



FLATLINE

[REGOLAMENTO](#)



INTRODUZIONE

Le fiamme stanno svanendo, il fumo si dirada, ma il tuo lavoro sta cominciando. Tu e il tuo equipaggio siete sopravvissuti a **FUSE**, ma ci sono danni significativi alla nave, ci sono feriti tra i membri dell'equipaggio e i sistemi di supporto vitale sono in avaria. Come Medici della nave, dovrete lavorare insieme per assistere l'equipaggio ferito, mentre affronterete altre emergenze ad un ritmo incessante. Dovrete lavorare insieme, contro il tempo e contro tutte le probabilità, per curare tutti i vostri pazienti prima che il tempo scada!

FLATLINE è un gioco di dadi cooperativo ambientato nell'universo del gioco FUSE. I giocatori devono lanciare i loro dadi e combinarli insieme con gli altri giocatori in modo da curare correttamente ogni paziente. In ogni round, i giocatori lottano contro un timer da un minuto, affrontando le esigenze di ciascun paziente, così come le altre emergenze che stanno arrivando attraverso le porte. Il tempo sta finendo!

CONTENUTO

- > 5 Plance ad incastro
 - 4 Pezzi angolo
 - 1 Pezzo centrale
- > 1 Disco Supporto Vitale
- > 1 Connettore di Plastica
- > 40 Dadi Medici (8 in ognuno dei 5 colori)
- > 2 Dadi Emergenza
- > 20 Carte Paziente
- > 29 Carte Emergenza:
 - 18 Standard
 - 11 Istantaneo
- > 4 Misuratori di Potenza a doppia faccia
- > 20 Tessere Vuote
- > 10 Cubi Energia
- > 4 Segnalini Blocco
- > 1 Tessera di Aiuto
- > 1 Regolamento

INDICE

SETUP	3
GIOCO.	5
I. PRE - CONTO ALLA ROVESCIA	5
A. PERDITA DI ENERGIA	5
B. AGGIUNGERE EMERGENZE	5
C. LANCIO DEI DADI EMERGENZA	6
D. PIANIFICAZIONE.	7
II. E. CONTO ALLA ROVESCIA	7
• SALVATAGGIO PAZIENTI	7
• RISOLVERE CARTE EMERGENZA	8
• ATTIVARE STAZIONI DI RICARICA.	8
• NUOVO LANCIO	8
III. RISOLUZIONE	9
F. RISOLVERE LE CARTE.	9
• AREA Istantaneo	9
• AREA EMERGENZA	10
G. RISOLVERE CARTE PAZIENTE E	10
STAZIONI DI RICARICA	11
H. RUOTARE SUPPORTO VITALE.	12
FINE DEL GIOCO	12
FAQ	12
ICONE	13
ANALISI DELLE CARTE.	14
CARTE EMERGENZA	14
CARTE AMBULATORIO.	14
CREDITI	15



RENEGADE COMPANION APP:

Anche se un qualsiasi timer da un minuto va bene per FLATLINE, raccomandiamo di scaricare e usare l'applicazione gratuita. Cercate "**Renegade Companion App**" per iOS o Android. Se avete già l'app per giocare a FUSE, basta semplicemente effettuare l'aggiornamento e la funzionalità FLATLINE sarà aggiunta.

SETUP

- 1 Prima della tua prima partita, posizionate il Disco Supporto Vitale al centro della plancia come mostrato in figura. Una volta attaccato non avete più bisogno di separare questo pezzo.
- 2 Montate la plancia attaccando i quattro Pezzi ad angolo attorno al Disco del Supporto Vitale al centro della plancia.
- 3 Mischiate le Carte Emergenza e piazzatele a faccia in giù accanto all'area della plancia numerata da 1 a 6 (accanto all'1). Piazzate i dadi Emergenza a sinistra del numero 1.
- 4 Mischiate le carte Paziente e prendetene alcune mettendole impilate a faccia in giù basandovi sul numero dei giocatori e il livello di difficoltà scelto:

GIOCATORI	PRINCIPIANTE	STANDARD	ESPERTO
1-2	6	7	8
3	9	10	11
4	11	12	14
5	13	15	17

Mettete le rimanenti Carte Paziente nella scatola, non saranno più necessarie per questa partita. Pescate le prime quattro carte dal mazzo delle Carte Paziente che avete creato, e piazzatele scoperte negli spazi indicati sulla plancia. Mettete le rimanenti carte di fianco alla plancia di gioco.

- 5 Ruotate il disco del Supporto Vitale in modo tale da allineare il simbolo a forma di diamante con il primo spazio di una qualsiasi Carta Paziente.
- 6 Piazzate un Cubetto Energia su ogni spazio Ricarica della plancia.
- 7 Prendete il Misuratore di Potenza corrispondente al numero di giocatori, e scegliete se giocare in modo standard (lato verde) o esperto (lato rosso). Questo influirà sulle Emergenze che capiteranno in gioco. Mettete la tessera nello spazio indicato sulla plancia, con il lato scelto in alto. Gli altri Misuratori di Potenza possono essere riposti nella scatola.
- 8 Riempite tutti gli spazi sul Misuratore di Potenza con i rimanenti otto Cubetti Energia.



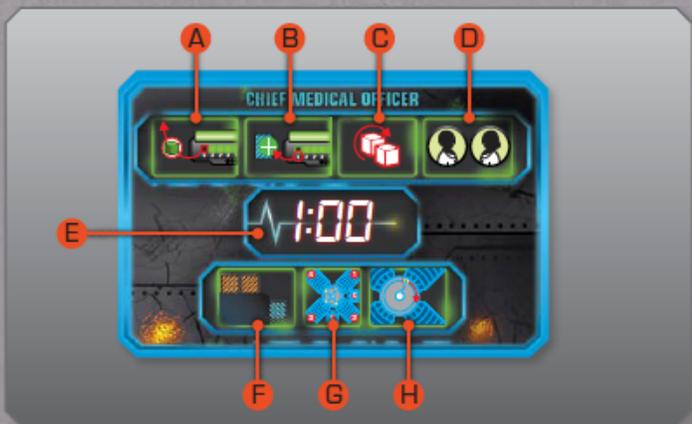


- 9** Scegliete un Ufficiale Medico Capo tra i giocatori, e dategli la tessera di aiuto. Scegliete il giocatore con più familiarità con il gioco. Visto che stai leggendo queste regole probabilmente sei tu. Congratulazioni. L'Ufficiale Medico Capo è il responsabile dello scorrimento generale del gioco, che verrà spiegato nella sezione *Gioco* di questo regolamento. Scegliete tra gli altri giocatori chi sarà lo Stagista. Questo giocatore sarà il responsabile dell'ordinamento e la redistribuzione dei dadi così come il Medico Capo risolverà le cose.
- 10** Ogni giocatore sceglie i dadi di un colore, e ne mette sei nella sua area di gioco. Uno dei rimanenti dadi va piazzato di lato, e l'altro va rimesso nella scatola. **NOTA:** Con 2 giocatori, ognuno prende sette dei suoi dadi anziché sei, e piazza i rimanenti di lato. **NOTA:** Nel gioco in solitario, scegliete 2 colori ed effettuate il setup del gioco allo stesso modo del setup per 2 giocatori.
- 11** Piazzate le Tessere Vuote sul tavolo, in modo che siano raggiungibili dall'Ufficiale Medico Capo.
- 12** Mettete i Segnalini Blocco di fianco la plancia. Questi verranno usati solo quando indicato da una carta. Vedi pagina 14 per ulteriori dettagli.

IL GIOCO

OBIETTIVO: Per vincere il gioco, voi e il vostro team dovrete curare tutti i pazienti prima dello scadere del tempo.

Ogni round di FLATLINE è suddiviso in diverse fasi, come specificato nelle note di aiuto dell'Ufficiale Medico Capo.



L'Ufficiale Medico Capo guiderà il team in ogni round attraverso le seguenti fasi.

I. PRE-CONTO ALLA ROVESCIA

- A** Perdita di Energia
- B** Aggiungere Emergenze
- C** Lancio dei Dadi Emergenza
- D** Pianificazione

II. **E** CONTO ALLA ROVESCIA

III. RISOLUZIONE

- F** Risolvere Carte
- G** Risolvere Carte Paziente e Stazioni di Ricarica
- H** Ruotare il Disco del Supporto Vitale

NOTA: Il gioco in solitario viene giocato come se ci fossero due giocatori, il giocatore controllerà entrambi i set dei dadi. Tutte le regole sono le stesse del gioco a due giocatori.

I. PRE-CONTO ALLA ROVESCIA

A PERDITA DI ENERGIA:

Prendete il Cubetto Energia più a sinistra nel Misuratore di Potenza e rimuovetelo dalla plancia.

NOTA: Questo indicatore vi mostrerà quante carte verranno pescate nella prossima fase. Inoltre se dovrete rimuovere l'ultimo Cubetto Energia dal Misuratore di Potenza, avete perso!



B AGGIUNGERE EMERGENZE:

Sotto al Cubetto Energia appena rimosso c'è un numero: Questo indica il numero delle Carte Emergenza che dovranno essere rivelate. Pescate il numero indicato di Carte Emergenza dal relativo mazzo coperto, e aggiungetele a faccia in su accanto al tabellone seguendo queste regole:

- Se la carta rivelata ha un'etichetta ARANCIONE sulla parte alta, aggiungetela all'Area Istantaneo. Queste sono le emergenze più gravi che dovrete affrontare in questo turno.

NOTA: Le carte non risolte nell'Area Istantaneo possono farvi perdere la partita! Vedi Fine del Gioco per dettagli.



- Se la carta rivelata ha un'etichetta BLU sulla parte alta, aggiungetela all'Area Emergenza della plancia (numerata da 1 a 6), seguendo queste regole:



- > Dovete sempre aggiungere la carta nello spazio vuoto successivo al numero più basso. Se i primi 6 spazi sono pieni, allora cominciate una seconda riga di carte sopra la prima riga.
- > Se ci sono spazi vuoti nella prima e nella seconda riga, aggiungete le carte alla prima riga. Le nuove carte possono essere aggiunte alla seconda riga una volta che la prima riga è piena.
- > Se la prima e la seconda riga sono entrambe piene (12 carte), allora ogni carta rivelata (sia che abbia un'etichetta arancione o blu) verrà rimessa nella scatola e scartata dal gioco in modo permanente.

Esempio 1: I spazi 1,3,4, e 5 sono pieni. Carrie deve scoprire tre nuove Carte Emergenza. Rivela la prima carta e la piazza nello spazio numero 2. La seconda carta rivelata viene posta nello spazio numero 6. La terza carta va nello spazio numero uno, iniziando una seconda riga.



Esempio 2: La prima riga è piena ad eccezione dello spazio 5, e nella seconda riga ci sono carte negli spazi 1 e 2. Keith deve scoprire tre nuove carte. La prima carta rivelata va nello spazio 5 della prima riga. La seconda carta va nello spazio 3 della seconda riga. La terza carta scoperta ha un'etichetta arancione, quindi viene piazzata nell'Area Istantaneo.



NOTA: Se in qualsiasi momento dovete pescare Carte Emergenza e non ci sono carte sufficienti nel mazzo, mischiate le carte scartate in precedenza e formate un nuovo mazzo.

C LANCIO DEI DADI EMERGENZA:

Lanciate i due Dadi Emergenza, e piazzateli nell'area Emergenza del tabellone, sopra i corrispondenti numeri. Ognuna delle Carte Emergenza in questi spazi viene ora attivata. Risolvete le carte da sinistra verso destra [dal 1 al 6]. Se ci sono due carte in uno spazio [riga uno e due], allora attivate prima quella nella riga uno seguita dalla carta nella riga due.

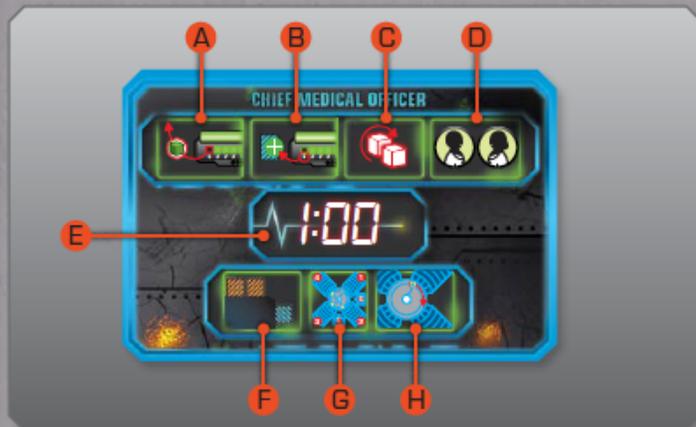
NOTA: Lanciare un risultato doppio attiverà le carte in quello spazio solo una volta.

Esempio: Keith lancia i Dadi Emergenza ed ottiene un 2 e un 5. Dal momento che ci sono due carte nello spazio 2, egli attiva prima la carta nella prima riga ①, facendo perdere un dado a tutti i giocatori. Successivamente attiva l'altra carta nello spazio 2, che indica di pescare un'altra Carta Emergenza ②.



Egli pesca una nuova Carta Emergenza e verifica dove piazzarla ③. La prima riga è piena, e il primo spazio vuoto nella seconda riga è il numero 5, quindi la carta viene messa qui. Successivamente attiva la carta nello spazio 5 cominciando dalla prima riga, che gli fa piazzare un Segnalino Blocco sul tracciato Rilancio della plancia ④. Infine attiva la carta dello spazio 5 della seconda riga, e ruota una volta il Supporto Vitale in senso orario ⑤.





D PIANIFICAZIONE:

I giocatori adesso discutono una strategia per il turno, stabilendo le priorità ed un piano di azione. In questa fase non si hanno limiti di tempo, ma se vi piace sentirvi sotto pressione potete far partire il timer limitando così la discussione ad un minuto.

II. E CONTO ALLA ROVESCIA

Questa fase è la parte principale del gioco. La fase del Conto alla Rovescia termina allo scadere del minuto di tempo, o quando tutti i giocatori hanno piazzato i loro dadi, qualunque sia il primo. Durante questa fase dovrete tentare di salvare i vostri pazienti, liberandovi delle Carte Emergenza, e/o utilizzando le Stazioni di Ricarica per guadagnare turno extra. Potete fare tutto questo piazzando i vostri dadi su varie parti della plancia.

• SALVATAGGIO PAZIENTI

Le Carte Paziente mostrano una specifica combinazione di icone necessaria per curare il paziente. I dadi del giocatore riportano le stesse icone, e i giocatori dovranno piazzarli negli spazi corrispondenti per curare i pazienti.



Quando tutti i giocatori sono pronti, fate partire il timer. Adesso i giocatori lanciano di fronte a loro i propri dadi **una sola volta**. Ora dovranno collaborare insieme per combinare e piazzare i loro dadi, basandosi sui requisiti mostrati, sulle Carte Paziente, sulle Carte Emergenza, e sulle Stazioni di Ricarica.

Ogni Carta Paziente mostra dalle tre alle cinque 'linee' separate dove sono riportate le icone richieste. Ogni linea deve essere completata separatamente e in modo completo piazzando i dadi sulle icone corrispondenti. I giocatori possono scegliere di lavorare su queste linee in qualsiasi ordine.



Per curare una linea su una Carta Paziente, piazzate semplicemente il dado richiesto direttamente sopra le icone sulla carta, rispettando queste regole:



Un giocatore deve curare l'intera linea da solo.



Esattamente due giocatori devono curare la linea insieme.



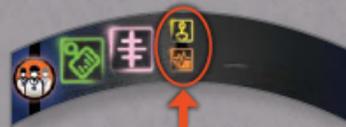
Più di un giocatore deve lavorare insieme per curare questa linea



TUTTI i giocatori devono piazzare i dadi richiesti



Se una linea è divisa, allora un giocatore dovrà curare l'area sulla sinistra, e un giocatore differente dovrà curare l'area sulla destra.



Se lo spazio dado è diviso, allora in questo spazio può essere piazzato uno dei due dadi riportati.

NOTA: Durante il turno una volta che un dado viene messo su una Carta Paziente, la Carta, o lo spazio Stazione di Ricarica, non può essere ripreso. Perciò prima di piazzare un dado sugli spazi, comunicate con la vostra squadra e decidete insieme dove piazzare i dadi.

- **RISOLVERE CARTE EMERGENZA**

Le Carte Emergenza rappresentano le altre emergenze che accadono nella vostra sala medica. Non avete bisogno di risolvere queste Carte per poter vincere, ma la partita sarà più dura da vincere se voi le ignorate.

Le Carte Emergenza possono essere risolte nello stesso modo in cui si curano le Carte Paziente. Piazzate semplicemente i dadi richiesti sulle icone corrispondenti di queste carte.

NOTA: A meno che sia diversamente specificato sulla carta, le Emergenze possono essere risolte da una qualsiasi combinazione di giocatori, compreso il piazzamento di tutti i dadi necessari da parte di un solo giocatore.

- **ATTIVARE STAZIONI DI RICARICA**

Ci sono due Stazioni di Ricarica sulla plancia. Piazzando dei dadi qui, i giocatori possono ottenere dei turni di gioco aggiuntivi, ottenendo così più tempo per curare i propri pazienti. Come per le Carte Emergenza, i dadi richiesti si possono piazzare su queste Stazioni in qualsiasi combinazione di giocatori, o di uno soltanto.



*Nella sezione **Risolvere Carte** di questo regolamento, sono riportate informazioni aggiuntive riguardo le Carte Emergenza e le Stazioni di Ricarica.*

- **NUOVO LANCIO**

Sulla plancia c'è un tracciato di Rilancio. Per poter rilanciare i dadi di un giocatore, qualsiasi giocatore (incluso se stesso) deve sacrificare uno dei propri dadi piazzandolo su questo tracciato. Il giocatore scelto può rilanciare un qualsiasi numero dei propri dadi non piazzati come desidera. Il dado è sempre piazzato nello spazio vuoto più a sinistra di questo tracciato.

***Esempio:** In questo turno Carter ha bisogno di un giallo, ma non ne ha. Kallen prende uno dei suoi dadi e lo piazza sul tracciato di rilancio, questo consente a Carter di poter rilanciare un qualsiasi numero dei suoi dadi come desidera.*



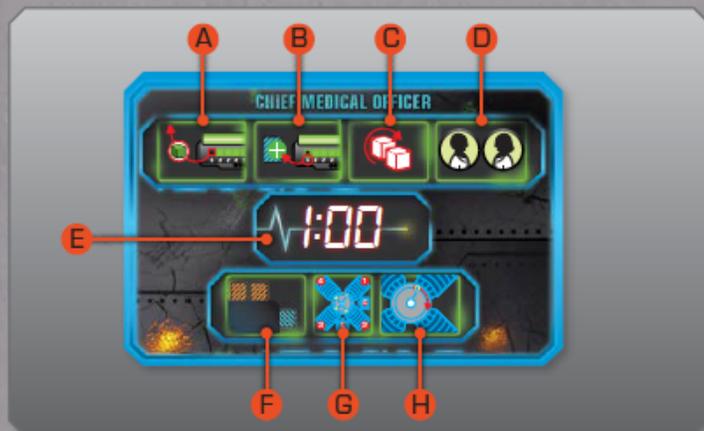
In ogni turno sul tracciato di rilancio c'è un numero limitato di spazi. Con 1, 2, o 3 giocatori, il rilancio può essere attivato fino a cinque volte ogni turno. Con 4 giocatori, quattro volte, e con 5 giocatori, tre volte.



***Esempio:** Siamo in una partita con cinque giocatori, e Carrie ha appena piazzato un dado nel terzo spazio del tracciato di rilancio. Nessun altro dado può essere piazzato sul tracciato di rilancio per il resto del turno.*

Questi dadi ritornano ai giocatori alla fine del turno insieme ad ogni altro dado.





III. RISOLUZIONE

F RISOLVERE LE CARTE

Questa fase inizia appena il timer termina il conto alla rovescia. In questa fase i giocatori risolveranno le carte in tutte le aree del tabellone.

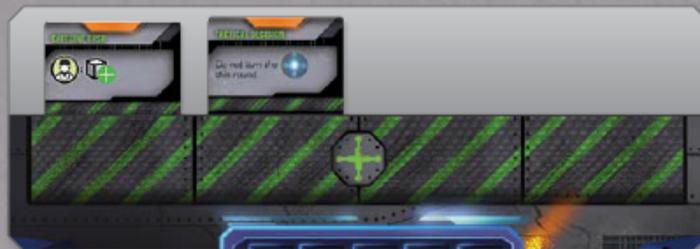
Risolvete le carte iniziando dall'Area Istantaneo, e proseguendo con quelle nell'Area Emergenza.

• AREA Istantaneo

Se una carta **NON** è stata risolta (nessun dado richiesto su di lei), voltatela a faccia in giù e piazzatela accanto al bordo rosso della plancia, nello spazio vuoto più a sinistra. Troppe carte aggiunte in quest'area, comporta la sconfitta per i giocatori. Vedi **Fine del Gioco** per ulteriori dettagli.

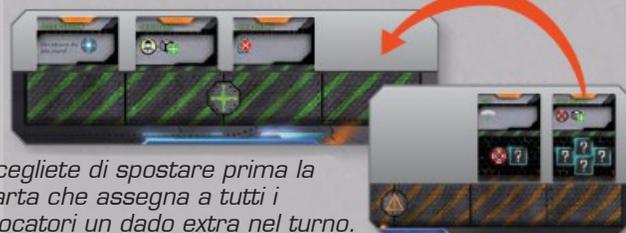


Se una carta viene risolta, piazzatela a faccia in su lungo il bordo verde della plancia, mettendola parzialmente sotto la plancia in modo da nascondere le icone dadi. Questa diverrà una Carta Ambulatorio, che è un beneficio immediato che i giocatori possono usare una sola volta in qualsiasi momento.



NOTA: Le carte Ambulatorio possono essere usate in ogni momento, ma devono trovarsi nell'area + per poter essere attivate. Esse non possono essere attivate appena risolte, a meno che ci sia uno spazio vuoto nell'area + (massimo 4 carte). Quando vengono usate, piazzate la carta nella pila degli scarti. Potete scartare carte dall'area + in qualsiasi momento per fare spazio ad altre carte.

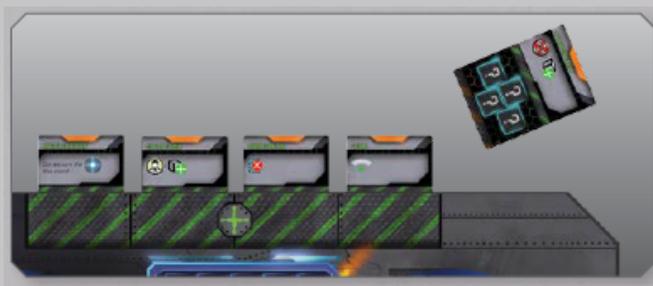
Esempio 1: Nell'Area Ambulatorio (+) ci sono tre spazi riempiti da carte. Il vostro gruppo risolve altre due carte nell'Area Istantaneo, ma nell'Area Ambulatorio non ci sono spazi disponibili per entrambe le carte.



Scegliete di spostare prima la carta che assegna a tutti i giocatori un dado extra nel turno.



La attivate immediatamente, per poi piazzarla nella pila degli scarti, e questo fa' guadagnare un dado extra a tutti i giocatori nel prossimo turno. Così facendo si libera uno spazio e questo vi consente di piazzare l'altra carta nell'Area Ambulatorio.



NOTA: Le carte possono essere attivate per essere usate nel turno corrente, oppure possono essere attivate durante la risoluzione per usarle nel turno successivo, salvo diversa indicazione scritta sulla carta stessa. Come nell'esempio riportato in precedenza, dove i giocatori hanno attivato una carta durante la risoluzione delle carte per ottenere un dado aggiuntivo nel turno successivo.

• AREA EMERGENZA

In quest'area scarterete qualsiasi carta che avete risolto. Dopo aver risolto le carte, se c'è una carta nella seconda riga di uno spazio, e la carta nella prima riga dello stesso spazio è stata risolta, fate scivolare la carta della seconda riga verso il basso così da occupare lo spazio rimasto vuoto.

Esempio 2: Ci sono due carte nello spazio 3. La carta nella prima riga viene risolta, mentre quella nella seconda riga no. Fate scivolare la carta della seconda riga verso il basso mettendola sulla prima riga.



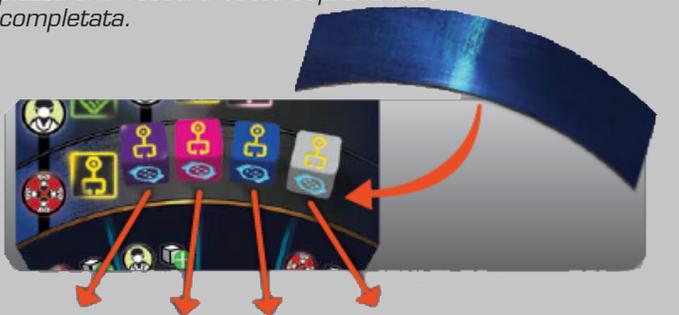
G RISOLVERE CARTE PAZIENTE

Iniziando con la Carta Paziente connessa al simbolo diamante del Supporto Vitale, e proseguendo in senso orario attorno la plancia, risolvete ogni Carta Paziente, e poi ogni Stazione di Ricarica.



Per risolvere una linea su una Carta Paziente, la linea deve essere curata completamente durante il turno. Se una linea non ha tutti i dadi richiesti per completarla, fate tornare questi dadi ai giocatori. Per ogni linea della Carta Paziente completata correttamente, piazzate una Tessera Vuota sopra la linea.

Esempio 1: Durante il turno i giocatori piazzano i dadi corretti su questa linea completandola. Nella fase di risoluzione l'Ufficiale Medico Capo toglie i dadi (consegnandoli allo Stagista), e piazza una Tessera Vuota sopra la linea completata.



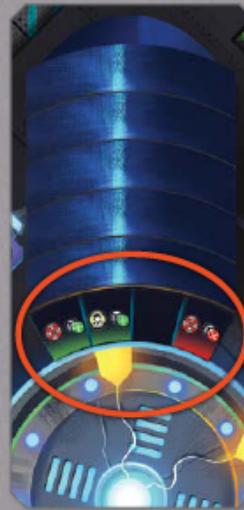
Esempio 2: Questa linea richiede che tutti i giocatori piazzino un dado con un'icona gialla. Questa è una partita a quattro giocatori, e solo tre di questi piazzano qui un dado. L'Ufficiale Medico Capo passa i dadi allo Stagista, ma la Tessera Vuota non viene piazzata sulla linea.



Se questa era l'ultima linea sulla Carta Paziente che richiedeva dei dadi, allora il paziente è stato curato con successo.

Quando il paziente viene curato (tutte le linee sulla Carta Paziente sono state risolte), si innesca lo spazio della parte bassa della Carta Paziente attualmente collegato al sistema di Supporto Vitale e si attiva l'effetto indicato.

Risolvete immediatamente questo effetto.



Se lo spazio è vuoto non succede nulla.

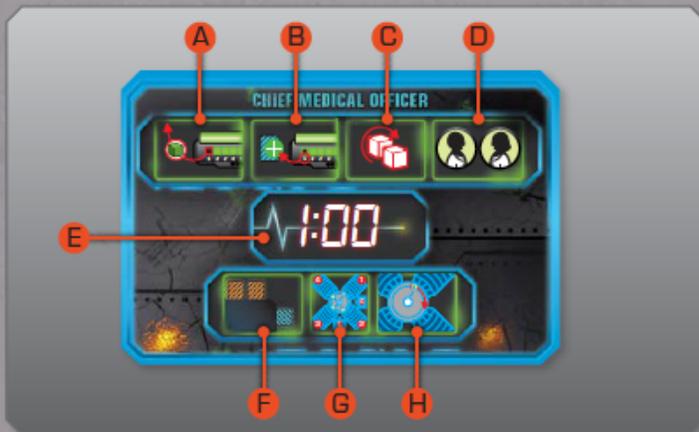


Se lo spazio è evidenziato in **verde**, allora i giocatori hanno un beneficio.



Se lo spazio è evidenziato in **rosso**, il paziente è stato curato, ma insorgerà qualche altra emergenza.

(Fate riferimento alla sezione *Icone* per ulteriori informazioni sui specifici effetti.)



Esempio: I giocatori risolvono l'ultima linea di questa Carta Paziente, quindi il paziente viene curato con successo. Siccome il Disco del Supporto Vitale è attualmente collegato al terzo spazio della Carta Paziente, si innesca questo spazio e si attiva il suo effetto. Questo spazio è evidenziato in verde e consente ai giocatori di poter piazzare una Tessera Vuota gratuitamente.



Essi scelgono di piazzarla su una Carta Paziente che ha una sola linea irrisolta, e così facendo anche questo paziente viene curato completamente.

Il Disco del Supporto Vitale è collegato al primo spazio che si innesca attivando il proprio effetto, ed anche questo è uno spazio evidenziato in verde. L'effetto attivato dice che un giocatore riceverà un dado aggiuntivo. I giocatori discutono tra loro e decidono di dare il dado a Kane preferendolo agli altri. Egli sarà in grado di lanciare sette dadi nel turno successivo.



Dopo aver risolto l'effetto che si è innescato, scartate la Carta Paziente mettendola fuori dal gioco e sostituendola con la carta paziente attualmente in cima al relativo mazzo (se ce ne sono ancora).



G RISOLVERE STAZIONI DI RICARICA

Le Stazioni di Ricarica sono un modo per poter ricaricare il Misuratore di Potenza e guadagnare un turno extra. Basandosi sul numero di giocatori, bisogna riempire con i dadi un certo numero di spazi sulla Stazione di Ricarica. Se questi spazi sono stati riempiti durante il turno, spostate uno dei Cubetti Energia dalla Stazione di Ricarica allo spazio vuoto più a destra del Misuratore di Potenza.

Esempio: Siamo in una partita a tre giocatori, quindi la riga superiore e lo spazio più a sinistra della riga inferiore devono essere riempiti. Lo spazio al centro della riga inferiore sarà usato in una partita a quattro e a cinque giocatori, e lo spazio più a destra della riga inferiore è usato solo in una partita a cinque giocatori.



NOTA: Come per le Carte Emergenza e Istantaneo qualsiasi numero di giocatori può piazzare dadi sulla Stazione di Ricarica, anche un solo giocatore.

NOTA: Quando risolvete le carte, le Stazioni di Ricarica, o le Carte Paziente, l'Ufficiale Medico Capo rimuoverà i dadi e li darà allo Stagista. Lo Stagista ordinerà i dadi restituendoli ai relativi giocatori.

H RUOTARE IL DISCO DEL SUPPORTO VITALE

Dopo aver risolto ogni cosa sulla plancia di gioco e aver restituito tutti i dadi ai giocatori, ruotate il Disco del Supporto Vitale una volta in senso orario. Il modo più semplice per fare questo, è quello di trovare la connessione con l'icona diamante e ruotare il disco in senso orario facendo in modo di connettere l'icona al primo spazio del paziente successivo.



Dopo aver ruotato il disco il turno termina. Se sulla plancia sono presenti dei Segnalini Blocco, rimuoveteli. Assicuratevi che ognuno abbia il giusto numero di dadi per il prossimo turno, ora siete pronti ad iniziare un nuovo round di gioco.

NOTA: Tutti gli effetti di gioco derivati dalle carte e da altri effetti innescati durano per un solo turno, e i loro effetti terminano non appena viene ruotato il Disco del Supporto Vitale.

FINE DEL GIOCO:

I Giocatori **vincono** se curano con successo tutte le Carte Paziente richieste prima della fine del tempo.

I Giocatori **perdono** se si verifica una di queste condizioni:

- Viene rimosso per qualsiasi motivo l'ultimo Cubetto Energia dal Misuratore di Potenza.



- Ci sono 3 carte a faccia in giù nell'area X della plancia (4 a faccia in giù in una partita a 1 o 2 giocatori).



FAQ:

Q: Dal momento che cominciamo con la connessione al supporto vitale con il diamante e giriamo in senso orario quando risolviamo le carte paziente, si può curare completamente un paziente anche dopo averlo risolto? Per esempio, abbiamo risolto l'ultimo paziente e avendolo curato possiamo piazzarci sopra una tessera vuota. Mettendo questa tessera completiamo un'altra carta paziente. Attiviamo l'effetto dello spazio connesso al supporto vitale anche se abbiamo già risolto questa carta paziente?

A: Sì, le carte paziente possono essere curate completamente e attivate durante la fase Risolvere Carte Paziente, ma non importa in che ordine. Risolvere in ordine di senso orario, iniziando dalla connessione con il diamante, è un modo semplice per tenere traccia di cosa è stato risolto. Usare le abilità per risolvere le linee e curare i pazienti può essere fatto in qualsiasi momento e ordine, finché state ancora risolvendo le carte paziente.

Q: Si può usare una Carta Ambulatorio per piazzare una Tessera Vuota curando completamente un paziente, anche se attualmente non stiamo risolvendo le carte paziente?

A: Potete piazzare la Tessera Vuota, ma non potete innescare l'abilità per aver curato il paziente fino a quando non vi troverete a risolvere le carte paziente.

Q: Alcune linee indicano che tutti i giocatori devono piazzare, per esempio, un dado bianco o verde. Tutti i giocatori devono piazzare lo stesso colore / simbolo?



A: No. Ogni giocatore può scegliere cosa piazzare, indipendentemente da cosa gli altri giocatori hanno piazzato. Nel tuo esempio, due giocatori possono piazzare dadi verdi e il terzo giocatore può piazzare un dado bianco.

Q: Abbiamo lanciato i Dadi Emergenza, e una delle Carte Emergenza che si innesca è quella che dice che non possiamo usare Carte Ambulatorio in questo turno ("No Help In Sight"). Possiamo usare la Carta Ambulatorio che permette di ignorare i Dadi Emergenza ("Crisis Averted") in modo che la carta non si attivi?

A: No. Questa è una delle volte in cui non puoi ignorare i Dadi Emergenza, dal momento che avete già attivato la carta che vi impedisce di usare le Carte Ambulatorio. Conviene prestare attenzione quando ci sono queste carte in gioco, così che possiate decidere di usare le vostre Carte Ambulatorio prima di lanciare i dadi.

Q: Se in un turno non possiamo usare le nostre Carte Ambulatorio, quando possiamo utilizzarle nuovamente? Possiamo usarle prima di Perdere Energia nel turno seguente?

A: Sì. Appena girate il Disco del Supporto Vitale il turno termina. Le Carte Ambulatorio diventano disponibili immediatamente, e voi potete attivarle prima di Perdere Energia nel turno successivo.

Q: Preferirei non chiamare la persona che distribuisce i dadi lo Stagista. Qualche suggerimento?

A: Personalmente, lo chiamo la Scimmia Dado.

ICONE



Le icone Carta sono di colori differenti a seconda di cosa influenzano.

: Le carte verdi si riferiscono alle carte nell'**Area Ambulatorio**



: Le carte blu si riferiscono alle carte della **Sezione Emergenza**.



: Le carte arancioni si riferiscono alle carte nella **Sezione Istantaneo**.



: **Scartate una Carta dall'Area Ambulatorio.** Potete scegliere la carta da scartare. Se non ci sono carte nell'area, non applicate l'effetto.



: **Perdete un dado.**



: **Rimuovete una Tessera Vuota** da qualsiasi Carta Paziente sulla plancia. Se non ci sono Tessere Vuote sulla plancia, allora questo effetto non si applica.



: **Pescate una Nuova Carta Emergenza** e aggiungetela alla relativa area sulla plancia, seguendo le normali regole (Le carte con un bordo blu vanno aggiunte all'Area Emergenza, e le carte con un bordo Arancione all'Area Istantaneo). Se non ci sono carte disponibili nel mazzo, mischiate la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo.



: Questa icona si riferisce al **Disco del Supporto Vitale** al centro della plancia. Gli effetti possono causare la rotazione del disco (esempio a pagina 10), oppure permettervi di scegliere di non girarlo alla fine di un turno.



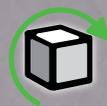
: **Cubetto Energia.** Gli effetti possono farvi rimettere Cubetti Energia nel Misuratore di Potenza, facendovi guadagnare più tempo per curare i vostri pazienti. Altre volte vi costringeranno a rimuovere Cubetti Energia dal Misuratore di Potenza.



: **Guadagni un Dado Extra.** Notate che ogni giocatore ha un numero limitato di dadi a disposizione. Se egli ha già raggiunto il numero massimo di dadi in gioco, ignorate ogni dado in eccesso che dovrete ricevere.



: I giocatori possono scegliere qualsiasi carta a faccia in su nell'Area Emergenza e **scartarla**.



: **Rilanciate** i vostri dadi. Di solito questa icona si riferisce al tracciato di rilancio della plancia, ma ci sono volte in cui i giocatori ottengono un rilancio gratuito. In questo caso possono rilanciare i propri dadi senza sacrificare un dado sul tracciato di rilancio.



: **No Rilancio.** Piazzate un segnalino Blocco nel tracciato di rilancio. I giocatori non possono rilanciare i propri dadi in questo turno.
NOTA: La Carta Ambulatorio "A Fresh Start" consente un rilancio gratuito. Questa carta può essere sempre giocata. L'icona impedisce solo l'uso del tracciato di rilancio.



: **Piazzate una Tessera Vuota** in qualsiasi linea non risolta di qualsiasi Carta Paziente sulla plancia.



: **Qualsiasi Dado** può essere piazzato qui.



Qualsiasi Dadi possono essere piazzati qui, ma essi devono avere **icone corrispondenti**.

ANALISI DELLE CARTE

CARTE EMERGENZA:

Lost Assistance: Scartate una carta dall'Area Ambulatorio della plancia. I giocatori possono scegliere quale scartare.

Setback: Scegliete una carta nell'Area Ambulatorio e fatela tornare nell'Area Istantaneo.

Bathroom Break: Un giocatore a scelta perde due dadi.

Regression: Rimuovete una Tessera Vuota da qualsiasi Carta Paziente sulla plancia.

No Help In Sight: Non potete usare le carte nell'Area Ambulatorio. Piazzate un segnalino Blocco sul simbolo + della plancia.

Lock Down: Piazzate un segnalino Blocco sulla Traccia di Rilancio. Per questo turno non potete rilanciare i dadi.
Eccezione: La Carta Ambulatorio "A Fresh Start" vi consente di rilanciare senza usare la traccia di rilancio.

Under Duress: Pescate una nuova Carta Emergenza e aggiungetela nell'area appropriata della plancia, seguendo le normali regole (Le carte con un bordo blu vanno aggiunte all'Area Emergenza, e le carte con un bordo arancione vanno aggiunte all'Area Istantaneo). Se non ci sono carte sul relativo mazzo della pesca, mescolate la pila degli scarti e create un nuovo mazzo.

Increased Distress: Pescate una nuova Carta Emergenza e aggiungetela nell'area appropriata della plancia, seguendo le normali regole (Le carte con un bordo blu vanno aggiunte all'Area Emergenza, e le carte con un bordo arancione vanno aggiunte all'Area Istantaneo). Se non ci sono carte sul relativo mazzo della pesca, mescolate la pila degli scarti e create un nuovo mazzo.

Unexpected Hindrance: Pescate una nuova Carta Emergenza e aggiungetela nell'area appropriata della plancia, seguendo le normali regole (Le carte con un bordo blu vanno aggiunte all'Area Emergenza, e le carte con un bordo arancione vanno aggiunte all'Area Istantaneo). Se non ci sono carte sul relativo mazzo della pesca, mescolate la pila degli scarti e create un nuovo mazzo.

Foiled Plans: Girate una volta il Disco del Supporto Vitale secondo le normali regole. (Vedi la sezione *Girare il Disco del Supporto Vitale* a pagina 10).

Escalation: Dopo aver risolto i Dadi Emergenza, rilanciate qualsiasi dado in questo spazio e attivatelo. Se c'è più di una carta in questo spazio, entrambe le carte vanno risolte prima di rilanciare il dado, come da regolamento.

Power Lock: Piazzate un segnalino Blocco in ogni Stazione di Ricarica. I giocatori non possono piazzare dadi nelle Stazioni di Ricarica.

Under-manned: Tutti i giocatori perdono un dado.

Chaos: Pescate due Carte Emergenza e aggiungetele nell'area appropriata della plancia, seguendo le normali regole (Le carte con un bordo blu vanno aggiunte all'Area Emergenza, e le carte con un bordo arancione vanno aggiunte all'Area Istantaneo). Se non ci sono carte sul relativo mazzo della pesca, mescolate la pila degli scarti e create un nuovo mazzo.

Bad Timing: Qualsiasi Carta Paziente che attualmente è collegata al Disco del Supporto Vitale con uno spazio con lo sfondo rosso, si attiva immediatamente. Iniziate dalla quella connessa al supporto vitale con il diamante e proseguite a risolvere in senso orario. Se non ci sono connessioni al momento collegate a spazi rossi, non succede nulla. Suppongo allora che vogliate ridenominarla Good Timing.

Power Loss: Muovete il Cubetto Energia più a sinistra sul Misuratore di Potenza, ad una delle Stazioni di Ricarica. I giocatori possono scegliere a quale Stazione aggiungerlo.

Caught Off Guard: Sostituite questa carta con la carta in cima al mazzo, e attivatela. Scartate questa carta. La nuova carta pescata prende il posto di "Caught Off Guard" e si attiva come se si trovasse già in questo spazio al momento del lancio dei dadi. Se la nuova carta pescata ha un bordo arancione invece di uno blu, allora piazzatela nell'Area Istantaneo. In questo caso, nessuna carta sostituirà "Caught Off Guard", che comunque rimane scartata.

A Thankless Job: Nessuno spazio di innesco con sfondo verde può attivarsi in questo turno. Alla fine del turno quando risolvete le Carte Paziente, se curate totalmente un paziente, i benefici degli spazi verdi non si attivano.

CARTE AMBULATORIO:

Tactical Decision: Al termine del turno, scartate questa carta e non ruotate il Disco del Supporto Vitale.

Triage: Alla fine del turno, se curate un paziente attualmente collegato al supporto vitale con uno spazio di innesco con sfondo rosso, potete scartare questa carta ed ignorarne l'effetto. Questo vale per tutti gli spazi di innesco con sfondo rosso che potrebbero attivarsi in questo turno. **NON** potete usare questa carta per ignorare gli effetti della carta "Bad Timing".

Concentrated Effort: Tutti i giocatori possono modificare uno dei loro dadi lanciati in qualsiasi valore. Questa carta può essere scartata nel mezzo del conto alla rovescia, non necessariamente prima che il conto alla rovescia inizi.

Clear! Scartate questa carta per piazzare una Tessera Vuota su qualsiasi linea non risolta di una Carta Paziente.

Adrenaline Rush: Scartate questa carta per dare ad ogni giocatore un dado aggiuntivo. Si noti che ogni giocatore ha un numero limitato di dadi a sua disposizione. Se al momento dell'attivazione di questa carta un giocatore ha già tutti i suoi dadi a disposizione, allora egli ignora qualsiasi dado in eccesso che potrebbe ricevere.

Crisis Averted: Scartate questa carta prima del lancio dei Dadi Emergenza, per evitare di lanciare questi dadi in questo turno. **OPPURE** scartate questa carta subito dopo aver lanciato i dadi per ignorare tutti gli effetti dei Dadi Emergenza. *Eccezione: "No Help In Sight" (vedi le FAQ).*

Under Control: Scartate questa carta per poter scartare una qualsiasi carta a faccia in su nell'Area Emergenza.

Disaster Averted: Scartate questa carta per lanciare un solo Dado Emergenza invece di due. Scartate questa carta dopo aver lanciato i Dadi Emergenza, per poter ignorare gli effetti di un dado. *Eccezione: "No Help In Sight" (vedi le FAQ)*

Recharge: Scartate questa carta per rimettere sul primo spazio disponibile del Misuratore di Potenza un Cubetto Energia precedentemente scartato.

Caffeine Rush: Scartate questa carta per poter scegliere quale giocatore riceverà un dado extra. Si noti che ogni giocatore ha un numero limitato di dadi a sua disposizione. Se al momento dell'attivazione di questa carta un giocatore ha già tutti i suoi dadi a disposizione, allora egli ignora qualsiasi dado in eccesso che potrebbe ricevere

A fresh Start: Scartate questa carta per consentire a tutti i giocatori di rilanciare liberamente un qualsiasi numero dei propri dadi. Non c'è bisogno di sacrificare alcun dado nella traccia di rilancio. Questa carta può essere scartata nel mezzo del conto alla rovescia, non necessariamente prima che il conto alla rovescia inizi.

NOTA: Come affermato in precedenza, tutti gli effetti provenienti da qualsiasi carta durano per un solo turno. Le Carte possono essere giocate in qualsiasi momento, e usate sia per il turno corrente oppure, se il conto alla rovescia è già terminato, usate per il prossimo turno.

CREDITS:

Game Design: Kane Klenko
Illustration: Sean Thurlow
Graphic Design: Anita Osburn
Lead Developer: Carrie Klenko
Traduzione Italiana: Andrea Garbini

Renegade Game Studios:::
President & Publisher: Scott Gaeta
Controller: Robyn Gaeta
Director of Sales & Marketing: Sara Erickson
Creative Director: Anita Osburn
Customer Service: Jenni Kingma

Special Thanks:

The game designer would like to thank:
 My incredible wife, Carrie. Love you! My boys, Carter and Kallen, and all of the playtesters who helped make this game possible, including: Nick Neumann, Morgan Neumann, Sandy Klenko-Blackmon, Tracy Forkash, Kyle Klenko, Ian Forkash, Chelssey Klenko, Caleb Klenko, Chris Napierala, Jef Fahrenbach, Tina Rauls, Chad Krizan, Sam Bottoni, Jenny Bottoni, Nate Hendon, Aaron Hendon, Karlene Hendon, Mark Bazata, Todd Barganz, Stacci Barganz, Tressa Bruggink, Kyle Fromm, Julie Fromm, Marissa McConnell, Matt Leacock, James Mathe, Matt Loomis, Jeremy Van Maanen, Adam Buckingham, Ed Marriott, Seth Van Orden, Wesley Beary, James Ryan, Keith Matejka, Jonah Ryan, Scott Metzger, Chris Buxton, Hunter Rickert, Paul Rickert, Scott Schultz, Mark (I apparently forgot your last name), Shasta Vercauteren, Jeff Rademaker, Angie Rademaker, Kimberly Blatz, Matt Bowman, Steve Esser, Alex Cohen, Heather Cohen, Verlyn Randt, Heather Coke, Matthew Coke, Steven Dast, Sean Wainwright, Julia Smith, Nina De Lim, Garrett Coombs, Natalie Coombs, and Martin Bouchard.

Renegade Game Studios would like to thank:
 Ed Kern, Luca Allaria, Phil DeKoning, Lincoln Erickson, Sean Wainwright, Julia Smith, and Nina De Lim.

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori

Il presente regolamento è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzato senza fini di lucro e con il solo scopo di consentire il gioco a tutti coloro che non hanno padronanza con le lingue in cui il gioco è prodotto e disponibile. L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nel presente documento.

For additional information or support, please visit us online:

www.renegadegames.com



www.facebook.com/PlayRGS



@PlayRenegade



@Renegade_Game_Studios

