionamento dei robot potrebbe far diventare la missione più o meno difficile). Posizionare i segnalini della batteria principale e di riserva di entrambi i robot. Posizionare una qualsiasi tessera su una delle Tessere Robot. Questa tessera indicherà quale Robot sarà attivo.

Questa variante aggiunge una quinta azione di turno per i giocatori: **Cambiare il Robot Attivo.**

Quando viene svolta questa azione, muovere la tessera dal Robot Attivo a quell'altra Tessera Robot.

Tutte le azioni (scartare per ricaricare la batteria, attivazione del robot) sono svolte dal robot attivo.

La missione termina quando entrambi i robot portano la Batteria di Riserva sotto lo zero, quando una qualsiasi bomba esplose o quando l'ultima bomba viene disarmata.

Missioni Personalizzate

Creare missioni personalizzate combinando Tessere Edificio, Porte, Bombe, Ostaggi, Casse, Barriere e Telecamere di Sicurezza in una disposizione a propria scelta. Il Timer per ogni bomba sarà impostato con un tempo a vostra scelta. Per un'ulteriore varietà, provare ad utilizzare le tessere incluse: Piastre di Pressione e Porte Scorrevoli (descritte sotto). Divertitevi!

Piastre di Pressione e Porte Scorrevoli: Posizionare le Piastre di Pressione e le Porte Scorrevoli nell'edificio durante il setup. Robot e Casse possono essere mosse sopra alle Piastre di Pressione. Finché qualcosa (un robot o una cassa) è sopra ad una Piastra di Pressione, le Telecamere di Sicurezza di quel colore sono spente, e le Porte Scorrevoli di quel colore si aprono. Quando il Robot o la Cassa non sono più sopra alla Piastra di Pressione, le Telecamere di Sicurezza corrispondenti tornano accese e le Porte Scorrevoli di quel colore si chiudono.

THANK YOU!

This game would not be possible without the support from many people, who deserve our deepest gratitude.

Dan would like to thank Dawn, his wife, and Caleb and Ethan, his two sons, for putting up with his gaming habit.

David would like to thank Eileen, his wife, and Kaia and Micah, his children, for their support.

Playtesters: Shawn Bramblett, Rob Miles, Terry Montgomery, Chris Dickey, Jason Williams, James Jones, Rob Miles, Manny Leon, Mike Tunison, Scott Perger, Matt Manis, Rob Hoy, Josh Martin, Nathan Emmerich, Paul Ingram, Dawn Keltner, Eilileen Short, and Desiree Schachter. Special thanks for extended playtesting to Jim Becker, the Tucson Gamesmiths group (Seth Jaffee, Matt Eklund, and many others), and especially Mandy Proctor and Russell Knox.

REFERENCE SHEET

(Foglio di Aiuto)

Azioni dei Giocatori

(eseguire una delle seguenti al proprio turno)

Dare Informazioni

Indicare tutte le carte di un colore o dello stesso tipo di azione.

Programmare una carta

Giocare la carta a faccia in su o a faccia in giù in base al livello di difficoltà della Missione.

Scartare una carta

Ricaricare la Batteria Principale di 1 cella per ogni attributo corretto, solamente se TUTTI gli attributi sono corretti.

Attivare il robot

Riordinare le carte.

Eventualmente scartare una carta se ce ne sono 5 o meno programmate.

Utilizzare la batteria quindi muovere il robot.

TIPO DI CARTA

QUANTITÀ

Rosse (Livello 1)

27 totale

Muovere 1 Spazio	11
Apertura Porta Livello 1	6
Recupero Ostaggio Livello 1	6
Disarmo Bomba Livello 1	4

Gialle (Livello 2)

18 totale

Muovere 2 Spazi	6
Apertura Porta Livello 2	4
Recupero Ostaggio Livello 2	4
Disarmo Bomba Livello 2	4

Blu (Livello 3)

9 totale

Muovere 3 Spazi	2
Apertura Porta Livello 3	2
Recupero Ostaggio Livello 3	2
Disarmo Bomba Livello 3	3

RUOLO

DESCRIZIONE

Prima linea	▶ Devi tenere le carte rivolte verso di te; di conseguenza non puoi ricaricare il robot.
Esperto di Informazioni	▶ Se svolgi un'azione di gioco nel tuo turno, puoi anche svolgere un'azione bonus di Dare Informazioni.
Programmatore	▶ La tua mano di carte aumenta di 1 per tutta la durata della missione.
Specialista di Ricognizione	▶ Ottieni un Livello di Batteria in più quando ricarichi la batteria del Robot nel tuo turno.
Sergente	▶ Quando svolgi un'azione di gioco, puoi utilizzare la carta in cima al Mazzo degli Scarti.
Autista	▶ Puoi modificare la distanza del movimento di una carta Movimento di +1/-1 quando attivi nel tuo turno.
Ingegnere	▶ Il costo della batteria è ridotto di 2 quando attivi nel tuo turno.
Negoziatore	▶ Puoi salvare qualsiasi ostaggio con qualsiasi carta Ostaggio quando attivi nel tuo turno.
Esperto di Sicurezza	▶ Puoi aprire una qualsiasi porta con qualsiasi carta Porta quando attivi nel tuo turno.
Tecnico	▶ Puoi disarmare qualsiasi Bomba con qualsiasi carta Bomba quando attivi nel tuo turno.
Analista	▶ Dopo aver Scartato puoi pagare 1 batteria per riprendere in mano la carta appena scartata (poi non peschi).
Comandante	▶ Come azione del tuo turno puoi pagare 1 batteria per rivelare una carta programmata. Puoi scartare questa carta.
Esperto in Smaltimento	▶ Puoi scartare 1 carta in più dalla Cornice di Controllo quando attivi nel tuo turno.
Agente di Campo	▶ Puoi giocare carte a faccia in su quando giochi una carta nella Cornice di Controllo.
Operatore	▶ Puoi vedere le carte programmate in qualsiasi momento.