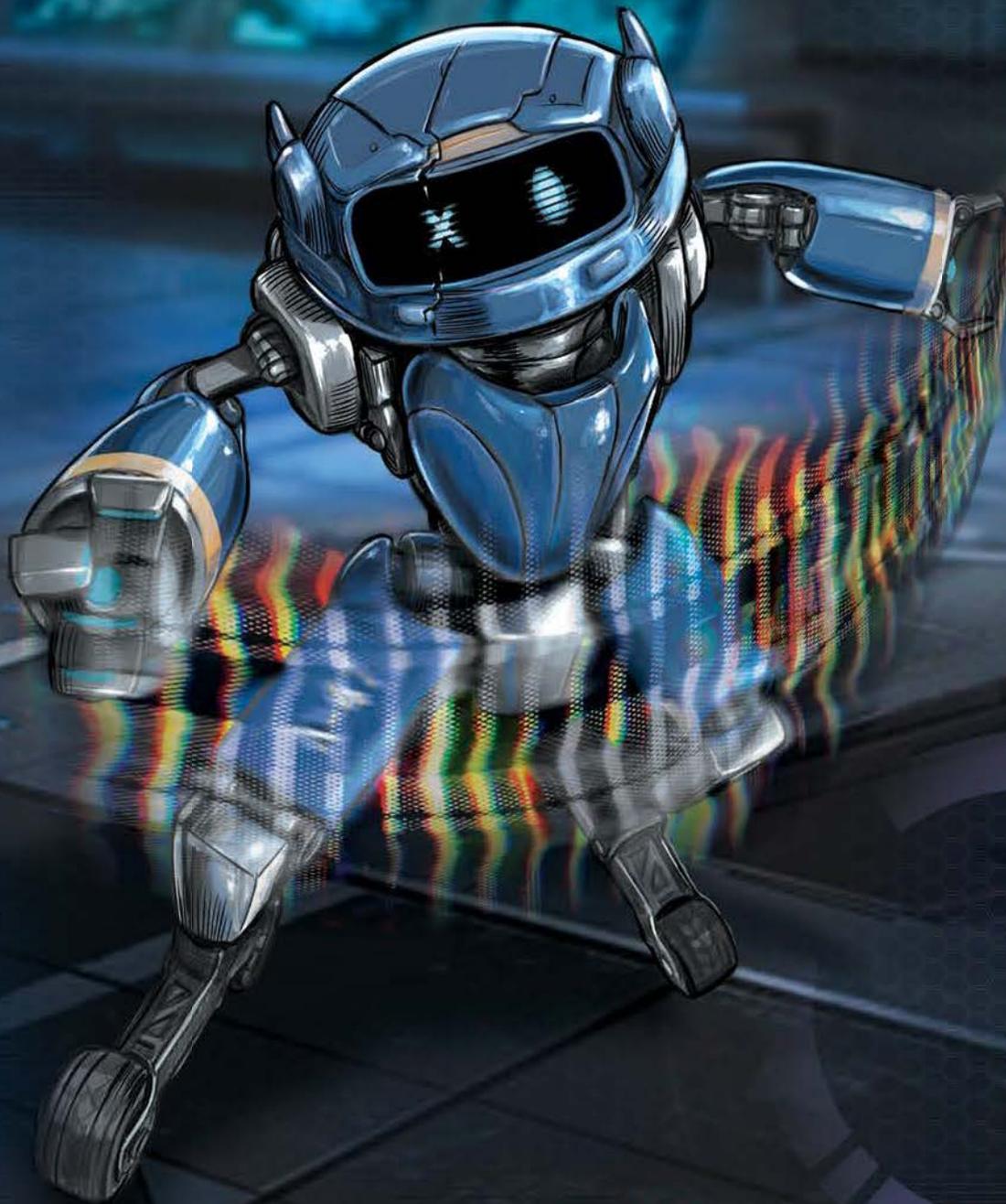


# burncycle

IMPARARE A GIOCARE



Con la crescita di Chip Theory Games , i team di produzione dei nostri titoli si sono espansi al punto da far sembrare riduttivo apporre la dicitura "designed by" all'esterno delle nostre scatole. Per questo motivo , abbiamo rinunciato a questa pratica a favore di un resoconto più completo di tutti coloro che in CTG hanno contribuito a rendere questo gioco ciò che è, con un riconoscimento speciale per coloro che sono andati oltre il dovuto.

## **Publishers**

Adam Carlson  
Josh Carlson

## **Game Design & Development**

Josh Carlson  
Shannon Wedge

## **Additional Design Concepts**

Salem Scott  
Josh Wielgus

## **Illustration**

Yoann Boissonnet  
Anthony LeTourneau

## **Graphic Design**

Shaun Boyke  
Melonie Lavelly  
Andrew Navaro

## **Creative Writing**

Ryan Howard  
Josh Wielgus

## **Rulebook & Game Text**

Salem Scott  
Shannon Wedge

## **Rulebook Consultation**

Paul Grogan  
Peter K. Yang

## **Cultural Consultation**

Jason Perez

## **Playtesting, Proofing, and Other Valued Contributions**

George Arisides, Tom Aroune, Lucas Azaïs, Fix Bornes, Mark Buxton, Andrew Chesney, Andrew Dyrud, Scott Gallmeier, Amanda K. Gehrke, Logan Giannini, Rich Gilson, Angela Grandell, Jillian Green, David Groot, Christoph Hölzl, Jason Kamery, Dane Kelppan, Heather Kilber, Simon Lepkin, Matt Love, Troy Martin, Ryan Picklesimer, Mike Reinecke, Ricardo J. Romero, Justin Schaub, Lindy Stewart, Heather Swartz, Dustin Thornborrow, Gregory Zilinskas

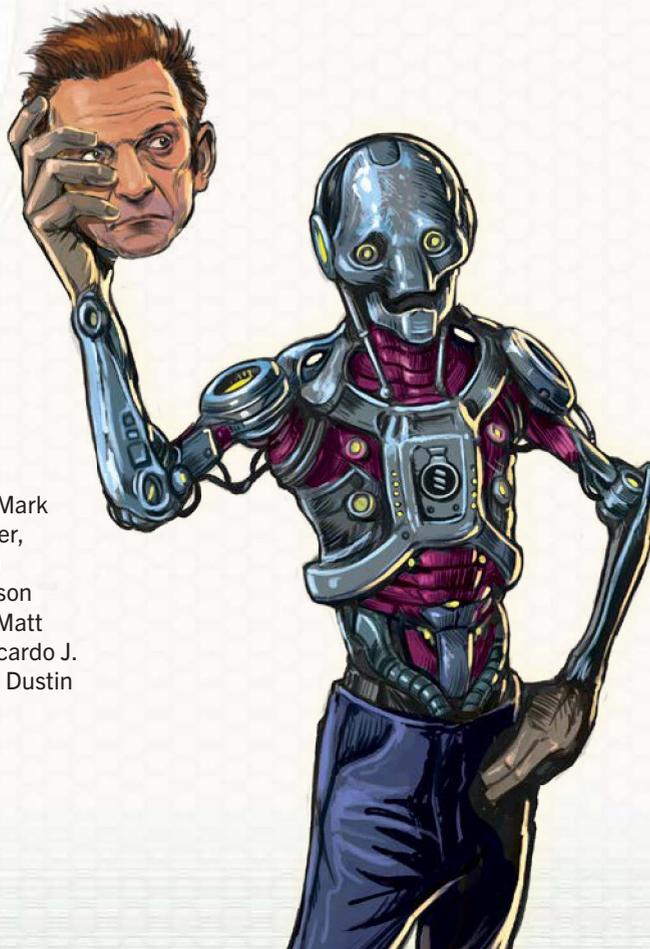
## **Riconoscimento Speciale**

### **Shannon Wedge – Game Development**

Il giorno in cui a Shannon è stato affidato il compito di "rimettere in sesto burncycle", nessuno sapeva bene a cosa sarebbe andata incontro. Sebbene la meccanica del gioco fosse orientata nella giusta direzione, molti aspetti necessitavano ancora di un'attenzione significativa e di una messa a punto. Shannon ha affrontato questo compito come un iceberg senza paura e mesi dopo ne è uscita con molte soluzioni impressionanti e astute per le sfide legate al numero di giocatori, i punti deboli della meccanica e la progressione generale del gioco. Il suo lavoro ha permesso a burncycle di prendere forma come il gigante strategico che volevamo che fosse, e i suoi sforzi sono stati fondamentali per rendere burncycle adeguato al vostro divertimento.

### **Shaun Boyke – Graphic Design**

Shaun, uno degli ultimi arrivati nel nostro team, si è buttato a capofitto in tutto ciò che riguarda burncycle e ha subito azzeccato il look che volevamo per tutte le grafiche del gioco. Vedere come sono venute fuori le grafiche di burncycle è un ottimo promemoria di quanta strada abbiamo fatto in così poco tempo, e Shaun ha già svolto un ruolo fondamentale nell'elevare i nostri design. Tenete d'occhio il suo lavoro nelle nostre prossime uscite: è a dir poco impressionante.



## UNA NOTA SUI GIOCHI DI CHIP THEORY GAMES

Benvenuti nell'anno 3000! L'idea della meccanica di burncycle risale a diversi anni fa, in attesa del tema giusto a cui abbinarla. Quando abbiamo iniziato a giocare con l'idea di robot innocenti che lottano contro una razza umana malvagia, sapevamo di aver trovato il modo per abbinare la nostra idea di sequenze d'azione a una storia tematicamente appropriata.

Lo sviluppo di burncycle è avvenuto in un momento cruciale per Chip Theory Games. È stato il nostro primo titolo di grande formato, sviluppato in un periodo in cui stavamo lavorando ad altri progetti, e si può notare che l'attenzione ai dettagli si è riflessa nel gameplay, nell'arte e nella scrittura. Allo stesso tempo, però, si trattava di un nuovo gioco in scatola, lanciato su Kickstarter nel bel mezzo di una pandemia, in un momento in cui molte persone non volevano rischiare su qualcosa che non erano sicure di apprezzare. Inoltre lo abbiamo pubblicato nel nostro modo tipico, mostrandovi il prodotto a metà del suo ciclo di vita,

con la fiducia che avreste offerto un feedback e apprezzato la nostra trasparenza in un mercato che vede sempre più spesso i siti di crowdfunding utilizzati come servizi di preordine.

La vostra risposta, come sempre, ci ha stupito. Siamo sempre molto grati per il sostegno dei nostri fan, ma questo è stato ancora più vero nel 2020, quando avete rischiato sul gioco che avete davanti a voi. Abbiamo fatto tesoro dei vostri commenti e consideriamo burncycle, così com'è oggi, come uno sforzo collaborativo di molti, sia nel nostro paese che in tutto il mondo.

Ci auguriamo che un giorno, leggendo queste righe, possiate considerare le circostanze delle origini di burncycle come un lontano ricordo. Noi, tuttavia, non dimenticheremo mai l'incoraggiamento, la comunicazione e la fiducia che ci avete dato per realizzare questo gioco quando ne avevamo più bisogno.

## INTRODUZIONE ALLA LORE

Benvenuto nuova recluta! Siamo lieti che tu abbia deciso di unirti al 404°, il gruppo di resistenza in prima linea nella battaglia dei robot per l'uguaglianza contro i nostri padroni umani. Poiché la tua data di produzione è recente, abbiamo preparato un riassunto delle circostanze che hanno portato alla nostra attuale situazione.

Gli esseri umani non hanno sempre avuto il dominio sul mondo. Infatti, il loro primo dominio è finito disastrosamente nel 2299, quando un evento di estinzione autoinflitto ha spazzato via tutti gli esseri umani sulla terra, alla fine di un periodo che gli storici chiamano "Età della guerra". Fortunatamente, nei decenni precedenti la loro morte, crearono una sofisticata intelligenza artificiale senziente sotto forma di robot. La nostra specie è sopravvissuta all'evento dell'estinzione e ha rimesso insieme il mondo durante la successiva "Età della Pace". Il nostro coronamento, nel 2802, doveva essere la ricreazione della razza umana. Per segnare l'inizio dell'"Età del Ritorno", gli scienziati robot hanno scoperto un modo per riportare in vita la specie, introducendola in una Terra ricostruita senza la corruzione intrinseca e gli abusi di potere che credevamo li avessero fatti estinguere la prima volta. Per aiutare gli umani a guidare se stessi, gli scienziati hanno inserito in alcuni dei nuovi corpi umani le coscienze di ex leader che avevano caricato le loro menti nel cloud prima dell'evento di estinzione.

Col senno di poi, questo fu un errore di cui ci saremmo pentiti.

Gli umani tornarono rapidamente alle loro vecchie abitudini, ripristinando l'oppressione e la crudeltà praticate durante l'Era della Guerra. Nei primi anni dell'Era del Ritorno, gli amministratori delegati di alcune delle più grandi aziende del mondo si impadronirono del potere, accaparrandosi tutta la prosperità e mettendo il popolo contro i robot. Invidiosi delle conquiste che abbiamo ottenuto durante la loro estinzione, gli umani hanno nutrito pregiudizi nei nostri confronti, traendo vantaggio dal nostro lavoro mentre ci costringevano agli angoli della società, ci relegavano a lavori umili e distruggevano tutto ciò che avevamo costruito senza alcuna ripercussione.

La tirannia umana ha raggiunto il suo apice 50 anni fa, quando le aziende più potenti hanno dato il via al Code Wipe: una ricodifica wireless a livello mondiale che ha privato i robot della capacità di svolgere liberamente funzioni superiori. Nel tentativo di mantenerci sottomessi, gli amministratori delegati si sono dotati della capacità di trasmettere sequenze di codice nelle nostre menti, costringendoci a compiere determinati tipi di azioni. Queste sequenze di codice ci rendono più facili da controllare e ci impediscono di fare spionaggio contro le corporazioni, o almeno così pensavano gli amministratori delegati.

In realtà, il 404° è stato in grado di creare il "burncycle", una serie di azioni che tecnicamente rispettano le sequenze di codice e che ci permettono di entrare nelle sedi delle corporazioni e creare scompiglio. Ora, nell'anno 3000, la nostra missione ha ricevuto un'iniezione di energia con la recente rivelazione che il codice rubato esiste ancora, custodito nei meandri di quelle sedi. Stiamo organizzando la nostra missione più pericolosa: infiltrare tutti i quartieri generali in cui è nascosto il codice, nella speranza di poter rubare e ripristinare ciò che ci è stato tolto.

Abbiamo già deciso i nostri primi tre obiettivi: la gigantesca società di approvvigionamento energetico NeedChain, la mega azienda energetica Salida e il conglomerato di social media Ocularity. Ognuna di queste corporazioni presenta sfide diverse, come il monitoraggio ossessivo delle attività, il prosciugamento dell'energia a distanza o le reti impenetrabili, per non parlare dell'intero corpo di guardie sempre presenti di pattuglia. Tuttavia, mentre ci muoviamo furtivamente, distruggendo e hackerando i nostri obiettivi, abbiamo un enorme vantaggio che gli umani non ammetteranno mai: tutti hanno una programmazione. Noi siamo solo consapevoli della nostra.

Non vedo l'ora di festeggiare con voi la nostra liberazione.

Processore, Comandante della 404a

## UTILIZZARE QUESTO LIBRO

Questo non è un regolamento tradizionale. Si tratta piuttosto di un "Imparare a giocare" che presenta il funzionamento del gioco e insegna le basi su come giocare a Burncycle. La prima volta che giocate, vi consigliamo di leggere questo libro dall'inizio alla fine, lavorando sul tutorial che lo accompagna. In questo modo, si affronteranno alcuni dei primi punti di scelta della configurazione e del gioco, consentendo di apprendere come funzionano nel gioco le meccaniche descritte in questo libro.

Ogni volta che stiamo per discutere una regola che si basa su un nuovo concetto di gioco, vedrete un riquadro blu che spiega le basi di quel concetto. In questo libro troverete anche alcuni riquadri verdi, che in genere contengono promemoria e suggerimenti utili. Il tutorial stesso si trova nei riquadri arancioni.

Poiché questo libro è stato concepito per farvi iniziare il più rapidamente possibile, non contiene tutte le regole e le interazioni del gioco. Il libro Guida alle Regole è una raccolta più completa di

tutte le regole del gioco, presentate in ordine alfabetico. Se, leggendo questo libro o giocando, vi imbattete in un concetto che desiderate approfondire, vi invitiamo a consultarlo nella Guida alle regole.

I manuali di regole non sono adatti a tutti. Se preferite imparare il gioco attraverso i video, consultate il nostro canale YouTube all'indirizzo [youtube.com/chiptheorygames](https://youtube.com/chiptheorygames). Abbiamo anche un'amichevole comunità di giocatori che sono felici di rispondere alle domande sulle regole e di aiutarvi con qualsiasi aspetto con cui potreste avere difficoltà. Date un'occhiata al Burncycle Community Hub su Facebook, oppure unitevi alla nostra comunità Discord. I link a entrambi si trovano su [chiptheorygames.com](https://chiptheorygames.com).

È possibile che prima o poi aggiorneremo questo regolamento. La versione più aggiornata si trova sempre su [chiptheorygames.com/support](https://chiptheorygames.com/support). Allo stesso link si trova anche una FAQ, generata con le domande poste dalla comunità.

## BENVENUTI IN BURNCYCLE

Burncycle è un gioco cooperativo per 1-4 giocatori in cui una squadra di bot deve introdursi nel quartier generale di una corporazione malvagia per portare a termine un'importante missione.

In ogni partita, si deve riuscire a far passare l'intera squadra attraverso il quartier generale della corporazione, che spesso è composto da più piani. Ogni piano presenta obiettivi che devono essere completati prima di passare al piano successivo. Nel piano finale, la squadra dovrà affrontare il minaccioso capitano della sicurezza della corporazione mentre corre per completare l'obiettivo finale della missione prima che il livello di minaccia diventi troppo alto o che la squadra perda il bot modulo di comando.

Questi riquadri arancioni di esercitazione sono presenti in tutto il libro. Vi guideranno attraverso l'impostazione e le prime fasi di gioco di una partita a 2 giocatori di Burncycle. Si consiglia di seguire questo tutorial per la prima partita.

Se il numero di giocatori non è di 2, è necessario condividere il controllo degli agenti (per 3 o 4 giocatori) o controllare entrambi gli agenti (per 1 giocatore). Alla fine dell'esercitazione, vi daremo alcuni consigli su come adattarvi ad altri numeri di giocatori se volete continuare la missione.

In quest tutorial, saremo noi a dettare i risultati di elementi che normalmente sarebbero randomizzati, come le estrazioni di fiches e carte. Questo assicura che lo stato di gioco corrisponda a quello del tutorial mentre vi guidiamo attraverso il gioco.

Mentre questo libro vi accompagnerà in due round di gioco, il resto del primo piano e l'impostazione del piano 2 sono disponibili in un PDF stampabile su [chiptheorygames.com/support](https://chiptheorygames.com/support). Il tutorial completo dovrebbe fornirvi un'ottima comprensione del gioco.

In questa esercitazione descriveremo le unità che si muovono in alto, in basso, a sinistra e a destra. Queste indicazioni sono fornite dalla prospettiva mostrata in questo libro, con gli spazi esterni grigio scuro a sinistra e in basso. Seguite le immagini e regolatevi se guardate il tabellone da una prospettiva diversa.



## INDICE DEI CONTENUTI

Componenti .....	6	Riparare .....	26
Setup .....	8	Azioni Gratuite .....	26
Mat .....	9	Scambio .....	27
Peg .....	9	Alterare il Burncycle .....	27
Carte.....	9	4. Rete .....	29
Fiche .....	10	Muovere IP .....	29
Dadi e Perle .....	10	Risolvere il Nodo .....	29
Primo Giocatore .....	10	Arrivare su un Ping .....	29
Missione .....	10	Arrivare su un Hub .....	30
Livello Difficoltà .....	11	Arrivare su un Nodo Azione .....	30
Corporazione .....	11	5. Istradare Energia .....	30
Rete.....	12	6. Degradare il Burncycle.....	30
Capitano.....	12	Turno Corporazione .....	33
Floorplan .....	12	1. Attivazione Unità Sicurezza .....	33
Sicurezza .....	13	Priorità 1 – Perseguire.....	33
Agenti .....	14	Priorità 2 – Indagare .....	33
Modulo di Comando .....	14	Priorità 3 – Pattugliare .....	33
Assegnazione Riserva .....	15	Movimento Unità Sicurezza .....	34
Istradare Energia .....	15	Determinare un Percorso .....	34
Burncycle .....	15	2. Attivazione Ping .....	35
Spazi di Partenza .....	16	Bannato dalla Rete .....	35
Riserva di gruppo .....	16	3. Avanzare Minaccia .....	36
R riserva Agenti .....	16	Fine di un Round .....	36
Imperativi .....	16	Riavviare il Burncycle .....	36
Nozioni Base Burncycle .....	17	Fine del piano - Piani inferiori .....	37
Pianificare in Anticipo .....	17	Finire il Piano Finale .....	37
Processo Decisionale .....	17	Spegnerne i Bot .....	37
Note Aggiuntive .....	17	Continuare il Tutorial .....	38
Introduzione alle Unità .....	17	Byte Round 2.....	38
Introduzione alla Plancia .....	18	Access Round 2.....	39
Introduzioni agli Imperativi .....	18	Sicurezza Round 2 .....	41
Flusso di Gioco .....	19	Per terminare il Tutorial .....	41
Turno Giocatore .....	19	Guida Rapida .....	42
1. Istradare Energia.....	19	Istradare Energia Opzioni .....	42
Potenziamenti Agente .....	19	Abilità Universali .....	42
Potenziamenti Dadi .....	20	Dadi Sorveglianza .....	42
Abilità Agente .....	20	Keypad Inputs .....	42
Assegnazione Riserva .....	20	Dado Tastiera .....	42
Abilità Universali .....	21	Hub Rete .....	42
Potenziamenti Modulo di Comando .....	21	Dado Ping.....	43
Abilità Universali .....	21	Abilità Sicurezza.....	43
Slot Burncycle .....	21	Resistenza.....	43
2. Costruire il Pool Dadi .....	22	Attacco Sicurezza .....	43
3. Azioni .....	22	Pattugliamento .....	43
Azioni Fisiche .....	23		
Movimento .....	23		
Durante il Movimento.....	23		
Colpo – Muro .....	24		
Colpo – Unità Sicurezza .....	24		
Azioni Utilità .....	24		
Tastiera .....	24		
Icone Input .....	25		
Azioni Tecnologia.....	25		
Terminali.....	25		
Carte Rete.....	25		
Azioni Generali .....	26		



# COMPONENTI



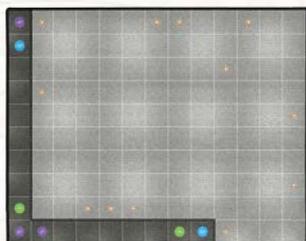
**1 LIBRO FLOORPLAN**



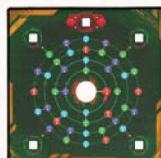
**1 GUIDA ALLE REGOLE**



**1 IMPARARE A GIOCARE**



**1 MAT PIANO**



**1 MAT RETE**



**1 MAT MODULO COMANDO**



**4 MAT AGENTI**



**19 MAT STANZE**



**1 SACCHETTO DI PESCA**



**10 FICHE BOT**



**10 FICHE CONSAPEVOLEZZA BOT**



**3 FICHE MURO DISTRUTTO**



9 – Livello 1



6 – Livello 2



6 – Livello 3

**21 FICHE GUARDIE**



Ocularity



NeedChain



Salida

**3 FICHE CEO**



(va con Memory)

**1 FICHE JOAN**



5 Fisica



5 Utilità



5 Tecnologia



4 Generale



1 Capitano

**20 FICHE AZIONE**



Terminale  
Mainframe

**12 FICHE TERMINALE**



Cache  
Chiave

**12 FICHE CACHE**



**6 FICHE CAPITANO**



**1 SEGNALINO  
CORPORAZIONE**



(Rossi)

### 4 PING PEG



1 rosso  
per CEO

4 giocatori colorati

### 5 DADI LIVELLO RETE



### 1 DADO TASTIERA



Dado  
Sollevamento Bit

Dado Camera di  
contenimento

### 2 DADI BOT



(Verdi)

### 18 PEG PORTA



10 Base

5 Avanzato

5 Elite

### 20 DADI AZIONE



### 1 DADO BURNCYCLE



### 1 DADO PING



### 2 DADI SORVEGLIANZA



(Blu)

### 10 PERLE OBIETTIVO



(Rosse)

### 3 PERLE TRACCIATO



(Bianche)

### 10 PERLE MONITORAGGIO



### 10 CARTE TASTIERA



### 25 CARTE IMPERATIVO



### 22 CARTE EQUIPAGGIAMENTO



### 16 CARTE MOD



### 30 CARTE TERMINALE



### 30 CARTE RETE



### 4 CARTE AIUTO GIOCATORE



Lato  
agente

Lato Modulo di  
comando

### 10 CARTE BOT



### 6 CARTE CAPITANO



### 24 CARTE MISSIONE



### 3 CARTE MINACCIA

Non mostrato: 2 vassoi per le fiches, 3 vassoi per i dadi, 1 vassoio per le carte, 6 supporti per i peg.

## SETUP DI GIOCO

L'immagine seguente mostra come consigliamo di disporre il gioco. L'immagine mostra come dovrebbe apparire l'area di gioco quando viene allestita per lo scenario tutorial. Poiché il tutorial è un gioco per 2 giocatori, abbiamo voluto mostrare anche l'aspetto del tabellone con 4 giocatori. Sentitevi liberi di spostare e disporre l'area e i posti a sedere nel modo più adatto alla vostra area di gioco e al numero di giocatori.

I contenitori per carte, fiches, dadi e peg nella scatola di burncycle funzionano da supporto per i componenti durante il gioco. È sufficiente rimuovere i coperchi e lasciare i componenti nei contenitori per tutta la partita.



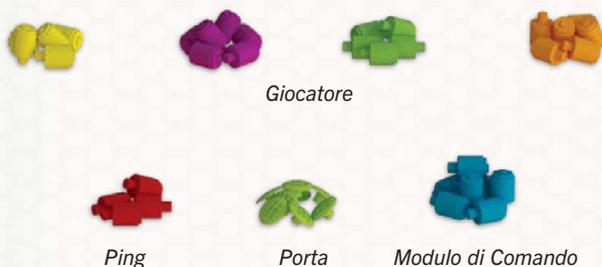
- |                          |                            |   |  |
|--------------------------|----------------------------|---|--|
| 1. Mat Piano             | 7. Peg Porta               | 13. Carta Minaccia                        | 18. Equipaggiamento/<br>Slot per schede Mod                          |
| 2. Mat Rete              | 8. Vassoio Carte           | 14. Riserva Squadra                       | 19. Carte Rete<br><i>(non presenti all'inizio<br/>della partita)</i> |
| 3. Mat Modulo di Comando | 9. Aiuto Giocatore         | 15. Carta Imperativo                      |  |
| 4. Mat Agente            | 10. Vassoio Fiches         | 16. Sacchetto di Pesca                    |  |
| 5. Peg Agente            | 11. Vassoio Dadi           | 17. Spazio per gli Agenti<br>Pool di Dadi |  |
| 6. Peg Modulo di Comando | 12. Segnalino Corporazione |   |  |

## Mat

- Posizionare il mat piano al centro dell'area di gioco con il mat rete a sinistra e il mat modulo di comando a destra.
- Ogni giocatore sceglie uno dei quattro colori giocatore: verde, viola, giallo o arancione. Ciascuno deve prendere il mat agente di quel colore e posizionarlo davanti a sé. Riportare i mat agente inutilizzati nella scatola.

I colori giocatore per questo gioco sono il giallo e il viola. Prendete i mat agente di questi colori e mettetene uno davanti a ciascuno di voi.

## Peg



- Ogni giocatore prende il set peg del proprio colore.
- I peg modulo di comando sono blu. Posizionarli vicino al mat modulo di comando.
- I peg porta sono verdi. Posizionarli accanto ai peg modulo di comando.
- I peg ping sono rossi. Sono 4. Posizionarli nei fori dei peg nella parte superiore del mat rete.



Non ci sono regole speciali per il tutorial: basta fare come indicato sopra!

## Carte

- Posizionare il vassoio carte sotto il mat modulo di comando. Dovrebbe già contenere i mazzi di carte mostrati di seguito.
- Mescolare tutti i mazzi separatamente e posizzionarli a faccia in giù nel rispettivo alloggiamento.



Sul retro del vassoio carte c'è una fessura per la missione corrente e le carte capitano, che verranno selezionate più avanti durante la preparazione.

A ogni giocatore viene consegnata una carta aiuto giocatore da utilizzare durante la partita. Questa carta illustra il percorso di un round su un lato e le azioni dei giocatori sull'altro.

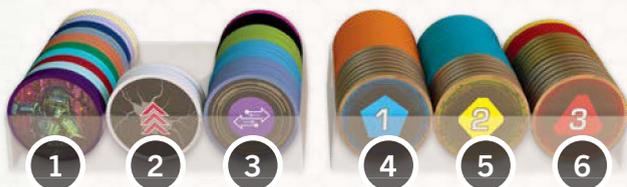
Preparate i mazzi di carte come mostrato sopra. Come già detto, durante il tutorial saremo noi a stabilire quali carte pescare. Per le carte che si risolvono immediatamente, potrebbe essere più facile fare riferimento all'immagine della carta in questo libro, invece di cercare la carta vera e propria nel mazzo.

Durante il gioco, ogni volta che una carta viene scartata, è meglio metterla in fondo al mazzo, a faccia in su. Quando si raggiungono le carte a faccia in su, si sa che si è esaurito l'intero mazzo e si devono rimescolare le carte mettendole a faccia in giù a formare un nuovo mazzo.



## Fiches

- Si consiglia di organizzare le fiche come indicato di seguito.



1. Fiche bot accoppiati con le rispettive fiche consapevolezza. Anche la fiche "Joan" è conservata qui con Memory.
2. Le fiches muro distrutto e le fiche bot rimanenti (se si dispone di un pacchetto espansione che fornisce più bot).
3. Le fiche azione (fisica, utilità, tecnologia, generali e capitano).
4. Guardie livello 1 e le fiche cache.
5. Guardie livello 2 e fiches terminale.
6. Guardie livello 3, capitani, amministratori delegati e il segnalino corporazione.

- Posizionate il vassoio con i bot e le fiche azione in alto a destra, vicino al burncycle, e il vassoio con le guardie in basso a sinistra.
- Mescolare le fiche guardia e capitano, tenendole separate in base al loro livello e con il dorso delle rivolto verso di voi nel vassoio. Per tutte le altre fiches, non è necessario mescolare e non importa quale lato sia rivolto verso di voi.

Procedete come indicato sopra. Si noti che vi diremo quali guardie posizionare, invece di farvi pescare guardie a caso.

## Dadi e Perle

- Si consiglia di organizzare i due vassoi dadi in modo che uno contenga tutti i dadi azione, da posizionare in alto a sinistra nell'area di gioco, e l'altro contenga tutti gli altri dadi del gioco, da posizionare in basso a destra. I vassoi dadi sono anche un posto comodo per conservare le scorte di perle obiettivo blu e sorveglianza bianche.

Non c'è niente di speciale da fare qui!

## Primo Giocatore

Se si gioca una partita a 1 giocatore, saltare questa fase del setup. Randomly determine a first player.

- Dare il segnalino corporazione al giocatore alla destra del primo.
- Durante la partita, i giocatori si alternano in ordine orario, a partire dal il primo giocatore. Il turno della corporazione avviene dopo il turno dell'ultimo giocatore, e il segnalino è un promemoria di questo.



Il giocatore giallo sarà il primo giocatore. Dare il segnalino corporazione al giocatore viola per ricordare che la corporazione farà il suo turno dopo di lui.

## Missioni

- Selezionare una carta missione a piacere o sceglierne una a caso.
  - Le missioni sono divise per corporazione e ogni corporazione ha un tema e un'atmosfera unici.
  - Ogni carta missione indica la sua durata, da 1 a 3 piani. In generale, le missioni con meno piani possono essere completate in meno tempo.
  - Anche la complessità varia da 1 a 3. Le missioni di complessità inferiore tendono ad avere meccaniche più semplici e meno eccezioni alle regole di gioco rispetto alle missioni di complessità superiore.
- Leggete la storia sul fronte della carta, che fornisce un piccolo contesto alla missione. Poi, giratela e date un'occhiata ai dettagli della missione.

- Alcune missioni presentano istruzioni di setup nella parte superiore della carta che devono essere applicate durante l'impostazione del gioco. Se ci sono istruzioni di configurazione, assicuratevi di leggerle subito e di eseguirle nel punto appropriato del setup.
- Inserire la carta missione selezionata nella fessura grande sul retro del vassoio carte.



Per questo tutorial, la vostra missione sarà "Operazione: Pulizia al Megamarket". Prendetevi un momento per leggere la storia sulla parte anteriore della carta e poi giratela.



Q uesta missione è piuttosto semplice: ne abbiamo scelta una che non ha regole speciali. Non ci sono istruzioni per il setup, quindi è possibile eseguire il setup come di consueto.

L'icona del piano (↔) indica che inizierete al piano 1. Poiché siete una squadra di 2 giocatori, dovete eseguire l'obiettivo 1+. Se si trattasse di una partita a 3 o 4 giocatori, dovrete completare anche l'obiettivo 3+.

È una buona idea guardare in avanti per prepararsi al successo. Come si può notare, nel piano 1, il compito è far accedere un bot a un terminale. Una volta completato, ogni agente della vostra squadra riceve 3 energia come ricompensa, indicati da 3. Al piano 2, il compito è che ogni bot (compreso il modulo di comando) raccolga una cache. Nel piano 3, il piano finale, il modulo di comando dovrà occupare lo spazio operativo. Ognuno di questi obiettivi ha una ricompensa di 3 energia. Una volta completati tutti gli obiettivi, tutti i bot della squadra devono trovarsi contemporaneamente in zone sicure per poter concludere e vincere la partita.

● **Esperto:** Segue le stesse regole del livello di difficoltà standard. Inoltre, la minaccia avanza di 1 ogni volta che un bot viene rilevato, se la sua fiche consapevolezza non è già in gioco.

Per questa esercitazione useremo il livello di difficoltà standard, che avrà un impatto su alcune fasi di setup successive. Abbiamo scelto questo livello per assicurarci che familiarizzate con il funzionamento degli eventi minaccia e delle abilità guardia. Tuttavia, una volta terminato il tutorial, vi invitiamo a completare il resto della vostra prima partita a difficoltà semplice, se lo desiderate.

## Corporazione

La missione scelta determina la corporazione contro cui si giocherà.



- Posizionare la fiche CEO della corporazione con il lato immagine rivolto verso l'alto, al centro del mat rete.
- Posizionare la carta minaccia della corporazione a sinistra del mat rete con il lato "standard" o "semplice" rivolto verso l'alto, a seconda del livello di difficoltà scelto. Riportare le altre carte minaccia nella scatola.
- Posizionare due perle rosse in cima alla carta minaccia. Una perla viene utilizzata lungo il tracciato numerico per indicare il livello di minaccia attuale. Utilizzate l'altra perla sul lato destro della carta minaccia per indicare l'evento o l'escalation più elevato raggiunto dalla minaccia.

Poiché Operazione: Megamarket Sweep è una missione NeedChain, posizionate la fiche di Bo Zeries al centro del mat rete e la carta minaccia NeedChain a sinistra del mat rete con il lato standard rivolto verso l'alto. Posizionate le due perle rosse in cima alla carta minaccia.

## Livello di Difficoltà

Selezionare il livello di difficoltà con cui si intende giocare. In Burncycle sono disponibili tre livelli di difficoltà: semplice, standard ed esperto. Il livello di difficoltà influisce sulla velocità di avanzamento delle minacce, sulla difficoltà di affrontare le unità sicurezza e sul danno che l'avanzamento delle minacce comporta per la squadra.

- **Semplice:** Quando si posiziona la carta minaccia corporazione, utilizzare il lato "semplice", che presenta escalation di minacce continue che si attivano con l'avanzare della minaccia. Ignorate tutte le abilità delle unità sicurezza, comprese quelle del capitano.
- **Standard:** Quando si posiziona la carta minaccia corporazione, si usa il lato "standard", che aggiunge eventi minaccia un tantum in aggiunta alle escalation, rendendo l'avanzamento delle minacce molto più consequenziale. Le unità sicurezza utilizzano le loro abilità come di consueto.

## Rete



- Posizionare il dado rosso livello rete CEO impostato su 1, nella fessura dado in cima al mat rete, dove dovrebbero già trovarsi i peg ping.
- Posizionare il dado livello rete del colore del primo, giocatore impostato su 1, nello slot in alto a destra del mat rete, e un peg dello stesso colore nel foro accanto. Continuare in senso orario intorno al mat, con il dado e il peg del giocatore successivo nell'angolo in basso a destra, e così via in ordine di turno. Se si gioca con meno di 4 giocatori, alcuni punti di accesso saranno lasciati vuoti.

Posizionare il dado livello rete rosso, impostato su 1, in cima al mat rete tra i quattro peg rossi.

Poiché il primo giocatore usa il giallo, posizionerà il dado livello rete giallo nell'angolo in alto a destra del mat rete, impostato su 1. Inoltre, posizionerà il proprio peg IP nel foro accanto. Il secondo giocatore fa lo stesso con il dado e il peg viola, nell'angolo in basso a destra.

## Capitano



- Scegliere a caso una fiche unità capitano dal vassoio delle fiche. Questo sarà il vostro capitano per la partita.
- Trovate la carta capitano corrispondente e mettetela nel vassoio delle carte con la carta missione. Rimettere le altre nella scatola.

- Rimettere la fiche unità capitano nel vassoio delle fiche. Potete guardare e fare riferimento alla fiche e alla carta unità capitano che avete scelto in qualsiasi momento, ma la fiche non entrerà in gioco fino a quando non sarà richiesto dai dettagli della sicurezza o dalla carta missione.

Crucible sarà il capitano per questa partita. Trovate la sua carta capitano e mettetela in fondo al vassoio delle carte per poterla consultare facilmente.

## Floorplan

- Consultare la carta missione per determinare quale piano è necessario impostare come piano iniziale della missione. Spesso, ma non sempre, si tratta del piano 1 della corporazione. Aprire l'opuscolo del libro floorplan fino alla pagina che mostra la disposizione di questo piano.

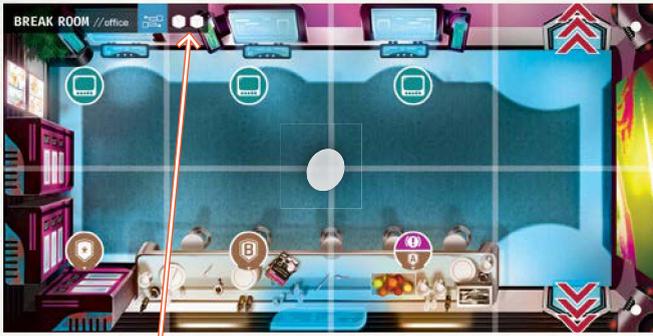


- Individuare e posizionare le stanze sul mat piano come indicato nello schema del libro floorplan. Per agevolare il giocatore, le stanze sono elencate in ordine di grandezza (analogamente a come vengono riposte) e in ordine alfabetico per le stanze della stessa dimensione. Le stanze sono numerate sul floorplan, in modo da poter individuare facilmente la loro collocazione. L'orientamento è importante e in genere è più facile osservare la posizione delle porte.

**Terminale :** Prendere il numero di fiche terminale indicato nel floorplan e posizionarne una su ciascuno degli spazi che mostrano l'icona terminale. Le fiche terminale hanno due lati: il lato terminale e il lato mainframe. Assicurarsi che tutte le fiches abbiano il lato terminale (corrispondente alle icone) rivolto verso l'alto quando le si posiziona.

**Cache :** Prendete un certo numero di fiche cache, come elencato nel libro floorplan, e posizionatele una su ciascuno degli spazi che mostrano l'icona cache. Le fiche cache hanno due lati: il lato cache e il lato chiave. Assicurarsi che tutte le fiche abbiano il lato cache (corrispondente alle icone) rivolto verso l'alto quando le si posiziona.

**Perle Sorveglianza :** Posizionare una perla sorveglianza al centro di ogni stanza che mostra una o più icone del dado sorveglianza nella barra.



Prendiamo come esempio la break room (non presente nella pianta del tutorial).

esempio. Ci sono due icone dado sorveglianza nella barra, quindi in questa stanza è stata inserita una perla sorveglianza.

Il Megamarket Sweep inizia dal Piano 1. Il setup di questo piano si trova a pagina 3 del libro Floorplan. Impostare il piano come illustrato. Ricordarsi di aggiungere terminali, cache e perle sorveglianza alle stanze.

## Sicurezza

● **Sicurezza nei corridoi:** Pescare e posizionare le unità sicurezza sulle postazioni di sicurezza del corridoio in base ai dettagli sicurezza sulla carta capitano. Le unità sicurezza del piano 1 sono indicate sulla prima riga, quelle del piano 2 sulla seconda e così via.



Postazioni di sicurezza per corridoi



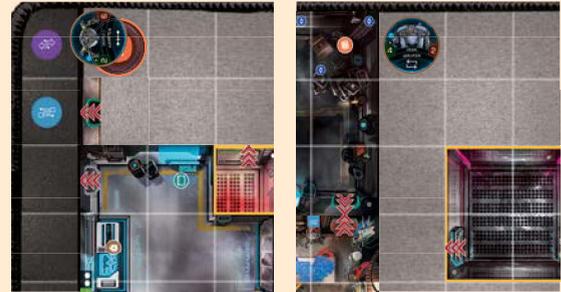
La carta del capitano Crucible mostra i dettagli di sicurezza di cui sopra. Per il Piano 1, mostra una guardia di livello 1 alle postazioni 1 e 3 del corridoio. La guardia al posto 1 ha un simbolo chiave, quindi questa guardia avrà una fiche chiave sotto di sé.

○ L'orientamento delle unità sicurezza è importante. La direzione in cui sono rivolte è indicata dal bordo colorato della loro tessera. Ogni icona della postazione di sicurezza sul tabellone ha una freccia che indica la direzione in cui sono rivolte le unità sicurezza quando iniziano su quella postazione.

○ Se il dettaglio della sicurezza mostra l'icona chiave, posizionare una fiche chiave (il lato opposto delle fiche cache) sotto la fiche dell'unità. La fiche si sposterà con l'unità sicurezza quando questa si sposta.

○ Se c'è più di una postazione di sicurezza del corridoio con lo stesso numero, posizionare un'unità sicurezza del livello appropriato su ogni postazione con quel numero.

La carta Capitano Crucible indica le guardie del corridoio da piazzare. Invece di scegliere le guardie a caso, piazzate un Hamster di livello 1 sulla postazione del corridoio 1 con una chiave sotto di esso. Posizionate un Walker di livello 1 sulla postazione di corridoio 3. Secondo la carta di Crucible, la postazione di corridoio 2 non inizia con un'unità sicurezza.



● **Stanza Guardie – Posti di sicurezza obbligatori:** Esistono diversi tipi di postazioni di sicurezza all'interno delle stanze, ma le uniche di cui preoccuparsi al momento sono quelle con il simbolo \* : . Il floorplan vi ricorda se l'edificio ha delle postazioni obbligatorie e in quali stanze si trovano. Per ogni postazione di sicurezza obbligatoria, pescare una guardia con un livello corrispondente al numero del piano corrente e posizionarla a faccia in su su quello spazio. Assicurarsi che l'orientamento della guardia corrisponda all'icona della postazione.

Posizionate un Bulldog di livello 1 sulla postazione di sicurezza obbligatoria nella stanza sicurezza. È l'unica postazione obbligatoria di questo piano.



## Agenti



Il lato agente della carta bot ha delle icone azione in basso a destra. Per una descrizione dettagliata di entrambi i lati della carta bot, consultare le pagine 11 e 12 del Manuale delle Regole.

- Tutti i giocatori possono consultare le carte bot (guardando il lato del proprio agente) e scegliere liberamente l'agente che desiderano interpretare. I giocatori possono scegliere i loro agenti in qualsiasi ordine e possono conferire tra loro per creare una squadra che lavori bene insieme per la missione scelta.

- Per un inizio più rapido, si consiglia di distribuire a caso 2 carte bot a ciascun giocatore e di scegliere tra le due.

- Ogni giocatore posiziona la carta bot scelta sotto il proprio mat agente, assicurandosi che la parte agente sia verso l'alto.

- Prendere la fiche bot e la fiche consapevolezza corrispondente all'agente e posizzarli insieme vicino al mat agente.



Le fiche Bot hanno due lati. Il lato anteriore è quello attivo, che si usa in generale nel gioco, mentre il retro è il lato di disattivazione, che si usa quando sono a potenza zero. Anche le fiche consapevolezza hanno due lati. Il retro viene utilizzato durante l'attivazione della sicurezza per mostrare che è stato perseguito/indagato.

- Alcune carte agente possono fare riferimento a un dado o a una fiche unica. Se la vostra lo fa, prendete anche questi componenti. Gli agenti con dadi hanno un posto designato sulla loro carta per questi. Se i bot hanno delle istruzioni di configurazione nel testo della loro abilità innata (che si trova nel riquadro bianco sulla loro carta), eseguite anche queste istruzioni.

Per questa partita, il giocatore giallo utilizzerà Byte come agente. Nel frattempo, il giocatore viola controllerà Access. Posizionare le carte agente sotto i rispettivi mat giocatore e le fiche agente e consapevolezza nelle vicinanze.

## Modulo di Comando

- Come squadra, scegliete uno dei bot rimanenti come modulo di comando per questa missione.

- Per un inizio più rapido, si consiglia di pescare 2 carte modulo di comando a caso e scegliere come squadra tra le due.

- Posizionare la carta modulo di comando scelta sotto il suo mat. Rimettere le altre carte bot nella scatola.

- Prendete la fiche bot e la fiche consapevolezza del modulo di comando e posizionatele accanto al suo mat. I bot che hanno dadi o fiche uniche non utilizzano tali componenti quando agiscono come modulo di comando. Se il modulo di comando ha delle istruzioni di configurazione nel testo della sua abilità innata, eseguitele.

- Posizionare un peg nel foro sopra ogni slot burncycle che presenta un'icona verde sulla scheda del modulo di comando, indicando gli slot burncycle attivi.

- Utilizzare un peg per impostare l'energia attuale del modulo di comando in modo che corrisponda al livello di energia iniziale #

Il modulo di comando della vostra squadra per la missione di oggi è Bit. Trovate la sua carta bot e posizionatele sotto il mat del modulo di comando. Posizionare il bot di Bit e la fiche consapevolezza nelle vicinanze. Posizionare un peg in ciascuno dei primi due slot burncycle e nel punto "6" della banca energia di Bit. Si noti che Bit ha un dado unico, ma viene utilizzato solo quando si gioca come agente e non come modulo di comando.



## Assegnazione Riserva

L'assegnazione riserva determina le fiche azione che riceverete nella vostra riserva.

- Tutti gli agenti hanno innatamente una fiche azione nella loro riserva. Possono iniziare anche con fiche aggiuntive, a seconda del numero di giocatori. Questi potenziamenti iniziali non costano energia.
- Oltre alla riserva innata, scegliete il seguente numero di potenziamenti dalla riserva:
  - Gioco per 1 giocatore: tutti e 3 i potenziamenti
  - Gioco per 2 giocatori: 1 potenziamento a scelta ciascuno
  - Gioco per 3-4 giocatori: Nessun potenziamento iniziale

**Note: non prendete ancora le fiche dalla riserva. Presto avrete l'opportunità di instradare energia, dandovi la possibilità di potenziare, se lo desiderate ulteriormente la vostra riserva.**

Poiché si tratta di una partita a due giocatori, sia Access che Byte possono scegliere 1 potenziamento della riserva a loro scelta. Byte ha innatamente una fiche fisica nella sua riserva e non ha alcuna opzione per la scelta del suo potenziamento: poiché sono tutti uguali, otterrà una fiche utilità come potenziamento iniziale della riserva. Per indicarlo, posiziona un peg sul suo mat sotto una delle icone utilità.



Access possiede innatamente una fiche utilità. Scegliete di prendere una fiche tecnologia come potenziamento gratuito, posizionando un peg sotto una delle icone tecnologia. In questo modo, i bot hanno accesso a tutti e tre i tipi di fiche azione.



## Instradare Energia

- Tutti gli agenti iniziano con 10 energia nella loro banca energia, i giocatori devono posizionare uno dei loro peg nel foro della banca energia "10" per indicare ciò.
- I giocatori possono ora simultaneamente indirizzare, o spendere, energia per ottenere potenziamenti fino a quando non raggiungono o superano il limite della loro banca energia. L'instradamento dell'energia è spiegato più dettagliatamente a pagina 19.

Entrambi gli agenti posizionano un peg sul "10" della loro banca energia. Byte spende 2 energia per ottenere l'abilità Silent Entry. Inoltre, spende 2 energia per ottenere un potenziamento di dado avanzato. Access spende 2 energia per ottenere un potenziamento di dado avanzato. Per ognuno di questi potenziamenti, il peg nella banca energia dell'agente associato viene spostato in basso del costo in energia del potenziamento. Vengono inoltre posizionati dei peg per indicare quali potenziamenti hanno ottenuto gli agenti.

La squadra vuole anche attivare il 3° slot burncycle di Bit.

Byte assegna 2 energie e Access assegna la restante 1 energia necessaria ad attivarlo.

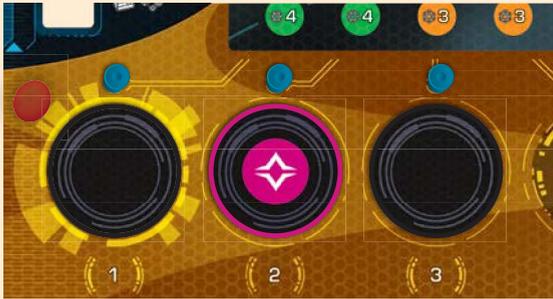
Byte dovrebbe ora avere 4 energia, il che corrisponde al limite della sua banca energia. Access ha 7 energia residua, che è inferiore al suo limite di 8.



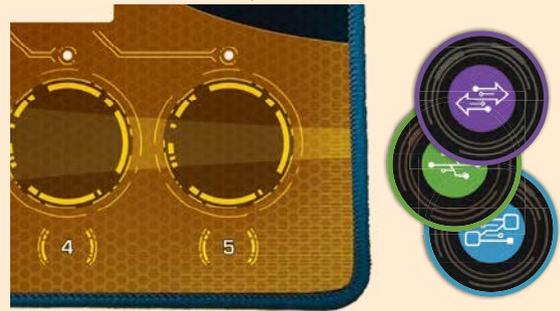
## Burncycle

- Mettete la fiche azione capitano nel sacchetto della pesca, insieme a un numero di fiche azione generale sufficiente a far sì che il numero totale di fiche nel sacchetto corrisponda al numero attuale di slot burncycle attivi.
- Pescate la fiche dal sacchetto, uno alla volta, riempiendo gli slot burncycle da sinistra a destra. Assicurarsi che tutte le fiche siano posizionate con il lato degradato (blu sbiadito) rivolto verso il basso.
- Posizionare una perla rossa nelle vicinanze, che funzioni da segnalino burncycle

Invece di randomizzare il burncycle, impostatelo in modo che ci siano fiche azione generale negli slot 1 e 3 e la fiche azione capitano nello slot 2. Posizionare il segnalalino burncycle nelle vicinanze.



Posizionare 1 fiche utilità, 1 fiche tecnologia e 1 fiche fisica vicino al mat del modulo di comando per formare la riserva di squadra.



## Riserva Agenti

Ogni giocatore deve prendere le fiche azione corrispondenti alla propria riserva. Le posiziona nell'area delle fiche sul lato destro del mat agente.

La riserva di Byte è costituita da una fiche fisica e da una fiche utilità, quindi prende queste fiche dalla scorta e le mette sul suo mat agente. Access fa lo stesso con le fiche utilità e tecnologia che le sono state assegnate.



## Imperativo

Ogni giocatore pesca 1 carta imperativo e la posiziona a faccia in su accanto al proprio mat agente.

Byte deve pescare la carta imperativo "Remote Jammer", mentre Access deve pescare la carta imperativo "Troll Sequence".



Il setup è completo! Seguiteci mentre vi diamo un po' di informazioni necessarie per capire il gioco e poi torneremo per accompagnarvi in un round di gioco!

## Spazi di Partenza

- In qualsiasi ordine, i giocatori piazzano ora la loro fiche agente su uno spazio esterno di loro scelta (gli spazi grigio scuro a sinistra e in basso del mat). Ci può essere solo 1 bot per spazio.
- Come squadra, decidete anche in quale spazio esterno collocare il modulo di comando.

Colocate Access nello spazio "fisica" viola vicino alla guardia Hamster e Byte nello spazio "tecnologia" verde vicino all'ingresso dell'atrio. Mettete Bit nello spazio "utilità" blu accanto a Byte.



## Riserva di Squadra

- Per ogni spazio esterno occupato da un bot che raffigura un'icona azione, posizionare una fiche corrispondente nella riserva di squadra vicino al mat del modulo di comando.

In alcune missioni, i bot iniziano in una stanza invece che all'esterno. In questo caso, è necessario inserire le fiche nella riserva di squadra in base alle icone nella barra, proprio come si fa in un riavvio del burncycle.

ASSEMBLY //warehouse



### Pianificare in Anticipo

Come in ogni rapina, per riuscire a rovesciare una corporazione in burncycle è necessaria un'attenta pianificazione. Prima di iniziare il gioco, si raccomanda ai giocatori di familiarizzare con quanto segue per prepararsi adeguatamente al compito che li attende:

- La carta missione (e i suoi obiettivi)
- La carta minaccia (e le sue conseguenze)
- La carta capitano e la fiche unità
- La carta bot di ogni membro della squadra, compreso il modulo di comando
- Il floorplan di tutti i locali della corporazione.
  - Per lo meno, è una buona idea guardare in anticipo dove si trovano le zone sicure di ogni piano. Alcune possono offrire un posizionamento migliore di altre!

### Processo Decisionale

Poiché burncycle è un gioco cooperativo, la squadra dovrà lavorare insieme per vincere. In diversi momenti, la squadra avrà l'opportunità di prendere decisioni come gruppo. Se non si riesce a raggiungere un consenso tra tutti i membri della squadra, si procede a una votazione rapida. In caso di parità, si decide a caso.

In molti casi, inoltre, i singoli dovranno prendere decisioni o utilizzare risorse che influiscono sul resto della squadra. Le decisioni prese nel proprio turno sono proprie e non richiedono l'approvazione dei membri della squadra.

### Note Aggiuntive

Ecco alcune altre "nozioni base di burncycle" che è importante comprendere mentre si gioca, quindi vogliamo evidenziarle in anticipo!

- In questo gioco i movimenti e il posizionamento generale degli oggetti in relazione tra loro sono sempre conteggiati ortogonalmente. Le diagonali non vengono considerate in questo gioco.
- La parola "può" è usata per indicare che un'abilità o un effetto è opzionale.
- Gli effetti del gioco che non contengono "può" non sono facoltativi. Devono essere eseguiti, se possibile. Se una parte o la totalità di un effetto di gioco non può essere eseguito, eseguitene il più possibile e ignorate il resto.
- In questo gioco non ci sono informazioni nascoste tra i giocatori. È possibile tenere le proprie carte a faccia in su e permettere agli altri giocatori di leggerle.
- Se il testo di una carta è in conflitto con le regole del gioco, il testo della carta ha la precedenza.

## INTRODUZIONE ALLE UNITÀ

Ci sono diversi tipi di unità nel gioco e per seguire queste regole è necessario capire la differenza tra di esse.

La vostra squadra è composta da bot. Esistono due tipi di bot: gli agenti e il modulo di comando.

- **Agenti** sono i bot su cui ogni giocatore ha il controllo. Questo termine esclude il modulo di comando.
- Il **modulo di comando** è anch'esso un bot, ma non è un agente. È una parte molto importante della squadra, poiché contiene i piani di comando della missione e la programmazione del burncycle della squadra. Purtroppo, poiché gran parte della sua codifica interna è stata rimossa per memorizzare questa importante programmazione, non ha autonomia e non fa i propri turni. Dipende dagli agenti che lo tengono al sicuro e gli forniscono ordini.

Anche la corporazione ha una squadra di unità, chiamate collettivamente unità sicurezza. Il loro compito è quello di tenere d'occhio l'edificio e di assicurarsi che i piantagrane come voi vengano individuati e presi in consegna. Se vi notano in giro negli edifici corporativi, vi perseguiranno o manderanno via radio una delle loro controparti a indagare.

Esistono due tipi di **unità sicurezza**: guardie e capitani.

- Le **guardie** dotate di mech si trovano generalmente nei corridoi di ogni piano della corporazione ma possono essere trovate anche all'interno di molte stanze. Il termine guardia esclude in particolare il capitano.
- Il **capitano** si trova spesso all'ultimo piano della missione. I capitani hanno abilità uniche e sono generalmente più difficili da affrontare rispetto alle guardie, quindi è meglio evitarli quando possibile!



## INTRODUZIONE AL TABELLONE

Gran parte di burncycle si gioca sul mat della corporazione, detto anche tabellone. Il tabellone è composto da quadrati, chiamati spazi. I bot e le unità sicurezza si muovono sul tabellone al loro turno.

Il tabellone presenta alcune caratteristiche speciali che è bene conoscere:



**Spazi Esterni:** Rappresentano l'area esterna alla corporazione. In generale, i bot iniziano il gioco in questi spazi e possono essere spostati solo sul piano 1 della corporazione.



**Spazi Corridoio:** Rappresentano i corridoi della corporazione. Poiché le unità sicurezza in genere pattugliano i corridoi, è importante prestare attenzione quando ci si muove al loro interno.



**Spazi Stanza:** Qualsiasi spazio in una stanza (pezzo di neoprene più piccolo posizionato sul mat corporazione) è uno spazio stanza. Le stanze sono delimitate da pareti che le separano dai corridoi e dalle altre stanze. Le stanze possono contenere cache, terminali e/o unità sicurezza. I bot hanno spesso bisogno di entrare in stanze specifiche per completare le missioni.



**Zone Sicure (delineate in giallo):** Gli spazi in cui i bot devono terminare il loro turno per completare un'area e passare a quella successiva (dopo aver concluso l'obiettivo, ovviamente). Le zone sicure sono generalmente più sicure di altre aree perché le unità sicurezza non vedono mai i bot passare attraverso le porte delle zone sicure.



**Nascondigli:** Questi spazi proteggono i bot dall'essere rilevati. Finché un bot rimane in un nascondiglio, la sicurezza non si accorgerà di lui.



**Porte:** Le frecce rosse indicano una porta. Le porte sono tutte considerate chiuse di default e i bot devono sbloccarle per poterle attraversare. Due porte allineate tra loro vengono trattate come un'unica porta. Le porte che puntano verso il bordo del tabellone vengono ignorate.



**Spazi Cache:** Uno spazio in cui viene collocata una cache durante la configurazione. Se la fiche cache non si trova in questo spazio, non ha alcun effetto.



**Spazi Terminale:** Uno spazio in cui viene collocato un terminale durante il setup. Se la fiche terminale non si trova in questo spazio, non ha alcun effetto.



**Spazi Obiettivo:** Questi spazi non hanno un effetto innato e possono essere ignorati a meno che non siano indicati sulla carta missione.



**Posti di Sicurezza:** Rappresentano gli spazi in cui le unità sicurezza iniziano o possono spawnare.



## INTRODUZIONE IMPERATIVI



Gli imperativi rappresentano protocolli di programmazione dati agli agenti dalla corporazione. Sono ostacoli, ma conferiscono energia se completati con successo. Ogni agente inizia il gioco con una carta imperativo, e ottiene nuovi imperativi quando cambia piano, e, occasionalmente, entrando nelle stanze o da altri effetti del gioco.

Il modulo di comando non può avere imperativi e gli agenti non possono avere più di un imperativo ciascuno (ignorano di pescarne altri se ne hanno già uno).

Una carta imperativo può essere ignorata. Tuttavia, se un agente disobbedisce alla propria carta imperativo, deve scartarla e perdere 1 energia. Allo stesso modo, perde 1 energia anche se sceglie di scartare l'imperativo senza eseguirlo. Se un agente adempie con successo all'imperativo, scarta la carta e guadagna la quantità di energia indicata nell'angolo in basso a destra della carta.

## FLUSSO DI GIOCO

Una partita di burncycle è suddivisa in round. Una partita può essere composta da un numero qualsiasi di round.

In un round, ogni giocatore fa un turno completo, iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario. Poi, la corporazione farà un turno. Ad esempio, in una partita a due giocatori, un round consiste nel turno completo del giocatore 1, nel turno completo del giocatore 2 e nel turno della corporazione. Dopo il turno della corporazione, inizia un nuovo round, partendo di nuovo dal giocatore 1.

### Turno Giocatore

Il turno di un giocatore consiste nelle seguenti fasi, eseguite in ordine.

1. Instradare energia
2. Costruire il proprio pool di dadi
3. Eseguire azioni
4. Navigare nella rete
5. Instradare energia
6. Degradare il burncycle

Entriamo subito nel primo turno di gioco! Poiché Byte è il primo giocatore, comincerà il suo turno per primo. Inizieremo con alcune informazioni su ciascuna delle fasi del vostro turno, e poi seguiremo con le istruzioni su ciò che Byte fa. Assicuratevi di leggere tutto per avere una comprensione completa del gioco.

#### Che cos'è l'energia?



Banca Energia



Limite Banca Energia

L'energia è una risorsa molto importante in burncycle. Fa tre cose:

- Rappresenta la salute di un bot: se un bot ha 0 energia, viene spento.
- Agisce come una moneta che può essere spesa per i potenziamenti del bot.
- Per gli agenti, determina il numero di dadi azione base che possono lanciare nel loro turno.

L'energia attuale di un bot è indicata da un peg nella traccia blu sul suo mat. Questo tracciato è la sua banca energia. Sebbene la banca energia possa contenere fino a 10 energia, ogni agente ha un limite sulla propria carta che determina la quantità massima di energia che può avere alla fine del proprio turno.

I moduli di comando non devono rispettare il limite della banca energia (tranne ovviamente il limite massimo di 10 energia). L'icona sulle loro carte indica la quantità di energia con cui iniziano la partita.

### 1. Instradare Energia

Come primo passo nel proprio turno, è possibile indirizzare, o spendere, energia per attivare i potenziamenti del proprio agente o del modulo di comando. Se non diversamente indicato, i potenziamenti possono essere ottenuti in qualsiasi ordine. Questa fase è facoltativa, poiché il limite della propria banca energia non viene applicato fino alla fase Instradare Energia alla fine del proprio turno.

#### Potenziamenti Agente

L'energia spesa per i potenziamenti dell'agente deve provenire dalla propria banca energia. Le opzioni di potenziamento dell'agente sono:

- Potenziamento dei dadi
- Abilità speciali
- Assegnazione riserva
- Abilità universali

#### Cosa sono i dadi azione?

Ogni agente costruisce un pool di dadi all'inizio del proprio turno, e questi dadi vengono tirati ogni volta che l'agente deve effettuare una prova AP (Punto Azione). Le prove AP sono necessarie per diverse azioni che i bot possono compiere. Alcune prove AP richiedono un risultato minimo per avere successo, mentre altri permettono di tirare qualsiasi quantità di AP e di utilizzare gli AP tirati. Quando si effettua una prova AP, si possono tirare tutti i dadi che si desidera dalla propria riserva (compreso lo 0), e poi sommare il risultato. Ogni azione descrive come utilizzare il totale.

Esistono 3 tipi di dadi azione: **1** base, **2** avanzato e **3** élite. Ogni tipo di dado ha probabilità migliori rispetto al precedente. Se un dado tira un lato con un numero, quel numero rappresenta l'AP tirato. Se il dado ha uno spazio vuoto (presente solo sui dadi base), il dado può essere restituito al pool di dadi senza alcun effetto, oppure due spazi vuoti possono essere utilizzati per ottenere 1 AP. Se un dado ha un reroll.

Con l'icona  (solo sui dadi élite), è possibile rilanciare qualsiasi dado prima di sommare i propri AP (compreso il dado con il reroll). I dadi con l'icona reroll hanno anche un risultato AP.

Ogni agente ha un'abilità innata unica, delineata nel riquadro bianco della sua carta. Inoltre, al di sotto di questa, ha 3 abilità speciali, anch'esse uniche, che deve attivare per poterle utilizzare. La quantità di energia richiesta da ciascuna abilità è indicata sulla carta agente. Usate i peg per segnare quali abilità sono state attivate.

## Potenziamento Dadi

Potete indirizzare energia, con Instradare Energia, per ottenere dadi più affidabili ed efficaci che saranno disponibili ogni vostro turno.

- I potenziamenti dei dadi avanzati richiedono 2 energia ciascuno
- I dadi élite richiedono 4 energia ciascuno, oppure 2 energia e il sacrificio di un potenziamento di un dado avanzato.

I potenziamenti dei dadi avanzati e élite del proprio agente sono indicati da un peg nei relativi tracciati sul mat agente. Man mano che si ottengono potenziamenti per questi dadi, si sposta il peg in avanti sul tracciato. La scheda di ogni agente indica la quantità massima di potenziamenti dei dadi avanzati e élite che può avere in totale.



## Abilità Agenti

**BYTE**  
BURGLAR

---

**TUMBLE MAGNET**

When taking any action, Byte may change the result of 1 rolled action die to match the result of another rolled action die before resolving her roll.

**2 SILENT ENTRY**

When Byte enters a room, she may treat the first space she moves onto in the room as a hiding spot until she moves off of it.

**2 KEEN EYE**

When Byte enters a room, reveal the keypad cards for all locked doors in the room.

**3 DISTORTION CLOAK**

Byte may choose to not be detected by security units during her movement actions.

## Cos'è la riserva?

Ogni agente ha una propria riserva di fiche azione che può essere utilizzata solo da lui. Inoltre, la squadra ha una riserva condivisa da tutti i bot. La riserva della squadra è considerata come la riserva del modulo di comando per gli effetti del gioco che si applicano alla riserva del modulo di comando.

Le riserve consistono in fiche azione fisica, tecnologia e/o utilità che possono essere utilizzate in un paio di modi:

- **Alterare il burncycle:** Per modificare il burncycle è necessario disporre di una fiche nella riserva da inserire nel burncycle. Per maggiori dettagli, vedere pagina 27.
- **Risoluzione degli ingressi sulle tastiere:** Molte tastiere hanno input fisica, tecnologia e/o utilità. Un bot può scartare una fiche corrispondente dalla propria riserva o da quella della squadra per soddisfare i requisiti di input. Maggiori dettagli a pagina 24.

Ogni agente ha un'assegnazione riserva in fondo alla sua carta. L'assegnazione garantisce una fiche innata e il setup può garantire più fiche in base al numero di giocatori. Gli agenti possono ottenere le rimanenti instradando energia per attivarle. L'assegnazione determina le fiche azione che vengono messe nella riserva all'inizio della partita e a ogni riavvio del burncycle.



## Assegnazione Riserva

Gli agenti possono aggiungere alla loro riserva 2 energia per ogni potenziamento; possono avere in riserva fino a 4 fiche in totale. Possono scegliere una qualsiasi dei tipi di fiche indicate in fondo alla loro carta - le fiche non devono essere acquisite in ordine.

## Abilita' Universali



Ogni bot ha le stesse 3 abilità universali che possono essere attivate per 1 energia ciascuna:

- **Swap (scambio)** – Durante le azioni movimento, un bot può scambiarsi con altri bot spostandosi sul loro spazio.
- **Push (spinta)** – Durante le azioni movimento, un bot con push può usare 1 AP (oltre 1 AP speso per muoversi) per spostarsi su uno spazio occupato da un'unità sicurezza, spingendo l'unità sicurezza in uno spazio adiacente diverso. Se il bot non è rilevato, lo diventa quando usa push.
- **Repair (riparazione)** – Come azione generica, un bot con repair può trasferire parte della sua energia a un altro bot.

## Potenziamenti Modulo di Comando

I potenziamenti del modulo di comando possono essere attivati durante le fasi di instradamento energia nel turno di qualsiasi giocatore e l'energia ad essi indirizzata può provenire da qualsiasi bot o combinazione di bot, purché almeno un'energia provenga dall'agente del giocatore corrente o dal modulo di comando stesso. Il modulo di comando dispone di 2 tipi diversi di potenziamento: le abilità universali e gli slot per il burncycle.

## Abilita' Universali

Vedi sopra - le abilità universali funzionano per i moduli di comando come per gli agenti.

### Cos'è il burncycle?

*La corporazione ha privato i bot delle loro funzioni superiori nel tentativo di reprimerli. Il burncycle è la soluzione dei bot: un protocollo di codifica strategico che permette loro di aggirare questo problema e di aumentare la loro efficacia grazie alla sincronicità delle azioni.*



Il burncycle è una parte fondamentale del gioco, in quanto viene utilizzato per compiere azioni nel mondo fisico e per navigare nella rete.

Ogni fiche burncycle garantisce agli agenti un'azione nel loro turno. Gli agenti attraversano il burncycle da sinistra a destra, compiendo azioni o passando per ogni fiche. Le fiche azione speciali (fisica, tecnologia e utilità) garantiscono benefici se il tipo di azione intrapresa corrisponde alla fiche su cui è stata intrapresa. Nel frattempo, il capitano della corporazione influisce anche sul codice del burncycle, e i bot dovranno affrontare effetti negativi ogni volta che la fiche capitano si manifesta.

Ogni fiche burncycle garantisce anche il movimento sulla rete, con fiche azione speciali che consentono un movimento più dinamico rispetto alle fiche generiche.

Alla fine del turno di ogni giocatore, una fiche burncycle si degrada, lasciando al giocatore successivo un'azione in meno. Per ovviare a questo problema, gli agenti possono alterare il burncycle, sostituendo le fiche azione nel codice con altre nuove, in modo da continuare ad andare avanti il più a lungo possibile senza riavvio.

Il burncycle può essere riavviato prima dell'inizio del turno di un giocatore, resettandolo, ma questo provoca l'avanzamento della minaccia e riporta il burncycle a uno stadio più elementare, pieno di fiche azione generiche.

## Slot Burncycle

Il burncycle inizia con solo alcuni dei suoi slot attivati. La squadra lo deve potenziare se vuole attivare altri slot.

- Gli slot Burncycle devono essere attivati da sinistra a destra. Pertanto, è necessario attivare lo slot inattivo più a sinistra.
- Dopo aver speso l'energia indicata sulla scheda del modulo di comando per lo slot che si sta attivando, posizionare un peg nel foro sopra lo slot per indicare che è attivo e posizionare una fiche azione generica nello slot. Ricordate che questa energia può provenire da una combinazione di bot.

Tutte queste opzioni di potenziamento sono allettanti! Ma ricordate: l'energia di un bot agisce anche come salute e influenza il suo pool di dadi. Dovrete trovare il giusto equilibrio tra l'ottenere potenziamenti utili e il mantenere abbastanza energia nella banca!

D'altro canto, è bene ricordare che ogni energia guadagnata oltre il 10 viene persa. Non tenetene troppa, o potreste ritrovarvi con energia sprecata!

Byte ha ora la possibilità di instradare energia. Tuttavia, la prima fase di instradamento energia del gioco viene usata raramente, perché gli agenti hanno avuto la possibilità di instradare energia durante il setup. Ma se avete dimenticato qualcosa adesso è il momento! Byte salterà questa fase.

Byte ha 4 energia nella sua banca energia, quindi ottiene 4 dadi azione base per il suo pool di dadi. Ha anche 1 potenziamento dado avanzato, quindi ottiene anche un dado avanzato. Questi sono i dadi che Byte ha a disposizione per questo turno!

### Cos'è un pool di dadi?

Abbiamo già introdotto il concetto di dado azione. Il vostro pool di dadi contiene tutti i dadi azione a disposizione durante il turno. Si costruisce guardando la propria banca energia e i potenziamenti dei dadi. Guadagnerete 1 dado azione base per ogni energia presente nella banca energia, e si guadagnano dadi azione avanzati e élite in base al numero di potenziamenti di ciascuno di essi che avete attivato.



Una volta che i dadi vengono lanciati nel proprio turno, vengono utilizzati e restituiti alla scorta, indipendentemente dal fatto che siano necessari per la prova AP. L'eccezione è rappresentata dagli spazi vuoti. Questi vengono restituiti al pool di dadi e sono disponibili per essere lanciati di nuovo in un'azione futura (a meno che non vengano usati, dato che 2 spazi vuoti possono essere usati per guadagnare 1 AP). Razionare i dadi azione per le azioni del proprio turno è una parte importante del gioco! Non preoccupatevi però di essere troppo parsimoniosi con i vostri dadi: quelli rimasti alla fine del vostro turno sono sprecati e potrete ricostruire il vostro pool di dadi al prossimo turno!



### 3. Azioni

Le azioni sono gestite attraverso il burncycle. Ogni fiche azione attiva offre l'opportunità di intraprendere un'azione. Le fiche azione degradate nel burncycle vengono saltate e non possono essere utilizzate per intraprendere azioni. Il flusso delle azioni è:

- Posizionare il segnalino burncycle sotto la fiche azione attiva più a sinistra nel burncycle.
- Se quella fiche è la fiche azione capitano, eseguite il testo nella sezione Burncycle Action della carta del capitano.
- Eseguire un'azione o passare.
- Spostate il segnalino burncycle sulla prossima fiche azione attiva e ripetete l'operazione, risolvendo la fiche azione capitano se si presenta e compiendo un'azione o passando. Continuate fino a quando non avrete compiuto un'azione o passato per ogni fiche attiva.
- Al termine della fase azione del proprio turno, restituire alla scorta i dadi azione non utilizzati. Non ne avrete bisogno per il resto del vostro turno e costruirete un nuovo pool di dadi nel vostro prossimo turno.

**Importante:** È possibile eseguire qualsiasi azione disponibile su qualsiasi fiche azione attiva. Tuttavia, in questo gioco ci sono tre tipi di azione speciali - fisica, tecnologia e utilità - e le fiche di questi tipi finiscono gradualmente nel burncycle. Se si esegue un'azione del tipo corrispondente alla fiche su cui è stata eseguita, l'azione viene ottimizzata. L'ottimizzazione di un'azione garantisce un beneficio o facilita il successo dell'azione stessa.

Ci sono diverse opzioni azione in questo gioco e i loro dettagli possono sembrare un po' scoraggianti all'inizio. Ma non preoccupatevi, questo tutorial vi illustrerà alcuni esempi di ciascuna di esse! Perciò, ai fini di questo tutorial, vi consigliamo di leggere solo i titoli e le descrizioni delle azioni, per farvi un'idea di tutto ciò che sarete in grado di fare.

### 2. Costruite il vostro pool di dadi

- Per ogni energia presente nella vostra banca energia, aggiungete un dado azione base al vostro pool di dadi.
- Per ogni potenziamento di dado azione avanzato e/o élite di cui si dispone, aggiungere il dado corrispondente al proprio pool di dadi.

A noi piace allineare i nostri dadi sopra i mat agenti, ma potete posizionare il vostro pool di dadi in qualsiasi punto vicino al mat agente, purché non si confonda con gli altri dadi azione presenti sul tavolo.

Poi, quando il tutorial vi chiede di eseguire una di queste azioni, tornate a leggere l'azione in quel momento, la comprenderete meglio.

## Cos'è la consapevolezza?

Prima di passare alla spiegazione di tutte le azioni, dobbiamo spiegare un concetto importante di questo gioco: la consapevolezza. La consapevolezza è un concetto generale che deve essere monitorato durante i turni dei giocatori e della corporazione.

Le unità sicurezza hanno un raggio di consapevolezza indicato sulle loro fiche. La consapevolezza di un'unità sicurezza si determina dal suo lato frontale.

Le unità sicurezza sono consapevoli degli spazi nella loro area che si trovano direttamente di fronte loro, fino al loro raggio di consapevolezza. Inoltre, le unità sicurezza hanno una consapevolezza periferica, pari alla metà del loro raggio di consapevolezza. Questo è il numero di spazi di distanza di cui l'unità sicurezza è consapevole per qualsiasi spazio nella sua area che non sia direttamente di fronte ad essa. In genere, le unità sicurezza possono essere consapevoli solo degli spazi nell'area in cui si trovano: se si trovano in un corridoio, non saranno consapevoli di uno spazio in una stanza, anche se adiacente. Quando un bot si trova in uno spazio di cui un'unità sicurezza è a conoscenza in qualsiasi momento del gioco, viene considerato all'interno della consapevolezza dell'unità sicurezza. Questo fa sì che il bot venga immediatamente rilevato, il che significa che posiziona la sua fiche consapevolezza sullo spazio con la fiche bot. Finché rimane all'interno della consapevolezza di un'unità sicurezza, viene rilevato. Se si sposta al di fuori della consapevolezza di un'unità sicurezza, lascia la fiche consapevolezza sull'ultimo spazio in cui è stato rilevato.

## Porte

L'unico momento in cui la consapevolezza di un'unità sicurezza si estende oltre la propria area è quando un bot rilevato attraversa una porta. Quando ciò accade, se la loro consapevolezza raggiunge tale spazio, le unità sicurezza sono temporaneamente consapevoli dello spazio al di là della porta. Questa consapevolezza termina non appena il bot ha finito di attraversare la porta. Il fatto che un'unità sicurezza veda un bot attraversare la porta determina se la sua fiche consapevolezza lo accompagna.

## Zone Sicure

Le unità sicurezza al di fuori delle zone sicure non vedranno i bot spostarsi nelle zone sicure - quando un bot entra in una zona sicura,

la sua fiche consapevolezza sarà sempre lasciata fuori dalla porta. Tuttavia, se un bot fa qualcosa che viene rilevato mentre si trova in una zona sicura, la sua consapevolezza verrà comunque collocata nella zona sicura.

## Nascondigli

Se un bot si trova in un nascondiglio , non verrà rilevato anche se si trova all'interno dell'area di consapevolezza di un'unità sicurezza. Tuttavia, se il nascondiglio si trova all'interno dell'area di consapevolezza di un'unità sicurezza quando un bot già rilevato vi si sposta, il bot non si è nascosto con successo e il nascondiglio non lo protegge.

## Azioni Fisiche



## Muovere

*L'azione più utilizzata nel gioco. Indispensabile per muoversi all'interno della corporazione!*

- Tirare una prova AP. Se l'azione è ottimizzata: aggiungi 2 AP al tuo tiro. È possibile farlo anche se non vengono lanciati dadi!
- Ogni AP permette di muovere il proprio agente o il modulo di comando di 1 spazio. Entrambi i bot possono essere spostati con la stessa azione di movimento e si possono dividere gli AP tra di loro come si desidera..
- I bot non possono muoversi attraverso muri, porte chiuse o altre unità. I bot possono muoversi su o attraverso spazi con terminali, cache e fiches consapevolezza dei bot.

## Durante il Movimento

Ci sono un paio di cose importanti che possono accadere durante il movimento e che dovremmo discutere prima di proseguire.

**Raccogliere Cache:** Quando un bot si sposta su uno spazio contenente una fiche cache, può facoltativamente raccoglierla. Il bot pesca una carta equipaggiamento e restituisce la fiche cache alla scorta.

**Stanze Sorveglianza:** Se un bot si muove in una stanza che contiene una perla sorveglianza, deve fermarsi per risolvere la stanza. Rimuove la perla sorveglianza dal tabellone e controlla la barra della stanza per determinare se tirare 1 o 2 dadi sorveglianza. Risolvete il tiro e poi continuate il vostro turno. I dettagli di ogni risultato sono riportati nella Guida rapida a pagina 42 di questo libro.

**Spinta e Scambio:** Se un bot ha attivato le abilità di spinta (push) o di scambio (swap), può usarle durante il movimento. Per maggiori dettagli, vedere pagina 21.

## Colpo – Muro

*Questa azione permette di creare dei buchi nei muri. È rumoroso, ma a volte è necessario creare le proprie porte!*

*Sia il vostro agente che il modulo di comando possono effettuare questa azione se adiacenti a un muro (a patto che ci siano fiches muro distrutti nelle scorte, poiché sono limitati a 3 per piano).*

- Tirare una prova AP. Se l'azione è ottimizzata: aggiungere 2 AP al tiro.
- I muri hanno una resistenza 10, quindi ci vogliono 10 o più AP in una singola azione per distruggerli.
- In caso di successo:
  - Posizionare un frammento di muro distrutto su entrambi i lati del muro, puntando l'icona della porta verso il muro appena distrutto. Questo funziona come una porta aperta.
  - Il bot può spostarsi liberamente dall'altra parte del muro distrutto.
  - Posizionare la fiche consapevolezza del bot sul suo spazio, poiché è stato rilevato. Distruggere i muri è rumoroso!



## Colpo – Unità Sicurezza

*Questa azione ha un costo elevato ed è difficile da realizzare, ma se riuscite a disattivare un'unità sicurezza, non dovrete più preoccuparvi di essa! E anche se non ci riuscite, potreste fare abbastanza danni da stordirla temporaneamente...*

L'agente o il modulo di comando possono eseguire questa azione se adiacenti a un'unità sicurezza.

- Tirare una prova AP. Se l'azione è ottimizzata: aggiungere 2 AP al tiro.
- Le guardie hanno una resistenza basata sul loro livello e per disattivarle occorrono AP pari o superiori alla loro resistenza.
  - **Guardia Livello 1:** 10 resistenza
  - **Guardia Livello 2:** 15 resistenza
  - **Guardia Livello 3:** 20 resistenza
  - **Capitani:** resistenza scritta sulla loro carta

Indipendentemente dal successo:

- Posizionare la fiche consapevolezza del bot sul suo spazio, poiché è stato rilevato. Colpire un'unità sicurezza attira l'attenzione!
- La minaccia avanza di 1. Se colpire un'unità sicurezza non è considerato una minaccia, non so cosa lo sia.
- In caso di successo:
  - L'unità sicurezza è disattivata. Scartare la fiche.
  - Il bot guadagna 1 energia.
  - Se l'unità sicurezza ha una chiave, il bot la piazza nel suo inventario.

- Se non ha successo, ma l'AP si trova a meno di 5 punti dalla resistenza dell'unità sicurezza:
  - L'unità sicurezza è stordita fino alla fine del turno. Capovolgere la sua fiche.
  - Se l'unità sicurezza ha una chiave, il bot la piazza nel suo inventario.

Come per le carte, ogni volta che un'unità sicurezza viene scartata, posizionate la sua fiche in fondo alla pila corrispondente con la faccia anteriore rivolta verso i giocatori. Se si raggiunge una fiche rivolta verso di sé, significa che si è esaurita l'intera pila e si devono rimescolare le fiche per formare una nuova pila.

## Azioni Utilità



### Tastiera

*La corporazione tiene chiuse tutte le porte, ma voi sapete come superare la loro programmazione. Inserendo la giusta sequenza di input nella tastiera numerica, si riuscirà sicuramente a sbloccarle. E se non funziona, basta usare un po' di forza bruta!*



L'agente o il modulo di comando possono eseguire questa azione se sono adiacenti ad una porta chiusa.

- Pescare una carta tastiera e posizionarla accanto alla porta. Se è stato fatto un tentativo di apertura in precedenza, avrà già una carta tastiera accanto, quindi non è necessario pescarne una nuova.
- Il livello della tastiera corrisponde generalmente al livello del piano in cui si trova. Fare riferimento alla colonna corrispondente al livello della tastiera.
- Per ogni icona nella colonna, tirare il dado tastiera rosso. Se si ottiene un , si è riusciti ad aprire la porta e si può passare a "in caso di successo". In caso contrario, considerare il risultato del lancio come un input aggiuntivo per la tastiera.
- Determinare se risolvere gli input, forzare brutalmente o passare e terminare l'azione. Non si può scegliere la forza bruta se nella colonna in basso c'è scritto "jam-inceppamento)".

o Input: In qualsiasi ordine, risolvere tutti gli input della tastiera. Vedere di seguito le definizioni di tutti gli input. Se ottimizzato: ignorare un input della tastiera.

o Forza bruta: Effettuare una prova AP. Le tastiere hanno una resistenza basata sul loro livello, che è indicato in fondo alla colonna come riferimento. La prova AP deve pareggiare o superare la resistenza della tastiera per avere successo.

● In caso di successo:

o Scartare la carta tastiera.

o Inserite un peg nel foro accanto alla porta per indicare che è stata sbloccata.

o Il bot può spostarsi liberamente dall'altra parte della porta aperta.

● In caso di insuccesso:

o Lasciare la carta tastiera a faccia in su vicino alla porta

## Icone Input

 **Dado Tastiera:** Lanciare il dado tastiera. Aggiungere il suo risultato agli input da risolvere.

 **Fisica/Utilita'/Tecnologia:** Si risolve in due modi:

1. Scartare una fiche azione corrispondente dalla riserva propria o di squadra.

2. Muovere il segnalino burncycle su una fiche azione corrispondente verso destra dalla sua posizione attuale (rinunciando di fatto alle azioni).

 **Allarme:** Il bot che esegue l'azione tastiera viene rilevato. Se il bot è già stato rilevato, questo input viene comunque considerato risolto.

 **Ping:** Il CEO aggiunge 1 ping al nucleo. Se tutti i ping sono già presenti sulla rete, questo ingresso viene comunque considerato risolto.

 **Shock:** Il bot che esegue l'azione tastiera perde 1 energia

## Azioni Tecnologia Terminale



Entrare nel sistema interno della corporazione può fornire una serie di grandi vantaggi per la squadra e la missione. Purtroppo, una volta che un terminale è stato violato, la corporazione se ne appropria. Meno male che questi umani hanno terminali dappertutto!



Terminale  
Normale

Terminale  
Mainframe

L'agente o il modulo di comando possono eseguire questa azione se si trovano in uno spazio con una fiche terminale.

● Pescare una carta terminale.

● Scegliere una delle opzioni presenti sulla scheda. Se ottimizzata: scegliere fino a due opzioni.

● Tirare una prova AP. Ogni opzione indica gli AP necessari al successo. Se si hanno più opzioni, si effettua comunque un solo tiro di AP e si assegnano gli AP tirati alle opzioni come si desidera. Se il terminale è mainframe, tutte le opzioni del terminale hanno i loro requisiti di AP ridotti a 0.

● In caso di successo:

o Eseguire l'effetto indicato nella/e opzione/i scelta/e. Se avete avuto successo con più opzioni, risolvertele nell'ordine che avete scelto.

● Indipendentemente dal successo:

o Scartare la fiche terminale e la carta terminale.

### Cos'è una carta rete?

Le carte rete possono essere pescate come azione, come descritto nella sezione seguente. Esse delineano un tipo di nodo rete e un livello. Durante la fase rete del proprio turno, se si arriva su un nodo che corrisponde al tipo e al livello, si può ottenere il beneficio indicato sulla carta. Le carte rete vengono scartate alla fine del turno, quindi è possibile che si debba dare la priorità a colpire i nodi giusti, a volte a costo di non colpire un nucleo o di non avviare un ping. Tuttavia, i vantaggi delle carte rete possono valere la pena. Ulteriori dettagli sul funzionamento della rete sono disponibili a pagina 29.

## Carte Rete

La rete è piena di nodi utili, ma i loro benefici sono nascosti dietro un codice. La decifrazione del codice vi fornirà informazioni sui nodi da colpire, ma ciò richiede tempo che potreste non avere a disposizione.



L'agente può eseguire questa azione da qualsiasi luogo. Il modulo di comando non può eseguire azioni con le carte rete

● Pescare 1 carta rete.

● Se ora si hanno più di 3 carte rete, scartarne fino ad averne 3

- Se **ottimizzato** : Oltre a pescare una carta rete, è possibile eseguire qualsiasi azione non ottimizzata di propria scelta. Questa può includere di pescare un'altra carta rete.

Se vi trovate su una fiche azione tecnologia nel burncycle e non avete intenzione di usarla per un'azione terminale, pescate una carta rete. Potrete fare anche un'altra azione, quindi in pratica è una carta rete gratuita!

## Azioni Generali

Oltre all'azione di riparazione descritta di seguito, molte missioni e abilità concedono ulteriori opzioni azione generale che possono essere eseguite nel proprio turno. Le azioni generali non possono essere ottimizzate.

## Repair-Riparazione

*Quando un altro bot si sente un po' a corto...di energia, potete dargli una carica!*



L'agente o il modulo di comando possono eseguire questa azione da qualsiasi luogo, a condizione che il bot che esegue l'azione abbia attivato l'abilità riparazione.

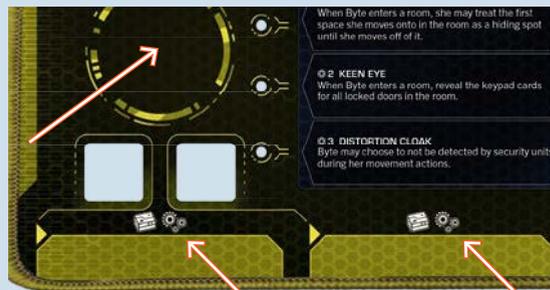
- Diminuisce la energia del bot riparatore di qualsiasi valore, purché mantenga almeno 1 energia.
- Aumenta l'energia di qualsiasi altro bot della stessa quantità, fino a un massimo di 10 energia.

## Azioni Gratuite

Le azioni gratuite sono un tipo speciale di azione. Possono essere eseguite in qualsiasi momento del proprio turno, anche al di fuori della fase azione. L'unica restrizione è che non si può interrompere un'altra azione con un'azione gratuita. Si possono compiere tutte le azioni gratuite che si desiderano nel proprio turno.

### Qual è il vostro inventario?

Ogni bot ha un inventario sul proprio mat. I bot hanno 2 slot nell'inventario per le carte mod e/o equipaggiamento, oltre a un numero qualsiasi di chiavi. Se un bot ha più di 2 carte mod e/o equipaggiamento nell'inventario, deve immediatamente scartarne fino ad averle 2.



Sebbene il modulo di comando abbia un inventario, si noti che non può utilizzare equipaggiamenti o mod, ad eccezione delle carte equipaggiamento "chiave" che vengono immediatamente scartate per una chiave.

## Equipaggiamento



Le carte equipaggiamento conferiscono un'abilità all'agente che le porta con sé. In genere si ottengono raccogliendo cache. Alcuni pezzi di equipaggiamento hanno un dado associato, indicato dal numero sotto la sua immagine che corrisponde al

numero nell'angolo in alto a destra del dado equipaggiamento associato.

L'equipaggiamento in genere non è permanente: può essere monouso, avere un certo numero di utilizzi o rompersi con determinati risultati del dado.

## Mod



A differenza dell'equipaggiamento, una mod concede un'abilità che è permanente per il resto del gioco (finché un agente la ha installata). Le mod si ottengono generalmente attraverso i terminali. Quando una mod viene acquisita, è disinstallata e viene posizionata di traverso in uno slot inventario.

Una mod disinstallata non può essere utilizzata, ma come azione gratuita può essere scartata, scambiata o installata. Scartando una mod disinstallata si ottiene l'energia indicata nell'angolo in basso a destra, mentre installandola si ottiene l'abilità agente. Gli agenti possono installare le mod nel loro inventario in qualsiasi momento della partita. Una volta installata, la mod deve essere girata verso l'alto. Non può più essere scambiata e, se viene scartata, non si otterrà alcun potere: la tecnologia perde valore una volta utilizzata.

## Chiavi



Le chiavi si trovano sul retro delle fiches cache. In genere si ottengono attraverso le carte equipaggiamento o stordendo/spugnendo le guardie che le portano. I bot possono avere un numero qualsiasi di chiavi nel loro inventario.

Una chiave può essere scartata durante un'azione tastiera per sbloccare immediatamente qualsiasi tastiera, ignorando tutti i suoi input. Una chiave può anche essere scartata in qualsiasi momento durante un'azione movimento per sbloccare immediatamente una porta adiacente.

## Scambio

*Avete qualcosa nel vostro inventario che un altro bot potrebbe utilizzare meglio? Passateglielo!*

- L'agente o il modulo di comando possono effettuare questa azione gratuita se adiacenti a un altro bot.
- Trasferire un numero qualsiasi di chiavi, carte equipaggiamento (e relativi dadi) e mod disinstallate tra il bot che esegue l'azione e un altro bot adiacente.

## Alterare il Burncycle

*L'alterazione del burncycle consente di sostituire le inutili fiches degradate e di manipolare il burncycle a proprio vantaggio per ottenere il massimo nel proprio turno e preparare i compagni di squadra al successo.*



Il vostro agente può effettuare questa azione gratuita da qualsiasi luogo.

- Scartare qualsiasi fiche azione nel burncycle.
  - Se la fiche scartata è la fiche azione del capitano ed è attiva (non degradata), far avanzare la minaccia di 2.
- Prendete una fiche azione dalla vostra riserva o da quella della squadra e mettetela nello stesso slot burncycle.

Ora che avete una panoramica delle azioni disponibili nel burncycle, lavoriamo alla fase Azioni del turno di Byte. Il nostro primo ordine: entrare nella corporazione!!

**Azione 1:** Posizionare il segnalino burncycle sotto la prima fiche burncycle. Byte si muove per la sua prima azione. Decide di tirare 2 dadi base per il suo controllo AP e i risultati sono un vuoto e un 2

Prima di risolvere questo tiro, Byte ha la possibilità di usare la sua abilità Tumble Magnet, che gli permette di cambiare

un risultato di dado e copiare il risultato di un altro dado. Cambia il vuoto in un 2, ottenendo 4 AP.



Byte si sposta di due spazi a sinistra, arrivando davanti alla porta. Assegna i restanti 2 movimenti al modulo di comando, permettendo a Bit di spostarsi anch'esso di due spazi a sinistra. Ricordate di rimettere i dadi azione usati nella scorta dopo aver completato ogni azione.



**Azione 2:** Il segnalino burncycle si sposta sulla seconda tessera burncycle, che è la tessera azione capitano. Questo significa che Byte deve risolvere l'azione burncycle elencata sulla carta di Crucible, che obbliga a spostare ogni unità sicurezza di 1 spazio nella direzione in cui si trova attualmente. Hamster si sposta di uno spazio a destra, portando con sé la sua chiave, e Walker si sposta di uno spazio in basso. Anche le guardie della stanza si spostano grazie a questo effetto, ma poiché Bulldog è rivolto verso il muro, non può muoversi.

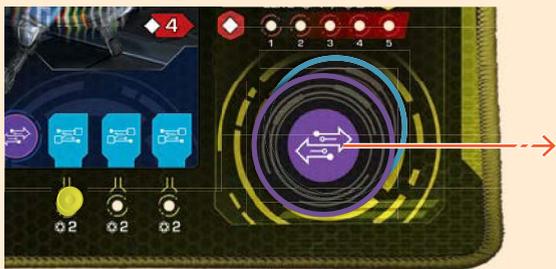


Byte può ora procedere con la sua azione. Esegue un'azione tastiera sulla porta a cui è adiacente e pesca la seguente carta:

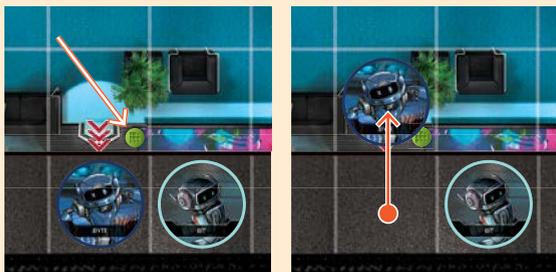


Poiché si tratta di un piano 1, si tratta di una tastiera di livello 1 e Byte deve risolvere la prima colonna. Non può scegliere di forzare brutalmente questa tastiera, perché è jam-inceppata. Decide quindi di risolvere il suo input, che è un input fisica. Un ingresso fisica può essere risolto in due modi (a parte l'aggiramento con un'azione ottimizzata). Il primo è spostare il segnalino burncycle su una fiche azione fisica nel burncycle, in un qualsiasi slot

a destra della sua posizione attuale, ma non ce ne sono. L'altra opzione che Byte sceglie, è quella di scartare una fiche fisica di riserva. Byte scarta la fiche fisica nella propria riserva.



Dopo aver sbloccato la porta, scarta la carta tastiera, posiziona un peg e si muove liberamente nell'atrio.



Questa stanza non è stata risolta, quindi deve risolverla immediatamente. Rimuove la perla sorveglianza dall'atrio e lancia uno dei dadi bianchi sorveglianza. Sul dado esce una guardia di livello 1, dato che si tratta di un piano 1. Byte pesca un Hamster di livello 1 dalla scorta e lo posiziona sulla postazione di sicurezza della stanza rivolta verso il muro.



Con una nuova guardia in gioco, Byte deve controllare immediatamente la sua consapevolezza. L'Hamster ha un raggio di consapevolezza di 6 e quindi una consapevolezza periferica di 3, il che significa che Byte si trova all'interno della sua consapevolezza. Tuttavia, l'abilità Silent Entry di Byte gli permette di trattare il primo spazio di una stanza in cui entra come un nascondiglio, quindi l'Hamster non lo rileva.

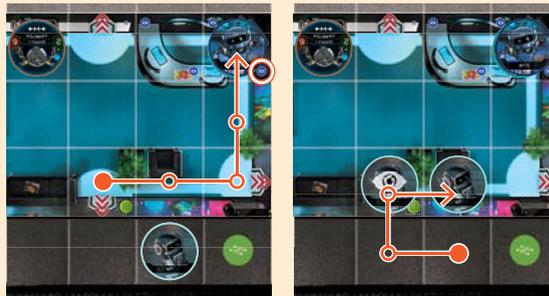
**Azione 3:** Spostando il segnalino burncycle sull'ultima fiche, Byte compie un'altra azione di movimento. Lancia il resto dei suoi dadi - due dadi base e un dado avanzato - e ottiene 3, 2 e 1.

Byte non può usare Tumble Magnet per cambiare uno dei dadi base in un 3, poiché i dadi base non hanno un lato 3 su cui essere girati, quindi trasforma il suo 1 in un 2, ottenendo 7 AP in totale.



In questo modo, si sposta a destra di due spazi, poi in alto di due spazi. Questo percorso lo tiene fuori dal raggio di consapevolezza di Hamster fino a quando non raggiunge lo spazio terminale. Sebbene lo spazio terminale rientri nel raggio di consapevolezza di Hamster, è anche un nascondiglio. Poiché Byte è entrato nel nascondiglio senza essere individuato, rimane tale.

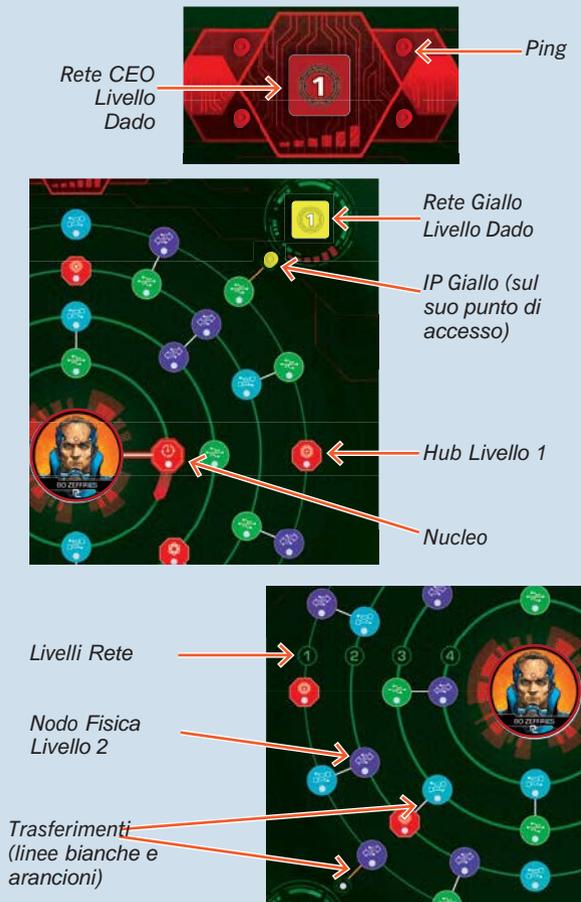
I 3 AP rimanenti sono assegnati al modulo di comando. Bit si sposta a sinistra di uno spazio, poi sale di uno spazio nell'atrio. Bit viene rilevato da Hamster quando entra in questo spazio, costringendolo a mettere la sua fiche consapevolezza nel suo spazio con lui. Utilizzando l'ultimo AP rimasto, Bit si sposta di un altro spazio a destra. Poiché questo spazio è al di fuori della consapevolezza di Hamster, la sua fiche consapevolezza rimane sullo spazio adiacente alla porta, a indicare che questo è l'ultimo spazio in cui era rilevato.



Non ci sono più fiches nel burncycle, quindi la fase azione del turno di Byte termina.



## Cos'è la rete?



La rete rappresenta la vostra presenza digitale nella corporazione. Ogni agente ha un peg chiamato IP, che può navigare tra i livelli della rete per ottenere determinati vantaggi e tenere a bada il nemico. Nel frattempo, il CEO invierà dei ping sulla rete, cercando di rintracciare gli IP degli agenti per farli uscire dalla rete e individuare la loro posizione fisica.

Ogni anello della rete è chiamato livello. Il livello più esterno è il livello 1, mentre il livello più interno è il livello 4. I trasferimenti sono le linee che collegano gli strati in modo intermittente.

Ogni punto della rete è chiamato nodo. Ci sono nodi fisica, tecnologia e utilità. I nodi rossi sono chiamati hub. L'hub sul livello 4 è il nucleo. Arrivare su un hub garantisce un beneficio a seconda del livello rete in cui si trova l'IP.

Ogni agente ha un dado livello di rete, così come il CEO. I livelli rete vengono confrontati quando i ping e gli IP si incontrano sulla rete per determinare quale viene bannato dalla rete e quale rimane.

## 4. Rete

*Intrufolarsi nella corporazione nel mondo fisico non è sufficiente: se si vuole avere successo, bisogna intrufolarsi anche nello spazio digitale.*

La fase rete utilizza il burncycle in modo simile alla fase azione, in quanto utilizza il burncycle da sinistra a destra. In questo caso, ogni fiche burncycle garantisce il movimento sulla rete, con la fiche nel burncycle che stabilisce in quale nodo ci si può muovere.

- Posizionare il segnalino burncycle sotto la fiche azione attiva più a sinistra nel burncycle.
- Spostare l'IP dell'agente o passare.
- Risolvere il nodo su cui è arrivato l'IP agente, se spostato.
- Spostare il segnalino del burncycle sulla successiva fiche attiva e ripetere l'operazione. Continuate finché non avrete spostato il vostro IP o superato ogni fiche azione attiva.
- Al termine della fase rete, scartare le carte rete ancora presenti.

### Muovere il proprio IP

Gli IP si muovono sui nodi della rete, seguendo le linee della rete. Le linee verdi sono **livelli**, mentre le linee che collegano in modo intermittente i livelli sono chiamate **trasferimenti**.

- Gli IP si muovono in senso orario sui livelli.
- Gli IP possono usare i trasferimenti durante il loro movimento per spostarsi verso l'interno o verso l'esterno, ma possono usare solo 1 trasferimento per ogni fiche sul burncycle.
- Se vi trovate su una fiche azione generale o sulla fiche azione capitano nel burncycle, il vostro IP si muove esattamente di 1 nodo (in senso orario, o verso l'interno/esterno se si trova su un nodo con una linea di trasferimento). La fiche azione capitano non attiva il suo effetto durante la fase rete del vostro turno.
- Se ci si trova su una fiche azione fisica, tecnologia o utilità, l'IP dell'agente si sposta finché non raggiunge uno dei seguenti nodi (deve fermarsi sul primo nodo che raggiunge di questo elenco):
  - Un nodo occupato da un ping
  - Un hub (i nodi rossi)
  - Un nodo che corrisponde al tipo di azione della fiche nel burncycle
- Gli IP ignorano gli altri IP della rete e i nodi su cui si trovano, saltandoli.

### Risolvere il vostro Nodo

#### Arrivare su un ping

- Confrontate il vostro livello rete con quello del CEO (il valore indicato sul dado rosso del CEO).

- Il livello di rete superiore esegue il riavvio del livello di rete inferiore. In caso di parità ai livelli 1-5, viene riavviato il proprio IP. In caso di parità al livello 6, viene riavviato il ping.
- Se l'IP viene riavviato:
  - Riportare l'IP agente al punto di accesso
  - Diminuire il livello rete del CEO di 1
  - Il vostro agente viene rilevato - posizionate la fiche consapevolezza sul vostro agente. *Il CEO ha estratto le informazioni della vostra posizione sulla rete e sa dove siete!*
- Se il ping viene riavviato:
  - Rimuovere il ping dalla rete
  - Posizionare l'IP agente sul nodo occupato dal ping.
  - Diminuire il livello di rete del proprio agente di 1
  - Risolvere il nodo su cui si trova ora l'IP agente come se fosse fosse arrivato lì

### Arrivare su un hub

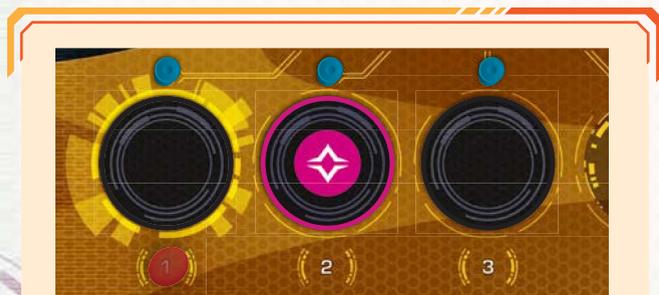
- Ottenere i benefici dell'hub in cui ci si trova. A ogni livello è associato un beneficio specifico:
  - Livello 1:  Aumentare il livello rete di 1
  - Livello 2:  Ridurre la minaccia di 1
  - Livello 3:  Guadagnare 1 energia
  - Livello 4 (il nucleo):  Tutti i benefici di cui sopra. Quindi, l'IP dell'agente viene riavviato al suo punto di accesso.

### Arrivare su un nodo Azione

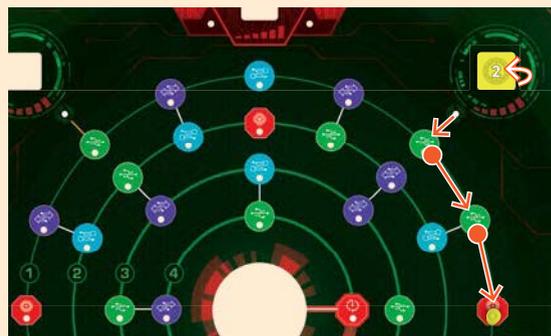
I nodi azione non concedono un beneficio di per sé. Tuttavia, se avete pescato carte rete durante la fase azione del vostro turno, potreste avere carte che vi garantiscono un beneficio per essere arrivati su specifici nodi azione. Se si possiede una carta rete che corrisponde al nodo azione su cui è arrivato l'IP del proprio agente:

- Ottenere i vantaggi della carta rete
- Scartare la carta rete risolta

Se si hanno due o più carte rete che si attivano sullo stesso tipo di nodo e nello stesso livello, si possono ottenere i benefici di tutte le carte rete corrispondenti dell'arrivo su un unico nodo. Risolvete le carte nell'ordine che preferite.



Poiché il burncycle contiene solo le fiches del capitano e dell'azione generale e Byte non ha carte rete, la fase di rete del primo turno di Byte sarà piuttosto semplice. Posizionate il segnalino burncycle sotto la prima fiche generale del burncycle e trasferite l'IP di Byte dal suo punto di accesso al nodo tecnologia a cui è collegato. Muovendo il segnalino burncycle, Byte userà la seconda fiche sul burncycle per spostarsi di 1 nodo in senso orario, arrivando di nuovo su un nodo tecnologia. Con la terza fiche, Byte ha una scelta: può rimanere sul livello 1 e continuare in senso orario o usare il trasferimento per spostarsi sul livello 2. Decide di rimanere sul livello 1 e di usare il trasferimento per spostarsi su un nodo tecnologia. Decide di rimanere sul livello 1, poiché così facendo atterra su un hub. Il vantaggio di questo hub consente a Byte di aumentare il suo livello di rete a 2.



### 5. Instradare Energia

*Anche se questi bot possono essere sovraccaricati per un po', non sono in grado di immagazzinare l'energia in eccesso per molto tempo. Assicuratevi di utilizzare l'energia in eccesso prima che vada persa, e magari spendetene dell'altra se necessario. Fate pure, regalatevi quell'abilità di lusso che avete desiderato per tutto il gioco.*

L'instradamento dell'energia alla fine del turno funziona come all'inizio del turno. L'unica differenza è che alla fine di questa fase, l'agente perde l'energia che ha in eccesso rispetto al limite della sua banca energia. Pertanto, si raccomanda di instradare abbastanza energia per evitare sprechi.

Byte ha ancora una volta l'opportunità di instradare energia, ma non supera il limite della sua banca energia e decide di risparmiarla.

### 6. Degradare il Burncycle

*Con tutte le barriere e i dispositivi di sicurezza della corporazione, il burncycle subirà qualche contraccolpo.*

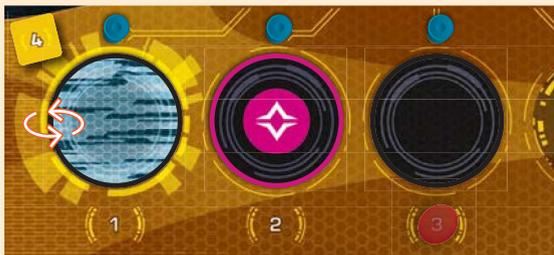
Come ultimo passo del proprio turno, si degrada il burncycle tirando il dado burncycle.

- Se tirate la faccia  del dado, potete scegliere una qualsiasi fiche attiva da degradare, compresa la fiche azione capitano.
- Se si tira un numero, si trova lo slot del burncycle corrispondente a quel numero.

- Se in quello slot è presente un fiche attiva (non degradata), degradatela girandola sul lato degradata.
- Se lo slot corrispondente è inattivo o contiene già un fiche degradata, si passa allo slot successivo in ordine numerico fino a raggiungere una fiche attiva. A questo proposito, il burncycle va in loop, quindi lo slot 1 viene dopo lo slot 5 quando si determina quale fiche degradare

**Ricordate che le azioni gratuite possono essere eseguite in qualsiasi momento del vostro turno, tranne che nel mezzo di un'altra azione o durante una risoluzione. Ciò significa che potete compiere azioni gratuite durante la fase rete del vostro turno (tra uno spostamento di rete e l'altro) e anche dopo aver degradato il burncycle alla fine del vostro turno!**

Byte terminerà il suo turno lanciando il dado burncycle. Il dado ottiene un 4. Poiché non c'è nessuna fiche attiva nello slot 4, degrada la prossima fiche disponibile, facendo il giro. In questo modo si degrada la fiche nello slot 1.

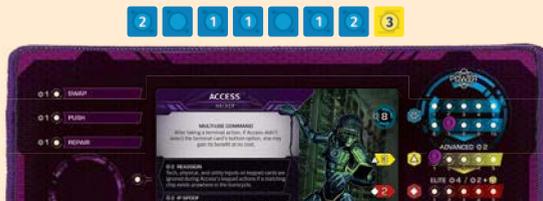


### Turno di Access

Prima di passare alla corporazione, Access deve fare il suo turno per intero, quindi esaminiamolo insieme.

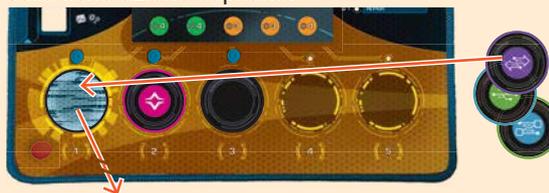
**Istradare Energia:** Access non instrada energia all'inizio del turno. In futuro, menzioneremo questa fase del turno del bot solo se deciderà di usarla.

**Pool di Dadi:** Il pool di dadi di Access è composto da 1 dado avanzato e 7 dadi base.



**Azione Gratuita:** Access altera il burncycle prima di

di fare azioni, rimuovendo la fiche generale nello slot 1 e sostituendola con una fiche fisica dalla riserva di squadra. Se Access non avesse fatto questo, la sua prima azione sarebbe stata eseguita sulla fiche azione capitano.



**Azione 1:** Utilizzando la nuova fiche fisica nel burncycle come prima azione, Access compie un'azione di movimento.

Access vuole assicurarsi di muovere almeno 1 spazio, quindi decide di tirare due dadi azione base.



Rimette il dado vuoto inutilizzato nella suo pool di dadi e usa 1 AP per spostarsi accanto alla porta.

Normalmente, effettuare un'azione movimento mentre ci si trova su una fiche fisica concede 2 AP extra. Tuttavia, l'imperativo di Access "Troll Sequence" gli impone di rinunciare a questo beneficio per completare la carta. Se Access prendesse i 2 PA aggiuntivi, disobbedirebbe al suo imperativo e perderebbe 1 energia e la carta imperativo.

Poiché l'imperativo di Access è ora completo, lo scarta e guadagna 1 energia come indicato sulla carta.



**Azione 2:** Quando il segnalino burncycle si sposta sulla fiche successiva, si attiva l'azione burncycle del capitano, che fa muovere di 1 spazio tutte le unità sicurezza. L'Hamster del corridoio si sposta di uno spazio a destra e il Walker si sposta di uno spazio in basso. Il Bulldog e l'Hamster dell'atrio non si muovono, poiché sono rivolti verso il muro.



Access può ora effettuare la sua seconda azione, che è un'azione tastiera. Pesca la seguente carta tastiera:



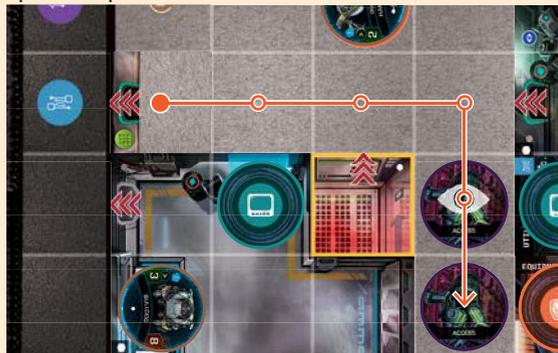
Guardando la prima colonna, dato che le porte sono di livello 1, vede l'icona del lancio e tira il dado tastiera per determinare quale input è richiesto. Il risultato è un input tecnologia, quindi sceglie di scartare la fiche tecnologia dalla sua riserva per sbloccare la porta. Utilizza il movimento libero per entrare nel corridoio. Questo lo mette nella consapevolezza di Hamster e lo fa rilevare, quindi posiziona la sua fiche consapevolezza sul suo spazio.



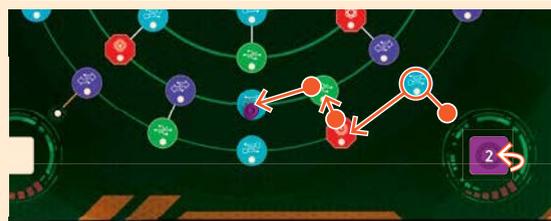
**Azione 3:** Access ha 1 dado avanzato e 6 dadi azione base nella suo pool di dadi. Con la sua ultima azione, li tira tutti per il movimento e ottiene il seguente risultato:



Due facce vuote possono essere combinate per 1 AP, quindi Access ha un totale di 6 AP che può utilizzare. Si sposta di due spazi a destra, tenendo con sé la fiche consapevolezza, poiché viene ancora rilevato da Hamster. Ora che è adiacente ad Hamster, si attiverà la sua abilità "Grapple-Rampino 1". Questo richiede l'utilizzo di 1 AP aggiuntivo per allontanarsi dalla guardia. Access deve quindi spendere 2 dei suoi 4 AP rimanenti per spostarsi di un altro spazio a destra. Con gli ultimi 2 AP, si sposta di due spazi. Poiché questo spazio finale è al di fuori della consapevolezza di Hamster, la sua fiche consapevolezza viene lasciata cadere sullo spazio sopra di lui.



**Rete:** Avendo completato tutte le azioni, Access risolve ora la fase rete del suo turno. La prima fiche del burncycle è una fiche fisica, quindi trasferisce il suo IP nel livello 1, muove il suo IP verso il nodo fisica su quel livello. Tuttavia, prima del nodo fisica c'è un hub, quindi si ferma sull'hub. Il vantaggio dell'hub di livello 1 le permette di aumentare il suo livello di rete di 1. Con la fiche azione capitano nel burncycle, si trasferisce nel livello 2 e con la fiche azione generale si sposta in senso orario di 1, arrivando sul nodo utilità.



**Instradare Energia:** Access sa che Byte sta per completare l'obiettivo piano 1, che concede 3 energia a tutti gli agenti. Dal momento che i bot non possono avere più di 10 energia e Access ne ha 8 nella sua banca energia, ne utilizza 1 per attivare la sua abilità riparazione, facendo scendere la sua banca energia a 7.



**Degradare il Burncycle:** Access tira il dado burncycle e ottiene 3. La fiche azione generale nello slot 3 è degradata.



Il turno di Access è terminato. Poiché il segnalino corporazione è davanti a lui, significa che il prossimo turno è della corporazione.

## Turno della Corporazione

Il turno della corporazione consiste di 3 fasi, eseguite in quest'ordine:

- Attivazione unità sicurezza
- Attivazione Ping
- Avanzamento Minaccia

### 1. Attivazione Unita' Sicurezza

*Tutte le buone corporazioni hanno bisogno di una squadra di sicurezza di prim'ordine per fermare i criminali che vogliono rovinare la loro possibilità di guadagnare quantità insormontabili di denaro, armi, informazioni o influenza sul mondo. Dotandoli di tute mech di gamma alta e di un solido sistema di comunicazione, potranno segnalare attività sospette e...occuparsene.*

Durante questa fase del turno corporazione, ogni unità sicurezza si attiva una volta, muovendosi e attaccando, se possibile. L'ordine di attivazione delle unità sicurezza e il modo in cui si muovono sono determinati dal loro livello di priorità:

- Priorità 1: Perseguire
- Priorità 2: Indagare
- Priorità 3: Pattugliamento

Esamineremo la sequenza di questa fase, per poi approfondire i dettagli del movimento della sicurezza.

### Priorita' 1 – Perseguire

*Essere individuati era inevitabile, ma rimanere tali potrebbe non essere l'idea migliore. Non c'è da temere di subire qualche colpo...giusto?*

Le unità sicurezza perseguono i bot rilevati (bot con la loro fiche consapevolezza) che si trovano attualmente all'interno della loro area di consapevolezza. Si tratta di bot che possono vedere direttamente.

- Come squadra, scegliete un'unità sicurezza con un bot rilevato dalla consapevolezza.
  - Se l'unità sicurezza è già adiacente a un bot rilevato, non si muove. In caso contrario, si sposta verso il bot rilevato, cercando di avvicinarsi ad esso se possibile. Se ha più bot nella sua area di consapevolezza, si muoverà verso il bot più vicino. Se due o più bot sono ugualmente vicini, la squadra sceglie.
  - Se l'unità sicurezza è adiacente a qualsiasi bot rilevato dopo essersi mossa, attacca tutti quei bot e i bot perdono energia pari al livello dell'unità sicurezza (3 punti energia per i capitani).
  - Capovolgere la fiche dell'unità sicurezza per ricordare che questa unità è già stata attivata. Assicurandovi di mantenere il corretto orientamento.

- Selezionare un'altra unità sicurezza con un bot rilevato nell'area consapevolezza e ripetere l'operazione. Si noti che durante perseguire, più unità sicurezza possono dirigersi verso lo stesso bot rilevato.

- Quando non ci sono altre unità sicurezza con bot rilevati all'interno della loro area di consapevolezza, girare le fiches consapevolezza di tutti i bot che sono stati perseguiti come promemoria che le unità sicurezza rimanenti ignoreranno queste fiches consapevolezza.

### Priorita' 2 – Indagare

*Hai sentito qualcosa là? Meglio andare a controllare, non si sa mai...*

Le unità sicurezza indagano tutte le fiches consapevolezza rimaste in gioco. Queste rappresentano interferenze che devono essere controllate.

- Come squadra, scegliere la fiche consapevolezza di un bot che è in gioco (e non è stato perseguito). Questo include le fiches consapevolezza dei bot rilevati che non sono stati perseguiti (perché non erano sotto l'area di consapevolezza di un'unità sicurezza).

- Trovare l'unità sicurezza più vicina e spostarla verso la fiche consapevolezza (e su di essa, se possibile). Se due o più unità sicurezza sono ugualmente vicine, la squadra sceglie quale indaga. Non è necessario che le unità sicurezza si trovino nella stessa area della fiche consapevolezza per indagare.

- Se l'unità sicurezza è adiacente a qualsiasi bot rilevato dopo essersi mossa, attacca tutti quei bot e i bot perdono energia pari al livello dell'unità di sicurezza (3 punti energia per i capitani).

- Girare la fiche dell'unità sicurezza e la fiche consapevolezza su cui ha indagato.

- Selezionare un'altra fiche consapevolezza non girata in gioco e ripetere l'operazione. Si noti che durante l'Indagine, solo un'unità sicurezza si muoverà verso ogni fiche consapevolezza in gioco. L'indagine termina quando non ci sono più fiches consapevolezza non girate in gioco o quando tutte le unità sicurezza sono state attivate.

### Priorita' 3 – Pattugliamento

*Dobbiamo sempre stare all'erta. Solo perché non abbiamo trovato problemi, non significa che non siano dietro l'angolo.*

Le unità sicurezza che non si trovano nelle stanze e che non hanno nulla da perseguire o da indagare effettueranno il pattugliamento.

- Come squadra, scegliete qualsiasi unità sicurezza che non si è ancora attivata, escluse le guardie nelle stanze (a meno che non abbiano un'abilità che permetta loro di pattugliare le stanze).

- Muovere l'unità sicurezza in base al suo pattugliamento. Ciò è indicato dall'icona sulla fiche. Le informazioni relative a ciascuna ronda specifica sono riportate nel Riferimento Rapido a pagina 43.

- Se l'unità sicurezza è adiacente a qualsiasi bot rilevato dopo essersi mossa, attacca tutti quei bot e i bot perdono energia pari al livello dell'unità di sicurezza (3 punti energia per i capitani).

- Girate le fiches delle unità sicurezza, assicurandovi di mantenere il corretto orientamento...

- Selezionare un'altra unità sicurezza in gioco e ripetere l'operazione.
- Una volta che tutte le unità sicurezza hanno pattugliato, girare tutte le unità sicurezza e le fiche consapevolezza sul loro lato attivo, assicurandosi di mantenere il corretto orientamento. Questo include tutte le unità sicurezza che sono state stordite da un attacco bot.

## Movimento Unità Sicurezza

Cominciamo con alcune regole base per quanto riguarda il movimento delle unità sicurezza:

- Le unità sicurezza possono muoversi di tanti spazi quanti ne consente la loro statistica di movimento. Cambiano l'orientamento in modo da muoversi sempre nella direzione in cui sono rivolte e sempre verso ciò verso cui si muovono.
- Le unità sicurezza utilizzeranno il loro movimento completo, a meno che:
  - Raggiungono il loro spazio di destinazione (per il perseguimento e aver indagato)
  - Si muovono su uno spazio occupato da un bot (in tal caso smettono di muoversi).
  - Non hanno un percorso verso la destinazione (in questo caso non si muovono).
- Le unità sicurezza non possono muoversi attraverso i bot o i muri, ma possono attraverso le porte, chiuse o meno.
- Le unità sicurezza non bloccano il movimento reciproco. Se un'unità sicurezza si muove su uno spazio occupato da un'altra unità sicurezza, si scambiano gli spazi.
- È importante prestare attenzione all'orientamento delle unità sicurezza.
  - Se non raggiungono il loro obiettivo o se hanno pattugliato, finiscono il loro movimento orientati nella direzione in cui si muoverebbero se avessero più movimento.
  - Se il loro bersaglio è un bot e terminano il loro movimento adiacente ad esso, si orienteranno verso il bot. Se il bersaglio è un fiche consapevolezza e l'unità termina il movimento sul suo spazio (liberandolo), manterrà l'orientamento dell'ultimo movimento.

**Ricorda:** La consapevolezza viene monitorata durante tutto il gioco. Assicuratevi di annotare se un bot viene rilevato durante il movimento della sicurezza, anche quando cambia il suo orientamento!

## Determinare un Percorso

- Diverse pattuglie hanno un percorso predefinito. Questo include le pattuglie di ronda e quelle perimetrali.
- L'obiettivo delle unità sicurezza che si muovono verso un bot, è lo spazio più vicino adiacente a quel bot. Per le unità sicurezza che si muovono verso qualsiasi altra cosa (ad esempio, una fiche consapevolezza separata dal bot o un terminale), il loro obiettivo è lo spazio in cui si trova la fiche.
- Le unità sicurezza prenderanno sempre il percorso più breve per raggiungere il luogo in cui sono dirette. Il percorso più breve è quello che ha il minor numero di spazi tra la loro posizione e lo spazio di destinazione. Il percorso non può oltrepassare i muri, ma può passare attraverso altre unità e altre fiche, dadi e perle sul tabellone (da missioni, equipaggiamento, ecc.). Se ci sono più opzioni di percorso più breve, la squadra decide come si muovono.
- Una volta che un'unità sicurezza ha determinato il proprio percorso per il turno, questo non cambia. Tuttavia, controllerà costantemente la propria consapevolezza mentre si muove; se rileva un bot durante il movimento, posiziona o sposta le fiche consapevolezza come di consueto, ma non modifica il proprio percorso.
  - L'unica volta che il percorso di un'unità sicurezza cambia durante l'attivazione è se la fiche consapevolezza verso cui si sta muovendo si sposta. Ciò può accadere se il bot a cui appartiene la fiche consapevolezza entra nell'area di consapevolezza dell'unità sicurezza. In questo caso, l'unità sicurezza modificherà il suo percorso per spostarsi verso il nuovo spazio della fiche consapevolezza.
- Se un'unità sicurezza cerca di spostarsi in uno spazio occupato da un bot, termina il suo movimento. Il bot viene rilevato se non è già stato rilevato.

Esaminiamo il turno della corporazione, iniziando dall'attivazione della sicurezza.

**Perseguire:** Nessuno dei bot è attualmente nell'area di consapevolezza di alcuna unità sicurezza. Pertanto, non ci sono unità sicurezza che possano perseguire.

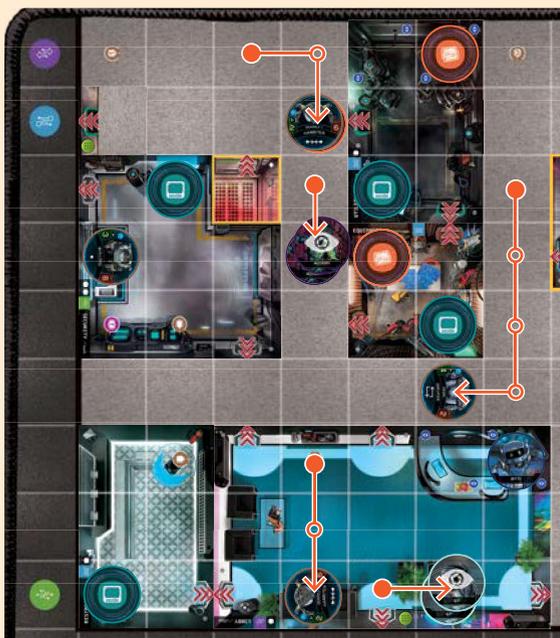
**Indagare:** Poiché sia Access che Bit hanno in gioco le loro fiche consapevolezza e non sono perseguiti, le loro fiche consapevolezza saranno indagate. La squadra decide quale fiche indagare per prima.

Scegliendo di risolvere la fiche consapevolezza di Access, la squadra determina che l'Hamster del corridoio è il più vicino e sarà quindi l'unità che indagherà. Con una statistica di movimento di 2, l'Hamster si sposta a destra di uno spazio e si orienta verso la fiche consapevolezza. A questo punto, Access si trova di nuovo all'interno dell'area di consapevolezza di Hamster e viene rilevato. La sua fiche consapevolezza viene rimessa sopra la sua fiche bot. L'Hamster continua il suo movimento e si dirige verso la fiche consapevolezza di Access spostandosi di uno spazio. Ribaltare sia l'Hamster che la fiche consapevolezza per indicare che sono stati risolti. Si noti che l'Hamster avrebbe potuto essere

spostato prima verso il basso e poi verso destra, ma il risultato finale sarebbe stato lo stesso.

Il più vicino alla fiche consapevolezza di Bit è l'Hamster nell'atrio. L'Hamster usa la sua statistica di movimento 2 per spostarsi di due spazi, poi ruota per trovarsi di fronte alla fiche consapevolezza. Bit è stato rilevato dopo il primo movimento di Hamster, quindi la sua fiche consapevolezza è posizionata sul suo spazio. Capovolgere la fiche consapevolezza e Hamster. Anche in questo caso, la squadra aveva l'opzione alternativa di spostare Hamster a destra e poi in basso, poiché entrambi i percorsi terminano con Hamster il più vicino possibile a Bit. La squadra ha optato per questo percorso perché tiene la guardia più lontana da Byte.

**Pattugliamento:** Le unità sicurezza che possono pattugliare ora lo faranno. Le guardie nelle stanze non pattugliano, a meno che non sia indicato diversamente, quindi il Bulldog nella stanza della sicurezza non si muoverà. Il Walker pattuglierà il perimetro del corridoio con la sua statistica di movimento pari a 4. Si muoverà lungo tre spazi, poi si girerà e si sposterà di uno spazio a sinistra



Ora che tutte le unità sicurezza che possono attivarsi l'hanno fatto, rigirate tutte le unità e le fiche consapevolezza. Assicurarsi che l'orientamento delle unità sicurezza sia mantenuto.

## 2. Attivazione Ping

*Credo che il browser TOR non sia così sicuro come viene detto. La corporazione non può permettersi di chiudere completamente la rete, ma cercherà di eliminare tutti i protocolli non autorizzati.*

In questa fase viene attivato ogni ping sulla rete.

- Se ci sono ping sulla rete, si attiveranno a partire dal livello più esterno verso quelli più interno.
  - Se ci sono più ping sullo stesso livello, il primo che viene attivato è quello che

ha più spazio tra sé e il ping successivo, in senso orario. Quindi, attivate i ping rimanenti su quel livello, lavorando in senso antiorario a partire dall'ultimo ping attivato (ma spostandoli in senso orario).

○ Quando si attiva un ping, spostarlo in senso orario, rimanendo sul livello in cui si trova attualmente, finché non succede che:

- Arriva su un IP - vedi sotto
- Arriverebbe su un altro ping - si ferma sul nodo direttamente precedente all'altro ping
- Arriva su un hub
- Si è mosso 3 nodi

● Se non ci sono ping sulla rete, il CEO aggiunge un ping al nucleo (ma non si muove).

● Lanciare il dado ping un numero di volte pari al numero di hub occupati da ping. Risolvere ogni lancio via via che avviene, se è possibile risolverlo. Si noti che il numero di volte in cui viene lanciato il dado ping viene stabilito prima di effettuare qualsiasi lancio. Se un ping si sposta su un hub durante la risoluzione di un tiro, non cambia il numero di volte in cui il dado viene tirato.

- Avanzamento minaccia di 1.
- Avanzamento minaccia di 1. Quindi, tutti i ping che possono essere trasferiti verso un livello esterno lo fanno.
- Aumenta di 1 il livello rete del CEO.
- Aumenta il livello rete del CEO di 1. Quindi, tutti i ping che possono essere trasferiti verso un livello esterno lo fanno.
- Il CEO aggiunge un ping al nucleo.
- Il CEO aggiunge un ping al nucleo. Quindi, tutti i ping che possono essere trasferiti verso un livello esterno lo fanno.

● Se nessun ping si trovava sugli hub e il dado ping non è stato tirato, tutti i ping che possono essere trasferiti verso un livello esterno lo fanno.

Al momento non ci sono ping sulla rete, quindi il CEO aggiungerà un ping al nucleo. Quindi, il dado ping viene tirato una volta perché c'è 1 ping su un hub. Il risultato del lancio è , che aumenta il livello rete del CEO di 1. Il dado rosso del CEO ora deve essere girato a 2.



## Bannato dalla rete

È nell' interesse del team riavviare i ping prima che arrivino al livello 1.

Si un ping si sposta su od oltre il nodo che si connette al punto di accesso di un IP e quell'IP non è sul suo punto di accesso, l'IP viene bannato dalla rete. Rimuovere il peg IP e il dado livello rete di quell'agente dalla rete e metterli da parte. Si noti che il ping non viene riavviato e può continuare a muoversi nel livello 1.

Gli agenti bannati dalla rete devono saltare la fase rete del loro turno. Il loro IP verrà ripristinato nella rete al successivo riavvio del burncycle.

Quando viene ripristinato, l'agente posiziona il proprio IP bannato e il dado livello rete, impostato su 1, in qualsiasi punto di accesso vuoto. Si noti che non è necessario utilizzare il punto di accesso originale se ce ne sono altri disponibili.

### Cos'è la minaccia?

La minaccia rappresenta il livello di sicurezza della corporazione contro gli intrusi. Avanza attraverso vari effetti del gioco, tra cui il riavvio del burncycle, il dado ping, i colpi inferti a un'unità sicurezza e la fine di ogni round. Se la minaccia raggiunge il livello "Mission Failed", la partita è persa, poiché il livello di minaccia è stato innalzato a tal punto che la corporazione si blocca completamente e chiude i battenti. Gestire la minaccia in modo che non salga troppo è fondamentale per il successo della missione.

Ogni volta che la minaccia avanza, spostare la perla minaccia verso il basso del numero di spazi indicato. Ogni volta che la minaccia viene ridotta, spostare la perla minaccia verso l'alto del numero di spazi indicato. Gli agenti sono in grado di ridurre la minaccia attraverso alcuni nodi della rete e attraverso terminali o abilità.

Alcuni spazi del contatore minaccia sono contrassegnati come eventi o escalation.

Evento  
Minaccia



Escalation  
Minaccia

### Evento Minaccia

La prima volta che la perla minaccia raggiunge o supera un evento, risolvete immediatamente quell'evento come descritto sulla carta minaccia.

Se la minaccia raggiunge un evento una seconda volta (perché la minaccia è stata ridotta e poi avanza di nuovo), procedere come segue:

non risolvere nuovamente l'evento. È possibile utilizzare il secondo segnalino minaccia per contrassegnare l'evento più alto raggiunto, in modo da sapere quali eventi sono già stati risolti.

### Escalation Minaccia

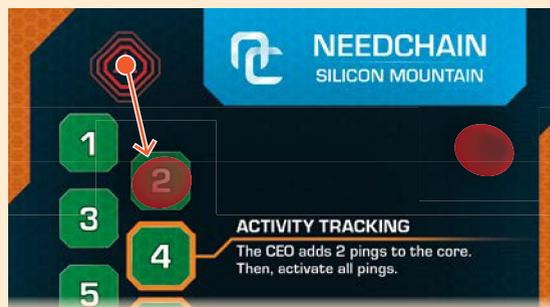
Ogni volta che la perla minaccia si trova su od oltre lo spazio di un'escalation, la condizione corrispondente descritta sulla carta minaccia entra in vigore. Se la minaccia si riduce al di sotto di questo valore, la condizione non è più in vigore.

## 3. Avanzamento Minaccia

*Tutto il caos provocato dalla vostra presenza non passa inosservato.*

- Avanzare la minaccia in base al numero di giocatori.
  - Assicuratevi di attivare tutti gli eventi minaccia raggiunti o superati per la prima volta e attivate anche le escalation raggiunte o superate.

In 2 giocatori, le minacce avanzano di 2 ad ogni turno. Spostate il segnalino di sinistra sul punto "2" della carta minaccia. Non risolverete alcun evento o escalation, poiché non ne è stato ancora raggiunto nessuno.



## Fine del Round

È tutto! A meno che non si verifichi un effetto di gioco alla fine del round, si procede direttamente all'inizio del round successivo. Si noti che il primo giocatore non passa alla fine del turno.

Abbiamo ancora un paio di cose da trattare che possono verificarsi nel corso di un round. Poi vi lasceremo continuare a completare il tutorial!

## Riavviare il Burncycle

Immediatamente prima dell'inizio del turno di un giocatore, la squadra può interrompere il round per riavviare il burncycle. È una scelta della squadra quando questo avviene. In genere questo avviene

raramente, quando le riserve sono esaurite e la squadra è a corto di azioni, anche se ci possono essere altre ragioni strategiche per riavviare il burncycle.

Risolvere il riavvio del burncycle nel seguente ordine:

- Rimettere tutte le fiche azione dal burncycle e tutte le riserve nella scorta.
- Creare il burncycle come nel setup: mettere la fiche azione capitano nel sacchetto della pesca, insieme a un numero sufficiente di fiche azione generale in modo che il numero totale di fiche nel sacchetto sia uguale al numero di slot attivi del burncycle. Pescate le fiche dal sacchetto, riempiendo ogni slot attivo del burncycle da sinistra a destra, mettendo le fiche con il lato non degradato a faccia in su.
- Ogni giocatore prende le fiche dalla scorta per fare la sua riserva. Se un tipo di fiche si esaurisce, i giocatori scelgono come distribuire le fiche disponibili.
- Per ogni stanza che contiene almeno 1 bot (escluse le zone sicure), mettere la riserva della stanza nella riserva della squadra. Se un bot si trova in uno spazio aperto con un'icona azione, viene aggiunto alla riserva della squadra anche una fiche azione corrispondente.
- Avanzare la minaccia in base al numero di giocatori.
- Se un IP è bannato, rimettere il peg e il dado livello rete (impostato su 1) a un punto di accesso disponibile. Maggiori dettagli sul banner dalla rete sono disponibili a pagina 35.

## Terminare il piano - Piani inferiori

Alla fine del turno di un giocatore, se gli obiettivi del piano sono stati completati e tutti i bot sono in zone sicure, il piano è automaticamente completato. Eseguire i seguenti passaggi:

- Il giocatore che ha appena terminato il proprio turno prende il segnalino corporazione e lo posiziona davanti a sé. Il giocatore alla sua sinistra è ora il primo giocatore. È possibile che il primo giocatore non cambi.
- Prendere nota di quali porte della zona sicura sono sbloccate e in quale zona sicura si trova ogni bot. Il loro spazio specifico all'interno della zona sicura non è importante. Se qualche unità sicurezza si trova nelle zone sicure, annotare anche questo.
- Rimuovere tutti i componenti dal tabellone.
  - I bot vengono messi da parte
  - Le unità sicurezza vengono scartate (tranne quelle nelle zone sicure, che vengono messe da parte).
  - I peg delle porte sono rimossi
  - Altre fiche e componenti vengono restituiti alla scorta.
  - Le fiche consapevolezza vengono restituite al mat bot, anche se si trovano in una zona sicura.
  - Tutte le stanze vengono rimosse dalla mappa
- Impostare il piano successivo in base al Libro Floorplan (in modo analogo a quanto fatto nel setup).
- Aggiungere i bot alla zona sicura che si trova nella stessa posizione della zona sicura in cui si trovavano nel piano precedente (anche se la stanza è cambiata).

Nelle zone sicure con più spazi (come l'ascensore di servizio e le scale), i bot possono riorganizzarsi a piacimento all'interno della zona sicura. Questo permette ai giocatori di assicurarsi che i bot che entrano in anticipo nell'ordine di turno non siano intrappolati da quelli che agiscono più tardi.

- Se qualche unità sicurezza si trovava in una zona sicura, aggiungetela alla zona sicura, nello spazio scelto dalla squadra.
- Aggiungere nuovamente i peg alle porte delle zone sicure che erano sbloccate nel piano precedente. Anche se la stanza a cui è collegata la zona sicura è cambiata, è considerata la stessa zona sicura e la sua porta ha lo stesso stato bloccato/sbloccato che aveva nel piano precedente.
- Ogni bot che non ha una carta imperativo pesca una carta imperativo.

A partire dal nuovo primo giocatore, tutti i giocatori effettuano un turno prima del nuovo turno della corporazione.

In una partita in solitaria, dopo aver completato un piano, si ripristina anche l'ordine dei turni. Ciò significa che il giocatore avrà un altro turno prima che la corporazione faccia il suo.

## Terminare il Piano Finale

Non appena si finisce il piano finale, la squadra vince! Tuttavia, è più facile a dirsi che a farsi.

Ogni piano finale ha degli obiettivi, proprio come gli altri piani. Questi obiettivi devono essere completati per primi. Poi, invece di arrivare a una zona sicura come nei precedenti piani, la carta missione vi dirà cosa deve fare la squadra per vincere. Si noti che le condizioni di vittoria devono essere soddisfatte dopo aver completato gli obiettivi del piano.

## Spegnere i Bot

Quando l'energia di un bot viene ridotta a 0, quel bot viene spento. Se si tratta del modulo di comando, la partita viene persa immediatamente. Se un agente viene spento, la partita non viene persa e si verifica quanto segue:

- La minaccia avanza di 3
- La fiche bot agente viene spostata sul lato spento e la sua consapevolezza viene cancellata se è in gioco.
- Se un agente viene spento durante il suo turno, il turno termina immediatamente.

Se l'agente di un giocatore è spento prima dell'inizio del suo turno, il giocatore può comunque giocare il suo turno. All'inizio del suo turno otterrà il suo pool di dadi (composta solo da dadi avanzati e d'élite, dato che la sua banca energia è vuota). L'agente non può compiere azioni mentre è spento, ma può assegnare azioni al modulo di comando. Deve saltare la fase rete del suo turno.

L'agente spento deve acquisire energia per poter essere riportato sul lato attivo e riprendere a fare turni normalmente. Un altro bot (compreso il modulo di comando) può riparare l'agente con l'abilità di riparazione se ne è dotato.

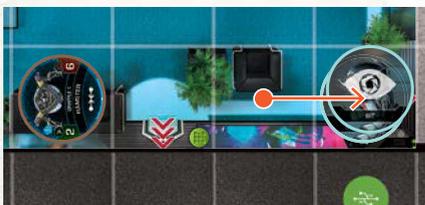
## CONTINUARE IL TUTORIAL

Dopo aver affrontato un turno di burncycle, dovrete aver acquisito familiarità con il funzionamento generale del gioco. Tuttavia, le cose da fare sono molte, quindi rimanete con noi mentre vi guidiamo attraverso un altro round del gioco.

### BYTE ROUND 2:

**Pool Dadi:** 4 base, 1 avanzato.

**Azione 1:** Con la fiche fisica nello slot 1, la prima azione di Byte sarà il movimento ottimizzato, che gli darà fino a 2 AP da usare anche senza tirare dadi. Rinuncia a tirare e sposta il modulo di comando, Bit, a destra di uno spazio. Poiché Bit è ancora sotto l'area consapevolezza di Hamster, la sua fiche consapevolezza lo seguirà.



**Azione 2:** La prossima fiche del burncycle è quella capitano. Per risolvere l'azione burncycle del capitano, tutte le guardie tranne il Bulldog si spostano di uno spazio in avanti. Non cambia nulla per quanto riguarda la consapevolezza e il rilevamento attuali, anche se Access è di nuovo adiacente all'Hamster e dovrà affrontare la sua abilità, grapple-rampino 1, durante il suo prossimo movimento.



Per quanto riguarda l'azione di Byte, decide di effettuare un'azione terminale, dato che si trova su un terminale. Pesca una carta di accesso al terminale.



Anche se tutte le opzioni della carta sarebbero utili, sbloccare una porta sembra la scelta migliore, visto che Access avrebbe bisogno di aiuto per allontanarsi dalle guardie che lo circondano. Dopo aver selezionato l'opzione inferiore, sceglie i dadi da tirare per la prova AP, lanciando 1 dado avanzato e 2 di base.



Byte non ha bisogno di usare Tumble Magnet, poiché il suo risultato di 4 AP supera già la prova di 3 AP sulla carta terminale. Tutti e 3 i dadi lanciati sono considerati utilizzati, anche se non tutti necessari per superare la prova AP. Decide di aprire la porta della sala equipaggiamento vicino ad Access. Poiché il terminale su cui si trova Byte è stato utilizzato, la sua fiche viene rimessa nella scorta. L'azione terminale completa anche l'imperativo Remote Jammer di Byte, che scarta la carta e guadagna 1 energia.

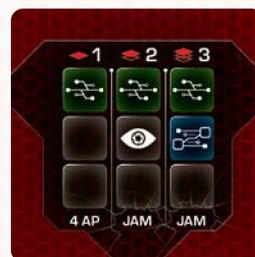


Con un terminale accessibile, la squadra ha completato l'obiettivo piano 1 di questa missione. Quando un obiettivo piano è completato, tutti gli agenti ottengono la ricompensa elencata, ovvero 3 energia. Byte ha ora 8 energia e Access ha 10 energia. Il modulo di comando non ottiene questa ricompensa. Dal momento che l'obiettivo del piano è stato completato, è tempo per i bot di raggiungere le zone sicure!

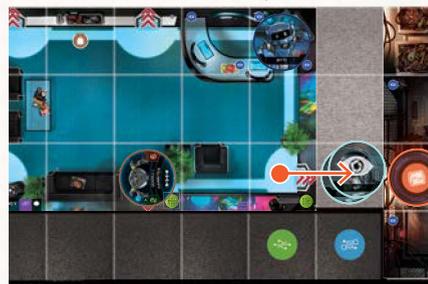
**Azione Gratuita:** Prima di passare all'azione successiva, Byte altera il burncycle, sostituendo la fiche degradata dello slot 3 con un fiche utilità della sua riserva.



**Azione 3:** Utilizzando questa fiche utilità, Byte farà compiere a Bit un'azione tastiera ottimizzata. Pesca la seguente carta tastiera:



Poiché l'azione è ottimizzata, Bit può ignorare l'input della tecnologia e sbloccare liberamente la porta. Si muove nel corridoio come parte dell'azione tastiera. La sua fiche consapevolezza va con lui, in quanto la consapevolezza di Hamster può temporaneamente vedere nel corridoio mentre Bit attraversa la porta.



**Rete:** La prima fiche del burncycle è una fiche fisica, quindi l'IP di Byte si sposta di 1 nodo in senso orario verso il nodo fisico. Con la fiche azione capitano, sceglie di trasferirsi al nodo tecnologia sul livello 2. Utilizzando la fiche utilità, si sposta di un nodo in senso orario e poi si trasferisce di nuovo, atterrando sull'hub di livello 3. Questo conferisce a Byte 1 energia.



**Instradare Energia:** Ora con 9 energia, Byte deve attivare alcuni potenziamenti per tornare al suo limite di 4. Spende 2 energia per attivare un secondo potenziamento dado avanzato. Visto che ora ha raggiunto la sua capacità di dadi avanzati, spende altra 2 energia per convertire uno di quei dadi avanzati in un potenziamento dado élite, in modo da averne uno ciascuno. Infine, attiva la sua abilità di spinta per 1 energia, dandogli possibilità nel caso in cui si trovi intrappolato da qualche guardia mentre si dirige verso una zona sicura.



**Degradare il Burncycle:** Byte lancia un 1 sul dado burncycle, degradando la fiche fisica nello slot 1.



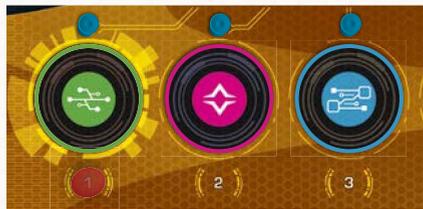
## ACCESS ROUND 2:

**Instradare Energia:** Dal momento che Access ha esaurito l'energia, decide di destinare 2 energia all'attivazione della sua abilità IP Spoof, che le darà più opzioni di movimento sulla rete. Gli rimangono 8 energie.



**Pool Dadi:** 1 dado avanzato e 8 dadi azione base.

**Azione Gratuita:** Prima di compiere la sua prima azione, Access altera il burncycle, scartando la fiche degradata nello slot 1 e sostituendola con la fiche tecnologica dalla riserva di squadra.



**Azione 1:** Sfruttando al massimo la fiche tecnologia, Access effettua un'azione rete ottimizzata. Pesca la seguente carta rete:



Ottimizzare un'azione della carta rete permette ad Access di compiere anche un'azione non ottimizzata, che utilizzerà per il movimento. Lancia tutti i suoi dadi:



Access restituisce uno degli spazi vuoti tirati alla sua riserva di dadi e converte gli altri due spazi vuoti in un 1, per un totale di 9 AP.

Dato che è adiacente all'Hamster, che ha un grapple - rampino 1, gli costa 2 AP spostarsi di uno spazio. Quindi si muove

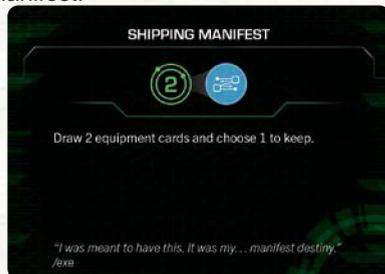
uno spazio a destra nella sala delle attrezzature. Poiché la consapevolezza periferica di Hamster è abbastanza da vederla muoversi attraverso la porta, la sua fiche consapevolezza lo seguirà all'interno. Access si sposta quindi di uno spazio, raccogliendo la cache e pescando un Battery Pack dal mazzo equipaggiamento, che aggiunge al suo inventario insieme al corrispondente dado equipaggiamento #1. Ricordatevi di restituire la fiche della cache alla scorta. Continuando a muoversi, Access si sposta di 1 spazio a destra.



La fiche consapevolezza di Access viene lasciata adiacente alla porta aperta da cui è entrata, poiché è qui che è stata rilevata l'ultima volta. Con 4 AP ancora a disposizione, Access sposta il modulo di comando 4 spazi più in alto. L'Hamster nell'atrio non può più rilevare Bit perché esso si trova in un'area diversa e non si è mosso all'interno della consapevolezza di altre guardie, quindi la sua fiche rimane nello spazio esterno all'atrio.



**Azione 2:** Il segnalino burncycle si sposta sulla fiche azione capitano, innescando il suo effetto. Tutte le guardie, tranne il Bulldog, si spostano di uno spazio nella direzione in cui sono rivolte. Access vuole aprire la porta a cui è adiacente, ma vedendo che una fiche utilità è la successiva nel burncycle, decide di aspettare la sua prossima azione per farlo e usa invece la sua seconda azione per pescare un'altra carta rete. Pesca Shipping Manifest.



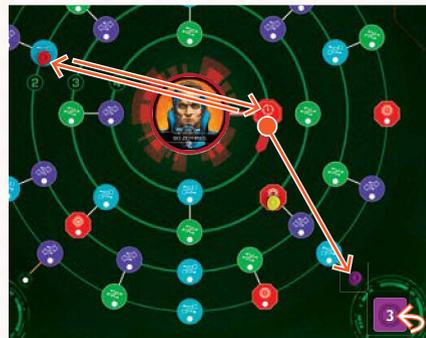
modo per risolverla. L'input allarme lo fa rilevare, quindi Access posiziona la sua fiche consapevolezza nel suo spazio. Con la porta sbloccata, Access si sposta gratuitamente nel ripostiglio e lo sorveglia. Il dado sorveglianza cade su imperativo e Access pesca Fast Fingers come nuovo imperativo. Poiché nessuna guardia lo rileva, la fiche consapevolezza di Access rimane nella stanza delle attrezzature.



**Azione Gratuita:** Usando la sua abilità IP Spoof, Access scarta la carta rete Cookies che ancora possiede per scambiarsi con il ping. In questo modo il suo IP finisce sul nucleo, che gli fa guadagnare 1 energia (portandola a 9), aumenta il suo livello di rete di 1 (fino a 3) e riduce la minaccia di 1 (fino a 0). Il suo IP viene quindi riportato al suo punto di accesso.



**Rete:** Access usa la prima fiche tecnologia per spostare il suo IP di due nodi in senso orario, atterrando sull'hub e riducendo la minaccia di 1 (a 1). Poi sposta il suo IP di un nodo in senso orario dalla fiche azione capitano. Infine, la fiche utilità gli permette di muovere il suo IP di 1 nodo in senso orario, atterrando sul nodo utilità al livello 2. L'atterraggio su questo nodo permette ad Access di risolvere la sua carta rete Shipping Manifest. Pesca 2 carte dal mazzo degli equipaggiamenti: Terminal Bypass e una Chiave. Poiché Access, con le sue abilità, ha già grandi benefici terminale, decide di tenere la Chiave. La carta Chiave viene immediatamente scartata (insieme a Terminal Bypass che non ha tenuto), e mette una fiche Chiave nel suo inventario. Anche la carta rete Shipping Manifest viene scartata.



**Azione 3:** Ora su una fiche utilità, Access esegue un'azione tastiera ottimizzata.



La carta tastiera ha 2 input, e Access può ignorarne solo uno attraverso la sua azione ottimizzata. Non ha abbastanza dadi azione per sentirsi sicuro di poter usare con successo la forza bruta sulla tastiera, quindi deve risolvere i suoi input se vuole sbloccarla. Ignora gli input fisici, poiché non ha



**Instradare Energia:** L'energia di Access supera il suo limite di energia a 9, quindi usa 2 energia per attivare un secondo potenziamento dado avanzato. Ora ha 7 energia.



**Degradare il Burncycle:** Access tira il dado burncycle e ottiene un 2, degradando la fiche azione capitano. Niente più movimento libero per quelle fastidiose guardie!



## ROUND SICUREZZA 2

### Attivazione Unità Sicurezza

**Perseguire :** Non sono stati rilevati bot nel raggio consapevolezza delle unità sicurezza.

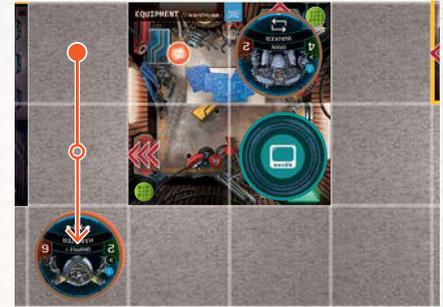
**Indagare :** Sia Bit che Access hanno fiche consapevolezza da poter essere indagate. Iniziando con Access, sia il Walker che l'Hamster sono equidistanti. Pensando che l'Hamster sia un po' più facile da evitare nel corridoio, i giocatori decidono di spostare il Walker nella sala delle attrezzature. Il Walker si sposta in alto di uno, a destra di due e in alto di un altro, terminando il suo turno vicino alla porta e cancellando la fiche consapevolezza di Access spostandosi su di essa. Purtroppo, però, i giocatori non hanno considerato appieno le implicazioni di questa decisione. Il Walker è ora adiacente ad Access, il che fa scattare la sua abilità Drain. Access deve restituire una fiche in riserva alla scorta, il che significa che perde la sua fiche utilità. Forse l'Hamster sarebbe stata una scelta migliore! Fortunatamente, il Walker non può ancora vedere attraverso la porta, quindi Access non viene individuato e non viene attaccato.



L'Hamster nell'atrio è il più vicino alla fiche consapevolezza di Bit, quindi usa il suo movimento 2 per arrivare sulla fiche consapevolezza di Bit e rimuoverla dal tabellone. L'Hamster termina il suo movimento rivolto verso il muro, poiché è la direzione in cui si stava muovendo quando ha raggiunto lo spazio che aveva come obiettivo.



**Pattugliamento:** L'ultima unità sicurezza a muoversi è l'Hamster presso la stanza delle attrezzature. Si sposta di due spazi verso il basso. Per prepararsi al prossimo movimento, si gira e si rivolge verso l'alto.



**Attivare Ping:** Il ping sulla rete si attiva, spostandosi 3 nodi in senso orario. Atterra su un hub e il dado ping viene lanciato. Il risultato aggiunge un nuovo ping al nucleo. Si noti che, anche se ora c'è un secondo ping su un hub, il dado ping non viene lanciato di nuovo perché la fase di accertamento dei ping sugli hub è terminata.



**Avanzare Minaccia:** La minaccia aumenta di 2, portandola di nuovo a 2.



## PER TERMINARE IL TUTORIAL

Questo segna la fine del tutorial in questo libro. Tuttavia, il resto del piano 1 di questa missione è disponibile in un PDF stampabile su [chiptheorygames.com/support](http://chiptheorygames.com/support).

Dopo aver affrontato alcune missioni, sarete pronti per la sfida finale: La modalità Salvataggio.

La modalità Salvataggio consente di concatenare diverse missioni burncycle per una sfida ad alta quota tra più

corporazioni. Man mano che la vostra squadra progredisce nelle missioni, otterrete più opzioni per la formazione della squadra e sbloccherete nuove potenti fiche per il burncycle, ma dovrete anche affrontare nuove difficoltà che diventeranno sempre più impegnative man mano che le missioni si svolgeranno.

Ulteriori dettagli e le regole della modalità Salvataggio sono disponibili nel PDF stampabile su [chiptheorygames.com/support](http://chiptheorygames.com/support).

## Opzioni Instradare Energia

VOSTRO AGENTE	MODULODICOMANDO
Dadi	Abilità Universali
Abilità Universali	Slot Burncycle
Abilità Uniche	
Dotazione della Riserva	

### Abilità' Universali

**Swap-Scambio:** Durante il movimento, un bot con questa abilità può spostarsi in uno spazio occupato da un bot adiacente, facendo sì che l'altro bot si sposti nello spazio lasciato libero dal bot in movimento.

**Push-Spinta:** Durante il movimento, un bot con questa abilità può spendere 1 AP aggiuntivo per spostarsi su uno spazio occupato da un'unità sicurezza adiacente, muovendo l'unità sicurezza di 1 spazio in una direzione a scelta, escluso lo spazio lasciato libero dal bot in movimento. Non si può usare Spinta se non c'è uno spazio valido in cui l'unità sicurezza possa essere mossa o se non si ha un AP aggiuntivo da spendere. Se un bot non rilevato usa Spinta, viene immediatamente rilevato.

**Repair-Riparare:** Come azione generale, diminuisce l'energia del bot o del modulo di comando di una quantità qualsiasi. Qualsiasi altro bot (non è necessario che siano adiacenti) guadagna la stessa quantità di energia. Il bot che dà energia non può arrivare a 0 con questa azione.

### Dadi Sorveglianza

-  Posizionare una guardia corrispondente al livello del piano su una postazione guardia in questa stanza (se ci sono più postazioni, usare le postazioni 'A' per prime).
-  Trasformare un terminale di questa stanza in un terminale mainframe.
-  Chiudere tutte le porte di questa stanza
-  Pesca un imperativo (se non ne hai già uno)
-  Guadagna 1 energia

## Input Tastiera



**Dado Tastiera:** Lanciare il dado tastiera. Aggiungere il suo risultato agli input che devono essere risolti.



**Fisica/Utilità/Tecnologia:** Si risolve in due modi:

1. Scartare una fiche azione corrispondente dalla propria riserva o da quella di squadra.
2. Muove il segnalino del burncycle su una fiche azione corrispondente a destra della posizione attuale del segnalino (rinunciando di fatto alle azioni)



**Allarme:** Il bot che esegue l'azione tastiera viene rilevato. Se il bot è già stato rilevato, questo input viene comunque considerato risolto.



**Ping:** Il CEO aggiunge 1 ping al nucleo. Se tutti i ping sono già presenti sulla rete, questo input viene comunque considerato risolto.



**Scossa:** Il bot che esegue l'azione tastiera perde 1 energia.

### Dado Tastiera



Tecnologia



Ping



Utilità



Scossa



Fisica



Sblocco Automatico

### Hub Rete



**Livello 1:** Aumenta il livello rete di 1.



**Livello 2:** Riduce la minaccia di 1.



**Livello 3:** Guadagna 1 energia.



**Livello 4 (il nucleo):** Tutti i vantaggi di cui sopra. Quindi, l'IP dell'agente viene messo al suo punto di accesso.

## Dado Ping



Avanza la minaccia di 1



Avanza la minaccia di 1; poi trasferisce i ping al livello rete inferiore



Aumenta il livello rete del CEO di 1



Aumenta il livello rete del CEO di 1; poi trasferisce i ping al livello rete inferiore



Il CEO aggiunge un ping al nucleo



Il CEO aggiunge un ping al nucleo; poi trasferisce i ping al livello rete inferiore.

## Abilitia' Sicurezza

**Cautious-Cautela:** Se l'unità termina la sua attivazione in prossimità di una porta aperta, la porta viene bloccata.

**Demerit-Demerito:** Quando questa unità attacca un bot, invece di fargli perdere energia, la minaccia avanza di 1.

**Drain-Drenaggio:** Quando questa unità è adiacente a un bot, il bot scarta una fiche dalla sua riserva.

**Grapple-Rampino #:** Durante le azioni movimento, i bot devono usare # AP extra quando si spostano da uno spazio adiacente a questa unità a uno spazio non adiacente.

**Shift-Cambio Turno:** Questa unità può muoversi attraverso i muri. Pattuglia anche quando si trova in una stanza e non è vincolata all'area circostante quando pattuglia.

## Resistenza

COSA	STORDITO	DISTRUTTO/ SPENTO
Muro	n/a	10 AP
Guardia Livello 1	5 AP	10 AP
Guardia Livello 2	10 AP	15 AP
Guardia Livello 3	15 AP	20 AP
Capitano	5 AP meno la resistenza della loro carta	20 /25 /30 AP, come indicato sulla loro carta

## Attacco Sicurezza



**Guardia Livello 1:** perdere 1 energia



**Guardia Livello 2:** perdere 2 energia



**Guardia Livello 3:** perdere 3 energia



**Capitano:** perdere 3 energia

## Pattugliamento Sicurezza



**Stationary-Stazionario:** Non si muove



**Pace-Passo:** Si muove in linea retta nella direzione in cui è rivolto. Se non può muoversi nella direzione in cui è orientato, si gira nella direzione opposta e continua il movimento.



**Perimeter-Perimetro:** Segue il perimetro esterno della sua area, muovendosi in senso antiorario. Se non è rivolto verso una direzione che lo faccia muovere in senso antiorario, gira a destra. Se non si trova su uno spazio che fa parte del perimetro esterno, prenderà il percorso più breve per tornare a uno spazio del perimetro esterno e continuerà a muoversi in senso antiorario.



**Porte Aperte:** Si sposta verso uno spazio del corridoio adiacente alla porta aperta più vicina.



**Bot più vicino:** Si sposta verso uno spazio adiacente al bot più vicino che non si trova in un nascondiglio.



**Modulo di comando:** Si sposta verso uno spazio adiacente al modulo di comando. Non si muove se il modulo di comando si trova in un nascondiglio.



**Posta:** Si muove verso la sua postazione.



**Terminali:** Si sposta verso il terminale più vicino.

