

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



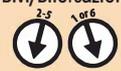
Frecche Bianche



Frecche Nere



Bivi/Biforcazioni



AREE

Decontaminazione
Decontaminate Action



Helipad
(Azioni Elicottero)



Foraggiamento



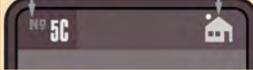
Ricerca



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.