

№ 35  
MAY

Defend and Evacuate the Island!

10¢

ITALIANO

# THE PLUM ISLAND HORROR

# RULEBOOK



GAME DESIGN

*Hermann Luttmann*



GMT Games LLC © 2023

# TABELLA DEI CONTENUTI

Introduzione .....	3
Panoramica .....	4
<b>SETUP</b> .....	7
<b>GAME PLAY</b> .....	14
Sequenza di Gioco .....	14
Fase Fame .....	14
Fase Attività .....	14
Fase Finale .....	17
Panoramica Azioni Giocatore .....	18
Movimenti .....	24
Combattimento .....	25
Vittoria & Sconfitta .....	29
Modalità .....	30
Indice di Gioco .....	31

## Riferimenti del Regolamento

**[R12]** indica pag. 12 del Regolamento

**[RG5]** indica pag. 5 della Guida

*In ogni caso, la prima volta che viene menzionata una parola chiave, questa viene formattata in **grassetto**, corsivo e sottolineata. Ognuno di questi termini è elencato nel glossario della Guida di Riferimento. Per ottenere una posizione specifica, controllare l'indice [RG34].*

## INTRODUZIONE

La sera del 24 ottobre di un anno imprecisato (*che siamo costretti per legge a descrivere solo come del recente passato*) non era solo una notte buia e tempestosa. No, in realtà è stato molto peggio: un incubo orribilmente grigio-verde, apocalittico, mentre la super tempesta Nancy si abbatteva sulla costa orientale degli Stati Uniti. Migliaia di chilometri di costa sono stati devastati e particolarmente colpito è stato il grande ma vulnerabile atollo di **Plum Island**, proprio nel mezzo del tragitto di distruzione della tempesta.

Plum Island è un'isola tentacolare al largo della costa della Carolina del Sud e ospita la vivace città balneare di Greenport, il cuore del trambusto quotidiano per il commercio e turismo. Ma il colosso dell'impiego dei cittadini, nonché maggior generatore di reddito sull'isola, era ospitato in un enorme complesso di edifici anonimi, situati all'estremità settentrionale dell'isola. Questa megacorporazione era conosciuta in loco come **The Pearl**, o più precisamente, il *Plum Island Research Laboratory (P.I.R.L.)*. Era un'enorme struttura che forniva lavoro a migliaia di operai e scienziati, che conducevano ricerche e sperimentazioni biologiche, sponsorizzate dal governo. Erano tutte pratiche legali ed etiche, naturalmente, o almeno così ci è stato detto.

Dopo che l'uragano fece abbattere la sua catastrofica scesa di acqua e vento, l'isola è stata paralizzata per tutta l'energia persa, riportando molti danni strutturali e persino l'imponente ...

... ponte sospeso di Great South Bay, verso la terraferma, è stato reso impraticabile. Ora senza l'energia elettrica necessaria e già alle prese con un dipartimento di sicurezza e manutenzione a corto di personale, i cilindri super-segreti e altamente sperimentali del laboratorio, contenenti gli agenti biologici più pericolosi, si sono improvvisamente rotti. L'intera struttura è stata inondata da un'orribile miscela letale di sostanze chimiche, con conseguente morte e deturpazione di centinaia di membri del personale, riparatisi dalla tempesta all'interno dello stabile principale contenente quell'attrezzatura.

Ma il vero orrore doveva ancora verificarsi: queste morti erano solo inabilitazioni temporanee. Le povere anime, che soccombevano alle tossine, sono state in qualche modo rianimate dalla bizzarra miscela di sostanze chimiche, tornando in vita con mutazioni mostruose. Queste creature rianimate si guadagnarono presto il soprannome di Orrori, semplicemente perché... beh, come altro potresti chiamarle?

Gli Orrori si trasformarono, quasi istantaneamente, in feroci abomini assassini, che travolsero tutti i sopravvissuti, che si trovavano all'interno e nei pressi del complesso principale del P.I.R.L. La storia si è, così, ripetuta mentre queste nuove vittime tornavano presto in vita, quali Orrori, alcune ancora più forti e mutate di quelle che le avevano create. Questo esercito malvagio ha, poi, decuplicato il suo numero nel giro di poche ore. Quando la Perla fu totalmente invasa, c'era solo un posto dove andare per saziare gli appetiti voraci di questi assassini resuscitati. Un buffet mostruoso noto come Greenport.



# PANORAMICA

*The Plum Island Horror* è un gioco cooperativo da 1 a 4 giocatori, in cui i giocatori cercano di adoperarsi insieme per sconfiggere l'assalto mortale dei mostruosi Orrori, opponendosi al loro tentativo di sopraffare non solo l'isola, ma anche gli Stati Uniti continentali. Ogni giocatore controllerà una delle sei fazioni uniche, che rappresentano i vari gruppi che popolano l'isola. Ogni fazione ha i suoi punti di forza e di debolezza e, quindi, i giocatori devono coordinarsi tra loro per massimizzare gli effetti delle loro abilità. I giocatori giocano insieme in una squadra, cercando di sincronizzare i loro sforzi per salvare Plum Island e i suoi abitanti. Se lo faranno, vinceranno insieme come gruppo e riceveranno riconoscimenti dal mondo. In caso contrario, perderanno e condivideranno equamente la colpa di aver mandato in malora l'umanità.

## COMPONENTI

- 1 Tabellone
- 1 Regolamento
- 1 Guida di Gioco
- 124 Carte di Gioco
- 6 Schede Fazione
- 2 Schede Mutazioni **NPC/HORROR**
- 5 Aiuti Giocatore (4 Carte Azione, 1 Civili VIP/Riferimento Veloce)
- 1 Tabella Tracciato di Gioco
- 2 Borsa di Stoffa
- 6 Dadi Combattimento
- 70 Tessere Morte degli Orrori
- 39 Standees con supporti
- 83 Cubetti in legno\*
- 210 Segnalini Vari

\* I pezzi di ricambio di ogni pezzo di legno sono stati inclusi come sostituti per pezzi persi o danneggiati (componenti di gioco non mostrati)



**PLUM ISLAND CONSTABULARY** PIC

**OTHER**

**Chief Lee Hartman**  
(Police Chief)

1 2  
3 3  
2 5  
4

**Ex-Drill Instructor (Leader Ability):** If this unit is with or adjacent to any of its Faction units, increase both the Close Combat and Ranged Combat Ratings of those Faction units by +1.

AT START: 5I (Police HQ)

**Cdr. Arnie Stallion**  
(SWAT)

2 3  
1 4  
1 3  
6

**Shoot & Scoot:** When conducting a Ranged Combat Action (only), this unit may also move one Area for free. This can be done before or after the combat resolution.

AT START: 3G (1st Precinct) or 6I (2nd Precinct) or 6C (Clementine State Penitentiary)

**Francis Drebin**  
(Detective Squad)

1 2  
2 3  
2 4  
4

**Cue Finders:** When doing a "Search" Location Action with this unit, you may draw two Search Cards (instead of one) and choose one to use. Discard the unused card.

AT START: 3G (1st Precinct) or 6I (2nd Precinct) or 3K (Greenport Docks)

**SUPPLIES**

**Chase**  
(K9 Unit)

3 1  
4 5  
3 4  
4

**Great Sense of Smell (Special Action):** This costs one Action. Unit may "Forage" 1 Supplies and "Decontaminate" 1 level from its current Area, even if the necessary icons are not present. This will not Exhaust the Area.

AT START: 3G (1st Precinct) or 6I (2nd Precinct) or 3F (Riverhead Zoo)

**Officer Joseph Friday**  
(Patrol)

3 2  
5 4  
2 5  
5

**Respect My Authority:** When this unit conducts a "Crowd Control" Action, pick one of two options: "Point The Way"—Each Civilians unit moves two Areas or; "Escort"—This unit moves along with one of the Civilians units during their "Crowd Control" move.

AT START: 3G (1st Precinct) or 6I (2nd Precinct) or 6E (Old Republic Airport)

**Paddy Wagon** (Compound)

2 2  
3 3  
0 3  
4

**Armored Vehicle:** This unit may conduct a "Vehicular" Move (only), carrying along any occupying Civilians Units. When defending in Close Combat (only), treat "Light Hit" die roll results as "Shielded" results instead.

The Plum Island Horror © 2023, GMT Games, LLC.

**Scheda Fazione**

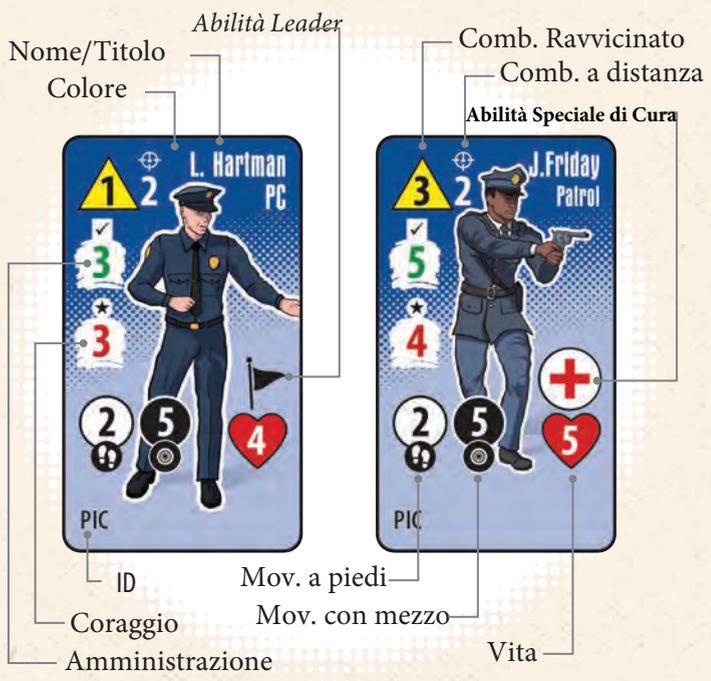


Segnalino Fazione

**STANDEES**

Row of unit cards: L. Hartman PC, CDR Stallion SWAT, J. Friday Patrol, F. Drebin Det., Chase K9 Unit.

Standee card: J. Friday Patrol



# DADI



Tessere

Standee

# Mutante



# Segnalini di Gioco (Esempio)

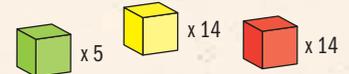


Altri Segnalini

# Segnalini Ordine di Turno\*



# Cubi di legno



Cubi Rischio Biologico



Cubi Ferita

\*Non tutti i Segnalini di Turno saranno utilizzati in ogni partita.

# SETUP

Prima di giocare, esegui i seguenti passaggi nell'ordine indicato.

Questa è la configurazione per una partita standard a quattro giocatori di **The Plum Island Horror**. Altre questioni relative ai giocatori sono trattate più avanti nelle regole [r30].

**1**

## Piazza il tabellone

Apri il tabellone di gioco e posizionalo al centro dell'area di gioco, facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

**2**

## Scegli una Fazione e Sistema le Unità

Ogni giocatore sceglie o seleziona casualmente una delle sei fazioni da controllare durante questa partita di **The Plum Island Horror**. Ciascuna Fazione è identificata da un simbolo, una sigla e un colore:

### Nota di Ambientazione Storica

Durante questi giorni bui, molti residenti di Plum Island si sono uniti e hanno fatto appello a un coraggio senza pari per opporsi agli orrori. **Ogni unità di una fazione rappresenta un gruppo di cittadini e prende il nome dal membro più eroico di ogni gruppo**, come riportato dai suoi compagni all'indomani del disastro.

-  Greenport Township (**GT**) - Viola 
-  Neighborhood Watch (**NW**) - Verde 
-  Plum Island Constabulary (**PIC**) - Blu 
-  Plum Island Research Laboratories Security Services (**PIRLSS**) - Marrone 
-  National Guard (**NG**) - Cachi 
-  Islanders Athletic Club (**IAC**) - Arancione 

Ogni fazione ha un gruppo di unità controllate dal giocatore. Una volta deciso, ogni giocatore prende i seguenti componenti per la propria Fazione: **Scheda della Fazione (A)**, **Segnalino del Turno del colore della Fazione (B)**, un segnalino da **2 Rifornimenti (C)**, **Unità della Fazione (D)**. Le fazioni hanno un **Leader**, un **Complesso** e altre quattro unità.

Ciascuna Fazione inizia il gioco con il proprio **leader** e le altre quattro unità sul tabellone, tranne la Fazione della Guardia Nazionale, che inizia con solo due unità. Metti queste unità sul tabellone come indicato nella sezione Configurazione "START" (E) sulla carta di ogni personaggio. Inoltre, ciascun giocatore prende la sua unità **Complesso** e la posiziona direttamente sulla sua Scheda Fazione nella casella corrispondente (F).

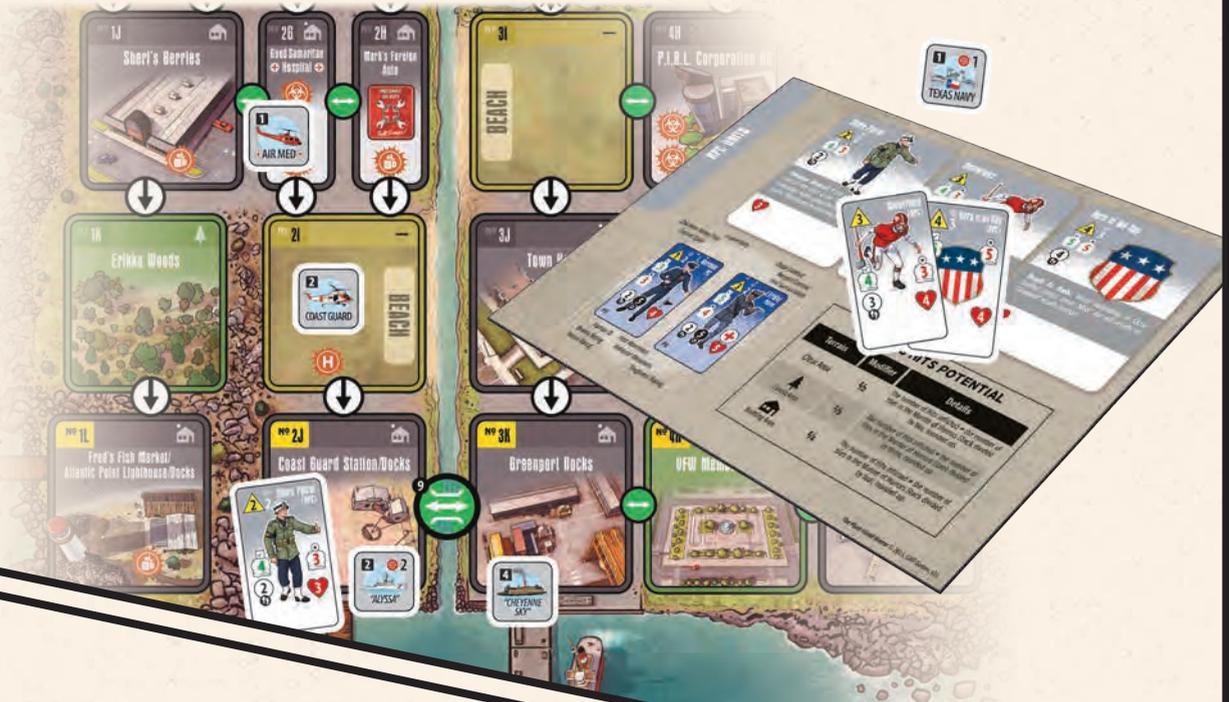


## 3

### Aggiungi gli NPC sul Tabellone

Le unità NPC sono personaggi giocanti neutrali, che possono essere controllate da qualsiasi giocatore. Posiziona:

- L'unità **Traghetto Cheyenne Sky** viene posta nell'**Area dei Moli di Greenport (3K)**. *Nota: in queste regole, vedrai le aree a cui si fa riferimento con il loro riferimento alfanumerico [RG21].*
- Piazzate le **tre unità della Guardia Costiera** come segue: **Pattuglia Costiera** e **Cutter Alyssa** nella **Stazione della Guardia Costiera/Area dei Moli (2J)** e l'unità **Elicotteri della Guardia Costiera** nell'**Area 2i**.
- L'unità di **Elicotteri Sanitari Aerei** è posizionata nell'**Area dell'Ospedale del Buon Samaritano (2G)**.
- Le unità **Eroe** e **Wolverine** non iniziano sulla mappa. Posizionateli sulla **scheda Faz. NPC**.
- L'unità della **Marina del Texas** non inizia sulla mappa. Posizionala vicino a portata di mano.



## 4

### Aggiungi i Civili sul Tabellone

I bravi cittadini di Plum Island sono rappresentati da **unità civili circolari**.

Piazza tutte le unità di **Civili Regolari**, con lo sfondo bianco, in uno dei sacchetti di gioco. Quindi seleziona casualmente **30 unità** dal sacchetto, un'unità alla volta, e posizionale nelle aree indicate sulla mappa, come segue:

- 2 unità di Civili Regolari casuali in ciascuna **Area con due punti nell'angolo in alto a destra**.
- 1 unità Civile Regolare casuale in ciascuna **Area con un punto nell'angolo in alto a destra**.

Dopo aver posizionato l'ultima di queste 30 unità di Civili Regolari, **rimuovi** le rimanenti 8 unità di Civili Regolari dal sacchetto e posizionale di lato vicino alla mappa (*potrebbero essere generate durante il gioco*).



## 5

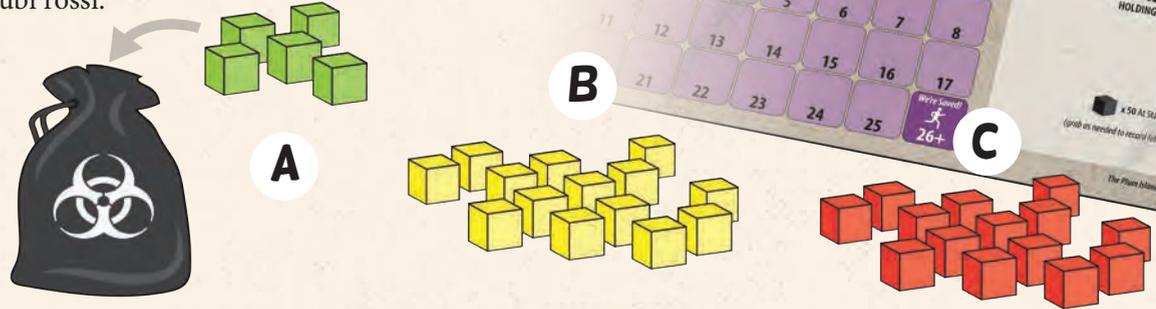
### Piazza i Segnalini Turno nel Sacchetto

Posiziona otto segnalini Ordine di Turno (*quattro segnalini Attivazione Turno del Giocatore, ciascuno dei quali rappresenta una delle quattro Fazioni selezionate per il gioco, tre segnalini Destino rossi e un segnalino Nero Impending Doom*) nel sacchetto dell'Ordine di Turno e scuotilo. Posiziona il sacchetto dell'ordine di turno alla portata di almeno uno dei giocatori.



6

**Piazza i Cubi Rischio Biologico nel Sacchetto**  
 Metti 5 *Cubi Rischio Biologico verdi* (A) direttamente nel *Sacchetto Rischio Biologico*. Quindi posiziona i 14 *cubi di rischio biologico gialli* (B) nella riserva di cubi gialli disponibili nell'area Cubi di rischio biologico della *Scheda Tracciato di Gioco* e i 14 *cubi di rischio biologico rossi* (C) nella riserva di cubi rossi.



7

**Mescola i mazzi Destino, Evento e Ricerca**

Mescola tutte le carte *Fato*, le carte *Evento* e le carte *Ricerca* individualmente e forma un mazzo per ciascuno vicino ai giocatori. *Nota: se un mazzo si esaurisce durante la partita, rimescolatelo.*

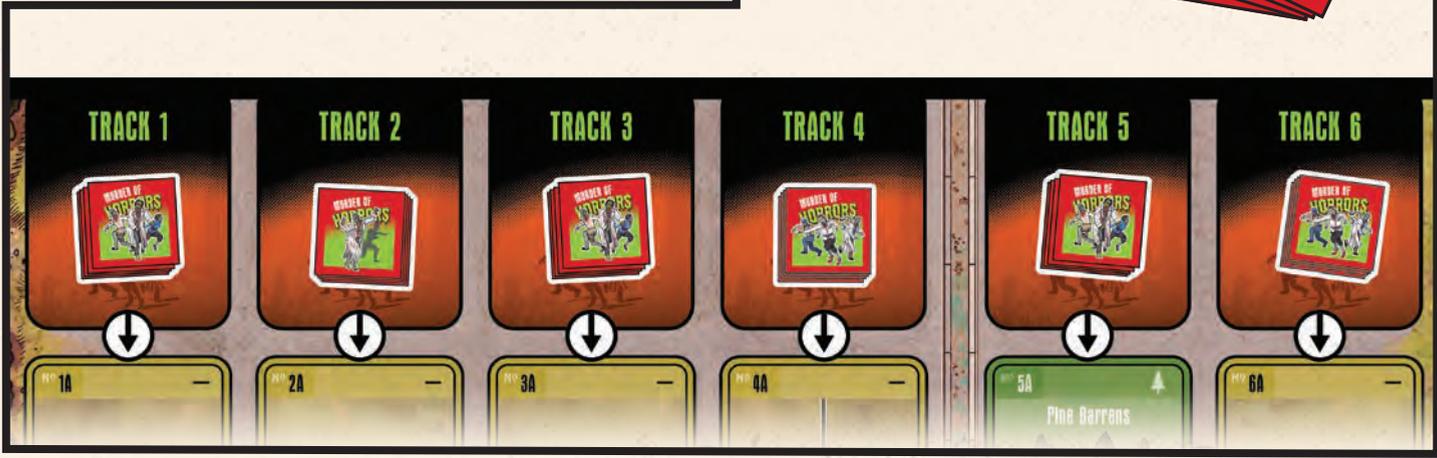


8

**Genera unità di Morte degli Orrori**

Posiziona *una pila di quattro tessere Morte degli Orrori* in ciascuna delle sei *Zone di Spawn* nella parte superiore del tabellone. Ogni tessera rappresenta dozzine di singoli mostri in arrivo e vengono definiti Morte degli Orrori perché, beh, vogliono ucciderti.

*Nota importante:* le aree delle zone 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.



9

**Posizionate le Mutazioni sulla Scheda Fazione Mutazioni Orrore**

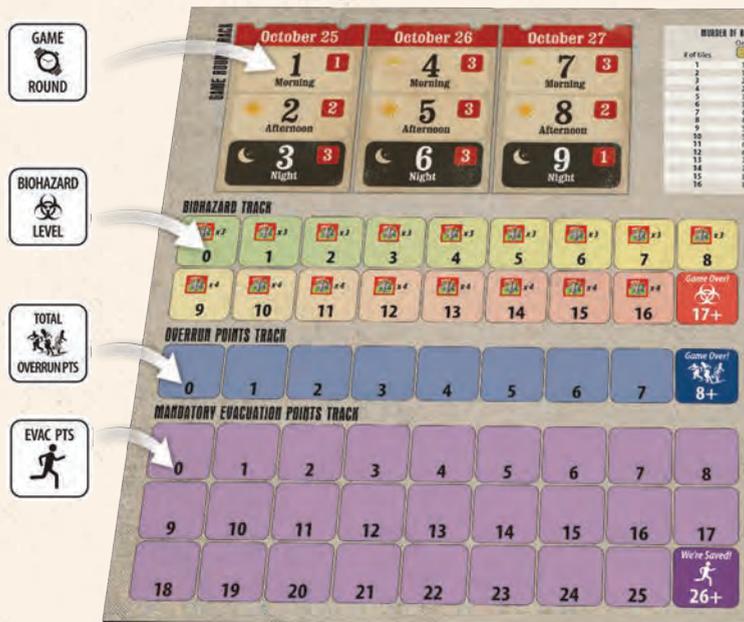
Posiziona *gli Standees Mutazioni* nelle rispettive posizioni sulla scheda della fazione degli Orrori. Le mutazioni sono Orrori particolarmente malvagi e difficili da contrastare, che hanno l'onore di essere rappresentati anche da standees, allo stesso modo delle unità dei giocatori.



10

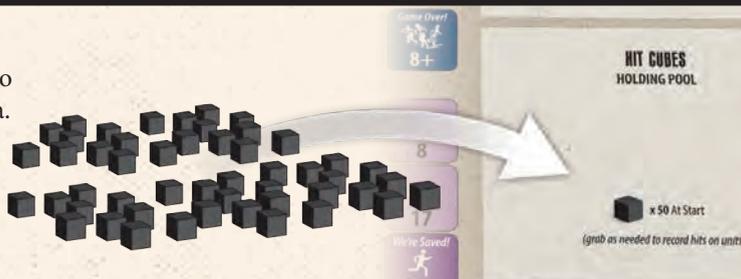
**Piazza i Segnalini sulla Scheda Tracciato di Gioco:**

- Posizionate il segnalino **del Turno di Gioco** nello **spazio 1** della Tabella dei Turni di Gioco.
- Posizionate il segnalino **Livello di Rischio Biologico** nello **spazio 0** del Tracciato di Rischio Biologico.
- Posizionate il segnalino dei **Punti Sfondamento Totali** nello **spazio 0** del Tracciato dei Punti Sfondamento.
- Ponete il segnalino dei **Punti di Evacuazione** nello **spazio 0** della Tabella dei Punti di Evacuazione Obbligatoria.



**Crea una Riserva di Cubi Ferita e altri Segnalini**

- Posiziona tutti i **Cubi Ferita neri** nella riserva o vicino ai giocatori, necessari per registrare i Colpi sulle unità.
- Posiziona tutti gli altri segnalini di gioco vicino al tabellone di gioco.



11

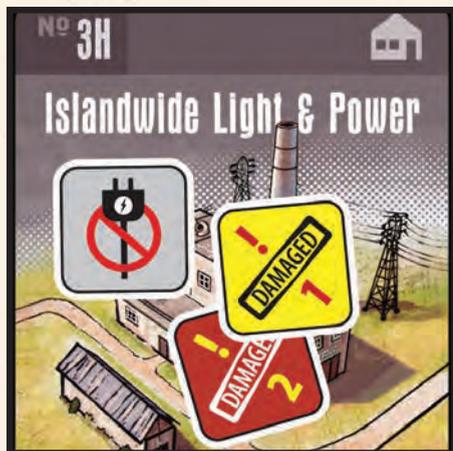
12

## DANNI DA TEMPESTA

I danni e le catastrofi causati alle strutture e ai ponti di Plum Island devono essere valutati e registrati all'inizio di ogni partita. I segnalini danno vengono utilizzati per mostrare l'entità della distruzione.

## Interruzione di corrente

Metti il segnalino *Power Now!* e 3 segnalini *Danno* nell'*Area di Luce e Potere di tutta l'isola* (3H).



## Danni alla zona

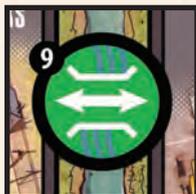
Le seguenti Aree hanno un segnalino *Danno-2*:

- Greenport Docks (3K)
- Coast Guard Station/Docks (2J)
- Old Republic Airport (6E)
- Good Samaritan Hospital (2G)
- Oceanside Industrial Park (2C)
- **Great South Bay Bridge**



## Danni della Tempesta al Ponte

Il danno arrecato ai nove ponti di Plum Island viene determinato casualmente in ogni partita (*nota che al Great South Bay Bridge viene assegnato il danno come area ma potrebbe anche riceverne di più in questa fase!*).



Ciascuno dei nove ponti ha un numero cerchiato di nero adiacente sulla mappa e questo numero viene utilizzato per qualsiasi assegnazione dei danni.

Un giocatore *pesca un Numero Fato*, consulta la Tabella dei Danni dei Ponti (a destra) e piazza l'ammontare di Danni indicato su ciascun Ponte, in base al risultato.



## TAVOLA DANNI AL PONTE

N. FATO

EFFETTO

1	<p><b>Danni diffusi!</b></p> <p>Piazzate segnalini <i>Danno-2</i> su ciascun Ponte con numero dispari e sull'<i>Area del Great South Bay Bridge</i>.</p>
2	<p><b>Danni costieri!</b></p> <p>Piazzate un segnalino <i>Danno-2</i> su ciascuno dei seguenti Ponti: #4, #5 e #7 e l'<i>Area del Great South Bay Bridge</i>.</p>
3	<p><b>Inondazione del fiume!</b></p> <p>Posiziona un segnalino <i>Danno-2</i> su ciascuno dei seguenti Ponti: #1, #2, #3, #6 e #9.</p>
4	<p><b>Danni da tornado!</b></p> <p>Pesca un <i>Numero del Fato</i>. Posiziona un segnalino <i>Danno-2</i> sullo stesso Ponte numerato e, poi, anche su entrambi i Ponti numerati un numero più alto e un numero più basso di quello estratto. Se il Numero Fato è 1, piazzate un segnalino <i>Danno-2</i> solo sui Ponti #1 e #2.</p>
5	<p><b>Danni interni!</b></p> <p>Piazzate un segnalino <i>Danno-2</i> su ognuno dei seguenti Ponti: #6, #8 e #9.</p>
6	<p><b>Danni diffusi!</b></p> <p>Piazzate i segnalini <i>Danno-2</i> su ciascun Ponte di numero pari e sull'<i>Area del Great South Bay Bridge</i>.</p>



## 13

## PRIMO CONTATTO!

Prima di iniziare la partita, i giocatori devono determinare dove avviene il primo contatto con gli Orrori di Plum Island. Come passo finale della preparazione del gioco, i gruppi di Morte degli Orrori avanzeranno finché non verrà stabilito il contatto con un'unità del Giocatore (*unità della Fazione o NPC*) o un'unità di Civili. Dopotutto, come possono i giocatori fare qualcosa se non si rendono conto che c'è un problema?

Qualsiasi giocatore inizia a girare le Carte Fato, facendo riferimento solo alla sezione delle istruzioni di Attivazione di ciascuna carta: ignora tutte le altre sezioni della carta. Ad ogni pesca di una carta, esegui solo la sezione Attivazione [R16].

Se una tessera di Morte degli Orrori attivata termina il suo movimento in combattimento con qualsiasi unità Giocatore o Civile, risolvi il combattimento normalmente [R25]. Allora, ferma il **Primo Contatto!** immediatamente. È avvenuto il contatto con gli Orrori e i giocatori sono ora consapevoli della minaccia!

Se peschi un'Impeto!, l'attivazione e il contatto avviene al termine della prima attivazione, non risolvere la seconda attivazione.

Se più di una tessera Morte degli Orrori termina la sua attivazione in combattimento con un'unità Giocatore o Civili, perché sono state attivate più Tracce, risolvi tutti i combattimenti causati e, poi, interrompi la procedura.

Dopo che è stato effettuato il contatto, come sopra, i giocatori prendono tutte le Carte Fato, che sono state pescate per i Danni della Tempesta sul Ponte e per il Primo Contatto! e le rimescolano nuovamente nel mazzo apposito.

Il *gioco inizia* con la Fase di Attività del Round 1.



## Esempio di Setup

Un esempio di setup (*passi 1-13 completati*) per la versione standard a quattro giocatori. Il Fato numero 5 è stato sorteggiato per i danni causati dalla tempesta sul ponte.

- A** Scheda Tracciati di Gioco con i Segnalini e Cubi di partenza.
- B** Mazzi Fato, Evento e Ricerca mescolati.
- C** Segnalini Extra e Civili VIP.
- D** Segnalini Turno e Sacchetto apposito.
- E** Sacchetto Rischio Biologico con Cubi Verdi.
- F** Dadi Combattimento.
- G** Scheda Mutazioni Fazione Orrori con Standees.
- H** Scheda Fazione NPC con Segnalini.
- I** Schede Fazioni Giocatori con il Segnalino Complesso.
- J** Tabellone di gioco con segnalini e Standees (*il posizionamento non riflette una strategia specifica*).
- K** *Primo contatto!* è avvenuto in **1B** quando è stata pescata la Carta Fato "Attiva Traccia 1". I Civili non protetti non hanno alcuna possibilità contro gli Orrori e l'unità è stata eliminata dal gioco [R27].





# IL GIOCO

## Sequenza di Gioco

L'obiettivo di The Plum Island Horror è sopravvivere a nove round di gioco completi, che rappresentano tre giorni interi di attività di gioco. Ogni giornata di gioco è suddivisa in round di gioco mattutino, pomeridiano e notturno. Ogni Turno ha 3 Fasi.

### FASE FAME

(Soltanto i Round di Notte)

### FASE ATTIVITA'

I segnalini Ordine di Turno vengono pescati e risolti finché tutti i segnalini sono stati pescati. Ci sono tre diversi tipi di segnalini che possono essere pescati durante la Fase Attività:

- **Segnalino Giocatore:** Attiva il Giocatore associato
- **Segnalino Fato:** Gli Orrori si attivano, Spawn
- **Segnalino Catastrofe imminente:** Pescare 1 Evento

### FASE FINALE

Una volta che non ci sono più segnalini Ordine di Turno rimasti nel Sacchetto, il gioco procede alla fase di pulizia della fine del round, chiamata semplicemente Fase Finale.

### FASE FAME

*È una buona idea mangiare regolarmente e rimanere idratati, soprattutto durante una grave crisi come questa. Ogni sera dovrai valutare il benessere del tuo contingente e assicurarti che ricevano il nutrimento necessario. Se non puoi provvedere, ci saranno molte lamentele, difficoltà e vere e proprie vittime.*

Durante la Fase Fame di ogni Round Notturno, il primo dei quali avviene durante il terzo round di gioco, i giocatori dovranno nutrire le proprie unità con **Rifornimenti**. Questa fase viene ignorata durante i Turni di Gioco del Mattino e del Pomeriggio.

Ogni giocatore conta il numero di unità della propria Fazione sulla mappa (inclusa un'unità Complesso se ne ha costruita una) e controlla se hanno unità Civili all'interno del proprio Complesso. La condizione di queste unità è irrilevante. Se l'unità **Elicottero dell'Esercito** è in gioco, non deve essere rifornita dal giocatore della **Fazione della Guardia Nazionale**.

### SFAMARE UNITA'

Per nutrire le unità, i giocatori possono scartare 1 **Rifornimento** per ciascuna unità della Fazione e 1 **Rifornimento** per tutte le unità Civili ospitate nel loro Complesso (indipendentemente dal numero effettivo di unità Civili). I giocatori possono scegliere di non nutrire alcune o tutte le loro unità.

### UNITA' AFFAMATE

Se i giocatori non hanno Rifornimenti sufficienti per tutte le unità idonee o non desiderano nutrirlle tutte, devono applicare 1 **Danno** su ciascuna unità della Fazione, che non viene 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** (a scelta del giocatore del Complesso).

*Esempio: Se un giocatore ha quattro unità della Fazione sulla mappa, avrà bisogno di 4 Rifornimenti per nutrire tutte quelle unità. Se il giocatore ha solo 2 Rifornimenti disponibili, può scartarli per nutrire due unità a sua scelta e poi deve assegnare un Colpo a ciascuna delle due unità della Fazione che non sono state nutrite. Allo stesso modo, potrebbe scegliere di tenere entrambi i Rifornimenti ma poi deve assegnare un Danno a ciascuna delle sue quattro unità della Fazione.*

### FASE ATTIVITA'

La Fase Attività rappresenta il cuore e l'anima di The Plum Island Horror. Durante questa fase, il gioco è guidato pescando e risolvendo i segnalini Ordine di Turno, che determinano cosa accadrà. I segnalini determinano l'ordine in cui si attiveranno gli Orrori, quando si verifica un evento potenzialmente catastrofico e quando ogni giocatore può svolgere un turno.

Il sacchetto dell'ordine di turno è composto da otto gettoni. Ogni giocatore ha uno o più gettoni, a seconda del numero di giocatori, che rappresentano la propria Fazione nel sacchetto. Quando viene pescato, il giocatore corrispondente si attiva e può intraprendere un numero di azioni a seconda del turno di gioco corrente. Quando il Giocatore Attivo ha finito, ogni altro giocatore avrà l'opportunità di eseguire un'**Azione Seguire**. Ma farlo comporta il rischio di scatenare più \*ehm\* orrore sui giocatori.

Inoltre, ci sono 3 gettoni Fato rossi e 1 gettone Catastrofe Imminente nero. Quando viene pescato il segnalino nero Catastrofe Imminente, viene pescata e risolta la prima carta del mazzo Eventi. Quando viene pescato uno dei 3 segnalini Fato rossi, si generano nuovi stack di Morte degli Orrori e si attivano le unità degli Orrori.

### Spiegazione delle Unità Orrori

L'orrore di Plum Island è pieno di vari tipi di mostri, bestie e abomini che vengono collettivamente definiti Orrori. In termini di gioco, ci sono due tipi principali di unità che compongono questi Orrori: le pile di Morte degli Orrori (composte da singole tessere) e gli Standees Mutazione. Imparerai di più su ciascuno di questi tipi di unità man mano che vengono introdotti nelle regole, ma la cosa principale da notare è che ogni volta che una regola si riferisce alle unità degli Orrori, si applica sia agli Stack di Morte degli Orrori che agli Standees Mutazioni.

Un segnalino viene pescato durante ciascuna Fase di Attività. Una volta che l'ultimo segnalino nel sacchetto dell'Ordine di Turno è stato pescato e risolto, il gioco procede alla Fase Finale.

### ATTIVAZIONE SEGNALINO GIOCATORE

Quando un segnalino di una delle Fazioni del Giocatore viene pescato dal sacchetto durante la Fase Attività, il giocatore che controlla la Fazione associata diventa il Giocatore Attivo e mette in atto le tre parti di un Turno di Giocatore:

- Fase Crisi Adrenalinica
- Fase Azioni del Giocatore
- Fase "Azioni Seguire"

### Fase Crisi Adrenalinica

La prima cosa che il Giocatore Attivo può fare durante il proprio Turno è incanalare l'adrenalina delle unità della propria Fazione in un'Azione di Movimento a Piedi gratuita [R19]. Ogni unità della Fazione Attiva sul tabellone, eccetto i **Complessi**, può effettuare questo movimento.

Le unità con l'abilità di movimento veicolare **non** possono utilizzare il proprio veicolo per un movimento adrenalinico. Le unità NPC **non** possono essere mosse durante questa fase.

Le unità che hanno effettuato un Movimento Adrenalinico possono comunque muoversi nuovamente utilizzando una o più Azioni di Movimento normali (o qualsiasi altra azione idonea per quella materia) più avanti durante questo turno.

**Importante:** Non dimenticare questa capacità! Permette a tutte le unità della Fazione Attiva – anche se successivamente selezionate per un'Azione – di effettuare un Movimento a Piedi gratuito. Questa mossa può essere combinata con una o più Azioni future del giocatore per consentire a un'unità di effettuare marce e manovre bizzarre o spostare 0 aree per raccogliere/lasciare rifornimenti nella propria area attuale.

### Segnalini Rifornimento

I Rifornimenti possono essere liberamente scambiati tra due Fazioni che hanno unità nella stessa Area durante una delle Attivazioni delle due Fazioni. Inoltre, quando un'unità della Fazione effettua un'Azione di Movimento, può raccogliere o rilasciare un qualsiasi numero di Rifornimenti da o nell'Area in cui si trova, attraverso cui si muove, o nella quale termina il suo turno. I Rifornimenti che si trovano in un'Area sono considerati Abbandonati.

**Eccezione:** anche se la maggior parte dei Complessi non hanno capacità di movimento, il Complesso del Giocatore Attivo può raccogliere o rilasciare un qualsiasi numero di Rifornimenti durante la Fase Adrenalinica.

### Fase Azioni del Giocatore

Ci sono **nove Azioni** che i giocatori possono eseguire quando viene pescato il loro segnalino Attivazione; **Muovi**, **Combatti**, **Controlla la folla**, **Evacua**, **Ripara**, **Costruisci Complesso**, **Usa un'Azione di Posizione**, **Cura**, **Usa un'Azione Speciale**. Le regole dettagliate per ciascuna di queste azioni sono spiegate nelle sezioni successive.

Per ora, ci sono due cose fondamentali da ricordare. Per prima cosa, **il numero di azioni** che la tua fazione può intraprendere collettivamente è annotato sulla Tabella dei Turni di Gioco. Puoi suddividere queste azioni tra un numero qualsiasi di **unità della tua fazione** o NPC.

Il quadrato rosso in alto a destra indica il num. di azioni



In secondo luogo, **qualsiasi azione può essere selezionata ed eseguita più volte** presupponendo che tutti i requisiti dell'azione siano soddisfatti. Ciascuna azione ripetuta consuma il numero di azioni assegnate e può essere eseguita dalla stessa unità o da unità diverse.

### Fase "Azioni Seguire"

Dopo che il Giocatore Attivo finisce le proprie azioni, ogni altro giocatore, in senso orario, può scegliere di effettuare **un'Azione Seguire** o **passare**. Tutte le normali Azioni del Giocatore possono essere scelte come azione Segui, **ad eccezione dell'opzione Usa un'Azione Speciale**. L'uso di azioni speciali specifiche della Fazione è proibito durante la fase di Azione Seguita di un turno.

Inoltre, l'**Azione Riposizionare** è un'azione speciale che può essere intrapresa **solo come Azione Seguire** [R23].

#### **Il mutevole dito del destino** (controllo evento azione seguire)

Scegliere di utilizzare un'azione seguire ha un costo. Dopo che ogni giocatore ha completato la propria Azione Seguire, deve pescare una Carta Fato e controllare nella sezione inferiore uno dei due risultati seguenti (**ignorare il resto della carta**):

**Nessuna Carta Evento:** Se indica Nessuna Carta Evento, non accade nulla e il giocatore successivo in senso orario sceglie se eseguire o meno un'Azione Seguire.

**Pesca Carta Evento:** Se dice Pescare Carta Evento, allora quel giocatore deve immediatamente pescare la prima Carta Evento da quel mazzo e applicarne gli effetti. Dopo aver risolto la Carta Evento, **nessun altro giocatore** può effettuare un'Azione Seguire in questo turno. La Fase di Azione Seguire termina e il gioco riprende, pescando un nuovo segnalino Ordine di Turno.

*Decidete con giudizio quando utilizzare un'azione Seguire e quale utilizzare è spesso il fattore determinante per la maggior parte dei gruppi. Usarla è spesso molto utile, ma ricorda, quando metti alla prova il destino, spesso ottieni le corna. Hmmm, potrei continuare con le metafore ma penso che tu capisca quello che sto dicendo.*

## Segnalini Fato

*Gli Orrori non si fermano mai: sono una forza trainante omicida che non si ferma. I giocatori sanno che arriveranno, ma non è possibile prevedere esattamente dove e quando.*

Quando uno dei tre Segnalini Fato rossi viene pescato dal Sacchetto dell'Ordine di Turno, pesca la Carta Fato in cima al mazzo e applica il suo **effetto Spawn**. Quindi eseguire l'istruzione **Attiva**, in quest'ordine. Ignora le altre voci sulla carta. Dopo averlo fatto, la carta viene messa nella pila degli scarti.



### SPAWN

Ci sono tre possibili effetti di spawn che possono essere presenti su una Carta Fato: uno **Spawn Numero(i) di Traccia**, un **Caos!** e **Rianimato!**

**Importante:** A meno che non sia specificato diversamente, quando una regola in questo regolamento o il testo su una Carta Ricerca o Evento ti chiede di generare Morte degli Orrori, il numero di unità generate dipende dal livello attuale della traccia di rischio biologico:

- **Livello Rischio Biologico 0-8 = 3 tessere**
- **Livello Rischio Biologico 9-16 = 4 tessere**

#### Spawn Numero(i) di Traccia

I giocatori genereranno tessere di Morte degli Orrori nella zona di spawn dei numeri di traccia indicati. Se sono indicate più tracce, genera tessere nella zona di spawn di ciascuna traccia nell'ordine elencato.

#### Spawn Caos!

Se la carta indica un Chaos!, metti la prima carta da parte, pesca altre due Carte Fato e controlla ciascuno dei loro Numeri Fato (il numero in basso a destra della carta). Genera tessere di Morte degli Orrori su ciascuno dei due Tracciati i cui numeri corrispondono ai due Numeri del Fato estratti. Se ne peschi due con lo stesso Numero Fato, genererai una pila da 6 o 8 tessere su quel tracciato a seconda del Livello di Rischio Biologico.

#### Spawn Rianimato!

Se la carta indica un Rianimato!, metti la prima carta da parte, pesca un'altra Carta Fato e controlla il Numero Fato. Fai riferimento al Numero del Tracciato corrispondente al Numero del Fato estratto e aggiungi due tessere Morte degli Orrori a ciascuna pila separata di Morte degli Orrori su quel Tracciato, indipendentemente da dove si trovano. Se non ci sono gruppi di Morte degli Orrori sul percorso, non viene aggiunta alcuna unità.

Nota che con un Rianimato!, non vengono create nuove pile di tessere Morte degli Orrori. Le pile esistenti stanno crescendo poiché infettano nuove vittime a un ritmo allarmante o resuscitano coloro che erano morti in precedenza. Inoltre, tieni presente che questi spawn non emergono dalla Spawn Zone: vengono aggiunti alle pile di tessere Morte degli Orrori già in gioco!

#### Spawn Incompleto

Se non ci sono abbastanza tessere Morte degli Orrori per generare il numero richiesto, schierane il maggior numero possibile iniziando dalla pila più lontana lungo il tracciato. Poi aumentate il segnalino dei Punti Totali di Sfondamento sul Tracciato di Sfondamento di uno spazio, indipendentemente da quante tessere mancano allo spawn.

#### Amalgama Morte degli Orrori

Le tessere Morte degli Orrori situate nella stessa Area si raggruppano sempre insieme e agiscono come un unico grande gruppo, denominato Pila. Quindi, se nuove tessere vengono generate in una posizione che ha già una pila di tessere OPPURE una pila termina il suo movimento nella stessa posizione di un'altra pila, vengono amalgamate insieme in una pila più grande. Una pila è considerata un'unità degli Orrori per cose come il Combattimento Ravvicinato.

#### Spawn in Zone Occupate

Se un gruppo Morte degli Orrori appena generato appare nella stessa Area di una o più unità Non-Orrori, allora avviene un Combattimento Ravvicinato con le unità attaccanti della pila in quell'Area usando le normali procedure di Combattimento Ravvicinato. Nota che questo vale anche se un'unità Orrori viene generata in un'Area occupata con qualsiasi altro metodo, ad esempio tramite un Evento.

### ATTIVAZIONE

Dopo aver risolto le istruzioni di Spawn, fai riferimento all'area di attivazione della prima carta pescata, se multipla. Ci sono due possibili istruzioni di Attivazione che possono essere elencate su una Carta Fato: **Attiva Numero(i) di Traccia** o **Ondata!**

#### Attiva Numero(i) di Traccia

I giocatori sposteranno tutte le unità degli Orrori (pile e mutazioni di Morte degli Orrori) situate sui numeri di traccia elencati. Il numero di Aree con cui ciascun Orrore si muoverà si basa sulla **Capacità di Movimento** di quell'unità (vedi poi).



Gli Orrori seguiranno solo i percorsi indicati dall'icona della **freccia nera** da un'area all'area successiva, muovendosi nella direzione della freccia. Nota che gli Orrori non possono mai muoversi lungo le connessioni della Freccia Bianca a meno che non venga indicato da un Evento.

- **Pila di Morte degli Orrori:** si muove *in base al numero di tessere* nella pila all'inizio del movimento:
  - Da 1 a 3 tessere = 3 Aree
  - Da 4 a 6 tessere = 2 Aree
  - 7 o più tessere = 1 Area
- **Mutazioni:** ha la **propria** Capacità di Movimento e si muove fino al numero di Aree indicato sulla Scheda Mutazioni dell'Orrore. Alcune mutazioni si muovono in un modo unico.
- **Turni di Gioco Notturmo:** Solo in questi, la normale Capacità di Movimento di ciascuna unità Orrori, indipendentemente dal tipo, **viene aumentata di un'Area**.

Gli orrori che raggiungono il **Great South Bay Bridge** o l'**area finale** alla fine di un tracciato non si muovono oltre e possono innescare uno **Sfondamento** [R29].

### Ondata! (Surge!)

Se la carta indica Ondata!, pesca un'altra Carta Fato e ottieni un Numero Fato. I giocatori attiveranno, quindi, due volte il numero della traccia corrispondente al numero del Fato estratto, utilizzando le normali procedure di attivazione del numero della traccia.

**Importante:** Completa la prima attivazione nella sua interezza (inclusi eventuali combattimenti) prima di iniziare la seconda attivazione sullo stesso Tracciato. Inoltre, se non ci sono Orrori posizionati sul Tracciato attivato, non succede nulla su quel Tracciato... e queste regole richiedono che l'intero gruppo esegua una piccola danza.

### Dettagli sul Movimento degli Orrori

Ci sono alcuni punti chiave da tenere a mente quando si spostano le unità degli Orrori.

#### Unità Multiple sulla Traccia o in un'Area

Se c'è più di un'unità Orrori sulla stessa Traccia attivata, le unità vengono mosse una alla volta iniziando con l'unità più in basso sulla Traccia (*ID di Area in ordine alfabetico inverso*). Questa unità viene prima mossa fino alla sua Capacità di Movimento e, poi, viene mossa la successiva unità Orrori più lontana su quella stessa Traccia.

Se più di un'unità Orrori si trova nella stessa Area, quella con la Capacità di Movimento più alta viene mossa per prima. Se tutti hanno lo stesso limite, allora uno Standee Mutazione viene mosso per primo.

**Importante:** Dopo che tutto il movimento è stato completato, ma prima che qualsiasi combattimento venga risolto, tutti i gruppi di Morte degli Orrori che si trovano nella stessa Area si amalgamano [R16].

#### Il Contatto provoca il Combattimento

Se un'unità Orrori inizia o entra in un'Area contenente un'unità Giocatore e/o Civili, deve interrompere il suo movimento ed effettuare automaticamente un attacco di Combattimento Ravvicinato [R19]. Tutto il suo Movimento rimanente è perso per questa attivazione. **Le unità degli orrori ignorano barche ed elicotteri e mai li attaccheranno.**

I Combattimenti Ravvicinati risultanti da questi movimenti vengono risolti dopo che tutti gli Orrori su quella Traccia si sono mossi, a partire dal combattimento più lontano lungo la Traccia attivata. Un segnalino **Combattimento!** può essere posizionato come promemoria.



#### Orrori Storditi

Se un'unità Orrori ha un segnalino Stordito su di sé quando viene attivata, l'unità non si muoverà né effettuerà il combattimento. Invece, rimuovete il segnalino dall'unità, che resta nell'Area.

Le unità Orrori possono avere un solo segnalino Stordito assegnato loro - i risultati aggiuntivi che forniscono uno Stordito! vengono ignorati.

### SEGNALINO CATASTROFE IMMINENTE

**Pesca una Carta Evento.** Queste carte rappresentano tutti i tipi di eventi orrendi che infastidiranno, per davvero, i giocatori. Le Carte Evento vengono pescate e risolte quando si pesca il segnalino nero dal Sacchetto.



Dopo che il segnalino è stato pescato, qualsiasi giocatore pesca la prima Carta Evento da quel mazzo e la legge ad alta voce. La carta descrive un evento e i giocatori devono eseguire le istruzioni sulla carta immediatamente e fino alla conclusione. *Se un Evento non può essere completato per qualsiasi motivo, la carta non ha effetto e non viene pescata un'altra Carta Evento.*

## FASE FINALE

*La Fase Finale è quella in cui avvengono la pulizia e la gestione, come previsto. Ma c'è anche un passo diabolico da compiere che può farti perdere immediatamente la partita. Assicurati di eseguire questi passaggi alla fine di ogni round di gioco, specialmente l'ultimo.*

La Fase Finale consiste di cinque passaggi. Ogni passaggio viene eseguito in ordine e fino al completamento prima di passare al passaggio successivo.

- **Rifornimento dei Luoghi** [Solo di NOTTE]
- **Rigenerazione delle Mutazioni**
- **Infezione Biologica**
- **Riempire nuovamente il Sacchetto Turni**
- **Avanzare il Segnalino Turno di Gioco**

### Rifornimento dei Luoghi (Solo nei Rounds Notturmi)

I giocatori rimuoveranno tutti i segnalini di Posizione Esausta attualmente sulla mappa. Queste aree possono ora essere nuovamente utilizzate per Azioni di Luogo idonee. Questo passaggio viene saltato durante i turni di gioco mattutini e pomeridiani.

### Rigenerazione Mutazioni

I giocatori **rimuoveranno 1 Cubo Ferita da ogni Mutazione** che ha uno o più Colpi. Se non ci sono Mutazioni in gioco o quelli che ci sono nel gioco non hanno colpi, allora salta questo passaggio. Le pile di Morte degli Orrori non vengono influenzate da questo passaggio.

## Infezione Biologica

Un giocatore qualsiasi (*preferibilmente il più chiaroveggennte del gruppo*) estrarrà alla cieca **due cubi di rischio biologico** dal sacchetto di pesca 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 = spostare il Segnalino di uno spazio.
-  Cubo Rosso = spostare il Segnalino di due spazi.

Gli effetti sono cumulativi per entrambi i cubi estratti. Dopo aver regolato di conseguenza il livello di rischio biologico, i due cubi estratti vengono rimessi nel sacchetto da pesca rischio biologico. **Se come risultato il livello di rischio biologico raggiunge 17+, il gioco termina immediatamente e i giocatori perdono [R29].**

In tutti i casi, durante il gioco, ogni volta che ti viene richiesto di pescare dal sacchetto di pesca del rischio biologico, viene sempre utilizzata la procedura sopra descritta.

*Esempio: Siamo nel gioco avanzato e, durante la Fase Infezione da Rischio Biologico, i giocatori scelgono Harvey per pescare i cubi (immaginando che gli sia dovuta un po' di fortuna dopo aver visto il suo ultimo orribile lancio di Dadi da Combattimento). Bene, Harvey pesca un cubo giallo e uno rosso, aumentando il Livello di Rischio Biologico di tre spazi! I giocatori spostano il segnalino del livello di rischio biologico di tre spazi lungo il tracciato e poi votano per non permettere mai più ad Harvey di toccare nulla nel gioco.*

### Note di Ambientazione Storica

Gli scienziati del CDC stanno ancora studiando esattamente come l'infezione degli Orrori si è diffusa e ha mutato così tante persone. Il termine infezione è usato in modo approssimativo poiché i ricercatori non sanno davvero come altro chiamare il fenomeno. Il mix di agenti patogeni e sostanze chimiche a rischio biologico creato dall'incidente ha dato vita ad alcune reazioni mai viste prima che hanno permeato l'ambiente e avvelenato tutti coloro che si sono avvicinati ad esso. Il modo esatto in cui la miscela ha completato il suo ignobile lavoro è ancora sotto esame, e tutto ciò che possiamo fare con il design del gioco è tentare di simulare i fini senza comprendere i mezzi esatti.

## Riempire nuovamente il Sacchetto Turni

I giocatori raccolgono tutti gli otto segnalini Ordine di Turno e li rimettono nel Sacchetto Ordine di Turno. Qualsiasi giocatore poi scuote bene la borsa, che è, quindi, pronta.

## Avanzare il Segnalino Turno di Gioco

Spostate il segnalino del Turno di Gioco sullo spazio successivo sul Tracciato dei Turni di Gioco e, poi, iniziate con la prima fase del Turno successivo. **Se hai appena terminato il turno di gioco 9, il gioco termina e i giocatori devono determinare la vittoria o la sconfitta [R29].**

## Panoramica Azioni Giocatore

*Solo un avvertimento: i giocatori dovranno usare le loro Azioni in modo intelligente e con grande attenzione, perché, come dice un vecchio proverbio, c'è troppo da fare e troppo poco tempo per farlo. . . forse appena sufficiente. . . Forse. Sul serio, sarà troppo poco!*

Ci sono **nove Azioni** che i giocatori possono eseguire quando viene pescato il loro Segnalino di Attivazione del Turno di Giocatore + **una** Azione che può essere eseguita solo come *Azione Seguire*. Queste azioni sono:

- Muovere
- Combattere
- Controllo della Folla
- Evacuare
- Riparare
- Costruire un Complesso
- Usare Azione Luogo
- Curare
- Usare Azione Speciale
- Riposizionare (SOLO "Azione Seguire")

**Ricorda:** Il Giocatore Attivo può utilizzare qualsiasi unità del Giocatore idonea per condurre l'azione. Un'unità del Giocatore idonea è un'unità della Fazione del Giocatore Attivo o un NPC. La stessa Azione può essere selezionata più volte e, se lo si desidera, può essere eseguita dalla stessa unità del Giocatore. Il numero di azioni che possono essere eseguite è legato al Turno di Gioco [R15].

### ► Azione Movimento

L'Azione di Movimento consente al Giocatore Attivo di scegliere qualsiasi unità Giocatore e di spostarla di un numero qualsiasi di **Aree Connesse** fino al numero massimo indicato nell'icona di Movimento a Piedi o di Movimento con Veicoli, raffigurate sulla propria Scheda Fazione e sullo Standee.

Il movimento è, altrimenti, limitato da quattro semplici regole:

1. **Limite di capacità dell'area** delle unità del giocatore: un'unità del giocatore non può terminare il suo movimento in un'area che contiene già altre due unità del giocatore\*, ma può attraversarla. In altre parole, solo due personaggi non-Orrori per area.
2. Nessuna unità può attraversare **un ponte danneggiato** (indicato dai segnalini **Danno**). Una volta rimosso il danno, il ponte può essere usato normalmente.
3. Se un'unità giocatore entra in un'area con qualsiasi unità Orrori, **deve fermarsi**. Il Combattimento Ravvicinato non è automatico quando un'unità del giocatore entra in un'Area con gli Orrori: il giocatore deve comunque utilizzare un'Azione di Combattimento per attaccare gli Orrori [R19].
4. Un'unità giocatore **può** lasciare un'area che contiene una o più unità Orrori senza penalità.

*\*Tuttavia le unità Complesso sono unità di Fazione, non contano per la capacità massima dell'Area di due unità Giocatore.*



## Movimento a Piedi

Tutte le unità del giocatore hanno una capacità base di movimento a piedi (*eccetto i Complessi*). Questo è mostrato sulla scheda fazione e sullo Standee con un'icona dei piedi. Ricordate che il movimento *Crisi Adrenalinica* gratuito di un'unità Fazione può essere solo un Movimento a Piedi e viene effettuato prima che venga effettuata qualsiasi altra Azione del Giocatore.



## Movimento con Veicoli

Alcune unità hanno anche un'abilità di movimento con veicolo. Questo è mostrato sulla Scheda fazione e sullo Standee dell'unità con l'icona della ruota.

Per utilizzare il Movimento con Veicoli di un'unità della Fazione, il Giocatore Attivo rinuncia al Movimento a Piedi dell'unità e **scarta 1 segnalino Rifornimenti** dalla sua riserva (*questo, ovviamente, rappresenta la benzina*). Il costo di 1 Rifornimento deve essere pagato nuovamente se la stessa unità viene scelta per eseguire nuovamente l'Azione di Movimento Movimento Veicolare. L'unità **Paddy Wagon** (Fazione della Polizia di Plum Island) è l'unica unità *Complesso* che può muovere. Tutti gli altri *Complessi* sono immobili una volta posizionati sulla mappa.

**Esempio:** L'unità Martha Winfrey è nell'Area 2i, e il giocatore dei Servizi di Sicurezza PIRL, desidera portare l'unità al P.I.R.L. Area HQ (4h) in modo che il C.E.O. può usare la sua speciale abilità Leader su alcune unità nelle vicinanze. L'unità ha una capacità di movimento veicolare pari a 5. Decide di spendere 1 Rifornimento e far applicare all'unità la sua capacità di movimento veicolare (apparentemente un'auto sportiva molto bella!). L'unità Martha Winfrey muove da 2i a 2j a 3K (attraversando il ponte lì perché non ha un segnalino Danneggiato) a 3J a 4i e, infine, termina in 4H.

## Azione Combattimento

L'Azione di Combattimento consente al Giocatore Attivo di effettuare un attacco idoneo contro un'unità Orrori con un'unità Giocatore. Esistono tre tipi di combattimento, riassunti di seguito e spiegati in dettaglio nella sezione Panoramica del combattimento [R25].



## Comb. Ravvicinato

Il Combattimento Ravvicinato può essere condotto solo da un'unità che si trova nella stessa Area di un'unità Orrori e ha un'icona triangolare gialla con un numero al suo interno.

**Nota:** quando viene attaccata dagli Orrori, un'unità intraprenderà liberamente la difesa del Combattimento Ravvicinato, ma iniziare il combattimento costa sempre un'azione.



## Comb. a distanza

Il combattimento a distanza è condotto *solo* da unità del giocatore che hanno un'icona *Mirino* con un numero sotto di essa e che si trovano in un'area adiacente o nella stessa area di un'unità Orrori. Il Combattimento a Distanza **costa un segnalino Rifornimenti** per ogni Azione di Combattimento a Distanza. Quindi, il costo deve essere pagato nuovamente se la stessa unità viene scelta per effettuare nuovamente l'Azione di Combattimento a Distanza.



## Comb. con Cannoni

Il combattimento con cannoni è condotto *solo da unità di elicotteri o imbarcazioni* che hanno un bersaglio rosso con un numero a destra e che si trovano in un'area adiacente o nella stessa area di un'unità Orrori. Il Giocatore Attivo può selezionare solo una di queste unità per azione spesa.



## Azione Controllo della Folla

L'azione di controllo della folla viene utilizzata per spostare le unità civili tra aree collegate in qualsiasi direzione, idealmente più vicino alla salvezza.



Per fare ciò, il Giocatore Attivo sceglie un'unità Giocatore che condivide un'Area con una o più unità Civili. Quindi il giocatore **può muovere un numero di quelle unità Civili fino al Valore Amministrativo dell'unità** indicato dal numero verde sulla Scheda Fazione e sullo Standee.

I civili che vengono spostati utilizzando questa azione si sposteranno in un'area connessa seguendo le normali regole di movimento (*a meno che un'abilità speciale non consenta loro di muoversi per due aree*). Le unità civili possono muoversi in direzioni diverse o tutte nella stessa direzione come desidera il Giocatore Attivo. **L'unità del giocatore che effettua l'azione di Controllo della Folla non si muove insieme ai Civili**, rimane nell'Area (*a meno che un'Abilità Speciale non gli consenta di muoversi*).

Le unità civili che si trovano nell'area del *Great South Bay Bridge* possono essere controllate fuori mappa (*quindi la freccia bianca in quell'area*) a condizione che l'area stessa non sia compromessa. Le unità mosse in questo modo sono considerate **Evacuate** (*vedi sotto*) dal giocatore che le muove.

**Importante:** un'Area è **Compromessa** se:

- una qualsiasi unità Orrori la occupa.
- contiene un numero qualsiasi di Danni.
- ha un Segnalino di Sfondamento su di essa.

*Esempio: Il giocatore di Greenport Township ha la sua unità Dr. Doug Haus in un'Area Libera (3i) con due unità Civili VIP e due unità Civili regolari. Decide di utilizzare un'Azione di Controllo della Folla per creare opportunità di evacuazione. Può muovere solo tre delle quattro unità Civili poiché il Valore Amministrativo di Doug Haus è 3. Il giocatore sposta le due unità Civili VIP nell'Area 3J (Municipio), guidandole più vicino ai Moli di Greenport e alla sicurezza del Traghetto. Non volendo tutte le sue uova civili nello stesso paniere, decide quindi di spostare una delle altre unità civili nell'Area 4H (quartier generale P.I.R.L.), perché la sua unità Ed Kramden è lì e può trasportare i civili verso la maggior parte degli altri siti di evacuazione. abbastanza facilmente.*



## SEGNARE PUNTI EVACUAZIONE

Controlla, infine, i Punti di Evacuazione (PE) delle unità civili evacuate (il numero rosso sul segnalino Civili). In alcuni casi, questo può essere un valore variabile. Sposta il segnalino

Punti Evacuazione di uno spazio sul Tracciato Punti Evacuazione per ogni PE guadagnato.

I giocatori possono ispezionare entrambi i lati di qualsiasi segnalino di unità Civile sulla mappa, in qualsiasi momento.

## GREAT SOUTH BAY BRIDGE

Finché l'area non è compromessa, le unità civili possono essere spostate dall'area del *Great South Bay Bridge* fuori dalla mappa tramite la freccia bianca utilizzando un'azione di controllo della folla. Sono trattati in tutti i sensi come unità di Civili Evacuati con successo. Controlla i loro Punti di Evacuazione e aumenta di conseguenza il segnalino Punti di Evacuazione sul tracciato.

## ▶ AZIONE EVACUARE

L'Azione Evacuare consente al Giocatore Attivo di rimuovere le unità Civili dalla mappa, evacuandole e portandole in salvo, il che garantisce una preziosi Punti che aiutano a vincere la partita.



## Area di Evacuazione Ammissibile

Il Giocatore Attivo può selezionare **qualsiasi Area idonea** in cui condurre l'azione di Evacuazione. Non è necessario che il Giocatore Attivo abbia un'unità Giocatore in quell'Area per eseguire questa azione! Un'area ammissibile è una delle seguenti:

- **Un'Area con sia un'unità di Eliporto che una unità di Elicotteri ed una o più unità Civili.**
- **Un'Area con sia Moli che un'unità Barca ed una o più unità Civili.** Eccezione: le spiagge sono aree idonee per l'unità della Marina del Texas.

In entrambi i casi, l'Area di Evacuazione non può essere Compromessa, e l'unità Elicottero o Barca non può essere girata sul lato *Disabilitata*.

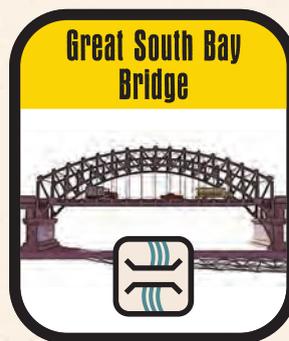


## EVACUARE CIVILI

Una volta che il giocatore sceglie l'Area idonea, rimuove le unità Civili fino alla Capacità di Evacuazione dell'unità Elicottero o Barca utilizzata (come indicato sul segnalino dell'unità).

Se nell'area ci sono più unità civili di quelle che l'elicottero o la barca possono trasportare, **devono rimanere nell'area**. Le unità Civili evacuate vengono immediatamente poste sulla Plancia Fazione del Giocatore Attivo (nella casella Altro, che rappresenta il **campo profughi**). L'unità Elicottero o Barca rimane nell'Area.

*Esempio: Ci sono cinque unità Civili regolari nell'Area 1L (Mercato del Pesce di Fred/Faro di Atlantic Point) insieme all'unità Cutter della Guardia Costiera. È il turno del giocatore della Plum Island Constabulary, che sceglie di effettuare un'Azione di Evacuazione. Dal momento che l'Area è un'Area Portuale e non è Compromessa e ha un'unità Barca, può evacuare fino a due unità Civili (l'unità Cutter ha una Capacità di 2). Prende due Civili e li sposta sulla sua Plancia Fazione, piazzandoli nella casella Altro. L'unità della Guardia Costiera rimane nell'Area. Poi guarda la parte anteriore delle due unità Civili evacuate e nota che valgono 1 EP e 2 EP, quindi sposta il segnalino Punti Evacuazione di tre spazi sulla Tabella dei Punti Evacuazione.*



## ► AZIONE RIPARARE

L'Azione di Riparazione consente al Giocatore Attivo di selezionare un'unità Giocatore in un'Area contenente segnalini Danno o un'unità Elicottero o Barca Disabilitata e tentare di effettuare una riparazione.

Un'unità del giocatore può utilizzare un'azione di Riparazione in ciascuna delle seguenti situazioni, in un'Area:

- **Danneggiata.**
- **connessa ad un Ponte Danneggiato.**
- **con mezzi Disabilitati.**
- **adiacente al Great South Bay Bridge Area quando questo è danneggiato.**

Se si verificano contemporaneamente più di una delle situazioni sopra elencate, è necessaria un'azione di riparazione separata per risolverle.

Per effettuare l'azione di Riparazione, il Giocatore Attivo **pesca una Carta Fato** per ottenere un Numero Fato, che viene poi incrociato **sulla Tabella delle Riparazioni** qui sotto:



### TAVOLA RIPARAZIONI

N. FATO

EFFETTO

<b>1</b>	<p><b>Fallimento epico!</b></p> <p>Per un'Area o un Ponte Danneggiato, aumentate il valore del segnalino Danno di uno. Per un'unità Disabilitata, l'unità viene immediatamente eliminata dal gioco.</p> <p><b>Opzione Nastro Adesivo:</b> Il giocatore può, invece, spendere 1 segnalino Rifornimenti per convertire questo risultato in <i>Nessun Effetto</i>. Se è così, il segnalino(i) Danneggiato(i) o l'unità Disabilitata rimangono così come sono.</p>
<b>2-3</b>	<p><b>Riparazioni in corso!</b></p> <p>Per un'Area o un Ponte Danneggiato, riducete il valore del segnalino Danno di uno. Per un'unità Disabilitata, spendi 1 Rifornimento per girarla sul suo lato normale (operativo). Altrimenti, rimane Disabilitato.</p>
<b>4-5</b>	<p><b>Hai delle capacità!</b></p> <p>Per un'Area o un Ponte Danneggiato, rimuovete segnalini Danno pari al valore Amministrativo dell'unità. L'unità Disabilitata, giratela sul lato normale (operativo).</p>
<b>6</b>	<p><b>Fare gli straordinari!</b></p> <p>Per un'Area o un Ponte Danneggiato, rimuovete tutti i segnalini Danno (indipendentemente dal loro valore). L'unità Disabilitata, giratela sul lato normale (operativo).</p>

## Interruzione di Corrente Elettrica

L'area di illuminazione e alimentazione di tutta l'isola (3H) inizia il gioco con il segnalino **Power Now!** nell'Area. Se tutti i segnalini Danno vengono rimossi da quest'Area, i giocatori rimuoveranno immediatamente il segnalino **Power Now!** e ogni giocatore riceve un segnalino da **5 Rifornimenti**.

*Esempio: il giocatore di Neighbourhood Watch deve sistemare la connessione del ponte tra le aree di Cherry Pit Grove 1D e 1F per consentire il passaggio di un'unità civile bloccata in 1D. Ha il suo Standee Gordon Fieti in 1F e durante un'Azione Seguire, dichiara un'azione di Riparazione. Il Ponte ha un segnalino Danno-2 su di esso e pesca un Numero Fato. Sfortunatamente per lui, il numero è 1! Prende un segnalino Danno-1 dalla riserva di segnalini disponibili e lo piazza sulla connessione del Ponte, aumentando così il danno. A quanto pare, qualcuno ha fatto un pasticcio con la fiamma ossidrica!*

## ► COSTRUIRE UN COMPLESSO

I Complessi sono strutture occupate che fungono da zona sicura per i rifugiati e da baluardo contro gli Orrori ed entrano in gioco solo attraverso questa azione.

L'Azione Costruisci Complesso consente al Giocatore Attivo di prendere l'unità Complesso dalla propria Plancia Fazione e posizionarla sul tabellone di gioco in un'Area con una delle proprie Unità della Fazione.

Per costruire un Complesso, esegui i seguenti passaggi:

- **Scegli un'unità di fazione con un punteggio amministrativo pari a 3 o superiore.**
- **Quell'unità della Fazione prende immediatamente 1 cubo Ferita. Ciò rappresenta una parte dell'entourage di quell'unità che resta indietro per fornire personale al Complesso.**
- **Scartare 2 Rifornimenti (devi avere 2 Rifornimenti per eseguire questa Azione).**
- **Posizionare l'unità Complesso nella stessa Area dell'unità che l'ha costruita. Ricordate che i Complessi non contano ai fini del Limite di Capacità dell'Area [R18].**

### Unità Civili nel Complesso

Ci sono alcune cose fondamentali da tenere a mente quando si tratta di unità civili che cercano un rifugio sicuro in un Complesso.

- I complessi possono contenere **solo quattro unità Civili**.
- Le unità civili nel complesso **devono essere nutrite** durante la **Fase della Fame**. 1 Rifornimento indipendentemente dal numero di civili nel complesso.
- Le unità civili, che si trovano nell'Area quando il Complesso viene costruito o che entrano nell'Area tramite un'azione di Spawn o Controllo della Folla, possono essere immediatamente spostate nel Complesso gratuitamente.
- Le unità civili possono essere spostate fuori solo con l'uso di un'Azione Controllo Folla **direttamente nell'Area connessa**.

- Se un Complesso viene eliminato dal gioco, piazzate tutte le unità Civili che erano all'interno del Complesso direttamente nell'Area. Se un'unità Orrore è ancora nell'Area e non ci sono unità Giocatori, attaccherà le unità Civili. **VEDI Determinare gli abbinamenti di attacco [R25].**
- Infine, e forse la cosa più importante, **i Punti di Evacuazione delle unità Civili tenute in un Complesso vengono aggiunti al Tracciato dei Punti di Evacuazione alla fine del gioco**, ma, affinché ciò accada, il Complesso e i civili ospitati devono prima sopravvivere fino alla fine. Non contare il loro valore PE durante il corso del gioco.

## Dettagli Unità Complesso

Le unità Complesso sono considerate unità di Fazione a tutti gli effetti, eccetto che non possono muovere (**a parte l'unità Paddy Wagon**) e non contano per il Limite di Capacità delle unità del Giocatore in un'Area.

Possono effettuare Azioni (*per esempio, possono effettuare Attacchi di Combattimento Ravvicinato, Attacchi di Combattimento a Distanza e Azioni di Luogo idonee*).

**Se eliminati, NON possono essere ricostruiti.**

E sì, **devono essere nutriti** anche durante la Fase della Fame, insieme a tutti i Civili che si trovano all'interno.

**Esempio:** Un gruppo di due unità Civili VIP viene tagliato fuori nel mezzo di un percorso con l'unità Kevin Blart della fazione PIRL Security Services. Durante il Turno di Gioco 8, il Segnalino Ordine di Turno marrone viene pescato dal sacchetto e, quindi, è il Turno del giocatore dei Servizi di Sicurezza PIRL. Si rende conto che è avanti nella partita e che questi civili non verranno mai evacuati in tempo (ammesso che sopravvivano) e che ai giocatori manca ancora 1 PE di evacuazione richiesto. Decide di sacrificare alcuni Rifornimenti preziosi e di costruire il suo Complesso nell'Area. Il giocatore scarta 2 Rifornimenti, dà all'unità di Kevin Blart 1 Danno (ha un Valore Amministrativo di 4 e quindi può costruire il Complesso), e poi piazza la sua unità del Complesso W nell'Area. Muove immediatamente le due unità Civili VIP nella casella dell'unità Complesso sulla sua Plancia Fazione. Tuttavia, questi civili non conterranno come evacuazioni idonee ai Punti PE finché non sopravvivranno all'interno del Complesso alla fine della partita.



## ► USARE AZIONE LUOGO

Questa azione consente ad un'unità del Giocatore di interagire direttamente con l'Area in cui si trova. Esistono **tre diverse attività** che possono essere selezionate facoltativamente, tuttavia, solo una di queste attività possibili può essere eseguita per un'Azione spesa.

Le tre attività sulla posizione sono **Foraggiamento, Decontaminazione e Ricerca**. Un'unità del giocatore può svolgere un'attività solo se l'Area che occupa ha l'icona qualificante, **non** c'è alcun segnalino di **Posizione Esaurita** nell'Area, **E** l'Area **non è compromessa**.



## FORAGGIAMENTO

Il Giocatore Attivo può prendere tanti segnalini Rifornimento dalla riserva generale per quante icone Foraggio ci sono nella riserva dell'Area. Poi, piazzate un segnalino di **Posizione Esaurita** in quella stessa Area.



## DECONTAMINAZIONE

Il Giocatore può ridurre il Livello Rischio Biologico per quanto indicato dal numero di icone di rischio biologico nell'area. Muovi il segnalino del livello di rischio biologico lungo il tracciato di uno spazio per icona. Poi, piazzate un segnalino di **Posizione Esaurita**.



## RICERCA

Se vi è l'icona Binocolo nell'Area, il Giocatore attivo può pescare immediatamente la prima carta Ricerca dal mazzo. Segui le indicazioni sulla carta, fai le scelte necessarie e applica i risultati come richiesto. Quindi controlla il fondo della Carta Ricerca per determinare se l'Area si esaurisce o meno:

- Se il fondo della carta indica **Non Esaurire Quest'Area**, non viene piazzato alcun segnalino e non accade altro.
- Se il fondo della carta indica **Esaurisci Quest'Area Dopo aver Risolto Questa Carta**, il giocatore deve immediatamente posizionare un segnalino **Posizione Esaurita** nell'Area.

Le carte Ricerca spesso aggiungono rifornimenti e armi utili. Sono anche il modo principale con cui le unità NPC e i civili VIP entrano in gioco. **VEDI Unità del giocatore neutrale (NPC) [RG6].**

## Posizioni Esaurite

Le Azioni Luogo **non** possono essere intraprese in Aree con un segnalino di **Posizione Esaurita**. Questi segnalini vengono automaticamente **rimossi durante la Fase Finale dei Turni di Gioco Notturmo**, dopodiché le Azioni Luogo nell'Area sono nuovamente disponibili per essere utilizzate.



## ► CURARE

L'azione Curare consente al Giocatore Attivo di rimuovere i Danni da un'unità Ferita. Ci sono tre situazioni in cui un giocatore può usare Cura:



### Abilità Speciale Curare

Se una delle unità della tua fazione ha l'abilità speciale Curare (indicata da un'icona a forma di croce rossa sullo Standee o Scheda fazione), la tua unità può usare 1 Azione per rimuovere 1 Cubo Fertia da se stesso o da un altro Unità ferita nell'Area.

### OPPURE

Se in un'Area con l'unità della Fazione di un altro giocatore che ha l'abilità Speciale Curare, una delle tue unità della Fazione o uno Standee NPC può usare 1 Azione per rimuovere 1 Cubo Ferita da se stessa.

### Sala Operatoria (Emergency Room)

Se un'unità del giocatore si trova nell'Area dell'Ospedale del Buon Samaritano (2G) e l'Area non è compromessa, l'unità può usare 1 Azione per rimuovere 1 Cubo Ferita da se stessa. In sostanza, l'ospedale sta curando.



### Elicottero Medico (MEDEVAC)

Se un'unità del giocatore si trova in qualsiasi Area di Eliporto e l'unità Elicottero Medico (che non è disattivato) si trova nell'Area dell'Ospedale del Buon Samaritano, puoi usare un'azione per posizionare l'unità direttamente nell'area dell'Ospedale del Buon Samaritano (purché ci sia non ci sono già due unità Giocatore Presenti nell'Area) e rimuovere 1 Cubo Ferita da quell'unità. Né l'Area ospedaliera né l'Area dell'unità operativa possono essere compromesse. Da notare che l'unità Elicottero Medico non viene effettivamente spostata.

Eccezione: le unità complesse non possono essere Evacuate così.

*Esempio: L'unità Sergeant "Rock" York ha 3 Cubi Ferita e si trova nella stessa Area dell'unità Dr. Doug Haus. Dato che quell'unità è un'unità EMT e ha l'abilità Curare, il giocatore della Sorveglianza di Quartiere decide di utilizzare un'Azione Curare durante il suo Turno Giocatore. Il giocatore rimuove un Cubo Ferita dalla casella Resistenza del Sergente York, portando il totale dei Colpi sull'unità VFW a 2.*

## ► AZIONI SPECIALI DI FAZIONE

A parte le otto normali Azioni consentite per tutte le unità della Fazione, alcune unità della Fazione hanno un'**Azione Speciale aggiuntiva** che è dettagliata sulla Scheda della Fazione del giocatore. Un'Azione Speciale costa un'Azione per essere eseguita e può essere utilizzata solo come Azione del Giocatore (**non come Azione Seguire**).

*Esempio: È il turno del giocatore dei servizi di sicurezza PIRL e i giocatori sono preoccupati per il livello di rischio biologico, che in questo momento è 14. Pertanto, il giocatore dei Servizi di Sicurezza PIRL decide di attivare il suo Dr. Leo "Bones" Corey, e usa la sua Azione Speciale "Vediamo cosa fa questa roba". Questo costa un'Azione del giocatore e, poi, pesca la successiva Carta Fato per un Numero Fato e ottiene un 2, il che significa che può scavare nel Sacchetto Rischio Biologico ed eliminare due dei Cubi Rischio Biologico rossi che li stanno perseguitando. Questi vengono rimessi nella riserva disponibile di Cubi di rischio biologico.*

## ► AZIONE RIPOSIZIONAMENTO

Questa è un'azione unica disponibile solo per i giocatori come Azione Seguire. Permette al giocatore di muovere una qualsiasi unità Barca o Elicottero operativa in un'Area idonea.

- Per poter essere spostata, l'unità Barca o Elicottero selezionata **non può essere Disabilitata**.
- Un'unità Barca può essere mossa in qualsiasi Area (**indipendentemente dalla distanza**) che sia un'Area Portuale e non sia Compromessa. Eccezione: l'unità della Marina del Texas tratta tutte le Aree di Spiaggia come locazioni di Moli e può quindi essere mossa da/ad esse.
- Un'unità Elicottero può essere mossa in qualsiasi Area (**indipendentemente dalla distanza**) che abbia un'icona di Eliporto e non sia Compromessa.
- L'unità Elicotteri dell'Esercito può essere mossa **solo dal giocatore della Fazione della Guardia Nazionale**.

**Le unità navali ed elicotteri possono essere mosse da un'Area compromessa – ma non verso un'Area compromessa.**



## DETTAGLI MOVIMENTO

Il movimento in *The Plum Island Horror* può essere semplicemente riassunto come segue: le unità degli Orrori possono muoversi solo lungo i binari tra le aree collegate. Tutte le altre Fazioni e NPC possono muoversi in qualsiasi direzione purché si muovano tra Aree Connesse. *Per coloro a cui piacciono i dettagli essenziali, beh, sono qui sotto.*

### Aree Connesse

Le Aree Connesse sono indicate da due Aree adiacenti sul tabellone collegate da un cerchio con una freccia. Come si può vedere nell'illustrazione, ci sono tre tipi di icone di connessione: icone **Freccia nera**, icone **Freccia bianca** e icone **Ponte**.

### Icone Freccia Nera

Le icone freccia nera con sfondo bianco si trovano a collegare i lati superiore e inferiore delle aree adiacenti. Questi mostrano la direzione verso il basso in cui tipicamente si muovono le unità degli Orrori. È importante notare che le altre unità non si limitano solo a spostarsi verso il basso ma, in effetti, possono spostarsi verso l'alto attraverso queste connessioni.

*Eccezione: c'è un'icona con una freccia nera che punta a destra e collega il 6G al Great South Bay Bridge.*

### Percorsi Biforcati (con bivio)

Come si può vedere nella parte superiore dell'illustrazione, l'Area 1C è collegata ad entrambe le Aree 1D e 1E. Questo è chiamato percorso biforcuto perché ci sono due potenziali uscite dal lato inferiore dell'Area 1C.

Quando un'unità Orrori esce da un'Area con un Bivio, **pesca una Carta Fato e ottieni un Numero Fato per determinare in quale direzione si muove**. Un risultato da 2-5 farà muovere l'unità lungo il percorso principale; un risultato di 1 o 6 invierà l'unità lungo il percorso della deviazione. Notate che questa determinazione viene effettuata separatamente per ogni Pila di Morte degli Orrori o Mutazione mentre lascia una tale Area.

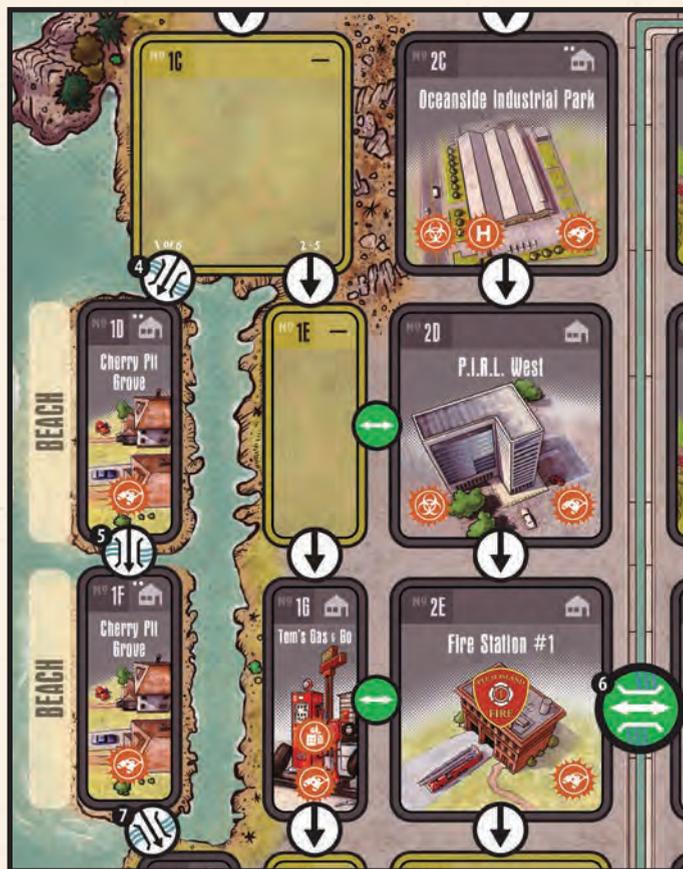
Le unità non Orrori trattano i Percorsi Biforcati come qualsiasi altro normale incrocio tra due Aree Connesse qualsiasi.

### Icone Freccia Bianca

Le icone freccia bianca con sfondo verde si trovano a collegare i lati destro e sinistro di aree adiacenti. Questi percorsi possono essere tipicamente essere utilizzati solo da unità non Orrori. Tuttavia, è importante notare che alcune Carte Evento muovono le unità Orrori attraverso le icone Freccia Bianca, quindi tieni presente che potresti non essere così al sicuro come pensi di essere.

### Icone Ponte

Le icone del ponte possono avere sfondo verde o bianco e sono identificate dal piccolo numero nel cerchio nero nella parte in alto a sinistra dell'icona. Le icone dei ponti rappresentano i luoghi in cui sono necessari i ponti per spostarsi attraverso l'isola e incorporano tutte le stesse regole di movimento delle altre due icone. La cosa principale che li distingue è **la possibilità che gli stessi vengano danneggiati durante la partita.**



Se un ponte è danneggiato, nessuna unità può attraversarlo fino a quando tutti i segnalini danno non sono stati rimossi, cosa che di solito avviene attraverso l'uso dell'Azione di Riparazione [R21] o un Attraversamento Forzato della Morte degli Orrori.

### Attraversamento Forzato

Le unità Orrori che devono muoversi attraverso una connessione Ponte che ha uno o più segnalini Danno su di esso non possono farlo immediatamente. Tuttavia, gli Orrori effettuano un Attraversamento Forzato. Per effettuare un Attraversamento Forzato l'unità degli Orrori si ferma nell'ultima Area d'entrata prima del Ponte danneggiato. Poi **l'unità Orrori inizia a subire ferite, 1 alla volta. Per ogni colpo, rimuovi 1 segnalino danno.**

- Se gli Orrori vengono eliminati, il Ponte mantiene l'eventuale valore rimanente del segnalino Danno.
- Se l'unità Orrori elimina tutti i segnalini Danno e ha ancora almeno un punto ferita rimasto, ha forzato con successo un attraversamento. Si muoverà, quindi, immediatamente attraverso la connessione del Ponte ed entrerà nell'Area successiva, **terminando il suo movimento** in quell'Area successiva indipendentemente dal Movimento rimanente che potrebbe ancora aver lasciato.

Nel caso dell'Area del *Great South Bay Bridge*, un Attraversamento Forzato viene comunque effettuato normalmente, e gli Orrori possono entrare nell'Area quando e se i segnalini Danno vengono rimossi.

**Se ciò accade, potrebbe innescare lo Sfondamento [R29].**

**Esempio:** Ci sono due pile di tessere Morte degli Orrori situate in due Aree consecutive e la loro Traccia è attivata. Entrambi hanno una Capacità di Movimento pari a 2 (la prima Morte degli Orrori ha sei tessere e il secondo ne ha cinque). La Morte degli Orrori più lontana lungo il Percorso muove per prima e deve immediatamente attraversare un Ponte di collegamento con un segnalino Danno 2. La Morte degli Orrori non può attraversare il Ponte danneggiato, quindi effettua un Attraversamento Forzato. Ciò da 2 Danni all'unità Orrori e l'eliminazione del segnalino Danno-2. Poiché l'unità Orrori ha rimosso il segnalino Danno, può ora attraversare il Ponte ed entrare nell'Area successiva. La sua attivazione termina, quindi, nell'Area successiva e ora ha solo quattro tessere. La seconda Morte degli Orrori su quel Tracciato ora si sposta di due Aree, attraversando senza ostacoli la connessione del Ponte. Entra nell'Area con la prima pila di Morte degli Orrori, termina il suo movimento (perché ha spostato le sue due Aree) e poi si amalgamano in un enorme Pila da 9 tessere.

### Note di Ambientazione Storica

La meccanica dell'Attraversamento Forzato rappresenta la capacità degli Orrori di attraversare ponti disabilitati ammassandosi nell'acqua e attraverso sezioni rotte del ponte, creando così un nuovo ponte, formato dai loro corpi (proprio come un gruppo di formiche). Stanno essenzialmente prendendo ferite per costruire il proprio tipo di ponte. Ci sono almeno due rapporti confermati secondo cui gli Orrori hanno fatto esattamente questo per attraversare il ponte centrale a Cherry Pit Grove, con grande sgomento degli osservatori scioccati.

## Movimento Navi ed Elicotteri

Le unità Barche ed Elicotteri **non possono essere mosse usando una normale Azione di Movimento**. Possono essere spostati solo tramite un'Azione Riposizionamento - Seguire [R23] e con alcune Carte Evento.

Quando le Barche e gli Elicotteri muovono, ignorano le normali restrizioni al movimento e possono invece essere mossi solo tra Aree specifiche, che presentano un'icona di Eliporto, un Molo illustrato (Aree 1L, 2J e 3K) e/o una Spiaggia (solo per le unità della Marina del Texas).



## PANORAMICA COMBATTIMENTO

Nella maggior parte dei casi, uccidere tutte le unità degli Orrori sarà l'unico modo per rallentarli (dopo tutto, non esiste un vero modo per fermarli completamente). Pertanto, condurre il combattimento in modo efficace sarà estremamente importante per vincere la partita. Allo stesso modo, gli stessi Orrori conoscono solo un modo di comportarsi: violentemente.

Il metodo utilizzato per condurre il combattimento dipenderà dal tipo di combattimento da risolvere: combattimento **ravvicinato**, combattimento **a distanza** o combattimento **con cannoni**. Per tutti i tipi di combattimento, sia in attacco che in difesa, il giocatore tirerà sempre i dadi di combattimento per la propria unità per determinarne i risultati del combattimento. Nel Combattimento Ravvicinato (solo), l'unità degli Orrori coinvolta infliggerà un numero prescritto di colpi a seconda del tipo di unità, o una pila di Morte degli Orrori o una Mutazione. I risultati per entrambe le parti vengono applicati immediatamente e simultaneamente in ogni caso (e possono anche portare all'eliminazione reciproca quando si combatte in Combattimento Ravvicinato).

### Combattimento Ravvicinato

Sia che venga avviato da una o più unità Orrori, che iniziano il loro turno o muovono in un'Area con un'unità non-Orrori OPPURE da un giocatore che usa l'Azione di Combattimento nella stessa Area di un'unità Orrori, procedi secondo il seguente ordine di risoluzione per ogni combattimento ravvicinato:

- **Determinare gli abbinamenti di attacco**
- **Determinare il potenziale di successo degli Orrori**
- **Determinare i danni inflitti e bloccati dal giocatore**
- **Applicare i colpi in combattimento**
- **Infezione da Rischio Biologico**

### Determinare gli abbinamenti di attacco

Quando un giocatore inizia un combattimento ravvicinato, sceglie di attaccare una pila di Morte degli Orrori (1 o più tessere) o un personaggio con mutazione, una volta per azione. Pertanto, il giocatore abbinava la propria unità all'unità degli Orrori a sua scelta. Una pila di Morte degli Orrori è considerata un'unità Orrori, indipendentemente dal numero di tessere nella pila.

Tuttavia, una o più unità Orrori possono iniziare un Combattimento Ravvicinato in un'Area con uno o più unità Giocatori e/o unità Civili. Quando ciò accade, segui le istruzioni di abbinamento nella tabella seguente. È importante notare che quando più di una unità Orrori è coinvolta nel Combattimento Ravvicinato, finché c'è un'unità non-Orrori nell'Area, ciascuna unità Orrori **DEVE** effettuare un attacco.

N. di	N. di	N. di	Istruzioni di Abbinamento
			
1	1	* 0+	L'unità Orrore e l'unità Giocatore risolveranno un Combattimento Ravvicinato l'una contro l'altra.
1	2+	* 0+	I giocatori proprietari determineranno collettivamente quale unità del giocatore difenderà. L'unità Orrore attaccante e l'unità del Giocatore scelta risolveranno, quindi, un Combattimento Ravvicinato l'una contro l'altra.
2+	1	* 0+	Ciascuna unità degli Orrore ( <i>sia essa una Pila di Morte degli Orrore o una Mutazione</i> ) effettuerà un combattimento ravvicinato separato contro l'unità di un giocatore. I giocatori scelgono l'ordine di risoluzione del combattimento.
2+	2+	* 0+	Le unità verranno abbinata una contro una come determinato da giocatore(i) proprietario(i). Ciascuna coppia di unità combatterà un combattimento ravvicinato separato. Qualsiasi unità giocatore extra che non viene confrontata con un'unità Orrore non partecipa al combattimento. Qualsiasi unità extra degli Orrore che non sia inizialmente abbinata come sopra, verrà quindi abbinata a qualsiasi unità del giocatore sopravvissuta a scelta dei giocatori ( <i>creando situazioni due contro uno o forse anche tre contro uno</i> ). Risolvi gli abbinamenti risultanti secondo i casi sopra elencati.
1+	0	1+	Se gli Orrore attaccano in un'Area che contiene solo unità Civili, attaccheranno tutte quelle unità Civili collettivamente in un Combattimento Ravvicinato.

\*Le unità civili vengono ignorate se sono presenti unità del giocatore. Tuttavia, se una o più unità degli Orrore non hanno ancora attaccato e tutte le unità dei Giocatori sono state eliminate, gli attacchi rimanenti verranno effettuati contro i Civili.

## Determinare il potenziale attacco Orrore

Un'unità Orrore infliggerà colpi a seconda del suo tipo.

### Pila della Morte degli Orrore

Una Pila di Morte degli Orrore infliggerà Danni alle unità avversarie in base al numero di tessere nella Pila e al terreno dell'Area in cui avviene il combattimento.

Terreno	Modf.	Dettagli
Area libera	1/2	Il numero di colpi inflitti = il numero di tessere nella Pila Morte degli Orrore diviso per due, arrotondato per eccesso.
 Forest Area	1/3	Il numero di colpi inflitti = il numero di tessere nella Pila Morte degli Orrore diviso per tre, arrotondato per eccesso.
 Building Area	1/4	Il numero di colpi inflitti = il numero di tessere nella Pila Morte degli Orrore diviso per quattro, arrotondato per eccesso.

### Standees Mutazioni

Uno Standee Mutazione infliggerà un numero di Danni pari al suo **Valore di Combattimento**. Non viene effettuato alcuna modifica per il tipo di Area in cui avviene l'attacco.

## Determinare le Ferite del Giocatore

Dopo aver determinato l'ammontare del danno che gli Orrore infliggeranno, finché sono presenti una o più unità di Fazione o NPC, i giocatori lanciano i dadi di combattimento per vedere quanti danni possono bloccare o infliggere in cambio.

Il giocatore, la cui unità della Fazione è coinvolta in uno scontro, o qualsiasi giocatore, se è coinvolta un'unità NPC, lancia un numero di dadi di combattimento pari al suo **Valore di Combattimento Ravvicinato**, che è **il numero nel triangolo giallo**. I risultati vengono conteggiati secondo la tabella seguente:

DADO	Effetto
	<b>Mancato:</b> Nessun Effetto
	<b>Scudo:</b> annulla 1 colpo inflitto dall'Orrore in questo combattimento. I colpi non possono essere ridotti sotto lo 0.
	<b>1 Colpo:</b> infliggi 1 Danno all'Orrore.
	<b>Colpo leggero:</b> infligge 1/2 colpo. Il giocatore avrà bisogno di due di questi risultati di dado per infliggere 1 danno all'unità Orrore. Un solo risultato di Colpo Leggero è un fallimento.
	<b>Colpo Critico:</b> Infliggi 1 Colpo all'unità Orrore e il giocatore lancia nuovamente questo dado ( <i>solo</i> ). I rilanci possono verificarsi un numero qualsiasi di volte e tutti i risultati che ne derivano vengono accumulati.

**Importante:**

- Tieni presente che le unità del giocatore che ingaggiano il combattimento ravvicinato non usano alcuna capacità di combattimento a distanza! Quindi, quando la tua unità viene attaccata dagli Orrori, può usare solo il suo Valore di Combattimento Ravvicinato per difendersi.
- Le unità civili non possono difendersi nel Combattimento Ravvicinato e non lanciano alcun Dado di Combattimento.

**Applicare i Risultati dei Colpi**

Anche se la quantità di danno che gli Orrori infliggeranno viene calcolata prima del danno delle unità della Fazione o degli NPC, **i colpi vengono applicati simultaneamente** e influenzano le unità a seconda del loro tipo. Se non vengono messi a segno colpi da nessuna delle due parti, non accade nient'altro e il combattimento termina. Se vengono messi a segno uno o più colpi, questi vengono applicati come segue, a seconda del tipo di unità che subisce il colpo:

**Pila Morte degli Orrori:** rimuovi una tessera dalla pila Morte degli Orrori per ogni colpo subito. Le tessere vengono rimesse nella riserva delle tessere Morte degli Orrori disponibili.

**Personaggi Fazione, NPC e Mutazioni:** piazzate un Cubo Ferita nero per ogni colpo subito nella casella Valore Resistenza dell'unità sulla sua Scheda Fazione. I Cubi Ferita rimangono in quest'Area fino a quando non vengono rimossi con un'azione Curare riuscita o durante la Fase di Rigenerazione della Mutazione (per le Mutazioni). Le unità vengono eliminate quando il totale dei Cubi Ferita accumulati è pari o superiore al Valore di Resistenza indicato (ma vedi *Ultima Resistenza* sotto).

**Unità Civili:** Eliminate un'unità Civile per ogni Danno inflitto al gruppo di unità Civili. Se ci sono più unità Civili nell'Area rispetto ai colpi ottenuti, i giocatori decidono collettivamente quali unità Civili vengono eliminate e quali sopravvivono.

**Eliminare Unità**

Quando un'unità viene eliminata per i Cubi Ferita accumulati o tramite eliminazione diretta, le unità della Fazione, le unità NPC, le unità Civili e i Mutanti sono fuori dal gioco e non possono essere riportate indietro (basta mettere le unità da parte o rimetterle nella scatola). Una pila di Morte degli Orrori composta da 1 o più tessere viene eliminata rimettendo la sua ultima tessera nella riserva delle tessere Morte degli Orrori disponibili. Queste tessere verranno riutilizzate quando verrà generata una nuova Morte degli Orrori.

**+ Possessione degli Orrori +**

Una **Possessione degli Orrori** ha luogo ogni volta che una pila di Morte degli Orrori elimina un'unità di qualsiasi tipo in Combattimento Ravvicinato. **La Morte degli Orrori aumenterà di una tessera per unità eliminata.**

**+ Ultima Resistenza +**

Quando un'unità di Fazione o NPC verrebbe eliminata in un Combattimento Ravvicinato, perché ha accumulato Cubi Ferita pari o superiori al suo Valore di Resistenza, l'unità può tentare di salvarsi. Il giocatore che la possiede **pescava immediatamente una Carta Fato** e ottiene un Numero Fato. **Questo viene confrontato con il punteggio di coraggio dell'unità:**

**Se il Numero Fato è uguale o inferiore al Valore di Coraggio:** l'unità si distrae (*fugge*). Il suo numero totale di Cubi Ferita è fissato a uno in meno del suo Valore di Resistenza. Il giocatore proprietario deve, quindi, muovere l'unità di un'Area in qualsiasi direzione, tranne che non può spostarsi più a nord sul tracciato (cioè non può avvicinarsi alle Zone di Spawn) e non può entrare in un'Area con un'unità Orrori. Se non può essere mosso entro queste restrizioni, non può effettuare l'Ultima Resistenza e viene eliminato.

**Eccezione:** le unità Complesse che non hanno abilità di movimento non vengono mosse affatto. Rimangono invece nella loro Area attuale ma non vengono eliminati. Possono tuttavia essere attaccati nuovamente se nell'area sono rimaste unità Horrors che non hanno ancora attaccato. Il Complesso del Paddy Wagon ha capacità di movimento, quindi deve allontanarsi se il suo Last Stand ha successo.

**Se il Numero Fato è maggiore del Valore di Coraggio:** l'unità viene eliminata dal gioco secondo le normali regole.

**Importante:** Le unità che verrebbero eliminate con mezzi diversi dal Combattimento Ravvicinato, come ad esempio da una Carta Evento o dal mancato nutrimento durante la Fase della Fame, non possono tentare l'Ultima Resistenza. Dovremmo anche notare che, sfortunatamente, non ci sono state segnalazioni di civili che hanno fatto coraggiose ultime resistenze e quindi non ne hanno l'opportunità.

**Infezione da Rischio Biologico**

Quando una qualsiasi unità Orrori è coinvolta in un combattimento ravvicinato, i giocatori devono aggiungere un Cubo di Rischio Biologico dalle caselle disponibili nell'Area Cubi di Rischio Biologico sulla scheda Tracce di Gioco. Questo viene fatto indipendentemente dai risultati del Combattimento Ravvicinato. Nota che cinque cubi verdi iniziano il gioco già nel sacchetto Rischio biologico.

A partire dai Cubi di Rischio Biologico gialli, **viene aggiunto un cubo al sacchetto per ogni Combattimento Ravvicinato** separato. Quando non ci saranno più cubi di rischio biologico gialli disponibili, i giocatori inizieranno ad aggiungere i cubi di rischio biologico rossi al sacchetto.

**Se non sono rimasti cubi di rischio biologico e ai giocatori viene chiesto di aggiungere un cubo, aumentare automaticamente il segnalino del livello di rischio biologico di uno spazio sul tracciato del livello di rischio biologico.**

**COMBATTIMENTO A DISTANZA**

A differenza del combattimento ravvicinato, un attacco di combattimento a distanza viene avviato solo utilizzando un'azione di combattimento e può essere effettuato contro un'unità Orrori nella stessa area o in un'area adiacente collegata (una connessione con un ponte danneggiato è ancora una connessione valida ai fini del combattimento a distanza). Il combattimento a distanza è disponibile solo quando si attacca, mai quando si difende da un attacco di combattimento ravvicinato degli Orrori.

**Ricorda:** un'unità di Fazione o NPC deve avere un'icona di Combattimento a Distanza sul proprio Standee o Scheda di Fazione E deve scartare 1 Rifornimento per ogni Azione di Combattimento a Distanza [R19].



## Risoluzione Combattimento a Distanza

Se viene speso 1 Rifornimento, il giocatore annuncia quale unità Orrore idonea è presa di mira dalla Fazione o dall'unità NPC. Il giocatore, poi, **lancia un numero di dadi da combattimento pari al numero sotto l'icona del mirino**. Applicare tutti i risultati ottenuti immediatamente e cumulativamente nello stesso modo descritto nella pagina precedente. I risultati lanciati vengono applicati in base alla tabella seguente.

DADO	Effetto
	<b>Mancato:</b> Nessun Effetto.
	<b>Scudo:</b> considerate questo come un risultato di 1 Colpo a meno che l'unità Orrore non si trovi in un'Area Edificio o Foresta. In questi tipi di Aree, questo risultato è un <b>mancato</b> .
	<b>1 Colpo:</b> Infilgi 1 Colpo all'Orrore.
	<b>Colpo leggero:</b> infligge ½ colpo. Il giocatore avrà bisogno di due di questi risultati di dado per infliggere 1 danno all'unità Orrore. Un solo risultato di Colpo Leggero è un <b>fallimento</b> .
	<b>Colpo Critico:</b> Infilgi 1 Colpo all'unità Orrore e il giocatore lancia nuovamente questo dado ( <i>solo</i> ). I rilanci possono verificarsi un numero qualsiasi di volte e tutti i risultati che vengono accumulati.

**Importante:** L'unità Orrore bersaglio non infligge alcun colpo all'unità del giocatore che spara durante un attacco a distanza: all'unità Orrore vengono inflitti solo colpi. Il combattimento a distanza non genera infezioni da rischio biologico come fa il combattimento ravvicinato.

**Esempio di un Attacco a Distanza:** Kevin Blart e la sua unità di guardie di sicurezza si trovano nell'area del parco industriale di Oceanside (2C) e c'è un grande Morte degli Orrore da 6 tessere situato in 2B (foresta di Inga). Questo è il turno di giocatore di Greenport Township e ha appena finito. Dato che il giocatore dei Servizi di Sicurezza PIRL è seduto alla sua sinistra, ora può effettuare un'Azione Seguire. Decide di usare un'Azione di Combattimento e di chiedere alle Guardie di Sicurezza di lanciare un attacco di Combattimento a Distanza sull'adiacente Morte degli Orrore per, si spera, indebolirlo prima che si attivi di nuovo. Spende 1 Rifornimento e lancia due Dadi di Combattimento in base al Valore di Combattimento a Distanza 2 dell'unità. Tira uno Scudo (*che diventa un fallimento a causa dell'area della foresta*) e un colpo da 1. Rimuove una tessera dalla Morte degli Orrore e prega di potersi attivare di nuovo prima che ciò accada all'Orrore.



## COMBATTIMENTO CON CANNONI

Ci sono due unità navali NPC (*il Coast Guard Cutter e la Texas Navy*) e un'unità di elicotteri della fazione (*l'unità di elicotteri dell'esercito della fazione della Guardia Nazionale*) che hanno un Valore di Combattimento mostrato sul loro segnalino. Queste unità possono essere selezionate per un'azione di Combattimento con Cannoni se l'unità Barca o Elicottero è attualmente posizionata in un'Area idonea. Tuttavia, l'unità Elicottero dell'Esercito può essere utilizzata per il Combattimento con Cannoni **SOLO** dal giocatore della Fazione della Guardia Nazionale.

O l'unità Barca deve essere in un'Area Portuale per effettuare il Combattimento con Cannoni oppure l'unità della Marina del Texas (*solo*) può essere in un'Area con una Spiaggia. Per farlo, l'unità Elicottero deve trovarsi in un'Area di Eliporto. In entrambi i casi, l'Area potrebbe essere compromessa. Ciò significa che sebbene una Barca o un Elicottero non possano essere mossi in un'Area Compromessa utilizzando un'Azione Seguire Riposizionamento, **tale unità potrebbe comunque eseguire un'azione di Combattimento con Cannoni da un'Area Compromessa!** Questa è una distinzione sottile ma importante e significa che una Barca o un Elicottero idonei possono attaccare gli Orrore che si trovano nella loro Area usando il Combattimento con Cannoni.

## Risoluzione Combattimento con Cannoni

Risolvi questo combattimento in modo identico ad un normale combattimento a distanza.

**Ricordate che le Barche NPC non consumano Rifornimenti per condurre il Combattimento con Cannoni (perché le unità NPC non usano mai Rifornimenti).** Tuttavia, l'unità Elicottero dell'Esercito è un'unità della Fazione e quindi ha bisogno di spendere Rifornimenti per le munizioni (*proprio come tutte le altre unità della Fazione*).

**Esempio con Cannoni:** È il turno del giocatore Guardia Costiera e lui individua l'unità di motovedette della Guardia Costiera ferma nella Stazione della Guardia Costiera/Area dei Moli (2J). Nella prossima Area interna (2i) c'è la Mutazione dei Ratti dagli Occhi Selvaggi con 1 Cubo Ferita già sopra. Decide di utilizzare una delle sue azioni come azione di Combattimento con Cannoni e di far aprire il fuoco ai ratti dall'unità Barca. Prende 2 Dadi di Combattimento per il Valore di Combattimento della Barca e ottiene 1 Danno e 1 Danno Critico per un totale di 2 Danni fino a quel momento. Il dado del Colpo Critico viene lanciato nuovamente e ottiene un altro risultato di 1 Colpo. Sono 3 colpi in totale e lui applica i colpi ai ratti per eliminarli (*il loro punteggio di Resistenza è 4*). La Mutazione viene rimossa dal gioco.

## SEGNALINI SPECIALI COMBATTIMENTO

Durante il gioco, i giocatori possono rivelare uno o più segnalini di combattimento speciale che compaiono da determinate carte Ricerca. Questi sono i segnalini **Molotov** e **Pistole**, e possono essere raccolti e usati dalle unità dei Giocatori e anche dalle unità Civili.



### MOLOTOV COCKTAILS & PISTOLE

Quando i segnalini di bombe molotov e pistole vengono piazzati in un'area con una carta di ricerca pescata, l'unità che pesca la carta può prendere un segnalino e il resto viene lasciato nell'area e può essere raccolto da una fazione o da un'unità NPC a seconda delle scelte. Regola dei segnalini rifornimenti [R15]. Un'unità Civile può anche prendere un segnalino di Combattimento Speciale libero

(vedi **CIVILI CON ARMI** sotto).



Una singola unità può trasportare solo uno di ciascun tipo di segnalino Speciale di combattimento alla volta e solo l'unità che detiene il segnalino può usarlo.

Il segnalino può essere utilizzato dall'unità che lo trasporta in qualsiasi momento durante la Fase di Attivazione del Giocatore per risolvere un Combattimento a Distanza contro gli Orrori in un'Area senza utilizzare un'Azione di Combattimento, il che significa:

- Il danno di risposta e la fase Infezione da Rischio Biologico **non** si verificano.
- Il Combattimento Speciale può essere effettuato prima o dopo un altro Combattimento (*ma non durante la risoluzione del Combattimento*).

**Solo Molotov:** a causa della loro natura esplosiva, le Molotov danneggiano tutte le unità Orrori in un'area. Se ci sono due o più unità Orrori nell'Area quando viene utilizzato il segnalino, tutti gli Orrori vengono attaccati con questo segnalino. Effettuate un tiro di dado di combattimento separato contro ciascuna unità Orrori bersaglio. L'icona (+) sul contrassegno è lì come promemoria.

Ogni segnalino di Combattimento Speciale può essere utilizzato due volte in questo modo e può anche essere utilizzato due volte di seguito se il giocatore lo desidera. Il Valore di Combattimento sul lato anteriore del segnalino viene utilizzato per determinare il numero di dadi lanciati al suo primo utilizzo e il segnalino viene poi girato sul retro. Il Valore di Combattimento sul retro viene utilizzato con il suo secondo attacco. Il segnalino viene scartato dopo il secondo utilizzo e piazzato nella riserva disponibile.

Se un'unità che trasporta un segnalino di Combattimento Speciale viene eliminata, lasciate cadere il segnalino in quell'Area e potrà essere raccolto da un'altra unità. L'unità che porta il segnalino può anche trasferirlo liberamente ad un'altra unità con cui condivide un'Area.

## CIVILI CON ARMI

I giocatori che muovono un'unità Civile in un'Area con un segnalino di Bombe Molotov o Pistole possono far sì che quell'unità raccolga liberamente il segnalino allo stesso modo di un'unità Giocatore. Qualsiasi giocatore può fare in modo che questa unità armata di Civili utilizzi quel segnalino secondo la procedura per attaccare gli Orrori senza usare un'Azione.

Tuttavia, le unità civili armate deputate possono ancora essere mosse solo utilizzando un'azione di controllo della folla o tramite l'abilità di una carta di ricerca.

## VITTORIA E SCONFITTA

*Ecco il momento che stavi aspettando: come vinci questo stupido gioco? Ebbene, i giocatori vincono come gruppo se riescono collettivamente a impedire agli Orrori di vincere... piuttosto semplice davvero. Sopravvivi fino alla fine dei nove round di gioco senza che gli Orrori vincano e tutti i giocatori riceveranno il merito di aver salvato l'isola (e forse anche il mondo intero). Bene, ecco il problema: gli Orrori devono soddisfare solo uno dei quattro criteri per vincere la partita per sconfiggere i giocatori. COSÌ... Sì... buona fortuna.*

### VITTORIA DEGLI ORRORI

Se gli Orrori raggiungono **una qualsiasi delle quattro** seguenti condizioni di vittoria, la partita termina immediatamente e tutti i giocatori perdono la partita. Altrimenti vincono i giocatori. Le quattro condizioni sono:

- **L'isola diventa tossica e inospitale!**
- **L'isola è invasa dai Mostri!**
- **Oh! L'Umanità!**
- **Dove sono tutti?**

#### L'isola diventa tossica ed inospitale!

Non appena il segnalino Livello di rischio biologico si sposta **nello spazio 17+** sul Tracciato di rischio biologico, l'aria stessa diventa così tossica da travolgere l'isola e tutto è perduto: l'intera popolazione di Plum Island soccombe. I giocatori perdono la partita.

#### L'isola è invasa dai mostri!

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

Ci sono sette aree sfondamento nel gioco. Queste si trovano alla fine di ciascuno dei sei percorsi e nell'area del *Great South Bay Bridge*. Queste aree sono indicate con un numero alfanumerico evidenziato in giallo.



Nel momento in cui un'Area Sfondamento contiene una o più unità Orrori e non ci sono unità di Giocatori o Civili, l'Area diventa Sfondata/Invasa e rimane tale per il resto della partita.

**Nota:** Le unità Orrori Stordite non attivano lo Sfondamento finché il loro Stordimento non viene rimosso e non sono sole. Inoltre, le unità Barche ed Elicotteri non impediscono che avvenga uno Sfondamento.

## Effetti dello Sfondamento

Gli Orrori che causano lo Sfondamento vengono rimossi dalla mappa. Le pile di Morte degli Orrori hanno tutte le tessere definitivamente eliminate dal gioco (*cioè non rimesse nella riserva*) e queste tessere non sono più disponibili per la generazione. Le mutazioni vengono semplicemente rimosse dal gioco allo stesso modo.

I giocatori, poi, piazzano un segnalino di Sfondamento nell'Area. Anche quest'area è ora considerata compromessa. **Un segnalino di Sfondamento non viene mai rimosso.**



## Il Tracciato Sfondamento

Quando un'Area viene Sfondata, registrate due o più Punti Sfondamento sulla Tabella apposita. Il numero di Punti Sfondamento subiti dipende dall'Area stessa, come segue:

Area	Punti
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 tutti i segnalini Danno non vengono prima rimossi.

## Accumularsi (Pilling On)

Nel caso in cui le cose non fossero già abbastanza brutte. Oltre ai Punti Sfondamento ottenuti per ciascuna Area Sfondata, di cui sopra, **si possono subire più Punti Sfondamento quando gli Orrori si accumulano.** Questo succede:

- Ogni volta che una pila di Morte degli Orrori non può essere generata completamente a causa della mancanza di tessere disponibili nella riserva, **registra 1 Punto Sfondamento.**

*Nota: questo non avviene per una tessera non completata: registra 1 Punto Sfondamento per ogni volta in cui una Spawn di Morte degli Orrori non riesce a soddisfare i requisiti di dimensione della tessera, indipendentemente da quanto sia corta la spawn.*

- Ogni volta che qualsiasi altra unità Orrori di qualsiasi tipo entra in un'Area Sfondata con un segnalino Sfondamento, che non ha un giocatore o un'unità Civile (*non Barche o Elicotteri*), registra 1 Punto Sfondamento aggiuntivo e rimuovi l'unità Orrori dal gioco come Sopra.

## OH! L'Umanità!

I giocatori devono avere un minimo senso di decenza e questo si riflette nella tua capacità di evacuare le unità civili dall'isola. I giocatori insieme devono evacuare unità civili **per un valore minimo di 26 punti di evacuazione (PE)**, altrimenti la partita verrà persa a causa della vostra mancanza di empatia.

- Ogni unità Civile vale PE quando viene evacuata. Il numero esatto di PE è indicato sul retro del segnalino dell'unità.

- I giocatori tengono traccia di quanti PE che hanno accumulato utilizzando la Traccia dei Punti Evacuazione. Sposta semplicemente il segnalino dei Punti di Evacuazione lungo il tracciato per tenere sotto controllo il numero di PE guadagnati man mano che ciascuna unità Civile viene evacuata con successo.
- Quando il segnalino entra **nello spazio 26+**, non contarne ulteriormente e il minimo obbligatorio è stato raggiunto.
- Ricordatevi di contare i PE di qualsiasi unità Civile situata nei Complessi alla fine del gioco, prima di determinare la sconfitta eventuale.
- Se dopo aver giocato l'ultimo turno di gioco (*e i giocatori hanno anche conteggiato i PE nei Complessi*), i giocatori non hanno guadagnato almeno 26 PE, perdono la partita (*indipendentemente da altre circostanze*) e sono condannati dai media ad essere persone senza cuore ed egoiste.

## Dove sono tutti?

Se una qualsiasi Fazione perde tutte le sue unità dal gioco, i giocatori perdono la partita. Le altre fazioni diventano totalmente scoraggiate, depresse e perdono ogni speranza: a questo punto ognuno pensa a se stesso.

**Nel caso in cui una Fazione non abbia ancora costruito il suo Complesso e tutte le altre unità siano state eliminate, la Fazione è considerata distrutta ai fini di questa condizione di sconfitta.**

## VITTORIA DEI GIOCATORI

Se per qualche miracolo nessuna delle quattro condizioni di vittoria degli Orrori è stata raggiunta, anche dopo aver effettuato la fase finale di infezione da rischio biologico durante la fase finale del round di gioco finale, allora i giocatori hanno salvato l'isola e forse anche il mondo intero!

**Congratulazioni: hai vinto la partita!**

## MODALITA' DI GIOCO

### 1-Giocatore

Gioca in modalità a 2 giocatori e controlla entrambe le fazioni. Se hai esperienza nel gioco, puoi anche giocare in modalità a 3 giocatori o in modalità standard a 4 giocatori completa e controllare ciascuna fazione.

### 2-Giocatori

Scegli due Fazioni qualsiasi e, poi, usa due Gettoni Ordine di Turno per ciascuna di quelle Fazioni. Inoltre, la Fazione inattiva può scegliere di intraprendere **fino a due Azioni Seguire** separate dopo il Turno della Fazione attiva. Conduci ciascuna Azione Seguire separatamente e utilizzando le normali procedure (*quindi pesca una Carta Fato dopo ogni Azione Seguire per verificare un possibile Evento, ecc.*). Se peschi un Evento durante la prima opportunità, puoi comunque scegliere di eseguire la seconda eventuale Azione Seguire.

### 3-Giocatori

Scegli tre Fazioni e usa un Gettone Ordine di Turno per ciascuna. Poi metti nel gioco anche il gettone ordine di turno rosa. Quando questo segnalino viene pescato, i giocatori possono scegliere qualsiasi Fazione per effettuare una seconda attivazione.

# INDICE

- A** Activate 12, 14, 16, 17  
 Active Player 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 23  
 Adjacent 11, 19, 22, 24, 27, 28  
 Admin Rating 5, 19, 20, 21, 22  
 Area 8, 11, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32  
 Area Address 8, 29  
 Armed Deputized Civilians 29  
 Available Pool 9, 23, 27, 29
- B** Biohazard Cubes 6, 9, 18, 23, 27  
 Biohazard Draw Bag 9, 12, 18, 23, 27  
 Biohazard Infection Step 17, 18, 30  
 Biohazard Level 10, 16, 18, 22, 23, 27, 29  
 Black Arrow 17, 24  
 Bravery Rating 5, 27  
 Bridges 11, 32
- C** Chaos! 16  
 Civilians 4, 6, 8, 12, 14, 17, 19, 20, 21, 22, 25, 26, 27, 29, 30  
 Civilians Units 8, 14, 19, 20, 21, 25, 26, 27, 29, 30  
 Close Combat 5, 16, 17, 18, 19, 22, 25, 26, 27, 28  
 Close Combat Rating 5, 26, 27  
 Combat 2, 4, 5, 6, 9, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 25, 26, 27, 28, 29  
 Combat Dice 4, 6, 18, 25, 27, 28  
 Compound 5, 7, 12, 14, 15, 18, 19, 21, 22, 23, 27, 30  
 Compromised 19, 20, 22, 23, 28, 30  
 Connected Areas 18, 19, 24  
 Crisis Adrenaline Phase 15  
 Crowd Control 15, 18, 19, 20, 21, 22, 29
- D** Damaged Markers 11, 18, 19, 21, 24, 30, 32  
 Decontaminate 22  
 Disabled 20, 21, 23, 32
- E** Eliminated 12, 14, 21, 22, 24, 26, 27, 29, 30, 32  
 End Phase 2, 14, 15, 17, 22, 30  
 Evacuate 15, 18, 20  
 Evacuation Capacity 20  
 Evacuation Points 10, 20, 22, 30  
 Event Cards 9, 17, 24, 25  
 Exhausted Location 17, 22
- F** Faction Mat 5, 7, 8, 10, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 27  
 Factions 4, 7, 8, 15, 30  
 Faction Units 5, 7, 21, 22, 23  
 Fate Cards 9, 12, 16  
 Fate Number 11, 16, 17, 21, 23, 24, 27, 32  
 Fate Tokens 8, 14, 16  
 Follow Action 14, 15, 18, 21, 23, 25, 28, 30  
 Follow Action Event Check 15  
 Follow Action Phase 15  
 Foot Movement 5, 15, 18, 19  
 Forage 22  
 Forked Path 24
- G** Game Markers 6  
 Game Rounds 14, 17, 22, 29
- Game Tracks Sideboard 9, 10, 12  
 Great South Bay Bridge 11, 17, 19, 20, 21, 24, 29, 30, 32  
 Gunship Combat 19, 25, 28
- H** Heal 5, 15, 18, 23, 27  
 Heal Special Ability 5  
 Hit Cubes 6, 10, 23, 27  
 Horrors Possession 27  
 Hunger Phase 2, 14, 21
- I** Impending Doom Token 8, 14
- L** Last Stand 27  
 Leader 5, 7, 19  
 Location Action 15, 18, 22
- M** Move 15, 18, 19, 22  
 Movement Allowance 16, 17, 19, 25  
 Murder of Horrors Tile/Stack 4, 6, 9, 12, 14, 16, 17, 24, 25, 26, 27, 28, 30  
 Mutations Standees 6, 10, 12, 14, 17, 24, 25, 26, 27, 28
- N** Neutral Player Character (NPC) Units 8
- O** Overrun/Overun Points 10, 16, 17, 19, 24, 29, 30, 32
- P** Player Action Phase 15  
 Player Factions 15  
 Player Turn 7, 8, 15, 18, 22, 23, 28, 30  
 Player Turn Activation Token 7, 18  
 Player Unit 12, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 28  
 Player Unit Area Capacity Limit 18
- R** Ranged Combat 5, 19, 22, 25, 27, 28, 29  
 Ranged Combat Rating 5  
 Reanimated! 16  
 Repair 15, 18, 21, 24  
 Reposition Action 15, 23
- S** Search 9, 12, 16, 22, 29  
 Search Cards 9, 29  
 Spawn 9, 14, 16, 21, 27, 30  
 Spawn Zone 9, 16  
 Special Ability 5, 19  
 Special Action 15, 18, 23  
 Special Combat Markers 29  
 Stunned 17, 29  
 Supplies 7, 14, 15, 19, 21, 22, 27, 28, 29, 32  
 Surge! 12, 16, 17
- T** Toughness Rating 5, 23, 27, 28  
 Track Number(s) 16  
 Tracks 9, 10, 12, 16, 27, 29  
 Turn Order Bag 8, 14, 16, 17, 18  
 Turn Order Tokens 6, 8, 12
- V** Vehicular Movement 5, 15, 19  
 VIP Civilians 4, 6, 20, 22
- W** White Arrow 17, 19, 20, 24  
 Wounded 23

ITALIANO

# THE PLUM ISLAND HORROR

## TABELLA DANNI PONTI (SETUP)

N. FATO

EFFETTO

<b>1</b>	<b>Danni diffusi!</b> Piazzate segnalini Danno-2 su ciascun Ponte con numero dispari e sull'Area del Great South Bay Bridge.
<b>2</b>	<b>Danni costieri!</b> Piazzate un segnalino Danno-2 su ciascuno dei seguenti Ponti: #4, #5 e #7 e l'Area del Great South Bay Bridge.
<b>3</b>	<b>Inondazione del fiume!</b> Posiziona un segnalino Danno-2 su ciascuno dei seguenti Ponti: #1, #2, #3, #6 e #9.
<b>4</b>	<b>Danni da tornado!</b> Pesca un Numero del Fato. Posiziona un segnalino Danno-2 sullo stesso Ponte numerato e, poi, anche su entrambi i Ponti numerati un numero più alto e un numero più basso di quello estratto. Se il Numero Fato è 1, piazzate un segnalino Danno-2 solo sui Ponti #1 e #2.
<b>5</b>	<b>Danni interni!</b> Piazzate un segnalino Danno-2 su ognuno dei seguenti Ponti: #6, #8 e #9.
<b>6</b>	<b>Danni diffusi!</b> Piazzate i segnalini Danno-2 su ciascun Ponte di numero pari e sull'Area del Great South Bay Bridge.

## TABELLA PUNTI SFONDAMENTO

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

\*Ricordate che l'Area del Great South Bay Bridge non può essere Sfondata, finché tutti i segnalini Danno non vengono prima rimossi.

## TAVOLA RIPARAZIONI

N. FATO

EFFETTO

<b>1</b>	<b>Fallimento epico!</b> Per un'Area o un Ponte Danneggiato, aumentate il valore del segnalino Danno di uno. Per un'unità Disabilitata, l'unità viene immediatamente eliminata dal gioco. <b>Opzione Nastro Adesivo:</b> Il giocatore può, invece, spendere 1 segnalino Rifornimenti per convertire questo risultato in <i>Nessun Effetto</i> . Se è così, il segnalino(i) Danneggiato(i) o l'unità Disabilitata rimangono così come sono.
<b>2-3</b>	<b>Riparazioni in corso!</b> Per un'Area o un Ponte Danneggiato, riducete il valore del segnalino Danno di uno. Per un'unità Disabilitata, spendi 1 Rifornimento per girarla sul suo lato normale (operativo). Altrimenti, rimane Disabilitato.
<b>4-5</b>	<b>Hai delle capacità!</b> Per un'Area o un Ponte Danneggiato, rimuovete segnalini Danno pari al valore Amministrativo dell'unità. L'unità Disabilitata, giratela sul lato normale (operativo).
<b>6</b>	<b>Fare gli straordinari!</b> Per un'Area o un Ponte Danneggiato, rimuovete tutti i segnalini Danno (indipendentemente dal loro valore). L'unità Disabilitata, giratela sul lato normale (operativo).

## TABELLA COMBATTIMENTO RAVVICINATO

DADO

EFFETTO

	<b>Mancato:</b> Nessun Effetto
	<b>Scudo:</b> annulla 1 colpo inflitto dall'Orrore in questo combattimento. I colpi non possono essere ridotti sotto lo 0.
	<b>1 Colpo:</b> infliggi 1 Danno all'Orrore.
	<b>Colpo leggero:</b> infligge ½ colpo. Il giocatore avrà bisogno di due di questi risultati di dado per infliggere 1 danno all'unità Orrore. Un solo risultato di Colpo Leggero è un fallimento.
	<b>Colpo Critico:</b> Infliggi 1 Colpo all'unità Orrore e il giocatore lancia nuovamente questo dado ( <i>solo</i> ). I rilanci possono verificarsi un numero qualsiasi di volte e tutti i risultati che ne derivano vengono accumulati.

## TABELLA COMBATTIMENTO A DISTANZA

DADO

EFFETTO

	<b>Mancato:</b> Nessun Effetto.
	<b>Scudo:</b> considerate questo come un risultato di 1 Colpo a meno che l'unità Orrore non si trovi in un'Area Edificio o Foresta. In questi tipi di Aree, questo risultato è un <b>mancato</b> .
	<b>1 Colpo:</b> Infliggi 1 Colpo all'Orrore.
	<b>Colpo leggero:</b> infligge ½ colpo. Il giocatore avrà bisogno di due di questi risultati di dado per infliggere 1 danno all'unità Orrore. Un solo risultato di Colpo Leggero è un <b>fallimento</b> .
	<b>Colpo Critico:</b> Infliggi 1 Colpo all'unità Orrore e il giocatore lancia nuovamente questo dado ( <i>solo</i> ). I rilanci possono verificarsi un numero qualsiasi di volte e tutti i risultati che vengono accumulati.