

## 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.



**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).



**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).



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

**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 lanciammine vince la partita per gli umani.

Uno dei giocatori diventerà tuttavia il Primo Infetto. Egli deve mantenere celata questa sua identità, infettando più membri della squadra possibile per guadagnarsi alleati e impedire agli esseri umani di completare la loro missione. Solo i giocatori che studieranno con attenzione il comportamento dei membri della squadra avranno 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?

## Preparazione del gioco

All'inizio del gioco ogni giocatore riceve:

- 2 gettoni personaggio e le Carte Personaggio del colore scelto (un Soldato e un 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.

Ogni giocatore riceve 1 carta tanica di gas e 1 pescata a caso dal mazzo Ricerca. Ogni giocatore guarda ora di nascosto la sua mano. Se ha ricevuto una carta Allarme Parassita la deve immediatamente risolvere (vedi "Allarme Parassita") e pescare una carta supplementare.



Carta Primo Infetto

Pescare poi a caso dal mazzo Ricerca un numero di carte pari al doppio del numero di giocatori. Inserirsi e mescola tra questo mazzo la carta Primo Infetto; mettere il set di carte così formato a faccia in giù in cima al mazzo Ricerca.

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. Mescola la carta Terminale nella pila 1, poi mescola l'Alveare nelle ultime 5 carte di questa pila. Ora mescola la pila 2 e mettila in cima alla pila 1 (con Terminale e Alveare) per formare il mazzo Esplorazione.



Alveare



Terminale

Scegliere a caso il giocatore iniziale (rimarrà tale per l'intera partita).

## 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.



## Struttura del turno

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

### Fase Parassita

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 che dovrebbe passare attraverso una porta aperta verso una stanza che non è ancora stata posizionata.

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 un parassita nero viene ferito (dalle armi utilizzate dalla squadra) viene girato sul suo lato grigio e infliggerà solo 1 danno nei futuri attacchi.



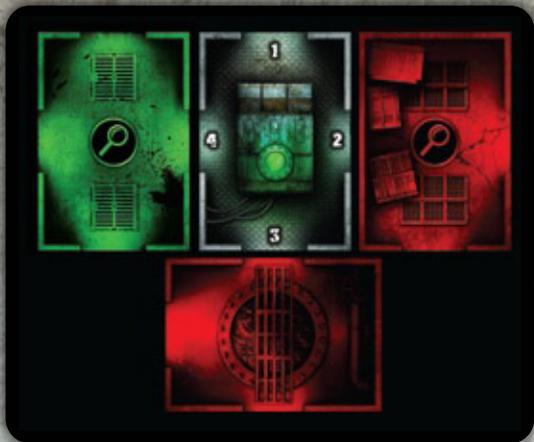
## Fase Squadra

Cominciando dal primo giocatore e andando 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.

**Importante:** la somma di PA dei personaggi di un giocatore può essere spesa come meglio crede: se un giocatore ha un Androide con 2 PA e un Soldato con 1 AP, queste si sommano e il giocatore ha 3 PA da spendere. 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 disponibili 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 entrambi i propri 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/ai 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.



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 posizionare legalmente una carta adiacente alla sua stanza, deve cercare di collocarla in un'altra posizione legale sulla mappa. Se non può, allora mette la Carta Esplorazione attuale sotto il mazzo e può tentare di posizionare la prossima (senza spendere PA). Può fare questo solo una volta. Se non è in grado di collocare la seconda carta non può esplorare per questo turno.



## 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.



## Allarme parassita

Entrando in questo tipo di stanza si attira l'attenzione di un parassita nelle vicinanze. Il giocatore che vi entra deve tirare il dado D4, consultare le frecce del Reattore e posizionare un gettone parassita in una stanza adiacente alla sua. 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.

## 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.

## 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 AP 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. Un colpo ucciderà un parassita standard (grigio), che viene messo nella riserva, ma i parassiti più forti (neri) necessitano di 2 colpi per essere uccisi. 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.

## 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 voltala sul lato con l'icona rossa. **Perlustrare una stanza con l'icona rossa provoca la comparsa di un parassita nei paraggi, tirando il dado D4 e utilizzando il metodo appena descritto in "allarme parassiti". Questo tiro deve essere eseguito prima che il giocatore risolva la perlustrazione effettiva e svolga qualsiasi altra azione.** Se ci sono parassiti grigi nella riserva utilizzarli prima di usare quelli neri. 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. Se i parassiti sono uccisi durante il gioco tornano nella riserva e diventano disponibili per rientrare sulla mappa.

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 sopra. La carta "allarme parassita" non viene sostituita pescandone un'altra.

**Nel primo turno di gioco tutti i personaggi devono fare almeno una perlustrazione.**

Una stanza "allarme parassita" che è già stata perlustrata è altamente pericolosa, in quanto genererà due parassiti per ogni perlustrazione dopo la prima: uno per il semplice fatto di entrare nella stanza (per l'icona del parassita) e uno perché la stanza è già contrassegnata con l'icona rossa!

Risolvere sempre prima la comparsa dei parassiti, poi svolgere la perlustrazione o qualsiasi altra azione nella stanza.



### Magazzino

Nei magazzini si trova un'insolita quantità di materiale sparso in giro. Perlustrarli la prima volta permette al giocatore di prendere 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 in questa stanza producono solo 1 oggetto.



## Perlustrazione di squadra

Queste stanze possono essere perlustrate da soli come al solito. In aggiunta fino a 2 membri della squadra possono perlustrarle insieme quando sono entrambi al suo interno, ma solo 1 membro deve spendere il PA. 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 immediatamente. È importante sottolineare che se il giocatore di turno è attaccato un altro giocatore in questa stanza non può scegliere di eseguire una ricerca di squadra (vedi "Ordine delle azioni").

## 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.



### Eeguire 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. 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 la tua vera identità, e 1 pila nello slot a destra (- rosso). Mescola la pila sinistra senza guardare le carte, che contengono le informazioni reali, e poi rivela una alla volta in modo che tutti le possano vedere. Poi restituisci le carte ai giocatori in modo che ognuno ne abbia una positiva e una negativa. In questo modo i giocatori conosceranno il numero di giocatori infetti, ma non la loro identità.

### 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 per tutto il turno, ma si chiudono automaticamente all'inizio del turno successivo.

### Rivelare stanze

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

## 6. Curarsi in infermeria

In queste stanza un giocatore può curare 2 ferite per turno al costo di 1 PA. Gira la carta a mostrare l'icona rossa dopo l'uso. D'ora in poi curarsi qui causerà la comparsa di un parassita.



## 7. Usare oggetti

Alcuni oggetti costano 1 PA per poter essere utilizzati, come indicato dalla loro carta. Lo scanner termico e il coltello da combattimento ne sono esempi. Le pistole potenziate possono essere utilizzate solo dagli Androidi. Ricordate che sparare con la pistola costa ad un Androide 1 PA. Le pistole potenziate sono contrassegnate da "1 PA" come promemoria di questo costo. In poche parole sostituiscono le pistole di serie degli Androidi, non ci sono costi aggiuntivi 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.

**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!**

## Scambiare

Ogni volta che un giocatore entra in un luogo dove ci sono altri membri della squadra (ad eccezione della stanza del Reattore, che è una no-trade zone), DEVE scambiare 1 carta oggetto (senza mostrala) con un altro personaggio, tranne se questo ha già fatto uno scambio in questa stanza durante il turno. Se più di 1 membro della squadra è presente, 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 la possa vedere. Ognuno prende la carta che ha ricevuto e la guarda di nascosto. Invece di un oggetto 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 tentativo di infezione tiene semplicemente la Carta Infezione in mano, anche se non è effettivamente infetto. Naturalmente i giocatori non infetti non devono mai passare la Carta Infezione durante uno scambio.

Indipendentemente dalla loro posizione attuale, se 1 uno dei vostri personaggi si infetta lo fa anche l'altro. Ad esempio, anche se un Androide blu è su un lato della base e il Soldato blu dall'altra, una volta che l'Androide è infetto lo è anche il Soldato. D'ora in avanti 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 non si fida dell'altro e gioca una carta 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. Solo Carte Infezione del proprio colore sono in grado di infettare un umano durante gli scambi.

## 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 e tentando di infettarli al momento giusto.

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 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:

- Un Soldato non infetto gioca 3 carte tanica di gas all'interno dell'Alveare. Gli umani vincono. Bruciare l'Alveare (giocare tutte e 3 le carte) costa solo 1PA.
- Tutti i membri della squadra sono infetti (come provato da una scansione termica della base). Vincono il Primo Infetto e i suoi compagni infetti.
- Resta solo 1 umano (come provato da una scansione termica della base) e non ci sono taniche di gas nella sua mano o tra gli oggetti rimasti. Vincono il Primo Infetto e i suoi compagni infetti.

## Modifiche alla 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.



## 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.



## 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'infetto. Per esempio: un giocatore con 2 o meno Carte Infezione è chiaramente infetto, perché ha iniziato con 3 e ne ha ovviamente giocata almeno 1 nel tentativo di infettare qualcuno. Allo stesso tempo un giocatore con carte infezione di un altro colore in mano rivela l'identità di chi ha tentato di infettarlo.



## Granata

Un personaggio può lanciare la granata in una stanza adiacente causando 1 ferita a tutti i parassiti e ai personaggi al suo interno.



## Tanica di gas

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

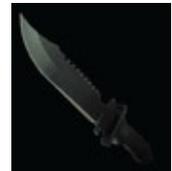
## Kit di primo soccorso

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.



## 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.



## Pistola potenziata

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.



## 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.



## Allarme parassita!

Deve essere immediatamente risolta quando viene pescata: 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: 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

