

BENVENUTI A DARK MOON

 ノグチ 真崎 株式会社

LA CORPORAZIONE MINERARIA INTERPLANETARIA NOGUCHI MASAKI VI DA' IL BENVENUTO A DARK MOON, SUO AVAMPOSTO SULLA LUNA BUIA DI SATURNO TITANO. RECA TEVI IMMEDIATAMENTE PRESSO L'UFFICIO DEL COMANDANTE DELLE OPERAZIONI PER RICEVERE LE VOSTRE ASSEGNAZIONI ED IL MANUALE DI SOPRAVVIVENZA. GRAZIE, E BUON LAVORO CON LA NOGUCHI MASAKI!

Lascio questo scritto in modo che vi sia una registrazione di cosa è accaduto qui.

E un avvertimento.

Una settimana fa abbiamo scavato in una nuova vena di plutonio, la più grande che abbiamo mai trovato su Titano. Il comandante Matthews e Kilroy erano nell'equipaggio che guidava la missione. Sono entrati per primi e... qualcosa è successo. Non siamo sicuri di cosa, non riusciamo neppure a immaginare lontanamente come sia entrato nelle loro tute. Gas, polveri, un qualche tipo di agente patogeno sconosciuto. Li abbiamo messi entrambi in quarantena, come da protocollo standard, e inviato un rapporto al quartier generale. Quei bastardi si preoccupavano solo del plutonio. Se qualcuno della Noguchi Masaki legge questi appunti, che vadano tutti all'inferno!

Dopo una settimana, Matthews e Kilroy sembravano tornati normali, e il dottor Tomoko ha dato il suo via libera perché uscissero dalla quarantena. Dio ci aiuti, li abbiamo fatti uscire.

Eravamo al centro di comando, per pianificare un'altra spedizione al deposito, quando è accaduto. Non ci crederei se non lo avessi visto con i miei stessi occhi. Matthews ha estratto con calma la sua penna a sfera e l'ha piantata in un occhio di Garcia. Stava cercando di smembrare quanto restava del corpo quando sono stato costretto a sparargli in testa. Non c'era espressione sul suo volto, era robotico, inumano.

Ora è scomparso Kilroy e il centro di comando è stato sabotato. Abbiamo trovato quanto resta del corpo di Johnson quando siamo andati a verificare la situazione.

Ho assunto il comando. Kilroy è tuttora disperso e i sistemi di supporto vitale iniziano ad avere malfunzionamenti. Credo che anche gli scudi stiano iniziando a crollare. Non so di chi fidarmi. Chaya si comportava in modo strano, così l'abbiamo confinata in quarantena. Tomoko dice che sta bene, ma è la stessa cosa che ha sempre detto anche prima. Potrebbe mentire. Townsend non si fida di me, dice che ho ucciso io Matthews e Garcia mettendo in piedi tutto questa storia. Vuole assumere il comando al mio posto. Dovremmo mettere anche lui in quarantena. Sono tutti infetti. TUTTI. Sono l'unico ancora non compromesso. Sono l'unico di cui possa fidarmi.

Jon Reed

Comandante in carica dell'avamposto Dark Moon

GENERALITÀ

Dark Moon è un gioco a squadre basato sulla sensazione di paranoia ed il tradimento. La squadra dei giocatori non infetti deve solo sopravvivere fino al termine del gioco, mentre quella dei giocatori infetti non desidera che distruggerli. Ciascun giocatore sa a quale delle due squadre appartiene, ma non conosce la squadra cui appartengono gli altri giocatori.

Chi sono i tuoi compagni e chi i tuoi nemici?

Dark Moon è diverso da altri giochi che prevedono il ruolo del traditore nascosto, in quanto le azioni dannose avvengono pubblicamente anziché in segreto. Le capacità di interpretazione e depistaggio sono quindi molto importanti in Dark Moon, poiché traditori con scarse capacità di bluff rischierebbero di essere rapidamente individuati. Per questo il gioco potrebbe sembrare a prima vista sbilanciato a favore dei non infetti. Giocatori infetti inesperti potrebbero essere scoperti rapidamente, che giochino cauti o che si rivelino al momento sbagliato, pensando di avere poche possibilità di influenzare lo svolgimento del gioco a proprio favore. In realtà, tuttavia, gli Infetti hanno enormi possibilità, se giocati correttamente.

Questo regolamento è concepito pensando a giocatori esperti in grado di mettere a frutto i vantaggi della squadra infetta. I suggerimenti strategici riportati più avanti in questo regolamento saranno utili per le prime partite con nuovi giocatori.

Se il gioco sembra troppo semplice o troppo difficile per una delle due squadre, si possono inoltre usare alcune varianti riportate più avanti, per avere un diverso bilanciamento in una delle due direzioni.

CONDIZIONI DI VITTORIA

VITTORIA DEI NON INFETTI

La squadra non infetta vince se riesce a sopravvivere fino alla fine del gioco. A tale scopo dovranno completare con successo tre Eventi più l'Evento Finale, facendo inoltre attenzione alle condizioni speciali che quest'ultimo potrebbe riservare.

VITTORIA DEGLI INFETTI

Gli infetti vincono se riescono a eliminare la squadra avversaria prima che completi l'Evento Finale, in uno dei modi seguenti:

- 1) eliminando gli scudi, distruggendo di conseguenza l'avamposto,
- 2) danneggiando l'avamposto oltre ogni possibilità di riparazione,
- 3) compromettendo in modo definitivo i sistemi di supporto vitale, così che l'equipaggio muoia per affaticamento.

La squadra infetta vince immediatamente non appena si verifica una di queste tre condizioni.

COMPONENTI

- Regolamento
- Mappa di gioco che rappresenta il pannello di controllo principale dell'avamposto
- 10 schermi per i giocatori:
 - 7 schermi per i non infetti
 - 3 schermi per gli infetti
- 79 carte, suddivise in:
 - 7 Carte Personaggio
 - 1 Carta Comandante
 - 7 Carte Stato:
 - 4 carte Non Infetto
 - 3 carte Infetto
 - 42 Carte Compito:
 - 21 a dorso argento per partite con 3/5/7 giocatori
 - 21 a dorso nero per partite con 4/6 giocatori
 - 16 Carte Evento
 - 6 Carte Evento Finale
- 29 Dadi:
 - 14 Dadi Forti neri
 - 14 Dadi Deboli rossi
 - 1 Dado Comandante blu
- 7 Segnalini Partecipazione
- 7 Segnalini Quarantena
- 14 Segnalini Dado
- 1 Segnalino Sabotaggio
- 18 Segnalini Danno:
 - 6 Segnalini Scudi
 - 6 Segnalini Affaticamento
 - 6 Segnalini Avamposto
- 18 Cubetti Indicatori:
 - 13 Cubetti Evento blu
 - 1 Cubetto Difficoltà blu
 - 1 Cubetto Sospetto rosso
 - 1 Cubetto Successo nero



Nota del Traduttore. Ho qui riportato fedelmente le informazioni presenti sul regolamento originale, sebbene vi siano alcuni errori evidenti, che riporto di seguito.

1. Le Carte Stato, dall'elenco dei componenti, dovrebbero essere 4 Non Infetto + 3 Infetto per un totale di 7, mentre nell'illustrazione ne vengono indicate 8.
2. Il totale dei Cubetti Indicatori, che nell'elenco dovrebbero essere 18, non corrisponde al mix di seguito riportato (13 + 1 + 1 + 1), che fa invece 16. In ogni caso ho avuto modo di verificare che i cubetti sono assortiti in modo ancora diverso, avendo trovato in una copia di un amico un totale che non è né 18 né 16 cubetti e con una suddivisione ancora differente.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Posizionare 2 Segnalini Scudo nei primi due spazi della Traccia Scudi sulla mappa, e lasciare gli altri in una pila a fianco.
2. Pescare a caso 2 Segnalini Avamposto e posizionarli sulla mappa nei relativi spazi del Pannello Stato dell'Avamposto, lasciare gli altri coperti in una pila a fianco. Gli effetti dei segnalini posizionati sulla mappa si attivano subito.
3. Posizionare coperti in una pila accanto alla mappa i Segnalini Affaticamento.
4. Tenere a fianco i Segnalini Sabotaggio, Dado e Quarantena.
5. Sulla mappa di gioco, mettere il Cubetto Sospetto rosso all'inizio della traccia VOTE e posizionare il Cubetto Successo nero ed il Cubetto Difficoltà blu al di sopra della traccia della Difficoltà. I restanti cubetti blu formeranno una pila a portata di mano.



6. Mescolare le Carte Personaggio e distribuirne una scoperta a ciascun giocatore.
7. Dare a ciascun giocatore lo Schermo Non Infetto corrispondente al proprio personaggio.
8. Distribuire a ogni giocatore 2 Dadi Forti neri e 2 Dadi Deboli rossi.
9. Dare a ciascun giocatore 1 Segnalino Partecipazione.
10. Pescare a caso un Segnalino Affaticamento alla volta fino a quando ne viene estratto uno che corrisponda ad un personaggio in gioco. Quel personaggio sarà il Comandante iniziale e riceve la Carta Comandante ed il Dado Comandante blu in aggiunta agli altri (quindi chi ha il personaggio Daniel non potrà mai iniziare come Comandante).
11. Pescare a caso una Carta Evento Finale e posizionarla scoperta sulla mappa, nello spazio Camera 4 (in alternativa i giocatori possono accordarsi su quale evento finale utilizzare). Riporre le restanti Carte Evento Finale nella scatola.
12. A secondo del numero di giocatori, consultare la tabella riportata in basso per determinare quante Carte Stato Infetto e Non Infetto occorreranno per questa partita, e quale mazzo di Carte Compito andrà utilizzato.
 Mescolare le quattro Carte Stato Infetto e selezionarne casualmente il numero necessario senza rivelarle, riporre le restanti senza guardarle: non saranno usate in questa partita. Mescolare le Carte Stato Infetto selezionate con il numero necessario di Carte Stato Non Infetto, quindi distribuire una Carta Stato a ciascun giocatore, a faccia in giù.
 Scegliere un giocatore che conterà a voce alta fino a 10. Nel frattempo i giocatori esaminano simultaneamente le proprie Carta Stato leggendo il testo segretamente, senza riporre le carte sul tavolo finché il conto non è terminato (ciò è necessario per assicurare che i giocatori Infetti abbiano il tempo di leggere le loro carte senza rivelarsi).
13. Mescolare le Carte Compito (argento: 3, 5 o 7 giocatori, nero: 2 o 4 giocatori) e posizionare il mazzo accanto alla mappa.
14. Mescolare il mazzo delle Carte Evento e posizionarlo accanto alla mappa.
15. Il Comandante pesca due Carte Evento, ne sceglie una e la mette scoperta nello spazio Camera 1 della mappa, scarta l'altra al fondo del mazzo senza farla vedere (si veda più avanti per gli effetti delle Carte Evento). Il giocatore alla sinistra del Comandante sarà il primo giocatore e la partita prosegue quindi in senso orario.

3 Giocatori:	4 Giocatori:	5 Giocatori:	6 Giocatori:	7 Giocatori:
1 Carta Stato Infetto	1 Carta Stato Infetto	2 Carte Stato Infetto	2 Carte Stato Infetto	3 Carte Stato Infetto
2 Carte Stato Non Infetto	3 Carte Stato Non Infetto	3 Carte Stato Non Infetto	4 Carte Stato Non Infetto	4 Carte Stato Non Infetto
Carte Compito: argento (rimuovere <i>Voluntary Blood Testing</i>)	Carte Compito: nero (rimuovere <i>Voluntary Blood Testing</i>)	Carte Compito: argento	Carte Compito: nero	Carte Compito: argento

I L G I O C O

I giocatori svolgono azioni, votano, portano a termine compiti e completano eventi lanciando i dadi durante il gioco e utilizzandone i risultati. A meno che non sia diversamente indicato, i lanci dei dadi sono sempre effettuati segretamente dietro al proprio schermo e nessun giocatore può rivelare ad un altro i risultati dei propri lanci. I soli dadi che sono pubblicamente visibili sono quelli che il giocatore decide di rivelare per utilizzarne i risultati.

Nota. Tutte le volte che nel regolamento o sulle carte si usa il termine generico "giocatori" ("players"), ci si riferisce tanto ai giocatori non infetti quanto a quelli infetti che non si sono ancora rivelati. Quando si utilizza il termine specifico "giocatori infetti" ("Infected players"), ci si riferisce esclusivamente ai giocatori che abbiano rivelato la propria Carta Stato Infetto e stanno quindi giocando apertamente per la squadra infetta.

I L T U R N O di g i o c o

Il turno di gioco si compone di nove fasi di seguito spiegate in dettaglio:

1. Recuperare i dadi
2. Svolgere un'azione
3. Scegliere una Carta Compito
4. Risolvere una Carta Compito
5. Aggiungere un Cubetto Evento (*eventuale*)
6. Completare un Evento (*eventuale*)
7. Nuovo Evento (*eventuale*)
8. Avanzare il Cubetto Sospetto (*eventuale*)
9. Votazione obbligatoria (*eventuale*)

1. RECUPERARE I DADI

Il giocatore di turno recupera dalla Riserva delle Risorse Disponibili (spazio "Available Resources" sulla mappa) tanti dadi quanti ne occorrono per tornare ad averne quanti previsti dal suo Limite di Dadi (all'inizio del gioco questa fase si salta, in quanto ciascuno ha già ricevuto il proprio limite massimo nella preparazione). Se ad esempio un giocatore ha due dadi all'inizio del suo turno e il suo Limite di Dadi è 5, ne deve recuperare tre dalla riserva. In questa fase il giocatore sceglie liberamente la combinazione che desidera fra Dadi Forti e Dadi Deboli, purché ci siano nella Riserva delle Risorse Disponibili.

Solo il Comandante può recuperare il Dado Comandante in questa fase.

2. SVOLGERE UN'AZIONE

Il giocatore di turno può ora svolgere una delle seguenti azioni, a patto che la locazione dell'Avamposto dove è necessario svolgere l'azione scelta non sia stata danneggiata (le azioni disponibili per i giocatori infetti sono riportate più avanti).

2.1 RIPARAZIONE

E' possibile svolgere tre diverse azioni di riparazione. Quando il giocatore effettua un tentativo di riparazione, **lancia fino a 3 dei suoi dadi e ne seleziona uno da rivelare per il risultato**. Il giocatore può decidere di lanciare meno di tre dadi, se desidera (riducendo notevolmente le sue possibilità di riuscita), ma in ogni caso non può lanciarne più di tre anche se ne ha altri.

Se il dado che sceglie di rivelare ha un risultato positivo, l'azione ha successo, altrimenti è un fallimento.

2.1.1 Riparazione degli scudi

Se gli scudi hanno iniziato a perdere efficienza (indicato dai Segnalini Scudi presenti sulla Traccia Scudi della mappa), è possibile tentare una riparazione. Se l'azione ha successo, il giocatore rimuove il Segnalino Scudi più lontano (aggiunto per ultimo) sulla traccia degli scudi.

2.1.2 Riparazione del supporto vitale

Se il supporto vitale è giunto a livelli di pericolo (cioè ci sono Segnalini Affaticamento in mappa), è possibile tentare di ripararlo. In caso di successo, il giocatore potrà rimuovere dalla mappa un qualsiasi Segnalino Affaticamento e rimiscolarlo coperto con gli altri nella pila.

Per questa riparazione il giocatore non deve dichiarare quale segnalino intende rimuovere prima di fare il tentativo.



2.1.3 Riparazione dell'Avamposto

Se un'azione è stata bloccata a causa del danneggiamento di una delle sezioni dell'Avamposto, è possibile tentare la riparazione. In caso di successo, il giocatore può rimuovere dalla mappa un qualsiasi Segnalino Avamposto e rimiscolarlo nella pila con gli altri, rendendo nuovamente disponibile l'azione precedentemente bloccata.

Per questa riparazione il giocatore non deve dichiarare quale segnalino intende rimuovere prima di fare il tentativo.

Nota. Questa riparazione è l'unica azione sempre disponibile per i giocatori indipendentemente dai danni subiti dall'Avamposto.

2.2 VOTAZIONE

Al proprio turno un giocatore può chiedere una votazione 1) per mandare in quarantena un giocatore, oppure 2) per liberare un giocatore che si trovi già in quarantena. Il giocatore può sempre chiedere la votazione per sé stesso.

Quando si svolge una votazione, tutti i giocatori stendono il braccio di fronte a sé tenendo il pugno chiuso, quindi rivelano simultaneamente ciò che hanno precedentemente preso in mano:

- un **Dado Forte** indica che il giocatore per cui si è votato è "*Non Infetto*" e dunque non dovrebbe essere in quarantena;
- un **Dado Debole** indica che il giocatore per cui si è votato è "*Infetto*" e dunque dovrebbe essere messo in quarantena;
- una **mano vuota** indica che il giocatore si è astenuto dalla votazione.

Nota. Il Dado Comandante **NON** può essere usato nelle votazioni.

Un giocatore potrebbe trovarsi costretto ad astenersi se non ha dadi utilizzabili o non ne ha del tipo necessario. In ogni caso è sempre possibile astenersi dalla votazione pur avendo dadi disponibili e di qualsiasi colore.

Se la maggioranza dei giocatori ha votato "*Non Infetto*", il giocatore in questione viene liberato dalla quarantena o comunque non vi viene mandato. Se la maggioranza ha votato "*Infetto*", il giocatore resta in quarantena oppure vi viene immediatamente inviato. Più avanti sono descritti gli effetti della quarantena sui giocatori e sulle possibili azioni quando vi si trovino.

In caso di parità, il Comandante decide liberamente se il risultato della votazione sarà "*Infetto*" o "*Non Infetto*".

Dopo la votazione, i dadi utilizzati vengono riposti dietro gli schermi assieme agli altri eventualmente ancora disponibili.

2.3 LUPO SOLITARIO

Il giocatore di turno può decidere di agire come "*lupo solitario*" e andare per la sua strada, cercando con le sue sole forze di aggiungere un Cubetto Evento sull'Evento attuale. Il giocatore **lancia fino a 3 dadi e ne seleziona 2 da rivelare per il risultato**. **Se entrambi i dadi rivelati sono positivi, l'azione ha successo** e si aggiunge un Cubetto Evento sull'attuale Carta Evento o Carta Evento Finale. Questo potrebbe comportare il completamento dell'evento, nel qual caso il Comandante pesca immediatamente due nuove Carte Evento e ne sceglie una da attivare prima che il giocatore di turno prosegua.

Se svolgendo con successo questa azione viene completato l'Evento Finale, la squadra dei giocatori non infetti può vincere immediatamente la partita.

2.4 IMPARTIRE UN ORDINE

Il giocatore di turno dà un ordine ad un altro giocatore. Quest'azione non consuma dadi, tuttavia chi riceve l'ordine non è obbligato a rispettarlo. Il giocatore che viene comandato ha due possibilità: 1) recuperare 2 dadi già utilizzati (entro il proprio Limite di Dadi), oppure 2) svolgere 2 qualsiasi azioni fra quelle che potrebbe normalmente fare nel proprio turno.

Nota. Se il giocatore che riceve un ordine sceglie di effettuare le due azioni, nessuna di queste può essere "*IMPARTIRE UN ORDINE*".

Nota del traduttore. Sebbene non sia esplicitamente detto, non è possibile impartire un ordine ad un giocatore infetto rivelato. Il regolamento utilizza infatti il termine "*player*" per indicare chi può ricevere un ordine, che indica i giocatori sani o quelli infetti non rivelati. Se fosse stato possibile, avrebbe indicato (come in altri punti del regolamento) sia "*player*" che "*infected player*" come possibili soggetti cui impartire ordini.

Se nel ricevere un ordine la prima azione svolta dal giocatore è "*RIVELARSI INFETTO*", potrà immediatamente svolgere un'azione da giocatore infetto, pertanto si presti attenzione a dare ordini agli altri!

Nota. Se il giocatore cui viene impartito un ordine sceglie di effettuare due azioni, **NON** potrà usare l'abilità speciale del suo personaggio in queste azioni, poiché non è attualmente il giocatore attivo.

2.5 RIVELARSI INFETTO

Se il giocatore di turno ha la Carta Stato Infetto, con questa azione può decidere di rivelarsi e passare apertamente a giocare per la squadra degli infetti. Più avanti sono descritti i dettagli di gioco per chi si è rivelato in questo modo come infetto.



3. SCEGLIERE UNA CARTA COMPITO

Dopo aver svolto un'azione, il giocatore di turno pesca 2 Carte Compito dal mazzo, ne sceglie una e la gioca scoperta nello spazio "Current Task" in modo che tutti possano vederla. L'altra carta viene scartata a faccia in giù e senza rivelarla, nell'apposito spazio per gli scarti. Qualora il mazzo delle Carte Compito fosse esaurito, si rimescoleranno gli scarti coperti per formarne uno nuovo.

Nota. Quando si rimescolano gli scarti per comporre un nuovo mazzo di Carte Compito, attenzione a non rivelare le carte precedentemente scartate, che potrebbero rivelare il comportamento degli altri giocatori durante questa fase del loro turno.

Le Carte Compito possono essere di due tipi diversi: Malfunzionamenti o Complicazioni. I Malfunzionamenti a loro volta possono essere di quattro tipi differenti e richiedono che i giocatori lanciai collettivamente i dadi che hanno a disposizione nel tentativo di sistemare il guasto (o di non sistemarlo, se si è infetti).

Le Complicazioni riportano un'illustrazione e richiedono che il giocatore o i giocatori effettuino una scelta di qualche tipo, indicando le possibili conseguenze della scelta.

4. RISOLVERE UNA CARTA COMPITO

4.1 MALFUNZIONAMENTI

Se la Carta Compito scelta dal giocatore di turno è un Malfunzionamento, posizionare sulla Traccia Difficoltà della mappa di gioco il Cubetto Difficoltà blu nella casella corrispondente al numero riportato sulla carta come "Difficoltà" e il Cubetto Progresso nero sulla casella 0 (zero).

Iniziando dal giocatore di turno (quello che ha scelto la Carta Compito) e procedendo in senso orario, ogni giocatore ed ogni giocatore infetto decidono a questo punto se partecipare o meno alla risoluzione del compito. Nell'ordine indicato, ogni giocatore posizionerà quindi il suo Segnalino Partecipazione sul lato IN o OUT a secondo che intenda rispettivamente partecipare o meno, rendendo la scelta visibile a tutti prima che il giocatore successivo scelga a sua volta cosa fare.

Non appena un giocatore o un giocatore infetto si dichiara OUT, può immediatamente riprendere dalla riserva fino a 2 dadi giù utilizzati, a patto di non eccedere il proprio Limite di Dadi. Anche se i giocatori hanno iniziato la partita con 2 Dadi Forti e 2 Dadi Deboli, nulla vieta che nel corso del gioco possano avere solo Dadi Forti o solo Dadi Deboli, a patto di rispettare il Limite di Dadi come numero complessivo (è comunque consigliabile avere sempre un mix di dadi di diverso tipo, in modo da avere più scelte durante le votazioni e rendere meno evidente il proprio stato).

Quando tutti hanno dichiarato le proprie scelte di partecipazione (e chi si è dichiarato OUT ha avuto la possibilità di riprendere dadi), tutti i giocatori ed i giocatori infetti che si sono dichiarati IN tentano di risolvere la Carta Compito lanciando i dadi che hanno a disposizione e rivelando i risultati uno alla volta, a partire dal giocatore di turno e procedendo in senso orario. Nessuno può lanciare i dadi o consultare i risultati prima che sia il suo momento. **Tutti i giocatori ed i giocatori infetti che hanno scelto di essere IN devono lanciare almeno 1 dado e rivelare almeno 1 dado per il risultato.**

Nella risoluzione dei Malfunzionamenti, **i giocatori ed i giocatori infetti che partecipano (hanno scelto IN) possono rilanciare i dadi quante volte desiderano. Ad ogni lancio, tuttavia, il giocatore è obbligato a rivelare almeno un dado per il risultato**, sebbene possa scegliere anche di rivelarne più d'uno. Ciò vale anche nei casi in cui l'esito del Malfunzionamento possa sembrare scontato: se si lanciano dei dadi, almeno uno dovrà essere rivelato per il risultato.

Nota. Meno sono i dadi posseduti da un giocatore, tanto maggiori sono le possibilità di ottenere risultati negativi. I giocatori non infetti dovranno quindi soppesare attentamente i rischi possibili nel ripetere più lanci, che potrebbero causare più danni che benefici. I giocatori infetti non ancora rivelati, invece, potranno trarre vantaggio da questo, non apparendo particolarmente sospetto il fatto di rivelare risultati negativi quando si lanciano pochi dadi.

Ogni volta che durante la risoluzione del Malfunzionamento un giocatore o un giocatore infetto rivela uno o più dadi, il Cubetto Successo nero viene spostato in avanti o indietro sulla Traccia Difficoltà a secondo del risultato dei dadi rivelati. Ogni risultato positivo fa avanzare di un ugual numero di spazi il cubetto verso il successo, mentre i risultati negativi lo fanno indietreggiare verso il fallimento.

I dadi rivelati durante la risoluzione vanno messi dai giocatori nello spazio delle Risorse Utilizzate ("Spent Resources") della mappa. Dopo che la Carta Compito sarà stata risolta (ma prima di applicarne le conseguenze o di aggiungere Cubetti Evento),



tutti i dadi presenti nello spazio Risorse Utilizzate verranno spostati nella Riserva delle Risorse Disponibili (spazio "Available Resources" sulla mappa).

Quando tutti i giocatori ed i giocatori infetti che hanno deciso di partecipare hanno effettuato i loro lanci e rivelato almeno un dado ciascuno per il risultato, si verifica il totale. Se il risultato finale è maggiore o uguale del valore di difficoltà della Carta Compito, questa viene risolta con successo, altrimenti si ha un fallimento e si verificano le conseguenze riportate sulla carta.

Nota del traduttore. Se ad ogni dado che viene rivelato durante la risoluzione viene spostato di conseguenza il Cubetto Successo, questo indicherà chiaramente se il compito è stato risolto con successo o meno senza dover calcolare il totale dei risultati dei dadi come qui descritto nel regolamento originale. Sarà infatti sufficiente verificare se il Cubetto Successo nero ha raggiunto o oltrepassato il Cubetto Difficoltà blu, nel qual caso si avrà il successo, mentre se si trova su un valore inferiore si avrà un fallimento.

4.1.1 Malfunzionamenti dell'Avamposto

Se il Malfunzionamento si verifica sull'Avamposto, le conseguenze comportano il danneggiamento e quindi l'indisponibilità di una o più sezioni dell'Avamposto stesso. In questo caso occorre pescare casualmente Segnalini Danno Avamposto in numero pari a quello indicato come "Consequence" sulla Carta Compito, mettendoli nella sezione dello Stato dell'Avamposto ("Outpost Status") sulla mappa.

Se viene così posizionato in mappa il sesto ed ultimo Segnalino Danno Avamposto, la squadra infetta vince immediatamente, in quanto i sistemi essenziali collassano in modo permanente comportando la morte di tutti coloro che si trovino a bordo.

Ogni Segnalino Danno Avamposto ha un effetto specifico che si attiva quando viene pescato e messo in mappa, che impedisce ai giocatori di svolgere alcune azioni. Tali effetti restano attivi finché la sezione danneggiata non sarà riparata.

- **Shield Control (Controllo Scudi):** i giocatori non possono effettuare Riparazione degli Scudi (2.1.1).
- **Life Support (Supporto Vitale):** i giocatori non possono effettuare tentativi di Riparazione del Supporto Vitale (2.1.2).
- **Research Lab (Laboratorio Ricerche):** i giocatori non possono scegliere l'azione Votazione (2.2).

Questo NON si applica alle votazioni obbligatorie quando il Cubetto Sospetto raggiunge la fine della Traccia Sospetto.

- **Communications (Comunicazioni):** i giocatori non possono effettuare l'azione Impartire un Ordine (2.4).
- **Hangar Bay (Hangar):** i giocatori non possono effettuare l'azione Lupo Solitario (2.3).
- **Command (Centro Comando):** i giocatori che non partecipano alla risoluzione di una Carta Compito Malfunzionamento (scelgono OUT) recuperano un dado in meno dalla riserva. L'effetto non si applica alla fase Recupero Dadi all'inizio del turno di un giocatore, né influenza un giocatore cui viene impartito un ordine e sceglie di recuperare dadi.

4.1.2 Malfunzionamenti del Supporto Vitale

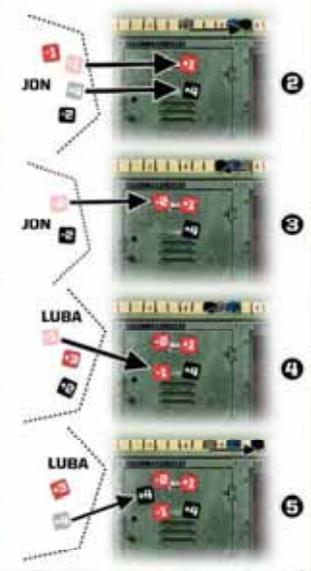
Se il Malfunzionamento riguarda il Supporto Vitale, indica il deterioramento delle condizioni ambientali dell'Avamposto, causando l'affaticamento di uno o più membri dell'equipaggio. In questo caso occorre pescare casualmente Segnalini Danno Affaticamento in numero pari a quello indicato come "Consequence" sulla Carta Compito, mettendoli nella sezione Supporto Vitale (Life Support) della mappa.

ESEMPIO DI RISOLUZIONE DI UN MALFUNZIONAMENTO

- Jon Reed ha scelto al suo turno una Carta Compito Malfunzionamento relativa all'Avamposto, che indica 4 per la difficoltà e 3 per le conseguenze. Il Cubetto Difficoltà viene quindi messo nello spazio 4 della Traccia Difficoltà e il Cubetto Successo nello spazio 0. Come giocatore di turno, Jon Reed deve scegliere per primo se sarà IN o OUT nella risoluzione. Sceglie di partecipare e volta il suo Segnalino Partecipazione con il lato IN visibile. Anche Luba Zheleznyak sceglie IN. Michihiro Tomoko, invece, avendo un solo dado disponibile sceglie OUT e recupera 2 Dadi Forti dalla Riserva delle Risorse Disponibili sulla mappa.



- Jon inizia, lancia i suoi 4 dadi e ottiene (-1)(+1)(+4)(-2). Decide di rivelare (+4) e (+1) e sposta in avanti il Cubetto Successo di 5 spazi, abbastanza per il successo!
- Jon, tuttavia, non si fida molto di Luba, quindi decide di lanciare ancora, sperando di spostare il Cubetto Successo ancora più avanti. Stavolta ottiene (-2)(-2) e poiché ha lanciato deve rivelarne almeno uno, anche se non vorrebbe. Rivela (-2) e sposta il Cubetto Successo indietro di 2 spazi, raggiungendo la casella 3 che è a un punto dal successo. Jon ha un solo dado a questo punto e decide di fermarsi.
- Tocca ora a Luba (Jon Aveva ragione a non fidarsi, perché effettivamente è Infetta), che lancia i suoi 3 dadi e ottiene (-1)(+3)(+2). Sceglie di rivelare il (-1) e sposta indietro di un altro spazio il Cubetto Successo.
- Luba decide di lanciare i dadi una seconda volta, dato che se si fermasse a questo punto risulterebbe evidente a tutti che è infetta. Ottiene (+3)(+4), che non è esattamente ciò che desiderava, dato che vorrebbe il fallimento. Cerca comunque di ottenere il massimo possibile e imbastisce uno spettacolo degno di nota rivelando il (+4), che assicura il successo.



Se viene così posizionato il sesto ed ultimo Segnalino Affaticamento, la squadra infetta vince immediatamente, a causa del fatto che l'intero equipaggio cadrebbe in stato catatonico per il deterioramento irreversibile delle condizioni ambientali.

Se il Personaggio indicato sul Segnalino Affaticamento pescato non è in gioco, il segnalino conterà comunque ai fini della possibile vittoria degli infetti, tuttavia non causerà alcun effetto ai giocatori.

Se invece il Personaggio indicato sul Segnalino Affaticamento pescato è uno di quelli effettivamente in gioco, subisce gli effetti dell'affaticamento, che sono descritti più avanti.

4.1.3 Malfunzionamenti degli Scudi

Se il Malfunzionamento colpisce gli Scudi, occorre posizionare nei primi spazi vuoti della Traccia Scudi della mappa un numero di Segnalini Scudo pari a quello indicato come "Consequence" sulla Carta Compito.

Se viene così posizionato il sesto ed ultimo Segnalino Scudo, la squadra infetta vince immediatamente per la completa neutralizzazione delle difese che esporrebbe l'Avamposto agli effetti distruttivi della luna di Saturno.

Dopo che i Segnalini Scudo sono stati posizionati sulla Traccia Scudi, occorre verificare l'integrità delle difese in base alle attuali condizioni di possibile fallimento, riportate nei vari quadranti della traccia stessa (i simboli "-1", "+", "-2" e "-", dove "+" e "-" indicano rispettivamente un qualsiasi risultato positivo o negativo). Per questa verifica, si lancia un singolo dado disponibile nella Riserva delle Risorse Disponibili (se non vi sono dadi un giocatore può lanciare uno dei propri, che dopo la verifica rimette dietro lo schermo, il colore non importa). Se il risultato corrisponde all'attuale condizione di fallimento, gli scudi cedono e il giocatore di turno sceglie se 1) pescare un Segnalino Affaticamento, o 2) pescare un Segnalino Avamposto.

4.1.4 Malfunzionamenti ??????????

Queste Carte Compito di tipo Malfunzionamento consentono al giocatore di turno di scegliere il tipo di malfunzionamento che si verifica: Avamposto, Supporto Vitale o Scudi. La scelta deve essere effettuata PRIMA che i giocatori ed i giocatori infetti decidano se intendono partecipare e lanciare i dadi. La risoluzione avviene quindi come descritto sopra per il tipo di Malfunzionamento scelto.

4.2 COMPLICAZIONI

Se la Carta Compito scelta dal giocatore di turno è una Complicazione, al giocatore (o ai giocatori) sarà richiesto di fare una scelta ed il fallimento o il successo del compito dipenderanno dalle istruzioni riportate sulla carta stessa.

In caso di successo, il compito sarà stato portato a termine, altrimenti si applicheranno le conseguenze riportate sulla carta.

5. AGGIUNGERE UN CUBETTO EVENTO (EVENTUALE)

Se la Carta Compito è stata risolta con successo nella fase precedente, un Cubetto Evento blu dovrà essere aggiunto nel primo spazio disponibile presente sull'attuale Carta Evento o Carta Evento Finale.

6. COMPLETARE UN EVENTO (EVENTUALE)

Se nella fase precedente è stato aggiunto l'ultimo Cubetto Evento possibile su una Carta Evento, l'evento si è completato e la squadra dei non infetti si sarà avvicinata di un passo alla vittoria. Se previsto, a questo punto occorre eseguire quanto riportato nel testo della Carta Evento completata.

Se viene così completato l'Evento Finale, la squadra non infetta può vincere la partita.

Nota. Se si completa un evento (non finale) che fa aggiungere Segnalini Danno, questi vanno aggiunti solo fintanto che ciò non comporti la vittoria per la squadra infetta. Se ad esempio la carta richiede di pescare 2 Segnalini Affaticamento e ne sono già presenti 4 sulla mappa, si aggiunge normalmente il primo, ma non il secondo che comporterebbe altrimenti la fine del gioco con la vittoria degli infetti.

Questo NON si applica alla Carta Evento Finale. Se il completamento di questa carta richiede l'aggiunta di Segnalini Danno che comportano la fine del gioco con la vittoria degli infetti, allora vincerà la squadra infetta.



7. NUOVO EVENTO (EVENTUALE)

Se nella fase precedente è stato completato con successo un evento, il Comandante pesca ora 2 Carte Evento, ne sceglie una che mette scoperta nel prossimo spazio della mappa, e scarta la seconda coperta facendo attenzione a non rivelarla agli altri.

Se nella fase precedente è stato completato con successo il terzo evento, il Comandante non pesca nuove Carte Evento, il nuovo evento sarà automaticamente la Carta Evento Finale già messa in mappa durante la preparazione del gioco.

8. AVANZARE IL CUBETTO SOSPETTO (EVENTUALE)

Se la Carta Compito riportava la dicitura "SUSPICIOUS ACTIVITY" (attività sospetta individuata), il Cubetto Sospetto rosso viene ora fatto avanzare di una posizione sulla Traccia Sospetto della mappa. L'avanzamento è obbligatorio indipendentemente dal fatto che il compito sia stato risolto con successo o che i giocatori abbiano fallito nel risolverlo.

9. VOTAZIONE OBBLIGATORIA (EVENTUALE)

Se nella fase precedente il Cubetto Sospetto ha raggiunto l'ultimo spazio della Traccia Sospetto, è OBBLIGATORIO effettuare ora una votazione. Il giocatore di turno sceglie liberamente il giocatore da sottoporre a votazione (anche essere sé stesso o uno che si trovi già in quarantena). Al termine della votazione il Cubetto Sospetto viene riportato alla posizione di partenza sulla Traccia Sospetto. Il gioco a questo punto riprende con un nuovo turno passando al prossimo giocatore in senso orario.

Nota. Nel caso in cui sia stato messo in mappa il Segnalino Danno Avamposto "Research Lab", questa votazione obbligatoria va comunque effettuata.

Nota del traduttore. Sebbene il regolamento non lo specifichi, sembra logico precisare che la votazione si tiene esattamente con le stesse modalità dell'azione Votazione che i giocatori possono effettuare durante il loro turno (vedi 2.2). Dunque il personaggio sottoposto a voto verrà giudicato per essere confinato in quarantena o per uscirne qualora vi sia già, a secondo del risultato finale "Infetto" o "Non Infetto" che emergerà dalla votazione.

E V E N T O F I N A L E

Quando inizia l'Evento Finale (ovvero non appena la Carta Evento Finale diventa l'evento attuale dopo il completamento di 3 Carte Evento), si prendono tutte le Carte Compito residue nel mazzo e quelle scartate, rimuovendo le Complicazioni che vanno riposte e non saranno più utilizzate. Mescolare tutte le Carte Compito restanti e formare così un nuovo mazzo che conterrà solo Malfunzionamenti.

Nota. Quando si forma il nuovo mazzo di Carte Compito, fate attenzione a non rivelare le carte che si trovavano nella pila degli scarti a faccia in giù, altrimenti potreste rivelare inopportunamente le scelte fatte dagli altri giocatori nel selezionare i compiti.

Q U A R A N T E N A

Se un giocatore viene messo in quarantena, prende un Segnalino Quarantena e lo mette sul proprio schermo, in modo da coprire due degli spazi destinati ai suoi dadi. Come effetto della quarantena, infatti, il Limite di Dadi del giocatore viene diminuito di 2. Se ha ancora a disposizione più dadi di quanti il nuovo Limite di Dadi consente ora, il giocatore deve scartare immediatamente i dadi in eccesso mettendoli nella Riserva delle Risorse Disponibili.

Nel proprio turno, un giocatore in quarantena:

- recupera normalmente i dadi entro il suo nuovo Limite di Dadi;
- può usare solo le seguenti azioni: Votazione (2.2), Impartire un ordine (2.4), Rivelarsi Infetto (2.5); se le prime due azioni sono impossibili per Segnalini Danno Avamposto e non è infetto, non potrà svolgere azioni;
- NON pesca Carte Compito al termine del suo turno: dopo aver svolto un'eventuale azione fra quelle possibili, il gioco passa direttamente al giocatore seguente in senso orario.

I giocatori in quarantena possono partecipare normalmente alle votazioni ed alla risoluzione dei compiti.

Se un giocatore che vi si trovava lascia la quarantena, scarta immediatamente il Segnalino Quarantena e il suo Limite di Dadi viene nuovamente aumentato di 2, ma non recupera automaticamente alcun dado per questo.

Nota. I giocatori hanno sempre diritto ad usare almeno 1 dado, anche se andando in quarantena il loro Limite di Dadi scenderebbe a zero o meno.

Se il Comandante viene messo in quarantena, perde immediatamente il ruolo e consegna la Carta Comandante al giocatore che ha chiamato la votazione che ne ha provocato il confinamento. Se anche il giocatore che ha chiesto la votazione è in quarantena (oppure se è il Comandante ad aver chiamato la votazione su sé stesso), allora la Carta Comandante verrà passata al primo giocatore in senso orario che non si trovi in quarantena.

Nota. In rari casi, può accadere che tutti i giocatori che non si sono rivelati come infetti possano trovarsi in quarantena. Se ciò accade, l'ultimo a andare in quarantena mantiene la Carta Comandante, che sarà immediatamente passata al primo che uscirà dalla quarantena.



A F F A T I C A M E N T O

Quando viene pescato un Segnalino Affaticamento, se questo corrisponde a uno dei Personaggi in gioco il giocatore corrispondente deve immediatamente voltare dall'altro lato la propria Carta Personaggio. Finché il Personaggio sarà affaticato, non potrà utilizzare la sua abilità speciale. Inoltre, nella risoluzione dei Malfunzionamenti, non potrà mai rivelare più di un singolo dado dopo ogni lancio (riducendo di molto la sua efficacia).

Se un Segnalino Affaticamento viene rimosso grazie ad una riparazione del Supporto Vitale effettuata con successo, il giocatore volterà nuovamente la sua Carta Personaggio dal lato principale, potrà tornare a utilizzare la sua abilità speciale e avrà nuovamente la possibilità di rivelare più di un singolo dado durante la risoluzione dei Malfunzionamenti.

R I V E L A R S I I N F E T T O

Quando un giocatore decide di rivelarsi come Infetto, si verifica una serie di effetti di seguito descritti.

- Se non si trova in quarantena, applica immediatamente gli effetti riportati come "*Infection Power*" sulla sua Carta Stato.
- Lancia un qualsiasi dado disponibile: se il risultato è un numero positivo, ha la possibilità di applicare una seconda volta gli effetti "*Infection Power*" della sua Carta Stato.
- Scarta la sua Carta Personaggio, il Segnalino Quarantena se si trovava in questo stato e tutti i Segnalini Dado. Se il giocatore che si rivela infetto era il Comandante, passa la Carta Comandante al primo giocatore alla sua sinistra che non si trovi in quarantena e rimette il Dado Comandante nella Riserva delle Risorse Disponibili.
- Sostituisce il suo schermo con quello per i giocatori infetti, che riporta 2 come il suo nuovo Limite di Dadi. Quindi scarta tutti i dadi in eccesso riponendoli nella Riserva delle Risorse Disponibili.
- Il suo turno di gioco termina immediatamente, a meno che non si sia rivelato come prima azione delle due possibili avendo ricevuto un ordine, nel qual caso potrà effettuare immediatamente una delle azioni dei giocatori infetti rivelati.

I giocatori che in questo modo si sono dichiarati apertamente come appartenenti alla squadra infetta:

- scelgono normalmente se partecipare (IN o OUT) nella risoluzione dei Malfunzionamenti e lanciano e rivelano i dadi come previsto, inoltre nel caso scelgano di passare (OUT) recuperano normalmente 2 dadi dalla Riserva delle Risorse Disponibili;
- non pescano più Carte Compito alla fine del proprio turno di gioco;
- non possono più partecipare nelle votazioni;
- non possono più essere oggetto di votazione, essere messi in quarantena o subire gli effetti dell'affaticamento;
- non subiscono gli effetti del Segnalino Danno Avamposto "*Command*" (quando passano recuperano sempre 2 dadi);
- non svolgono più le normali azioni nel proprio turno, ma devono utilizzare una delle azioni infette di seguito descritte.

INTERFERENZA

Il giocatore pesca 3 Carte Compito, ne scarta quante vuole e rimette le altre nell'ordine che desidera in cima al mazzo.

SCARICA DI ENERGIA

Se sulla mappa c'è al massimo 1 Segnalino Scudo, il giocatore ne aggiunge uno e, se occorre, verifica gli scudi.

Se sulla mappa ci sono 2 o più Segnalini Scudo, il giocatore lancia un dado qualsiasi e effettua la verifica degli scudi con le Condizioni di Fallimento indicate. Se ottiene un risultato che corrisponde alla condizione di fallimento, pesca quindi a sua scelta 1 Segnalino Affaticamento o 1 Segnalino Danno Avamposto e lo mette normalmente in mappa applicandone gli effetti.

SABOTAGGIO

Il giocatore mette il Segnalino Sabotaggio sul titolo di una delle sezioni della mappa di gioco Shield Control, Outpost Status o Life Support (rispettivamente allo scopo di sabotare il Controllo Scudi, le sezioni dell'Avamposto o il Supporto Vitale).

Quando un giocatore tenta di riparare una sezione su cui è presente il Segnalino Sabotaggio, effettua normalmente il suo tentativo di riparazione e rivela come previsto un dado. Dopo la riparazione, indipendentemente dal fatto che questa abbia avuto esito positivo o meno, DEVE comunque scartare 2 dadi e rimuovere il Segnalino Sabotaggio. Se il giocatore non ha 2 dadi, scarta quelli che ha.



La riparazione di una sezione che è stata precedentemente sabotata, pertanto, comporta al giocatore la spesa di 3 Dadi: uno per il normale tentativo di riparazione, più due per eliminare il Segnalino Sabotaggio.

Con questa azione, un giocatore che si è rivelato infetto può anche spostare il Segnalino Sabotaggio da una sezione della mappa ad una diversa, fra quelle indicate. In ogni caso vi può essere una sola sezione dell'avamposto che risulti sabotata.

PROVA DEL COMANDANTE

Il Comandante deve lanciare tutti i dadi che ha disponibili e rivelarne uno. Se rivela un risultato positivo, il Comandante ha dimostrato le sue capacità e non accade nulla. In caso contrario il Comandante fallisce la prova e il giocatore infetto può pescare e posizionare sulla mappa un Segnalino Danno a sua scelta. Se il Comandante non ha dadi disponibili, fallisce automaticamente la prova.

DEMORALIZZARE

Tutti i giocatori, iniziando da quello alla sinistra del giocatore infetto e proseguendo in senso orario, devono sostituire tutti i Dadi Forti neri che hanno disponibili con Dadi Deboli rossi, finché ve ne sono nella Riserva delle Risorse Disponibili.

R E G O L E A G G I U N T I V E

ONESTA'

In tutta franchezza, ci sono molti modi per imbrogliare durante una partita a Dark Moon. I giocatori potrebbero facilmente modificare i risultati dei dadi dopo averli lanciati dietro i propri schermi per rivelare i risultati a loro più comodi, potrebbero lanciare più dadi di quanti dovrebbero in certe azioni, o anche tenere dietro lo schermo più dadi di quanti il loro Limite di Dadi permetterebbe. Sfortunatamente, a causa della natura stessa del gioco, basato sulla segretezza di molti aspetti, non c'è alcun modo reale per verificare o controllare che un giocatore si comporti onestamente durante la partita. L'unica soluzione possibile, quindi, è: non giocate con gli imbrogliatori. Non sono comunque persone così divertenti, dopo tutto.

LANCIARE E RIVELARE I DADI

A meno che non sia diversamente indicato a secondo dei casi, le seguenti regole si applicano in tutte le situazioni in cui occorre lanciare i dadi durante il gioco.

- I lanci di dado sono sempre privati e un giocatore non può mai rivelare agli altri ciò che ha lanciato. I soli dadi di pubblica visibilità sono quelli che i giocatori decidono di rivelare per applicarne gli effetti a secondo dei casi. Questo vale anche per i giocatori infetti.
- Anche il numero di dadi ancora disponibili che un giocatore ha dietro lo schermo, così come il tipo di dadi (Forti o Deboli), sono informazioni private. I giocatori possono condividere queste informazioni fra loro, se desiderano, ma ovviamente senza mostrare i dadi e possono dunque mentire.
- Se un giocatore sceglie di lanciare i dadi, deve lanciare tutti i dadi disponibili che possiede al momento, a meno che l'azione effettuata non specifichi un limite massimo (ad esempio nelle riparazioni, dove si possono usare al massimo 3 dadi). Questo vale anche per i giocatori infetti.
- Durante la risoluzione di un Compito o di un'azione, tutti i dadi rivelati mano a mano dai giocatori vengono messi nello spazio "Spent Resources" (Risorse Utilizzate). Al completamento del Compito o dell'azione, tutti i dadi vengono da qui spostati allo spazio "Available Resources" (Riserva delle Risorse Disponibili).

VERIFICHE DEGLI SCUDI

Tutte le volte che viene pescato un Segnalino Scudo, il giocatore di turno lancia sempre un dado per la verifica degli scudi. Ciò può avvenire se un Compito fallisce, al completamento di un Evento che preveda di pescare Segnalini Scudo, quando un giocatore si rivela infetto e il suo potere infetto fa pescare un Segnalino Scudo, o ancora quando un giocatore infetto effettua l'azione infetta Scarica di Energia. In tutti i casi, i Segnalini Scudo pescati vanno posizionati sulla Traccia Scudi della mappa di gioco nei primi spazi liberi, procedendo in senso orario, e prima di lanciare il dado per la verifica. Se il risultato della verifica corrisponde all'attuale Condizione di Fallimento indicata sulla Traccia Scudi dopo aver posizionato i Segnalini Scudo necessari, allora il giocatore di turno dovrà scegliere se pescare un Segnalino Danno Avamposto o un Segnalino Affaticamento.

LIMITE DI DADI

Se per qualsiasi ragione il Limite di Dadi di un giocatore viene ridotto e lui ha a disposizione più dadi dietro lo schermo di quanti ne potrebbe ora avere, deve immediatamente scartare tutti i dadi in eccesso (a sua scelta) nella Riserva delle Risorse Disponibili. Se il ruolo di Comandante passa da un giocatore all'altro, il precedente Comandante deve immediatamente mettere il Dado Comandante nella Riserva delle Risorse Disponibili.

Quando tuttavia il Limite di Dadi di un giocatore viene aumentato per qualche ragione, egli NON riceve i nuovi dadi automaticamente (vale anche per il Dado Comandante, se il giocatore ha appena ricevuto la Carta Comandante). Un giocatore può recuperare dadi solo all'inizio del proprio turno, quando non partecipa alla risoluzione di un

Malfunzionamento, quando gli viene impartito un ordine con l'azione corrispondente, o quando viene completato un Evento che come effetto consente di recuperare dadi.

Ogni giocatore si considera avere un Limite di Dadi minimo pari a 1. Nei rari casi in cui il limite di un giocatore dovesse risultare zero o anche meno, potrebbe comunque recuperare e tenere dietro lo schermo sempre almeno 1 dado.

Come chiarito da uno dei game designers sui forum BGG, il Comandante ha sempre diritto al Dado Comandante, in aggiunta agli altri dadi. Il suo Limite di Dadi pertanto si considera effettivamente aumentato di 1. Per questo, all'inizio del gioco, chi ha la Carta Comandante prende il Dado Comandante in aggiunta ai 2 Dadi Forti e 2 Dadi Deboli della preparazione, come se la Carta Comandante fosse un Segnalino Dado speciale, che vale solo per il solo Dado Comandante e per chi la possiede.

CAMBIO DI COMANDANTE

Se il Comandante viene messo in quarantena, la Carta Comandante passa al giocatore che ha iniziato la votazione. Se quest'ultimo è anche lui in quarantena (o se era proprio il Comandante ad aver chiesto la votazione), la Carta Comandante viene passata al primo giocatore non infetto alla sinistra del vecchio Comandante, procedendo in senso orario.

Se il Comandante si rivela infetto, la Carta Comandante viene passata al primo giocatore non infetto alla sua sinistra.

TUTTI I GIOCATORI INFETTI SI RIVELANO

Se ad un punto del gioco tutti i giocatori infetti si sono rivelati pubblicamente, rimuovere il Cubetto Sospetto rosso dalla mappa e da questo momento ignorare la dicitura "Suspicious Activity" eventualmente riportata sulle Carte Compito. Se tutti i giocatori infetti si sono rivelati, alcune Carte Compito, Carte Evento o Complicazioni potranno sembrare strane, fuori ambientazione, o sbilanciate a favore della squadra non infetta. Questo normalmente va a svantaggio dei giocatori infetti, ed è una logica conseguenza del fatto di essersi fatti individuare troppo rapidamente o di essersi rivelati troppo presto.

C O N S I G L I S T R A T E G I C I

GIOCATORI NON INFETTI

Individuate i giocatori infetti e metteteli in quarantena il più rapidamente possibile. Un infetto in quarantena (o anche un infetto che si è rivelato) rappresenta una minaccia molto meno grave di uno che continua ad agire in segreto. Se arrivate all'Evento Finale senza aver ancora neutralizzato i giocatori infetti, potreste trovarvi seriamente nei guai.

La gestione dei dadi è una parte essenziale per la vittoria della squadra non infetta. Quando i dadi disponibili diventano pochi, sarà più probabile fallire nella risoluzione dei Compiti e le cose rischieranno di andare fuori controllo molto più rapidamente. Affidatevi alle abilità speciali che permettono di fare riparazioni senza rivelare dadi e ricorrete a impartire ordini per reintegrare i dadi dei compagni di squadra. Imparate a riconoscere quando sia più conveniente fallire nella risoluzione di un Malfunzionamento per non sprecare inutilmente dadi preziosi.

GIOCATORI INFETTI

Per varie ragioni, cercare di restare nascosti il più a lungo possibile è quasi sempre la strategia migliore, anche quando sembra che la partita abbia virato a favore della squadra non infetta. Non rivelatevi da soli a meno che non possiate chiudere la partita ricorrendo al vostro potere infetto. Un giocatore infetto non rivelato crea dubbi, alimenta la paranoia e la discordia all'interno della squadra avversaria, costringendo i suoi componenti a sprecare azioni preziose. Quando tutti i giocatori infetti si sono rivelati, la squadra non infetta diventa improvvisamente molto più efficiente, poiché non deve più spendere energie per dubitare uno dell'altro: possono invece concentrarsi solo sul completamento dei compiti per giungere alla vittoria.

Una delle armi più potenti nell'arsenale di gioco della squadra infetta è la possibilità di scegliere una Carta Compito al termine del proprio turno di gioco. Se si pesca la carta giusta, un giocatore infetto può utilizzare questo momento per assestare il colpo di grazia. Un giocatore infetto rivelato, invece, non pesca più Carte Compito alla fine del suo turno. Se potete, attendete il momento giusto per fallire pubblicamente nella risoluzione di una Carta Compito. Fate particolare attenzione alle Carte Compito scelte dal giocatore alla vostra sinistra, dato che in quel caso voi sarete gli ultimi a contribuire con i vostri dadi (e quindi siete quelli che hanno il maggior controllo sull'esito finale). Questa maniera di rivelarvi in modo "soft", specialmente se la vittoria è vicina, può mettere alle corde la squadra non infetta. Dovranno a quel punto spendere azioni per cercare di mettervi in quarantena, azioni che non sempre potranno sprecare per questo scopo.

V A R I A N T I

Se il gioco vi sembra troppo sbilanciato a favore di una o l'altra fazione, è possibile provare alcune varianti di seguito descritte. Sebbene sia possibile combinare le diverse varianti nel modo che si preferisce, le regole riportate in dettaglio sono ordinate in modo da elencare per prime le più efficaci e per ultime quelle che lo sono meno.

GIOCO PIU' FACILE PER I GIOCATORI INFETTI

VOTAZIONI COSTOSE

Tutti i dadi utilizzati nelle votazioni vanno nella Riserva delle Risorse Disponibili al termine del voto. In questo modo le votazioni sono molto più impegnative e la gestione dei dadi più complessa per i giocatori non infetti.

IL PRIMO PER ULTIMO

Durante la risoluzione dei Malfunzionamenti, il giocatore alla sinistra di chi è di turno sarà il primo a scegliere se sarà IN o OUT e sarà anche il primo a lanciare i dadi e rivelare i risultati. Il giocatore attivo (quello che ha scelto la Carta Compito), invece, si dichiara, lancia i dadi e rivela i risultati per ultimo. Questo dà ai giocatori infetti un grande vantaggio, poiché non solo potranno scegliere una Carta Compito pericolosa alla fine del loro turno, ma avranno anche il maggior controllo sulla sua risoluzione, essendo gli ultimi che si esprimeranno a riguardo.

QUARANTENA LEGGERA

I giocatori in quarantena possono pescare e scegliere normalmente le Carte Compito alla fine del loro turno di gioco. Pertanto, anche se in quarantena, un giocatore infetto può ancora influenzare pesantemente il gioco scegliendo comunque queste carte e auspicabilmente giocando le peggiori che trova.

INFEZIONE TELEPATICA (solo per 5-7 giocatori)

Dopo l'assegnazione iniziale delle Carte Stato, ma prima che il Comandante scelga la prima Carta Evento, tutti chiudono gli occhi per 10 secondi, che saranno contati da un giocatore precedentemente scelto per lo scopo. Durante il conto, tutti i giocatori infetti possono aprire gli occhi e riconoscersi, in modo da identificare i compagni di squadra.

EVENTI MORTALI

Quando una Carta Evento completata richiede che siano pescati dei Segnalini, questi possono comportare la fine del gioco. Ciò può creare situazioni poco tematiche, in cui i giocatori cercano volontariamente di fallire un compito perché il successo causerebbe la fine del gioco, ma certamente rende le cose più difficili per la squadra non infetta.

BASTA COMPLICAZIONI

Se tutti i giocatori infetti si sono rivelati, raccogliere tutte le Carte Compito e rimuovere le Complicazioni, quindi formare un nuovo mazzo contenente solo Malfunzionamenti.

GIOCO PIU' FACILE PER I GIOCATORI NON INFETTI

RIVELAZIONE DEPOTENZIATA - Estrema

Quando un giocatore infetto si rivela, non può utilizzare il suo potere infetto.

RIVELAZIONE DEPOTENZIATA - Normale

Quando un giocatore infetto si rivela, può utilizzare normalmente il suo potere infetto, ma NON può lanciare il dado per una eventuale seconda attivazione.

ORDINI SICURI

Quando a un giocatore viene impartito un ordine, non può scegliere Rivelarsi Infetto come una delle due azioni possibili.

INFETTI AFFATICATI

I giocatori infetti che si sono rivelati possono rivelare per il risultato un solo dado nella risoluzione dei Malfunzionamenti.

AZIONI INFETTE COSTOSE

Quando un giocatore infetto svolge una delle sue cinque azioni infette, deve prima scartare un dado nella Riserva delle Risorse Disponibili, che rappresenta il "costo" per svolgere l'azione scelta.

NOTE SULLE CARTE

CARTE EVENTO FINALE

LAST STAND (Ultimo rimasto)

All'inizio, ogni giocatore (sia non infetti che infetti non ancora rivelati) deve mettere un Segnalino Dado -1 (il lato con la sbarra di traverso) sul proprio schermo, riducendo così il proprio Limite di Dadi di 1. Non si applica ai giocatori infetti rivelati.

PROTECT SELF-DESTRUCT CODES (Protezione dei codici di autodistruzione)

Se l'Evento Finale viene completato con successo, la squadra non infetta non vince automaticamente. Il Comandante deve rivelare la sua Carta Status: se era segretamente infetto, vince la squadra infetta. Analogamente, la squadra infetta vince anche se il Comandante è affaticato quando si completa l'Evento Finale.

Nota. Questo Evento Finale crea dei momenti di notevole tensione, dato che i giocatori normalmente competono per ottenere la Carta Comandante. Tuttavia, se tutti i giocatori infetti si sono rivelati prima che si risolve l'Evento Finale, questa carta potrebbe risultare molto fuori luogo.

CARTE EVENTO

BLOOD TESTING (Esame del sangue)

Non si svolge alcuna votazione. Il Comandante semplicemente sceglie e decide di rilasciare un Personaggio dalla quarantena o di mandare in quarantena un Personaggio. Se tutti i giocatori infetti si sono rivelati e non c'è nessuno in quarantena, il Comandante deve comunque mandare qualcuno in quarantena.

FOOD RATIONING (Razionamento)

In una partita a cinque giocatori, per esempio, se ci sono 5 Dadi Forti o meno nella Riserva delle Risorse Disponibili, non possono essere recuperati dai giocatori. Questo può impedire del tutto di recuperare dadi ad alcuni giocatori, all'inizio del loro turno o quando passano nella risoluzione di un Malfunzionamento. Non si applica invece ai giocatori infetti rivelati, che possono continuare a recuperare Dadi Forti come di norma.

REPAIR TOOLS (Attrezzi da riparazione)

Se un giocatore effettua un'azione di riparazione, può lanciare solo Dadi Deboli rossi. Se il giocatore non ha alcun Dado Debole disponibile, tentare una riparazione non ha alcun senso.

RESTORE COMM (Ripristino delle comunicazioni)

I giocatori infetti rivelati non recuperano dadi quando questo evento viene completato. Se il Segnalino Danno Avamposto "Command" è in mappa quando questo evento viene completato, non influenza il numero di dadi che i giocatori possono recuperare. Potranno quindi recuperare dadi fino al loro normale Limite di Dadi.

RESUPPLY (Rifornimento)

Come riportato sulla carta, il Comandante PUO' rimuovere tutti i Segnalini di Danno di uno stesso tipo dalla mappa. Ciò significa che il comandante non è comunque obbligato a rimuoverne alcuno.

SALVAGE PARTS (Parti di ricambio)

Al completamento dell'evento, annotare il numero di Segnalini Danno Avamposto e Affaticamento presenti sulla mappa. Quindi mescolare tutti i segnalini di questi due tipi e ripescarne a caso lo stesso numero di ciascuno, mettendoli in mappa. Come conseguenza, potranno risultare bloccate azioni diverse da quelle che erano bloccate prima, Personaggi prima affaticati potranno non esserlo più e altri Personaggi che prima non lo erano potranno ora essere affaticati.

SYSTEM CRASH (Collasso del sistema)

Piazzare tutti i Segnalini Danno possibili sulla mappa PRIMA di verificare gli scudi (se uno dei 3 Segnalini Danno causerebbe la fine del gioco, non lo si aggiunga). Se alla verifica degli scudi si ottiene un risultato che corrisponde all'attuale Condizione di Fallimento, il gioco può terminare se ciò avviene a causa del Segnalino Danno Avamposto o Affaticamento che viene pescato.

SYSTEM REBOOT (Riavvio del sistema)

Il Comandante non può causare la fine del gioco (ciò può significare che saranno pescati meno di 5 Segnalini Danno).

CARTE COMPITO

ACCEPTABLE LOSS (Perdita accettabile)

Se questa carta viene giocata, pescare un Segnalino Danno non è facoltativo. Pertanto, questa carta comporta sempre un successo nella risoluzione del compito.

ACT OF TRUST (Atto di fede)

Se il giocatore scelto accetta, mette sul suo schermo un Segnalino Dado -1 (lato sbarrato), riducendo di uno il suo Limite di Dadi. Il giocatore che ha giocato la carta mette invece sul suo schermo un Segnalino Dado +1 (lato con il +), aumentando di uno il suo Limite di Dadi.

FAILURE TO LEAD (Rimozione dal comando)

Il giocatore di turno può scegliere sé stesso per ricevere la Carta Comandante. Il Comandante può giocare lui stesso la carta per dare la Carta Comandante ad un altro giocatore.

MANDATORY QUARANTINE (Quarantena obbligatoria)

Il giocatore attivo può scegliere sé stesso come oggetto della votazione.

STRATEGIC COMPROMISE (Compromesso strategico)

Se questa carta viene giocata, pescare Segnalini Danno non è facoltativo. Pertanto, questa carta comporta sempre un successo nella risoluzione del compito. I 2 Segnalini Danno pescati possono essere di due tipi differenti.

CARTE PERSONAGGIO

JON REED

Quando recupera dadi, Jon deve sempre rispettare il suo Limite di Dadi.

Normalmente, Jon recupera fino a 3 dadi quando passa nella risoluzione di un Malfunzionamento. Se il Segnalino Danno Avamposto "Command" è in mappa, recupererà quindi 2 dadi, uno in meno del suo standard.

Jon non recupera un dado aggiuntivo in nessun'altra condizione (ad esempio per un ordine impartito da un altro giocatore).

Jon è il solo Personaggio la cui abilità speciale ha effetto persistente, i cui effetti quindi non valgono solo quando è di turno.

LUBA ZHELEZNYAK

Quando è il giocatore di turno e una volta per turno, Luba può rilanciare una volta tutti i suoi dadi, invece di rivellarne uno per il risultato. Questo può accadere quando tenta un'azione di riparazione o durante la risoluzione di un Malfunzionamento.

Ad esempio, durante la risoluzione di un Malfunzionamento Luba ottiene **(-2)(-2)(-1)**. Normalmente dovrebbe rivelare almeno un dado a questo punto, invece decide di usare la sua abilità speciale e rilancia tutti i dadi anziché rivelare un risultato negativo. Poiché può utilizzare una sola volta la sua abilità speciale nel turno, dopo il rilancio dovrà obbligatoriamente rivelare un dado per il risultato, indipendentemente da quello che otterrà.

Luba non può scegliere semplicemente di smettere di rilanciare i dadi. Se non è soddisfatta di un lancio ha l'opzione di rilanciare, ma una volta che ha lanciato i dadi dovrà comunque rivellarne almeno uno per il risultato.

