

## ILLUMINATI Quick Reference (Deluxe edition con l'espansione Y2K)

### SEQUENZA DI GIOCO

- Incasso.** Tutte le carte con Income >0 prendono denaro, tranne i gruppi non controllati.
- Pescare una carta.** Tenere se è Special, altrimenti va nei gruppi non controllati.
- Passare.** Se il giocatore passa, termina il proprio turno (salta i punti 4, 5 e 6) e incassa 5MB nella tesoreria del suo Illuminati.
- Azioni.** Il giocatore effettua in qualsiasi ordine due azioni normali a scelta e tutte le azioni libere che vuole (vedi sotto elenco delle azioni).
- Trasferimento fondi.** Fino a due gruppi del giocatore possono trasferire denaro (tutto o parte) ad un gruppo adiacente.
- Poteri speciali** di alcuni Illuminati.

### AZIONI NORMALI (2 per turno anche ripetute)

- Attaccare con un proprio gruppo, per controllare, neutralizzare o distruggere un altro gruppo (vedi attacchi).
- Trasferire denaro (tutto o parte) da un gruppo controllato ad uno adiacente.
- Spostare un gruppo ed i suoi controllati in un altro punto della struttura mantenendo le stesse dipendenze (\*).
- Trasferire o ricevere un gruppo, i suoi controllati e le tesorerie con un altro giocatore (\*).

### AZIONI LIBERE (qualsiasi numero per turno)

- Usare carte Special (eccezione: Bribery conta come un'azione normale).
- Rimuovere un gruppo ed i suoi controllati dalla propria struttura (diventano gruppi non controllati).
- Dare denaro (\*), scambiare, vendere (\*) o regalare carte Special con altri giocatori.

### GRUPPI DA CONTROLLARE PER VINCERE

4 giocatori: 12 gruppi      5 giocatori: 10 gruppi      6 giocatori: 9 gruppi

### OBIETTIVI SPECIALI DEGLI ILLUMINATI

- Bavarian Illuminati*.....Controllare almeno 35 punti di Power (inclusi sé stessi)  
*Bermuda Triangle*.....Controllare almeno un gruppo per ogni allineamento (multipli ok)  
*Church of the SubGenius*..Vincono controllando 1 gruppo in meno del normale  
*Discordian Society*.....Controllare almeno 5 gruppi "Weird"  
*Gnomes of Zurich*.....Avere almeno 150 Megabucks fra tutte le tesorerie controllate  
*The Network*.....Controllare almeno 25 punti di Trasf. Power (inclusi sé stessi)  
*Servant of Cthulhu*.....Distruggere almeno 8 gruppi  
*Shangri-La*.....Controllare almeno 5 gruppi "Peaceful"  
*Society of Assassins*.....Controllare almeno 6 gruppi "Violent"  
*UFOs*.....Sceglie l'obiettivo speciale di un altro Illuminati (inizio del gioco)

(\*) Gruppi che non è possibile sistemare senza sovrapposizioni diventano non controllati.

(\*) Solo fra tesorerie di Illuminati, non altri gruppi.

by La Tana dei Goblin 2002 – <http://www.goblins.net>

## ILLUMINATI Quick Reference (Deluxe edition con l'espansione Y2K)

### ATTACCHI

Se l'attaccante usa Power Trasferibile di altri gruppi, questi non possono attaccare nel turno e deve annunciarlo prima di spendere. L'attaccante può evitare interferenze annunciando un attacco privilegiato, per il quale deve scartare una carta Special.

**Attacchi per controllare** (Valore Base: PowAtt - ResBers). Il gruppo attaccante deve avere una freccia libera. Se l'azione ha successo il gruppo entra a far parte della struttura con i suoi eventuali controllati (\*) e metà delle tesorerie (per difetto), inoltre il gruppo attaccante può trasferire subito denaro al gruppo acquisito come azione libera.

**Attacchi per neutralizzare** (Valore Base: PowAtt - ResBers - 6). Il gruppo attaccante deve avere una freccia libera. Il gruppo bersaglio deve essere di un altro giocatore. Se l'azione ha successo, il gruppo ed i suoi controllati diventano non controllati ed il loro denaro si scarta.

**Attacchi per distruggere** (Valore Base: PowAtt - PowBers). Il gruppo attaccante può non avere una freccia libera. Il bersaglio può essere solo un gruppo con Power >0. Se l'azione ha successo il gruppo viene eliminato (scartato) e i suoi eventuali controllati diventano non controllati.

**Valore Base Modificato.** Applicare i seguenti bonus al Valore Base:

Gruppi con Power Trasferibile (PT) che non attaccano	+PT
Bersaglio controllato direttamente dall'Illuminati	-10
Bersaglio a 1 gruppo di distanza dall'Illuminati	-5
Bersaglio a 2 gruppi di distanza dall'Illuminati	-2
Per ogni stesso allineamento (per controllare o neutralizzare)	+4
Per ogni stesso allineamento (per distruggere)	-4
Per ogni allineamento opposto (per controllare o neutralizzare)	-4
Per ogni allineamento opposto (per distruggere)	+4
Ogni MB speso dall'attaccante (Illuminati o gruppo attaccante)	+1
Ogni MB speso dal gruppo bersaglio	-2
Ogni MB speso dall'Illuminati che controlla il bersaglio	-1
Ogni MB speso da altri per interferenza	-1
Ogni MB speso da altri per assistenza	+1

**Risoluzione degli attacchi.** L'attacco fallisce sempre se  $2D6 = 11$  o  $12$ .

L'attacco riesce se  $2D6 = \text{Valore Base Modificato}$  (e diverso da 11 o 12).

### ALLINEAMENTI OPPOSTI

Government	Communist
Liberal	Conservative
Peaceful	Violent
Straight	Weird
Fanatic	Fanatic (opposti a se stessi)
Criminal	Non ha opposti

by La Tana dei Goblin 2002 – <http://www.goblins.net>

## ILLUMINATI Quick Reference (Deluxe edition con l'espansione Y2K)

### SEQUENZA DI GIOCO

- Incasso.** Tutte le carte con Income >0 prendono denaro, tranne i gruppi non controllati.
- Pescare una carta.** Tenere se è Special, altrimenti va nei gruppi non controllati.
- Passare.** Se il giocatore passa, termina il proprio turno (salta i punti 4, 5 e 6) e incassa 5MB nella tesoreria del suo Illuminati.
- Azioni.** Il giocatore effettua in qualsiasi ordine due azioni normali a scelta e tutte le azioni libere che vuole (vedi sotto elenco delle azioni).
- Trasferimento fondi.** Fino a due gruppi del giocatore possono trasferire denaro (tutto o parte) ad un gruppo adiacente.
- Poteri speciali** di alcuni Illuminati.

### AZIONI NORMALI (2 per turno anche ripetute)

- Attaccare con un proprio gruppo, per controllare, neutralizzare o distruggere un altro gruppo (vedi attacchi).
- Trasferire denaro (tutto o parte) da un gruppo controllato ad uno adiacente.
- Spostare un gruppo ed i suoi controllati in un altro punto della struttura mantenendo le stesse dipendenze (\*).
- Trasferire o ricevere un gruppo, i suoi controllati e le tesorerie con un altro giocatore (\*).

### AZIONI LIBERE (qualsiasi numero per turno)

- Usare carte Special (eccezione: Bribery conta come un'azione normale).
- Rimuovere un gruppo ed i suoi controllati dalla propria struttura (diventano gruppi non controllati).
- Dare denaro (\*), scambiare, vendere (\*) o regalare carte Special con altri giocatori.

### GRUPPI DA CONTROLLARE PER VINCERE

4 giocatori: 12 gruppi      5 giocatori: 10 gruppi      6 giocatori: 9 gruppi

### OBIETTIVI SPECIALI DEGLI ILLUMINATI

- Bavarian Illuminati*.....Controllare almeno 35 punti di Power (inclusi sé stessi)  
*Bermuda Triangle*.....Controllare almeno un gruppo per ogni allineamento (multipli ok)  
*Church of the SubGenius*..Vincono controllando 1 gruppo in meno del normale  
*Discordian Society*.....Controllare almeno 5 gruppi "Weird"  
*Gnomes of Zurich*.....Avere almeno 150 Megabucks fra tutte le tesorerie controllate  
*The Network*.....Controllare almeno 25 punti di Trasf. Power (inclusi sé stessi)  
*Servant of Cthulhu*.....Distruggere almeno 8 gruppi  
*Shangri-La*.....Controllare almeno 5 gruppi "Peaceful"  
*Society of Assassins*.....Controllare almeno 6 gruppi "Violent"  
*UFOs*.....Sceglie l'obiettivo speciale di un altro Illuminati (inizio del gioco)

(\*) Gruppi che non è possibile sistemare senza sovrapposizioni diventano non controllati.

(\*) Solo fra tesorerie di Illuminati, non altri gruppi.

by La Tana dei Goblin 2002 – <http://www.goblins.net>

## ILLUMINATI Quick Reference (Deluxe edition con l'espansione Y2K)

### ATTACCHI

Se l'attaccante usa Power Trasferibile di altri gruppi, questi non possono attaccare nel turno e deve annunciarlo prima di spendere. L'attaccante può evitare interferenze annunciando un attacco privilegiato, per il quale deve scartare una carta Special.

**Attacchi per controllare** (Valore Base: PowAtt - ResBers). Il gruppo attaccante deve avere una freccia libera. Se l'azione ha successo il gruppo entra a far parte della struttura con i suoi eventuali controllati (\*) e metà delle tesorerie (per difetto), inoltre il gruppo attaccante può trasferire subito denaro al gruppo acquisito come azione libera.

**Attacchi per neutralizzare** (Valore Base: PowAtt - ResBers - 6). Il gruppo attaccante deve avere una freccia libera. Il gruppo bersaglio deve essere di un altro giocatore. Se l'azione ha successo, il gruppo ed i suoi controllati diventano non controllati ed il loro denaro si scarta.

**Attacchi per distruggere** (Valore Base: PowAtt - PowBers). Il gruppo attaccante può non avere una freccia libera. Il bersaglio può essere solo un gruppo con Power >0. Se l'azione ha successo il gruppo viene eliminato (scartato) e i suoi eventuali controllati diventano non controllati.

**Valore Base Modificato.** Applicare i seguenti bonus al Valore Base:

Gruppi con Power Trasferibile (PT) che non attaccano	+PT
Bersaglio controllato direttamente dall'Illuminati	-10
Bersaglio a 1 gruppo di distanza dall'Illuminati	-5
Bersaglio a 2 gruppi di distanza dall'Illuminati	-2
Per ogni stesso allineamento (per controllare o neutralizzare)	+4
Per ogni stesso allineamento (per distruggere)	-4
Per ogni allineamento opposto (per controllare o neutralizzare)	-4
Per ogni allineamento opposto (per distruggere)	+4
Ogni MB speso dall'attaccante (Illuminati o gruppo attaccante)	+1
Ogni MB speso dal gruppo bersaglio	-2
Ogni MB speso dall'Illuminati che controlla il bersaglio	-1
Ogni MB speso da altri per interferenza	-1
Ogni MB speso da altri per assistenza	+1

**Risoluzione degli attacchi.** L'attacco fallisce sempre se  $2D6 = 11$  o  $12$ .

L'attacco riesce se  $2D6 = \text{Valore Base Modificato}$  (e diverso da 11 o 12).

### ALLINEAMENTI OPPOSTI

Government	Communist
Liberal	Conservative
Peaceful	Violent
Straight	Weird
Fanatic	Fanatic (opposti a se stessi)
Criminal	Non ha opposti

by La Tana dei Goblin 2002 – <http://www.goblins.net>