

# DARK MOON

## SHADOW CORPORATION

### GENERALITA'

*La Noguchi Masaki Interplanetary Mining Corporation ha saputo dell'infezione che si e' diffusa sul loro avamposto minerario su Titano. Tuttavia, la corporazione e' interessata ad una sola cosa (che non e' il benessere dei suoi impiegati): estrarre un campione dell'agente patogeno per trarne qualche profitto.*

In Dark Moon: Shadow Corporation, espansione di Dark Moon, la malvagia corporazione cerchera' di interferire con gli eventi su Titano. Fingendo di portare soccorso, hanno inviato una nave di evacuazione verso la superficie, sperando che venga fatto salire a bordo un impiegato infetto; interferiranno con le varie attivita', rendendo piu' difficili anche le riparazioni di routine; potranno minacciare gli operai e le loro famiglie nel tentativo di costringerli a perseguire i loro obiettivi; inoltre, potrebbero aver gia' infiltrato uno dei loro fanatici collaboratori sulla superficie. Con la compagnia in agguato in ogni ombra e potenzialmente in grado di influenzare ogni decisione, sara' ancora piu' difficile rispondere alla domanda "Di chi posso fidarmi?".

Dark Moon: Shadow Corporation include nuovi personaggi, nuove azioni, nuovi eventi, nuove condizioni di fine partita e due moduli opzionali che possono essere aggiunti per aumentare ulteriormente il clima di paranoia e diffidenza che caratterizza il gioco.

NOTA INTERNA

A: AVAMPOSTO SU TITANO

DA: NOGUCHI MASAKI

I RECENTI SVILUPPI SU TITANO OFFRONO UN'INCREDIBILE OPPORTUNITA' PER LA NOGUCHI MASAKI ED I SUOI AZIONISTI. QUESTO AGENTE PATOGENO ALIENO ED I SUOI EFFETTI SUI SISTEMI BIOLOGICI DEVONO ESSERE STUDIATI E, NEL TEMPO, MESSI SOTTO CONTROLLO. LE SOLE POSSIBILITA' MILITARI RAPPRESENTANO OPPORTUNITA' DI PROFITTO NELL'ORDINE DEI MILIARDI. ACQUISIRE UN CAMPIONE UTILE E' DI PRIORITARIA IMPORTANZA E HA LA PRECEDENZA SU OGNI ALTRA DIRETTIVA DELLA COMPAGNIA.

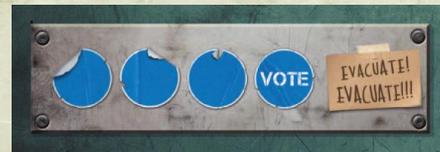


# COMPONENTI

- Plancia Evacuazioni Autorizzate
- Plancia di Voto per l'Evacuazione
- 2 Schermi per i giocatori non infetti
- 81 carte
  - > 2 Carte Personaggio
  - > 5 Carte Stato
    - \* 1 Infetto
    - \* 3 Non Infetto
    - \* 1 Uomo della Compagnia
  - > 46 Carte Compito (Task)
    - \* 23 Carte Compito con il retro argentato per partite con 3/5/7 giocatori
    - \* 23 Carte Compito con il retro nero per partite con 4/6 giocatori
  - > 2 Carte Fallimento Evacuazione (una con il retro nero ed una con il retro argentato)
  - > 10 Carte Evento
  - > 2 Carte Evento Finale
  - > 7 Carte di Riepilogo per i giocatori
  - > 7 Carte Minaccia
- 3 dadi gialli della Corporazione
- 1 segnalino Dado del Comandante
- 1 segnalino Giocatore Attivo
- 11 segnalini Minaccia
- 7 segnalini Amputazione
- 9 segnalini Evacuazione Autorizzata
- 3 segnalini Danno
  - > 1 segnalino Avamposto
  - > 2 segnalini Affaticamento
- 1 Cubo Evacuazione blu



**PLANCIA EVACUAZIONI AUTORIZZATE (1)**  
Indica quali personaggi hanno ottenuto l'Autorizzazione per essere Evacuati



**PLANCIA DI VOTO PER L'EVACUAZIONE (1)**  
Indica quando si rende necessario un voto automatico di **Autorizzazione** o **Decollo**.



**SCHERMI GIOCATORI NON INFETTI (2)**



**CARTE PERSONAGGIO (2)**



**DADI DELLA CORPORAZIONE (3)**  
Da lanciare prima di risolvere ogni Compito di tipo **Malfunzionamento**



**CARTE NON INFETTO (3)**  
Da utilizzare con uno dei moduli opzionali

**CARTE STATO (2)**  
1 nuova carta **Infetto** ed  
1 carta **Uomo della Compagnia** da usare con uno dei moduli opzionali

**CARTE COMPITO (46)**  
23 carte con dorso argentato per le partite da 3/5/7 giocatori  
23 carte con dorso nero per le partite da 4/6 giocatori  
Sostituiscono le carte Compito (Task) del gioco originale

**CARTE FALLIMENTO EVACUAZIONE (2)**  
Da mescolare nel mazzo delle Carte Compito quando si raggiunge l'Evento Finale



**CARTE EVENTO (12)**  
10 Carte Evento  
2 Carte Evento Finale

**CARTE DI RIEPILOGO PER I GIOCATORI (7)**



**SEGNALINO DADO COMANDANTE (1)**  
In dotazione al **Comandante**, per indicare la proprietà del **Dado del Comandante**

**SEGNALINO GIOCATORE ATTIVO (1)**  
Indica quale giocatore è quello attualmente **Attivo**

**SEGNALINI AMPUTAZIONE (7)**  
Dati ai giocatori cui viene **amputato** un arto, diminuiscono la mano di dadi

**CARTE MINACCIA (7) SEGNALINI MINACCIA (11)**  
Minacce della compagnia che la squadra **Non Infetta** deve gestire per non perdere la partita in uno dei moduli opzionali



**SEGNALINI EVACUAZIONE AUTORIZZATA (9)**  
Posizionati sulla plancia quando un personaggio viene autorizzato per l'evacuazione



**SEGNALINI AFFATICAMENTO (2)**



**SEGNALINO AVAMPOSTO (1)**



**CUBO EVACUAZIONE (1)**  
Usato quando un personaggio è stato autorizzato all'evacuazione

# PREPARAZIONE

Seguire la normale preparazione del gioco di Dark Moon, con le seguenti eccezioni:

**1.** Aggiungere le 2 nuove Carte Personaggio al mazzo dei personaggi, le 2 nuove Carte Evento Finale al mazzo degli eventi finali, le 10 nuove Carte Evento al mazzo degli eventi, la nuova Carta Stato Infetto al mazzo corrispondente ed il nuovo Segnalino Danno Avamposto alla riserva dei Segnalini Danno. Riporre nella scatola i mazzi originali delle Carte Compito (Task) e sostituirli con i nuovi mazzi.

**2.** Distribuire a ogni giocatore una Carta di Riepilogo.

**3.** Disporre la Plancia di Voto per l'Evacuazione sotto la sezione "Suspicious Activity" del tabellone principale e posizionare il Cubo Evacuazione blu nel primo spazio. Al di sotto, disporre la Plancia Evacuazioni Autorizzate in modo che mostri il lato "Refueling - Not Ready for Takeoff" (riforimento in corso - non pronto al decollo).

**4.** Dopo la distribuzione dei personaggi, comporre la riserva dei Segnalini Affaticamento con quelli corrispondenti ai personaggi in gioco (tranne David che non ha un segnalino di questo tipo). Quindi, se necessario, aggiungere altri Segnalini Affaticamento pescati a caso fino ad avere un totale di 6 segnalini nella riserva. In una partita con 7 giocatori, se David non è uno dei personaggi in gioco, la riserva conterra' comunque 7 Segnalini Affaticamento corrispondenti ai sette personaggi in gioco. In tal caso, la squadra degli Infetti vince comunque non appena viene pescato il sesto segnalino.

**5.** Disporre una riserva con i Segnalini Evacuazione Autorizzata corrispondenti ai soli personaggi in gioco.

**6.** Disporre i Dadi della Corporazione ed i Segnalini Amputazione di lato al tabellone principale.

**7.** Quando si determina il Comandante, assicurarsi che riceva il Segnalino Dado del Comandante.

**8.** Posizionare la Carta Riforimento "Refueling" davanti al primo giocatore (quello alla sinistra del Comandante) per indicare che la nave sta facendo rifornimento e non è pronta al decollo.

**9.** Dare al primo giocatore il Segnalino Giocatore Attivo.



2



5



3



6



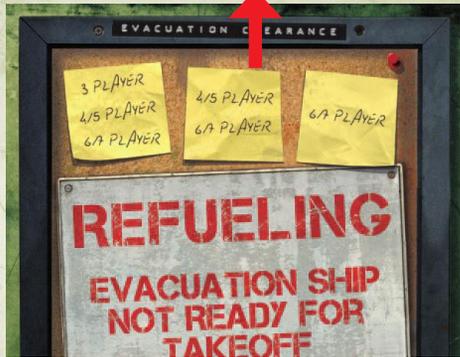
7



8



4



9



# IL GIOCO

Dark Moon: Shadow Corporation si svolge come il gioco originale, con alcune eccezioni.

## Giocatore Attivo

Poiché Dark Moon: Shadow Corporation include regole che possono influenzare il giocatore attivo, al termine del proprio turno ogni giocatore deve passare al successivo il Segnalino Giocatore Attivo.

## Dadi della Corporazione

La compagnia ha iniziato ad interferire con gli eventi su Titano, sperando di volgerli a proprio favore. I Dadi della Corporazione rappresentano questa continua interferenza.



**Che è stato? Enver, qualcosa non va, non ho capito l'ultima cosa che hai detto. Riparare... riparare cosa? Enver! Dannazione, da dove viene tutta questa interferenza? Dovro' controllare di nuovo le linee di comunicazione. Verrebbe da pensare che qualcuno stia intenzionalmente disturbando il segnale.**

Dopo che il giocatore attivo sceglie la Carta Compito, ma prima che gli altri decidano se parteciperanno o meno alla risoluzione, il giocatore attivo deve lanciare segretamente dietro lo schermo i 2 Dadi della Corporazione e rivelarne uno (le facce del dado sono 0, -1, -1, -2, -2, -3, quindi solitamente sarà un risultato negativo ma potrebbe anche essere zero).

Se il risultato rivelato è negativo, il Cubetto Successo nero arretra di altrettanti spazi sulla Traccia Difficolta'

e sarà ora più difficile risolvere con successo la Carta Compito selezionata. Il secondo dado viene poi scartato dal giocatore senza mostrarne il risultato.

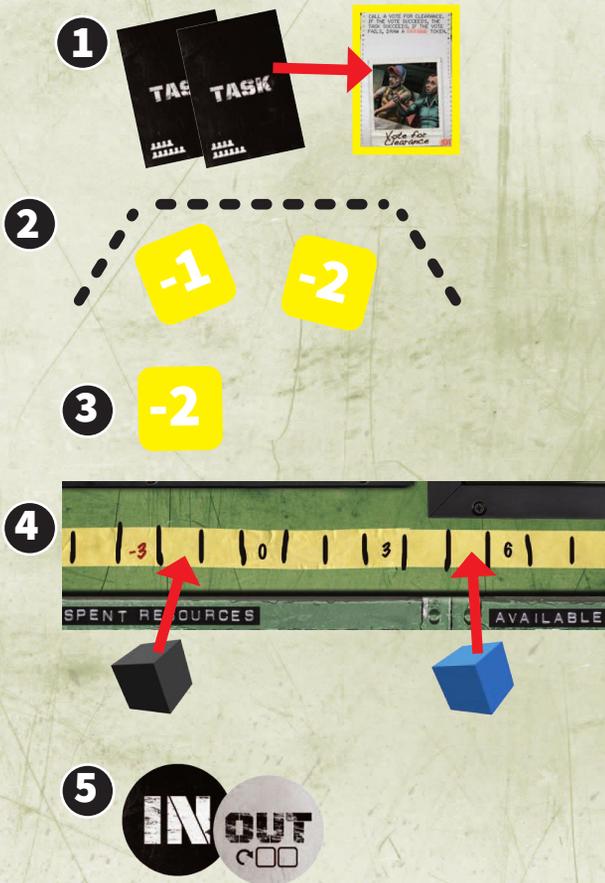
Dopo che il Dado della Corporazione è stato rivelato, i giocatori, iniziando da quello attivo, dichiarano normalmente se partecipano o meno alla risoluzione.

Normalmente, i giocatori lanciano solo 2 Dadi della Corporazione, tuttavia alcune carte e abilità potrebbero richiedere di utilizzarli tutti e tre.



## Esempio: Dadi della Corporazione

1. Guido pesca 2 Carte Compito e sceglie un Malfunzionamento sul Life Support con difficoltà 7 e conseguenza 2.
2. Prima di decidere se parteciperà o meno alla risoluzione, Guido lancia i 2 Dadi della Corporazione gialli dietro il suo schermo, ottenendo un risultato di -2 ed uno di -1.
3. Poiché Guido (come al solito) è un Infetto, sceglie di rivelare il -2 dicendo: "credetemi ragazzi, l'altro dado sarebbe stato anche peggio".
4. Si posiziona quindi il Cubetto Difficolta blu sul 7 ed il Cubetto Successo nero sul -2 della Traccia Difficolta'. Il Compito è ora più difficile da risolvere di 2 punti.
5. Il gioco prosegue normalmente, iniziando da Guido che deve decidere se parteciperà o meno alla risoluzione della Carta Compito che ha scelto.



## Amputazioni

Talvolta mandare un giocatore in quarantena e' solo una mezza soluzione. Se i giocatori sono assolutamente certi che uno di loro e' infetto, l'amputazione di un arto puo' essere una misura piu' adeguata. Ma attenzione! Diversamente dalla quarantena, l'amputazione e' permanente e non puo' essere annullata.

Doc, sei proprio sicuro? Pensi che possiamo fermare l'infezione asportando una delle braccia di Townsend? Beh, tutti abbiamo visto cio' che ha fatto. Evidentemente e' compromesso in modo ormai irrimediabile.

Ok, tenetelo fermo. Steve, mi dispiace per questo... ti fara' un po' male.

Come Azione al proprio turno, e' ora possibile chiamare un voto di Amputazione su un altro giocatore. La votazione si tiene esattamente come nel caso della Quarantena: ogni Dado Debole (rosso) e' a favore dell'amputazione di un arto del giocatore, mentre ogni Dado Forte (nero) e' contrario all'amputazione. Se la votazione ha successo, al giocatore viene amputato un arto e riceve un Segnalino Amputazione che riduce permanentemente di uno la sua mano di dadi.

Tuttavia, diversamente dalla Quarantena, la riduzione dovuta all'Amputazione e' permanente e resta anche se successivamente il giocatore si rivela come Infetto. Un giocatore Infetto rivelato con un Segnalino Amputazione avra' quindi una mano di dadi pari a 1.

Nella votazione per l'Amputazione il Comandante risolve i pareggi normalmente.

E' possibile chiamare un voto di Amputazione contro un giocatore in Quarantena, ma non contro un giocatore Infetto rivelato.

Un giocatore puo' avere un solo Segnalino Amputazione. Se per una qualsiasi ragione dovesse riceverne un secondo, questo non avra' alcun effetto.

## Evacuazione

La Compagnia ha inviato una nave di evacuazione su Titano, nella speranza di raccogliere un campione dell'agente patogeno. Se un numero sufficiente di giocatori viene autorizzato all'evacuazione, la nave decolla, terminando la partita prima dell'Evento Finale.

**Questa faccenda puzza. Pensi forse che alla Noguchi Masaki importi qualcosa di noi? Ovviamente no. Perché allora mandano una nave di evacuazione? E' chiaro che vogliono farci salire a bordo, ma non certo perché hanno sviluppato improvvisamente una coscienza.**

**Non metterò piede a bordo finché non avrò capito cosa sta succedendo.**

Per risolvere l'evacuazione sono ora possibili due nuovi tipi di votazione (*come azione nel proprio turno - ndt*).

## Voto di Autorizzazione

E' tenuto per concedere o revocare al giocatore scelto l'autorizzazione all'evacuazione. Ogni Dado Debole (rosso) nega l'autorizzazione o la revoca (se era stata già concessa), ogni Dado Forte (nero) la concede o la conferma (se era stata già concessa).

Il Comandante risolve normalmente i pareggi.

Se la votazione ha successo e il giocatore non era ancora stato autorizzato all'evacuazione, il Segnalino Evacuazione Autorizzata del suo personaggio viene aggiunto sulla Plancia Evacuazioni Autorizzate,

Se la votazione non ha successo e il giocatore era stato già autorizzato in precedenza, il suo Segnalino Evacuazione Autorizzata viene rimosso dalla Plancia Evacuazioni Autorizzate e rimesso nella riserva.

In termini pratici, un personaggio all'evacuazione, non e' ancora salito a bordo della nave, gli e' solo stato dato il permesso di farlo. In effetti, tuttavia, e' ancora presente all'interno della stazione e continua a dare il proprio contributo nei vari compiti da svolgere finché la nave non e' pronta al decollo.

Se la Plancia Evacuazioni Autorizzate e' piena in base al numero di giocatori (vedi tabella a pagina 10), il Voto di Autorizzazione puo' solo essere chiamato su un giocatore autorizzato. In altri termini, se in una partita con 5 giocatori due sono stati già autorizzati, non sarà possibile votare per un terzo giocatore, poiché non c'è posto per lui sulla nave. In tal caso il Voto di Autorizzazione puo' solo essere tenuto per revocare l'autorizzazione a uno dei personaggi che la possiede, in modo da fare spazio per altri.

Non si puo' chiamare un Voto di Autorizzazione su un giocatore in Quarantena. Se un personaggio già autorizzato va successivamente in quarantena, il suo Segnalino Evacuazione Autorizzata e' rimosso dalla Plancia Evacuazioni Autorizzate e torna nella riserva.



## Esempio: Voto di Autorizzazione

1. E' una partita a 4 giocatori e sia Chaya Besser che Daniel hanno il Segnalino Evacuazione Autorizzata sulla Plancia Evacuazioni Autorizzate. La nave e' piena e pronta a decollare in ogni momento.
2. Stephen, tuttavia, non si fida di Chaya e vuole revocare la sua autorizzazione. Potrebbe proporre un voto di Quarantena che, in caso di successo, oltre a mandarla in quarantena eliminerebbe dalla plancia la sua autorizzazione (due piccioni con una fava!). Purtroppo il segnalino danno Research Lab nella sezione Outpost impedisce questa azione, pertanto e' costretto a ricorrere ad un Voto di Autorizzazione.
3. Daniel si astiene dal voto e Chaya rivela un Dado Forte nero (sperando di mantenere la sua autorizzazione), ma Stephen e Enver votano con un Dado Debole rosso. L'autorizzazione di Chaya viene revocata, il Segnalino Evacuazione Autorizzata e' rimosso dalla plancia e ora c'e' un posto per qualcun altro.



1



2



3

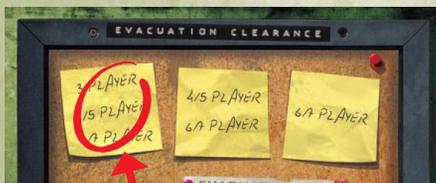


## Voto di Decollo

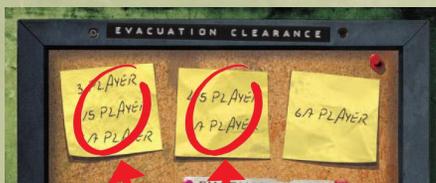
Se la Plancia Evacuazioni Autorizzate e' piena (vedi tabella), i giocatori possono invocare un Voto di Decollo (*sempre come azione - ndt*), per fare in modo che la nave parta con i personaggi che sono stati autorizzati,

Ogni Dado Debole rosso e' contrario al decollo, ogni Dado Forte nero e' favorevole (*il Comandante risolve i pareggi normalmente - ndt*).

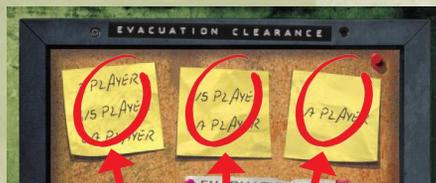
Se la votazione ha successo, la nave di Evacuazione decolla con i soli personaggi autorizzati sulla plancia e il gioco termina IMMEDIATAMENTE.



**3 giocatori: 1 Segnalino Evacuazione Autorizzata**



**4 / 5 giocatori: 2 Segnalini Evacuazione Autorizzata**



**6 / 7 giocatori: 3 Segnalini Evacuazione Autorizzata**

## EVACUAZIONE E FINE DEL GIOCO

Se la nave di Evacuazione decolla, il gioco termina immediatamente. Si rivelano quindi le Carte Stato dei giocatori autorizzati all'evacuazione che hanno lasciato Titano con la nave (uno alla volta per un maggior effetto drammatico). Se nessuno di questi e' Infetto, vince la squadra dei Non Infetti. Se tuttavia anche un solo giocatore infetto e' riuscito a salire a bordo, allora la compagnia completa il suo piano di recuperare un campione dell'agente patogeno e vince la Squadra Infetta.

Scegliete saggiamente chi salira' a bordo della nave!

## Carta Rifornamento

Durante il primo round di gioco, la nave sta facendo rifornimento e non puo' decollare, neanche se vengono autorizzati tutti i personaggi previsti. Questo e' indicato dalla Carta Rifornamento posizionata con la scritta "Refueling" visibile davanti al primo giocatore, e dalla Plancia Evacuazioni Autorizzate che all'inizio e' stta posizionata dal lato che riporta la scritta "Refueling - Not Ready For Takeoff".

Quando ognuno ha giocato un turno e il Segnalino Giocatore Attivo torna al primo giocatore iniziale, si scarta la Carta Rifornamento e la Plancia Evacuazioni Autorizzate viene voltata dal lato che mostra la scritta "Fueling Complete - Ready for Takeoff" (Rifornimento completato, pronti al decollo). Se c'erano gia' Segnalini Evacuazione Autorizzata sulla plancia, questi vi restano dopo averla voltata.

Da questo momento, al proprio turno i giocatori potranno chiamare un Voto di Decollo come azione.

## Voti di Autorizzazione e Decollo obbligatori

Esattamente come la scritta “*Suspicious Activity*” che compare su alcune Carte Compito e sposta il cubo rosso sulla Traccia Sospetto fino ad un eventuale voto di Quarantena obbligatorio, su alcune delle nuove Carte Compito compare ora la scritta “*Evacuate Evacuate*”. Quando si gioca una carta con questa dicitura, il Cubo Evacuazione blu avanza di uno spazio sulla Plancia di Voto per l'Evacuazione, indipendentemente dal fatto che la Carta Compito sia risolta con successo o meno.

Quando il Cubo Evacuazione blu raggiunge l'ultimo spazio della plancia, il Giocatore Attivo, alla fine del turno, DEVE chiamare un Voto di Autorizzazione OPPURE un Voto di Decollo (possibile solo se la Carta Rifornamento e' stata scartata e la Plancia Evacuazioni Autorizzate e' su pronti al decollo).

Voti obbligatori di Quarantena, Autorizzazione e Decollo possono verificarsi in uno stesso turno, il Giocatore Attivo decide l'ordine di risoluzione.

## EVENTO FINALE

Quando inizia l'Evento Finale, le Carte Compito di tipo Complicazione vengono rimosse normalmente dal mazzo, lasciando solo i Malfunzionamenti. In aggiunta, si mescola ora con il mazzo anche la nuova Carta Fallimento Evacuazione (quella con il dorso corrispondente al mazzo usato).

La Carta Fallimento Evacuazione deve essere IMMEDIATAMENTE rivelata dal giocatore che la pesca. La compagnia si e' stancata di aspettare e le procedure di evacuazione sono interrotte. La nave viene immediatamente richiamata, lasciando

tutti su Titano (anche chi era stato autorizzato).

Si rimuovono dal gioco le plance Voto e Evacuazioni Autorizzate ed i Segnalini Evacuazione Autorizzata. Da questo momento i giocatori non possono piu' chiamare Voti di Autorizzazione o Decollo e sulle Carte Compito la scritta “*Evacuate Evacuate*” viene ora ignorata.

**Nonostante tutti gli sforzi, la Noguchi Masaki non è riuscita ad estrarre un campione dell'agente patogeno dalla superficie di Titano.**

**Dirottare immediatamente tutte le risorse su altre operazioni prima per non subire altre perdite.**

**- Memo Esecutivo Interno della Noguchi Masaki -**

Durante l'Evento Finale c'e' un elemento di sfida alla sorte nel decidere se decollare con la nave, poiche' pescando la Carta Fallimento Evacuazione si preclude la possibilita' di finire il gioco in questo modo.

## MODULI OPZIONALI

I due seguenti moduli opzionali sono consigliati solo ai giocatori esperti che abbiano familiarita' con le nuove regole di *Dark Moon: Shadow Corporation*. I due moduli possono essere aggiunti singolarmente o assieme, anche se il modulo L'Uomo della Compagnia rende al meglio se abbinato al modulo Minacce.

## Modulo Opzionale 1

### Minacce

La Noguchi Masaki non ha scrupoli nel ricorrere a ogni mezzo a sua disposizione per aumentare lo stress e la paranoia, anche nei confronti dei suoi minatori su Titano. Ogni personaggio ha le sue vulnerabilità e la compagnia è maestra nel farne uso. Magari paventando la rovina economica, o ricattando i personaggi per qualche orribile crimine che non hanno commesso, o peggio ancora, promettendo di "prendersi cura" dei loro cari sulla Terra. Quale che sia la minaccia, ognuno dovrà fare ciò che gli viene chiesto durante il gioco, oppure fronteggiare una qualche perdita.

Questo modulo aggiunge le Carte Minaccia ed i Segnalini Minaccia, che costringeranno i giocatori Non Infetti a comportarsi in modo sospetto.

### Durante la preparazione

Mescolare le Carte Minaccia e porle in una pila coperta accanto alla Carta Rifornimento davanti al Primo Giocatore. Dividere per tipo i Segnalini Minaccia e formare delle pile accanto al tabellone.

### Svolgimento del gioco

Dopo che la Carta Rifornimento è stata scartata, ma prima che il primo giocatore iniziale inizi il suo secondo turno, distribuire una Carta Minaccia a ogni giocatore e rimuovere dal gioco le carte restanti senza guardarle. Ognuno studia la propria Carta Minaccia per capire bene cosa gli viene richiesto, prima di riporla coperta accanto alla sua Carta Stato.

Le Carte Minaccia possono essere le seguenti:

**Act Recklessly (x2)** - **Agire spericolato**  
Una volta per partita, da Giocatore Attivo, spendi tutti i dadi nella risoluzione di un singolo Malfunzionamento, in un solo lancio o anche con più rilanci.

**Isolate Specimen (x1)** - **Isolare campione**  
Una volta per partita, da Giocatore Attivo, chiama un Voto di Quarantena e vota con un Dado Debole rosso.

**Retrieve Sample (x3)** - **Prelievo campione**  
Una volta per partita, da Giocatore Attivo, chiama un Voto di Amputazione e vota con un Dado Debole rosso.

**Exposure (x1)** - **Esposizione**  
Una volta per partita, da Giocatore Attivo, devi rivelare la tua Carta Stato ad un altro giocatore.

Ciascuno può soddisfare i requisiti della sua Carta Minaccia solo quando è il Giocatore Attivo (cioè quando ha il Segnalino Giocatore Attivo davanti). Se un giocatore è indicato come bersaglio dell'azione Impartire Ordine, NON diventa Giocatore Attivo e non può soddisfare il requisito della sua Carta Minaccia.

Dopo che un giocatore ha soddisfatto la sua Carta Minaccia, deve annunciare agli altri: *"ho fatto quello che la Compagnia mi ha chiesto"*. Quindi prende il Segnalino Minaccia indicato e lo mette sullo spazio corrispondente sul retro della Carta Minaccia.

Ogni giocatore può avere un solo Segnalino Minaccia.

### Giocatori Infetti

Anche se tutti ricevono una Carta Minaccia, gli effetti si applicano solo ai giocatori Non Infetti. I giocatori Infetti possono decidere di soddisfare i requisiti di qualsiasi Minaccia, anche diversa da quella della riportata sulla carta, mettendo un Segnalino Minaccia sul retro della carta stessa.

Poiche' le Carte Minaccia di ogni tipo sono in numero limitato e dato che i giocatori Infetti possono mentire sulla carta posseduta, puo' accadere che piu' giocatori soddisfino lo stesso requisito. Se cio' avviene ed un giocatore non puo' prendere il Segnalino Minaccia del tipo giusto (perche' qualcuno ha gia' preso l'ultimo), allora dovra' prendere uno dei segnalini Jolly e metterlo nello spazio corretto sul retro della Carta Minaccia. I segnalini Jolly permettono ai giocatori di capire che qualcuno ha mentito riguardo a quel tipo di minaccia...

Non ho fatto cio' che mi hanno chiesto. Ho pensato che potessi resistere alle loro minacce. Non ho pensato che potessero realmente... la mia famiglia... oh Dio, la mia famiglia. Non c'e' piu' nulla per me sulla Terra ora. Stiamo tornando a casa? Io non ho piu' una casa. Che bruci pure. Brucino tutti. Se io non posso tornare a casa **NESSUNO DI VOI TORNERA'**.

- dai diari di Hiro Bando -

## Fine del gioco

Se la partita termina con il completamento dell'Evento Finale, tutti i giocatori Non Infetti devono mostrare di aver completato correttamente i requisiti della Carta Minaccia in loro possesso. Se un giocatore Non Infetto ha accidentalmente completato una minaccia diversa (ad esempio scambiando una carta per un'altra) o non l'ha completata affatto, la compagnia dara' seguito alle sue minacce. Le conseguenze saranno cosi' devastanti per il personaggio da farlo piombare in un abisso di rabbia e disperazione. La sua ultima azione sara' un atto di autodistruzione che coinvolgera' tutti gli altri, dando la vittoria alla Squadra Infetta.

Se il gioco termina con il decollo della nave di Evacuazione e qualche giocatore Non Infetto non ha avuto la possibilita di completare il requisito della sua Carta Minaccia, non ci sono conseguenze per la Squadra Non Infetta. Le minacce hanno effetti solo quando il gioco termina con l'Evento Finale.

## Esempio: Minacce

1. Michihiro e' il Giocatore Attivo e vuole risolvere la sua Carta Minaccia prima che sia tardi. La carta chiede di isolare un campione, cosi' la sua azione sara' chiamare un Voto di Quarantena su Stephen.
2. Michihiro fa attenzione a usare un Dado Debole rosso per il voto, come richiesto dalla minaccia.
3. La votazione non va a buon fine e Stephen non va in Quarantena, ma Michihiro dice "*ho fatto quello che la compagnia mi ha chiesto*". Anche se la votazione avesse avuto successo Michihiro avrebbe potuto completare il requisito della sua Carta Minaccia.
4. Michihiro si accinge a prendere il Segnalino Minaccia relativo a Isolare Campione, ma e' stato gia' preso da Luba! Michihiro deve prendere uno dei segnalini Jolly e metterlo sul retro della carta nel posto previsto per Isolare Campione.
5. Poiche' c'e' 1 sola Carta Minaccia Isolare Campione nel gioco, Michihiro sa che Luba ha mentito ed e' Infetta, ma ora dovra' convincere gli altri.



## Modulo Opzionale 2

### L'Uomo della Compagnia

Si dice che la Noguchi Masaki collochi segretamente gli impiegati piu' leali e fanatici presso alcuni avamposti scelti a caso, assegnando loro un obiettivo: proteggere gli interessi della Compagnia ad ogni costo. Questi Uomini della Compagnia lavorano da soli e seguono le direttive con il piu' fanatico zelo, spesso al costo della loro stessa vita.

Si signore, si fidano di me. Dovrebbe essere facile estrarre un campione dell'agente patogeno. Credo che Besser sia già stata infettata. Dato che si comporta già in modo strano, convincere l'equipaggio ad amputarle un arto dovrebbe richiedere il minimo coinvolgimento da parte mia. No signore, ovviamente no, non deluderò né lei né la Noguchi Masaki su questo obiettivo.

- Intercettazione #215 comunicazione fra i Quartieri Generali della Noguchi Masaki e l'Uomo della Compagnia -

Questo modulo aggiunge una terza fazione al gioco, l'Uomo della Compagnia, che segretamente agisce per conto della Noguchi Masaki cercando di estrarre un campione dell'agente patogeno con ogni mezzo necessario. L'Uomo della Compagnia non appartiene alla squadra degli Infetti ne' a quella dei Non Infetti: vince o perde per conto proprio e da solo.

Il Modulo L'Uomo della Compagnia funziona al meglio insieme al modulo Minacce, ed e' suggerito solo per gruppi di giocatori esperti.

### Preparazione

Per formare il mazzo delle Carte Stato, mescolare le

quattro Carte Stato originali Non Infetto con le tre aggiuntive di questa espansione e la Carta Stato Uomo della Compagnia "Company Man". In questo modo si crea un mazzo di 8 carte una delle quali e' l'Uomo della Compagnia. In base al numero dei giocatori, pescare ora a caso il numero di Carte Stato Non Infetto necessario e rimuovere dal gioco le restanti senza rivelarle. Selezionare quindi normalmente il numero necessario di Carte Stato Infetto e mescolarle tutte assieme per formare il mazzo delle Carte Stato da distribuire.

In una partita a 3 giocatori, la probabilita' che l'Uomo della Compagnia sia in gioco e' del 25%, nelle partite con 4-5 giocatori e' del 35%, mentre nelle partite con 6-7 giocatori e' del 50%.

### Svolgimento del gioco

L'Uomo della Compagnia ha le sue condizioni di vittoria e sconfitta e deve darsi da fare per ottenere uno dei due possibili obiettivi: fare in modo che sia amputato un arto ad un giocatore Infetto, OPPURE assicurarsi che un giocatore Infetto sia a bordo della nave di Evacuazione quando questa decolla.

Se la partita termina con il completamento dell'Evento Finale, come prima cosa si verifica se uno dei giocatori Infetti ha un Segnalino Amputazione. Se un giocatore Infetto ha subito l'amputazione di un arto, allora l'Uomo della Compagnia e' riuscito a recuperare un campione dell'agente patogeno ed e' il solo vincitore della partita.; la squadra dei Non Infetti e' in tal caso sconfitta poiche' non e' riuscita a contenere l'infezione. Se invece nessun giocatore Infetto ha un Segnalino Amputazione, la squadra dei Non Infetti vince normalmente e l'Uomo della Compagnia e' sconfitto insieme alla squadra degli Infetti.

Se la partita termina con il decollo dell'astronave di

Evacuazione, si rivelano normalmente tutte le Carte Stato dei personaggi a bordo della nave. Se tutti i giocatori evacuati sono Non Infetti, sia l'Uomo della Compagnia che la squadra degli Infetti sono sconfitti. Se anche un solo personaggio a bordo e' Infetto, questo assegna normalmente la vittoria alla squadra degli Infetti. Se pero' l'Uomo della Compagnia e' in gioco, essendo cosi' riuscito a identificare un "campione" dell'agente patogeno e inviarlo al quartier generale della Compagnia, sara' il solo vincitore: in tal caso, sia la squadra dei giocatori Infetti che quella dei Non Infetti sono sconfitte.

Se la partita termina con il posizionamento del sesto Segnalino Danno in una delle sezioni dell'avamposto, la squadra dei giocatori Infetti vince e l'Uomo della Compagnia e' sconfitto assieme alla squadra dei giocatori Non Infetti.

Traduzione in italiano v.1.0 - Novembre 2017  
by Guido "The Goblin" Ceccarelli

#### Playtesting Support:

Josh Anderson, Julius Besser, Christopher Biessener, David Bohlander, James Bordewick, Stephanie Bordewick, Simon Brass, Derek Dirlam, Jim Goff, Toby Gunderson, Stephen Hegarty, Nicole Hoye, Gordon Helle, Jonathan Kinney, Mike Kutz, Rebecca Jackson, Jesse Johnson, Laura Johnson, Cameron McKenzie, Brad Metz, Sean Monson, Jason Mowery, Paul Newsham, A.J. Porfirio, Jon Reed, Zev Shlasinger, Michael Sims, Fiona Smith, Ignacy Trzewiczek, Steven Townsend, Chase Williams, Mike Williams.

## L'Uomo della Compagnia & Minacce

Quando si usa assieme al Modulo Minacce, anche all'Uomo della Compagnia viene distribuita una Carta Minaccia. Tuttavia, come i giocatori Infetti, l'Uomo della compagnia non e' obbligato a risolvere la minaccia riportata sulla carta: puo' infatti mentire sulla minaccia che ha ricevuto dalla Compagnia, per depistare gli altri.

Se la partita termina con il completamento dell'Evento Finale e l'Uomo della Compagnia non ha preso un Segnalino Minaccia, non vi sono effetti o penalita'.



#### Credits

Game Design: Evan Derrick  
Original Art: William Bricker  
Graphic Design: Evan Derrick & William Bricker  
Editor: T.R. Knight  
Project Management: Stephen Buonocore  
FOLLOW us on Twitter: @StrongholdGames  
LIKE us on Facebook: facebook.com/StrongholdGames  
www.StrongholdGames.com

©2017 Stronghold Games, All Rights Reserved



## Nuovo Turno di Gioco

1. Recuperare i dadi
2. Svolgere un'azione
3. Scegliere una Carta Compito
4. Risolvere la Carta Compito
5. Aggiungere un Cubetto Evento (\*)
6. Completare l'Evento (\*)
7. Nuovo Evento (\*)
8. Avanzare il Cubetto Sospetto (\*)
9. Avanzare il Cubo Evacuazione (\*)
10. Votazioni obbligatorie (\*)
11. Passare il Segnalino Giocatore Attivo al giocatore successivo

(\*) Fasi che si svolgono solo se si verificano le relative condizioni, altrimenti si ignorano

## COME E' TERMINATA LA PARTITA?

