

## 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.