

# RIFERIMENTO VELOCE

## ICONE CHIAVE

### SEQUENZA DI GIOCO

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

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

#### 2 FASE ATTIVITA'

##### Pescare un Segnalino di Turno

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

##### Risolvi il Segnalino di Turno

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

#### 3 FASE FINALE

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

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

##### c) Infezione da Rischio Biologico

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



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

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


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

**Connessioni sulla Mappa**


**Ponti**


**Great South Bay Bridge**




**Frecche Bianche**



**Frecche Nere**




**Bivi/Biforcazioni**




**AREE**


**Decontaminazione**  
Decontaminate Action




**Helipad**  
(Azioni Elicottero)



**Foraggiamento**



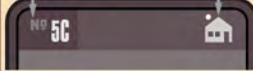
**Ricerca**



**Area ID**


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


■ = Overrun Area Sfondamento




**UNITS**

**3** Combattimento Ravvicinato

 Combattimento a Distanza

 Cannoni

 Pistole / Molotov

**5** Amministrazione


**4** Coraggio


**2** Mov. a Piedi

**5** Mov. con Veicoli

**2** Capacità Evacuaz.

**5** Vita - Resistenza

 Ab. Speciale Curare

 Abilità Leader

## VITTORIA E SCONFITTA

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

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

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

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

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

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

b) Aree Sfondamento:

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

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

e) Acquisizione di Punti Sfondamento:

◊ Gli Orrori non possono generarsi = 1 punto

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

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

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

#### 4 DOVE SONO TUTTI?

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