

## **È L'ANNO 2220.**

Flotte di trasporto governative hanno trasferito un gran numero di abitanti di City Rain alle colonie minerarie che formano un nuovo cerchio di potere nel lontano Sumerius, il cuore economico della galassia conosciuta. Gli insediamenti sono stati stabiliti e, mentre una presenza aliena crea un ambiente ostile per gli impianti di produzione locale, le operazioni si svolgono in relativa pace.

Ma poi è arrivato il silenzio. Una delle stazioni di Recon-6, un pianeta minerario minore, ha smesso di inviare segnali alla Terra. Il governo ha deciso di inviare un gruppo di soldati per indagare sulla causa di questa improvvisa perdita di contatti.

**Nessuno ha fatto ritorno.**

In un ultimo tentativo di risolvere questo mistero viene inviata una speciale unità di soldati ben addestrati; ogni soldato è accompagnato da un nuovo sofisticato tipo di androide bio-meccanico, in grado di adattare le sue azioni ai comandi e al comportamento del suo padrone, con il quale forma una squadra telepatica.

Ma la squadra è condannata fin dal suo ingresso: il parassita alieno in agguato nel buio è di una specie sconosciuta, e la squadra arriva tristemente impreparata. Nessun proiettile può penetrare il duro guscio del parassita e la squadra si trova in balia delle apparecchiature lasciate dal gruppo di ricerca che ha scoperto l'alveare parassita all'interno del complesso, prima di venire macellato.

Peggio ancora, ci sono indizi che il parassita riesca ad infettare le sue vittime prendendone il controllo delle funzioni corporee, trasformandole in una macchina di morte disumana. Dalle note la squadra ha raccolto informazioni circa la sensibilità di questa specie al calore. La loro unica speranza è raccogliere le munizioni termonucleari sviluppate dal team di ricerca della stazione per combattere le creature striscianti.

Ma il tempo stringe, e c'è già un membro infetto all'interno della squadra. Costui farà di tutto per occuparsi, ad uno a uno, di ogni membro della squadra, fino a che ogni barlume di speranza sarà svanito negli oscuri corridoi della stazione.

**Benvenuti su Recon-6.**

**La vostra missione è quella di individuare l'alveare parassita e distruggerlo.**

**Benvenuti su Panic Station.**





## Benvenuti su Panic Station



**46 Carte Ricerca**  
Contengono gli oggetti che possono essere trovati durante le perlustrazioni. Include anche la carta "Primo Infetto".



**12 Dischi Personaggio in legno**  
Per segnalare la posizione dei personaggi. 2 per ogni colore: un Soldato e un Androide.



**1 Dado a 4 facce**  
Per risolvere il piazzamento e il movimento dei parassiti.



**20 Carte Esplorazione**  
Formano le 20 stanze che possono essere esplorate durante la missione.



**12 Carte Personaggio**  
2 per ogni giocatore, che rappresentano i personaggi che controlla.



**12 Carte Controllo**  
Usate durante le scansioni termiche per rilevare la presenza di individui infetti. Ci sono 6 carte positive (Rosse) e 6 negative (blu).



**10 Dischi Parassita di legno**  
Rappresentano i parassiti che infestano la base. Il set consiste in 5 parassiti neri (più forti) e 5 grigi (standard). Quelli neri sono a doppia faccia e hanno un lato nero e uno grigio.



**18 Carte Infezione**  
6 set di 3 carte del colore dei giocatori, utilizzate per trasferire il parassita agli umani nella speranza di trasformarli in infetti. Il dorso è identico a quello delle Carte Ricerca.



**1 Scheda Controllo Termico**  
Usata per formare 2 pile di carte durante le scansioni termiche.

## Introduzione

Panic Station è un gioco cooperativo basato sulla paranoia in cui è possibile controllare 2 personaggi della Squadra di Sterminio inviata dal governo a indagare sulla presenza di diaboliche forme di vita aliene. I giocatori muovono i loro Androidi e i loro Soldati attraverso la base, esplorando e raccogliendo attrezzature che li aiuteranno a completare la loro missione: trovare e distruggere l'Alveare parassita nascosto da qualche parte nelle profondità di questa postazione condannata.



Un giocatore che porta il suo Soldato nell'Alveare e gioca 3 carte Tanica di gas per alimentare il suo lanciafiamme vince la partita per gli umani.

Uno dei giocatori diventerà tuttavia il Primo Infetto. Egli deve mantenere celata questa sua identità, infettando o uccidendo più membri della squadra possibile per farsi alleati e impedire agli esseri umani di completare la loro missione. Solo chi studierà con attenzione il comportamento dei membri della squadra avrà una possibilità di vittoria contro i giocatori infetti e i parassiti che vagano per la base.

Panic Station è un gioco di crescente paranoia in cui nessuno può mai davvero fidarsi degli altri. Riuscirai a mantenere i nervi saldi e a distruggere l'origine di questo male?

## Prima di iniziare a giocare

Applicare con attenzione un adesivo del colore appropriato su ogni disco di legno. Notare che i parassiti grigi ricevono solo un adesivo per disco. Il disco parassita nero avrà invece un adesivo parassita nero da un lato e uno degli adesivi parassita grigio rimanenti sul retro.

## Preparazione del gioco

All'inizio del gioco ogni giocatore riceve:

- 2 gettoni personaggio e le Carte Personaggio del colore scelto (1 Soldato e 1 Androide).
- 2 Carte Controllo: 1 "positiva" e 1 "negativa".
- 3 Carte infezione del proprio colore.

Posiziona la stanza del Reattore (quella circondata da numeri dall'1 al 4) al centro del tavolo. Questa carta rappresenta la stanza di partenza. I giocatori tengono le loro Carte Controllo da parte fino a quando non serviranno per una scansione termica.



La carta Primo Infetto

Ora è il momento di preparare il Mazzo Ricerca. Prendere 1 carta Tanica di gas per ogni giocatore e mescolarle insieme ad un numero di carte prese a caso dal Mazzo Ricerca pari al doppio del numero di giocatori meno una carta. Mescolare la carta Primo Infetto in questo piccolo set e poi riporre il tutto a faccia in giù in cima al Mazzo Ricerca. Questo significa che per qualsiasi numero di giocatori questo insieme di carte sarà uguale a tre volte il numero di giocatori; ad esempio: in una partita a 5 giocatori questo insieme di carte dovrebbe contenere 5 carte Tanica di gas, 9 carte casuali ( $[5 \times 2] - 1$ ) e la carta Primo Infetto. In una partita a 6 giocatori, ci sarebbero 6 carte Tanica di gas, 11 carte casuali e la carta Primo Infetto.

Ogni giocatore pesca ora 2 carte dalla cima del Mazzo Ricerca (ovvero dall'insieme di carte che è appena stato creato). Ogni giocatore guarda segretamente la propria mano di carte. Se ha pescato una carta Allarme parassita la deve subito risolvere mettendo un parassita grigio nella Stanza del reattore e poi pescare un'altra carta. Tutti i giocatori dovrebbero avere 5 carte in mano all'inizio del gioco: le loro 3 Carte Infezione e 2 carte a caso pescate dal Mazzo Ricerca. E' possibile che la carta Primo Infetto sia già in mano ad un giocatore, e che quindi qualcuno sia già infetto!

Successivamente i giocatori devono mettere le loro 2 Carte Personaggio di fronte a loro, con il lato con 4 cuori nella parte superiore (piena salute). Queste carte saranno utilizzate per monitorare il livello di salute dei personaggi, che a sua volta influenza il numero di Punti Azione (PA) a disposizione di ciascuno durante il proprio turno.



Rimuovere la carta Alveare (bozzolo) dal mazzo Esplorazione insieme alla carta Terminale (raffigurante il computer sulla scrivania). Creare due pile di carte uguali. Mescolare la carta Terminale nella pila 1, poi mescola l'Alveare nelle ultime 3 carte di questa pila. Ora mescola l'altra pila 2 e mettila in cima alla pila 1 (quella con Terminale e Alveare) per formare il Mazzo Esplorazione. Assicurarsi di inserire tutte le carte con il lato raffigurante l'icona nera a faccia in su. Questo è il lato "non perlustrato" delle carte Esplorazione.



Alveare



Terminale

Scegliere a caso un giocatore iniziale. Dare a questo giocatore un qualsiasi segnalino o una moneta per indicare la posizione della Fase Parassita, che ruoterà ogni round. Questo è chiamato Segnalino Parassita.

## Carta Personaggio: dettaglio

Questa icona mostra il tipo di arma del personaggio. Gli Androidi sono equipaggiati con pistole, il che li rende perfetti per tenere a bada i parassiti che si aggirano per la base. Tuttavia un Androide non può completare la missione distruggendo l'Alveare, visto che solo il lanciafiamme dei Soldati può farlo (come indicato dall'icona del fuoco sulle loro carte Personaggio).

I Punti salute (cuori) si traducono in Punti Azione. Un personaggio con 3 o 4 Salute ottiene 2 Punti Azione (rappresentati dall'icona della mano) e un personaggio con solo 1 o 2 Salute ne ottiene 1.

Ogni personaggio inizia con 4 Punti Salute. Quando un personaggio è ferito la sua carta va fatta ruotare in senso antiorario per ogni Punto Salute perso. La posizione della carta mostrerà anche l'eventuale perdita di Punti Azione. Quando un personaggio perde il suo ultimo Punto Salute viene eliminato dal gioco e il suo disco personaggio viene rimosso dal tabellone.

Un giocatore ha solo 1 mano di carte che possono essere liberamente utilizzate per il suo Androide o per il Soldato, indipendentemente da dove la carta arriva o da chi l'ha trovata. Anche quando un personaggio muore il giocatore mantiene tutti gli oggetti in suo possesso. In breve, gli oggetti non sono collegati ad un personaggio specifico. Se però entrambi i personaggi muoiono le carte del giocatore che li controllava sono definitivamente eliminate dal gioco.



## Stuttura del turno

Un turno di Panic Station consiste in 2 fasi: la Fase Parassita seguita dalla Fase Squadra.



## Fase Parassita

Il giocatore con il Segnalino Parassita completa questa fase prima di svolgere il primo turno nella Fase Squadra. Nella Fase Parassita i parassiti sulla mappa cercheranno di muoversi e di attaccare tutti i personaggi nella stessa stanza (dopo il tentativo di movimento). I giocatori non possono attaccare i parassiti durante questa fase. Inoltre tutte le porte che sono state aperte dal Terminale sono da considerarsi chiuse appena prima che i parassiti inizino a muoversi. Verificare se i parassiti sulla mappa (se ce ne sono) si muovono facendo tirare al giocatore iniziale il dado D4 e consultando le frecce nella stanza del Reattore. Spostare tutti i parassiti di 1 camera nella direzione indicata, a meno che il parassita sia bloccato da un muro o da una porta chiusa, o se deve passare attraverso una porta aperta verso una stanza che non è ancora stata posizionata. Nel caso in cui il parassita è bloccato da un muro, da una porta chiusa o da un luogo inesplorato, rimane semplicemente dov'è (a scapito di giocatori in quella stanza).

Una volta che questo movimento è stato risolto ogni parassita attacca tutti i personaggi nella sua stessa stanza. Un parassita nero infligge 2 danni ad ognuno, mentre un parassita grigio ne infligge solo 1.

Quando la Fase Parassita è completa passare il Segnalino Parassita al giocatore successivo in senso orario. La Fase Parassita successiva avverrà solo dopo un giro completo del tavolo, quando il turno passerà per la seconda volta al giocatore che ha ora il Segnalino. Per esempio, in 4 giocatori, dopo che il giocatore 1 ha svolto la Fase Parassita e passato il Segnalino Parassita al Giocatore 2, ci saranno un totale di 5 turni nella Fase Squadra prima di una nuova Fase Parassita. Questi turni sarebbero dei giocatori 1, 2, 3, 4, e 1 (di nuovo). Il Giocatore 2 svolgerà a questo punto una Fase Parassita per poi passare il Segnalino Parassita al prossimo giocatore, per poi riprendere la nuova Fase Squadra del suo turno.



In questo esempio il tiro del dado per il parassita ha prodotto un "2". La freccia sul Reattore indica che tutti i parassiti nella base devono muoversi 1 stanza a destra. Il parassita in alto si sposta nella stanza del Reattore, mentre il parassita in basso non può spostarsi a destra perché bloccato da un muro, così resta dov'è.



## Fase Squadra

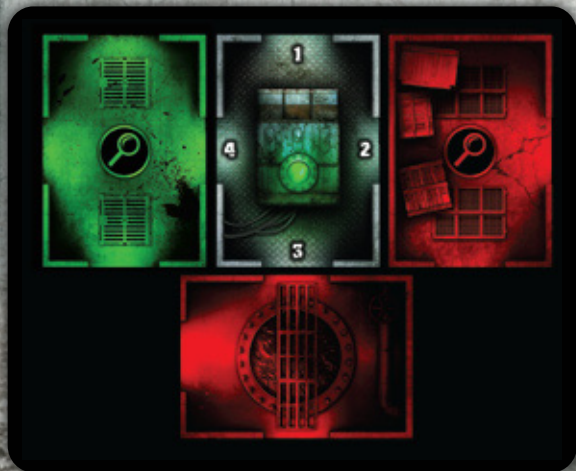
Cominciando dal giocatore che ha appena passato il Segnalino Parassita e proseguendo in senso orario, ogni giocatore può spendere il proprio valore di Punti Azione (PA), riportato sulle Carte Personaggio. All'inizio del primo turno, prima di svolgere la sua prima azione, un giocatore piazza le sue due pedine personaggio nella stanza del Reattore. I giocatori non arriveranno su Panic Station fino al loro primo turno, per cui il primo entrerà nella stazione da solo!

**Importante:** la somma di PA dei personaggi di un giocatore può essere spesa come meglio crede: se ha un Androide con 2 PA e un Soldato con 1 PA, questi si sommano e il giocatore ha 3 PA. Questi possono essere spesi tutti sul 1° personaggio (a prescindere da quanto ha contribuito ai PA) o divisi tra i due personaggi. Un giocatore non è obbligato a utilizzare tutti i suoi PA durante un turno. I giocatori possono scegliere tra le seguenti azioni, tutte al costo di 1 PA, e possono compiere qualsiasi azione più di una volta per turno:

### 1. Esplorare

Esplorare espande la mappa formata dalle carte Esplorazione. Tutti i giocatori iniziano il gioco con i loro personaggi all'interno della stanza del Reattore. Dal momento che le Carte Esplorazione sono a doppia faccia, i giocatori vedono in anticipo la prossima stanza che entrerà in gioco. Quando un personaggio esplora spende 1 PA per prendere la prima carta dal mazzo Esplorazione e posizionarla adiacente alla sua posizione attuale. Deve accertarsi che l'icona (se presente) nera al centro della stanza sia rivolta verso l'alto, ad indicare che la stanza non è ancora stata perlustrata. La posizione di questa nuova stanza deve inoltre connettersi al/i percorso/i adiacente/i, in modo che una porta (aperta o chiusa) non si connetta ad un muro e venga bloccata.

Il giocatore può scegliere l'orientamento della stanza purchè questa sia posizionata verticalmente e legalmente. E' consentito posizionare una carta Esplorazione sul lato opposto di una porta di sicurezza (chiusa). Questo rappresenta un giocatore che sbircia attraverso una piccola finestra nella porta. Naturalmente per esplorare ulteriormente in questa direzione il giocatore avrà bisogno di accedere all'altro lato della porta.



In questo esempio 3 stanze sono state posizionate adiacenti alla stanza del Reattore attraverso l'utilizzo dell'azione Esplora. Tuttavia solo 1 (a sinistra) è posizionata correttamente. A destra il posizionamento è illegale perché una porta della stanza del Reattore combacia con un muro. La posizione della stanza in basso è illegale perché non verticale.

**Un giocatore non può posizionare 2 porte di sicurezza chiuse una accanto all'altra in modo che siano collegate.**



Se un giocatore non può collocare legalmente la carta adiacente alla sua stanza, non può esplorare fino a quando vi è da qualche altra parte sulla mappa un luogo in cui tale carta può essere giocata legalmente. Se non esiste un collocamento legale per quella carta Esplorazione in alcun dunto della mappa, il giocatore può scartarla e metterla in fondo al mazzo, per poi tentare di collocare la carta successiva senza pagare alcun ulteriore PA (ha già pagato 1 PA per la sua azione di esplorazione). Il giocatore può tuttavia farlo solo una volta per turno; se anche la seconda carta Esplorazione è ingiocabile dalla posizione in cui si trova, dovrà tentare una diversa azione o terminare il suo turno.

**Dopo il posizionamento della carta Alveare il gioco farà una breve pausa per una scansione termica automatica. Fare riferimento alla sezione 5 (Terminale - "Scansione termica") per i dettagli su questo processo. A seconda dello stato di infezione dei giocatori il gioco potrebbe essere già finito!**

Nel raro caso in cui l'Alveare non possa essere posizionato legalmente in verticale, è permesso posizionarlo in orizzontale. Nella quasi impossibile eventualità che l'Alveare non possa essere inserito in nessuna posizione, prendere la carta Esplorazione successiva nel mazzo e tentare di posizionarla legalmente (solo in verticale). Rimettere l'Alveare in cima al Mazzo Esplorazione per la prossima esplorazione. Se l'Alveare è l'ultima carta del Mazzo Esplorazione e non può essere collocata in nessuna posizione, il gioco termina e vincono gli Infetti. Se ci sono ancora carte Esplorazione dopo aver piazzato l'Alveare, la squadra può continuare ad esplorare, se possibile, fino a quando tutte le carte Esplorazione sono posizionate.

**L'azione Esplorare non permette al giocatore di muoversi nella stanza appena esplorata gratuitamente. Il giocatore deve utilizzare un'azione "Muovere" se vuole entrare nella stanza.**

## 2. Muovere

I giocatori spendono 1 PA per spostare un personaggio attraverso una porta aperta verso una stanza adiacente. Alcune stanze sono chiuse da porte di sicurezza che possono essere aperte solo con una Chiave magnetica trovata cercando nel Mazzo Ricerca. Si noti che alcune carte contengono 2 camere, quindi passare da camera a camera costa 1 PA. Ogni volta che un giocatore entra - per la prima volta nel suo turno - in una stanza che contiene uno o più personaggi di un altro giocatore, DEVE fare uno scambio o effettuare un attacco (consultare la sezione "Scambiare").

## 3. Sparare con la pistola

Solo gli Androidi possono sparare con una pistola ad un parassita o ad un membro della squadra, per un costo di 1 PA e solo se hanno proiettili da usare. Carte munizioni possono essere trovate durante le perlustrazioni. Così come le Carte Personaggio tengono traccia dei PS, le carte munizioni ruotano in senso antiorario per ogni proiettile sparato. Ricordate di girare la Carta Personaggio di chi viene colpito!

A meno che non modificato da una carta Oggetto come il Mirino, l'Androide può sparare solo ad un bersaglio nella sua stessa stanza. Nel caso in cui un oggetto gli consenta di sparare in una sala adiacente, non può sparare attraverso una porta di sicurezza chiusa a meno che non sia in possesso di una Chiave magnetica o che l'azione del Terminale "aprire tutte le porte di sicurezza" sia stata attivata in questo turno. Nel caso in cui un oggetto consenta all'Androide di sparare a più di una camera di distanza (come un oggetto delle carte promo o di una espansione) il bersaglio deve essere in linea retta (nessun tiro curvo!)

Un colpo ucciderà un parassita standard (grigio), che viene rimesso nella riserva, ma i parassiti più forti (neri) necessitano di 2 colpi per essere uccisi (dopo il primo colpo scambiare il segnalino nero con uno grigio preso dalla riserva. Se non ci sono parassiti grigi nella riserva, capovolgere il parassita nero dal lato grigio).



I Soldati sono armati di lanciafiamme, che può essere utilizzato solo sull'Alveare, e devono fare affidamento sui loro compagni di squadra, sulla loro astuzia e sulle loro strategie per sopravvivere. Possono comunque armarsi con il Coltello che si trova nel Mazzo Oggetti.

#### 4. Perlustrare le stanze

Una stanza con un'icona al centro (indipendentemente da quale icona) può essere perlustrata. Per dimostrare che una stanza è stata perlustrata voltarla sul lato con l'icona rossa. Una volta che una stanza mostra l'icona rossa non sarà più possibile rigirla.

Una carta Esplorazione con due stanze entrambe con e un'icona può essere perlustrata da entrambe le stanze. La carta viene girata sul lato con l'icona rossa a prescindere da quale stanza è stata perlustrata.

Quando un personaggio spende un PA per perlustrare, prende la prima carta dal mazzo Ricerca nella sua mano, tranne nel caso peschi un "Allarme Parassita": in questo caso deve immediatamente rivelarlo, scartarlo, tirare il dado D4 e posizionare un parassita come descritto in "Allarme Parassita" nel capitolo "Tipi di stanze" di queste regole. La carta "Allarme Parassita" NON viene sostituita pescandone un'altra.

Perlustrare una stanza con l'icona rossa provoca la comparsa di un parassita nei paraggi, tirando il dado D4 e utilizzando il metodo descritto in "Allarme Parassita". Questo tiro deve essere eseguito prima che il giocatore risolva l'attuale perlustrazione e svolga qualsiasi altra azione. Se ci sono parassiti grigi nella riserva utilizzarli prima di quelli neri (che vengono sempre messi in gioco con il lato nero rivolto verso l'alto). Una volta che tutti i parassiti sono esauriti la loro comparsa si effettua spostando un parassita nella stanza appena attivata. Il giocatore che l'ha attivata può scegliere il parassita da spostare. I parassiti uccisi durante la partita tornano nella riserva e diventano disponibili per rientrare sulla mappa.

Nel primo turno di gioco tutti i personaggi devono fare - se matematicamente possibile - almeno una perlustrazione. Nei rari casi in cui questo non è possibile, questo requisito può essere ignorato.

#### 5. Attivare il Terminale

I Terminali hanno 3 funzioni possibili, ma solo 1 può essere utilizzata da un giocatore nel suo turno, anche quando due Terminali sono in gioco. La funzione scelta costa sempre 1 AP. Utilizzare un Terminale comporta che la relativa carta Esplorazione venga girato sul suo lato rosso. Utilizzare un Terminale con il lato rosso rivolto verso l'alto causerà la comparsa di parassita come da regolamento.



#### Eseguire una scansione termica

I giocatori possono spendere 1 PA per eseguire una scansione termica di tutta la base per cercare i membri della squadra infetti. Una scansione termica rivela semplicemente a tutti quanti giocatori sono stati infettati e quanti no. Le Carte Controllo dei giocatori saranno raccolte in segreto per verificare il numero di giocatori infetti.

Quando si esegue una scansione si formano 2 pile di carte: 1 pila va collocata nello slot a sinistra della scheda di controllo termico (+ verde) che contiene le vere identità, e 1 pila insignificante nello slot a destra (- rosso).

Per prima cosa ogni giocatore sceglie la Carta Controllo che indica il suo stato di infezione (rosso = infetto o blu = non infetto).



Ogni giocatore deve mettere la Carta Controllo con il suo vero stato di infezione a faccia in giù sul lato + verde della scheda di controllo termico. Poi mette la Carta Controllo rimanente a faccia in giù sul lato - rosso della scheda facendo in modo che nessuna carta venga accidentalmente mostrata agli altri giocatori. Non è valido ingannare gli altri giocatori mettendo una Carta Controllo errata. Tuttavia i giocatori sono incoraggiati a rivendicare a gran voce che non sono infetti!

Mescola le carte di ogni lato della scheda di controllo termico, ma senza mischiare le due pile. Poi rivela a tutti le Carte Controllo sul lato + verde della scheda di controllo: i giocatori ora sapranno quanti dei loro ex compagni di squadra sono stati infettati, ma non esattamente chi sono i giocatori infetti. Si incoraggiano tutti i giocatori a fare pesanti accuse in questa fase!

Infine riconsegna le Carte Controllo a tutti i giocatori, in modo che ognuno abbia una carta infetto e una non infetto. In questo modo i giocatori saranno pronti per una prossima scansione termica.

### Aprire tutte le porte di sicurezza

Spendendo 1 PA un personaggio può aprire tutte le porte di sicurezza bloccate, che normalmente potrebbero essere aperte solo con una chiave magnetica (trovata nel Mazzo Ricerca). Le porte rimangono aperte fino alla prossima Fase Parassita, e si chiudono subito prima di spostare i parassiti. Il gioco di squadra è essenziale per assicurarsi che le porte si aprano al momento giusto per far passare gli altri giocatori.

### Rivelare stanze

Il giocatore attiva le telecamere di sicurezza e scopre una stanza nascosta. Spendendo 1 PA il giocatore può aggiungere una nuova stanza sulla mappa accanto a qualsiasi stanza esistente, seguendo le regole di piazzamento descritte in precedenza (ignorare la regola che le stanze possono essere collocate solo adiacenti alla posizione attuale del giocatore). Questa azione può essere svolta solo una volta per turno.

## 6. Curarsi in infermeria

In queste stanze un giocatore può curare 2 ferite per turno al costo di 1 PA. Quando due personaggi di uno stesso giocatore si trovano nella stanza possono, se il giocatore vuole, curarsi 1 ferita a testa. Se la carta Esplorazione non era capovolta a causa di un utilizzo precedente o di una perlustrazione, voltarla a mostrare l'icona rossa dopo l'uso. D'ora in avanti curarsi qui attiverà la comparsa di un parassita. Un giocatore non può utilizzare un eventuale PA guadagnato a seguito della guarigione fino all'inizio del suo turno successivo.



## 7. Usare oggetti

Alcuni oggetti costano 1 PA per essere utilizzati, come indicato sulla relativa carta. Ad esempio lo Scanner termico e il Coltello da combattimento. Ricordate che la Pistola potenziata può essere utilizzata solo dagli Androidi, in quanto sono gli unici personaggi a cui è permesso portare pistole.

Gli oggetti che devono essere utilizzati vengono messi in vista sul tavolo, pagandone il costo di PA se necessario. Una volta utilizzato, se l'oggetto è per uso singolo, viene scartato dopo l'uso. Se è per uso multiplo rimane sul tavolo davanti al giocatore e può richiedere il pagamento di 1 PA per essere utilizzato ancora.

Ricordare che un'azione "Sparare con la pistola" costa ad un Androide solo 1 PA. Le Pistole Potenziate sono indicate con un "1 PA" per promemoria di questo costo. In altre parole, dal momento che queste armi si limitano a sostituire le pistole standard degli Androidi, non vi è alcun costo aggiuntivo per usarle al di là del consueto 1 PA.





Questa icona avverte i giocatori che questo è un oggetto monouso che deve essere scartato dopo l'uso. Altre carte che vengono utilizzate più volte, come munizioni o armature, vengono pure messe nella pila degli scarti quando esaurite. Se il mazzo oggetti è esaurito mescola gli scarti per fare un nuovo mazzo.

Se questa icona è presente, utilizzare la carta costa 1 PA. In questo esempio la Pistola potenziata sostituisce la pistola standard dell'Androide. Sparare è un'azione "Sparare con la pistola" e costa 1 PA.

Se questa icona è presente, il giocatore può tenere questa carta in mano per un uso ripetuto. Quando la usa per la prima volta la gioca scoperta sul tavolo, dove rimane da lì in poi.

**IMPORTANTE:** Un giocatore deve sempre avere almeno 5 carte in mano. Non può mai averne meno e, di conseguenza, **NON** può giocare una carta oggetto se ha solo 5 carte in mano!

## Tipi di stanze

### Correre

Entrare in queste stanze offre ad un personaggio la possibilità di fare un movimento in più (gratis) in ogni direzione, se è già presente un'altra stanza in cui spostarsi. Va insomma considerato come fosse un PA in più che può essere speso nel movimento. Questo movimento in più può avvenire solo quando nessun altro giocatore è presente in questa stanza; può però avvenire se l'altro personaggio del giocatore attivo è l'unico altro personaggio in questa stanza. Inoltre, se un giocatore utilizza l'azione Correre, non può esplorare la stanza (come se vi corresse attraverso!).



### Allarme Parassita

Entrando in questo tipo di stanza si attira l'attenzione di un parassita. Il giocatore che vi entra deve tirare il dado D4, consultare le frecce del Reattore e posizionare un gettone parassita in una stanza adiacente al personaggio che ne ha generato la comparsa. Se le stanze non sono collegate attraverso una porta, il collocamento è comunque legale. Se non c'è una stanza in quella direzione il parassita viene messo nella stessa stanza del personaggio che ne ha generato la comparsa. Gli altri parassiti non si muovono in questo momento, e il nuovo parassita non attacca (queste azioni avvengono solo nella Fase Parassita). I parassiti possono essere collocati sul lato opposto di una porta di sicurezza. Una stanza parassita che è già stata perlustrata è altamente pericolosa, in quanto genera due parassiti durante ogni ricerca dopo la prima: una semplice per entrare nella stanza (a causa della icona parassita), e uno perché la stanza è già contrassegnata come rossa! Risolvere sempre la comparsa dei parassiti prima di risolvere una ricerca o qualsiasi altra azione nella stanza.



### Magazzino

Nei magazzini si trova un'insolita quantità di materiale. Perlustrarli la prima volta permette al giocatore di pescare 3 carte Ricerca invece di 1. Se si pesca una carta "allarme parassita" deve essere risolta immediatamente. Come al solito queste carte non vengono sostituite. Quando i magazzini mostrano l'icona rossa che indica un 1 significa che d'ora in poi le perlustrazioni qui producono solo 1 oggetto.





## Perlustrazione di squadra

Queste stanze possono essere perlustre da soli come al solito. In aggiunta, fino a 2 membri della squadra possono perlustrele insieme quando sono entrambi al suo interno, ma solo 1 membro deve spendere il PA. In caso di più giocatori nella stanza il giocatore attivo può scegliere con chi eseguire l'azione, ma lui deve sempre ricevere una carta (non è possibile selezionare altri due giocatori e far svolgere a loro l'azione). Non più di 2 carte possono essere pescate in questo tipo di stanza, indipendentemente dal numero di giocatori presenti. Le carte pescate vengono distribuite in modo casuale (a faccia in giù) tra i membri della perlustrazione. Ogni giocatore che riceve una carta "Allarme Parassita" deve rivelarla e risolverla subito. Importante: se il giocatore di turno è attaccato da un altro in questa stanza non può eseguire una ricerca di squadra (vedi "Ordine delle azioni").



## Scambiare

Ogni volta che un giocatore entra in una stanza dove ci sono altri membri della squadra (ad eccezione della stanza del Reattore), DEVE scambiare 1 carta oggetto (senza mostrarla) con un altro personaggio, tranne se questo ha già fatto uno scambio in questa stanza durante il turno. Se è presente più di 1 membro della squadra il giocatore sceglie con chi scambiare. Ogni giocatore coinvolto nello scambio sceglie una carta dalla sua mano e la mette a faccia in giù di fronte all'altro, in modo che nessuno possa vederla. Ognuno prende la carta che ha ricevuto e la guarda di nascosto. Un giocatore infetto può tentare di infettare l'altro dandogli una Carta Infezione. Ma attenzione: un tentativo di infezione può essere scongiurato, come spiegato in seguito. Quando un giocatore evita con successo un'infezione tiene la Carta Infezione in mano, anche se non è effettivamente infetto. Ovviamente i giocatori non infetti non devono mai passare la Carta Infezione durante uno scambio. Indipendentemente dalla posizione dei vostri 2 personaggi, se 1 membro del vostro duo si infetta lo saranno entrambi. Ad esempio, anche se un Androide blu è su un lato della base e il Soldato blu dall'altro, una volta che l'Androide è infetto lo sarà anche il Soldato. Da adesso in poi il giocatore blu può giocare Carte Infezione!



Questo schema mostra 2 possibili scenari. Nel primo (sinistra) il giocatore infetto rosso passa una Carta Infezione durante lo scambio. L'altro giocatore, ignaro di ciò, gli passa una granata. Di conseguenza la vittima è ora infetta e passa al lato alieno.

Nel secondo scenario un giocatore non si fida dell'altro e gioca una tanica di gas, che gli consente di evitare l'infezione. Ha così perso una carta vitale per la riuscita della missione, ma almeno è sicuro di non essere contagiato e ha acquisito preziose informazioni circa l'identità dell'altro. Anche un antidoto avrebbe fermato l'infezione. Ricordate che le carte non possono essere viste dai giocatori che non partecipano allo scambio. Si noti inoltre che oggetti monouso non sono mai "consumati" quando scambiati.



Quando scambiano, i giocatori non possono utilizzare Carte Infezione diverse da quelle del proprio colore, a meno che non si trovino senza carte oggetto durante uno scambio. In una tale (rara) situazione i giocatori possono, in via eccezionale, scambiare una Carta Infezione di un altro colore invece che un oggetto. Tuttavia questa carta non infetta il giocatore che la riceve.

Un giocatore non può MAI scambiare una Carta Infezione del proprio colore a meno che non sia infetto. Solo le Carte Infezione del proprio colore sono in grado di infettare un altro giocatore durante gli scambi. E' importante che i giocatori che ricevono una Carta Infezione si assicurino che il colore della carta coincida col colore del giocatore che l'ha passata. Se corrispondono e non hanno scambiato con una Tanica di gas, sono infetti. Se invece la Carta Infezione non corrisponde al colore del giocatore che l'ha passata, il giocatore non è infetto, non importa cosa ha dato in cambio (a meno che non sia già infetto, ovviamente!)

Ricordate che ognuno dei vostri personaggi può tentare solo uno scambio per stanza in un turno di gioco. Se si desidera fare due scambi nella stessa stanza dovete portare il vostro secondo personaggio in quella stanza. Ma fate attenzione, perchè questo potrebbe far pensare agli altri che siate infetti!

## Sopravvissuti e traditori

I giocatori sono liberi di svolgere il proprio ruolo come meglio credono. Devono studiare con attenzione i comportamenti sospetti che potrebbero indicare che un giocatore è stato infettato. I giocatori infetti devono essere astuti, guadagnandosi la fiducia degli altri tentando poi di infettarli al momento giusto. Ricordate che un tentativo fallito di infezione porta di solito ad una accusa pesante ("E' lui l'infetto!"), quindi cercate di infettare solo nei momenti critici della partita.

I giocatori sono liberi di accusare gli altri durante il gioco, anche se queste accuse sono infondate o addirittura stratagemmi per attirare l'attenzione lontano dal giocatore infetto, ma i giocatori infetti non devono mai davvero rivelarsi, anche se accusati giustamente.

Ricorda che c'è sempre almeno 1 infetto attivo, e può essere chiunque, anche il membro della squadra che ti ha appena aiutato a uccidere un parassita! Non esiste un codice d'onore su Panic Station.

Si può attaccare un altro membro della squadra se si sospetta che sia infetto, o suggerire agli altri di fare lo stesso. Niente impedisce all'infetto di eliminare i membri della squadra che potrebbero scoprire la sua identità ancor prima di contagiarli.

Come con i parassiti, l'Androide di un giocatore può spendere un proiettile per attaccare un membro della squadra nella sua stessa stanza, causandogli la perdita di 1 PS (e forse un PA). Tuttavia, subito dopo che l'attacco viene sferrato, il personaggio in difesa può giocare una carta armatura per schivare il proiettile (ogni carta armatura protegge contro 1 solo colpo). La stessa regola si applica agli attacchi con il Coltello da combattimento.

## Ordine delle azioni

Quando entrano in una stanza i giocatori devono svolgere le loro prime azioni in un ordine specifico. Prima che un giocatore possa usare l'azione Esplora, Perlustra o l'azione speciale della stanza, deve prima decidere se attaccherà il personaggio di un altro giocatore (se presente). Se decide di attaccare non potrà verificarsi uno scambio. Se nessun attacco è stato eseguito, allora lo scambio DEVE essere fatto. Dopo lo scambio, però, un giocatore può ancora attaccare il personaggio di un altro giocatore. Poi il giocatore può continuare a svolgere azioni con i PA che gli sono rimasti.



## Condizioni di fine partita

Quando tutti i giocatori hanno svolto le loro azioni inizia un nuovo turno con la Fase Parassita, a meno che non si verifichi una delle seguenti condizioni:

### Vittoria degli umani

Una vittoria degli umani può essere ottenuta solo da un Soldato non infetto che gioca 3 carte Tanica di gas all'interno della stanza Alveare. Bruciare l'Alveare (giocare le 3 carte) costa 1PA. Per bruciare l'Alveare si può ignorare la normale regola del limite di 5 carte. Solo i giocatori umani sopravvissuti condividono questa vittoria, che è la più difficile da raggiungere.

### Vittoria dei parassiti

Tutti i membri della squadra sono infetti (come dimostrato da una scansione termica della base). Ciò si traduce in una vittoria per il Primo Infetto ed i suoi compagni infetti ancora in vita (avidì giocatori infetti potrebbero essere tentati di eliminare altri infetti appena prima di vincere). Tuttavia, l'ultimo giocatore infetto non vince. Pertanto non è mai una buona idea rischiare di essere l'ultimo giocatore infetto.

L'eccezione a questa regola sarebbe il raro caso in cui il Primo Infetto ha vinto senza infettare nessuno, oppure nel caso in cui l'ultima persona infetta è stata uccisa (e quindi ha già perso).

- Rimane solo 1 umano (come provato da una scansione termica della base) e non ci sono Tuniche di gas nella sua mano o nel Mazzo Ricerca. Ciò si traduce in una vittoria per gli infetti.

- Tutti i Soldati dei giocatori sono stati eliminati. Dal momento che solo i Soldati possono bruciare l'Alveare, i giocatori infetti hanno vinto.

**Si noti che il gioco non finisce se il Primo Infetto viene ucciso. Si deve ancora trovare e bruciare l'Alveare.**

**In tutti i casi di vittoria, solo i giocatori ancora vivi condividono la vittoria. La morte rappresenta la sconfitta per il giocatore.**

## Note generali

I giocatori non possono mostrare la loro mano di carte tranne che a seguito di una scansione termica. Sono però liberi di parlare di quello che hanno in mano, che non deve per forza essere veritiero!

Il Primo Infetto e gli altri infetti possono vincere semplicemente uccidendo i giocatori umani. Questo può essere un modo efficace per vincere senza dover condividere la gloria. Meglio ancora se il Primo Infetto o gli infetti riescono a convincere gli altri a sparare agli altri giocatori, accusandoli di essere gli infetti!

Una volta giocata a faccia in su davanti a voi, una carta oggetto non può essere ripresa a meno che l'oggetto sia stato usato e quindi viene scartato.

Se si pesca un parassita durante la preparazione del gioco non si subiscono danni fino alla Fase Parassita successiva, in quanto la prima Fase Parassita si svolge prima che chiunque sia entrato nella Panic Station.

I parassiti si muovono e attaccano solo durante la Fase Parassita. I parassiti possono essere posizionati durante le azioni di perlustrazione, ma comunque attaccano durante la Fase Parassita.

Se siete su una Carta Esplorazione con due camere e deve essere collocato un parassita, è possibile che il lancio del D4 indichi di posizionarlo nella stanza accanto ma sulla stessa carta Esplorazione. Questo è legale.



## Suggerimenti strategici

- Perlustra sempre abbastanza stanze all'inizio del gioco.

E' fondamentale crearsi in fretta una mano di carte "difensiva" per quando la sfida si fa dura e aggressiva. Non è un lusso avere una Tanica di gas in più a portata di mano per difendersi dalle infezioni, tanto quanto è fondamentale avere abbastanza carte (almeno 5) per essere in grado di giocare un oggetto sul tavolo.

- Ricorda che puoi evitare uno scambio se attacchi entrando in una stanza.

Certo, può ritorcersi contro, ma almeno è un modo per uscire da una situazione difficile quando non hai Taniche di gas per evitare infezioni.

- Utilizza il Terminale per posizionare l'Alveare in un luogo sicuro, il più lontano possibile dagli infetti.

Questo dà agli umani un vantaggio importante.

- L'arma migliore contro la squadra avversaria è la confusione.

Se siete umani inducete all'errore gli infetti al tavolo agendo voi stessi come infetti. Se sei il Primo Infetto prendi tempo per guadagnarti la fiducia degli umani e scambia con loro oggetti di valore o aiutali in situazioni pericolose, per poi colpire tempestivamente quando abbassano la guardia.

Anche le bugie possono essere un potente alleato in questo gioco.

- Come giocatore umano è necessario trovare almeno 1 altro essere umano di cui potersi fidare.

Si può vincere la partita anche da soli, ma due uomini che lavorano insieme possono fare una grande differenza contro il diffondersi del male. Utilizzare lo Scanner termico, una delle carte più potenti nel Mazzo Oggetti, non solo per rivelare un infetto ma anche come un modo per trovare un alleato di cui fidarsi e con cui cooperare per portare a termine la missione.

- Valuta attentamente l'orientamento di ogni stanza e la sua posizione in relazione alle sue stanze circostanti. Una differenza di 180 gradi può fare una grandissima differenza. Gli umani hanno bisogno di creare percorsi ottimali che li aiutino nelle situazioni problematiche dentro la stazione. Gli infetti possono invece fare l'opposto: creare percorsi impegnativi per gli esseri umani, con molti ostacoli lungo il loro tragitto.

- Ricorda che la comparsa di parassiti può anche lavorare per te. Far deliberatamente comparire parassiti potrebbe crearne degli affollamenti pericolosi, impedendo agli avversari di raggiungerti.

- Come umano, assicurati di distribuire i tuoi personaggi sulla mappa. Un infetto intelligente potrebbe sfruttare la vicinanza di due personaggi per effettuare un doppio tentativo di contagio nello stesso turno, abbassando così le difese del giocatore.

- Come infetto, ricorda che potresti "forzare" uno scambio posizionando con attenzione stanze, formando dei colli di bottiglia che porteranno gli esseri umani dritti nella stanza in cui ti trovi.

- Pensa sempre alla stanza in cui ti troverai alla fine del tuo turno, perché determinerà in gran parte le possibilità di essere attaccato da un parassita. Entrare in una stanza con 3-4 uscite e un parassita è più sicuro (data l'alta probabilità che il parassita si sposti da questa posizione durante la Fase Parassita) che entrare in una stanza senza parassiti ma circondata da numerosi potenzialmente in grado di entrare durante la Fase Parassita.



## Modificare la difficoltà

Panic Station è un gioco stimolante per i principianti nei panni di esseri umani.

Per dare alla squadra un vantaggio sugli infetti rimuovere 1 Carta Infezione dalla mano di partenza di ogni giocatore. I giocatori alle prime armi possono essere facilitati a giocare il ruolo di Primo Infetto aggiungendo la seguente regola: se il Primo Infetto si trova senza Carte Infezione a causa di 3 tentativi di infezione falliti può utilizzare la carta "Primo infetto" stessa per infettare un altro giocatore. Il Primo Infetto resta infetto, ma il nuovo proprietario della carta è ora considerato il Primo Infetto. Se i giocatori vogliono aumentare la sfida per la squadra umana dovrebbero cercare di completare la missione di distruggere l'Alveare con 4 carte Tanica di gas.

## Variante Padrone e Servitore

In questa variante il Primo Infetto vince la partita quando raggiunge una delle condizioni descritte in precedenza, ma i suoi compagni infetti non vincono automaticamente con lui; per farlo devono dimostrare la loro lealtà verso il lato infetto e il loro padrone.

Affinché un infetto condivida la vittoria con il Primo Infetto deve verificarsi una di queste condizioni:

### **Contagiare un membro della Squadra non infetto**

Si controlla alla fine della partita, quando i giocatori possono determinare sia a voce che attraverso la presenza di Carte Infezione di altri giocatori nella propria mano, se i tentativi di contagio hanno avuto successo.

### **Eliminare l'ultimo personaggio superstite di un giocatore**

Anche questo si controlla alla fine e può essere provato con un metodo semplice: quando un infetto riesce a eliminare l'ultimo personaggio di un giocatore riceve la Carta Controllo della vittima che raffigura la sua identità attuale. Deve assicurarsi che nessuno al tavolo veda il contenuto della carta. Il giocatore tiene la carta a faccia in giù fino al termine della partita, quando si rivela e si controlla se ha eliminato con successo un giocatore non infetto.

Un giocatore infetto può ovviamente eliminare quanti altri personaggi preferisce. Alla fine deve però avere almeno 1 Carta Controllo "non infetto" nel suo spazio di gioco per soddisfare la condizione e condividere la vittoria con il Primo Infetto.

Questo metodo è spesso più difficile da raggiungere e in alcuni casi l'infetto è costretto a uccidere 2 personaggi di un giocatore specifico per soddisfare la condizione.





## Chiave magnetica

Con l'aiuto di questo oggetto un giocatore (e solo quel giocatore) può muovere i suoi personaggi attraverso tutte le porte di sicurezza. **NON** può aprirle per un altro giocatore.



## Scanner termico

Un giocatore può usarlo per verificare l'identità di un altro personaggio nella stessa stanza. Giocare questa carta costringe un giocatore a mostrare la sua mano di carte a chi fa il controllo. Questo potrebbe rivelare l'identità dell'infecto. Per esempio: un giocatore con 2 o meno Carte Infezione è chiaramente infecto, perché ha iniziato con 3 e ne ha ovviamente giocata almeno 1 nel tentativo di infectare qualcuno. Allo stesso tempo un giocatore con carte infezioni di un altro colore in mano rivela l'identità di chi ha tentato di infectarlo.



## Granata

Un personaggio può lanciare la granata in una stanza adiacente causando 1 ferita a tutti i parassiti e ai personaggi al suo interno. Non può essere lasciata cadere nella stanza corrente. Notare che lanciando una granata in una stanza aiuta anche un personaggio da evitare uno scambio quando poi vi entra nello stesso turno.



## Tanica di gas

Questo è un elemento cruciale. Può essere utilizzato per respingere un tentativo di infezione da parte di un infecto durante uno scambio, o per distruggere l'Alveare e vincere la partita. Ricorda che solo i Soldati possono distruggere l'Alveare.



## Kit di primo soccorso

Un personaggio può usarlo per curare se stesso o qualsiasi membro della squadra nella sua stessa stanza, per un totale di 2 punti salute. Si può anche usare per curare il proprio personaggio di 1 e un altro personaggio di 1.



## Mirino

Può essere utilizzato solo dagli Androidi. Normalmente un Androide può sparare solo ad un personaggio nella sua stessa stanza. Il mirino modifica la pistola standard o la pistola potenziata in modo che possa essere usata per attaccare nella stessa stanza o anche in una adiacente. Non può essere usato con il Fucile di precisione (carte promo).



## Coltello da combattimento

Quest'arma può essere usata sia dai Soldati che dagli Androidi per attaccare parassiti o membri della squadra. Tirare il dado D4: su un risultato 3+ il tuo personaggio infligge 1 ferita al bersaglio, che può però respingere l'attacco giocando una carta armatura.





## Heavy Gun

Questa arma automatica può essere utilizzata solo dagli Androidi e sostituisce la loro pistola standard: per 1 PA la pistola spara 2 colpi (2 PS di danno) al posto di 1. Questi colpi possono essere indirizzati a bersagli diversi. Se combinata con un mirino potrà sparare 2 colpi nella stessa stanza o in una adiacente. Si noti che con questa pistola è possibile eliminare istantaneamente un parassita nero con solo 1 PA.



## Armatura

Protegge i giocatori da 1 punto di danno inflitto dall'attacco con coltello, pistola o da un parassita. Una volta utilizzata finisce nella pila degli scarti. Questa carta può essere giocata da un giocatore fuori dal suo turno, come reazione ad un attacco. Nel caso in cui entrambi i personaggi di un giocatore siano nella stessa stanza, una carta Armatura è in grado di proteggerli entrambi contemporaneamente.



## Munizioni

Questi proiettili sono utilizzati da un Androide per caricare la sua pistola. Senza munizioni ogni arma è inutile. Per ogni colpo sparato la relativa carta viene ruotata una volta in senso antiorario, ad indicare la riduzione della quantità di munizioni. Quando 2 proiettili vengono sparati con la pistola potenziata questa carta deve essere attivata due volte. Quando l'ultimo proiettile è sparato scartare la carta. Le carte munizioni vengono giocate davanti al giocatore che le possiede fino all'esaurimento, quindi vanno nella pila degli scarti.



## Potenziamento energetico

Aumenta temporaneamente il livello di energia di un personaggio, permettendogli di spendere 2 punti azioni extra durante il suo turno. Più di un Potenziamento energetico può essere usato durante lo stesso turno.



## Allarme parassita!

Deve essere immediatamente risolto quando viene pescato: il giocatore che ha innescato il parassita tira il dado D4 e posiziona un parassita nella posizione indicata (esattamente come farebbe nel caso di una stanza con l'icona "allarme parassita") e scarta la carta.

## Credits

Game design and graphics: David Ausloos  
Rules editing: Kevin Nesbitt & Christine Biancheria  
Editorial: Bart Nijssen  
Project manager: Jonny de Vries



Traduzione di Mario "Sprunx" Brunelli  
NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.  
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.  
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



[www.whitegoblingames.com](http://www.whitegoblingames.com)  
© 2011 White Goblin Games





## Fucile di precisione

Quest'arma consente di mirare dalla distanza con grande precisione. Un Androide può mirare ad un bersaglio fino a 2 stanze di distanza.



## Occhiali notturni

L'utilizzo di questo oggetto permette di perlustrare una stanza già perlustrata (icona rossa) senza innescare la comparsa di un parassita. Una volta utilizzato, la carta viene scartata.



## Segnale parassita

Questo dispositivo permette ad un personaggio di attirare ogni parassita presente in una stanza in un'altro luogo (a sua scelta) che si trovi fino ad un massimo di 2 stanze di distanza.



## Antidoto

Se usato sapete che questa carta può cambiare le dinamiche di gioco in maniera drastica. La carta è meglio sia inserita nella seconda metà del Mazzo Ricerca. Questa iniezione può essere eseguita per guarire un giocatore infetto. L'iniezione viene eseguita durante uno scambio: un giocatore umano dà questa carta a faccia in giù ad un membro della squadra che sospetta essere infetto. Il giocatore che la riceve, se infetto, torna umano. Se un giocatore scambia l'antidoto e riceve una carta infezione in cambio, non è infetto, come se avesse usato una Tanica di gas. Questo oggetto può essere utilizzato solo una volta! Quando un giocatore lo riceve in uno scambio deve tenerlo nella sua mano di carte, ma non può mai utilizzarlo durante uno scambio con un altro giocatore. Si noti che, se il Primo Infetto viene guarito ma ci sono ancora giocatori infetti, i giocatori umani devono continuare con la loro missione di distruggere l'Alveare per vincere.



Under license from White Goblin Games  
© 2011 White Goblin Games  
[www.whitegoblingames.com](http://www.whitegoblingames.com)



[www.StrongholdGames.com](http://www.StrongholdGames.com)