



SAT LANDS

REGOLAMENTO

1 INTRODUZIONE	2	5 MOVIMENTO	18
Obiettivi e Modalità di Gioco	3	Movimento	
2 SETUP	4	Tipi di Terreno	
Modalità di Gioco		Muoversi sul Terreno	18
Difficoltà		Movimento Sospinto dal Vento	19
Tabelle di Riferimento	4	Movimento a Motore	
Mazzo Miraggio		Carburante	20
Mazzo Predone		6 COMBATTIMENTO	21
Carte Rifornimento	5	Combattimento	
Schede Predone		Danno Normale	
Pedine Predone		Danno da Perforazione	21
Carte Danno		Corazza	
Pile Danno	6	Guarigione	22
Area di Gioco		Tornare in Vita	
Tessere Terreno di Partenza		Morte del Giocatore	23
Tessere Terreno		7 PREDONI	24
Segnalini	7	Tipi di Predoni	
Predoni Iniziali		Pedine Predone	
Tessera Vento		Bottino Predone	24
Mazzo Meteo		Attivazione Predone	25
Mazzo Voci		8 VITTORIA	27
Segnalini Voci	8	Segnalini Voci	
Personaggi		Carte Voci	
Determinare il Primo Giocatore, Iniziare la Partita	9	Esplorazione	
3 PANORAMICA DEL GIOCO	10	La Fine della Strada	27
Turno del Giocatore		Carte Vittoria	
Round di Gioco	10	Condizioni di Vittoria	
Fase Meteo	11	Sconfitta nel Gioco	28
Carico e Spazio Veicolo, Plancia del Giocatore		Carte Vittoria Obbligatorie	29
Limite di Mano	12	9 MODALITÀ DI GIOCO	30
Ciclo di Vita delle Carte, Pila degli Scarti	13	Modalità Classica	
4 AZIONI	14	Modalità Cooperativa	
Equipaggio e Azioni dell'Equipaggio		Modalità Competitiva	
Ripristinare		Modalità in Solitaria	
Azioni Singole	14	Modalità Tutorial	30
Carte Azione		10 GUIDA PER I PRINCIPIANTI	31
Pescare Carte		Come sopravvivere nelle Saltland	
Ottenere Carte	15	Avere a che fare con i Predoni	
Veicolo dei Predoni		Come vincere	31
Abilità dei Personaggi		11 ELENCO DEI SIMBOLI	32
Scambiare	16		
Segnalini	17		





COMPONENTI
 13 Tessere Terreno
 36 Miniature
 107 Carte Oggetto
 6 Schede Predone
 6 Carte Personaggio

6 Pedine Personaggio
 6 Plance dei Giocatori
 48 Carte Danno
 9 Carte Voci
 10 Carte Meteo
 51 Segnalini

3 Segnalini Voci
 1 Tessera Vento
 1 Regolamento
 1 Sacchetto Predoni

1

INTRODUZIONE

La Terra è inaridita e con essa la civiltà. Alcuni dei sopravvissuti sono riusciti a rifarsi una vita nelle Saltland: pianure emerse da quello che un tempo era un grande oceano. Questi degni eredi di una civiltà ormai passata, hanno presto imparato a sfruttare quelle poche risorse che le Saltland potevano offrire. Adattatisi oramai a queste terre aride, i sopravvissuti sfruttano i Landsail, veicoli dotati di ruote e di vele. Ma l'Apocalisse ha ancora dei conti in sospeso con le Saltland; da sud uno stormo di predoni incombe, una terrificante orda su veicoli succhia benzina che sciamano in cerca del suo Dio perduto. Solo i primi a fuggire avranno una possibilità di sopravvivere!

In Saltland, il primo gruppo di giocatori che trova e raggiunge la via di fuga con l'equipaggiamento necessario vince, lasciando ciò che resta all'Orda. Non ci sono squadre prestabilite, i giocatori possono decidere di cooperare o, se lo trovano più conveniente, pugnalarsi alle spalle.

Durante il gioco il deserto viene esplorato, inseguendo le Voci che conducono verso uno dei luoghi leggendari, nella speranza di raggiungere finalmente un rifugio pacifico lontano dalle selvagge Saltland. Quando un numero sufficiente di Voci viene investigato, i punti di fuga si attivano ed è possibile conquistare la vittoria raggiungendone uno qualsiasi. È comunque necessario avere tutti gli equipaggiamenti necessari e liberare la zona dai Predoni per poter scappare.



OBIETTIVI E MODALITÀ DI GIOCO

Per vincere i giocatori devono collezionare le voci, esplorare le Saltland e raggiungere una via di fuga. Nella Modalità di Gioco Classica il numero dei vincitori non è prestabilito; il primo gruppo che raggiunge una via di fuga con le attrezzature necessarie e libera la Tessera Terreno dalla presenza dei Predoni vince. Il gruppo può anche essere costituito da un solo giocatore.

Per raggiungere l'obiettivo i giocatori dovranno viaggiare lungo le Saltland frugando in cerca di pezzi d'equipaggiamento. Inoltre nuovi membri potranno aggregarsi all'Equipaggio fornendo azioni extra. Combattendo con i Predoni sarà possibile fare razzia delle loro attrezzature e dei loro veicoli, e scambiare il Landsail iniziale con una delle loro macchine.

Il gioco supporta anche le modalità di gioco competitiva e cooperativa. Nella Modalità Cooperativa tutti i giocatori devono raggiungere una via di fuga e vincere assieme. Nella Modalità Competitiva un solo giocatore potrà vincere, guadagnando Carte Vittoria negli attacchi agli altri giocatori.

Si consiglia di incominciare con la Modalità Classica scegliendo la Difficoltà Media, ma nulla vieta di scegliere il modo e la difficoltà più adatta al gruppo di gioco. Infine esiste la Modalità Tutorial che consente di imparare le regole senza giocare una partita completa e la Modalità in Solitaria per un singolo giocatore.

1

QUANTI SONO I
GIOCATORI?

2

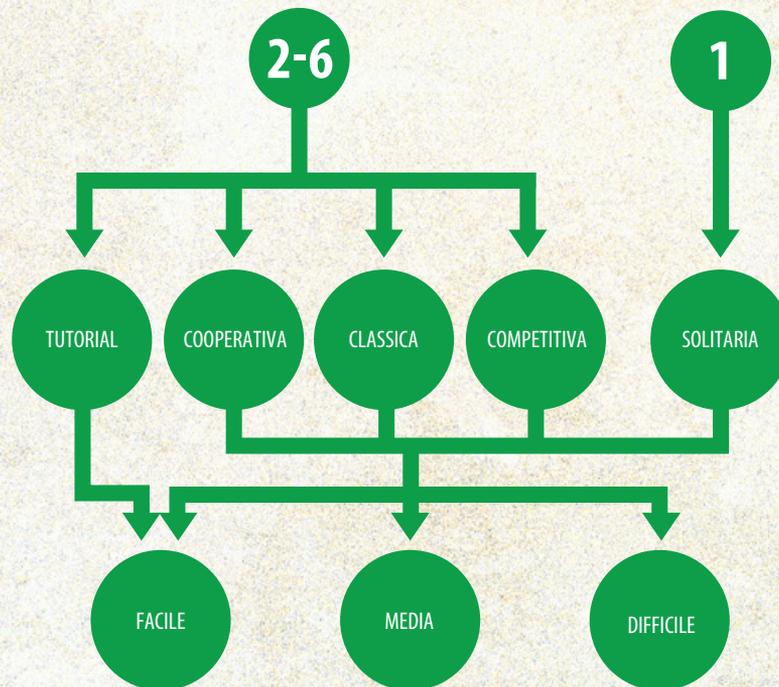
SCEGLIERE
LA MODALITÀ DI GIOCO!

3

SCEGLIERE
LA DIFFICOLTÀ!

4

VAI AL
SETUP!



MODALITÀ DI GIOCO

Selezionare la Modalità di Gioco: Classica, Cooperativa o Competitiva (Vedere: Condizioni di Vittoria).

Per il giocatore singolo scegliere semplicemente la Modalità di Gioco in Solitaria. È possibile anche scegliere la Modalità Tutorial, che ha lo stesso setup del gioco in solitaria (Vedere: Obiettivi e Modalità di Gioco per un riassunto delle modalità).

DIFFICOLTÀ

Selezionare la Difficoltà: Facile, Media o Difficile (Vedere: Generazione Predoni e Tornare in Vita). Questo non ha un impatto sul setup.

TABELLE DI RIFERIMENTO

Il contenuto delle tabelle di riferimento a fianco, da utilizzare per il setup e come guida rapida, è dettagliato nel resto del regolamento.

MODALITÀ DI GIOCO	VINCITORI	CARTE VITTORIA OBBLIGATORIE PER VINCERE		REGOLE SPECIALI (VEDERE MODALITÀ DI GIOCO)
		SEGNALINI VOCI CORRISPONDENTI	AGGIUNTIVI DI QUALSIASI TIPO (PER CIASCUN GIOCATORE)	
CLASSICA	PRIMO GRUPPO (QUALSIASI NUMERO DI GIOCATORI)	3	1	—
COOPERATIVA	TUTTI I GIOCATORI	3	1	—
COMPETITIVA	PRIMO GIOCATORE	1	1	DERUBARE I GIOCATORI, ROTTURA DEI PAREGGI
SOLITARIA	SINGOLO GIOCATORE	1	1	PREPARAZIONE PILA DEI DANNI, FASE METEO COMBINATA, TURNO EXTRA
TUTORIAL	PRIMO GRUPPO (QUALSIASI NUMERO DI GIOCATORI)	1	1	SETUP TUTORIAL, RITORNO IN VITA FACILITATO

NUMERO DI GIOCATORI	VEICOLI PREDONE USATI	AREA DI GIOCO	CARTE VOCI IN GIOCO	SEGNALINI VOCI E VITTORIA IN GIOCO	CARTE DANNO ATTIVATE NEL TURNO
1	SPEEDSTER, PICKUP, TRUCK	PICCOLA	2	BLU, VERDE	3
2	SPEEDSTER, PICKUP, TRUCK, BULLDOZER	PICCOLA	4	BLU, VERDE	2
3	SPEEDSTER, PICKUP, TRUCK	PICCOLA	4	BLU, VERDE	1
4	SPEEDSTER, PICKUP, TRUCK, BULLDOZER	GRANDE	6	BLU, VERDE, ROSSO	1
5	SPEEDSTER, PICKUP, TRUCK, BULLDOZER, HOVERCRAFT	GRANDE	6	BLU, VERDE, ROSSO	1
6	SPEEDSTER, PICKUP, TRUCK, BULLDOZER, HOVERCRAFT, APC	GRANDE	6	BLU, VERDE, ROSSO	1

DIFFICOLTÀ	PUNTI DI GENERAZIONE ATTIVI	MORTE DEL GIOCATORE
FACILE	A, B, C	RITORNI IN VITA INFINITI
MEDIA	A, B, C, M	RITORNO IN VITA SINGOLO
DIFFICILE	A, B, C, M, H	PERMANENTE

MAZZO MIRAGGIO

Le carte del Mazzo Miraggio mostrano una lancia sul retro. Occorre mescolare il Mazzo Miraggio e collocarlo accanto all'Area di Gioco. Il Mazzo Miraggio racchiude oggetti e veicoli dispersi nelle Saltland. Da questo si pesca dopo aver raccolto un Segnalino Bottino oppure dopo aver saccheggiato un Predone.

MAZZO PREDONE

Le carte del Mazzo Predone mostrano una pistola sul retro. Mescolare il mazzo Predone e collocarlo accanto all'Area di Gioco. Si può ottenere un bottino dal Mazzo Predone sconfiggendo i Predoni in combattimento.

CARTE RIFORMIMENTO

Le Carte Rifornimento non sono marcate con un simbolo specifico sul retro. Le Carte Rifornimento possono essere Carte Vittoria, Carte Equipaggio, Carte Veicolo dei Predoni e le Carte Iniziali dei giocatori. Queste vengono collocate a faccia in sù vicino all'Area di Gioco. Nel corso del gioco, quando un giocatore ottiene una carta specifica, la raccoglie da questa riserva se disponibile.

CARTE VITTORIA

Le Carte Vittoria sono di tre tipi: Sementi, Bussola e Attrezzi. Ciascuno di questi corrisponde ad un Segnalino Voci. Queste carte devono essere separate e poste scoperte accanto all'Area di Gioco.

EQUIPAGGIO

Queste carte rappresentano dei membri che si aggiungeranno al proprio Equipaggio e potranno essere ottenuti raccogliendo dei Segnalini Equipaggio. Dovranno essere separate dalle carte e collocate a faccia in sù vicino all'Area di Gioco.

VEICOLI DEI PREDONI

I Veicoli dei Predoni possono essere rubati ai Predoni sconfitti in combattimento. Queste carte devono essere separate e collocate a faccia in sù vicino all'Area di Gioco.

CARTE INIZIALI

Ciascun personaggio comincia il gioco con delle carte. Queste devono essere prelevate tra le Carte Iniziali. (Vedere: Personaggi)



MAZZO MIRAGGIO



MAZZO PREDONE



CARTE RIFORMIMENTO



CARTE VITTORIA

CARTE INIZIALI

CARTE EQUIPAGGIO

VEICOLI DEI PREDONI

SCHEDE PREDONE

Esistono sei tipi di veicoli usati dai Predoni. Lo Speedster, il Pickup e il Truck sono sempre in gioco, mentre l'utilizzo del Bulldozer, dell'Hovercraft e dell'APC dipende del numero dei giocatori. Questi dettagli sono riportati nella Tabella di Riferimento. Posizionare le Schede corrispondenti ai veicoli in gioco vicino all'Area di Gioco. Le restanti possono essere riposte nella scatola.

PEDINE PREDONE

Posizionare tutte le Pedine Predone del tipo corrispondente vicino a ciascuna Scheda del Predone. Riporre le Pedine Predone non usate all'interno della scatola.

CARTE DANNO

Le Carte Danno sono numerate sul retro con un numero da 1 a 6 che corrisponde al Round di Gioco. Vedere il setup delle Pile Danni nella prossima sezione. Le Carte Danno sono usate per attivare e generare i Predoni.

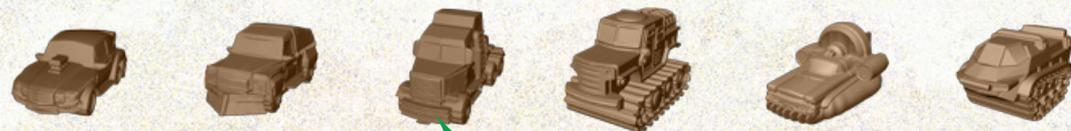
PILE DANNO

Le Carte Danno sono numerate sul retro con un numero da 1 a 6 che corrisponde al Round di Gioco. Mescolare le Carte Danno di ciascun Round separatamente.

Quindi creare una Pila Danni per ciascuna delle schede Predone in gioco nel seguente modo:

Collocare una carta del round 6 accanto a ciascuna delle Schede in gioco. Quindi collocare su ciascuna carta appena posizionata una carta del round 5. Procedere collocando su ciascuna Pila Danni una carta per ciascun round fino al numero 1. Riporre le Carte Danno avanzate all'interno della scatola. Queste non saranno utilizzate nel corso del gioco. Quindi ci sarà una Pila Danni per ciascun tipo di Predone, ognuna accanto alla relativa Scheda, che sarà composta da una Carta Danno per ogni round. Le carte del round 6 in fondo, le carte del round 1 in cima.

Solo nel caso di partite in Modalità in Solitaria le Pile Danni saranno formate con una diversa procedura (Vedere: Modalità in Solitaria).



PEDINE PREDONE

SCHEDE PREDONE



CARTE DANNO

PILE DANNO



AREA DI GIOCO

Le Tessere Terreno formano l'Area di Gioco di Saltland. Costruire l'Area di Gioco Piccola per 1-3 giocatori e Grande per 4-6 giocatori come spiegato di seguito.

TESSERE TERRENO DI PARTENZA

Piazzare inizialmente la tessera su cui sono raffigurati i punti cardinali. Per assemblare l'Area di Gioco Piccola (1-3 giocatori), piazzare due Tessere di Partenza scelte casualmente ai lati NE e N di questa. Riporre le Tessere di Partenza restanti nella scatola. Per comporre l'Area di Gioco Grande (4-6 giocatori), posizionare a caso tre Tessere Terreno di Partenza ai lati NE, N e NW della prima. (Assicurarsi che i lati Nord puntino nella stessa direzione.)

TESSERE TERRENO

Mescolare il resto delle Tessere Terreno e posizionarne 5 scelte a caso, a faccia in giù, a formare l'Area di Gioco Piccola (1-3 giocatori) oppure 9 a formare l'Area di Gioco Grande (4-6 giocatori) come raffigurato nelle immagini. (Assicurarsi che gli indicatori Nord puntino tutti nella stessa direzione.) Riporre tutte le Tessere Terreno restanti nella scatola. Quando una Tessera Terreno viene esplorata (e quindi rivelata scoprendola) il suo orientamento è determinato dalla freccia Nord sul retro.

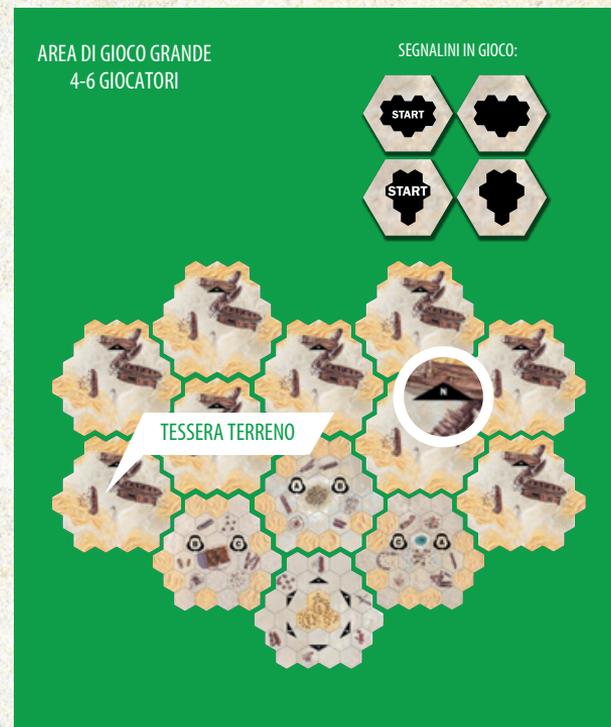
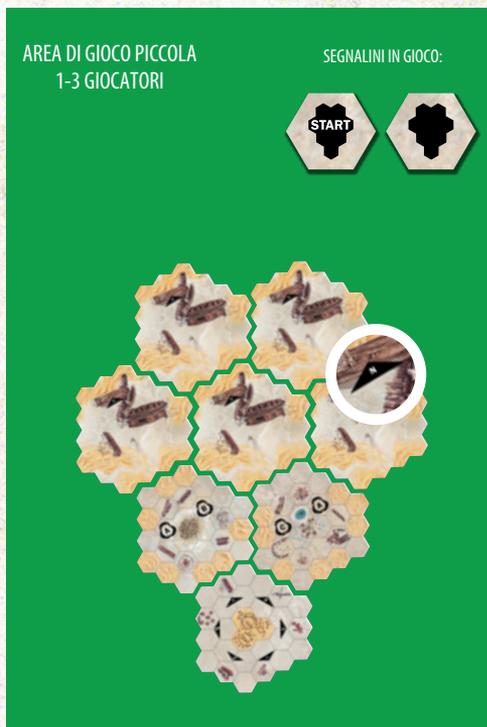
SEGNALINI

Nel caso si giochi con un'Area Piccola (1-3 giocatori) riporre i Segnalini marcati con l'Area Grande nella scatola. Piazzare a faccia in su i Segnalini di Partenza, contrassegnati dalla parola "START" sul retro, sui Relitti raffigurati nelle Tessere Terreno di Partenza in modo casuale. Mescolare il resto dei Segnalini e porli coperti accanto all'Area di Gioco.

RELITTI E COLONIE

Le Saltland erano un tempo un arcipelago prospero - i diversi Relitti alimentano il ricordo dell'Apocalisse. I Segnalini vengono posizionati sulle celle Relitto all'inizio del gioco (solo sulle Tessere Terreno di Partenza) oppure nel momento in cui una Tessera Terreno viene esplorata.

Ogni Tessera Terreno di Partenza contiene una Colonia al centro di tre celle - queste hanno solo un fine illustrativo e non hanno una funzione nel gioco. Ogni altra struttura raffigurata su una cella rappresenta un Relitto. (I Punti di Rigenerazione non sono strutture, non posizionare alcun segnalino su queste.)



PREDONI INIZIALI

Posizionare una Pedina Predone di ogni tipo in uso nella partita sulla Tessera Terreno con i punti cardinali. Assicurarsi di piazzarle sulle celle mostrate nell'immagine.

TESSERA VENTO

Collocare la Tessera Vento adiacente alle Tessere Terreno nella direzione riportata.

MAZZO METEO

Separare le due Carte Meteo Iniziali e posizionarle scoperte e sovrapposte vicino all'Area di Gioco, lasciando visibile la parte superiore di entrambe. Mescolare le carte restanti e collocarle in prossimità dell'Area di Gioco.

Durante la Fase Meteo (Vedere: Fase Meteo) le Carte Meteo producono una variazione nella forza e nella direzione del vento.

MAZZO VOCI

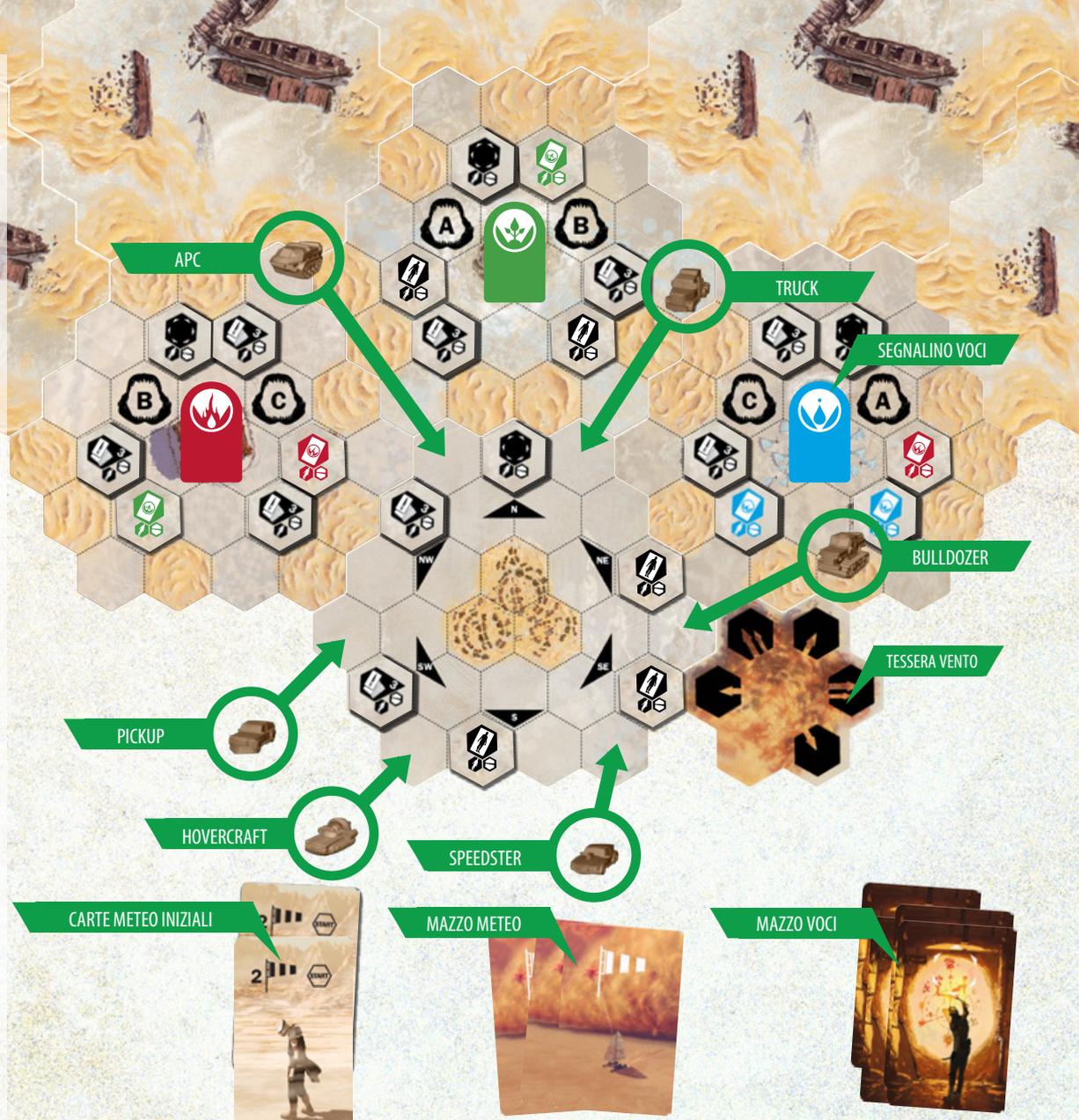
Mescolare le Carte Voci e pescarne il numero necessario riportato in tabella a formare il Mazzo Voci. Riporre le carte restanti nella scatola, queste non saranno utilizzate nel corso della partita.

SEGNALINI VOCI

Nel caso di Area di Gioco Piccola (1-3 giocatori), collocare casualmente i Segnalini Voci Blu e Verde sulle Tessere di Partenza che mostrano le Colonie. Riporre i Segnalini Rossi non utilizzati nella scatola. Nel caso di Area di Gioco Grande (4-6 giocatori), collocare a caso i tre Segnalini Voci sulle Colonie.

I Segnalini Voci appartengono alle Tessere Terreno, ma non sono legati fisicamente ad una cella in particolare. Questi segnalini non sono parte del terreno e non rappresentano un luogo specifico all'interno della Tessera Terreno.

I Segnalini Voci suggeriscono la direzione verso le Tessere Terreno che condurranno alla vittoria.



PERSONAGGI

Ogni giocatore sceglie un personaggio e riceve la corrispondente Plancia del Giocatore, la Carta Personaggio e la Pedina Personaggio. Consegnare ad ogni giocatore le relative carte di partenza: un Landsail, una Lancia, una Carta Acqua e l'oggetto speciale caratteristico del personaggio. Queste carte sono raffigurate sul retro di ciascuna Plancia del Giocatore come promemoria. Posizionare la Carta Personaggio, con la banda blu in alto, sulla Plancia del Giocatore nello spazio blu in alto a sinistra. Collocare il Landsail sullo Spazio Veicolo (grigio).

Ogni Personaggio ha un'abilità speciale. È possibile vedere la Lista dei Simboli per i dettagli.

DETERMINARE IL PRIMO GIOCATORE, INIZIARE LA PARTITA

Chi ha più sete? Il giocatore che non beve da più tempo sarà il primo giocatore. Scegliere il senso di gioco (orario oppure antiorario) a piacere. Ora è possibile iniziare la partita.

La Tessera Terreno di Partenza con i punti cardinali mostra al centro 3 celle coperte da Dune. Ogni giocatore sceglie una di queste celle come punto di partenza, all'inizio del proprio turno.

I giocatori possono iniziare su una cella non vuota, ma devono immediatamente muoversi verso uno spazio libero. Un personaggio non è in gioco fino a quando arriverà il primo turno del giocatore che lo possiede, che nell'attesa terrà la Pedina del Giocatore vicino alla propria Plancia.

OGGETTI DEL GIOCATORE



CARTA PERSONAGGIO



LANDSAIL

PLANCIA DEL GIOCATORE



PEDINA PERSONAGGIO



COMINCIA QUI



3 PANORAMICA DEL GIOCO

TURNO DEL GIOCATORE

All'inizio del proprio turno il giocatore corrente ripristina le sue carte utilizzate, quindi le carte Equipaggio e tutte le altre spese durante il turno precedente (vedere: Azioni). Il giocatore può a questo punto eseguire le seguenti azioni in qualsiasi ordine e numero (se consentito):

- Raccogliere un segnalino su una cella adiacente (Vedere: Segnalini)
- Usare le Carte Azione (Vedere: Carte Azione)
- Spostarsi (Una volta per turno, vedere: Movimento)
- Scambiare le Carte (Vedere: Scambiare le Carte)
- Usare l'abilità speciale del proprio personaggio (Vedere: Personaggi)

Alla fine del turno il giocatore deve attivare i Predoni scoprendo una Carta Danno oppure attivare più tipi di Predone scoprendo un numero di Carte Danno corrispondente al numero di giocatori. Quando tutti i Predoni sono stati attivati si effettua la Fase Meteo: rimuovere le Carte Danno scoperte e pescare una nuova Carta Meteo (Vedere: Fase Meteo).

ROUND DI GIOCO

Un Round di Gioco prevede che ogni giocatore effettui il proprio turno ed attivi i Predoni, più un turno ulteriore che si conclude con la Fase Meteo invece della fase di attivazione dei Predoni. Ogni Round è costituito da tanti turni quanti sono i giocatori più uno aggiuntivo. Il giocatore che esegue la Fase Meteo cambia quindi ad ogni round. Il giocatore che segue nell'ordine di gioco eseguirà pertanto la Fase Meteo del round seguente.

Un round si conclude ed il nuovo inizia alla fine di ciascuna Fase Meteo. Ad ogni round il livello delle carte nel Mazzo Danno aumenta di livello di difficoltà. Alla fine dell'ultimo Round di Gioco la partita termina ed i giocatori sono sconfitti, a meno che uno o più giocatori non siano fuggiti vincendo. (Vedere: Sconfitta al gioco)

Il diagramma mostra un esempio di partita a 3 giocatori



PRIMO GIOCATORE
AZIONI DEL GIOCATORE

ATTIVAZIONE PREDONE

AZIONI DEL GIOCATORE

ATTIVAZIONE PREDONE

AZIONI DEL GIOCATORE

ATTIVAZIONE PREDONE

AZIONI DEL GIOCATORE

FASE METEO

AZIONI DEL GIOCATORE

ATTIVAZIONE PREDONE

RIPRISTINARE TUTTE LE TUE CARTE UTILIZZATE

EFFETTUARE LE SEGUENTI AZIONI IN QUALSIASI ORDINE:

- RACCOGLIERE SEGNALINI
- USARE CARTE AZIONE
- MUOVERE (SOLO UNA VOLTA PER TURNO)
- SCAMBIARE
- USARE L'ABILITÀ SPECIALE

SCOPRI LA CARTA IN CIMA AL MAZZO DANNO!

MUOVI TUTTI I PREDONI ATTIVATI E APPLICA I DANNI IMMEDIATAMENTE

GENERA NUOVI PREDONI!

FAR SCIVOLARE LA CARTA METEO PIU' RECENTE SULLA VECCHIA. PESCAR E RISOLVERE UNA NUOVA CARTA.

SCARTA TUTTE LE CARTE DANNO RIVELATE!

FASE METEO

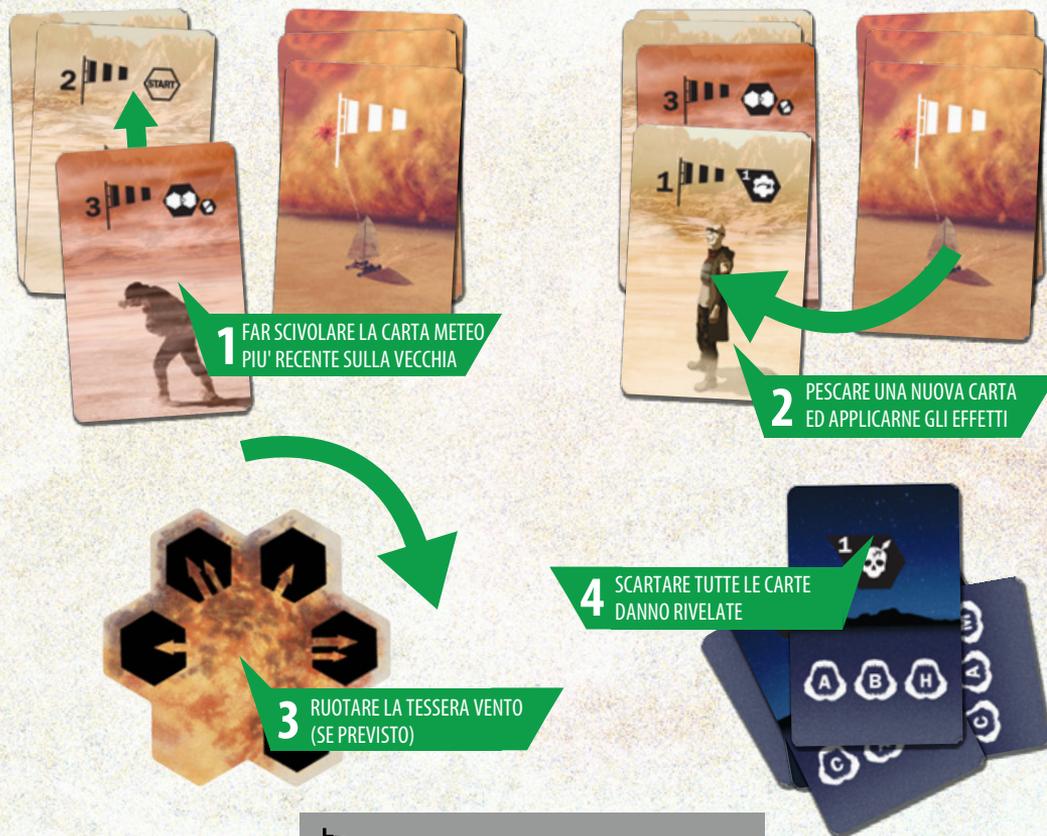
Quando, al termine di un turno del giocatore, i diversi tipi di Predoni sono stati tutti attivati, si effettua la Fase Meteo invece di attivare dei nuovi Predoni:

1. Scartare la più vecchia tra le due Carte Meteo in gioco. (Semplicemente nascondere la Carta Meteo precedente facendo scorrere sopra di questa la più recente - ora quest'ultima è considerata la "più vecchia" ed ha sotto una pila di Carte Meteo scartate in precedenza.)
2. Pescare una nuova Carta Meteo, collocarla sulla Carta Meteo più vecchia, mantendola visibile, ed applicarne gli effetti. In caso il Mazzo Meteo sia esaurito in fase di pesca, conservare la carta più recente della pila, mescolare tutte le altre carte (incluse le Carte Meteo Iniziali) e formare un nuovo Mazzo Meteo da cui pescare.
3. Variare la direzione del vento nel caso sia raffigurato sulla Carta Meteo questo effetto accanto alla forza. Oppure scatenare una Tempesta di Sabbia se presente questo simbolo.
4. La somma della forza del vento sulle ultime due carte costituisce la forza attuale del vento.
5. Scartare tutte le Carte Danno rivelate.
6. Iniziare un nuovo round.

TEMPESTA DI SABBIA

Nel caso venga pescata una Carta Tempesta di Sabbia, tutti i giocatori devono scartare una Carta Oggetto dalla Mano o un Carico ogni volta che muovono verso una Tessera Terreno differente. Gli effetti della Tempesta di Sabbia si applicano fino a quando una nuova Carta Meteo non viene pescata. I giocatori non possono mai scartare il proprio veicolo o la propria Carta Personaggio e se non hanno nessun'altra carta da scartare, non possono spostarsi tra le Tessere Terreno.

La Carta Tempesta di Sabbia - come tutte le altre Carte Meteo, contribuisce alla forza del vento per due round, ma il suo effetto dura per un solo round, quindi fino alla successiva Fase Meteo.



	FORZA DEL VENTO
	RUOTARE RUOTARE LA TESSERA VENTO RISPETTANDO LA FRECCIA (1=60°; 2=120°)
	TEMPESTA DI SABBIA SCARTARE UNA CARTA SE CI SI SPOSTA SU UN'ALTRA TESSERA

CARICO E SPAZIO VEICOLO, PLANCIA DEL GIOCATORE

Ogni Plancia del Giocatore ha uno spazio grigio per un veicolo e tre spazi blu. Le carte che presentano nella parte superiore una banda grigia oppure blu - come i Veicoli, l'Equipaggio e altre carte utili - sono dei Carichi e vengono sempre posizionati sulla Plancia del Giocatore. Lo spazio in alto a sinistra è riservato alla propria Carta Personaggio, che non può mai essere nè sostituita nè scartata.

Il proprio Carico (le carte che hanno banda blu o grigia nella parte superiore) deve essere posizionato sulla Plancia del Giocatore negli spazi corrispondenti, altrimenti deve essere obbligatoriamente scartato. Questo significa che non è possibile tenere delle carte Veicolo o altri Carichi nella propria mano, perciò non si possono avere più Carichi degli spazi disponibili sulla propria plancia.

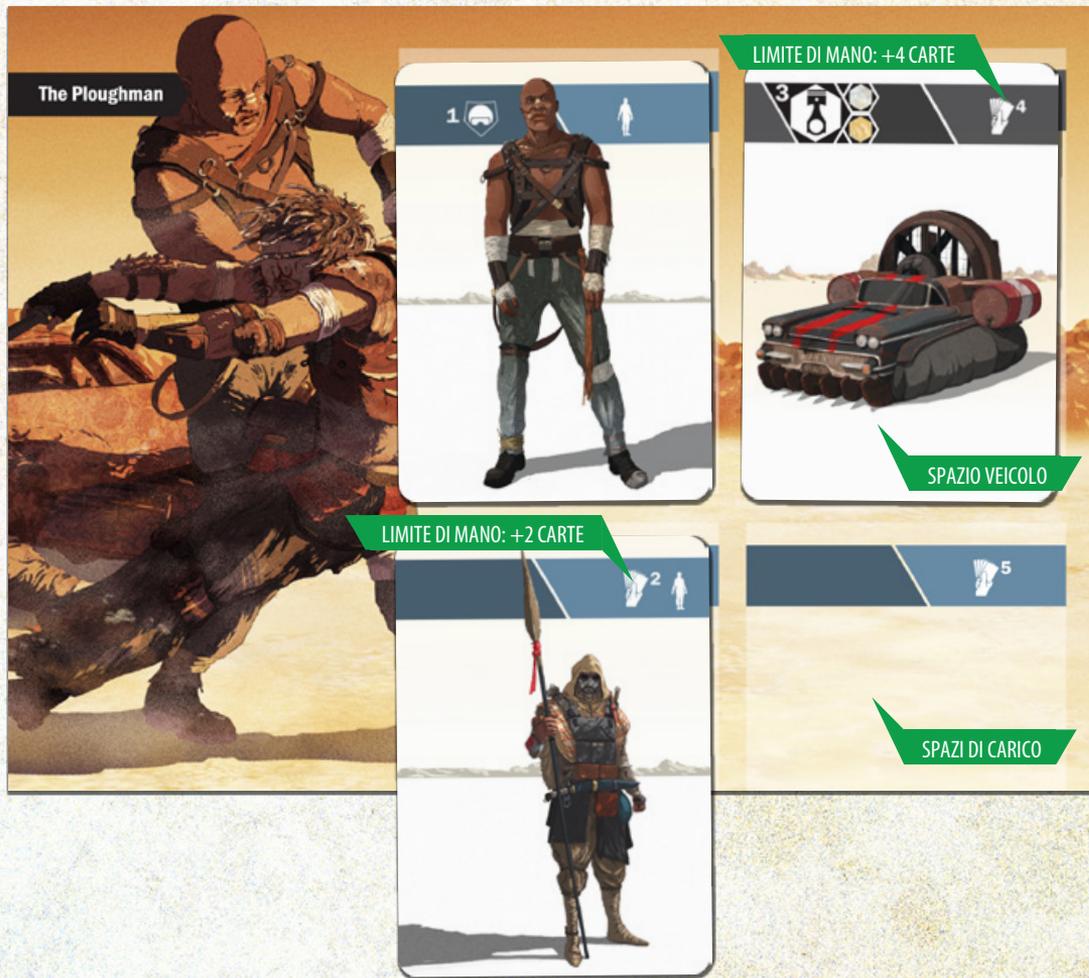
Gli Spazi di Carico Blu rappresentano la disponibilità all'interno del veicolo in uso dal giocatore. Questi possono essere occupati da oggetti oppure da membri dell'equipaggio. Meno membri dell'equipaggio si hanno, più carte il giocatore può tenere nella propria mano.

LIMITE DI MANO

Tutte le carte che non presentano una banda grigia o blu devono essere tenute nella propria Mano. Il numero massimo di carte che si possono tenere in Mano è pari alla somma delle icone Limite di Mano visibili sulla Plancia Giocatore. Il simbolo Limite di Mano su un Carico rimpiazza il Limite di Mano indicato sullo spazio di Carico sottostante, stampato sulla Plancia del Giocatore.

I giocatori, nel corso del proprio turno, possono scartare delle carte in qualsiasi momento. Sono però obbligati a scartare le carte in eccesso nella loro Mano fino a raggiungere il numero massimo consentito, prima di poter effettuare un qualsiasi movimento oppure necessariamente alla fine del loro turno (appena prima di attivare i Predoni).

Il Bracciante ha un Hovercraft come veicolo, che contribuisce al Limite di Mano con 4 spazi, uno spazio di Carico libero, che garantisce un ulteriore +5 al Limite di Mano, ed un Equipaggio con 2. Il Limite di Mano è quindi $4+5+2=11$. I giocatori non possono in alcun caso avere Carichi (carte con banda blu o grigia) in mano. Quindi il Bracciante deve scartarli oppure collocarli nella propria Plancia del Giocatore. Se questi ha un numero di carte in mano superiore a 11, deve scartare le carte in eccesso prima di poter effettuare uno spostamento oppure concludere il proprio turno (prima di attivare i Predoni).



IL CICLO DI VITA DELLE CARTE, PILA DEGLI SCARTI

La Pila degli Scarti è costituita dalle carte scoperte che sono state utilizzate. Tutte le carte (eccetto le carte che hanno una misura più piccola, cioè Voci, Meteo, e Carte Danno) devono essere scartate in una Pila degli Scarti comune, indipendentemente dal tipo di mazzo da cui sono state pescate. Quando il Mazzo Miraggio si esaurisce, mescolare tutte le carte nella Pila degli Scarti per creare un nuovo Mazzo Miraggio.

MAZZO MIRAGGIO

Solitamente, i giocatori pescano carte da questo Mazzo quando raccolgono dei Segnalini Bottino. Ma quando il Mazzo Predone è vuoto, il Mazzo Miraggio lo sostituisce ed anche la pesca di una Carta Predone viene effettuata da quest'ultimo.

CARTE RIFORMIMENTO

Le Carte Rifornimento sono collocate a faccia in su accanto all'Area di Gioco. I giocatori possono conquistare un Veicolo dei Predoni quando questi vengono sconfitti, una Carta Vittoria quando un Segnalino Carta Vittoria viene raccolto oppure un Membro dell'Equipaggio con un Segnalino Equipaggio. Quando si ottiene una carta, occorre dapprima cercare tra le carte scoperte del Rifornimento, quindi nella Pila degli Scarti. Infine, se la carta non è stata individuata, si potrà rovistare nel Mazzo Miraggio. È necessario rimescolare il Mazzo Miraggio ogni volta che vi si sia cercato dentro.

MAZZO PREDONE

Un Bottino può essere pescato dal Mazzo Predone sconfiggendo i predoni in combattimento.

MAZZO VOCI

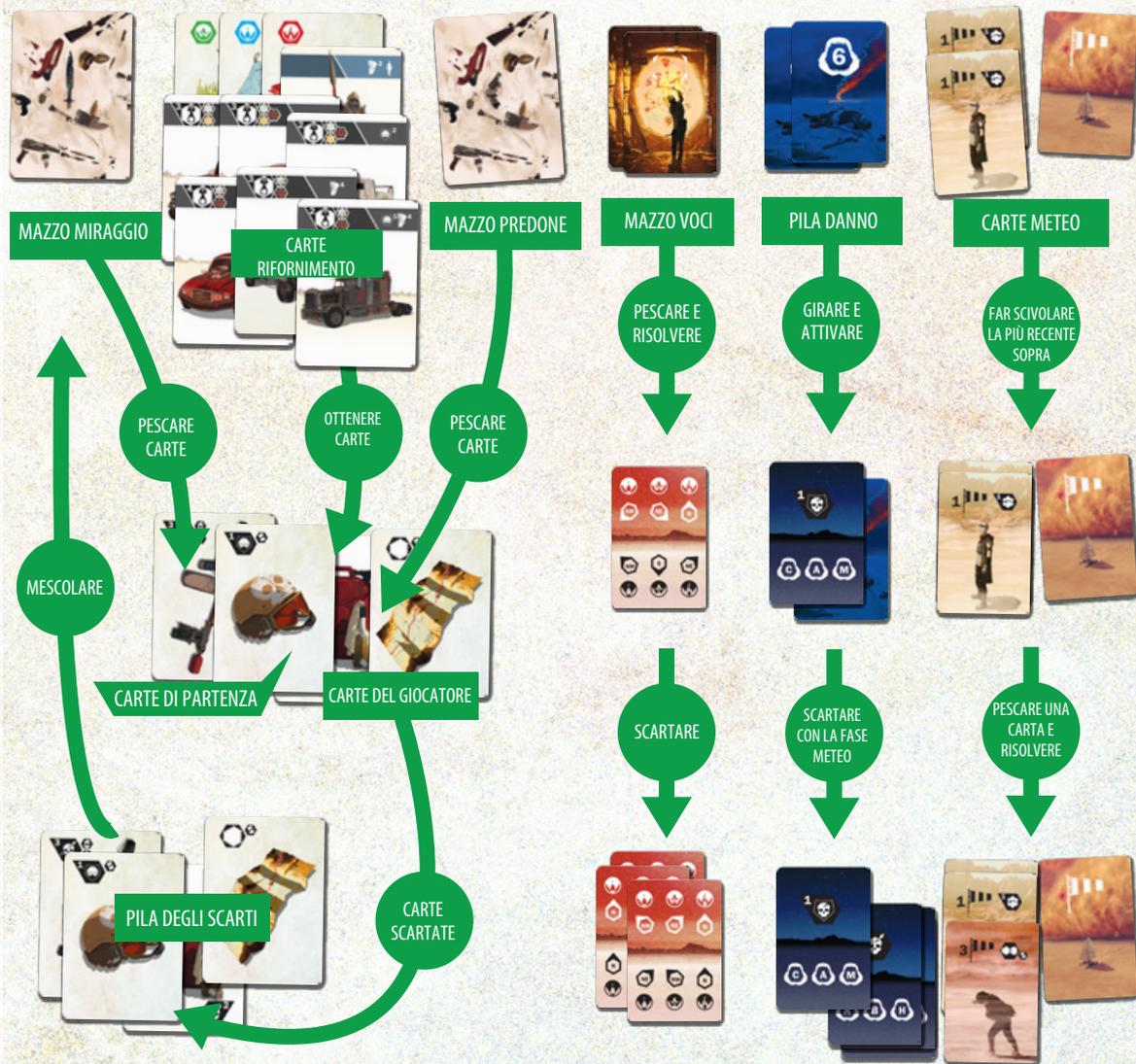
Quando un Segnalino Voci viene raccolto, pescare immediatamente e risolvere una Carta Voci. Quando tutte le Carte Voci sono state giocate, è possibile tentare la vittoria. (Nota: in base al numero dei giocatori, alcune Carte Voci possono essere state riposte nella scatola in fase di setup. Queste non devono essere conteggiate.)

PILE DANNO

Girare la prima carta di una Pila Danno per attivare e generare un Predone corrispondente. (Non scartare Carte Danno prima che venga effettuata la prossima Fase Meteo. Solo alla fine di questa fase scartare le Carte Danno scoperte.)

MAZZO METEO

La somma delle forze del vento stampate sulle ultime due Carte Meteo determina la forza attuale del vento. Nel corso della Fase Meteo, scartare la carta Meteo più vecchia (facendo scivolare sopra la Carta Meteo più recente) e quindi pescare una nuova Carta Meteo.



4 AZIONI

Il giocatore può attivare le azioni delle proprie carte o dei segnalini nelle celle adiacenti alla pedina personaggio. Vedere l'Elenco dei Simboli per la descrizione dettagliata dei simboli

EQUIPAGGIO E AZIONI DELL'EQUIPAGGIO

Un giocatore può avere da uno a tre Membri dell'Equipaggio (incluso il proprio personaggio) sulla Plancia del Giocatore. L'Equipaggio può effettuare diverse azioni, ma è necessario ogni volta esaurire un Membro dell'Equipaggio per eseguirne una, ruotando la sua carta sul fianco. La maggioranza delle azioni sulle carte sono Azioni Equipaggio, come lo è raccogliere un segnalino.

Quando si ottiene un nuovo Membro dell'Equipaggio, lo si può immediatamente esaurire per eseguire un'Azione Equipaggio (anche nel caso lo si voglia allontanare e quindi scartarne la Carta Equipaggio alla fine del turno). È inoltre possibile rimpiazzare un Membro esausto con uno nuovo.

La Guaritrice ha un solo Membro nell'Equipaggio (la sola Carta del Personaggio, quindi sè stessa), un Piccone e un'Acqua. Esaurisce sè stessa, come farebbe con un altro membro dell'equipaggio, ed il Piccone per infliggere un Danno da Perforazione.

RIPRISTINARE

All'inizio del proprio turno, un giocatore ripristina tutte le sue carte riallineandole verticalmente. Nel corso del turno è inoltre possibile ripristinare il proprio Equipaggio esaurito, con carte apposite che forniscono Azioni di Ripristino (per esempio consumando una Carta Acqua). Spendendo un'Azione di Ripristino, avviene il ripristino di un Membro dell'Equipaggio e dell'ultima carta utilizzata dallo stesso. Le Carte che non richiedono un'Azione Equipaggio per essere spese (per esempio i veicoli ed alcuni oggetti) posso essere ripristinate solo all'inizio del turno.

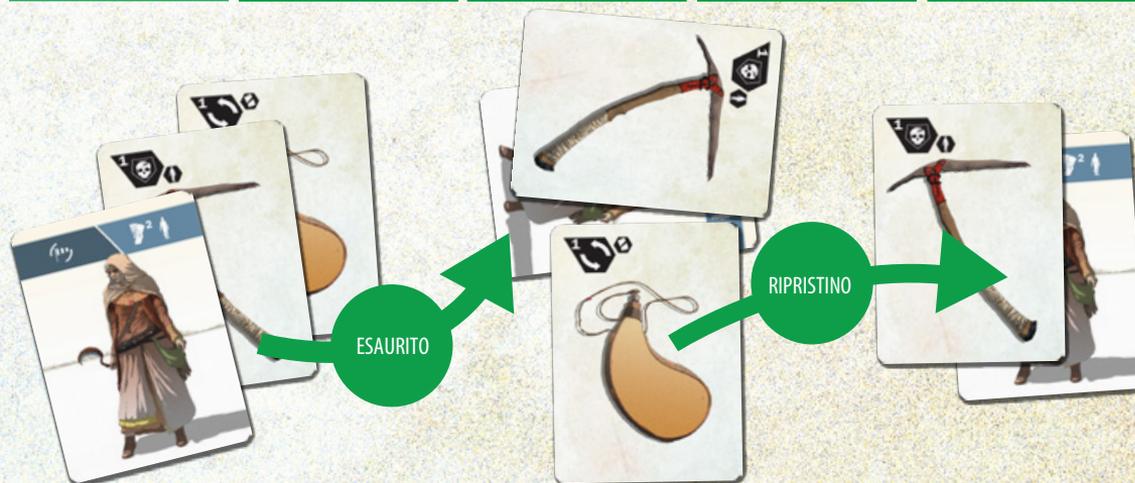
Consumando un Gallone d'Acqua si possono ripristinare fino a due Membri dell'Equipaggio e le carte relative (l'ultima usata da ciascuno) oppure due volte lo stesso Membro, ma questo deve avvenire nello stesso turno in cui la carta Acqua è stata spesa.

La Guaritrice scarta l'Acqua e ripristina il Membro dell'Equipaggio (la stessa Guaritrice) ed il Piccone quale ultima carta usata. Ora può riutilizzare nuovamente il Piccone.

AZIONI SINGOLE

Queste azioni richiedono di scartare la carta relativa per essere eseguite. Alcune azioni possono essere contemporaneamente dell'Equipaggio e Singole.

 AZIONE SINGOLA E DELL'EQUIPAGGIO	 AZIONE DELL'EQUIPAGGIO	 AZIONE SINGOLA	ALTRE AZIONI	
				
<ul style="list-style-type: none"> - ESAURIRE L'EQUIPAGGIO - SCARTARE LA CARTA - INNESSARE L'EFFETTO 	<ul style="list-style-type: none"> - ESAURIRE L'EQUIPAGGIO - SCARTARE IL SEGNALE - INNESSARE L'EFFETTO 	<ul style="list-style-type: none"> - ESAURIRE L'EQUIPAGGIO - SPENDERE LA CARTA - INNESSARE L'EFFETTO (LE CARTE POSSONO ESSERE RIPRISTINATE INSIEME) 	<ul style="list-style-type: none"> - SCARTARE LA CARTA - INNESSARE L'EFFETTO 	<ul style="list-style-type: none"> - SPENDERE LA CARTA - INNESSARE L'EFFETTO (POSSONO ESSERE RIPRISTINATE ALL'INIZIO DEL PROSSIMO TURNO)
				



CARTE AZIONE

Le carte in mano consentono di effettuare diversi tipi di azione. Una carta può concedere da una a due opzioni di azione (riportate negli angoli in alto a sinistra ed in basso a destra) ed anche delle abilità passive. L'icona grande rappresenta l'effetto e quando è riportato un numero nella stessa icona, questo ne definisce la forza dell'effetto (per esempio 2 Danni Normali). Un simbolo più piccolo a fianco dell'icona principale dà delle informazioni ulteriori sull'azione (ad esempio se si tratta di un'Azione Singola o un'Azione dell'Equipaggio).

Le carte Carico e Veicoli hanno una banda nella parte superiore il cui colore suggerisce a quale spazio della plancia appartengono. Le abilità passive (marcate come tali nella banda in alto) non richiedono di spendere azioni, ma sono attive in modo permanente (per esempio un carico extra o una corazzatura).

PESCARTE CARTE

Pescare tante carte dal relativo mazzo (le Carte dal Mazza Miraggio riportano sul retro una Lancia, le Carte dal Mazza Predone invece una Pistola) quante ne sono indicate numericamente nell'angolo del simbolo. Le carte si acquisiscono sempre in stato Ripristinato e possono essere spese immediatamente, ad eccezione dei Veicoli (Vedere: Veicoli).

OTTENERE CARTE

I giocatori possono conquistare un Veicolo dei Predoni quando ne sconfiggono uno, una Carta Vittoria raccogliendo un Segnalino Carta Vittoria oppure un Membro dell'Equipaggio con un Segnalino Equipaggio. Quando si ottiene una carta, cercare prima tra le carte scoperte nel Rifornimento, quindi nella Pila degli Scarti. Infine, se la carta non è presente, rovistare nel Mazza Miraggio. Bisogna sempre mescolare il Mazza Miraggio dopo aver cercato in questo. Le carte si acquisiscono sempre in stato ripristinato e possono essere spese immediatamente, ad eccezione dei Veicoli (Vedere: Veicoli).

 PESCARTE CARTA

 OTTENERE UNA CARTA

PESCARTE DAL MAZZO MIRAGGIO

PESCARTE DAL MAZZO PREDONE

OTTENERE UN VEICOLO DEI PREDONI

OTTENERE UN MEMBRO

OTTENERE UN OGGETTO VITTORIA

MOVIMENTO A MOTORE PERMANENTE

LIMITE DI MANO A 2

BANDA BLU (OGGETTO DA CARICARE)

1 DANNO NORMALE AZIONE SINGOLA

1 DANNO NORMALE AZIONE DELL'EQUIPAGGIO

VEICOLO DEI PREDONI

I Veicoli consentono un solo tipo di azione: le Azioni di Movimento. È possibile muoversi con i Mezzi una sola volta per turno (Vedere: Movimento). I veicoli possono essere scambiati oppure sostituiti, ma nel caso venga rimpiazzato un Mezzo già utilizzato nel turno, il nuovo che lo sostituisce sulla Plancia del Giocatore viene posizionato nel medesimo stato inutilizzabile.

I Veicoli non possono essere ripristinati utilizzando delle carte, non avendo il simbolo Azioni dell'Equipaggio raffigurato su di essi.

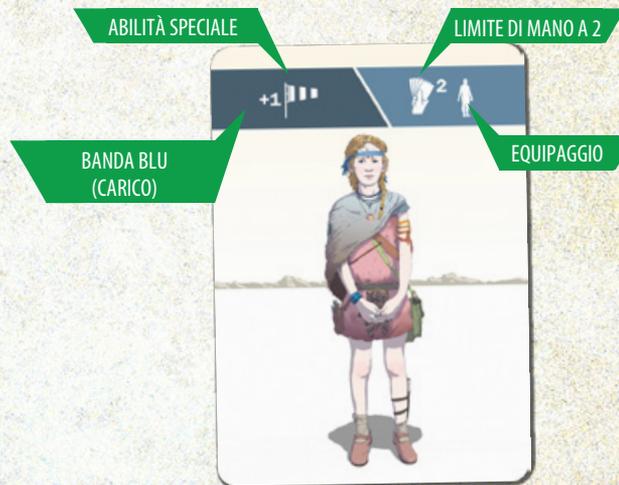
ABILITÀ DEI PERSONAGGI

Ogni personaggio ha un'abilità speciale. È possibile consultare la scheda dei Personaggi per una descrizione completa di ciascuno di essi. Queste abilità possono essere permanenti oppure spendibili una volta per turno, indipendentemente dallo stato di Ripristino del Personaggio.

SCAMBIARE

Durante il proprio turno, un giocatore può scambiare delle carte con qualsiasi giocatore nelle celle adiacenti, ma affinché uno scambio si concluda entrambi i giocatori devono essere d'accordo sulle carte da scambiare. A seguito di uno scambio, le carte ricevute sono sempre in stato ripristinato, ma con la limitazione che una carta può essere scambiata una sola volta per turno.

Uno scambio non deve essere necessariamente equo: non è obbligatorio scambiare le carte in egual numero e all'occorrenza possono essere anche regalate.



SEGNALINI

Si possono raccogliere solo i segnalini che si trovano in celle adiacenti. I Segnalini possono concedere solamente Azioni dell'Equipaggio e Singole, che significa che devono essere scartati dopo l'uso. I Segnalini raccolti non devono essere riaggiunti alla Riserva dei Segnalini.

I Segnalini sono a disposizione a faccia in giù nella Riserva dei Segnalini, che si trova a fianco dell'Area di Gioco. Quando una Tessera Terreno viene esplorata, vengono presi a caso dei Segnalini dalla Riserva e quindi piazzati scoperti sulla Tessera (Vedere: Vittoria). Il Ricognitore staziona accanto a due Segnalini. Spende 2 Membri dell'Equipaggio (incluso lo stesso personaggio) per raccogliere i due Segnalini. Quindi scarta i Segnalini e pesca una Carta Vittoria più 3 ulteriori dal Mazzo Miraggio.

SEGNALINO BOTTINO

Azione Equipaggio, pescare 3 carte dal Mazzo Miraggio. Scartare il Segnalino.

SEGNALINO EQUIPAGGIO

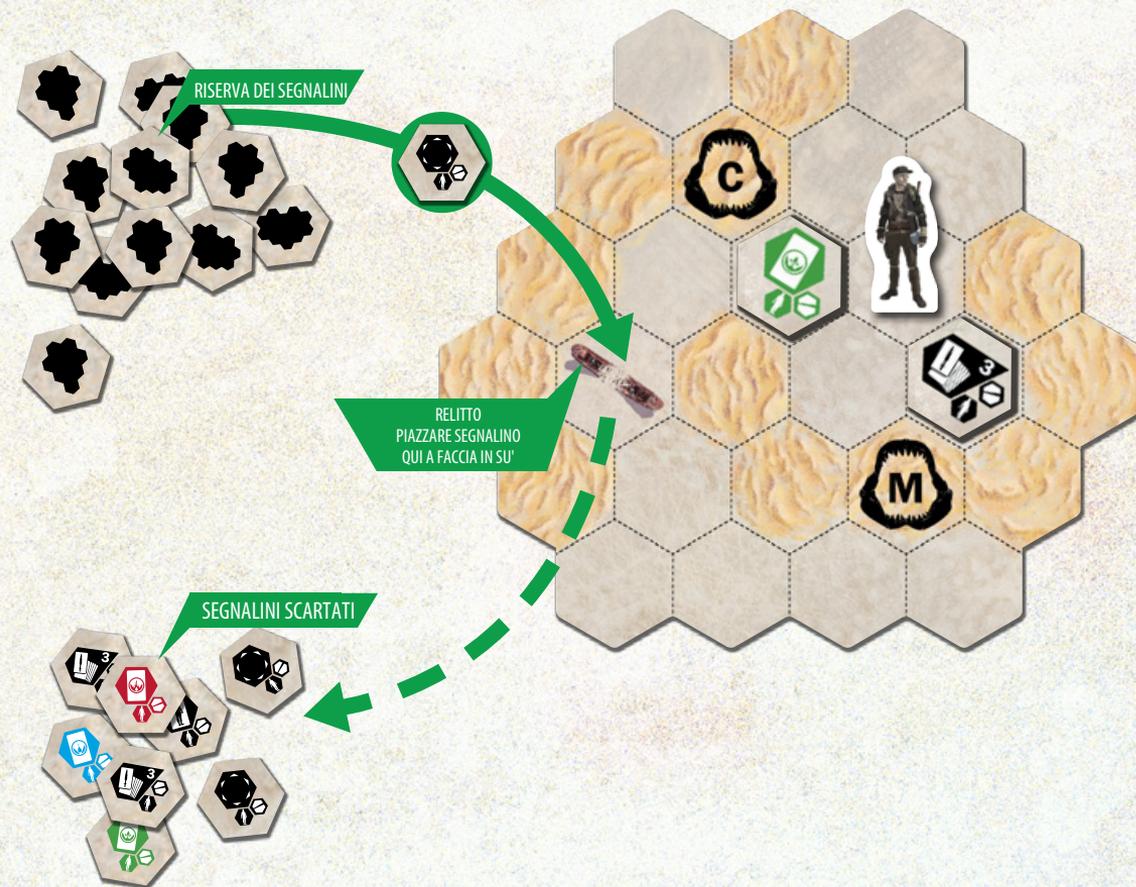
Azione Equipaggio, ottenere un Membro dell'Equipaggio. Scartare il Segnalino.

SEGNALINO CARTA VITTORIA

Azione Equipaggio, ottenere una Carta Vittoria. Scartare il Segnalino.

SEGNALINO VOCI

Azione Equipaggio, pescare una Carta Voci e giocarla (Vedere: Vittoria). Scartare il Segnalino.



5 MOVIMENTO

MOVIMENTO

Tutti i giocatori hanno un veicolo (sulla Plancia del Giocatore) e possono muoversi una volta sola nell'arco del loro turno. Il Movimento non è frazionabile: nessuna azione o scambio possono essere effettuati durante il movimento, ma solo prima che il movimento abbia inizio o quando questo è stato completato. Il movimento è dato da una Carta Azione, quindi dopo che questo è stato compiuto la Carte del Veicolo diventano inutilizzabili.

I giocatori e i Predoni possono muoversi sopra i Segnalini collocati su una Tessera Terreno, ma non possono mai terminare il movimento su uno di questi. I giocatori possono decidere di effettuare uno spostamento più breve rispetto alla loro capacità di movimento. Infine i giocatori non possono mai compiere un movimento verso una Tessera Terreno non ancora esplorata (quindi a faccia in giù).

TIPI DI TERRENO

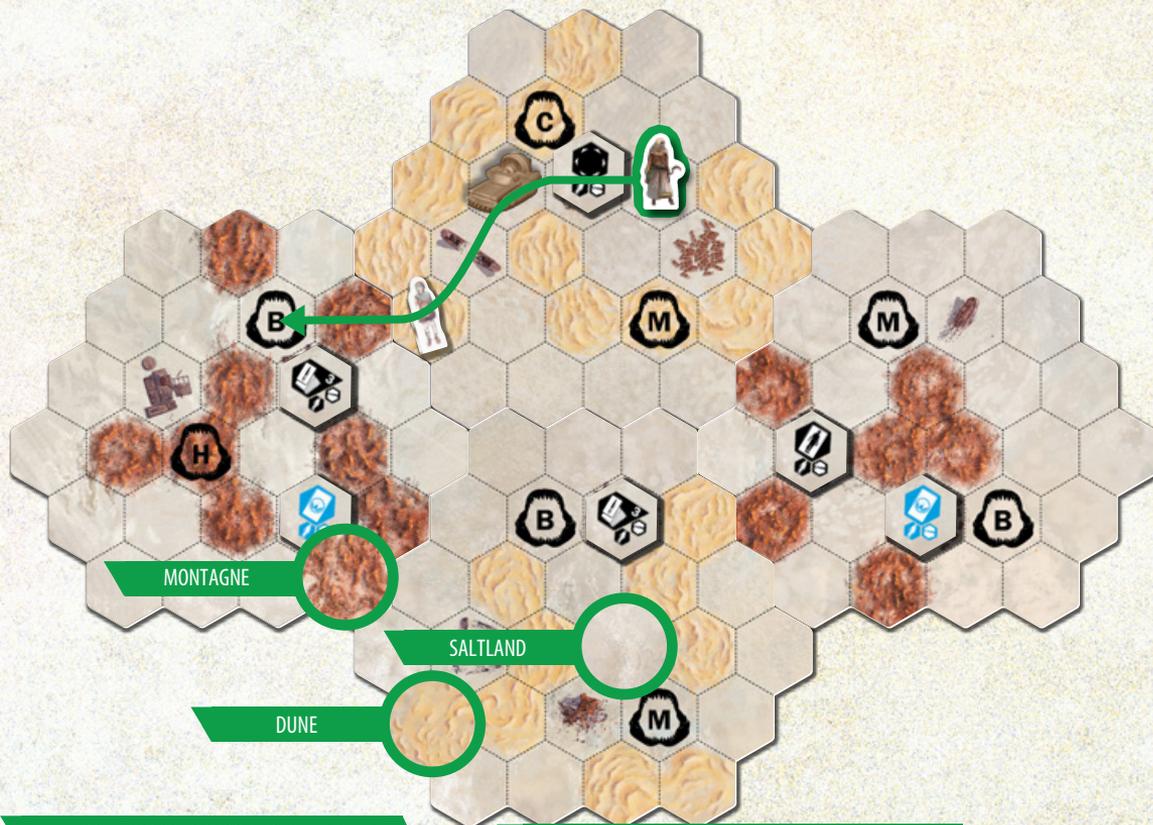
I tipi di terreno presenti sono 3:

- Saltland (bianco): Tutti i veicoli possono muoversi su questo tipo di terreno senza alcun impedimento.
- Dune (giallo): I Landsail possono muoversi su questo terreno, ma alcuni veicoli a motore non possono.
- Montagne (marrone): Tutti i veicoli a motore, ad eccezione dell'Hovercraft, possono muoversi su questo terreno, ma i Landsails non possono.

MUOVERSI SUL TERRENO

Ogni veicolo può effettuare il movimento solo su determinati tipi di terreno, come riportato sulla carta del veicolo. Anche i diversi tipi di Predone possono muoversi limitatamente ad alcuni terreni, come indicato nella Scheda del Predone, in quanto il comportamento dei veicoli è identico per i giocatori e per i Predoni. Un veicolo può cominciare un movimento lasciando una cella di qualsiasi tipo di terreno, anche un terreno non compatibile con il Veicolo.

L'esempio di movimento mostra una Guaritrice percorrere un itinerario passando attraverso una cella che ospita un Predone, un altro giocatore ed un Segnalino, ed infine fermarsi su un punto di Rigenerazione adiacente ad un Segnalino Bottino.



I LANDSAIL POSSONO SPOSTARSI SULLE DUNE

LO SPEEDSTER PUÒ ATTRAVERSARE LE MONTAGNE



MOVIMENTO SOSPINTO DAL VENTO

La direzione del vento è segnalata sulla Tessera Vento: questa mostra in quale direzione il vento spira forte rendendo il movimento dei Landsail più rapido. La forza del vento è determinata dalle ultime due Carte Meteo: la somma delle singole Forze del Vento costituisce la Forza totale. Nella fase di movimento un giocatore può eseguire un qualsiasi numero di passi inferiore alla Forza del Vento, ma ogni singolo movimento deve essere in una delle direzioni riportate sulla Tessera Vento:

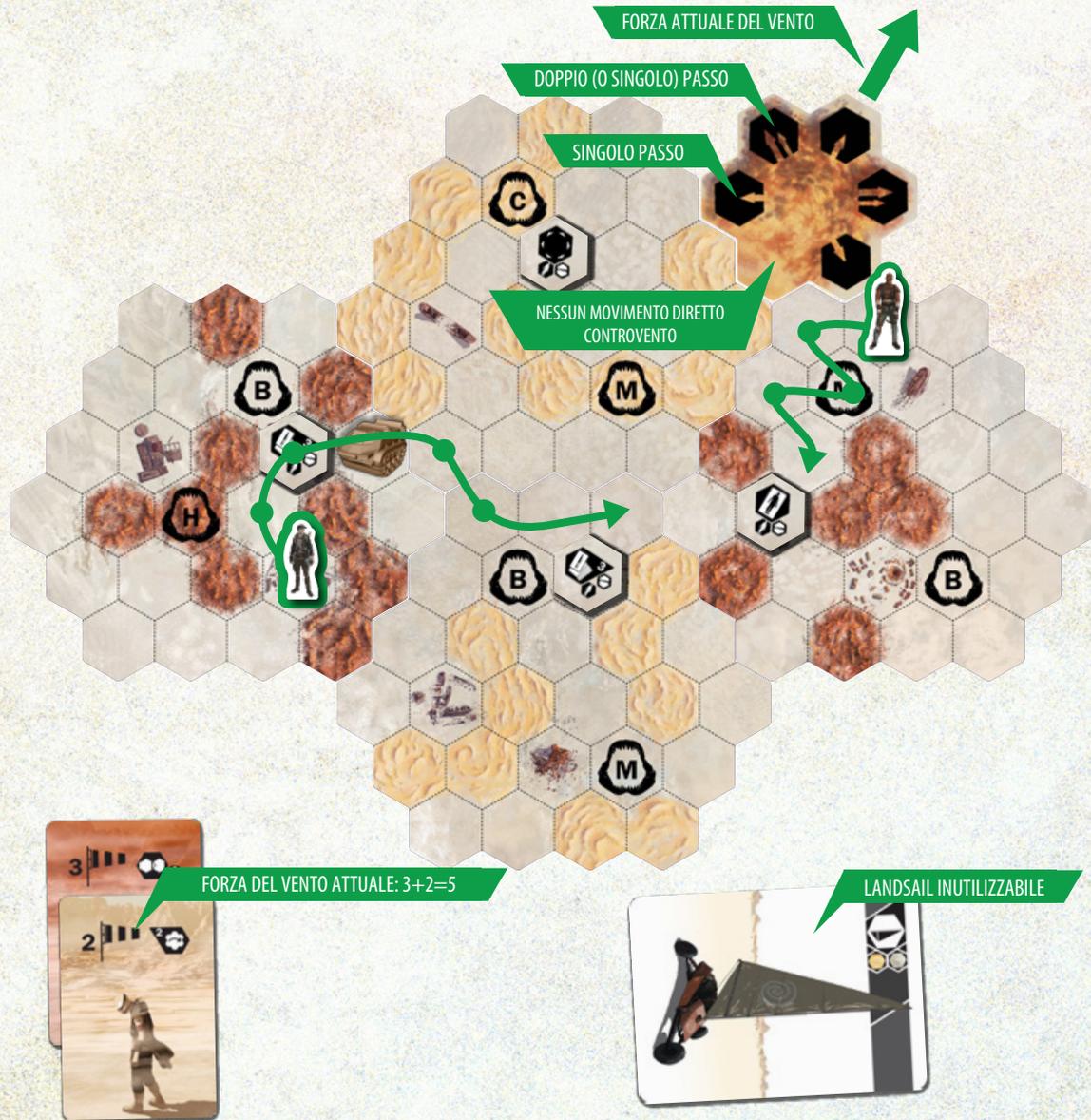
- Nelle direzioni raffigurate con una singola freccia il giocatore può effettuare solo un passo singolo.
- Nelle direzioni raffigurate con una doppia freccia il giocatore può eseguire un passo singolo oppure un doppio passo
- Non è possibile muoversi controvento.

Il Ricognitore ha un Landsail. Spendendo il movimento, può compiere un massimo di 5 passi (pari alla Forza del Vento), che possono essere doppi lungo due sole direzioni. Il Ricognitore non può attraversare le Montagne, quindi decide di aggirarle. Non potendo interrompere il movimento per raccogliere il Segnalino Bottino lo ignora e poi sorpassa il Predone, il tutto senza alcuna interazione. A questo punto può raccogliere il Segnalino Bottino adiacente alla cella su cui ha concluso il movimento.

Anche Il Bracciante ha un Landsail. Non può spostarsi controvento, ma può muoversi a zig-zag per completare il movimento in prossimità del Segnalino Equipaggio.

INFORMAZIONE DI SERVIZIO: MUOVERSI PIÙ VELOCI DEL VENTO.

Sia i Landsail che le barche a vela possono viaggiare più rapidamente non muovendosi nella direzione del vento (denominata andatura a poppa), ma veleggiando di traverso con un'andatura denominata di gran lasco. La maggior parte delle barche a vela possono navigare più velocemente del vento stesso in questa direzione. Navigando direttamente sottovento l'andatura è di solito più lenta dei nodi reali e comunque mai più rapida della velocità del vento stesso. Naturalmente i Veicoli a vela non possono viaggiare direttamente controvento, ma sono costretti a procedere a zig-zag, con quella che i marinai chiamano "andatura di Bolina" o "di vento apparente".



MOVIMENTO A MOTORE

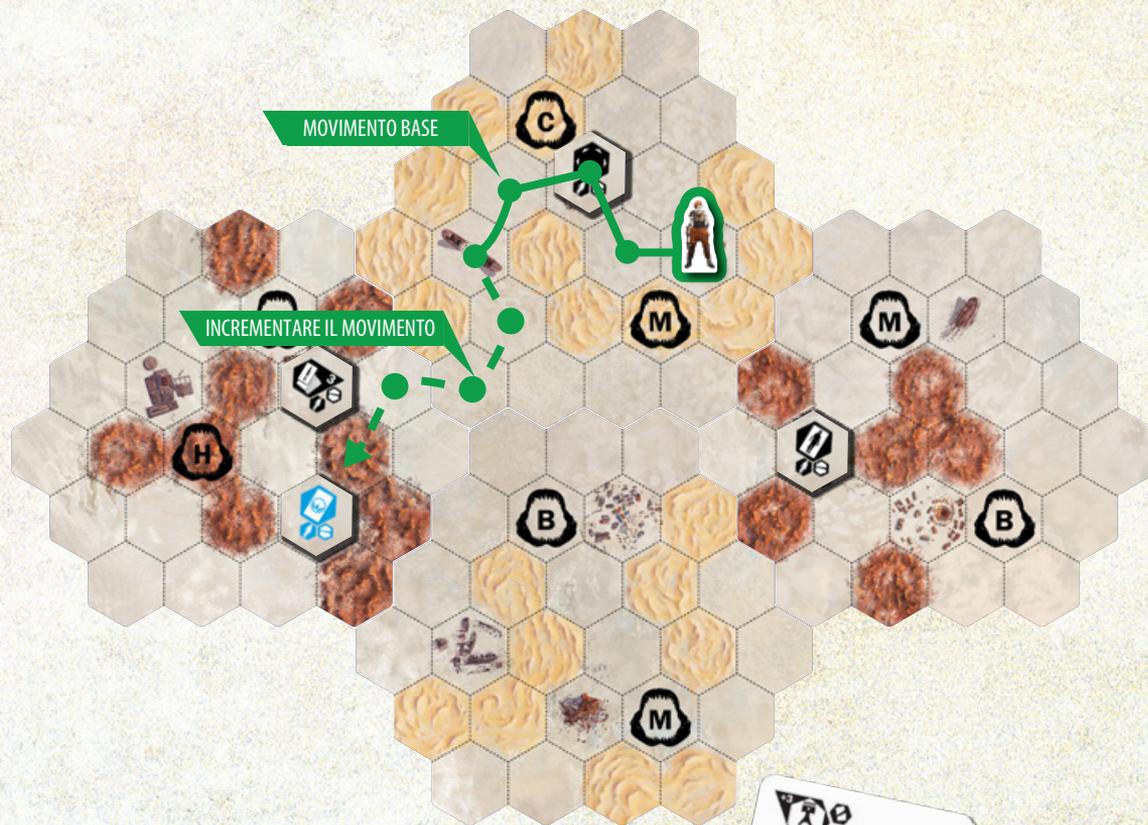
Ogni veicolo a motore è contraddistinto da un numero massimo di celle che può attraversare con un movimento. Il giocatore può quindi eseguire un movimento entro il numero di celle pari al massimo movimento del veicolo, tenendo conto delle limitazioni del terreno che il veicolo può percorrere.

Per i predoni il massimo movimento è determinato dalla somma dei valori indicati sulla Scheda Predone, ma può essere incrementato sulla base della Carta Danno che ne ha portato all'attivazione. Per i giocatori il movimento massimo è visualizzato sulla Scheda del Veicolo, ma può essere incrementato utilizzando del Carburante aggiuntivo.

CARBURANTE

Scartare del Carburante aumenta il movimento massimo del giocatore di 3 celle per ciascuna carta Carburante scartata. Non vi è alcun limite di carte Carburante che si possono scartare in un singolo turno, ma il movimento deve essere continuativo, ossia un'azione di movimento unica non frammentabile (che quindi non può essere interrotta).

L'Incendiaria ha uno Speedster. Dopo averlo esaurito, può effettuare 4 passi singoli, ma a causa delle limitazioni del veicolo, deve aggirare le Dune. Per raggiungere il Segnalino Bottino nelle Montagne scarta 2 Carte Carburante per muovere di $4+3+3=10$ celle, ma si sposta di sole 8 celle per poter raccogliere il Segnalino Bottino e la Carta Vittoria Blu.



SPEEDSTER INUTILIZZABILE



6 COMBATTIMENTO

COMBATTIMENTO

I giocatori non possono eseguire attacchi diretti contro altri giocatori, eccetto nella Modalità Competitiva di Gioco in cui i giocatori possono derubarsi (quindi sottrarsi Carte Vittoria). I giocatori possono attaccare i Predoni, così come i Predoni possono attaccare i giocatori, che si trovano in celle adiacenti. I giocatori possono attaccare i Predoni nel corso del proprio turno; questi ultimi possono avere uno o due Membri dell'Equipaggio ed avere delle corazze a protezione. I Predoni possono attaccare i giocatori quando attivati, ma è possibile evitare di subire dei danni in conseguenza di questi attacchi. È possibile da parte dei giocatori contrattaccare esclusivamente durante il proprio turno.

Spendendo un'Azione si possono infliggere Danni Normali oppure da Perforazione. I danni possono essere evitati proteggendosi con delle Corazze (solo Danni Normali), con azioni di Guarigione oppure sacrificando un Membro dell'Equipaggio. Se non è possibile evitare un danno (nessun Membro disponibile nell'Equipaggio), il personaggio controllato subisce un danno e muore immediatamente (Vedere: Tornare in vita). Quando un Predone perde tutto il suo equipaggio è eliminato e viene rimosso dal gioco.

Ogni attacco deve essere respinto singolarmente, in quanto gli attacchi multipli non si combinano. È invece possibile utilizzare più carte per difendersi da un attacco (es. 2 Danni Normali possono essere evitati con 1 Corazza e 1 Kit di Primo soccorso).

DANNO NORMALE

La morte può essere evitata grazie a:

- Corazza
- Guarigione
- Il sacrificio di Membri dell' Equipaggio

Il Ricognitore scarta un Machete per abbattere l'Hovercraft (1 Danno Normale). In seguito attacca il Pickup con un'Ascia per 2 danni. La protezione 1 del Pickup assorbe 1 danno e ne consegue che perde 1 Membro dell'Equipaggio (ruota la pedina del Pickup sotto sopra). Poiché il Pickup ha inizialmente 2 Membri dell'Equipaggio, il Ricognitore decide di ripristinare il Membro dell'Equipaggio e la sua Ascia usando una Carta Acqua e quindi attaccare di nuovo per eliminare il Pickup.

DANNO DA PERFORAZIONE

Una Corazza non protegge da questo tipo di danni. La morte può essere evitata solo con:

- Guarigione
- Il sacrificio di Membri dell' Equipaggio

La Ragazzina usa e scarta la Balestra per attaccare il Pickup. La corazza del Pickup è trapassata, la freccia ignora la corazza, questo attacco porta all'eliminazione di 1 dei 2 Membri dell'Equipaggio. Quindi la Ragazzina gioca e scarta una Lancia per causare un Danno da Perforazione ulteriore ed abbattere il Pickup.



C



B

ATTACCO DEI PREDONI

 DANNO NORMALE	 DANNO DA PERFORAZIONE
 <p>DIMINUIRE IL DANNO DEL VALORE DI CORAZZA DEI PREDONI.</p>	 <p>IL PREDONE PERDE UN MEMBRO DELL'EQUIPAGGIO PER OGNI PUNTO DANNO.</p>
 <p>IL PREDONE PERDE UN MEMBRO DELL'EQUIPAGGIO PER OGNI PUNTO DANNO RIMANENTE.</p>	



EQUIPAGGIO DEI PREDONI



EQUIPAGGIO DEI PREDONI



CORAZZA DEI PREDONI



EQUIPAGGIO DEI PREDONI



TORNARE IN VITA

Se il giocatore muore, occorre rimuovere la sua pedina dall'Area di Gioco. Questo sarà in grado di rivivere e continuare la partita all'inizio del prossimo turno di gioco, se consentito dalla difficoltà di gioco.

Nella Modalità Facile, il giocatore può rivivere un numero illimitato di volte. Deve però:

1. Scartare tutte le sue carte, eccetto la Carta Personaggio,
2. Pescare 8 carte dal mazzo Miraggio, conservarne solo 4 e scartare le altre,
3. Ottenere un Landsail Iniziale
4. Cominciare il turno successivo da una cella vuota a sua scelta su una Tessera Terreno di Partenza qualsiasi.

Con una Difficoltà Media, il giocatore può tornare in vita una sola volta durante gioco. Deve:

1. Scartare tutte le sue carte, eccetto la Carta Personaggio,
2. Capovolgere la sua carta personaggio sul Lato Nero, avente una fascetta nera al posto del simbolo della sua abilità (che perderà per il resto della partita),
3. Pescare 8 carte dal Mazzo Miraggio, conservarne solo 4 e scartare le altre,
4. Ottenere un Landsail Iniziale
5. Cominciare il turno successivo da una cella vuota a sua scelta su una Tessera Terreno di Partenza qualsiasi.

Nella Modalità Difficile il giocatore non può rivivere.

MORTE DEL GIOCATORE

Se un giocatore muore e non può tornare in vita:

- Scartare tutte le sue carte (eccetto la Carta Personaggio),
- Il giocatore perde ed è estromesso dal gioco



7 PREDONI

TIPI DI PREDONI

Esistono 6 diversi tipi di Predoni: Speedster, Pickup, Truck, Bulldozer, Hovercraft and APC. Il Speedster, il Pickup e il Truck sono sempre in gioco. Gli altri veicoli potrebbero non essere in gioco a seconda del numero di giocatori (Vedere: Preparazione). I giocatori devono attivare i Predoni alla fine di ogni turno:

- Più di due giocatori: attivare un tipo di Predone alla fine del turno di ogni giocatore,
- Partita a due giocatori: attivare due tipi di Predoni,
- Modalità in Solitaria: attivare tre tipi di Predoni in successione.

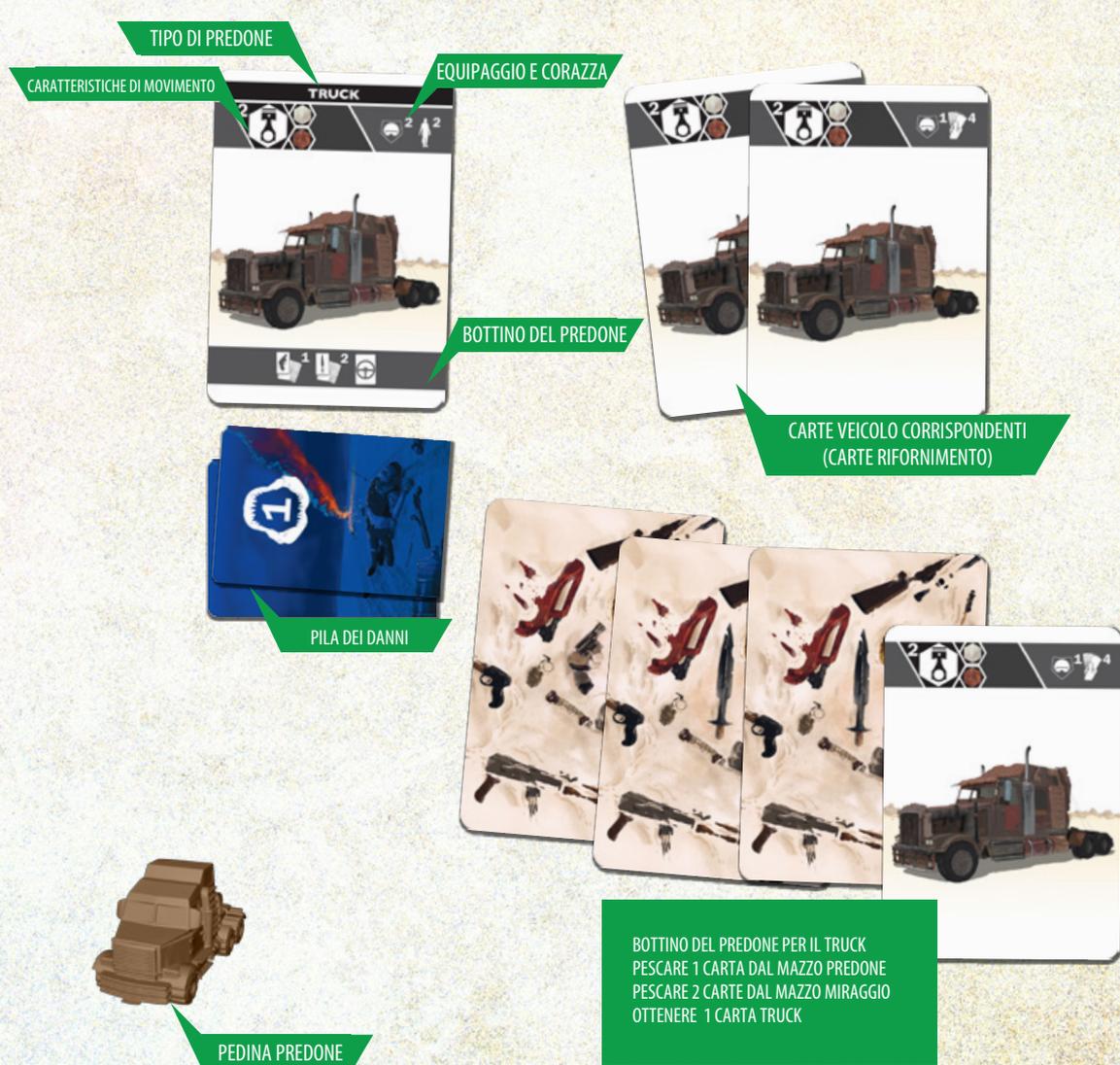
PEDINE PREDONE

I Predoni sono rappresentati da Pedine Predone nell'Area di Gioco. I Predoni possono essere composti da uno o due Membri dell'Equipaggio e beneficiare di Corazze, come indicato nella Scheda Predone. Per ogni danno riportato un Predone perde un Membro dell'Equipaggio. Per riportare la perdita di un Membro dell'Equipaggio, ribaltare la Pedina del Predone. Se un Predone perde interamente il suo Equipaggio viene rimosso dall'Area di Gioco.

BOTTINO PREDONE

Quando un giocatore elimina un Predone riceve una ricompensa in base al tipo di Predone sconfitto, come indicato nella Scheda Predone. Riceve il Veicolo corrispondente e delle Carte dal Mazzo Predone o/e dal Mazzo Miraggio. Quando il Mazzo Predone è esaurito, pescare solo dal Mazzo Miraggio.

Quando si ottiene un veicolo come ricompensa, prima occorre cercare la carta corrispondente tra le Carte Rifornimento, quindi nella Pila degli Scarti ed infine nel Mazzo Miraggio, come previsto normalmente (Vedere: Il Ciclo di Vita delle Carte). Esistono due sole carte veicolo per ogni tipo di Predone. Se entrambe sono già in uso, il veicolo non può essere ottenuto.



ATTIVAZIONE PREDONE

Alla fine di ogni turno, il giocatore di turno compie le seguenti azioni:

1. Gira la carta danno corrispondente al tipo di Predone che non è stato ancora attivato.
2. Per ogni Predone appartenente al tipo di Predone attivato in gioco (Vedere: Movimento Predone):
 - Muove il Predone (Vedere: Movimento Predone)
 - Attacca uno dei giocatori nelle celle vicino (se possibile). Se ci sono diverse opzioni disponibili per l'attacco dopo il movimento, sceglie il giocatore di turno.
3. Genera nuovi Predoni, del tipo attivo nella partita corrente, nei punti di generazione con la lettera mostrata sulla carta non occupati (Vedere: Generazione Predoni).

Mantenere le Carte Danno capovolte in cima alla loro Pila Danno (fino alla Fase Meteo) per indicare quali Predoni sono già stati attivati. Con 1-2 giocatori si dovranno ripetere questi passi ad ogni attivazione.

MOVIMENTO PREDONE

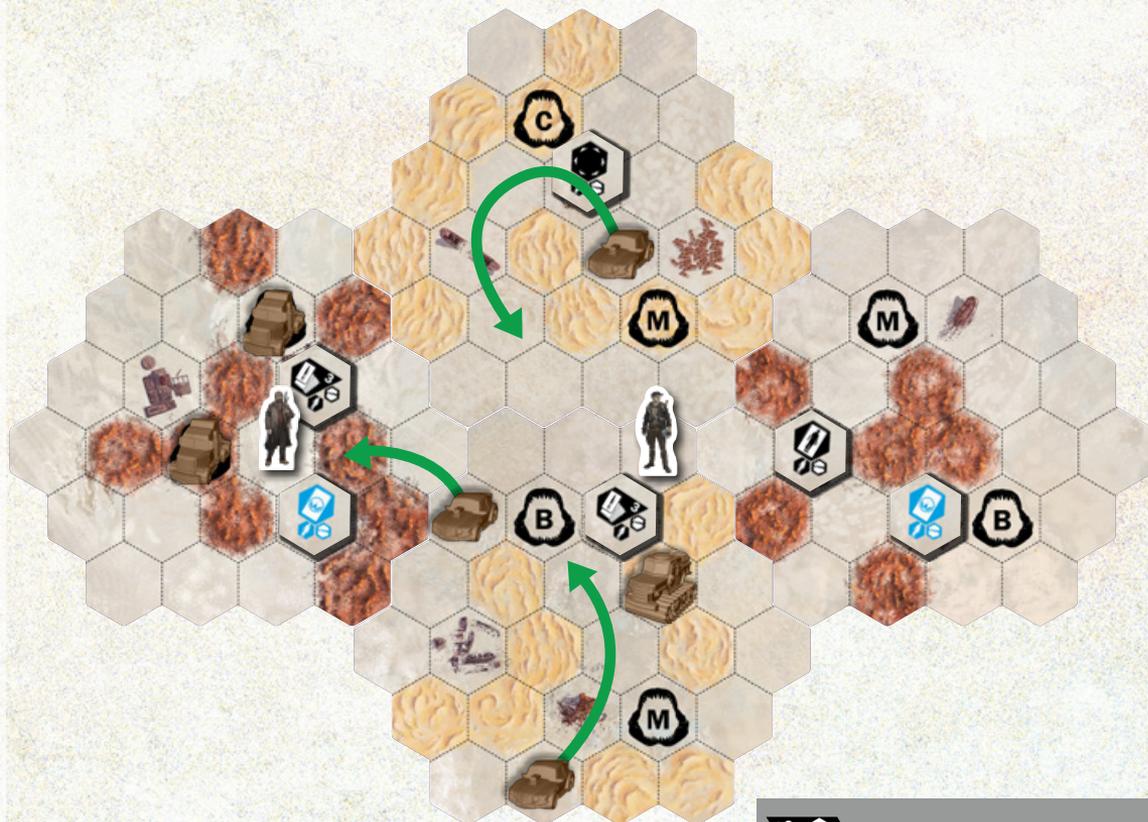
Si sposta ogni tipo di Predone attivo (il giocatore attivo sceglie l'ordine):

1. Se un predone può arrivare accanto a un giocatore lo fa nel minor numero di passi possibile e se ci sono diverse opzioni disponibili, la scelta è ad opera del giocatore di turno.
2. Se muoversi vicino ad un giocatore non è possibile:
 - Determinare il giocatore più vicino (se due giocatori sono alla stessa distanza viene selezionato il giocatore di turno).
 - Muoversi il più possibile verso il giocatore più vicino, impiegando il minor numero di passi.

Nel determinare la distanza si deve tener conto del terreno, ma ignorare tutti i giocatori, Predoni o segnalini che si incontrano sul percorso.

In caso la Carta Danno abbia un +3 sul movimento invece del danno, il Predone può compiere 3 passi supplementari, ma non può attaccare alcun giocatore. Nel caso in cui il Predone non possa raggiungere alcun giocatore (per esempio un Truck circondato da dune), non si muove.

Il Ricognitore attiva lo Speedster. Tutti gli Speedster si muovono verso il giocatore più vicino con il loro normale movimento, tutti gli altri Predoni rimangono al loro posto. Lo Scenziato ed il Ricognitore si trovano alla stessa distanza da uno degli Speedster, quindi il Ricognitore decide di muoverlo verso lo Scenziato, procurandogli due danni normali. Uno Speedster è costretto ad aggirare le dune, l'altro si ferma dopo tre passi perché non può muovere sui segnalini, quindi non può avvicinarsi ulteriormente al Ricognitore.



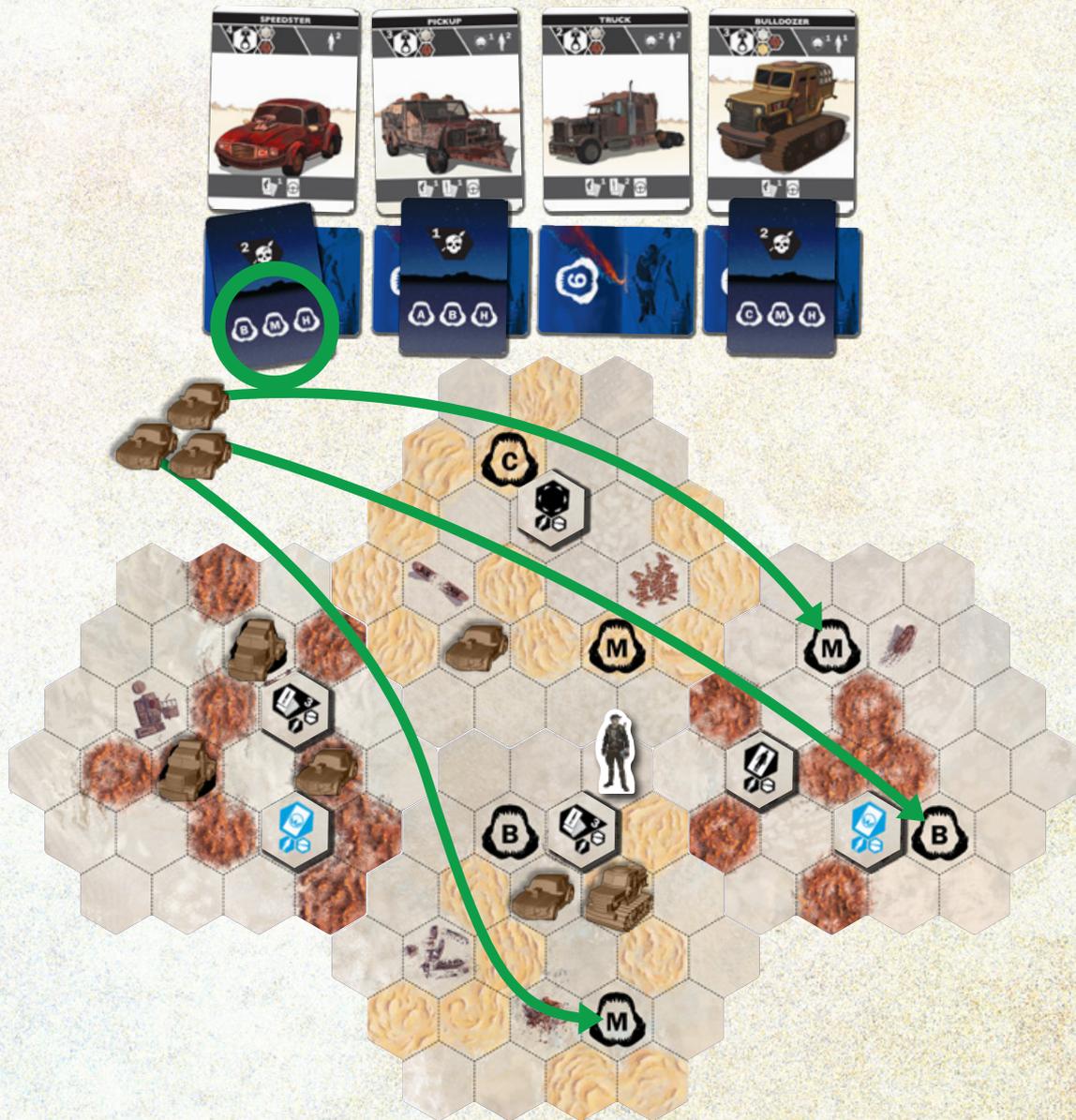
	3 MOVIMENTI (NESSUN DANNO)
	1 DANNO NORMALE
	2 DANNI NORMALI
	1 DANNO DA PERFORAZIONE

GENERAZIONE PREDONI E PUNTI DI GENERAZIONE

Ad ogni attivazione, il giocatore corrente colloca dei Predoni del tipo attivato nell'Area di Gioco, sopra ogni punto di generazione della lettera indicata sulla Carta Danno, se non occupato (i Predoni vengono sempre generati con l'Equipaggio al completo, quindi collocare la pedina non capovolta). I Predoni non possono essere mai posizionati su punti di generazione che sono occupati! Vedere la Preparazione dei Punti di Generazione (A,B, C, M e H) per ogni livello di difficoltà.

Se non c'è un numero sufficiente di Pedine Predone del tipo attivato, collocare inizialmente i Predoni sulle Tessere Terreno su cui non è attualmente presente alcun Predone, per le restanti pedine il giocatore corrente può decidere quale punti di generazione ignorare.

La carta che il Ricognitore scopre attiva i punti B,M e H. La Difficoltà di gioco è Media, pertanto il punto H non viene attivato. Esistono 5 punti B ed M attualmente non occupati e restano solamente 3 pedine Speedster. La Tessera sulla destra non ha Predoni su di essa, quindi il Ricognitore deve collocare almeno un Predone su questa. Può scegliere dove posizionare le due restanti, e sceglie i punti più lontani.



8 VITTORIA

SEGNALINI VOCI

Fino a quando tutte le Carte Voci non sono state giocate, i Segnalini Voci sono solo degli indizi sulla posizione della Via di Fuga. I Segnalini non occupano fisicamente una cella e possono essere collocati ovunque su una Tessera Terreno.

CARTE VOCI

Quando un giocatore attiva un'Azione Voci (ad esempio per mezzo di un Segnalino Voci oppure una Bussola), questo pesca una Carta Voci e sceglie una delle opzioni riportate sulla carta, nella parte superiore ed inferiore della carta, e la esegue immediatamente. Il Segnalino Voci viene quindi spostato in base all'opzione scelta. Ogni Segnalino viene spostato sulla Tessera Terreno successiva seguendo la direzione riportata sulla Tessera Terreno di Partenza. Se un Segnalino Voci viene mosso al limite dell'Area di Gioco, non può essere spostato ulteriormente. Se invece il Segnalino Voci raggiunge una Tessera Terreno non ancora esplorata, questa lo diventa automaticamente.

Il giocatore raccoglie il Segnalino Voci: pesca una Carta Voci, sceglie l'azione nella parte superiore, sposta il Segnalino Voci e rivela una nuova Tessera Terreno.

ESPLORAZIONE

Il giocatore scopre la Tessera Terreno e la riposiziona assicurandosi che l'indicatore del Nord (mostrato sul retro della Tessera Terreno) sia propriamente allineato. Collocare i Segnalini sulla nuova tessera esplorata, in modo casuale, su tutti i Relitti.

Le carte Mappa e Binocolo consentono ai giocatori di esplorare una Tessera Terreno senza necessità di muovere il Segnalino Voci su questa.

LA FINE DELLA STRADA

Appena le Carte Voci sono state tutte attivate, i giocatori possono conquistare la vittoria raggiungendo una Tessera Terreno qualsiasi su cui è collocato un Segnalino Voci. Nessuna Carta Voci deve essere pescata in questo caso e raccogliere il Segnalino Voci non porta ad alcun effetto.



CARTE VITTORIA

Quando un giocatore raccoglie un Segnalino Vittoria, ottiene immediatamente una Carta Vittoria corrispondente. Ogni tipo di segnalino corrisponde ad una Carta Vittoria avente il medesimo simbolo.

È possibile scartare una Carta Vittoria per attivare un'Azione Singola (Vedere: Simboli).

CONDIZIONI DI VITTORIA

Se un giocatore si trova su una Tessera Terreno su cui è collocato un Segnalino Voci e

- Tutte le Carte Voci sono state giocate e

- Non è presente alcun Predone sulla stessa Tessera Terreno

Allora i giocatori sulla Tessera rivelano le loro Carte Vittoria e controllano se ne hanno in numero sufficiente a vincere il gioco (Vedere: Carte Vittoria Obbligatorie). Se ne hanno abbastanza, allora vincono subito il gioco. I giocatori restanti sono lasciati al proprio destino e sono sconfitti.

Nel caso le condizioni non siano invece soddisfatte, il gioco prosegue normalmente. Se le condizioni sono invece soddisfatte simultaneamente da due gruppi di giocatori, per due diversi Segnalini Voci, entrambi i gruppi sono vincitori.

L'Incendiaria e lo Scienziato tentano di vincere (Modalità Classica): hanno in totale cinque carte vittoria, tre di queste corrispondono al simbolo sul Segnalino Voci della Tessera su cui si trovano (blu). Sei carte voci sono state attivate nel corso del gioco e nessun Predone staziona sulla Tessera da cui si tenta la fuga, pertanto i due giocatori vincono automaticamente il gioco. La Guaritrice sull'altra tessera viene lasciata indietro e perde.

SCONFITTA NEL GIOCO

I giocatori perdono nei seguenti casi:

- Muoiono e non possono tornare in vita, o
- Non sono tra i giocatori che hanno vinto (vedere sopra) o
- Nessun giocatore ha vinto entro la fine dell'ultimo round

3 CARTE VITTORIA CON IL SIMBOLO CORRISPONDENTE

2 CARTE AGGIUTIVE PER I 2 GIOCATORI

TUTTE LE CARTE VOCI SONO STATE ATTIVATE

NON CI SONO PREDONI SULLA TESSERA TERRENO

I GIOCATORI SI TROVANO SU UNA TESSERA CON UN SEGNALINO VOCI

CARTE VITTORIA OBBLIGATORIE

Il numero di Carte Vittoria obbligatorie dipende dal numero di giocatori che si trovano sulla Tessera Terreno con il Segnalino Voci. Solo questi giocatori possono contribuire, con le loro Carte Vittoria, a raggiungere il numero necessario (Nota: se sono presenti più Segnalini Voci sulla stessa Tessera Terreno scelta per scappare, i giocatori possono decidere quale soddisfare).

CARTE VITTORIA OBBLIGATORIE IN MODALITÀ CLASSICA

I giocatori devono avere un totale di tre Carte Vittoria corrispondenti al Segnalino Voci, più una aggiuntiva di un tipo qualsiasi per ogni giocatore che si trova sulla Tessera Terreno. Se non ci sono abbastanza Carte Vittoria, controllare nuovamente le condizioni escludendo i giocatori che non hanno Carte Vittoria. Se le condizioni sono ora soddisfatte allora i giocatori che hanno Carte Vittoria sono i vincitori. Gli altri giocatori sono lasciati al loro destino e perdono.

CARTE VITTORIA OBBLIGATORIE IN MODALITÀ COOPERATIVA

I giocatori devono avere un totale di tre Carte Vittoria corrispondenti al Segnalino Voci, più una aggiuntiva di qualsiasi tipo.

CARTE VITTORIA OBBLIGATORIE IN MODALITÀ COMPETITIVA

Un solo giocatore può vincere e per raggiungere l'obiettivo deve avere una Carta Vittoria corrispondente, più una aggiuntiva di un tipo qualsiasi.

CARTE VITTORIA OBBLIGATORIE IN MODALITÀ IN SOLITARIA

L'unico giocatore deve possedere una Carta Vittoria corrispondente al Segnalino Voci, più una aggiuntiva di un tipo qualsiasi.

CARTE VITTORIA OBBLIGATORIE NEL TUTORIAL

I giocatori devono possedere in totale una Carta Vittoria corrispondente al Segnalino Voci, più una aggiuntiva di qualsiasi tipo per ogni giocatore che si trova sulla Tessera Terreno.

Se non ci sono abbastanza Carte Vittoria, controllare nuovamente le condizioni escludendo i giocatori che non hanno Carte Vittoria. Se le condizioni sono ora soddisfatte allora i giocatori che hanno Carte Vittoria sono i vincitori. Gli altri giocatori sono lasciati al loro destino e perdono.

MODALITÀ CLASSICA



MODALITÀ COOPERATIVA



MODALITÀ COMPETITIVA



MODALITÀ IN SOLITARIA



MODALITÀ TUTORIAL



MODALITÀ CLASSICA

Giocare con tutte le regole normalmente.

Per la modalità classica di gioco il numero di giocatori vincenti non è predeterminato, il primo gruppo che arriva ad una via di fuga con tutte le attrezzature necessarie e ripulisce la Tessera Terreno dai Predoni vince. Il gruppo può essere costituito da un qualsiasi numero di giocatori, anche uno solo.

MODALITÀ COOPERATIVA

Nella modalità cooperativa, i giocatori devono vincere insieme, raggiungendo lo stesso Segnalino Voci. Tutti i giocatori vivi in quel momento debbono trovarsi assieme sulla stessa Tessera Terreno. Nessun giocatore può essere escluso ed il gruppo deve avere abbastanza Carte Vittoria per tutti i giocatori. I giocatori hanno bisogno di un totale di tre Carte Vittoria corrispondenti al Segnalino Voci, più una Carta Vittoria di qualsiasi tipo per ogni giocatore sulla tessera terreno.

MODALITÀ COMPETITIVA

Solo un giocatore può vincere. Dopo che tutte le Voci sono state giocate, un giocatore può vincere raggiungendo un Segnalino Voci qualsiasi. Il giocatore ha bisogno di una Carta Vittoria che corrisponda al Segnalino Voci più una Carta Vittoria extra di qualsiasi tipo nella propria mano. Se due giocatori soddisfano le condizioni di vittoria contemporaneamente, applicare la Regola che rompe i Pareggi. I giocatori possono derubare gli altri per sottrarre loro Carte Vittoria (vedi sotto). Non mettere in gioco alcun Predone Iniziale nella fase di setup.

DERUBARE

Nella modalità competitiva, i giocatori possono derubarsi a vicenda le Carte. Le regole sono le stesse dei combattimenti, ma a seguito di un attacco non è possibile guarire. Invece di subire danni o perdere Membri dell'Equipaggio, il giocatore attaccato deve cedere delle Carte Vittoria all'attaccante, in numero pari al numero dei danni subiti. Se il giocatore non ha alcuna Carta Vittoria in mano, non succede nulla. I giocatori non possono perdere Membri dell'Equipaggio a causa dell'aggressione.

ROMPERE I PAREGGI

Se più di un giocatore soddisfa le condizioni di vittoria contemporaneamente, ognuno di loro deve aggiungere:

- I valori di danno,
- I valori di corazza,
- Numero di azioni di guarigione,
- Numero di Carte Equipaggio,
- Ed il Numero di Azioni Ripristino mostrate sulle loro carte.

Il giocatore con il totale più alto vince.

MODALITÀ IN SOLITARIA

In caso di un unico giocatore non è possibile giocare le Modalità Classica, Cooperativa o Competitiva. È invece obbligatorio giocare la Modalità in Solitaria. Per vincere è necessario disporre di una Carta Vittoria corrispondente al Segnalino Voci, più una Carta Vittoria di un tipo qualsiasi.

Non usare Predoni Iniziali durante il setup. Nella Modalità in Solitaria la pila del Mazzo Danno è preparata in modo diverso: creare tre Pile Danni diverse, ciascuna costituita da Carte Danno per il Round di Gioco ordinate in questo modo, dalla cima al fondo: 112334556. Alla fine di ogni turno, attivare tutti e tre i Predoni ed eseguire immediatamente anche una Fase Meteo. Dopo aver attivato le Carte Danno del round 6 eseguire una Fase Meteo come di consueto. Contrariamente alla Modalità Classica, si dispone di un turno extra dopo quest'ultima Fase Meteo per vincere la partita.

MODALITÀ TUTORIAL

Questa modalità è per i giocatori che provano il gioco per la prima volta e che vorrebbero imparare le regole senza giocare una partita completa. Le condizioni di vittoria sono le stesse della Modalità Classica tranne che per il minor numero di Carta Vittoria necessarie.

A prescindere dal numero di giocatori, la Modalità Tutorial è impostata allo stesso modo di un partita in Modalità in Solitaria: un'Area di Gioco Piccola viene utilizzata con Segnalini Voci Blu e Verde. Utilizzare i tipi di Predone in base al numero di giocatori presenti. Impostare le Pile Danni in modo consueto dal turno 1 al turno 6. Non posizionare Predoni Iniziali.

La Modalità Tutorial viene giocata in Modalità Facile. Quando un giocatore muore in questa modalità deve rimuovere la sua Pedina del Personaggio dall'Area di Gioco, mantenendo tutte le sue carte, ed inizierà il suo turno successivo dalle dune di partenza.

Ci sono solo due Carte Voci nella Modalità Tutorial, una volta che queste sono state rivelate la vittoria può essere raggiunta nello stesso modo della Modalità Classica, tranne per il fatto che è necessaria una sola Carta Vittoria corrispondente al Segnalino Voci (Più un'altra Carta Vittoria di un tipo qualsiasi per ciascun giocatore sulla Tessera Terrena di Fuga, come di consueto).





10 GUIDA PER I PRINCIPIANTI



COME SOPRAVVIVERE NELLE SALT LAND

In primis è necessario raccogliere l'attrezzatura adeguata, senza la quale si morirà prima di quanto si possa pensare. Avere più carte a disposizione è preferibile, quindi tenendo a mente il Limite di Mano, continuare a cercare Segnalini Bottino per ottenere le carte...e quindi opzioni per la sopravvivenza. Ma potrebbe non valere la pena spendere un'azione per rovistare (raccogliere Segnalini Bottino), se si dispone già di tutto il necessario:

- Strumenti per sopravvivere (Kit di Pronto Soccorso, Corazza o Membri dell'Equipaggio)
- Una buona arma per la caccia ai Predoni
- Dell'Acqua per gli imprevisti

È fondamentale ricordare che il primo danno subito ucciderà il vostro personaggio. Quindi un'altra cosa di cui si ha bisogno è la forza lavoro. Una Carta Equipaggio aggiuntiva concederà un'azione in più e potrà anche essere utile per assorbire un danno, permettendo di vivere più a lungo. Raccogliere un Segnalino Equipaggio il più presto possibile, al fine di ottenere un membro dell'Equipaggio aggiuntivo, è prioritario.

Il Ricognitore si sposta accanto a due segnalini e a un Predone. Con la sua prima azione Equipaggio raccoglie il Segnalino Equipaggio e guadagna una Carta Equipaggio. La usa immediatamente per raccogliere il Segnalino Bottino.

AVERE A CHE FARE CON I PREDONI

Sii certo di controllare se un Predone sarà in grado di arrivare a te prima di decidere dove spostarti. Se non stai abbastanza attento, potresti morire subito dopo aver giocato il tuo primo turno.

Combattere o scappare? La scelta è tua. Se non puoi uccidere un Predone, meglio mantenere la distanza di sicurezza calcolando il suo movimento in anticipo. Uccidere dei Predoni renderà la vita più facile a tutti e permetterà di guadagnare un Bottino, quindi armi più potenti. Mantenendo il loro numero di predoni basso si avranno molte meno cose di cui preoccuparsi ad ogni turno. È anche possibile fermarsi sui punti di generazione per evitare che si generino altri Predoni, il tutto al fine di ottenere un vantaggio.

L'equipaggio del Ricognitore è esaurito, ma lui ha ancora una Carta Acqua. La scarta per ripristinare l'Equipaggio. Con l'Equipaggio ripristinato, può scartare la sua lancia per causare 1 Danno al Bulldozer eliminandolo. Pesca quindi una Carta Predone e guadagna il Bulldozer.

COME VINCERE

Non c'è molto tempo per fuggire. Appena la sopravvivenza per il round corrente è assicurata, bisogna iniziare a concentrarsi sul come vincere la partita. Per avere una possibilità di vincere bisogna:

- Raccogliere le Carte Vittoria
- Raccogliere le Carte Voci ed esplorare nuove aree
- Non farsi troppi nemici, è difficile vincere da solo.



11 ELENCO DEI SIMBOLI



DANNO NORMALE
Può essere evitato con la corazza.

(VEDERE: COMBATTIMENTO)



DANNO DA PERFORAZIONE
Trapassa le corazze (ignorate). I Predoni non possono evitarlo e perdono un membro dell'equipaggio.

(VEDERE: COMBATTIMENTO)



CORAZZA
Diminuisce il Danno Normale da un attacco per il numero indicato. Può essere usata al di fuori del proprio turno.

(VEDERE: COMBATTIMENTO)



GUARIRE
Evita di perdere un membro dell'equipaggio. Può essere usata al di fuori del proprio turno. (Queste azioni sono solitamente Azioni Singole).

(VEDERE: COMBATTIMENTO)



RIPRISTINARE
È possibile ripristinare un Membro dell'Equipaggio e la sua ultima carta usata. Le carte che non sono classificate come carte Equipaggio non possono essere ripristinate.

(VEDERE: AZIONI)



PESCARRE CARTE
Pescare dal Mazzo Miraggio (Lancia) o dal Mazzo Predone (Pistola) il numero di carte indicato.

(VEDERE: AZIONI)



OTTENERE UNA CARTA
Ottenere la carta mostrata nel simbolo: una Carta Vittoria, Equipaggio oppure una carta Veicolo Predone.

(VEDERE: AZIONI)



NAVIGARE
Muoversi a seconda dell'orientamento attuale della Tessera Vento, un numero di volte pari alla Forza del Vento.

(VEDERE: MOVIMENTO)



MOVIMENTO A MOTORE
Muoversi del numero di celle indicato.

(VEDERE: MOVIMENTO)



RICOSTRUIRE
Pescare il numero indicato di carte dal Mazzo Miraggio e scegliere la stessa quantità di carte da scartare.



ESPLORARE
Rivelare una Tessera Terreno inesplorata nell'Area di Gioco.

(VEDERE: VITTORIA)



VOCI
Pescare e risolvere immediatamente una Carta Voci.

(VEDERE: VITTORIA)



CARTA VITTORIA
Questa carta può essere usata per vincere il gioco.

(VEDERE: VITTORIA)



AZIONE DELL'EQUIPAGGIO
Esaurire un Equipaggio per usare quest'azione.

(VEDERE: AZIONI)



AZIONE SINGOLA
Scartare la carta o il Segnalino per eseguire quest'azione.

(VEDERE: AZIONI)



MUOVERSI SUI TERRENI
Questo veicolo può muovere sulle Saltland/Dune/Montagne.

(VEDERE: MUOVERSI SUL TERRENO)



EQUIPAGGIO
È possibile eseguire un'Azione Equipaggio spendendo questa carta. Può essere ripristinata.

(VEDERE: EQUIPAGGIO E AZIONI)



LIMITE DI MANO
Aumentare il limite di mano del numero indicato.

(VEDERE: LIMITE DI MANO)

IL BRACCIANTE



ABILITÀ:
TOSTO

Una corazza permanente.



OGGETTI:
FALCETTO

Scartare per infliggere un Danno da Perforazione oppure usare come Azione Equipaggio per due Danni Normali.



L'INCENDIARIA



ABILITÀ:
SUCCHIA BENZINA

Può cercare nella Pila degli Scarti un Carburante per ogni Veicolo a Motore che scarta.



OGGETTI:
LANCIAFIAMME

Scartare un Carburante ed infliggere 3 Danni Normali /Azione Equipaggio/.



LA RAGAZZINA



ABILITÀ:
LEGGERA

+1 alla Forza del Vento solo per lei.



OGGETTI:
CHIAVE INGLESE
3 Ricostruire
/Azione Equipaggio/.



IL RICOGNITORE



ABILITÀ:
PILOTA PROVETTO

+2 movimenti con veicoli a motore.



OGGETTI:
BINOCOLO
Esplorare
/Azione Equipaggio/.



LA GUARITRICE



ABILITÀ:
SIGNORA DEI VENTI

Una volta per turno può pescare una nuova Carta Meteo ed applicarne gli effetti.



OGGETTI:
SACCA DELLE ERBE
Cercare nella Pila degli Scarti, a partire dalla cima, e prendere il primo Kit di Primo Soccorso /Azione Equipaggio/.
Può anche essere scartata e valere come un'Azione di Guarigione.



LO SCIENZIATO



ABILITÀ:
RIPARATORE

1 Ricostruire (una volta per turno, non è una Azione Equipaggio).



OGGETTI:
DISTILLATORE D'ACQUA
Cercare nella Pila degli Scarti la carta Acqua o Gallone d'Acqua più in alto.



Game Design: Gergely Kruppa
Sviluppo: András Drozdy
Produttore: Gergely Gombos
Graphic Design: Bázsó Lossonczy
3D Artist: Sándor Bíró, József Czakó
Testi: Soma Csátvák

Un ringraziamento speciale a tutti i nostri Backer su Kickstarter ed ai nostri fedeli playtester, che hanno reso Saltland possibile!



Versione: 1.0

Potete trovare il regolamento in altre lingue, le varianti ed ulteriori informazioni all'indirizzo:

www.saltlands-game.com

Controlla anche la nostra pagina web per le nostre novità:

www.antler-games.com

Per contattarci:

info@antler-games.com.

Made in China, 

© 2016 Antler Games Kft. All Rights Reserved! No part of this product may be reproduced without specific permission. Saltlands and the Antler Games logo are trademarks of Antler Games Kft. Published by Antler BV (Leliegracht 60, 1015 DJ Amsterdam, Netherlands) with permission.

Traduzione a cura di: Daniele Tedino, Magdalena Burasiewicz,
Damiano Quattrone, Mirko Biagi
Revisione di: Fidelia Sollazzo





SAT LANDS

ESPANSIONE SMARRITI NEL DESERTO

REGOLAMENTO



1 PANORAMICA DEI COMPONENTI

1

Componenti

1

2 SIMBOLI

2

Attirare

Armi con Impatto ad Ampio Raggio

Movimento del Trattore a Vento

2

Personaggi

3

3 VARIANTI DI GIOCO

4

Modalità di Gioco Epica

Massacro

Esploratore Fortunato

4

1

PANORAMICA DEI COMPONENTI

Con l'Orda che avanza nelle Saltland, nuovi sopravvissuti sono costretti alla fuga. I coraggiosi coloni dell'Isola Container, quelli che vengono dalla Nave Madre Spiaggiata e i ribelli del Campo dei Predoni si imbarcano per una terribile avventura verso l'ignoto.

COMPONENTI

L'espansione The Saltlands: Lost in the Desert (Smarriti nel Deserto) aggiunge 6 nuovi personaggi, nuove armi ad ampio raggio per partite più tattiche, una Modalità di Gioco Epica per partite estese ed altre nuove varianti.

- Nuove Tessere Terreno: Mescolare le Tessere Terreno dell'Espansione con quelle del gioco Base, solo per aggiungere varietà al gioco oppure per giocare nella Modalità Epica (Vedere: Varianti di Gioco).
- Pedine Predone Aggiuntive: Aggiungere le 6 Pedine Predone addizionali alle altre del gioco base.
- Nuovi Personaggi: 6 nuovi personaggi sono inclusi in questa espansione (Vedere: Personaggi).
- Nuove Carte Oggetto: Mescolare le nuove carte oggetto nei Mazzi Miraggio e Predone in base ai loro tipo. Vedere: Nuovi Simboli, per le loro regole.
- Carte Danno del Settimo Round: queste carte sono utilizzate solamente nella Modalità di Gioco Epica estesa (vedere Varianti) e incrementa la durata del gioco di un round.
- Segnalini extra: Mescolare questi segnalini extra con i segnalini del gioco base.



2 SIMBOLI

ATTIRARE

Tutti i Predoni sulla stessa Tessera Terreno si muovono del numero di celle indicato verso il giocatore. I Predoni si muovono sul terreno secondo le normali regole, ma non effettuano attacchi.

ARMI CON IMPATTO AD AMPIO RAGGIO

L'effetto dell'arma si applica a tutte le celle bianche marcate sulla carta. Il simbolo non ha un orientamento specifico. Se un Predone viene ucciso, si ottiene il bottino come di consueto, ma esclusivamente dai Predoni che si trovano nelle celle adiacenti. Normalmente, i giocatori non possono ferirsi ad eccezione delle partite in Modalità Competitiva (Vedere: Derubare nel regolamento base di Saltland).

MOVIMENTO DEL TRATTORE A VENTO

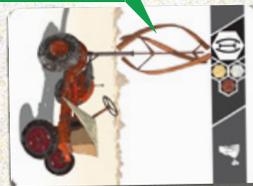
Il Trattore a Vento è un veicolo speciale: si muove come un veicolo a motore ed il suo massimo spostamento è pari alla forza del vento. Non è consentito scartare le Carte Carburante per estenderne il movimento, ma è in grado di attraversare qualsiasi tipo di terreno.

Il Mercante porta un Trattore a Vento. Dopo aver speso la carta, può eseguire al massimo 5 passi (tanti quanti la forza del vento). Il Trattore a Vento può spostarsi attraverso ogni tipo di terreno ed in qualsiasi direzione, ma non può mai eseguire un doppio passo. Il Mercante compie 4 passi verso le Montagne per raggiungere il Segnalino Bottino occupando il Punto di Generazione per bloccarlo. Usa quindi un Razzo di Segnalazione per attirare verso di sé i Predoni sulla Tessera Terreno ed infine usa il Lanciagranate per uccidere tutti i Predoni, ottenendo un Bottino per il solo Pickup.

INFORMAZIONE DI SERVIZIO: MUOVERSI CONTROVENTO

Il Trattore a Vento - una fantasiosa invenzione - è un'eccezione al comportamento standard delle barche a vento e può spostarsi controvento. Sebbene questo movimento non sia propriamente realistico, si ispira al Blackbird, uno yacht terrestre sperimentale. Il Blackbird, spinto dalla sola propulsione ad elica, detiene il record mondiale di velocità relativa rispetto al vento, sia nel caso di vento a favore, sia controvento.

TRATTORE A VENTO INUTILIZZABILE



ATTIRARE



IMPATTO AD AMPIO RAGGIO



ATTIRARE



AREA D'IMPATTO



POSIZIONE DEL PERSONAGGIO



CELLE IMPATTATE



CELLE NON IMPATTATE



MOVIMENTO DEL TRATTORE A VENTO

IL MERCANTE



ABILITÀ:
SCAMBIARE

Può scambiare oggetti con ogni giocatore ancora in gioco, fino a 3 volte per turno. I giocatori possono scambiarsi solamente carte dalla Mano, ma in qualsiasi quantità.



OGGETTI:
Rimorchio

Carico, Limite di Mano 7.



LA LADRA



ABILITÀ:
FURTO

Può pescare una carta a caso dalla Mano di un giocatore adiacente, una volta per turno.



OGGETTI:
RETE MIMETICA

Se esegue questa Azione Equipaggio, i Predoni che non sono adiacenti la considerano come se fosse un segnalino, fino al suo prossimo turno. Quindi i Predoni non muovono verso di lei, nè la attaccano anche nell'eventualità che le transitino accanto. I Predoni che però iniziano il loro movimento accanto a lei, la attaccano normalmente.



IL CAPITANO



ABILITÀ:
ESPERTO D'ARMI

Pescare i Bottini del Predone dal Mazzo del Predone. Invece che dal Mazzo Miraggio, fino a quando il Mazzo Predone non è esaurito.



OGGETTI:
ARTIGLIERIA

3 Danni, Impatto ad Ampio Raggio, Azione Equipaggio.



LA MARINE



ABILITÀ:
NATA PER UCCIDERE

Durante il suo turno, può sommare il Danno Normale inflitto da più attacchi consecutivi, sottraendo una volta sola la corazza del bersaglio dal danno totale (in sostanza i Danni Normali sono cumulativi per lei).



OGGETTI:
KATANA

2 Danni, Impatto ad Ampio Raggio, Azione Equipaggio.



LO SCIAMANO



ABILITÀ:
PROFEZIA

Può scartare una Carta Acqua oppure Gallone d'Acqua per pescare (e giocare) una Carta Voci.



OGGETTI:
CORNO

Attirare i Predoni /Non è un'Azione Equipaggio/.



LE GEMELLE



ABILITÀ:
ASSALTO

Dopo il movimento, può collezionare qualsiasi segnalino su cui transita sopra. Raccogliere i segnalini richiede ancora un'azione, come di norma.



OGGETTI:
GEMELLA

È un Membro dell'Equipaggio.



3

VARIANTI DI GIOCO

Usare questo set ulteriore di regole non è obbligatorio in una partita normale, ma è possibile aggiungere una qualsiasi combinazione di queste regole opzionali per affrontare una sfida diversa.

MODALITÀ DI GIOCO EPICA

La Modalità di Gioco Epica garantisce una sfida più lunga e può essere combinata con qualsiasi altra variante (eccetto con il Tutorial).

SETUP DELLA MODALITÀ EPICA

- Preparare l'Area di Gioco Epica Piccola o Grande con le Tessere Terreno aggiuntive come mostrato nella figura.
- Aggiungere le Carte Danno del round 7 sul fondo della Pila Danno (in caso di partita Solitaria, aggiungere le carte due volte di modo che le carte presenti nella Pila Danno rispettino la seguente sequenza: 11233455677).
- Aggiungere al Mazzo Voci due Carte Voci aggiuntive che saranno scoperte nel corso della partita.

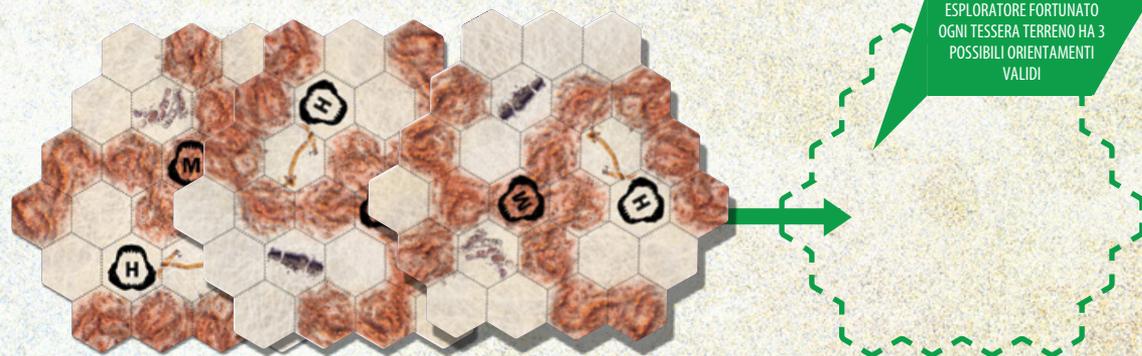
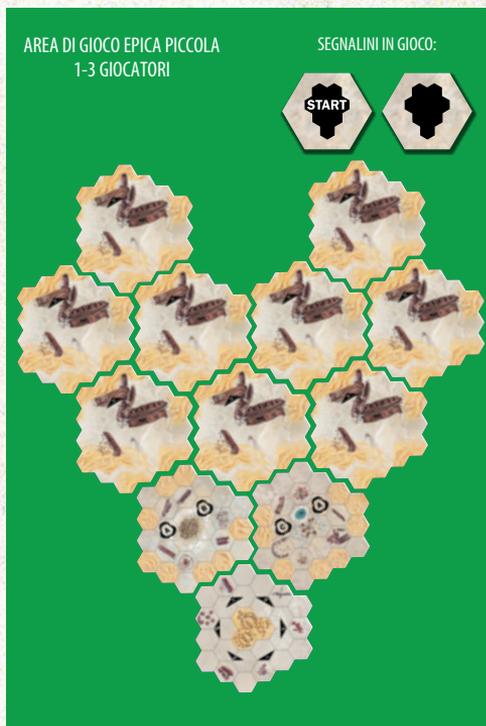
Nota: nonostante il round aggiuntivo, i giocatori dovranno continuare a muoversi rapidamente per completare il gioco, perciò attenzione!

MASSACRO

Se un Predone riceve un numero di danni maggiore del necessario per essere eliminato, non si ottiene alcun Bottino come ricompensa.

ESPLORATORE FORTUNATO

Quando un giocatore esplora una Tessera Terreno, può scegliere uno qualsiasi dei 3 possibili orientamenti per la Tessera Terreno quando viene riposizionata.





ANCORA ASSETATO?

IMMERGITI COMPLETAMENTE IN SALTLANDS! SEGUI LE VICENDE DI TRE PERSONAGGI DA QUESTA ESPANSIONE: LO SCALTRO MERCANTE, LA FEROCIE MARINE SENZA PASSATO E LO SCIAMANO IN CERCA DI UN DOVE PER LUI E PER IL SUO POPOLO NELLA STORIA "SALTLANDS: AFTER GOD". UNA STORIA AMBIENTATA TRA LE PAGINE DEL GIOCO RICCA DI COLPI DI SCENA E INTRIGHI.

REGISTRATI ALLA MAILING LIST DI THE ANTLER GAMES ALL'INDIRIZZO WWW.SALTLANDS-GAME.COM PER EVITARE DI PERDERTELA!

Game Design: Gergely Kruppa
Sviluppo: András Drozdy
Produttore: Gergely Gombos
Graphic Design: Bazsó Lossonczy
3D Artist: Sándor Bíró, József Czakó
Testi: Soma Csátvák

Un ringraziamento speciale a tutti i nostri Backer su Kickstarter ed ai nostri fedeli
playtester,
che hanno reso Saltland possibile!



Versione: 1.0

Potete trovare il regolamento in altre lingue, le varianti ed ulteriori informazioni
all'indirizzo:

www.saltlands-game.com

Controlla anche la nostra pagina web per le nostre novità:

www.antler-games.com

Per contattarci:

info@antler-games.com.

Made in China, €

© 2016 Antler Games Kft. All Rights Reserved! No part of this product may be
reproduced without specific permission. Saltlands and the Antler Games logo are
trademarks of Antler Games Kft. Published by Antler BV (Leliegracht 60, 1015 DJ
Amsterdam, Netherlands) with permission.

Traduzione a cura di: Daniele Tedino, Magdalena Burasiewicz,
Damiano Quattrone, Mirko Biagi
Revisione di: Fidelia Sollazzo

