

Dark Moon: *PLAYER AID* – *NON INFETTI*

SEQUENZA DEL TURNO – NON INFETTI

1. Recuperate tutti i dadi fino al vostro limite.
2. Effettuate 1 delle seguenti azioni (opzionale):
 - a. Repair (Riparazione)
 - b. Call Vote (Richiedi votazione)
 - c. Lone Wolf (Lupo Solitario)
 - d. Issue Order (Dai un Ordine)
 - e. Reveal as Infected (Rivelati come Infetto)
3. Pescate 2 carte "Task". Scartatene 1 (mettendola a faccia in giù nella pila degli scarti) e rivelate l'altra.
4. Risolvere il Task appena rivelato.
5. Se il Task è stato completato con successo, aggiungete un cubetto sull'Evento corrente.
6. Se tutti i cubetti sull'Evento corrente sono stati piazzati, portate a conclusione l'Evento.
7. Se l'Evento corrente si è concluso, e non era il terzo, il Comandante dovrà pescarne un altro (scelto fra 2).
8. Se il Task appena concluso riportava la dicitura "**Suspicious Activity!!**", avanzate il cubetto del sospetto di uno spazio verso destra.
9. Se il segnalino del sospetto ha raggiunto lo spazio "Vote", effettuate una votazione su un giocatore.

a. REPAIR (RIPARAZIONE)

Scegliete di riparare il Controllo Scudi, Sato dell'Avamposto o Supporto Vitale.
Lanciate 3 dadi (segretamente), sceglietene 1.
Se **1+**, rimuovete il segnalino danno appropriato.

b. CALL VOTE (VOTAZIONE)

Scegliete un giocatore su cui votare. Tutti gli altri mettono sul tavolo il loro pugno chiuso.

DADO NERO: il giocatore su cui si è votato, è secondo voi, **SANO**.

DADO ROSSO: il giocatore su cui si è votato è, secondo voi, **MALATO**.

Pugno vuoto: Astenuto.

Il **COMANDANTE** ha un voto in più in caso di pareggio.

c. LONE WOLF (LUPO SOLITARIO)

Lanciate fino a 3 dadi (segretamente), impiegate 2.

Se **2 dadi "positivi"**, aggiungete **1 cubetto** all'evento corrente.

d. ISSUE ORDER (IMPARTIRE UN ORDINE)

Scegliete un altro giocatore che potrà:

1. Effettuare 2 azioni normalmente.
2. Recuperare 2 dadi (rispettando il limite dei dadi).

e. REVEAL as INFECTED (RIVELARSI COME INFETTO)

Rivelate la vostra carta Infezione. Se non siete in Quarantena:

- Attivate il vostro **Potere Infettivo** (specificato sulla vostra carta Infezione)
- Lanciate 1 dado. SE **1 dado "positivo"**, attivate il **Potere Infettivo** nuovamente.

FATIGUE (STANCHEZZA)

Se diventati affaticati, girate la carta del vostro personaggio sul suo lato "Fatigued".

Mentre siete affaticati, **NON** potete

- Utilizzare l'abilità speciale del personaggio
- Impiegare più di 1 dado su qualsiasi Malfunzionamento.

QUARANTINE (QUARANTENA)

Se siete stati messi in Quarantena, il vostro limite di dadi è ridotto di 2. Piazzate il relativo segnalino sulla vostra scheda.

Durante la Quarantena, **NON** potete:

- Effettuare azioni di **Riparazione** o **LONE WOLF**.
- Pescare carte "Task" alla fine del vostro turno.

Dark Moon: **PLAYER AID - INFETTI**

QUANDO VI RIVELATE COME INFETTI

1. Se non siete in Quarantena, attivate il vostro Potere Infettivo & lanciate 1 Dado.
Se 1 +, attivate il Potere Infettivo ancora una volta.
2. Scartate la vostra carta Personaggio e tutti i segnalini Dado e Quarantena.
3. Se siete il **COMANDANTE**, piazzate il dado del Comandante sul tabellone e passate la carta **COMANDANTE** al primo giocatore, non infetto, alla vostra sinistra.
4. Scartate i dadi fino ad arrivare al vostro nuovo limite di 2.
5. Terminate il vostro turno.

SEQUENZA DEL TURNO - INFETTO

Al vostro turno **DOVETE**:

1. Recuperare tutti i DADI fino al vostro limite.
2. Effettuare UNA delle seguenti azioni:
 - a. Energy Spike (Picco di Energia)
 - b. Sabotage (Sabotaggio)
 - c. Interference (Interferenza)
 - d. Test Commander (Test sul Comandante)
 - e. Demoralize (Demoralizzare)

a. **ENERGY SPIKE (PICCO DI ENERGIA)**

Se sul tabellone gli Scudi hanno subito 1 danno o meno, aggiungete un danno. Quindi effettuate un Test sugli Scudi.

Nel caso in cui gli Scudi abbiano già subito almeno 2 danni, effettuate solamente il Test.

In entrambi i casi, qualora il Test fallisse, piazzate 1 danno o sull'Avamposto o sul Supporto Vitale.

b. **SABOTAGE (SABOTAGGIO)**

Piazzate il segnalino SABOTAGE o sul Controllo Scudi, sullo Stato dell'Avamposto oppure sul Supporto Vitale.

Dopo avere tentato la riparazione di questa infrastruttura, il giocatore dovrà scartare 2 dadi addizionali (se non si hanno dadi a sufficienza si scartano tutti quelli che si hanno). Quindi rimuovete il segnalino SABOTAGE.

c. **INTERFERENCE (INTERFERENZA)**

Pescate 3 carte TASK. Scartatene quante ne volete. Piazzate le carte rimanenti in cima al mazzo TASK nell'ordine che preferite.

d. **TEST COMMANDER (TEST SUL COMANDANTE)**

Il Comandante **DEVE** lanciare tutti i suoi dadi e selezionarne 1. Se ha scelto **1 dado "negativo"** (o se non ha dadi), potete pescare 1 segnalino DANNO di vostra scelta.

e. **DEMORALIZE (DEMORALIZZARE)**

Tutti i giocatori "NON INFETTI", iniziando dalla vostra sinistra, **DEVONO** rimpiazzare tutti i loro dai "NERI" con altrettanti "ROSSI" fino a quanto quest'ultimi saranno disponibili.

COSA COMPORTA ESSERE INFETTI

Potete comunque:

- Partecipare ai Malfunzionamenti
- Recuperare i dadi quando passate

NON potete più:

- Pescare carte TASK quanto terminate il vostro turno.
- Partecipare alle Votazioni.
- Essere messi in quarantena.
- Diventare Comandante.
- Essere Affaticato.
- Utilizzare l'abilità speciale del vostro personaggio.