

№ 35  
MAY

Defend and Evacuate the Island!

10¢

# THE PLUM ISLAND HORROR

# REFERENCE GUIDE



GAME DESIGN

*Hermann Luttmann*

ITALIANO



GMT Games LLC © 2023

# COME USARE QUESTA GUIDA

Questo opuscolo è inteso come riferimento per tutte le domande sulle regole a cui non è stata data risposta nel regolamento principale. A differenza del regolamento, questo opuscolo non insegna con precisione ai giocatori come giocare. I giocatori dovrebbero prima leggere il regolamento nella sua interezza prima di fare riferimento a questo opuscolo. Tuttavia, l'esempio di gioco incluso fornisce una panoramica della partita ed evidenzia alcuni suggerimenti strategici da utilizzare durante il gioco.

CI SONO 7 MACRO-SEZIONI IN QUESTA GUIDA:

**STOP!**

I giocatori sono pronti a migliorare solo dopo aver letto il regolamento, leggi il regolamento prima di leggere questo. Quando le domande arrivano, durante la prima partita, vai alla regola principale, questa guida fornisce informazioni, chiarimenti e citazioni per una rapida consultazione.

## Mappa, Componenti & Carte ..... 3

Questa panoramica è sulla mappa e i componenti di The Plum Island Horror per un facile riferimento.

## Unità Speciali ..... 6

Questa panoramica descrive in dettaglio le caratteristiche e le abilità speciali degli NPC, delle Mutazioni e delle unità VIP.

## Esempio ..... 10

## Glossario ..... 20

Un elenco alfabetico dei termini di gioco definiti che fornisce riferimenti e chiarimenti alle regole.

## Regola d'oro cooperativa ..... 33

## Indice Glossario ..... 34

## Riferimento ..... 36

### Nota Importante:

*Questa guida di riferimento è la fonte definitiva di informazioni sulle regole. Se qualcosa in questa guida contraddice il regolamento, la guida di riferimento è corretta. Se un effetto su una carta sembra contraddire le regole trovate nel regolamento o nella guida di riferimento, l'effetto della carta prevale.*

#### Notazione di riferimento alle regole

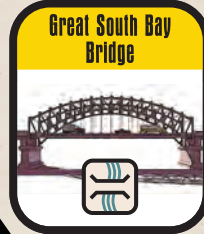
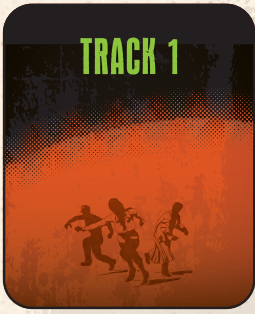
[R12] indica la pagina 12 del Regolamento

[RG5] indica la pagina 5 della Guida di Riferimento

# TABELLONE

## SPAWN ZONES

Le Aree di Spawn sono speciali in quanto non possono accedervi unità non-Orrori e le unità Orrori in queste Aree non possono essere bersaglio di un'Azione di Combattimento o dell'effetto speciale di una carta.



- Overrun Area
- Bridge
- Evacuation Area

Beach Area

BEACH

**Are di Sfondamento**  
**OVERRUN AREAS**  
(plus the Great South Bay Bridge)



Numero di Civili da piazzare durante il Setup  
[R8]

## AREA

Area ID → 5C Area Type

Area Name → Kerri's Korner Building Edificio

Foresta Foresta

Clear Libero

Actions available at location

- Actions**  
**Azioni**
- Decontaminate**  
Decontaminazione
  - Helipad**  
(Reposition & Evacuation)
  - Forage**  
Foraggiamento
  - Search**  
Ricerca

## AREA CONNECTIONS

### CONNESSIONI per tipologia

Bridges



White arrow



Black arrow



Forked Path



# ALTRI COMPONENTI DI GIOCO

## STANDEES

Abilità Sp. Leader  
Nome e Titolo  
Fazione  
PIC  
ID Fazione  
Movimento a piedi  
Coraggio  
Amministrazione

Comb. Ravvicinato  
Comb. a Distanza  
Abilità Sp. Curare  
PIC  
Resistenza

## CARTE

Effetto Spawn  
Effetto Attivazione  
N. Fato  
Verifica per Azioni Seguire

N. Carta  
Titolo  
Effetto Ricerca\*  
Modificatore  
Istruzioni Esauribilità del luogo

\* **Grassetto:** condizioni  
**Corsivo:** testo descrittivo  
**Normale:** risultato

## SEGNALINI

Punti Evacuazione  
Unità Civili  
Unità Civili VIP

Capacità di Evacuazione (n. di unità)  
Comb. con Cannoni  
Comb. a Distanza  
† tutti gli Orrori nell'Area sono attaccati

N. Carta  
Titolo  
Istruzioni per l'Evento e i Risultati

UNITA' SPECIALI  
&  
ESEMPIO DI GIOCO

***SPECIAL UNITS &  
EXAMPLE OF PLAY***

Le unità di personaggi del giocatore neutrale, i personaggi mutanti e le unità di civili VIP sono i tre diversi tipi di unità speciali in The Plum Island Horror. Queste unità spesso giocano secondo le proprie regole. Se una di queste unità entra in gioco, ti consigliamo di ricontrollare il suo riferimento di seguito indicato.

## UNITA' PERSONAGGI NEUTRALI (NPC)

Le unità Personaggi Neutrali (NPC) sono forze indipendenti che partecipano al gioco e non sono controllate da nessun giocatore, ma piuttosto **da tutti i giocatori**. È inevitabile che a volte dipendiate da questi salvatori. Come trarre vantaggio dai loro servizi in modo efficace senza sperperare i loro contributi sarà un punto decisionale chiave.

Nel gioco sono presenti diverse unità NPC. Alcuni iniziano il gioco sulla mappa e altri possono apparire grazie alle carte Ricerca.

## UNITA' VEICOLI NEUTRALI (NPC)

Le unità NPC veicolo possono essere mosse **solo utilizzando l'Azione Riposizionamento durante un'Azione Seguire [R23]**. Se si trovano nella stessa area di un'unità della Fazione del giocatore o di un'unità NPC Personaggio, le loro abilità speciali possono essere utilizzate per curare, evacuare e condurre combattimenti a seconda della loro specialità.



### Elicottero Medico

Questa unità di elicotteri inizia il gioco nell'area dell'ospedale del Buon Samaritano. Ha la capacità di evacuare solo un'unità Civile, ma può condurre l'Azione Speciale Curare MEDEVAC [R23].



### Elicottero e Nave Guardia Costiera

L'unità di elicotteri (*Coast Guard Helicopter*) e l'unità nave (*Coast Guard Cutter USCGC Alyssa*) sono unità veicoli NPC della Guardia Costiera.

Entrambi iniziano il gioco sulla mappa e sono immediatamente disponibili per l'uso da parte dei giocatori. Sia l'unità Elicottero, che quella Nave, hanno una Capacità di Evacuazione pari a due unità Civili [R20]. Inoltre, l'unità Nave può effettuare il Combattimento con Cannoni in Aree con un Molo [R28].



### Il Traghetto di Plum Island

Questa unità Nave (*Cheyenne Sky*) inizia il gioco nell'area dei moli di Greenport ed è il metodo più efficace per far evacuare le unità civili dal porto.

Il Traghetto ha, infatti, una capacità di 4 Civili [R20].



### Unità della Texas Navy

Questa unità navale è una piccola flotta di imbarcazioni di salvataggio armate, specializzate, che si trovava nell'area al momento della tempesta ed entra in gioco tramite una carta ricerca.

Sono specializzate nelle evacuazioni in acque impegnative e dispongono anche di armamenti leggeri. Questa unità può effettuare il Combattimento con i Cannoni [R28] e dispone di una Capacità di Evacuazione di 1 Civile [R20].

Poi, in modo singolare, **tratta tutte le aree di spiaggia come se fossero aree portuali [R23, RG21]**. Questa abilità è importante poiché i giocatori possono quindi usare un'Azione Seguire di Riposizionamento per muovere questa unità in un'Area di Spiaggia e condurre evacuazioni o Combattimenti con Cannoni da lì.

## Unità NPC STANDEE

Tutte le unità NPC Standee possono essere controllate da qualsiasi giocatore come se fossero una delle proprie unità – quindi sono trattate come unità del Giocatore per tutti gli scopi, **eccetto quanto indicato di seguito**. Queste unità possono effettuare qualsiasi Azione legale del giocatore utilizzando la capacità di Azione del giocatore attivo. Non c'è limite al numero di volte in cui un'unità NPC può essere controllata dallo stesso giocatore o da giocatori diversi in un round di gioco. Ci sono alcuni casi in cui le unità NPC non possono essere trattate come unità regolari della Fazione:

- Le unità NPC non possono beneficiare dell'Abilità Leader di un'unità Leader.
- Le unità NPC non possono effettuare un Movimento Adrenalinico gratuito.
- Le unità NPC non possono essere utilizzate per costruire l'unità Complesso di una Fazione.
- Alcune Carte Evento e Ricerca vietano l'uso di un'unità NPC per soddisfare i propri requisiti o eseguire le proprie abilità.
- Le unità NPC non pagano 1-Rifornimento per il Combattimento a Distanza.



### Pattuglia Costiera della Guardia Costiera

Questa unità Standee inizia il gioco sulla mappa e rappresenta gli uomini e le donne leali che proteggono le sacre sponde di Plum Island.

### Eroe del Giorno

Questa unità Standee è quella persona speciale, che si presenta appena in tempo e mostra abilità quasi sovrumane. **Se dovesse generarsi in un'Area che ha già due unità Giocatore, posiziona invece l'unità Eroe in qualsiasi Area idonea adiacente.**

### Wolverine

Questa unità Standee rappresenta una squadra atletica della Plum Island High School (*sport e sesso a tua scelta*). **Se si genera in un'area che causerebbe una situazione di sovraccarico, posiziona invece l'unità di Wolverines in qualsiasi area adiacente idonea.**

## Spesa dei Rifornimenti per gli NPC

Si considera che le unità NPC abbiano una scorta illimitata di munizioni, benzina, ecc., quindi un giocatore non deve mai scartare alcun Rifornimento per effettuare Combattimenti a Distanza o Combattimenti con Cannoni con unità NPC idonei.

## Unità NPC Eliminate

Se un'unità NPC viene eliminata per qualsiasi motivo, rimetti l'unità NPC nella scatola del gioco o sulla sua Scheda Fazione. **L'unità è fuori gioco permanentemente.** Da notare che le unità NPC Standee ricevono un tentativo **Ultima Resistenza** [R27].

## MUTAZIONI

Un gruppo di Orrori molto speciale e particolarmente insidioso sono le cosiddette Mutazioni. Si tratta di mutanti gravemente alterati, non solo di persone ma anche di animali, alcuni dei quali si pensava non esistessero! Esistono **sei diverse Mutazioni** generate dalle **Carte Evento**.

Le mutazioni si attivano e si muovono quando viene pescato un segnalino Fato [R16]. Come le pile di Morte degli Orrori, attivano un attacco di combattimento ravvicinato, se ci sono unità di Fazione, NPC e/o Civili nella loro Area dopo che tutto il movimento è stato effettuato.

A differenza delle Morte degli Orrori, le Mutazioni sono eccezionalmente malate e trasformate in modo vantaggioso, e queste unità possono sopportare più colpi rispetto ai normali Orrori. Per riflettere questo, le Mutazioni sono rappresentate con un Standee (*piuttosto che con tessere*) e hanno un Valore di Resistenza (*come le unità del Giocatore*), che rappresenta il numero di Cubi Ferita che possono assorbire prima di essere eliminati. I colpi vengono applicati contro le Mutazioni piazzando i Cubi Colpo nella Casella del Valore di Resistenza sulla loro Plancia Fazione. Una volta che il numero di Cubi Ferita è pari o superiore al Valore di Resistenza, il Personaggio con Mutazione viene eliminato. Le mutazioni non hanno la possibilità di Ultima Resistenza.

**La resilienza di una mutazione si riflette nella fase di rigenerazione della mutazione. Durante questo passo, rimuovi automaticamente un Cubetto Ferita da ogni Mutazione** [R17].

### Note di Ambientazione Storica:

Questa caratteristica terrorizzante delle Mutazioni è stata osservata in prima persona dall'agente Elwood Schmidt, che ha prestato servizio nella squadra investigativa di Francis Drebin. Ricorda, con vividi dettagli, come sparò contro alcuni mostruosi Messia Lebbrosi, che avanzavano fuori dall'edificio del Secondo Distretto e osservò come i suoi colpi affondarono in due degli Orrori: uno aveva il braccio (*o qualcosa che somigliava a quell'appendice*) saltato via e l'altro aveva una seconda testa decapitata. Ma in quel momento era l'unico membro della squadra in grado di sparare con efficacia. Poi, osservò, in un silenzio sbalorditivo, mentre entrambe le creature si fermavano, tremavano e le loro parti del corpo mancanti cominciavano a ricrescere! Ben presto furono di nuovo insieme e la squadra fu costretta a ritirarsi il più rapidamente possibile. Ancora oggi Elwood è perseguitato da incubi e rivive questa esperienza.

## DETTAGLI SULLE MUTAZIONI



### Uccelli Rapaci

Questa unità rappresenta stormi di pericolosi uccelli infetti, fuggiti dalla voliera dello zoo. Invece di eseguire una mossa normale quando attivate, queste unità **eseguiranno una mossa Volare**. Quando questa unità viene attivata, prenderà il volo e qualsiasi giocatore pescherà due Carte Fato per ottenere due Numeri Fato. **Il primo numero estratto è il numero della traccia su cui si sposterà lo Standee. Al secondo numero viene aggiunto +3 al suo valore e questo indica di quante aree lungo il tracciato viene spostato il personaggio a piedi (con l'area A come prima area conteggiata).** Pesca normalmente Numeri Fato aggiuntivi per le Aree Biforcate, ma ignora i Ponti Danneggiati e le unità Giocatori/Civili mentre passa (*vola sopra di loro*). Gli uccelli atterreranno nell'ultima Area e, se ci sono unità di Giocatori o Civili in quell'Area, la Mutazione effettuerà immediatamente un normale Attacco di Combattimento Ravvicinato.

**Questa unità può causare uno Sfondamento se atterra in un'Area di Sfondamento.**

**Esempio di Uccelli Rapaci:** La traccia su cui si trova l'unità viene attivata e prenderà immediatamente il volo. Un giocatore pesca un Numero Fato per determinare il numero della traccia verso cui volano gli uccelli e, poi, un secondo Numero Fato per determinare la distanza. Il primo numero è 1, quindi i giocatori spostano l'unità sul tracciato n.1. Il secondo numero è 5. I giocatori aggiungono +3 a quel Numero Fato in modo che gli uccelli vengano spostati nell'ottava Area su quel tracciato, che è l'Area 1K (Erikka Woods). Gli Uccelli sono collocati a Erikka Woods e li sembra esserci anche l'unità di Ellie May Bobby. La Squadra di Osservazione viene immediatamente attaccata in Combattimento Ravvicinato e subisce 4 Danni.



### Sasquatch (Big Foot) Infetto

Chi sapeva che questa catastrofe avrebbe prodotto qualche notizia positiva per la criptozoologia? Il particolare ceppo di infezione che ha permeato l'atmosfera ha colpito in modo negativo anche la popolazione del Big Foot, inducendoli a rivelarsi (*evviva, finalmente!*), ma anche a scatenarsi violentemente.

Queste bestie non più timide hanno una pelle ruvida e come tali rimuoveranno due cubi vita (*invece di uno*) durante ogni fase di rigenerazione della mutazione.

### Messia Lebbrosi

Alcune cose sono semplicemente troppo terrificanti per essere discusse. L'emergere dei Messia lebbrosi fu proprio uno di questi eventi. Dalle viscere più estreme delle Sale di Sperimentazione, queste personificazioni dell'orrore sono uscite direttamente dalle macerie dei laboratori. Nessuno che li abbia incontrati potrebbe spiegare l'esperienza senza piangere a dirotto.

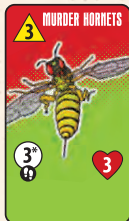


**Nessuna unità può attaccare questa Mutazione in Combattimento Ravvicinato a meno che non abbia un Valore di Coraggio pari o superiore a 4.** Un attacco di combattimento a distanza non ha tale restrizione. Quando l'unità dei Messia attacca un'unità del giocatore in combattimento ravvicinato e il Valore di Coraggio dell'unità in difesa è 3 o meno, **l'unità dei Messia aumenta il suo Valore di Combattimento da 4 a 6.** Questo effetto si applicherà automaticamente contro tutte le unità Civili.



### I Più Ricercati

Ebbene, si scopre che all'insaputa della gente del posto, il governo ha ospitato i criminali più pericolosi e malvagi del paese proprio qui a Plum Island! E ora sono in fuga. Quando si attacca in Combattimento Ravvicinato (*solo*), **il risultato di un dado Scudo tirato dall'unità difendente viene annullato e non ha altri effetti.** Ciò si applica anche se il risultato Scudo è ottenuto da un effetto speciale.



### Calabroni Assassini

(da non confondere con le Morti degli Orrori)

Niente irrita di più i calabroni che vedere il loro alveare minacciato, soprattutto da qualcosa che sconvolge i loro sensi, come fa questa infezione. Questa unità **effettua un attacco Sciame Pungente** mentre si muove. **L'unità non si fermerà quando incontra altre unità mentre muove.**

Invece, **infiggerà automaticamente 1 colpo** a qualsiasi giocatore o unità civile **in qualsiasi area attraverso la quale si muove** ed effettuerà **uno speciale\* combattimento ravvicinato** solo se c'è un'unità da attaccare nell'area in cui termina il suo movimento. Se più di un'unità è nell'Area, i giocatori decidono quale unità subirà il colpo. Inoltre, quando viene inflitto un colpo, **i giocatori posizionano un cubo di rischio biologico giallo o rosso nel sacchetto del rischio biologico** secondo la regola dell'infezione da rischio biologico per ogni colpo separato inflitto. Se i Calabroni Assassini entrano nell'ultima Area del loro Tracciato, si fermeranno automaticamente lì ed effettueranno uno speciale\* Combattimento Ravvicinato contro qualsiasi unità idonea situata lì. Se sono soli in un'area di sfondamento, causeranno uno sconfinamento e verranno rimossi normalmente. **\*Questi combattimenti ravvicinati sono speciali perché un'unità non può effettuare un'ultima resistenza.**



### Ratti dagli Occhi Rossi

Questa unità rappresenta migliaia di ratti impazziti, che escono dai loro nascondigli. Questi roditori sono malati e hanno un effetto potenziato di infezione da rischio biologico. **I giocatori devono aggiungere due cubi di rischio biologico al sacchetto di rischio biologico** di rischio biologico per ogni combattimento ravvicinato combattuto con queste sporche creature. Applicare tutte le normali regole sulle Infezioni da Rischio Biologico.

**Esempio Calabroni Assassini:** I Calabroni Assassini si trovano nell'Area 3G (il 1° Distretto) e sono attivati. La loro capacità di movimento è 3 e si dirigeranno verso l'area 3J (municipio). Mentre si muovono nella 3H, ci sono tre unità Civili lì. I giocatori dovranno scegliere uno dei civili da eliminare e aggiungeranno al sacchetto un cubo di rischio biologico rosso perché tutti i cubi gialli sono già nel sacchetto. Nell'Area 3i, incontrano uno Standee della Squadra di Fanteria della Guardia Nazionale, e subiscono anche 1 Danno e un altro cubo rosso finisce nel sacchetto. I calabroni vengono quindi spostati nell'area del municipio e lì si trova il capo Lee Hartman Standee. Dato che i Calabroni Assassini hanno terminato il loro movimento, viene ora risolto un normale attacco ravvicinato degli Orrori.

## UNITA' CIVILI VIP

Le unità Civili VIP entreranno nel gioco tramite determinate Carte Ricerca. Si tratta di residenti dell'isola con abilità particolari o altri vantaggi, che potrebbero essere importanti per i giocatori e la loro causa. Alcune unità civili VIP forniscono un'abilità speciale o un punteggio PE (*Punti Evacuazione*) unici. In ogni caso, vale la pena prestare attenzione e salvarli. Le caratteristiche speciali di queste singolari unità Civili sono dettagliate come segue.

### Brad "Balbettoso" Brook



Questa superstar country emergente era in tournée, quando si è abbattuta la grande tempesta. Ora lui e la sua squadra di strada stanno combattendo per la propria vita. Un'arma chiave che possiede è la sua straordinaria voce e, in particolare, il suo ipnotizzante jodel.

Qualsiasi giocatore può usare un'Azione di Combattimento con questa unità (*come se fosse un'unità NPC*) per attaccare (*in realtà, per fare una serenata*) a un'unità Orrori nella stessa Area o in un'Area adiacente. **Pesca una Carta Fato per ottenere un Numero Fato.** Con **1 o 6 non accade nulla** e l'attacco fallisce. Se il Numero Fato è **2 - 5, l'unità Orrori è Stordita.** Se l'Area bersaglio contiene più di un'unità Orrori, il giocatore deve scegliere un solo bersaglio.

### Passeggeri della Crociera



Questa unità comprende un intero gruppo di vacanzieri amichevoli, che indossano i loro bermuda e portano cocktail colorati con l'ombrello inclinato. Ma come tutti sappiamo, quando le cose vanno male su una nave da crociera isolata, l'igiene, il sistema immunitario e il benessere generale crollano drasticamente. **Se questa unità viene evacuata, aggiungi immediatamente un cubo di rischio biologico rosso direttamente al sacchetto di rischio biologico.** **Se non ci sono cubi da aggiungere, aumenta il Livello di Rischio Biologico di due spazi.**





### Burocrati di Greenport

Questi burocrati sono vitali per riportare l'isola in condizioni di funzionamento dopo la crisi. Pertanto, la condizione della centrale elettrica stessa quando si salva questa unità è importante.

Questa unità vale 4 PE se l'area di luce ed energia dell'isola (3H) non viene compromessa quando questa unità viene evacuata. Se è compromessa, l'unità **altrimenti vale solo 2 EP**.



### Passeggeri della Prima Classe

Questa dozzina di persone sono strisciate fuori dalla sezione lounge di Prima Classe di un aereo di linea precipitato. Ovviamente, si tratta di individui che hanno un discreto successo e che potrebbero permettersi questi biglietti costosi. Ma quanto valgono realmente per la società e possono essere d'aiuto?

I giocatori non conoscono la risposta a questa domanda, quindi quando questa unità di Civili viene evacuata, **il giocatore che ha effettuato l'evacuazione pescherà una Carta Fato** e riceverà un Numero Fato. Il valore PE di questa unità è uguale al numero estratto.



### Jim "Boo-Boo" Kay

Jim era un cacciatore di fantasmi piuttosto famoso nello show *Paranormal Hijinks*. Ma il suo vero motivo di fama è la sua seconda carriera come *Squatcher* professionista, dando la caccia a *Big Foot* durante la bassa stagione.

Evacuare questa unità normalmente vale solo 2 PE. Ma se la **Mutazione Sasquatch è attualmente in gioco** o è stato eliminato, questa unità vale invece 5 PE (perché dopotutto ha ragione!).



### Nudi ed Impauriti: Plum Island

Questo è il cast di uno dei reality show più famosi in circolazione. Nonostante i partecipanti, odiosamente presuntuosi, e l'equipaggio distaccato, sono anche piuttosto influenti.

Se li salvi, promettono una nuova serie intitolata *The Housewives of Plum Island* e giurano che potranno trasformarla in un grande successo e avvantaggiare l'industria turistica dell'isola.



### Nick Grimes

Questa unità rappresenta uno sceriffo, un tempo altamente qualificato, che è stato gravemente ferito durante un arresto. Era in coma in ospedale e si è svegliato all'improvviso, comprensibilmente scioccato da quello che è successo al mondo, durante il periodo in cui era incosciente.

Soffrendo di traumi psicologici e amnesia, ancora una volta è all'altezza della situazione. Questa unità ha un **Valore di Combattimento Ravvicinato pari a 3** e può attaccare e difendere in combattimento come un'unità NPC.

Tuttavia, può, comunque, **subire solo 1 colpo prima di essere eliminato e non può effettuare alcun tentativo di Ultima Resistenza**.



### La Palestra "Pompatori!" di Oren

Questi uomini e donne super muscolosi sanno gestire se stessi in un combattimento e possono assorbire molti colpi.

Questa unità ha un **Valore di Resistenza pari a 3** e quindi può subire tre colpi prima di essere eliminata.

Puoi posizionare i Cubi Ferita neri accanto all'unità sulla mappa o tenerne traccia in altro modo. Queste unità possono anche essere destinatari di un'azione Curare, che rimuoverà un cubo. Tuttavia, **questa unità non ottiene un tentativo di Ultima Resistenza**.



### Il Super Chakra Yoga di Rachel

Un centro di Yoga molto appassionante, i cui membri hanno tutti un nucleo solido e un meraviglioso effetto spirituale sugli altri sopravvissuti. Questa unità vale 3 PE quando viene evacuata e **aumenta il valore PE di ciascuna unità Civile che viene evacuata con essa** (nella stessa azione di Evacuazione) di +1 PE ciascuna.



### Rex Kramer

Famoso per essere stato un pilota di caccia a reazione durante la guerra di Corea, Rex era anche un M.A.S.H. pilota di elicotteri e skipper di yacht dell'*America's Cup*... e lavora afgani all'uncinetto. Avere tutti questi talenti significa che può sedersi

al posto del pilota o del capitano di qualsiasi aereo, elicottero o nave. Pertanto, può essere Evacuato da qualsiasi unità Elicottero o Imbarcazione disponibile **senza essere conteggiato nel suo limite di Capacità di Evacuazione**.



### Anziani della Casa di Riposo di Shady Acres

Salvare questi anziani è essenziale per tante ragioni, la più importante, ovviamente, è che nessuno vuole vedere la nonna e il nonno divorati da mostri orribili. Ma farli muovere davvero è un gravoso compito, perché richiedono molta manutenzione, cura e assistenza.

Questa unità Civile **occupa 2 spazi di Capacità** su un'unità Elicottero e Nave (sì, **il che significa che l'Elicottero Sanitario e le unità della Marina del Texas non possono evacuare questa unità**).



### Scuola di Tiro con l'Arco dello Zio Ted

Questi civili sono armati di archi e frecce e quindi si considera che abbiano un **Valore di Combattimento a Distanza pari a 2 (solo)**. Un giocatore può usare un'Azione di Combattimento per far sì che questa unità sferrì un Attacco di Combattimento a Distanza (solo) proprio come un'unità NPC (cioè non costa 1 Rifornimento per farlo).

## ESEMPIO DI GIOCO

Evitando l'opportunità di guardare una maratona di Gilligan's Island, il club di giochi del giovedì sera decide invece di trascorrere la serata giocando a una partita a tre giocatori di The Plum Island Horror. Una volta strutturato il tabellone del gioco, tutti sono super ottimisti sulla possibilità di prevalere, una mentalità iniziale comune per i giocatori alle prime armi. Le tre fazioni scelte per il gioco sono le **Greenport Township** (Candace), la **National Guard** (Ken) e la **P.I.R.L. Security Services** (Jason).

Ken schiera le sue unità, cosa facile a questo punto. Ha solo Mack Reacher e l'elicottero HOG dell'esercito che iniziano nell'area dell'aeroporto di Old Republic. Jason colloca il C.E.O. unità P.I.R.L. Quartier generale, Roy Wenkman a P.I.R.L. West, Bones Corey in P.I.R.L. East e Irwin McCoy insieme a Kevin Blart nell'area del parco industriale di Oceanside. Candace colloca il sindaco nel municipio, Ralph Norton nella discarica cittadina, Doug Haus nell'ospedale Good Samaritan e Bill LeFlamme nella stazione dei vigili del fuoco n. 2. Candace ha un lampo di genialità tattica quando si rende conto che Ed Kramden, il capo dell'Autorità di transito, può essere collocato in qualsiasi area... quindi perché non posizionarlo direttamente nello spazio Islandwide Light & Power! Ciò rende sicuramente più facile accendere le luci. Ogni giocatore prende un segnalino da 2 Rifornimenti per la propria fazione.

Candace poi posiziona le unità NPC sulla mappa: la Pattuglia Costiera e il Cutter della Guardia Costiera nella Stazione della Guardia Costiera/Area dei Moli, l'Elicottero della Guardia Costiera nell'Area 2i e l'Elicottero Aeromedico nell'Area dell'Ospedale del Buon Samaritano. I giocatori schierano casualmente 30 delle 38 unità civili regolari sulla mappa secondo le icone dei punti bianchi negli spazi.



Poiché si tratta di una partita a tre giocatori, gli otto segnalini Ordine di Turno che vanno nel sacchetto Ordine di Turno sono: uno viola (Greenport Township), uno kaki (Guardia Nazionale), uno marrone (P.I.R.L.S.S.), uno rosa

(Wild: i giocatori possono scegliere una qualsiasi delle tre fazioni quando viene pescato), tre rossi (FATO) e uno nero (Catastrofe Imminente). I cinque Cubi di rischio biologico verdi vengono piazzati nel sacchetto di rischio biologico, i Cubi di rischio biologico rossi e gialli vengono piazzati nelle loro Aree. I mazzi Fato, Evento e Ricerca vengono mescolati.

I giocatori poi posizionano quattro tessere Morte degli Orrori in ciascuno dei sei spazi di Spawn, creando una vera e propria ondata di Orrore pronta a schiantarsi sull'intera isola. I personaggi Mutazioni dell'orrore vengono piazzati sulla loro plancia Fazione. I Cubi Ferita sono in una pila vicino ai giocatori e tutti i segnalini necessari vengono piazzati sui loro tracciati.

Successivamente, gli appropriati segnalini Danno vengono piazzati negli spazi loro assegnati e il segnalino "Power Now!" viene posizionato nell'Area di Luce ed Energia dell'intera isola. Candace quindi pesca un Numero Fato per determinare l'esatta posizione

dei Danni ai Ponti. Pesca un "5", che è "Danno Interno". A quanto pare, un tornado si è abbattuto al centro dell'isola e ha danneggiato gravemente quei ponti! Pertanto, piazza un segnalino Danno-2 sui Ponti numeri 6, 8 e 9. Questo è un vero problema, poiché essenzialmente taglia fuori i Tracciati 1 e 2 da qualsiasi movimento laterale da e verso il resto dell'isola. Rende anche più difficile per i giocatori raggiungere la centrale elettrica e accendere l'elettricità! La lungimiranza di Candace nel posizionamento di Ed Kramden aiuta, ma l'ottimismo originale dei giocatori sta già svanendo.

Quindi, tutte le unità e i segnalini sono schierati sulla mappa e siamo pronti a partire!

## PRIMO CONTATTO

Jason viene scelto per condurre la procedura del Primo Contatto, in cui scopriamo come i nostri cari cittadini di Plum Island scoprono la presenza degli Orrori. Pesca la prima Carta Fato e guarda solo le istruzioni "Attivazione", ignorando tutto il resto sulla carta. La carta indica "Ondata-Surge!", il che significa che una traccia casuale viene attivata due volte. Jason pesca la carta successiva e il Fato è "6", quindi la traccia n. 6 viene attivata due volte di seguito. La Morte degli Orrori sul Tracciato #6 è grande quattro tessere, quindi viene spostata di due Aree. La prima Area in cui entra è la 6A e ha un Bivio. In che direzione andranno? Jason pesca la successiva Carta Fato e il Numero Fato è "4", quindi gli Orrori rimangono sulla via principale (2-5) e si dirigono nell'Area 6C (Clementine State Penitentiary).



Purtroppo, i due Rottweiler da premio del direttore stavano appena finendo di essere lavati e strigliati dall'efficiente staff di Ruff Life Dog Grooming. Un gruppo di imprenditori molto dedicato e determinato, tanto da riuscire a rispettare gli appuntamenti anche dopo il terribile temporale! Vengono ricompensati per la loro dedizione venendo investiti e fatti a pezzi dai mostri mentre caricavano il loro furgone da lavoro a forma di bassotto. Un paio di membri dello staff sono scappati con pochi morsi e sono riusciti a raggiungere il bosco, anche se le loro prospettive di sopravvivenza non sembrano brillanti. In termini di gioco, la Morte degli Orrori effettua un Combattimento Ravvicinato contro l'unità Civili, infliggendo 1 Danno (quattro unità nella Morte divise per quattro perché è un'Area di Costruzione). I civili non possono reagire e l'unità viene eliminata, venendo rimossa dal gioco. Jason posiziona anche un cubo di rischio biologico giallo nel Sacchetto di Rischio,

perché è avvenuto un Combattimento Ravvicinato, poi, aggiunge un'altra tessera alla pila Morte di Orrore (perché ha eliminato un'unità, aggiungendo quindi un Orrore appena coniato alla loro orda). La Morte è ora forte di cinque tessere e si sente molto bene con se stessa, posizionata con sicurezza sotto le mura della prigione. Questo conclude la fase di Primo Contatto del gioco poiché il combattimento è stato risolto.

**NAS:** La seconda attivazione della Ondata "Surge!" non si verifica: se il contatto viene effettuato alla prima attivazione, la seconda viene ignorata durante la procedura di Primo Contatto. Le carte Fato utilizzate durante il Primo Contatto vengono rimesse nel mazzo e il Mazzo Fato viene rimescolato.

## ROUND 1

Ken pescherà i segnalini Ordine di Turno in questo round. Controllando la Tabella dei Turni di Gioco, vede che per il Turno di Gioco #1 ai giocatori è consentita una sola Azione del Giocatore per ciascuna Fazione.

## FATO TOKEN

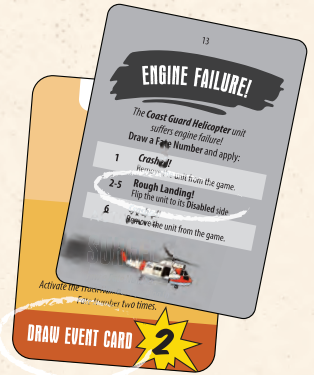
Ken pesca la prima Carta Fato per mettere in atto le sue istruzioni di Spawn e Attivazione. La carta indica "Caos!" come voce Spawn. Ken mette questa Carta Fato da parte in modo da ricordarsi di ritornarvi e applicare le sue istruzioni di Attivazione. Ken pesca le due Carte Fato successive per ottenere i loro Numeri Fato e si genererà su ogni tracciato con lo stesso numero. Pesca un "1" e poi un altro "1", quindi posiziona tre nuove tessere Morte degli Orrore (perché il Livello di Rischio Biologico è attualmente "0") nella Zona di Spawn del Tracciato n. 1 e poi ripete l'azione, posizionando altre tre Tessere Morte degli Orrore. La traccia n. 1 ora ha una Morte di dieci unità nella sua zona di spawn (gruppi separati di tessere Morte degli orrori si amalgamano automaticamente in una Morte più grande quando finiscono nella stessa area). Tornando alla Carta Destino che aveva messo da parte, Ken legge le istruzioni di Attivazione su quella carta e indica "Tracce 2 e 5". Per prima cosa attiva la Morte nella Spawn Zone del Tracciato #2 e la sposta di due Aree (perché la sua dimensione è di quattro tessere) nella Foresta di Inga. Quindi sposta la Morte nella Spawn Zone del tracciato n. 5 di due aree (anche la sua dimensione è di quattro tessere) nelle Pine Barrens (5B).

## GUARDIA NAZIONALE TOKEN

La Fazione di Ken viene attivata. Può prima eseguire una mossa Adrenalinica a Piedi gratuita con il suo unico Standee, ma sceglie di non usarla perché vuole che Mack Reacher rimanga all'aeroporto. Sceglie anche di non portare in campo un altro Standee per il momento, poiché vuole gestire quante scorte gli serviranno in seguito e ha solo un'Azione in questo Round. Come sua unica Azione, Ken chiede a Reacher di usare la sua Abilità Speciale: "Checkpoint". Così facendo, può raccogliere segnalini Rifornimenti e/o ridurre il Livello di Rischio Biologico di un ammontare pari alla metà del numero di unità NPC e Civili nell'Area con lui (arrotondato per eccesso). Sfortunatamente per l'unità dei civili della famiglia Walker (seduta nella Zona di Partenza dell'Aeroporto)

i loro bagagli vengono confiscati dai MPs. Ken raccoglie un segnalino Rifornimenti 1 e lo piazza sulla sua Plancia Fazione. La Guardia Nazionale ha ormai terminato la sua attivazione. Il gioco continua con la Fase delle Azioni Seguenti, iniziando con Jason seduto alla sinistra di Ken. Jason sceglie di seguire e sposta Bones Corey da P.I.R.L. A est torna all'aeroporto della Vecchia Repubblica, poiché teme che gli orrori nel penitenziario possano avanzare presto. Poiché ha scelto di Seguire, Jason deve pescare la prima Carta Fato per vedere se si verifica un Evento. La carta dice "Nessun Evento" quindi non succede nulla.

La prossima opportunità di Seguire ora passa a Candace, che sceglie anche lei di cogliere l'attimo. Sceglie di far eseguire a Ed Kramden un'azione Ripara poiché tutti i giocatori vogliono che l'elettricità venga ripristinata il più rapidamente possibile. Pesca la successiva Carta Fato e il Numero Fato è "3", quindi gira il segnalino Danno nell'Area Luce e Potere dell'isola da Danno-2 a Danno-1. Poi pesca una Carta Fato, che mostra: "Pesca una carta Evento!"



Candace si lascia sfuggire una serie di oscenità e pesca la prima Carta Evento. L'evento è "Guasto al motore!" e pesca un Numero Fato per determinare cosa succede all'unità Elicotteri della Guardia Costiera (situata nell'Area 2i). È un "3", il che significa che gira l'unità elicottero sul lato "Disabilitato". OK, questo sarà un problema quando i giocatori cercheranno di evacuare i civili. Ciò termina la fase Seguire e Ken pesca il successivo segnalino Ordine di Turno.

## CATASTROFE IMMINENTE TOKEN

Ken si unisce a Candace nell'Oscenità Club (il povero Jason sta solo cercando di ignorarli). Pesca la prima Carta Evento, ed è l'evento "Sembra Infetto". Fortunatamente per i giocatori, non hanno unità ferite e quindi questa carta non ha effetto. Tutti tirano un grande sospiro di sollievo e sia Candace che Ken si scusano per i loro scoppi d'ira precedenti.

## FATO TOKEN

Ken pesca la successiva Carta Fato per ricevere istruzioni. La voce Spawn di questa carta dice "Tracce 3 e 4", quindi aggiunge altre tre tessere Morte degli Orrore alla Zona di Spawn di ogni traccia (entrambe le tracce ora hanno una Morte di sette unità nelle loro Zone di Spawn). Le istruzioni di attivazione indicano "Tracce 1 e 6". A partire dal Tracciato #1, la Morte degli Orrore nella Spawn Zone si sposta di solo un'Area (perché è grande dieci tessere) nell'Area 1A. Sul tracciato n. 6, il penitenziario statale di Murder in Clementine può spostarsi di due aree (è grande cinque tessere) quindi irrompe nell'aeroporto della Vecchia Repubblica, che contiene Mack Reacher, Bones Corey, l'elicottero HOG dell'esercito e le unità della famiglia Walker. Quando si entra in un'area occupata, gli Orrore attaccano in combattimento ravvicinato automaticamente.

I giocatori scelgono Mack Reacher per difendere l'Area dai mostri. Gli Orrori possono eventualmente infliggere fino a 2 Danni (cinque tessere nella Morte, divise per quattro, perché è un'Area di Costruzione, arrotondate per eccesso). Ken lancia due dadi da combattimento per Reacher, poiché il suo valore di combattimento ravvicinato è "2". Tira uno Scudo e un risultato di Colpo e ciò significa che annulla uno dei Danni degli Orrori e infligge anche un Danno! Ottimo lavoro da parte della Polizia Militare che si fa avanti per proteggere l'aeroporto e i suoi abitanti. Ken mette un cubo Ferita nella casella del Valore di Resistenza di Mack Reacher, e rimuove anche una tessera dalla Morte, rimettendola nella pila delle tessere disponibili di Morte degli Orrori. Aggiunge anche un altro cubo giallo di rischio biologico al sacchetto di rischio biologico (poiché si trattava di un combattimento ravvicinato, il cui risultato non ha importanza quando si tratta di infezione da rischio biologico).



## WILD TOKEN

I tre giocatori si consultano e decidono che Candace debba attivare la fazione di Greenport Township in modo da poter provare a riparare la centrale elettrica il più rapidamente possibile. Per prima cosa esegue le sue mosse adrenaliniche di crisi e decide di spostare Ralph Norton nell'Area 6L (Hampton Shores) per iniziare a radunare i civili e sposta il sindaco Andy Mayberry in 3K (Greenport Docks) per iniziare, si spera, le riparazioni (Greenport è un vero disastro). Da notare che Candace ha preso in considerazione l'idea di spostare Bill LeFlamme nell'aeroporto, ma non ha potuto poiché quell'area è già al completo con due unità di giocatori (Reacher e Corey).

Candace decide di non usare la sua azione Riparare perché ha qualcosa di meglio nel taschino. Sceglie invece Bill LeFlamme per la sua Azione Giocatore e gli fa eseguire il suo speciale attacco di Combattimento a Distanza ("Manichette Antincendio"). Gli idranti sono diretti all'area dell'aeroporto della Vecchia Repubblica per liberarla da quei fastidiosi orrori. Candace scarta un segnalino Rifornimenti (collegamento dell'acqua) e pesca un Numero Fato per vedere cosa succede. Sorprendentemente, pesca un "6" e tutti gli Orrori vengono spostati indietro di uno spazio (nel PIRL est) e sono anche Storditi!



Piazza un segnalino "Stordito" sulla Morte per indicare che sono tutti sorpresi, fradici e scioccati da quello che è successo loro. Questi Orrori perderanno la loro prossima attivazione (rimuovendo il segnalino invece di muoversi). Ken ha la possibilità di Seguire, ma decide di non farlo, perché rischiare un Evento?

Ha solo due unità: l'Army Hog e il Reacher sono dove vuole, quindi perché rischiare un Evento. Jason ha la successiva opzione Seguire e decide di accettarla. Chiede a Kevin Blart di eseguire un'azione di controllo della folla e sposta sia le unità della Famiglia Lewis che quelle dei Kuhn's Coffee and Roastery Civilians nella zona P.I.R.L. Area Ovest (cosa che può fare perché il suo Valore Amministrativo consente di muovere fino a quattro unità con questa azione). Jason pesca una Carta Fato e per fortuna indica "Nessun Evento".

## GREENPORT TOWNSHIP TOKEN

Candace non esegue alcuna mossa adrenalinica poiché tutti sono praticamente dove vuole che siano. Attiva Ed Kramden per eseguire nuovamente un'azione di Riparazione e pesca un Numero Fato "5", che rimuove il segnalino Danno-1 e quindi l'elettricità viene ripristinata! Sì! Come ricompensa per aver riacceso le luci, ogni giocatore prende immediatamente un segnalino 5 Rifornimenti e lo aggiunge alla propria Plancia Fazione. Tutti sorridono: vedi, questo gioco è così facile! Ken ora ha la possibilità di seguire la Guardia Nazionale e coglie questa opportunità. Considera l'idea di condurre un combattimento a distanza con Mack Reacher agli Orrori in P.I.R.L. Est, ma sono Storditi e non costituiranno una minaccia per un po'. Prende invece la coraggiosa decisione di costruire il suo complesso (Strongpoint Delta) all'aeroporto per proteggere quella posizione chiave. Reacher può costruire il Complesso perché ha un punteggio amministratore di "5" (deve essere almeno un "3" per costruire un Complesso). Per prima cosa applica un Danno a Reacher, piazzando un secondo cubo Danno nella sua casella di Resistenza, e poi spende i 2 Rifornimenti richiesti. L'unità Strongpoint Delta viene posta nell'Area dell'Aeroporto della Vecchia Repubblica (cosa consentita in quanto il Complesso non conta per il Limite di Capacità della Fazione dell'Area). Quindi Ken sposta liberamente l'unità dei civili della famiglia Walker sotto il segnalino del complesso, portando la famiglia nella struttura per proteggerli (ovviamente sentendosi in colpa per essere fuggiti con tutti i loro averi in precedenza). Possono rimanere lì per l'intero gioco e, se sopravvivono, verranno conteggiati come se fosse stati evacuati (i punti evacuazione non vengono messi in conteggio ora, ma si tiene a mente che 3 PE sono nel Complesso, basterebbe non farlo distruggere).

Ken deve anche ricordare che ospitare l'unità della Famiglia Walker significa che deve nutrirli durante la Fase della Fame di ogni round di gioco "Notturmo". Ken poi pesca la prima Carta Fato e il risultato è "Nessun Evento".

Anche Jason decide di seguire e chiede alle guardie di sicurezza di Kevin Blart di condurre un combattimento a distanza alla Morte accampata nella foresta di Inga per iniziare a ridurli. Jason spende 1 Rifornimento (per i proiettili) e lancia due dadi da combattimento poiché il valore di combattimento a distanza di Blart è "2". Tira uno Scudo (che è un fallimento poiché gli Orrori sono in una Foresta - se fossero stati in un'Area Libera, sarebbe stato un colpo) e un colpo critico. Questo gli dà 1 Colpo e ritira il dado per il Critico, ottenendo un risultato Colpo. Quindi, vengono inflitti 2 Danni in totale alla Morte degli Orrori e due tessere vengono rimosse e rimesse nella riserva. Da notare che l'abilità speciale "Segway" di Blart gli permetterebbe ora di spostarsi di un'Area, ma Jason non esercita questa opzione. Jason pesca una Carta Fato e bam! è una "Pesca Carta Evento". Prende la prima carta evento ed è la "Big Foot Lives!" evento. Oh mio Dio, l'alce è libero! Jason trova il personaggio infetto della mutazione Sasquatch e lo posiziona nell'area Pine Barrens (5B), unendosi lì alla Morte. Sa che l'unità Civile Jim "Boo-Boo" Kay non è nel gioco in quanto è un'unità VIP e non è stata ancora pescata alcuna Carta Ricerca (che è il modo in cui le unità VIP entrano in gioco). Pertanto, la tribù dei Sasquatches entra in gioco senza alcun colpo su di essa.

## P.I.R.L.S.S. TOKEN

Ciò significa che Jason è attivo. Sceglie di non fare alcuna mossa adrenalinica e pensa che la migliore linea d'azione sia far saltare il suo CEO Martha Winfrey sulla sua Mercedes a due posti e correre fino al ponte n. 6 e cercare di sistemare quella campata. Ha davvero bisogno che lei vada con gli altri P.I.R.L.S.S. in modo che possa iniziare ad applicare la sua abilità Leader, ma per farlo è necessario riparare il ponte. Dichiaro un Movimento Veicolare per il CEO, spende 1 Rifornimento (per il gas ad alto numero di ottano) e sposta Winfrey da 4H a 4G a 4E a 4D a 3F e infine a 3G (1° Distretto).

Candace sceglie di Seguire e chiede a Ed Kramden di tirare fuori ancora una volta la sua cassetta degli attrezzi e di provare a riparare il ponte n. 8. Tuttavia, questa volta pesca un "1" sulla tabella delle riparazioni, che è un "Epic Fail!" risultato e aumenterebbe il danno al ponte. Ma sceglie l'"Opzione Nastro adesivo", spende un altro 1 Rifornimento e converte questo tentativo di riparazione in "nessun effetto". Uff! Grazie a Dio l'equipaggio di Ed è a portata di mano! Pesca una Carta Fato, ma produce "Nessun Evento".

Anche Ken decide di Seguire e sceglie un'azione Riposiziona, che è consentita solo mentre si segue. Può muovere l'unità Elicotteri HOG dell'Esercito in qualsiasi Area Non Compromessa con un Eliporto e sceglie 4C (adiacente al Korner di Kerri), immaginando che da qui possa utilizzare il

suo attacco con i Cannoni sui tracciati # 3, 4 or 5. Pesca una Carta Fato e ottiene un risultato "Nessun Evento". Sì, guarda la squadra che va avanti!

## FATE TOKEN

Ken pesca la prima Carta Fato e esegue le azioni che devono essere generate sulla traccia n. 5. tre tessere Morte degli Orrori in quella Spawn Zone (nota che ora ce ne sono due gruppi distinti su quel tracciato: tre tessere Morte nella zona di spawn e la Mutazione Sasquatch con una Morte a quattro tessere nelle Pine Barrens (5B).

L'istruzione Attiva è Traccia n. 2 e ciò significa che la Morte a due tessere nella foresta di Inga si è stancata di essere presa di mira dalle guardie di sicurezza e si è lanciata verso l'Oceanside



Industrial Park. Candace sceglie Kevin Blart da difendere, a causa della sua abilità speciale. Gli Orrori possono infliggere solo 1 Colpo alla guardia di sicurezza (2 tessere Orrori divise per quattro, arrotondate per eccesso) e Jason lancerà tre Dadi di Combattimento poiché il valore di Combattimento Ravvicinato di Blart è "3". Ottiene un fallimento e due colpi critici! Anche se i due Colpi Critici da soli spazzeranno via la Morte, li lancia nuovamente sperando in uno scudo per negare il colpo dell'Orrore su Kevin Blart, cosa che ottiene! Le tessere Orrori vengono eliminate e rimesse nella riserva. Jason non è obbligato a mettere un cubo Biohazard nella borsa grazie all'abilità speciale delle tute Biohazard di Blart (le guardie di sicurezza del laboratorio sono attrezzate per il lavoro).

Questo termina la Fase di Attività e il gioco procede alla Fase Finale. La prima fase della Fase Finale è tecnicamente la Fase di Rifornimento dei Luoghi, che non ha effetto in quanto non è un Round di Gioco "Notturmo". Successivamente c'è la fase di rigenerazione della mutazione, anch'essa ignorata poiché la mutazione Sasquatch infetta non ha alcun colpo. La Fase Infezione da rischio biologico è la successiva e Jason immerge il sacchetto di rischio biologico per estrarre due cubi di rischio biologico casuali (ora ci sono cinque cubi verdi e due cubi gialli nel sacchetto). Pesca due cubi verdi in modo che non vi sia alcun aumento nel livello di rischio biologico: ben fatto Jason! Jason passa quindi alla fase di Ricarica del sacchetto dell'Ordine di Turno e rimette tutti gli otto segnalini Ordine di Turno nel sacchetto dell'Ordine di Turno. Infine, spinge il segnalino "Turno di Gioco" sullo spazio successivo sul Tracciato dei Turni di Gioco e il gioco procede al turno successivo.



## ROUND 2

Per questo round, ogni giocatore riceverà due Azioni Giocatore. Ancora una volta, non esiste la fase della fame, quindi passiamo direttamente alla fase dell'attività. Questa volta Candace pescherà i gettoni Ordine di Turno.

### GUARDIA NAZIONALE TOKEN

Ken decide che per la mossa Adrenalinica di crisi della sua fazione, muoverà il sergente. Le forze speciali di O'Rourke entrano nel gioco. Nota che questa Fazione non può portare unità nel gioco tramite un'azione Seguire poiché l'entrata di un nuovo Personaggio è il suo Movimento Crisi Adrenalinica, e i Movimenti Crisi Adrenalinica non sono consentiti come azione Seguire. L'abilità speciale di O'Rourke è quella di poter essere posizionata in qualsiasi area (anche se compromessa), e Ken la inserisce nel Korner di Kerri per affrontare lol Sasquatch infetto.

Quindi sceglie che O'Rourke utilizzi entrambe le Azioni del Giocatore per effettuare un Combattimento a Distanza contro la Mutazione e vedere se riesce a liberare l'isola da queste bestie prima che diventino una vera minaccia. Spende 1 Rifornimento per la prima Azione, lancia tre Dadi di Combattimento (il valore di Combattimento a Distanza di O'Rourke è "3") e ottiene un Colpo Mancato, un Colpo e un Colpo Critico. Il suo rilancio è un Colpo Leggero, che da solo non farà nulla. Le forze speciali ottengono 2 Danni sui Big Footsies e Ken piazza due cubi Danno neri sulla scheda Fazione della Mutazione. Fa sparare di nuovo a O'Rourke, pagando un altro 1-Rifornimento, e questa volta tira due Scudi e un Miss. Nessun colpo!

Jason ottiene la prima opportunità di Seguire e chiede a Wenkman di eseguire un'azione Ricerca posizione presso P.I.R.L. Ovest (che è consentito poiché in quell'area è presente un'icona "Ricerca"). Pesca la Carta Ricerca "Armadio Scoperto". Poiché questa è un'Area di Costruzione, pone due segnalini "Pistole" nell'Area insieme ad un segnalino 1-Rifornimento. Quindi chiede a Wenkman di prendere uno dei segnalini "Pistole" (cosa che gli è consentito fare gratuitamente), piazzandolo sull'ingresso dell'unità sul Tabellone Fazione, e mette anche un segnalino "Posizione Esaurita" nell'Area secondo il metodo istruzioni della carta. Ora nessuna unità può effettuare alcuna azione di Luogo in quest'Area fino a quando il segnalino non viene rimosso durante la successiva Fase di Rifornimento delle Luoghi (che avviene solo di notte). Jason pesca una Carta Fato e non avviene alcun evento.

Pesca una Carta Fato e sfortunatamente richiede un Evento. Pesca la prima Carta Evento ed è "Incagliarsi!". Poi pesca un Numero Fato "2" e l'unità Cutter della Guardia Costiera in 2J viene girata sul lato "Disabilitato"! Le cose si mettono male per le possibilità di evacuazione!

### P.I.R.L.S.S. TOKEN

Jason chiede a Blart di eseguire la sua mossa Adrenalinica su Wenner Bread (sperando di salvare i civili e raccogliere rifornimenti lì) e trasferisce Wenkman all'Oceanside Industrial Park. Come prima Azione del Giocatore, Winfrey Ripara il ponte n. 6 e pesca un "3", che rimuove un livello di Danno. Poi sceglie Blart per eseguire un'Azione di Luogo - Foraggio e poiché ci sono due icone "Rifornimenti" nell'Area di Wenner, prende un segnalino 2 Rifornimenti e lo aggiunge alla sua Scheda della Fazione. Poi piazza un segnalino di "Posizione Esaurita" nell'Area, poiché quell'azione esaurisce automaticamente l'Area.

Candace Segue ed effettua un'azione di Riposizionamento, spostando l'unità Cheyenne Sky Boat nell'Area 1L (che è un'Area Portuale e quindi idonea per un'unità Barca). Pesca una Carta Fato e non vi è alcun Evento.

Anche Ken lo segue, vedendo un'opportunità per ottenere alcuni punti di evacuazione rapidi. Esegue un'azione di evacuazione facendo evacuare l'unità civile di disinfestazione di Latimer con la Cheyenne Sky, recentemente trasferitasi (a quanto pare ci sono molti parassiti al mercato del pesce di Fred). Piazza l'unità Civile sulla sua Plancia Fazione e così facendo ottiene 1 PE per i giocatori (il valore PE è sul fronte dell'unità Civili evacuata). Muove il segnalino "Punti Evacuazione" fino alla casella "1" sulla Tabella dei Punti Evacuazione.

**NAS:** Per un'azione di Evacuazione, il giocatore rimuove semplicemente l'unità Civili, ottiene il PE e lascia l'unità Barca nell'Area dei Moli (tematicamente, la barca potrebbe effettuare più viaggi di evacuazione, ma il segnalino dell'unità rimane nell'Area per semplicità).

Ken pesca una Carta Fato e non vi è da pescare un Evento.

### WILD TOKEN

I giocatori si consultano e scelgono la municipalità di Greenport da attivare. Candace effettua la sua mossa Adrenalinica e sposta Haus nell'Area 2i e Norton in 6J. Chiede ad Haus di tentare di riparare l'elicottero della Guardia Costiera e pesca un "4", che riporta l'elicottero sul suo lato operativo. Per la seconda azione, chiede al Sindaco Mayberry di riparare il ponte n. 9, poiché vuole anche avvicinare il Sindaco alle altre sue unità il più rapidamente possibile per trasmettere loro l'abilità Leader. Pesca un "1", che indica un lavoro di riparazione sciatto! Non usa l'"Opzione Nastro Adesivo" (scegliendo di conservare le scorte), quindi aggiunge un segnalino Danno-1 al segnalino Danno-2 già presente.



Candace Segue dopo e decide di chiedere al sindaco Mayberry di eseguire un'azione di riparazione nell'area dei moli di Greenport, cercando di ripulire i rottami lì. Pesca un "5", che, unito al valore amministrativo del sindaco pari a 5, è sufficiente per rimuovere il segnalino "Danno-2" dall'Area. Il sindaco ha le competenze per portare a termine il lavoro!

La Guardia Nazionale di Ken lo segue, e fa nuovamente fuoco da O'Rourke al Sasquatch. Paga 1-Rifornimento e lancia tre dadi, ottenendo un fallimento e due colpi leggeri. Questo è un colpo e piazza un terzo cubo colpo nell'area del Sasquatch infetto sul tappetino della fazione delle mutazioni dell'orrore. Pesca una Carta Fato e non avviene alcun evento.

Alla fine, anche Jason segue e decide di togliere alcuni civili dal pericolo. Esegue un'azione di controllo della folla con Blart, spostando l'unità civile degli studi Gene "The Dancing Machine" nella relativa protezione della foresta di Inga. Inoltre per fortuna non pesca un evento.

## FATO TOKEN

Candace pesca la prima Carta FATO. L'istruzione di Spawn è "Tracce 1 e 2", quindi posiziona tre tessere Morte degli Orrori nella Zona di Spawn di ciascuna Traccia. La voce di Attivazione è "Tracce 3 e 4", quindi sposta la Morte da sette tessere sul Tracciato n. 3 di un'Area in 3A e poi la Morte da sette tessere sul Tracciato n. 4 in 4A.

## CATASTROFE IMMINENTE TOKEN

Candace pesca la prima Carta Evento: "Paziente Zero". Cavolo, l'ospedale è davvero nei guai adesso! Innanzitutto, genera una Morte da tre tessere nell'area dell'ospedale del Buon Samaritano (per fortuna il Dr. Haus è andato a fare la sua "visita a domicilio" appena in tempo!). Ciò avvia un combattimento ravvicinato e l'unica unità nell'area è l'unità civile del servizio fiscale di Tyra, sorpresa nel bel mezzo di una verifica periodica dei libri contabili dell'ospedale. La Morte genera un Colpo che elimina Tyra e il suo staff di contabili. La Morte aumenta di una tessera per l'uccisione e Candace mette un cubo di rischio biologico giallo nel sacchetto. Notate che gli Orrori ignorano l'unità di Elicotteri Medici Aerei. Poi la Carta Evento dice di pescare tre Cubi di Rischio Biologico e di applicarne gli effetti. Lo fa e pesca un cubo verde e due gialli, che aumentano immediatamente il livello di rischio biologico a "2". Rimette i cubi estratti nel sacchetto.

## FATO TOKEN

Le istruzioni di Spawn sono per la traccia n. 6 e poiché il livello di rischio biologico è solo "2", significa che una Morte degli Orrori da tre tessere viene posizionata nella zona di spawn di quella traccia. La voce di attivazione è "Ondata-Surge!" e Candace pesca un Numero Fato pari a "5". Pertanto, la traccia n. 5 deve essere attivata due volte di seguito. Quando si attivano più gruppi di Orrori sullo stesso tracciato, i giocatori spostano prima quello più lontano lungo il tracciato e poi spostano quello successivo più lontano. Dopo che tutto lo spostamento è stato completato, tutte le Morte degli Orrori nella stessa area si amalgamano in un unico enorme (cattivo odore). Poi vengono risolti tutti gli attacchi di combattimento ravvicinato. Pertanto, gli Orrori in 5B si muovono per primi e sia le Morte che le Mutazioni si muovono nell'Area 5C e si fermano quando incontrano O'Rourke e l'unità Civile di Aiuto Finanziario del giocatore. Candace quindi sposta le tre tessere Morte nelle tre aree della Spawn Zone del tracciato e finisce anch'esso in 5C. Viene quindi amalgamato con la Morte già presente per formare una pila di Morte degli Orrori da sette tessere.

Ken poi risolve l'attacco di combattimento ravvicinato di entrambe le unità Orrori (poiché O'Rourke appartiene alla sua fazione). Sceglie di risolvere prima l'attacco Sasquatch, sperando nell'ultimo colpo necessario per togliere lo Standee dal tabellone. La Mutazione infligge fino a 3 Danni (il suo Valore di Combattimento), e Ken lancia quattro Dadi di Combattimento per O'Rourke (il suo valore di Combattimento Ravvicinato è "4"). Ottiene un Colpo Leggero, uno Scudo e 2 Misses. O'Rourke subisce due Danni (un Danno è stato annullato dal risultato Scudo) e lo Sasquatch nessuno. Nel sacchetto va inserito un cubo giallo di rischio biologico. Successivamente la Morte degli Orrori attacca O'Rourke e infligge fino a 2 Danni (7 unità divise per 4, arrotondate per eccesso). Ken lancia nuovamente quattro dadi e ottiene uno Scudo, due Mancati e un Colpo Critico, con un Colpo Leggero per il rilancio. Ciò significa che alla Morte viene inflitto un Danno e una tessera Morte degli Orrori viene rimossa dalla riserva. O'Rourke ottiene un ulteriore Danno (per un totale accumulato di tre cubi Ferita neri su di lui). Un altro cubo giallo di rischio biologico viene aggiunto al sacchetto. Le forze speciali si stanno riducendo rapidamente.

Sfortunatamente per le guardie, questo è stato un Surge! Ondata: gli Orrori del Tracciato #5 si attiveranno di nuovo! I primi combattimenti vengono ripetuti, con Ken che lancia uno Scudo, un Colpo Leggero e due Mancati contro la Mutazione. Ken si sgonfia un po' in quanto ciò si traduce in nessun colpo sul Sasquatch infetto (di nuovo) e altri due colpi su O'Rourke. Questo è il suo quinto colpo, eguagliando il suo Valore di Resistenza e Ken ordina a O'Rourke di effettuare il suo tentativo di Ultima Resistenza. Pesca una Carta Fato e ottiene un "5", che è pari al Valore di Coraggio di O'Rourke. Le sue forze speciali si fermano e si ritirano nell'Area 4C (unendosi al loro Elicottero HOG dell'Esercito), e i cubi Ferita di O'Rourke sono impostati a quattro cubi (uno sotto il suo Valore di Resistenza). Ciò lascia che la Morte degli Orrori divori i civili degli aiuti finanziari dei giocatori nel loro combattimento ravvicinato. Altri due cubi Rischio biologico vengono aggiunti al sacchetto (vedi cosa sta succedendo qui?) e la Morte cresce di un'altra tessera (ora è tornata a sette tessere).

## FATO TOKEN

Tre segnalini del Fato di fila! Uffa, brutale! L'istruzione di Generazione sulla successiva Carta Fato è "5" e i giocatori generano altre 3 tessere Morte degli Orrori sul Tracciato n.5. La voce di Attivazione è "4", quindi la Morte da sette unità in 4A viene spostata di un'Area nel Birrificio Schnitzel. Lì troviamo l'unità Civili del Boe's Game Store, ovviamente allestita per il suo evento settimanale "Boardgames, Brews and Brats". Vengono immediatamente massacrati e mangiati (con senape e crauti ovviamente), e Candace mette di nuovo un cubo giallo di Rischio Biologico nel sacchetto e alla Morte viene aggiunta un'altra tessera.

## GREENPORT TOWNSHIP TOKEN

L'ultimo segnalino Ordine di Turno per questo Round è la fazione di Candace. Per prima cosa fa spostare LeFlamme da 6F a 5E a 5D per la sua mossa Adrenalinica.

Con la sua prima Azione sposta l'NPC della Shore Patrol (che può considerare come una delle sue unità) in 2i nel caso in cui gli Orrori evadano dall'ospedale. Candace chiede quindi a LeFlamme di costruire l'unità Complesso Surplus Armory nella sua area (il Sasquatch infetto e l'orda di orrori devono essere rallentati). Paga 2 Rifornimenti, dà a LeFlamme un cubo Ferita, e poi piazza l'unità Complessa nell'Area. Candace poi nota all'improvviso, con suo sgomento, che le scorte stanno scarseggiando e che la notte si sta avvicinando.

Ken sceglie di Seguire con un'azione Riposiziona e sposta l'Elicottero della Guardia Costiera appena riparato nell'Area di Discarica della Città (ha un Eliporto e non è Compromesso). Pesca la prossima Carta Fato e c'è un evento! Pesca la carta Evento in cima ed è "Jailbreak Malato!". I detenuti sono stati infettati e scappano! Controllando in fondo alla Carta Evento, Ken si rende conto che deve cercare l'unità Civili degli Uffici Legali di Poitinger. Li vede al centro commerciale (4E), e questo significa che alcuni prigionieri erano già liberi nelle campagne, grazie ai loro abili avvocati difensori. Il Most Wanted Mutation Standee viene posizionato nell'area del penitenziario Clementine e poi si attiva immediatamente e sposta la sua area di movimento nel P.I.R.L. Est (6D).

Jason non può Seguire perché Ken ha attivato un Evento e tutte le ulteriori opportunità di Seguire sono annullate.

Il Turno di Gioco termina con la Fase Finale. A partire dalla fase di rifornimento delle posizioni (non ancora applicabile) e poi dalla fase di rigenerazione della mutazione. In questo caso, a causa dell'abilità speciale del Sasquatch Infetto, i giocatori rimuovono due cubi Ferita (invece di uno) dalla sua Plancia Fazione. Per la fase di infezione da rischio biologico, Candace pesca due cubi dal sacchetto di rischio biologico e ne ottiene uno verde e uno giallo, il che significa che il livello di rischio biologico ora aumenta a "3". Candace riempie il sacchetto dell'ordine di turno e sposta il segnalino del round di gioco fino al round n. 3.

## ROUND #3

Per questo round, ogni giocatore riceverà tre Azioni Giocatore. Jason ora pescherà i segnalini Ordine di Turno.

Poiché questo è un round di gioco "Notturmo", il gioco inizierà con la Fase della Fame. Ken controlla le sue unità della Fazione della Guardia Nazionale. Ha bisogno di 1 Rifornimento ciascuno per O'Rourke, Reacher e Strongpoint Delta, e 1 Rifornimento per l'unità Civile ospitata in quel Complesso (il numero effettivo di unità Civili non ha importanza). Nota che Ken non è obbligato a nutrire l'unità di elicotteri HOG dell'esercito. Sfortunatamente, Ken ha solo 3 Rifornimenti (uh oh) e quindi deve subire un colpo, che assegna a Strongpoint Delta. Jason rivede il suo P.I.R.L.S.S. della fazione e le ha tutte e cinque in gioco, quindi scarta 5 Rifornimenti. Candace inizia ad andare fuori di testa perché ha bisogno di 6 Rifornimenti: ha tutte e sei le sue unità in gioco! Come Ken, ha solo 3 Rifornimenti, quindi scarta quei segnalini e deve applicare un colpo su tre diverse unità per rimediare alla mancanza.

Piazza un Dado Ferita sul Sindaco Mayberry, Ed Kramden e Ralph Norton. Jason sospira per la mancanza di pianificazione dei suoi compatrioti e poi pesca il primo segnalino Ordine di Turno.

## GUARDIA NAZIONALE TOKEN

Dimostrando uno straordinario lavoro di squadra, Candace suggerisce a Ken di spostare O'Rourke nella sua unità Surplus Armory Compound e di ottenere cure mediche (e di allontanare gli orrori nel birrificio Schnitzel). Ringraziandola profusamente, Ken chiede a O'Rourke di eseguire il suo movimento Adrenalinico da 4C a 4D a 5D. La sua prima Azione del Giocatore è Guarire con O'Rourke (che è consentita perché l'Armeria ha l'abilità "Guarigione"). Rimuove un cubo Ferita da O'Rourke. Ken decide di farlo di nuovo per la sua seconda azione e rimuove un altro cubo (O'Rourke ha due cubi Ferita rimanenti).

Per la sua terza azione, vuole davvero che il suo elicottero HOG dell'esercito faccia piovere un po' di distruzione di con i Cannoni sull'unità Sasquatch prima che si muova. Ma ha bisogno di più rifornimenti per farlo, e non può ancora cercare nell'area dell'aeroporto della Vecchia Repubblica perché è ancora danneggiato e quindi compromesso. Decide di far eseguire a Reacher un'azione di Riparazione e con sua gioia pesca un Numero Fato "6" e tutto il danno (indipendentemente dall'importo) viene scartato. L'aeroporto è di nuovo in servizio, il che significa anche che la Guardia Nazionale può portarvi nuove unità!

Jason lo segue e c'è una discussione tra i giocatori sull'opportunità di ricercare all'aeroporto (sperando nelle provviste di cui Ken ha bisogno). Alla fine i giocatori concordano che useranno il segnalino Jolly (quando apparirà) per attivare Ken e lui spenderà una di quelle Azioni per perlustrare l'aeroporto, permettendo a Jason di spostare invece Blart nella Foresta di Inga, per proteggere i civili. Là, Jason pesca una Carta Fato e non avviene alcun evento.

Candace poi segue con l'unità NPC Shore Patrol e le fa condurre un combattimento a distanza contro gli orrori nell'area dell'ospedale. Una mossa intelligente poiché può farlo anche senza rifornimenti perché le unità NPC non hanno bisogno di rifornimenti per sparare. Lancia due dadi da combattimento e ottiene un colpo e uno scudo. Lo Scudo è un fallimento contro un'Area di Costruzione, quindi gli Orrori perdono una tessera. Pesca una Carta Fato e non avviene alcun evento.

## WILD TOKEN

Come concordato, i giocatori permettono a Ken di effettuare un'altra attivazione in modo che possa ottenere alcuni rifornimenti e iniziare a distruggere gli orrori nel Korner di Kerri con il caos degli elicotteri. Ken non esegue alcuna mossa adrenalinica di crisi.

Come prima Azione del Giocatore, chiede a Reacher di eseguire un'azione Ricerca nel Luogo (che è consentita perché l'area dell'aeroporto ha un'icona "Ricerca" e non è più compromessa). Ken pesca la prima carta Ricerca e ottiene "Crollo dell'Anfiteatro Red Hard Rocks". Un bel boccone, ma...





... anche FORTUNATO. Reacher ha un punteggio amministratore "5", il che significa che lui e la sua squadra non hanno salvato solo il cantante principale nella sala da concerto, ma anche alcuni membri del pubblico e della troupe. Ken piazza l'unità Civili VIP Brad "Babblin" Brooks insieme a due unità Civili regolari pescate casualmente (le famiglie Curtis e Karditzian, entrambe ovviamente grandi fan di Brooks) ed un segnalino 2-Rifornimenti. Ken si rende conto di avere un'unità Complesso nell'area e quindi le unità Civili appena generate lì possono spostarsi nel Complesso gratuitamente. Li colloca tutti e tre in Strongpoint Delta (unendosi alla terrorizzata famiglia Walker). Per la seconda azione, Ken chiede a Reacher di eseguire un'azione di Movimento ma in realtà non muove l'unità - lo fa solo per raccogliere i segnalini Rifornimenti liberi (cosa che può essere fatta solo durante qualche tipo di azione di Movimento). Piazza i segnalini Rifornimenti sulla sua Plancia Fazione e poi, come terza azione, fa eseguire all'unità di Elicotteri HOG dell'Esercito un combattimento con i Cannoni contro la Pila di Morte degli Orrori adiacente ad essa nel Birrifico Schnitzel. Scarta 1 Rifornimento (sì, l'elicottero dell'Esercito deve spendere Rifornimenti per sparare) e lancia tre Dadi di Combattimento. Ottiene un Colpo Critico, un Colpo e un Colpo Leggero. . . e il rilancio ne ottiene un altro, di colpo leggero. Si ottengono tre colpi in totale e tre tessere Morte degli Orrori vengono rimesse nella riserva. Grandi gesta da parte dell'equipaggio dell'elicottero!

Jason arriva a Seguire, e chiede a Corey di eseguire un'azione di Controllo della Folla per spostare due Civili in Strongpoint Delta, poiché i Giocatori non vogliono che tutte le uova dei Civili siano nello stesso paniere. Il suo punteggio amministrativo è "2", il che significa che può spostare due unità civili dall'area dell'aeroporto e sceglie di inviare la famiglia Curtis e Brad "Babblin" Brooks a 6G (pedaggio ponte).

**NOTA:** Jason avrebbe potuto invece mandarne uno o entrambi alla caserma dei vigili del fuoco (6P), ma ha notato che questa è un'area con un bivio, e gli Orrori hanno meno probabilità di dirigersi verso il casello del ponte.

Pesca una Carta Fato e non avviene alcun evento.

Candace poi lo segue e ordina a Ed Kramden di riparare il ponte n. 8 per dare ai giocatori un po' più di spazio di manovra. Pesca un "2" e il segnalino Danno-2 viene girato su Danno-1. Pesca una Carta Fato e ottiene un evento. Gira la Carta Evento in cima e le sue "Vasche Appena Rotte!". Oh no . . . non è una buona carta con tutti quei cubi nel sacchetto. Pesca tre cubi a caso dal sacchetto e sono tutti gialli! Ciò porta il livello di rischio biologico a "6". Le cose stanno diventando brutte velocemente.

## P.I.R.L.S.S. TOKEN

Jason ordina a Corey di eseguire una mossa adrenalinica di crisi nell'area dei pedaggi del ponte e a McCoy nel P.I.R.L. Ovest dove prende gratuitamente il segnalino Rifornimenti liberi e le "Pistole". I giocatori si scambiano sguardi nervosi, avendo capito che i due più grandi nerd della scienza girano armati e pericolosi per Plum Island. Che cosa potrebbe andare storto?

Jason poi chiede a Winfrey di eseguire un'azione Riparazione sul ponte (#6) e pesca un "2", che rimuove il segnalino Danno e rende il ponte nuovamente operativo. I giocatori notano che devono iniziare a evacuare i civili se vogliono vincere, quindi con la sua mossa successiva, Corey esegue un'azione di riparazione sul Great South Bay Bridge, pescando un "4" che, combinato con il suo punteggio amministrativo di 2 è bastato riaprire la campata! Corey poi effettua un'azione di Controllo della Folla e muove entrambe le unità Civili nell'Area del Great South Bay Bridge per la futura evacuazione.

Candace lo segue e ordina a Ed Kramden di riparare il ponte (#8), che ha successo con un pareggio di "3". Pesca una Carta Fato e non avviene alcun evento.

Ken segue con la Guardia Nazionale, e ottiene ancora una volta O'Rourke Heal, rimuovendo un altro cubo Ferita e lasciandolo con un solo cubo rimanente. Pesca una Carta Fato e . . . Oh no . . . un evento deve essere risolto! La carta Evento in cima è "Brutal Brawl at Docks!" L'unica unità Civile al Greenport Docks è il Wylie Bros. Bar & Grill, ed è ora eliminata (metà del numero di unità Civili, arrotondato per eccesso). Si dice che il sindaco Mayberry, che si trova nella zona, sia entrato nel bar per prendere una birra, ma la maggior parte degli avventori ha votato per il suo avversario alle ultime elezioni. Una discussione tra la squadra di sicurezza del sindaco e i clienti ubriachi riguardo alle riparazioni fallite del ponte si è trasformata in una brutta rissa da bar che ha provocato numerose vittime! Bene, questo è il tipo di follia non prevedibile che può verificarsi in momenti come questi.

## FATO TOKEN

L'istruzione di Spawn è "Traccia #6", quindi Jason piazza altre tre tessere Morte degli Orrori (il Livello di Rischio Biologico è "6", quindi sono ancora tre) nella Zona di Spawn di quella traccia. La voce Attiva è un'altra Ondata "Surge!" e Jason pesca un "1". Ci sono due gruppi di Orrori sulla traccia #1. La Morte da dieci tessere è il più lontano lungo il tracciato in 1A, quindi viene mossa per prima e si sposta di due Aree in 1C (nota che poiché è un round "Notturmo", tutti gli Orrori si spostano di un'Area extra). La Morte da tre tessere nella Zona di Spawn si muove dopo, e viaggia dalla Zona di Spawn a 1C e poi deve prendere una Biforcazione. Jason pesca un Numero Fato ed è un "6". Quindi, la Morte sta deviando verso l'Area 1D (la comunità balneare di Cherry Pit Grove). Lì si imbattono in due unità Civili e quindi devono fermarsi ed effettuare un attacco di Combattimento Ravvicinato. Tre tessere Morte degli Orrori infliggeranno un Danno poiché questa è un'Area di Costruzione. I giocatori devono uccidere una delle unità civili nell'area e scegliere "Usa la Forza Luke Comics"....



... da eliminare, salvando la Famiglia Addams (anche se brevemente) perché vale più PE. Inoltre, la Morte cresce fino a quattro tessere e un altro cubo Rischio Biologico viene messo nel sacchetto.

Ora la seconda attivazione del programma "Ondata/Surge!" viene risolto e questa volta la Morte da quattro tessere inizia per prima poiché ora è la più lontana lungo il percorso. Non può muoversi come avviene con le unità Civili e deve attaccarle. La Morte da dieci tessere viene spostata da 1C ma bisogna verificare in quale direzione si muove. Jason pesca un "3" e la Morte prende l'altra strada, spostandosi in 1E e poi in 1G. Il combattimento in 1D è ora risolto e la Famiglia Addams viene eliminata, aumentando la Morte a cinque tessere e aggiungendo un altro cubo Rischio Biologico.

## FATO TOKEN

Quando piove, diluvia! La voce Spawn è "Rianimato!" e Jason pesca un "2" per il numero della Traccia. Guardando quella traccia, ci sono due gruppi di Morte. Al gruppo nella Spawn Zone sono state aggiunte due tessere e ora è una Morte da cinque tessere. L'altro gruppo è quello che saccheggia il Good Samaritan Hospital e anche questo cresce fino a diventare una Morte di cinque tessere. La voce Attivazione è la Traccia n. 4, e le cinque tessere Morte degli Orrori in 4B vengono spostate di tre Aree (ricordando l'Area extra di movimento notturno) in 4C, 4D, e poi una carta Fato di 3 fa sì che finisca in Anton's Slop (4F). Tieni presente che non sono obbligati a fermarsi per l'unità elicotteri.

**NAS:** *Se ci fosse stato un segnalino Danno-2 sul ponte #3, gli Orrori avrebbero dovuto effettuare un Attraversamento Forzato. In quel caso, avrebbero eliminato due delle loro tessere (rendendola una Morte da tre tessere), il segnalino Danno-2 sarebbe stato rimosso e la Morte avrebbe dovuto terminare il movimento nell'Area 4C.*

## GREENPORT TOWNSHIP TOKEN

Candace chiede a Ed Kramden di eseguire una mossa adrenalinica di crisi da 3H a 3G a 3F (Riverhead Zoo). Poi gli fa eseguire un'azione Ricerca Luogo nella speranza di trovare dei rifornimenti in modo che LeFlamme possa usare le sue manichette antincendio e il Complesso possa sparare con le sue armi. Candace pesca la carta Ricerca in cima e ottiene "RV Caravan Encounter". Perfetto! Il punteggio amministrativo di Kramden è "4", il che le consente di piazzare 4 rifornimenti, inoltre trova l'unità Civili di auto usate di Jiffy Jeff sulla mappa permettendole di piazzarne altre 2! Quindi, Candace piazza 6 Rifornimenti nell'Area dello zoo e anche un'unità di Civili regolari casuale (che risulta essere la Famiglia Partridge). L'Area riceve quindi un segnalino "Posizione Esaurita" secondo le istruzioni della carta.

Candace quindi dà a Kramden un'azione di Movimento in modo che possa fargli raccogliere le Rifornimenti liberi, ma Jason la implora in lacrime (in una dimostrazione piuttosto patetica) di lasciare 2 Rifornimenti nell'Area in modo che possa far venire Winfrey a raccoglierci, più tardi per il P.I.R.L.S.S. Con vero spirito di cooperazione, Candace è d'accordo e prende nota di ottenere alcune concessioni da Jason più avanti nel gioco. Kramden ritira solo 4 rifornimenti gratuitamente...

(lasciando un segnalino da 2 Rifornimenti nell'Area), piazza i segnalini sulla sua Plancia Fazione e poi muove da 3F a 3D a 3C (mettendosi in posizione per muovere più civili). Per la sua ultima azione, Candace chiede a LeFlamme di usare la sua abilità "Manichette antincendio", paga 1-Rifornimenti e pesca un "5". Questo spinge cinque tessere Orrori (pari al Numero del Fato) e sposta lo Sasquatch Infetto (che conta come una tessera in questo caso specifico) più quattro tessere Morte degli Orrori nell'Area 5B e le rende tutte "Stordite". Ciò lascia solo una Morte da tre tessere nel Korner di Kerri.

Ken poi Segue e ordina a Strongpoint Delta di avviare un Combattimento a Distanza presso l'adiacente Most Wanted Mutation, scartando 1-Rifornimento. Data la sua esperienza contro il Sasquatch infetto, Ken riesce a malapena a guardare mentre lancia quattro dadi da combattimento. Ma ottiene un Colpo, uno Scudo e due Colpi Critici! Già tre colpi e la possibilità di rilanciare due dadi, cosa che fa, ottenendo un Colpo Leggero e un altro Colpo Critico. Sentendosi incoraggiato e intuendo la possibilità di eliminare queste mutazioni, Ken lancia nuovamente il colpo critico, ottenendo un colpo leggero, che si combina con il suo precedente colpo leggero per dargli 5 colpi (un colpo, due colpi leggeri, tre colpi critici) ed elimina con colpo critico i criminali mutati! Jason e Candace danno il cinque mentre Ken pesca una carta del fato per scoprire che non c'è alcun evento. Ora è più probabile pensare alla vittoria!

Anche Jason segue ed è diviso tra il fatto che McCoy usi il suo segnalino "Pistole", Winfrey si muova per prendere il segnalino 2 Rifornimenti e Wenkman esegua un'Azione di Decontaminazione per abbassare il Livello di Rischio Biologico di uno spazio (perché c'è un "Decontaminazione" nell'area del parco industriale di Oceanside). Alla fine decide di portare McCoy in giro a sparare con le sue pistole come Roy Rogers! McCoy effettua un Movimento Veicolare, paga 1-Rifornimento e si muove da 2D a 1E a 1C. Sta guidando tra gli Orrori minacciando i civili al 1° piano! Jason poi gli fa scaricare le sue pistole: può immediatamente sparare fino a due volte gratuitamente. Il primo tiro è con due dadi da combattimento, e lancia due colpi che rimuovono due tessere dall'omicidio. Poi gira il segnalino "Pistole" e può sparare di nuovo se lo desidera, ma questa volta con un solo dado da combattimento. Lancia un tiro con un fallimento e poi scarta il segnalino "Pistole". Notate inoltre che non sono necessari Rifornimenti per questi speciali Combattimenti a Distanza. Jason pesca una carta Fato e non avviene alcun evento.

## CATASTROFE IMMINENTE TOKEN

Jason pesca la prima carta Evento e ottiene "Distanziamento sociale". Pesca un Numero Fato e ottiene un "6". Ogni unità del giocatore situata nella stessa area con una o più unità civili viene attaccata da quei civili e subisce un colpo. Controllando il Tracciato #6, vede che Strongpoint Delta, Reacher e Norton ottengono tutti un ulteriore Ferita. Si noti in particolare che questi colpi non vengono inflitti dalle normali procedure di combattimento e quindi le unità non possono effettuare il tentativo Ultima Resistenza.

## FATO TOKEN

Jason pesca una Carta Fato e la voce Spawn è “Traccia n. 1”. Posiziona tre tessere nella Spawn Zone di quella traccia. L'istruzione Attiva è “Tracce 2 e 3”. Sul tracciato n.2, la tessera da 5 Morti in Good Samaritan Hospital si sposta in 2i e si ferma, perché incontra il Dr. Haus e la Shore Patrol. La Morte a cinque tessere nella zona di spawn si sposta in 2B e si ferma anch'essa. Entrambi devono effettuare attacchi di combattimento ravvicinato.

Nell'Area 2i, i giocatori schierano la Shore Patrol per difendere l'area e proteggere il Dr. Haus. Gli Orrori infliggono fino a 3 Danni (cinque tessere divise per due per un'Area Libera) e la Pattuglia Costiera lancia due Dadi di Combattimento, ottenendo due Mancati. I tre colpi a segno equivalgono al Valore di Resistenza della Shore Patrol, quindi ottengono un tentativo di Ultima Resistenza. Jason pesca un “4”, che è maggiore del suo Valore di Coraggio di “3” e l'unità Shore Patrol viene rimossa dal gioco. Un altro cubo Rischio biologico viene aggiunto al sacchetto e la Morte aumenta di un'altra tessera.

La Morte da cinque tessere in 2B ora combatte Blart mentre cerca di proteggere l'unità Civili nella Foresta di Inga. Gli Orrori otterranno fino a due Danni su Blart mentre Jason lancia tre Dadi da Combattimento per le sue guardie di sicurezza. Ottiene uno Scudo, un Colpo Critico e un Mancato. . . il rilancio gli procura un altro colpo. Quindi, Blart blocca uno degli Orrori e riceve così un cubo Ferita. La Morte ottiene due Danni, quindi vengono rimosse due unità. Da notare ancora una volta che nessun cubo Biohazard viene aggiunto alla borsa poiché Blart e la sua squadra indossano tute Biohazard.

I giocatori devono ora risolvere l'Attivazione del Tracciato #3. La Morte da sette tessere sulla 3A si sposterà di due Aree (di nuovo, è Notte) e colpirà il Bivio nell'Area 3B. Candace trattiene il respiro, temendo per Ed Kramden nella 3C. Jason pesca un “4” che significa che la Morte termina il suo movimento nell'Area 3D e Candace può respirare di nuovo.

Il Turno di Gioco termina ancora una volta con la Fase Finale.

A partire dalla Fase di Rifornimento dei Luoghi e poiché, questo è un round notturno, i giocatori rimuovono tutti i segnalini di “Locazioni Esaurite” dalla mappa. Nella fase di rigenerazione della mutazione, il Sasquatch infetto rimuove un cubo e torna alla piena salute!

Sei già depresso?

Per la fase di infezione da rischio biologico, Jason pesca due cubi dal sacchetto di rischio biologico e ottiene miracolosamente un verde e un giallo e il livello di rischio biologico viene spostato solo di uno spazio fino a “7”. Jason riempie il sacchetto dell'ordine di turno e sposta il segnalino del round di gioco fino al round n. 4.

## PENSIERI FINALI

Uff! Candace, Jason e Ken si guardano l'un l'altro, un po' sconcertati e scossi, ma ancora mentalmente stabili e fisicamente sani. Si è conclusa la prima giornata di gioco e si fa il punto sulla situazione complessiva. In realtà . . . non male. Stanno pensando all'imminente giornata di gioco del 26 ottobre che darà loro tre azioni dei giocatori per round di gioco. Quindi, molta flessibilità. Ma sanno anche che la situazione può peggiorare molto prima ancora di sapere cosa li ha colpiti.

Il livello di rischio biologico è pericolosamente vicino al livello “Oh merda!” in seconda fila, quando la Morte degli Orrori inizierà a generare quattro tessere alla volta.



E con così tanti cubi gialli nella borsa del rischio biologico, ciò avverrà rapidamente.

È ora di cercare opportunità di decontaminazione e ridurre al minimo i combattimenti ravvicinati ove possibile. Le riparazioni stanno andando bene e sono presenti diverse unità civili in buona posizione

per esser evacuati, che sarà anche una priorità visto che il team ha solo 1 PE (!!!) finora.

Il Great South Bay Bridge, riparato, crea una via di evacuazione, ma anche molti rischi: se gli Orrori riescono a raggiungere la campata riparata, si scatenerà l'inferno, poiché quel tipo di disastro significa un sacco di punti di sfondamento.

Alla fine, i giocatori si rendono conto che non hanno ancora utilizzato le loro Abilità da Leader, e che quei “fari di speranza” (a loro piace chiamarli in questo modo) hanno molto da offrire. Possono davvero migliorare le capacità di una fazione. Quindi, alcune preziose lezioni apprese e alcuni piani realizzati.

**Ora via al secondo giorno dell'apocalisse!**



## GLOSSARIO

Nel Regolamento, la prima volta che viene menzionata una parola chiave, questa viene scritta *in grassetto corsivo e sottolineata*. Ciascuno di questi termini è elencato nel glossario seguente come intestazione o sotto-intestazione. Per ottenere una posizione specifica, controllare l'indice [RG34].

### AZIONI (GIOCATORE)

- Il Giocatore Attivo può effettuare un numero di Azioni del Giocatore a seconda del Giorno di Gioco e dell'Ora di Gioco corrente.

#### ◊ Ottobre 25 Giornata di Gioco (Rounds 1-3)

- Mattina** permette 1 Azione Giocatore
- Pomeriggio** permette 2 Azioni Giocatore
- Notte** permette 3 Azioni Giocatore

#### ◊ Ottobre 26 Giornata di Gioco (Rounds 4-6)

- Mattina** permette 3 Azioni Giocatore
- Pomeriggio** permette 3 Azioni Giocatore
- Notte** permette 3 Azioni Giocatore

#### ◊ Ottobre 27 Giornata di Gioco (Rounds 7-9)

- Mattina** permette 3 Azioni Giocatore
- Pomeriggio** permette 2 Azioni Giocatore
- Notte** permette 1 Azione Giocatore

- Di seguito vi è una Tabella che spiega quali azioni un Giocatore può effettuare, in quale fase e con quali unità:

AZIONE	Azione Seguire?	Unità Elegibili
Costruire Complesso	SI	Unità di fazione con punteggio amministrativo pari o superiore a 3
Combattimento	SI	Unità giocatore, civili armati, unità civili VIP con abilità speciali di combattimento
Controllo Folla	SI	Unità del Giocatore
Evacuare	SI	Unità giocatore tramite controllo della folla, unità NPC veicoli
Curare	SI	Unità del giocatore con unità o su spazi con Abilità di Curare
Muovere	SI	Unità del Giocatore
Riparare	SI	Unità del Giocatore
Riposizionare	SOLO	Qualsiasi giocatore può muovere un'unità NPC Veicolo
Uso Azione Luogo	SI	Unità del Giocatore
Azione Speciale	NO	Unità di Fazione

## GIOCATORE ATTIVO

- Il giocatore, il cui segnalino di attivazione del turno giocatore è stato pescato, o è nominato tramite il segnalino jolly, è il giocatore attivo. Il Giocatore Attivo può eseguire fino al numero consentito di Azioni del Giocatore in base al numero di Azioni assegnato sulla traccia del Turno di Gioco.
- Il Giocatore Attivo può usare le sue Azioni per controllare le proprie unità della Fazione o qualsiasi altra unità Personaggio del Giocatore Neutrale (NPC) idoneo.
  - I giocatori possono sempre scegliere di non fare nulla e passare semplicemente il turno.
  - Quando il giocatore attivo ha finito, gli altri giocatori (chiamati giocatori che seguono) possono eseguire ciascuno un'azione di seguire se si possono farlo.
  - Il Giocatore Attivo non può mai effettuare un'Azione Seguire.

## FASE ATTIVITA'

Ci sono due Passi che compongono la Fase Attività:

- Fase di Pesca dei Segnalini Ordine di Turno:** Qualsiasi Giocatore pesca un Segnalino Ordine di Turno dal Sacchetto Ordine di Turno. Se non sono rimasti segnalini Ordine di Turno, procedi alla Fase Finale.
- Fase di risoluzione dei segnalini dell'ordine di turno:** A seconda del segnalino pescato, il gioco procede come segue:
  - ◊ **Segnalino Fato (Rosso):** qualsiasi giocatore scopre la prima Carta Fato che viene risolta secondo le procedure di Generazione e Attivazione degli Orrore.
  - ◊ **Segnalino Catastrofe Imminente (Nero):** Qualsiasi Giocatore pesca la prima Carta Evento e ne applica gli effetti.
  - ◊ **Attivazione del Turno di Giocatore (Blu, Verde, Viola, Marrone, Cachi, Arancione e/o Rosa):** Il Giocatore il cui segnalino Fazione è stato pescato è il Giocatore Attivo ed effettua l'Attivazione del Turno di Giocatore.

## AREA(E)

Le aree sono gli spazi sul tabellone in cui accade tutto.

## ADIACENZA

- Si dice che le aree siano adiacenti tra loro solo se sono collegate da una freccia nera, una freccia bianca (in entrambe le direzioni) o un ponte (ancora considerato adiacente se il ponte è danneggiato). Ciò è rilevante per alcuni effetti di gioco.

## INDIRIZZO DELL'AREA

- L'Indirizzo di Area è l'etichetta alfanumerica in alto a sinistra. Ogni Area ne ha uno univoco che permette di

identificarla anche se non riporta un proprio nome.

## ICONE AREA

- Molte Aree hanno una o più icone a stella aggiuntive, che sono rilevanti per le Azioni Luogo, Riposizionamento e/o Evacuazione. Esistono quattro tipi di queste icone:
  - ◇ **Decontaminazione:** se nell'area sono presenti una o due icone di "rischio biologico", è possibile utilizzarle per l'azione di decontaminazione del luogo.
  - ◇ **Foraggiamento:** se ci sono una o due icone "rifornimenti" in un'area, puoi effettuare un'azione di ricerca di rifornimenti in quell'area.
  - ◇ **Elipporto:** un'area con l'icona "H". Questo è importante per le azioni di Riposizionamento, Evacuazione e Combattimento con Cannoni.
  - ◇ **Ricerca:** se nell'area è presente l'icona di un "binocolo", può essere utilizzata per un'azione di ricerca in una posizione.

## TIPOLOGIE DI AREA

- **Area Spiaggia**
  - ◇ Qualsiasi Area con un'etichetta "Spiaggia" marrone chiaro lungo la costa (1D, 1F, 6D, 6J, 6L) o la riva del fiume (2i, 3i). Queste aree sono accessibili dall'acqua dall'unità speciale della Marina del Texas.
- **Area Edificio**
  - ◇ Area di colore grigio scuro con il simbolo di un "edificio" nell'angolo in alto a destra.
- **Area Libera**
  - ◇ Un'Area color ocra, che generalmente non presenta una grafica particolare. Queste contengono un simbolo "trattino" nell'angolo in alto a destra.
- **Moli**
  - ◇ Qualsiasi Area con la parola "Docks" nel nome e con una grafica "molo" (1L, 2J e 3K).
  - ◇ I porti sono rilevanti per le azioni di riposizionamento ed evacuazione, lo schieramento di alcune unità di fazione e per eventi.
- **Area Foresta**
  - ◇ Aree di colore verde con il simbolo di un "albero" nell'angolo in alto a destra.
- **Great South Bay Bridge Area**
  - ◇ Questa è un'area speciale che è un'area libera e una connessione Ponte, ma non ha un indirizzo specifico.
  - ◇ Se i segnalini Danno vengono rimossi, l'Area può essere utilizzata per evacuare le unità Civili, ma potrebbe anche diventare un'Area di Sfondamento.

- **Area di Sfondamento**
  - ◇ Ci sono sette aree di sfondamento sulla mappa e queste sono indicate con uno sfondo giallo attorno al loro indirizzo di area (1L, 2J, 3K, 4K, 5i, 6M e Great South Bay Bridge).
  - ◇ Questi sono punti finali molto importanti e significativi per vincere o perdere la partita.
- **Area Zona di Spawn**
  - ◇ Queste sono le sei aree di colore rosso lungo l'estremità nord della mappa che sono etichettate dal tracciato 1 al tracciato 6. Queste sono normalmente le aree da cui si genereranno gli Orrori (ma non sempre).
  - ◇ Le unità del giocatore non possono entrare nelle aree delle zone di spawn.
  - ◇ Gli orrori non possono essere influenzati dalle unità del giocatore in alcun modo mentre si trovano in queste aree (*ad esempio, nessun combattimento a distanza o eventi di carte speciali se non diversamente specificato*).

## Area Compromessa

- Un'Area è compromessa se si verifica una di queste condizioni:
  - ◇ Qualsiasi unità degli Orrori occupa l'Area.
  - ◇ L'Area contiene un numero qualsiasi di Danni.
  - ◇ L'Area ha un segnalino di Sfondamento al suo interno.

## Area Connessa

- Un'Area è collegata ad un'altra Area se ha una Freccia Nera, una Freccia Bianca o un Ponte che si estende verso quell'Area.
- Le unità del giocatore e gli Orrori possono muoversi solo in un'Area che è collegata alla loro Area attuale.
- Le Aree Connesse sono considerate adiacenti l'una all'altra.

## Area con Bivi / Biforcazioni

- Alcune Aree hanno due possibili vie di uscita verso l'Area successiva. **Eccezione:** l'area a pedaggio del ponte 6G ha un percorso biforcuto che corre verso est fino al Great South Bay Bridge.
- Le unità del giocatore e dei civili possono scegliere da che parte andare.
- Le unità Orrori devono pescare un numero Fato per determinare il loro percorso [R24].

## Limite di Capacità di Unità del Giocatore

- Le aree possono contenere solo fino a due unità del giocatore (in altre parole, due personaggi non-Orrori) alla fine di qualsiasi azione di movimento delle unità del giocatore. I Complessi non contano ai fini del limite di capacità dell'area.

## CIVILI ARMATI

- Le unità civili possono usare segnalini di Combattimento Speciale [R29]. Qualsiasi giocatore può fare in modo che questa unità di Civili Armati utilizzi quel segnalino secondo le regole speciali del segnalino, rilevante durante la fase di Attivazione del Turno di Giocatore.
- Poiché questa è una “Azione gratuita”, può essere intrapresa tra il turno del Giocatore Attivo o in aggiunta ad un’Azione Seguire.
- Non può essere utilizzato da un giocatore che segue che non sta eseguendo anche una normale Azione Seguire.
- Le unità di Civili Armati possono comunque essere mosse solo utilizzando un’Azione di Controllo della Folla o tramite l’abilità di una Carta Ricerca.

## RISCHIO BIOLOGICO

### Riserva di disponibilità e mantenimento

- Queste sono le aree nella tabella dei Tracciati di Gioco in cui vengono piazzati i Cubi Rischio Biologico all’inizio del gioco.
  - Quando una qualsiasi unità Errori è coinvolta in un combattimento ravvicinato, i giocatori aggiungono un Cubo Rischio Biologico dalla casella Riserva Disponibile al Sacchetto Rischio Biologico.
  - I cubi gialli vengono messi prima nel sacchetto, finché non ce ne sono più, poi i cubi rossi vengono spostati nella riserva disponibili e utilizzati.
  - Nota che alcune Carte Evento porteranno i cubi rossi direttamente nel sacchetto dalla riserva.
  - Se non ci sono Cubi di Rischio Biologico rimasti né nella Riserva Disponibile né in quella di mantenimento e ai giocatori viene chiesto di aggiungere un cubo, aumenta automaticamente il segnalino “Livello di Rischio Biologico” di uno spazio sulla Traccia del Livello di Rischio Biologico.

### Sacchetto Rischio Biologico

- Questa borsa contiene tutti i cubi di rischio biologico che vi sono stati aggiunti a causa delle conseguenze del gioco.
  - I giocatori pescheranno cubi da questo sacchetto in vari momenti del gioco per determinare gli effetti del tracciato del livello di rischio biologico (normalmente, ciò avviene durante la fase di infezione da rischio biologico, ma può anche essere imposto da una carta evento).

### Cubi Rischio Biologico

- Ci sono 33 cubi di rischio biologico e questi sono divisi in cinque cubi verdi, quattordici gialli e quattordici rossi.
- Sono posti nel sacchetto del rischio biologico per riflettere l’intensità della contaminazione.
- Cinque cubi verdi iniziano il gioco già nel sacchetto del rischio biologico.
- Gli altri colori verranno aggiunti nel sacchetto durante il gioco, solitamente a causa di un Combattimento Ravvicinato con gli Errori o di una Carta Evento.

- Prima si mettono nel sacchetto i cubi gialli finché non ce ne sono più, poi si usano i cubi rossi.
- I cubi vengono pescati durante la Fase di Infezione di Rischio Biologico o come indicato da una Carta Evento, e questo può influenzare immediatamente il Livello di Rischio Biologico (vedi Fase di Infezione di Rischio Biologico).

### Passo Infezione da Rischio Biologico

- Un giocatore qualsiasi pesca alla cieca due cubi di rischio biologico dal sacchetto di rischio biologico.
- Il segnalino del Livello di Rischio Biologico viene quindi modificato sul Tracciato di Rischio Biologico a seconda del colore dei cubi estratti:
  - ◊ Cubo verde = Nessun Effetto.
  - ◊ Cubo Giallo = aumenta il segnalino di 1 spazio.
  - ◊ Cubo Rosso = aumenta il segnalino di 2 spazi.
- Gli effetti sono cumulativi per entrambi i cubi pescati.

- Dopo aver regolato di conseguenza il livello di rischio biologico, i due cubi estratti vengono rimessi nel sacchetto di rischio biologico.

### Livello Rischio Biologico

- Il Livello di Rischio Biologico rappresenta astrattamente il livello di tossicità nell’atmosfera e il grado di infezione fisica prevalente nella popolazione generale.
  - L’attuale livello di rischio biologico viene misurato dalla posizione del segnalino “Livello di rischio biologico” sul tracciato di rischio biologico e influenza molti aspetti del gioco.
  - I cubi di rischio biologico estratti dal sacchetto di rischio biologico possono aumentare il segnalino “Livello di rischio biologico” a seconda del colore dei cubi estratti (vedi Fase Infezione di rischio biologico).
- *Azione Luogo Decontaminare*
  - ◊ Il Giocatore Attivo può ridurre il Livello di Rischio Biologico di uno per ogni icona “Rischio Biologico” in un’Area, spostando il segnalino “Livello di Rischio Biologico” lungo il tracciato [R22].
- *Codizione di Sconfitta: “L’isola è tossica e inospitale!”*
  - ◊ I Giocatori perdono immediatamente se il segnalino Rischio Biologico giunge sullo spazio “17+” [R29].
- *Spawn degli Errori*
  - ◊ Il Livello del Rischio Biologico influenza anche il numero di tessere da aggiungere durante gli Spawn, come indicato di seguito:
    - Livello “0” a “8” = spawn di 3 tessere.
    - Livello “9” a “16” = spawn di 4 tessere.

## UNITA' CIVILI

- I residenti di Plum Island sono rappresentati da indicatori circolari delineati di azzurro.

- ◇ I segnalini Civili regolari hanno immagini generiche con uno sfondo bianco.
- ◇ I segnalini VIP hanno un disegno personalizzato con uno sfondo dorato.
- Oltre all'illustrazione, i segnalini Civili mostrano la ricompensa in Punti Evacuazione (PE) con un grande numero rosso e, nel caso di alcune unità VIP, un'abilità o un effetto speciale che l'unità possiede.
- Le unità civili sono importanti per vincere la partita, poiché i giocatori devono evacuare con successo almeno 26 EP di unità civili di entrambi i tipi entro la fine della partita per non perdere [R30].
- Trenta Civili Regolari vengono piazzati sulla mappa durante la Preparazione [R8].
- Entrambi i tipi di unità Civili possono essere aggiunti al gioco durante la partita a causa della pesca di alcune Carte Ricerca.
  - ◇ Se viene aggiunto un Civile VIP, prendi semplicemente l'unità Civile VIP nominata dalla riserva di unità secondo necessità.
  - ◇ Se un'unità di Civili Regolari viene aggiunta al gioco, prendi tutte le unità inutilizzate (*cioè nessuna di quelle che sono già eliminate o evacuate*) e sceglie uno casualmente da far entrare in gioco.

## COMBATTIMENTO

- Ci sono 3 Tipologie di Combattimento:
  - ◇ Combattimento Ravvicinato [R19, 25]
  - ◇ Combattimento a Distanza [R19, 27]
  - ◇ Combattimento con Cannoni [R19, 28]
- Per tutti i tipi di combattimento, sia di attacco che di difesa, il giocatore lancerà sempre i dadi di combattimento per la propria unità per determinarne il valore dei risultati del combattimento.
- I risultati per entrambe le parti vengono applicati immediatamente e simultaneamente in ogni caso (e possono anche portare alla reciproca eliminazione quando si combatte il combattimento ravvicinato).
- Quando sono presenti più Orrori e/o più Non-Orrori coinvolti in un combattimento, si confrontano le unità non Orrori con le Unità degli orrori [R25].
- Quando più di un'unità Orrori è coinvolta nel combattimento ravvicinato, finché c'è un'unità non-Orrori nell'Area, ciascun Orrore deve effettuare un attacco.
- Se tutte le unità Orrori o non-Orrori in un'Area vengono eliminate o si ritirano dopo l'Ultima Resistenza [R27], il combattimento termina.

### Combattimento Ravvicinato

- Si attiva ogni volta che un Orrore attivato entra o occupa uno spazio con unità di giocatori (diverse dai veicoli) e/o civili.

- Può essere attivata come Azione da un Giocatore contro gli Orrori che occupano la stessa Area.
  - Nel Combattimento Ravvicinato (*solo*), l'unità Orrori coinvolta (o una Mutazione o una Pila di Morte degli Orrori) infliggerà un numero prescritto di colpi a seconda del tipo di unità coinvolta e del tipo di terreno dell'Area.
  - Alla fine di ogni combattimento ravvicinato, posiziona un cubo di rischio biologico nel sacchetto di rischio biologico.

### Combattimento a Distanza

- Può essere attivato come azione da un'unità giocatore che ha un valore di combattimento a distanza, prendendo di mira gli Orrori che occupano la stessa area o un'area adiacente. Promemoria: le Zone di Spawn non possono essere prese di mira dal Combattimento a Distanza.
- Il giocatore deve pagare 1-Rifornimento, a meno che non usi un NPC, un Civile Armato, un'Abilità Speciale del Civile, una Pistola o una Bomba Molotov.

### Combattimento con Cannoni

- Può essere attivato come azione da un'unità di Elicotteri o Navi con un simbolo di Mirino rosso, che prende di mira gli Orrori che occupano la stessa Area o un'Area Adiacente. Promemoria: le Zone di Spawn non possono essere prese di mira dal Combattimento a Distanza.
- L'unità elicotteri della Guardia Nazionale (Army HOG) deve pagare 1-Rifornimento.
- Elicotteri o Navi NPC non pagano Rifornimenti.

## DISABILITATO

- Le unità Elicotteri e Navi hanno tutte la parte "Disabilitata" sui loro segnalini.
- Se una Carta Evento impone che un'unità venga Disabilitata, i giocatori girano immediatamente il segnalino sul retro.
- Un'unità Disabilitata non può effettuare movimento né partecipare ad alcuna altra azione (come Riposizionamento, Evacuazione, Medevac, ecc.).
- L'unità deve essere riparata con successo prima che possa funzionare nuovamente.

## ELIMINATO

- Le unità sono considerate eliminate quando il loro Valore di Resistenza viene raggiunto o superato [R27].
- Le unità del giocatore possono provare l'Ultima Resistenza [R27] quando il loro Valore di Resistenza viene raggiunto o superato nel Combattimento Ravvicinato.
- Quando un'unità Civile, Giocatore, Veicolo o Mutazione viene Eliminata viene rimossa dal gioco.
- Quando una pila di Morte degli Orrori subisce un colpo, una delle sue tessere viene rimessa nella riserva disponibile. Quando l'ultima tessera viene rimossa, è considerata Eliminata.

## Possessione degli Orrori

- Se una pila di Morte degli Orrori (*solo*) non viene eliminata in un Combattimento Ravvicinato (*solo*), aggiungi immediatamente una tessera dalla riserva alla Morte degli Orrori per ogni unità Giocatore o unità Civile eliminata nello stesso combattimento. *Promemoria*: se non ci sono tessere Morte degli Orrori rimaste nella riserva quando dovresti aggiungerla una al tabellone, registra 1 Punto Sfondamento.

## Ultima Resistenza

- L'Ultima Resistenza si verifica quando un'unità del giocatore verrebbe eliminata in un Combattimento Ravvicinato (*solo*), perché ha accumulato Cubi Ferita pari o superiori al suo Valore di Resistenza. Invece di essere eliminata, l'unità può tentare di salvarsi [R27].
- Se un'unità del giocatore viene eliminata in qualsiasi altra situazione, non si può effettuare un'Ultima Resistenza.

## EVACUAZIONE

- L'evacuazione dei civili è una parte necessaria per ottenere la vittoria in Plum Island Horror e si realizza principalmente attraverso l'azione di evacuazione [R20].

## Capacità di Evacuazione

- Il numero massimo di unità Civili che possono essere evacuate da un'unità Elicottero o Nave in una singola Azione di Evacuazione dipende dalla sua Capacità di Evacuazione. Questa è mostrata sul segnalino dell'unità in una casella nera con un numero bianco.
- Se ci sono più unità Civili nell'Area rispetto alla Capacità di Evacuazione dell'Elicottero o della Nave, l'eccesso sta nell'Area.

## Punti Evacuazione

- I Punti di Evacuazione (PE) vengono registrati immediatamente quando le unità Civili vengono evacuate. Aumenta il segnalino "Punti Evacuazione" di uno spazio sul Tracciato Punti Evacuazione per ogni PE guadagnato.
- Il valore PE di ciascuna unità Civile evacuata è il numero rosso sul fronte della sua pedina. In alcuni casi, questo può essere un importo variabile.
- Se il segnalino "Punti di Evacuazione" è su o oltre la casella "26+" sulla traccia, non è più necessario registrare gli PE.
- I Punti Evacuazione vengono aggiunti alla fine del gioco per qualsiasi unità Civile posizionata nei Complessi, prima di determinare la vittoria o la perdita.

## CARTE EVENTO

- Queste 44 carte rappresentano tutti i tipi di eventi orrendi ...

... che i giocatori incontreranno e l'evento non può essere previsto.

- Le Carte Evento vengono pescate e risolte pescando il Segnalino Ordine di Turno di Catastrofe Imminente nera o quando richiesto dalla sezione "Pesca Carta Evento" di una Carta Fato.
- La carta descrive un evento in dettaglio e i giocatori devono mettere in atto immediatamente le istruzioni sulla carta.
- Se un Evento non può essere completato per qualsiasi motivo, la carta non ha effetto e non viene pescata un'altra carta.
- Le Carte Evento possono generare Orrori. Se un'unità Orrori appena generata appare nella stessa Area di un'unità non-Orrori, si avvia un Combattimento Ravvicinato immediato con gli Orrori che attaccano usando le normali procedure di Combattimento Ravvicinato.

## UNITA' FAZIONE / FAZIONI

- Le unità primarie controllate da un giocatore appartengono alla Fazione selezionata sin dalla preparazione.
- Ciascuna Fazione ha sei unità di Fazione. Ci sono quattro unità regolari, un'unità Leader e una unità Complesso. Ogni unità rappresenta un personaggio con nome e il suo entourage di persone di supporto.
- La Guardia Nazionale include un'unità di fazione extra, l'elicottero HOG dell'Esercito, che inizia la partita in gioco con Pvt. Mack Reacher. L'elicottero è considerato un'unità della Fazione, effettua il Combattimento a Distanza secondo le regole del Combattimento con i Cannoni e non ha bisogno di essere nutrito durante la Fase della Fame.
- Ciascuna unità della Fazione (*diversa dal Complesso e dall'elicottero HOG dell'Esercito*) viene chiamata **Standee** perché ha un piedistallo di plastica e un segnalino di cartone inserito in quel piedistallo.
- Hanno tutti lo stesso insieme di valori e capacità (*vedi Capacità di Movimento, Valori e Abilità Speciali*).
- All'interno della casella del punteggio di robustezza sono elencate le istruzioni di piazzamento di un'unità di fazione, che dettagliano dove l'unità può essere posizionata sulla mappa durante la preparazione.
- *Eccezionalmente*, la maggior parte delle unità della Fazione della Guardia Nazionale non iniziano sulla mappa. Entrano in gioco durante la Fase Adrenalinica di Crisi (*solo*). Non può entrare più di una unità per Attivazione.

## Complesso

- Ogni Fazione ha anche un'unità Complesso unica che è rappresentata da un grande segnalino di cartone invece che da uno Standee (*poiché è una struttura*).
- Le unità complesse sono strutture occupate che fungono da "zona sicura" per i rifugiati e da baluardo contro gli Orrori.
- Le unità complesse sono unità di fazione a tutti gli effetti, tranne per il fatto che non possono muoversi (*a parte l'unità Paddy Wagon*) e non contano nel limite di capacità dell'Area (2).



- Possono effettuare tutte le Azioni del Giocatore.
- Se eliminati, **non** possono essere ricostruiti.
- Devono essere nutriti durante la Fase della Fame, insieme ai Civili che si trovano all'interno, il che significa che se un Complesso è sul tabellone, viene scartato 1 Rifornimento, e se contiene un qualsiasi numero di Civili, viene scartata un'altro Rifornimento [R14].
- I complessi devono essere costruiti da un'unità della Fazione utilizzando l'Azione Costruisci Complesso [R21].
- All'interno di un'unità Complesso possono essere piazzate al massimo quattro unità Civili. Metteteli nella casella del Complesso sulla Plancia Fazione del giocatore o posizionate i segnalini sotto l'unità Complesso sulla mappa [R21].
- **Paddy Wagon:** l'unità Complessa del PIC, il Paddy Wagon, può muovere come una normale unità del giocatore, usando la procedura di Movimento dei Veicoli. Qualsiasi unità Civile che ospita viene spostata insieme all'unità senza costi aggiuntivi.

## Scheda Fazione

- C'è una Scheda Fazione per ciascuna delle sei Fazioni dei giocatori insieme ad altre due schede che descrivono in dettaglio i valori per le unità NPC e Orrori.
- Ci sono due aree sulle Schede Fazione su cui potete posizionare qualsiasi segnalino necessario: un'area per i segnalini Rifornimenti e l'area "Altro" per le unità Civili Evacuate.
- Le Schede Fazione mostrano anche tutte le unità della Fazione, i loro valori e capacità individuali, qualsiasi Abilità o caratteristica speciale e dove schierare le unità all'inizio del gioco.
- Quando un'unità della Fazione subisce un colpo, posiziona i cubi ferita nell'area accanto al simbolo Resistenza (*cuore*).

## LEADERS

- Ogni Fazione ha un'unità Leader che ha un'abilità speciale permanente ed è indicata dall'icona della bandiera sullo Standee e sulla Scheda Fazione.
- L'abilità di un Leader è passiva, il che significa che è permanentemente attiva. Il beneficio concesso è sempre attivo, anche quando non è il turno del giocatore. Quindi, ad esempio, il bonus al Valore di Combattimento del Capo Lee Hartman verrà aggiunto a un'unità difendente idonea se attaccata dagli Orrori mentre il suo Standee è con o adiacente all'unità difendente.

## CARTE FATO

- Ci sono 36 Carte Fato multiuso che verranno utilizzate costantemente durante il gioco. Rimescolatele quando il mazzo si esaurisce.

- Vengono pescate dal mazzo delle Carte Fato e poste a faccia in su nella pila degli scarti delle Carte Fato dopo essere state risolte.
- Ci sono tre diverse informazioni chiave su ciascuna carta: **Istruzioni per Spawn e Attivazione, Numero Fato e Controllo Evento Azione Seguire.**
- In tutti i casi, i giocatori fanno riferimento solo alle informazioni nella relativa sezione della carta: tutte le altre voci su quella Carta Fato vengono ignorate.

## Istruzioni di SPAWN

- Lo spawn è la prima parte del processo, da risolvere in due fasi del Segnalino Ordine di Turno del Fato [R16].
- A seconda del livello del tracciato di rischio biologico, 3 o 4 tessere Morte degli Orrori si generano nell'area di spawn.
- Esistono quattro possibili istruzioni di spawn:
  - ◇ **No Spawn:** Non accade nulla.
  - ◇ **Numero/i Traccia:** le Morte si generano dove indicato.
  - ◇ **Caos!:** Pesca 2 Carte Fato e genera pile di Morte degli Orrori su ciascuno dei due Tracciati i cui numeri corrispondono ai due Numeri Fato estratti.
  - ◇ **Rianimato!:** pesca una carta Fato. Aggiungi 2 tessere a ciascuna pila di Morte degli Orrori situata sul tracciato corrispondente al Numero Fato. Se non ci sono pile di Morte degli Orrori sul tracciato, non vengono aggiunte nuove tessere.
- Se per qualsiasi motivo non ci sono abbastanza tessere Orrori per generare completamente una Morte, schiera la Morte degli Orrori con quante più tessere possibile. Poi aumentate il segnalino dei Punti Totali di Sfondamento sul Tracciato di Sfondamento di uno spazio, indipendentemente da quante tessere mancano allo spawn.
- Se due o più tessere Morte degli Orrori terminano il processo di Spawn nella stessa Area di Spawn, vengono amalgamate insieme in una pila più grande di Morte degli Orrori.

## Istruzioni di Attivazione

- L'attivazione è la seconda parte del processo in due fasi per risolvere un Segnalino Ordine di Turno del Destino [R16].
- Le Pile di Morte degli Orrori si muovono di 1-4 Aree (a seconda della dimensione dello Stack e dell'ora del giorno [R17]) seguendo le Istruzioni di Attivazione sulla carta.
- Esistono due possibili istruzioni di attivazione:
  - ◇ **Numero/i Traccia:** attiva le pile di Morte sulle tracce elencate;
  - ◇ **Ondata! - Surge!:** Pesca una carta Fato. Attiva due volte la Traccia corrispondente al Numero del Fato.
- Se due o più gruppi di Morte terminano un'Attivazione nella stessa Area, si amalgamano, salvo non vi siano Morti Stordite.

## Numero Fato

- Ogni volta che i giocatori devono pescare un Numero Fato per risolvere un evento o una situazione, pescano la Carta Fato in cima e applicano il Numero Fato indicato. La voce in basso a destra avrà un numero fato che va da "1" a "6".
- Notare che molti risultati dei Numeri Fato seguono la convenzione secondo cui "1" e "6" causano risultati anomali mentre da "2" a "5" causano un risultato regolare.

## Prova a seguito dell'Azione Seguire

- Dopo che un giocatore ha eseguito un'Azione Seguire, pesca la prima Carta fato e controlla questa sezione per determinare se viene attivata una Carta Evento [R15].

## AZIONE SEGUIRE

- Le Azioni Seguire sono azioni che possono essere condotte dai Giocatori non Attivi dopo che la normale Attivazione del Giocatore Attivo è terminata [R15].
- Le azioni Seguire vengono condotte in senso orario attorno al tavolo dal giocatore attivo. Un giocatore può scegliere di effettuare un'Azione Seguire o passare. Se scelgono di passare, non succede nulla e al giocatore successivo viene data la stessa scelta.
- Dopo che un giocatore ha eseguito un'Azione Seguire, deve verificare se viene attivata una Carta Evento pescando una carta Fato e controllando la sezione inferiore.
- Il giocatore Attivo non ottiene un'Azione Seguire durante il proprio Turno Giocatore. Il ciclo si ferma dopo che l'ultimo giocatore non attivo idoneo decide se Seguire oppure una Carta Evento interrompe il processo.
- L'Azione Riposizionamento può essere intrapresa solo come Azione Seguire.
- Le Abilità Speciali delle Unità non possono essere effettuate come azione Seguire.

## ROUNDS DI GIOCO

- I giocatori devono completare nove round di gioco, che rappresentano tre giorni interi di attività [R14], per avere una possibilità di vittoria.
- Ogni giornata di gioco è suddivisa in tre turni di gioco: mattina, pomeriggio e notte.
- Ogni Turno di Gioco consiste di tre Fasi con alcune Fasi che hanno più Passaggi: Fase della Fame (solo turni notturni), Fase di Attività e Fase Finale.
- Le Fasi e i Passaggi devono essere completati in ordine prima di procedere alla Fase o al Passo successivo.

- Completa tutte le fasi in ogni round di gioco, incluso l'ultimo round di gioco.

## TABELLA DEI TRACCIATI

- La Tabella dei Tracciati di Gioco contiene quattro tracciati e tre aree necessarie per giocare. Questi sono:
  - ◇ Tracciato Round di Gioco
  - ◇ Area dei Cubi Rischio Biologico (Gialli e Rossi)
  - ◇ Tracciato del Rischio Biologico
  - ◇ Tracciato Punti Sfondamento
  - ◇ Tracciato Punti Evacuazione
  - ◇ Area Riserva per i Cubi Ferita (opzionale)
- Sono quali riferimenti durante tutta la partita.
- **Traccia dei turni di gioco:** viene presentato come un calendario diviso in tre giorni di gioco (25, 26 e 27 ottobre) con ogni giorno di gioco diviso in tre turni di gioco (mattina, pomeriggio e notte). Inoltre, il numero di Azioni Giocatore consentite per ciascun giocatore per ciascun Turno di Gioco è mostrato nel riquadro rosso.
- **Cubi di rischio biologico disponibili/Aree riservate:** qui è dove vengono tenuti i cubi di rischio biologico gialli e rossi durante il gioco. I giocatori aggiungeranno questi cubi nel sacchetto del rischio biologico durante il gioco come indicato.
- **Livello di rischio biologico:** questa traccia indica il livello di rischio biologico attuale. La traccia indica anche la dimensione di qualsiasi pila di Morte degli Orrori generata a ciascun livello di rischio biologico, con la riga superiore da ("0" a "8") che genera Morti di tre tessere mentre la riga inferiore da ("9" a "16") genera Morti di quattro tessere. Se il segnalino "Livello di rischio biologico" entra nella casella "17+", il gioco termina immediatamente con la sconfitta dei giocatori.
- **Tracciato dei Punti Sfondamento:** questo tracciato indica il numero di Punti Sfondamento accumulati durante il gioco. Se il segnalino "Punti Sfondamento" entra nella casella "8+", la partita termina immediatamente con la sconfitta dei giocatori.
- **Traccia dei Punti di Evacuazione:** quando le unità Civili vengono evacuate con successo, i giocatori sposteranno il segnalino dei "Punti di Evacuazione" lungo questa traccia. Se riescono a mettere il segnalino nella casella "26+", i giocatori hanno salvato con successo abbastanza persone da non perdere la partita a causa di questa condizione e questa traccia non necessita più di essere aggiornata.
- **Area della riserva dei Cubi Ferita:** può essere utilizzata come riserva principale di Cubi Ferita oppure i Cubi Ferita possono essere sparsi nell'area di gioco.

## GREAT SOUTH BAY BRIDGE

- Questa è un'area ibrida speciale sul lato est della mappa

(accanto all'Area 6G). Rappresenta il Great South Bay Bridge verso la terraferma ed è trattato sia come un'Area Libera che come un Ponte, ma non si trova su una Scheda.

- L'Area è Danneggiata all'inizio del gioco come alcuni altri Ponti e quindi nessuna unità può entrare nell'Area fino a quando il danno non viene rimosso (o tramite Riparazioni o tramite un Attraversamento Forzato). Una volta rimosso il danno, le unità possono entrare nell'Area normalmente.
- Le riparazioni al Great South Bay Bridge devono essere eseguite dall'Area di Pedaggio del Ponte (6G), poiché non è possibile entrare nell'Area finché non viene Riparato.
- Le unità del giocatore utilizzerebbero principalmente quest'Area per Evacuare le unità Civili.
- Quest'area può anche essere sfondata [R30].

## CUBI FERITA / COLPI

- I cinquanta cubi neri sono Cubi Ferita e vengono usati per registrare i Colpi sulle unità Giocatore, NPC e Mutazione.
- Sono posti nell'area del Valore di Resistenza dell'unità influenzata sulla loro Scheda della Fazione.

## UNITA' ORRORI

- Esistono due tipi di Orrori: una pila di Morte degli Orrori e le Mutazioni. Ognuno è rappresentato in modo diverso nel gioco.

### Morte degli Orrori / Pile di Morte

- Una singola tessera Morte degli Orrori rappresenta una folla di creature varie che lavorano tutte misteriosamente insieme come una macchina per uccidere qualsiasi cosa.
- Una pila di Morte degli Orrori ha almeno una tessera e non ha un limite massimo di impilamento: non c'è limite al numero di tessere che possono essere presenti in qualsiasi pila.
- Le regole spesso si riferiscono ad una pila di Morte degli Orrori come ad una Morte.
- Le pile di Morte degli Orrori vengono generate come indicato da una Carta Fato, una Carta Evento o una Carta Ricerca pescata. Qualsiasi giocatore prende un numero di tessere Orrori dalla riserva pari all'importo mostrato nell'attuale spazio Livello di rischio biologico (3 o 4 tessere per spawn), nella carta Evento o nella carta Ricerca.
- Se due o più tessere Morte degli Orrori finiscono nella stessa Area alla fine di un movimento o di una generazione, le tessere vengono raccolte insieme in un'unica pila di Morte degli Orrori.
  - ◇ Le Morte possono superarsi durante il movimento senza amalgamarsi.
  - ◇ Una Morte Stordita non si amalgama con un'altra pila di Morte, che sia o meno Stordita.

- Durante il Combattimento Ravvicinato (attaccando o difendendo), una pila di Morte degli Orrori infligge Danni in base al numero di tessere e al tipo di terreno nell'Area [R26].
- Quando una pila di Morte degli Orrori subisce danni, rimuove una tessera per colpo.

## Mutazioni

- Questi sono Orrori particolarmente malvagi e problematici. Hanno l'onore di essere rappresentati anche da Standees allo stesso modo delle unità dei Giocatori.
- Queste unità iniziano il gioco nelle rispettive caselle sulla Scheda Fazione Mutazioni dell'Orrore.
- Le Mutazioni entrano in gioco quando indicato da una Carta Evento.
- Durante il Combattimento Ravvicinato (attaccando o difendendo), le Mutazioni infliggono Danni in base al loro Valore di Combattimento [R26].
- Le Mutazioni subiscono danni come Cubi Ferita rispetto al loro Valore di Resistenza (come le unità del Giocatore).
- Ogni Mutazione ha un'abilità o caratteristica speciale. Tutte le informazioni necessarie sono elencate sulla Scheda delle Mutazioni degli Orrori e spiegate in modo approfondito in questa guida [RG7].

## FASE DELLA FAME

- Durante la Fase della Fame di ogni Turno di Gioco Notturmo (*solo*), i giocatori dovranno nutrire le proprie unità con Rifornimenti [R14].
- Questa fase viene ignorata durante i Turni di Gioco del Mattino e del Pomeriggio.
- Se l'unità Elicottero dell'Esercito è in gioco, non deve essere sfamata dal giocatore della fazione della Guardia Nazionale.

## AZIONI LUOGHI

- Queste azioni permettono ad un'unità Giocatore di interagire direttamente con l'Area in cui si trova [R22].
- Le possibili Azioni di Luogo sono Decontaminazione, Foraggiamento e Ricerca.
- L'unità può svolgere solo una di queste attività con ciascuna Azione Luogo utilizzata.
- Un'unità può svolgere un'Attività del Luogo solo se l'Area che occupa ha l'icona qualificante, non c'è un segnalino di "Locazione Esaurita" nell'Area, e l'Area non è Compromessa.

### Decontaminazione

- Spostare il segnalino del livello di rischio biologico lungo il tracciato del rischio biologico di uno spazio per ciascuna icona di decontaminazione nell'area.
- Ponete un segnalino di "Locazione Esaurita" nell'Area.

## Foraggiamento

- Prendi i segnalini Rifornimenti dalla riserva il cui valore è pari al numero di icone Foraggiamento.
- Ponete un segnalino di “Localizzazione Esaurita” nella stessa Area.

## Ricerca

- Pesca la prima Carta Ricerca da quel mazzo. Seguire le indicazioni sulla carta, effettuare le scelte necessarie e applicare i risultati come richiesto.
- Controllate il fondo della Carta Ricerca per determinare se l'Area si esaurisce oppure no.

## ICONE MAPPA

### Freccia Nera

- Collegamenti tra Aree che generalmente si estendono da nord a sud sulla mappa e vengono utilizzati per regolare il movimento delle unità degli Orrori quando vengono attivate.
- Possono essere usate dalle unità non-Orroro per muoversi in entrambe le direzioni.
- C'è una freccia nera che corre verso ovest/est, collegando il binario 6 al Great South Bay Bridge. Funziona come qualsiasi altra Freccia Nera.

### Ponte

- Alcuni collegamenti con freccia nera o bianca attraversano dell'acqua e sono raffigurati come ponti (mostrati con l'icona di un ponte).
- Questi nove ponti (sette Freccia Nera e due Freccia Bianca) sono trattati come normali collegamenti a freccia, tranne per il fatto che potrebbero iniziare il gioco danneggiati.
- A questi nove ponti è assegnato un numero a cui si può fare riferimento per la configurazione e gli eventi.
- Un Ponte con un segnalino Danno di qualsiasi valore non può essere attraversato da alcuna unità, finché non viene Riparato dai giocatori o con l'Attraversamento Forzato degli Orrori.
- Si noti che l'area del Great South Bay Bridge è un tipo speciale di collegamento a ponte e, a differenza degli altri nove ponti, non ha un numero assegnato [RG27].

### Freccia Bianca

- Si tratta di collegamenti tra Aree esclusivamente laterali (est/ovest) e normalmente possono essere utilizzati solo da unità Giocatori e Civili.
- Alcuni eventi potrebbero far sì che gli Orrori si spostino o attacchino attraverso le connessioni Freccia Bianca.

## SEGNALINI (VARI)

### Segnalini Danno

- Il danno e la distruzione causati alle strutture e ai ponti di Plum Island vengono registrati con l'uso dei segnalini Danno.
- Questi segnalini hanno “Danno-1” sul lato anteriore e “Danno-2” sul retro, e i numeri rappresentano l'entità del danno all'Area o al Ponte.
- I segnalini vengono posizionati secondo necessità per riflettere l'ammontare dei Danni subiti e aggiunti. Viene quindi modificato per indicare la quantità di danni rimossi tramite riparazione o l'attraversamento forzato.
- Un'Area con un qualsiasi numero di segnalini Danno è considerata compromessa.
- Un ponte con qualsiasi ammontare di danni non può essere attraversato.

### Segnalini Luogo Esaurito

- Nessuna Azione Luogo può essere condotta in un'Area con un segnalino di Localizzazione Esaurita.
- Quando un'unità effettua un'Azione Luogo Foraggiamento o Decontaminazione, questo segnalino viene automaticamente posto nell'Area.
- Alcune carte Ricerca richiedono il posizionamento di questo segnalino in un'Area.
- I segnalini di Localizzazioni Esaurite vengono rimossi in ogni Round di Gioco Notturmo durante la Fase di Rifornimento dei Luoghi nella Fase Finale.

### Segnalini Speciali di Combattimento

- La Molotov e le Pistole sono segnalini di Combattimento Speciale.
- Possono essere raccolti e utilizzati dalle unità dei Giocatori e anche dalle unità Civili [R29].
- Il segnalino viene assegnato all'unità che lo raccoglie, ma quell'unità può successivamente scambiarlo con un'altra unità che condivide la sua Area. I giocatori hanno la possibilità di posizionare fisicamente il segnalino con l'unità sulla mappa o, se più conveniente, posizionarlo sul punto dell'unità sulla Scheda Fazione.
- I segnalini di Combattimento Speciali compaiono da alcune Carte Ricerca.
- Un'unità può portare solo un segnalino di combattimento speciale per tipo alla volta.
- Un'unità Civile con un segnalino di Combattimento Speciale è considerata un Civile Armato.
- I Segnalini di Combattimento Speciali possono essere usati senza usare un'Azione o spendere Rifornimenti.

### Segnalini Eventi e Ricerche Speciali

- Ci sono una manciata di Segnalini aggiuntivi, che entrano in gioco a causa di un Evento o di una Carta Ricerca. Queste carte mostrano un'illustrazione del Segnalino e i dettagli dell'effetto.

## Segnalini Stordimento

- Le abilità speciali di alcune unità del giocatore stordiscono le unità degli Orrori. In questo caso, piazzate un segnalino “Stordito” sull’unità Orrori.
- Quando attivati, gli Orrori Storditi rimuovono semplicemente il segnalino “Stordito” e non si muovono né attaccano. Quindi, non sono più considerati storditi e possono attivarsi normalmente la volta successiva.
- Se una pila di Morte degli Orrori termina il suo movimento su una pila di Morte degli Orrori Stordita, non si uniranno e rimarranno come due pile di Morte degli Orrori separate (una Stordita e l'altra non Stordita).
- Le unità Orrori possono avere un solo segnalino Stordito assegnato – i risultati aggiuntivi di Stordito vengono ignorati.
- Le unità degli Orrori Stordite non possono Sfondare un'Area, anche se sono l'unica unità nell'Area.

## Segnalini Rifornimento

- I segnalini rifornimenti sono un metodo astratto per rappresentare qualsiasi risorsa come cibo, benzina, munizioni, strumenti, ecc.
- I segnalini Rifornimenti arrivano in pezzi da “1”, “2”, “5” e “10” e possono essere usati in qualsiasi combinazione secondo necessità per visualizzare il totale corretto dei Rifornimenti. Basta scambiare i segnalini dalla riserva dei segnalini per ottenere il totale necessario.
- I segnalini di rifornimento possono essere scambiati tra i giocatori durante la Fase di Attivazione di un giocatore fintanto che ciascuna fazione ha un'unità della Fazione che condivide un'Area insieme da qualche parte. Questo non costa un'Azione.
- **I Rifornimenti sono guadagnati:**
  - ◇ All'inizio della partita (Step 2 del Setup)
  - ◇ Quando il Segnalino “Power - Now!” è rimosso e viene riparata la Islandwide Light & Power Area [R21]
  - ◇ Con un'Azione Luogo di Foraggiamento
  - ◇ Da alcune Carte Ricerca
- **I Rifornimenti sono spesi:**
  - ◇ Per nutrire le Unità e Civili durante la Fase della Fame
  - ◇ Condurre un Combattimento a Distanza
  - ◇ Per un Movimento Veicolare
  - ◇ Per utilizzare l'opzione **Nastro adesivo**, quando si esegue un'azione Ripara del giocatore
  - ◇ Per utilizzare l'Azione Speciale della Fazione
  - ◇ Come richiesto da alcune Carte Evento
  - ◇ Per Costruire l'unità Complesso

- Le unità NPC non spendono Rifornimenti.
- I rifornimenti liberi possono essere raccolti gratuitamente, se l'unità utilizza un'azione di movimento [R18]. Non è necessario che l'unità si muova effettivamente durante la sua Azione per raccogliere Rifornimenti Liberi.

## MOVIMENTO PERMESSO

- Un'unità Orrori o Giocatore che usa la sua capacità di movimento può muovere attraverso Aree collegate fino alla massima capacità di movimento indicata, come mostrato sulla sua Scheda Fazione e sul suo Standee.
- Per ogni Area in cui un'unità si muove (*indipendentemente dal tipo di terreno*), il numero di Aree rimaste per muoversi viene ridotto di uno fino a quando la sua Capacità di Movimento non viene esaurita.

## Movimento Unità Orrori

- Il numero massimo di aree mosse da una pila di una Morte degli Orrori dipende dalla propria dimensione in numero di tessere, calcolata all'inizio del movimento:

◇ 1 a 3 tessere = 3 Aree

◇ 4 a 6 tessere = 2 Aree

◇ 7 a more tessere = 1 Area

- Ogni Mutazione ha la propria Capacità di Movimento e si muove fino al numero di Aree indicato sulla scheda della Fazione degli Orrori.
  - ◇ La mutazione Uccelli Rapaci non ha una capacità di movimento e si muove in base alla sua abilità speciale.

- Le unità Orrori utilizzeranno sempre tutta la loro capacità di movimento a piedi, a meno che non si spostino in un'area con un'unità non-Orrori, nel qual caso rinunciano al resto dei loro punti movimento per effettuare un attacco di combattimento ravvicinato, che viene risolto dopo che il movimento di tutti gli Orrori è stato completato. I segnalini “Combattimento!” possono essere usati per ricordare quali Aree hanno combattimenti in sospeso.

- Durante i Round di Gioco “Notturni” (*solo*), la normale Capacità di Movimento di ciascuna unità Orrori, indipendentemente dal tipo, viene aumentata di un'Area.

## Movimento Unità Giocatore

- Le unità del giocatore hanno due modalità di movimento, a piedi e veicolare, solo una delle quali può essere attivata con un'Azione di Movimento:

◇ Tutte le unità del giocatore hanno una capacità base di movimento a piedi (*eccezione: i complessi*). Questo è mostrato sulla Scheda Fazione o Standee dell'unità con un'icona “piedi”.

◇ Alcune unità hanno anche un'abilità di Movimento Veicolare. Questo è mostrato sulla Scheda Fazione o Standee dell'unità con l'icona della “ruota”.

- Una mossa adrenalinica di crisi utilizza il movimento a piedi [R15].
- I giocatori possono scegliere di rinunciare ad una parte del Movimento di un'unità, ma il resto del movimento è perso.

- Le unità del giocatore devono fermarsi quando entrano in un'area con un'unità Orrori. Un'unità può lasciare tale Area quando inizia il suo Movimento, senza penalità.
- Le unità complesse non hanno capacità di movimento, ad eccezione dell'unità *Paddy Wagon*, che usa il movimento veicolare.
- Il Movimento Veicolare può essere utilizzato solo se il giocatore proprietario scarta prima 1 Rifornimento dalla sua riserva, che rappresenta la benzina [R19].

## PERSONAGGI NEUTRALI (NPC)

- Nel gioco sono presenti diverse unità NPC. Alcune iniziano il gioco sulla mappa e altri appaiono grazie alle Carte Ricerca [RG6].
- Tutte le unità NPC possono essere controllate da qualsiasi giocatore come se fossero una delle unità della propria Fazione (quindi sono "unità del giocatore" per tutti gli scopi tranne quanto diversamente indicato).
- Le unità NPC non possono beneficiare dell'Abilità Leader di un'unità Leader.
- Alcune Carte Evento e Ricerca vietano l'uso di un'unità NPC per soddisfare i propri requisiti o eseguire le proprie abilità.

### Standees NPC

- Gli NPC incaricati non possono effettuare una mossa Adrenalinica Crisi gratuita.
- Gli NPC Standees non possono essere utilizzati per costruire l'unità Complessa di una fazione.
- I PNG utilizzati non possono effettuare il Movimento Veicolare.
- Si considera che gli NPC abbiano una scorta illimitata di munizioni, gas, ecc. Quindi un giocatore non deve mai scartare alcuna Rifornimento per effettuare un Combattimento a Distanza con unità NPC idonee.
- Se un'unità NPC viene eliminata per qualsiasi motivo, rimettete l'unità NPC nella scatola del gioco o sulla sua Plancia Fazione. L'unità è fuori gioco permanentemente.
- Gli NPC Standee hanno l'opportunità dell'Ultima Resistenza.

### Veicoli NPC (Navi ed Elicotteri)

- I veicoli NPC possono essere mossi solo utilizzando un'azione di Riposizionamento, durante la fase di Azione Seguire.
- Si considera che i veicoli NPC abbiano una scorta illimitata di munizioni, gas, ecc., quindi un giocatore non deve mai scartare alcuna Rifornimento per condurre un Combattimento a Distanza con veicoli NPC idonei.

## SFONDAMENTO

- Ci sono sette aree di sfondamento nel gioco. Queste si trovano alla fine di ciascuno dei sei binari e nell'area del Great South Bay Bridge [R29].

- Queste aree sono indicate con un indirizzo di area evidenziato in giallo.

- Uno Sfondamento avviene quando un'Area di Sfondamento contiene una o più unità Orrori (*di qualsiasi tipo e dimensione, anche se devono essere non stordite*) e **NON** unità non-Orrori.

◇ Qualsiasi unità Giocatore o Civili lo impedirà.

◇ Le unità Navi ed Elicotteri non lo impediscono.

- Nel momento in cui le condizioni di Sfondamento vengono soddisfatte, registrate il numero appropriato di Punti Sfondamento sulla Traccia dei Punti Sfondamento [R30], ponete un segnalino Sfondamento nell'Area e rimuovete tutte le unità Orrori da essa.

◇ Le tessere delle Pile delle Morte degli Orrori vengono eliminate dal gioco (*ovvero non vengono rimesse nella riserva*) e queste tessere non sono più disponibili per la generazione.

- Una volta che un'Area viene Sfondata, rimane tale per il resto della partita.

- Anche quest'Area è ora considerata compromessa.

- Oltre ai Punti Sfondamento subiti per ciascuna Area Sfondata, si possono subire Punti Sfondamento quando gli Orrori "si accumulano". Ciò può verificarsi in due casi:

◇ Ogni volta che una Morte degli Orrori non può essere generata completamente a causa della mancanza di tessere disponibili nella riserva.

◇ Ogni volta che un'unità Orrori entra in un'Area Sfondata senza che un giocatore o un'unità civile si trovi nell'area con essa (*l'unità Orrori viene quindi eliminata secondo il effetto citato prima*).

◇ In entrambi i casi, registra 1 Punto Sfondamento aggiuntivo per ogni volta che si verifica la situazione.

- Se il segnalino dei Punti Sfondamento Totale entra o supera lo spazio "8+" del Tracciato dei Punti, gli Orrori si moltiplicano esponenzialmente e travolgono tutti i sopravvissuti su Plum Island. **I giocatori perdono immediatamente la partita.**

## TURNO GIOCATORE

- Quando viene pescato il segnalino dell'ordine di turno di attivazione del giocatore di una fazione (*o il gettone dell'ordine di turno "wild" se è stato assegnato a quel giocatore dal gruppo*), quella fazione diventa il giocatore attivo.
- Il Turno del Giocatore procede con la Fase Adrenalinica di Crisi, poi la Fase di Azione del Giocatore e infine la Fase di Azione Seguire.
- Un giocatore può sempre scegliere di non fare nulla e passare il turno.

### Fase Crisi Adrenalinica

- Tutte le unità del giocatore appartenenti alla fazione del giocatore attivo (*non le unità NPC*) possono effettuare un movimento a piedi gratuito [R15].

- Questa è una mossa “gratuita” e non conta nel numero di Azioni Giocatore normalmente consentite dal turno di gioco.

## Fase Azioni Giocatore

- Il Giocatore Attivo può condurre tante Azioni quante indicate dal Round di Gioco sul proprio Tracciato.
- Ci sono 9 Azioni che possono esser eseguite dal giocatore:
  - ◇ Muovere
  - ◇ Combattimento
  - ◇ Controllo della Folla
  - ◇ Evacuare
  - ◇ Riparare
  - ◇ Costruire un Complesso
  - ◇ Azione Luogo
  - ◇ Curare
  - ◇ Azione Speciale
- La stessa Azione può essere selezionata più volte e il giocatore può anche scegliere la stessa unità per eseguire tutte le Azioni a condizione che vengano rispettate le regole dell'Azione.

## Fase Azioni "Seguire"

- Quando il giocatore attivo termina le sue azioni, gli altri giocatori (*chiamati giocatori che seguono*) possono eseguire ciascuno un'azione "Seguire" se si qualificano per farlo [R15].

## UNITA' GIOCATORE

- Unità del giocatore è un termine generico usato per riferirsi alle unità della Fazione e alle unità Standee NPC.
- Qualsiasi unità del giocatore può essere controllata dal giocatore attivo per effettuare Azioni.
- Un'unità del giocatore non può terminare il suo movimento in un'area che già contiene altri due personaggi non-Orrori, ma può attraversarla.

## STATISTICHE

### Amministrazione

- Questa statistica si trova sotto l'icona del segno di spunta e indica la capacità dell'unità di svolgere compiti amministrativi e sociali in modo efficace, aiutando la popolazione civile, organizzando la logistica, ecc.
- Questo valore indica quante unità Civili il giocatore può spostare durante l'Azione di Controllo della Folla, se un'unità si qualifica per costruire un Complesso (*richiedendo almeno un valore "3"*) ed è spesso usata per determinare il risultato delle Carte Ricerca.

## Coraggio

- Questa statistica si trova sotto l'icona della stella e misura la capacità dell'unità di resistere al terrore e alla paura che lo investe, quasi ogni minuto, durante questa tragica partita.
- Questo valore viene spesso utilizzato per determinare il risultato delle Carte Ricerca ed Evento, come l'unità interagisce con determinate Mutazioni e ogni volta che deve tentare un'Ultima Resistenza.

## Combattimento Ravvicinato

- Tutte le unità hanno un Valore di Combattimento Ravvicinato, situato nel triangolo giallo.
  - Questo valore rappresenta il numero di Dadi di Combattimento che l'unità lancerà quando risolve il Combattimento Ravvicinato.
  - Il numero di dadi può essere influenzato da eventi o circostanze speciali.
  - Alcune unità Civili VIP hanno anche un Valore di Combattimento Ravvicinato.

## Combattimento a Distanza

- Alcune unità hanno un Valore di Combattimento a Distanza, situato sotto il mirino bianco.
  - Questo valore rappresenta il numero di Dadi di Combattimento che l'unità lancerà quando risolve il Combattimento a Distanza.
  - Il numero di dadi può essere influenzato da eventi o circostanze speciali.
  - I Segnalini di Combattimento Speciale (*Molotov e Pistole*) possono conferire un Valore di Combattimento a Distanza alle unità.
  - Alcune unità Civili VIP hanno anche un Valore di Combattimento a Distanza.

## Valore Resistenza / Vita

- Il Valore di Resistenza è il numero nell'icona del cuore.
- Questo valore indica il numero massimo di Cubi Ferita che l'unità può assorbire.
- Non appena il numero di Cubi Ferita è pari o superiore al valore indicato, l'unità può essere eliminata.
- Le unità del giocatore possono effettuare un tentativo di Ultima Resistenza per rimanere in gioco, purché si verificino ferite durante il Combattimento Ravvicinato.
- L'area inferiore di ciascuna unità, mostrata sulla Scheda della Fazione, contenente il Valore di Resistenza, è la Casella del Valore di Resistenza, in cui vengono piazzati tutti i Cubi Ferita subiti dall'unità.

## CARTE RICERCA

- Queste 44 carte generano opportunità, risorse, sopravvissuti e ogni sorta di gadget utile per i giocatori (*con qualche stratagemma occasionale*).

- Una Carta Ricerca viene pescata quando l'unità di un giocatore usa un'Azione Luogo Ricerca.
- Ogni carta descrive una storia specifica e può avere vari effetti e/o scelte. Il Giocatore Attivo dovrebbe leggere la carta ad alta voce e tutti i giocatori possono partecipare a qualsiasi discussione, ma le scelte finali vengono fatte dal Giocatore Attivo.
- Il testo degli effetti di ricerca si trova prima del testo del modificatore di ricerca [RG4]. Pertanto, se il testo del Modificatore di ricerca menziona una particolare unità e il testo degli Effetti di ricerca aggiunge quell'unità, il bonus del Modificatore di ricerca viene comunque ricevuto.
- Le Carte Ricerca possono generare Orrore. Se un gruppo di Morte degli Orrore appena generato appare nella stessa Area di un'unità non-Orrore, viene avviato un Combattimento Ravvicinato immediato con gli Orrore, che attaccano utilizzando le normali procedure di Combattimento Ravvicinato.

## ABILITA' SPECIALI

- La maggior parte delle unità della Fazione hanno un'abilità speciale descritta in dettaglio al centro della scheda della Fazione.
- Solo l'unità su cui è elencata questa abilità può applicare i suoi effetti e molte sono passive (*cioè sempre "attive"*).
- Alcune unità hanno una potente Azione Speciale come abilità, e queste richiedono la spesa effettiva di un'Azione per usarle.
- I giocatori possono usare un'Azione Speciale solo quando l'unità viene attivata come parte di un Turno di Giocatore – non possono essere usate per un'Azione "Seguire".

## STANDEES

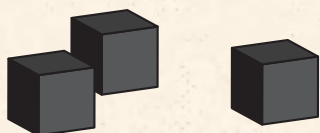
- Come termine di gioco, gli Standees sono le unità del giocatore e le unità Mutazioni, rappresentate da fustellati di cartone su supporti di plastica per renderli più evidenti sulla mappa e consentire al giocatore di fare riferimento più facilmente alle informazioni e alle abilità dell'unità.

## TRACCIATI

- Il termine Tracciati in Plum Island Horror potrebbe riferirsi a una delle due cose: il Tabellone dei Tracciati di Gioco [R10, RG26] o i Percorsi verticali sul tabellone di gioco.

## Numeri Tracciati / Percorsi

- Tutte le Aree di Plum Island sono raggruppate verticalmente in una Traccia/Percorso. Queste tracce sono numerate da 1 a 6, da sinistra a destra.
- Il numero della Traccia viene visualizzato nella Spawn Zone.



## ORDINE DI TURNO

- L'Ordine di Turno a Plum Island è variabile e viene deciso estraendo i Segnalini Ordine di Turno dal Sacchetto Ordine di Turno.

### Sacchetto Ordine di Turno

- Il sacchetto dell'Ordine di Turno contiene i Segnalini Ordine di Turno, uno dei quali viene pescato casualmente dal sacchetto da un giocatore qualsiasi durante la Fase di Attività.
- Il segnalino pescato indica se viene pescata una carta Evento o se i Giocatori o gli Orrore agiranno.
- Durante la Preparazione, aggiungi i tre Segnalini Ordine di Turno rossi del Fato e un Segnalino Ordine di Turno di Catastrofe Imminente nero al Sacchetto.

◇ Nella modalità a uno e a due giocatori, aggiungi entrambi i segnalini ordine di turno della fazione per ciascuna delle due fazioni in gioco.

◇ Nella modalità a tre giocatori, aggiungi un segnalino ordine di turno di fazione per ciascuna delle tre fazioni in gioco. Poi, metti anche il segnalino ordine di turno "WILD" rosa nel sacchetto.

◇ Nella modalità a quattro giocatori, aggiungi un segnalino ordine di turno di fazione per ciascuna delle quattro fazioni in gioco.

### Segnalini Ordine di Turno

- Quando vengono estratti dal sacchetto dell'Ordine di Turno, i segnalini Ordine di Turno vengono attivati in base al tipo di gettone:

TOKEN	Nome	Effetto
	Token Fato	Qualsiasi giocatore scopre la prima Carta Fato dal mazzo. La carta viene risolta secondo le procedure di Generazione e Attivazione degli Orrore
	Token Catastrofe Imminente	Qualsiasi giocatore pesca la prima Carta Evento e ne applica gli effetti
	Attivazione Jolly	Utilizzato nelle partite in 3 giocatori. Una volta pescato, i giocatori scelgono quale fazione diventerà attiva
	Attivazione Giocatore	Il giocatore il cui Segnalino Fazione è stato pescato è il Giocatore Attivo ed effettua l'Attivazione del Turno di Giocatore

## FERITE

- Le unità sono considerate ferite se hanno uno o più Cubi Ferita assegnati.
- Questo è rilevante per l'azione Curare e per alcune Carte Ricerca ed Evento.



# LA REGOLA D'ORO DELLA COOPERAZIONE

## DECISIONI DI GRUPPO

Nel corso del gioco, ci sono momenti in cui tutti i giocatori devono decidere collettivamente cosa fare in una determinata situazione. La maggioranza dei voti alla fine determinerà questa scelta. Se i giocatori non riescono a raggiungere un consenso, verrà fatto appello allo spirito della Sirena dell'Isola di Plum per appellarsi alla sua guida. Questo rituale di preghiera viene simulato accuratamente con ogni giocatore che estrae un Numero del Fato: il numero più alto vince e può decidere l'attuale corso d'azione che è in discussione. Se c'è un pareggio, tutti i giocatori in parità ripescano fino a raggiungere un numero più elevato degli altri. Così dice la prima Regola d'Oro. Non dimenticare di rimescolare il mazzo Fato.

## Commercio e Negoziazione

I giocatori possono stipulare qualsiasi tipo di accordo tra loro come preferiscono. È consentito e incoraggiato il coordinamento di gruppo su quali strategie perseguire, quando non intraprendere un'Azione Seguire, ecc.

Inoltre, i segnalini Rifornimenti possono essere scambiati tra i giocatori durante la Fase di Attivazione di un giocatore fintanto che ciascuna fazione ha un'unità della Fazione che condivide un'Area da qualche parte. Così dice la seconda Regola d'Oro.

**Nota Storica:** La Benedizione della Sirena è un'antica storia popolare di Plum Island nella quale i residenti credono e che apprezzano ancora. Si tratta di un'antica storia di una sirena che salvò una nave in panne dallo schiantarsi contro la costa rocciosa. A bordo di quella nave c'erano i primi coloni dell'isola e da allora hanno reso omaggio alla sirena ogni anno. Ancora oggi, gli abitanti dell'isola di Plum sono confortati dal pensiero che la Sirena veglia ancora su di loro.



# THE PLUM ISLAND HORROR

## CREDITI

### Designer

Hermann Luttmann

### Developer

Ken Kuhn

### Graphics

Terry Leeds

### Lead Playtesters

David Kurtz · Fred Manzo

### Proofreaders

Brent Pollock, David Bauer, David Kurtz, David Spangler, David Wilkinson, Kevin Hartman, and Ronald Nickelson

### Playtesters

Aaron Montgomery, Arne Reuter, Ben McClellan, Carlos Iglesias, Jeffrey Delbert, John Cleaver, John Vogel, John Wild, Kenny Barrese, Kevin Hartman, Kohen Gillis, Larry W. Rose, Neil Bunker, Raymond Glosser, Sam Barker, and Stephen del Prado

### Production Coordination

Kai Jensen

### Producers

Gene Billingsley · Tony Curtis · Andy Lewis  
Mark Simonitch · Rodger MacGowan



GMT Games LLC © 2023

# INDICE GLOSSARIO

*(Volutamente lasciato in inglese, per riscontro diretto coi termini in gioco)*

## KEY TERM

Actions, Player .....	20
Move .....	20
Combat .....	20
Crowd Control .....	20
Evacuate .....	20
Repair .....	20
Build Compound .....	20
Use a Location Action .....	20
Heal .....	20
Use a Special Action .....	20
Reposition (Follow Action Only) .....	20
Activate .....	25
Surge! .....	25
Track Number(s) .....	25, 32
Active Player .....	20
Activity Phase .....	20
Adjacency .....	20
Admin Rating .....	31
Area(s) .....	20
Area Address .....	20
Armed Deputized Civilians .....	22
Available Pools .....	22
Biohazard Bag .....	22
Biohazard Cubes .....	22
Biohazard Infection Step .....	22
Biohazard Level .....	22
Bravery Rating .....	31
Civilians Units .....	22
Close Combat Rating .....	31

## KEY TERM

Combat .....	23
Close .....	23
Ranged .....	23
Gunship .....	23
Compound .....	24
Compromised .....	21
Connected Areas .....	21
Crisis Adrenaline Move/Phase .....	29, 30
Damaged Markers .....	28
Decontaminate .....	27
Disabled .....	23
Eliminated .....	23
Evacuation Capacity .....	24
Evacuation Points .....	24
Event Cards .....	24
Exhausted Location Markers .....	28
Faction Mat .....	25
Faction Units .....	24
Factions .....	24
Fate Cards .....	25
Fate Number .....	26
Follow Action .....	26, 31
Forage .....	28
Forked Path .....	21
Game Rounds .....	26
Game Tracks Sideboard .....	26

**KEY TERM**

Great South Bay Bridge ..... 27

Hit Cubes/Hits ..... 27

Horrors Possession ..... 24

Horrors Units ..... 27

Hunger Phase ..... 27

Last Stand ..... 24

Leaders ..... 25

Location Actions ..... 27

Map Icons ..... 28

    Black Arrow ..... 28

    Bridge ..... 28

    White Arrow ..... 28

Markers (Assorted) ..... 28

Movement Allowance ..... 29

Murder of Horrors Tiles/Stack ..... 27

Mutations Standees ..... 27

Neutral Player Character (NPC) Units ..... 30

    Standees ..... 30

    Vehicles (Boats & Helos) ..... 30

Overrun ..... 30

Player Turn ..... 30

    Crisis Adrenaline Phase ..... 30

    Player Action Phase ..... 31

    Follow Action Phase ..... 31

Player Unit Movement ..... 29

Player Unit Area Capacity ..... 21

Player Units ..... 31

Ranged Combat Rating ..... 31

**KEY TERM**

Ratings ..... 31

Search ..... 28

Search Cards ..... 31

Spawn ..... 25

    Chaos! ..... 25

    Reanimated! ..... 25

    Track Number(s) ..... 25, 32

    Spawn Zone ..... 21

Special Ability ..... 32

Special Combat Markers ..... 28

Special Event/Search Card Markers ..... 28

Standees ..... 32

Stunned Markers ..... 29

Supplies Markers ..... 29

Toughness Rating ..... 31

Tracks ..... 32

Turn Order Bag ..... 32

Turn Order Tokens ..... 32

    Impending Doom ..... 32

    Fate ..... 32

    Player Turn Activation ..... 32

Wounded ..... 32

# RIFERIMENTO VELOCE

## ICONE CHIAVE

### SEQUENZA DI GIOCO

#### 1 FASE della FAME (Solo di NOTTE)

Spendete 1 Rifornimento per unità della Fazione e 1 Rifornimento per tutti i Civili in un Complesso (indipendentemente dal numero). Applicare 1 colpo a qualsiasi unità della Fazione non nutrita. Se non viene speso 1 Rifornimento per nutrire tutte le unità Civili in un Complesso, allora una qualsiasi di quelle unità Civili viene eliminata.

#### 2 FASE ATTIVITA'

##### Pescare un Segnalino di Turno

- Pesca un Segnalino: se il Sacchetto è vuoto, procedi alla Fase Finale.

##### Risolvi il Segnalino di Turno

- Token FATO (Rosso): Pesca una carta Fato e applica lo Spawn e l'Attivazione.
- Token Catastrofe Imminente (Nero): Pesca e Risolvi una Carta Evento.
- Token Fazione (Colorati): Attivazione Giocatore – il numero di Azioni si basa sul Round di gioco corrente [R15]. Puoi utilizzare un personaggio della Fazione o un NPC.
  - ◊ Crisi Adrenalinica: Ogni Unità Fazione può effettuare un movimento a piedi.
  - ◊ Azioni Giocatore: Muovere, Combattimento, Controllo Folla, Evacuare, Riparare, Costruire Complesso, Azione Luogo, Curare, Azione Speciale di Fazione.
  - ◊ Azioni Seguire: A partire dal giocatore a sinistra di quello attivo, si può effettuare una Azione Seguire. Azione Seguire = una Azione Giocatore **eccetto** l'Azione Speciale, ma si può effettuare il **Riposizionamento**. Se si effettua l'Azione Seguire, pescare una **carta Fato**. Se avviene l'Evento, le Azioni Seguire **non** sono più permesse.

#### 3 FASE FINALE

##### a) Riattivare i Luoghi Azione (Solo di Notte)

##### b) Rigenerazione delle Mutazioni (Recupero 1 punto ferita)

##### c) Infezione da Rischio Biologico

Pesca 2 Cubi e applica il risultato del colore al Tracciato di Rischio. Poi, rimettili nel sacchetto.




- Verde = Nessun Effetto
- Giallo = +1 Spazio
- Rosso = +2 Spazi

##### f) Rimettere i Segnalini Ordine di Turno nel Sacchetto


##### g) Avanzare il Segnalino sul Tracciato dei Rounds di Gioco

**Connessioni sulla Mappa**


**Ponti**


**Frecche Bianche**



**Frecche Nere**




**Bivi/Biforcazioni**




**AREE**


Decontaminazione  
Decontaminate Action




Helipad  
(Azioni Elicottero)



Foraggiamento



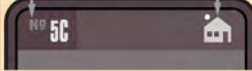
Ricerca




Area ID


Area Type  
(dot(s) = # Civ placed)


■ = Overrun Area Sfondamento





**UNITS**


 Combattimento Ravvicinato


 Combattimento a Distanza


 Cannoni


 Pistole / Molotov


 Amministrazione


 Coraggio


 Mov. a Piedi

 Mov. con Veicoli

 Capacità Evacuaz.

 Vita - Resistenza

 Ab. Speciale Curare

 Abilità Leader

## VITTORIA E SCONFITTA

(Se una delle condizioni si avvera, i giocatori perdono. Altrimenti, VITTORIA!)

#### 1 L'ISOLA DIVENTA TOSSICA E INOSPITALE

Il Tracciato Rischio Biologico raggiunge lo spazio "17+".

#### 2 L'ISOLA E' INVASA DAI MOSTRI

Il Totale dei Punti Sfondamento raggiunge lo spazio "8+"

a) Sfondamento = L'Area di Sfondamento contiene Orrori Non-Storditi. Piazza un Segnalino Sfondamento. Rimuovi gli Orrori dal gioco.

b) Aree Sfondamento:

Area	Punti Sfondamento
Great South Bay Bridge*	6
Greenport Docks (3K)	4
Coast Guard Station/Docks (2J)	3
Tutte le altre Aree (1L/4K/5I/6M)	2 per Area

\*Ricordate che l'Area del Great South Bay Bridge non può essere sfondata finché eventuali segnalini Danno non vengono prima rimossi.

e) Acquisizione di Punti Sfondamento:

◊ Gli Orrori non possono generarsi = 1 punto

◊ Orrori da soli in Aree Sfondamento = 1 punto e rimovibili dal gioco

#### 3 OH! L'UMANITA'!

Il Segnalino Punti Evacuazione **NON** giunge sullo spazio "26+".

#### 4 DOVE SONO TUTTI?

Una qualsiasi Fazione ha tutte le sue unità eliminate. Ciò non include l'unità Complesso, se non è stata costruita. Se costruita, allora viene conteggiata come un'unità ai fini di questa Condizione di Sconfitta.