

## BOARLORDS: UNITÀ DI PARTENZA (INIZIATIVA 13)

Posiziona la tua homezone sul bordo del tabellone. Segna 3 aree di partenza adiacenti e piazzaci le tue unità: *Boarmother*, 3x *Squeaker*, 2x *Boarrior*, 1x *Boarguard*, 2x *Boarmaiden*.  
Posiziona 4 TERRAFORMING nelle tue aree di partenza.



## TERRAFORMING

Ci sono 4 diversi tipi di *Terraforming*, che possono essere piazzati nelle aree come segnalini. Questi segnalini non possono essere distrutti da azioni di combattimento e rimangono nell'area anche se conquistati dal nemico. Solo i *Boarlords* possono beneficiare dei vantaggi dei *Terraforming*, ma l'avversario deve considerare l'effetto anche se non ci sono *Boarlords* presenti nell'area. Se un giocatore può rimuovere i segnalini da un'area, può anche rimuovere i *Terraforming*. Qualsiasi numero di *Terraforming* può essere piazzato per area; le loro proprietà e valori si sommano. Se non ci sono più *Terraforming* in riserva, i *Terraforming* già piazzati possono essere rimossi e sostituiti.

### TERRAFORMING: BLOCCO (5x)

Conta come BLOCCO. I *Boarlords* possono ignorarlo.

### TERRAFORMING: TUNNEL (10x)

I *Tunnel* sono collocati in modo tale da collegare due aree. I *Tunnel* hanno due proprietà: Le unità che attraversano i *Tunnel* possono ignorare i BLOCCHI. Inoltre i *Tunnel* aumentano il raggio di movimento di queste unità di 1 area (ciascuno). Ogni *Tunnel* può essere usato da una sola unità per round, ma le unità possono usare più *Tunnel* in successione, in modo da poter beneficiare più volte dell'effetto. Per questo, i *Tunnel*, hanno due lati che indicano se sono già stati usati in questo round.

### TERRAFORMING: ROCCAFORTE (10x)

Ogni *Roccaforte* aumenta il valore della tessera area di 15 punti conquista. Più *Roccaforti* possono essere usate in un'area e i valori si sommano. I punti conquista delle *Roccaforti* si applicano a tutte le unità avversarie che tentano la conquista in quell'area. Nessuna unità *Boarlods* deve essere presente per l'effetto.

### TERRAFORMING: COPERTURA (10x)

Quando si subisce un danno in una zona con una *Copertura*, i punti danno vengono prima ridotti di 10 punti per ogni *Copertura* prima di distribuirli tra le proprie unità.

Altre informazioni guarda Tsukuyumi - Full Moon Down Codex p.16

## CHILDREN OF THE LION: UNITÀ DI PARTENZA (INIZIATIVA 10)

Posiziona la tua homezone sul bordo del tabellone. Segna 3 aree di partenza adiacenti e piazzaci le tue unità: *Dominator*, 5x *Beastmaster*, *Buffalo*, *Giraffe*, 3x *Escort*, 2x *Servant*.  
**IMPORTANTE:** Prima o dopo aver piazzato la vostra homezone, potete prendere 2 tessere area a vostra scelta dalla riserva e metterle al bordo del tabellone o sostituire le aree esistenti con esse.



## BUFFALO/ELEPHANT

Entrambe le unità possono eseguire tre abilità speciali se l'effetto di fazione è attivato. Puoi decidere separatamente per ciascuna delle due unità se e quale abilità vuoi usare nella loro area.

## BEASTMASTER (BM) E BEAST

Le *Beast* sono sotto controllo quando un *Beastmaster* o il *Dominator* si trovano nella stessa area. Se nessuna di queste unità si trova nell'area, il danno d'attacco e il valore di conquista di ogni *Beast* scende a 10, perde le sue abilità e proprietà speciali e non può conquistare un'area o muoversi. I punti vita non sono influenzati. Non appena un *Beastmaster* o un *Dominator* entra nell'area, riprendi immediatamente il controllo della *Beast*.

## GIRAFFE

La *Giraffe* e le tue unità nella stessa area ignorano i BLOCCHI quando si muovono.

## ESCORT

Le *Escort* possono essere sempre il primo bersaglio del danno, anche se un nemico preferirebbe un bersaglio diverso per il suo attacco. Questa abilità ha la priorità su tutte le altre abilità.

## DOMINATOR

Se il *Dominator* viene distrutto, sostituisci immediatamente qualsiasi *Escort* con il *Dominator*. Se non hai nessuna *Escort*, sostituisci la prossima che produci.

## LION (SOLO NELLA FASE ROSSA)

Il *Lion* ha un'azione di combattimento gratuita nella fase rossa. Tutte le tue unità nella stessa zona possono prendervi parte, ma l'azione non è trasferibile.

Altre informazioni guarda Tsukuyumi - After the Moonfall p. 8

## EFFETTO FAZIONE

Ogni *Boarrior* può piazzare 2 TERRAFORMING in questa zona.  
Se hai finito i segnalini, puoi rimuovere i TERRAFORMING esistenti per metterli in un altro posto.

## PRODUZIONE DI NUOVE UNITÀ

Posiziona nuove unità nella tua homezone o nelle zone adiacenti. Lo *Squeaker* può essere piazzato direttamente nella zona della *Boarmother*. In alternativa, puoi sostituire uno *Squeaker* o un *Boarmaiden* con un'unità di valore superiore, a patto che paghi il aggiuntivo.

## BOARRIOR

Ogni *Boarrior* può piazzare 2 *Terraforming* nella sua area durante l'effetto fazione.

## EFFETTO FAZIONE

Usa una di queste abilità con *Elephant* e *Buffalo* (puoi usare la stessa o abilità diverse):  
SCOPRIRE NUOVA TERRA, SOSTITUIRE UN'AREA, RUOTARE UN'AREA

### SCOPRIRE NUOVA TERRA

Posiziona una zona a tua scelta dalla riserva adiacente a *Buffalo* e/o *Elephant*. Puoi posizionarla in qualsiasi orientamento tu scelga. Questa abilità può essere usata solo nelle zone di confine o nelle zone con un lato libero, ma puoi ignorare i BLOCCHI.

### SOSTITUIRE UN'AREA

Sostituire l'area dove si trovano *Buffalo* e/o *Elephant* con qualsiasi area della riserva. I segnalini fazione esistenti vengono trasferiti alla nuova area nella loro posizione iniziale. I segnalini territorio di un precedente proprietario e i segnalini non di fazione (ad esempio BLOCCHI, radioattivo ecc.) vengono rimossi. Questa abilità non può essere applicata alla luna, ma può essere applicata ad altre aree con la proprietà Tsukuyumi.

### RUOTARE UN'AREA

Ruota l'area dove si trovano *Buffalo* e/o *Elephant* in qualsiasi orientamento.

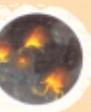


Altre informazioni guarda Tsukuyumi - After the Moonfall p. 8

## FIREBORN: UNITA' DI PARTENZA (INIZIATIVA X\*)

\*Si parte sempre dalla posizione 3 nell'ordine di iniziativa. Posiziona la tua homezone sul bordo del tabellone. Segna 3 zone di partenza adiacenti. Piazza 1 *Fireborn* a tua scelta di livello 1 in 1 delle tue zone di partenza.

## DEVASTAZIONE HOMEZONE E ALTRE AREE



Se avete eseguito l'azione combattimento *Devastation*, girate la tessera della homezone/area per mostrare il suo lato posteriore devastato (bordo arancione). L'area può ancora essere attraversata e conquistata, ma non darà più punti vittoria ai giocatori. Se eseguite *Devastation* in una homezone nemica, ricevete 3 VP. Questa zona sarà ancora una homezone a tutti gli effetti. Solo tu puoi devastare le homezone.

## DISTRUGGERE FIREBORN



I giocatori che distruggono un *Fireborn* ricevono immediatamente 1 VP. Se un'unità *Fireborn* viene distrutta, le unità di ogni giocatore nella stessa area ricevono 25 punti danno. Questo danno deve essere assegnato prima alle unità più deboli. In caso di pareggio, i giocatori interessati decidono da soli.

## TARKOS



Dal livello 2 in su, *Tarkos* riceve un'azione combattimento gratuita nella sua area. Altre unità *Fireborn* possono prendere parte a questa battaglia, ma l'azione stessa non può essere trasferita.

## ATENIS



*Atenis* può sempre muovere di 2 zone, anche se il movimento che la tua carta azione ti concede è inferiore. Nessun'altra unità *Fireborn* può beneficiare di questo.

## MASSIVE (BARSUM/KASENDA/MARANDOR)



Questi *Fireborn* sono *massive* o possono diventare *massive* e devono essere spostati al massimo di 1 area per fase.

Altre informazioni guarda Fireborn regole

## LORDS OF THE LOST SEA: UNITA' DI PARTENZA (INIZIATIVA 21)

Non hai una homezone. Segna invece 4 zone di partenza, cominciando da una zona ai margini del tabellone. Posiziona le seguenti unità nelle tue aree di partenza: *Whale King*, *The White One*, *Malak*, 1x *Young Whale*, 1x *Whale Calf*.

## CLEANSE



Rimuovere tutti i segnalini mobili da tutte le aree con almeno 1 Balena, comprese le proprietà (radioattivo, instabile ecc.), i segnalini territorio e le modifiche (BLOCCHI, Uova, Mine ecc.) Lasciare solo i propri segnalini territorio al loro posto. Le tue unità e quelle degli altri giocatori non sono interessate. In seguito, puoi anche eseguire la tua azione di difesa *Displacement* in ognuna di queste aree. Anche se applichi *Displacement* più volte alla stessa unità, ogni unità nemica può essere spostata solo per un totale di 1 area di distanza (prendi in considerazione i BLOCCHI).

## DISPLACEMENT



Sposta tutte le unità nemiche (giocatori e Oni) coinvolte nel combattimento in aree adiacenti. Sei tu a decidere dove spostare le unità. (Tieni conto dei BLOCCHI!) Anche se le tue unità sono state distrutte, puoi ancora usare *Displacement*.

## MASSIVE



Tutte le balene sono *massive* e possono quindi essere spostate al massimo di 1 zona per fase.

Altre informazioni guarda Lords of the Lost Sea Regole

## EFFETTO FAZIONE

Esegui *DEVASTATION* con un *Fireborn* in un'area gratuitamente.

Gioca la carta combattimento *DEVASTATION*. Se gli avversari sono presenti, possono scegliere un contrattacco. Non puoi usare la carta combattimento *Owerwhelm* durante il tuo effetto fazione.

## CRESCITA O PRODUZIONE

È possibile far crescere le unità o produrre nuove unità in una fase. Devi scegliere tra crescere o produrre, mai entrambe. Se ti è permesso di produrre in diverse fasi, puoi decidere separatamente per ogni fase cosa vuoi fare. Le nuove unità costano 2  e saranno posizionate al livello 1 nella tua homezone o in quella adiacente. Puoi produrre più unità per fase. Far crescere le unità costa 1  per livello. Per indicare l'età di un'unità, metti il lato corretto del segnalino di crescita rivolto verso l'esterno nella fessura della base dell'unità. Puoi far crescere le unità più volte durante una fase, e anche far crescere unità diverse.

## FLAMING SKIN

Ogni fazione che ha unità in una zona con almeno 1 unità *Fireborn* alla fine di un round prenderà 15 punti danno ciascuna. (Questo non conta come azione di combattimento dei *Fireborn*!) Questo danno deve essere distribuito prima alle unità più deboli e si somma con più *Fireborn*. In caso di pareggio, i giocatori interessati decidono da soli.

## EFFETTO FAZIONE

Usa una di queste abilità:

POWER OF NATURE  
o  
CLEANSE

## PRODUZIONE DI NUOVE UNITA'

Posiziona le nuove unità in una zona con *Whale King*, *Malak* o *Anik*. Se nessuna di queste unità è in gioco, piazza nuove unità in una qualsiasi delle tue aree. In alternativa, puoi sostituire una *Whale Calf* o una *Young Whale* con un'unità di valore superiore, a condizione che tu paghi un  addizionale.

## POWER OF NATURE

Pesca 1 evento dalla pila per ogni area che contiene almeno una Balena. Se poi hai 3 o più carte evento, gioca almeno 3 eventi; se ne hai meno, gioca tutte le tue carte evento. (Se dopo hai ancora almeno 4 carte evento, puoi completare la missione *Master of the Elements*).

## CYBERSAMURAI: UNITA' DI PARTENZA (INIZIATIVA 1)

Posiziona la tua homezone sul bordo del tabellone. Segna 3 aree di partenza adiacenti e piazzaci le tue unità:  
1x *Cyberoid*, 2x *Attack Drone*, 2x *Cybersamurai 2.1*, 1x *Cybersamurai 2.2*  
Inoltre attiva *Amaterasu* e altri 2 *Uplink* a tua scelta.

## UPLINKS

Il colore di un *Uplink* indica in che fase può essere usato. Gli *Uplink* non colorati non sono assegnati a nessuna fase. Nota: Gli *Uplink* rossi, *Testuo*, *Kaneda* e *Rocket Attack* non contano come attacco regolare e non costano un'azione combattimento, ma ciascuno di essi può essere eseguito solo una volta per fase rossa.

### EFFETTO FAZIONE

Una l'*Uplink* TENNO SUB-AI se lo hai attivato.

L'*Uplink Amaterasu* (attivato ad inizio gioco) ti garantisce un punto produzione addizionale: Nella fase verde puoi piazzare uno *Shield Drone* o un *Attack Drone* adiacente alla tua homezone.

### PRODUZIONE DI NUOVE UNITA' E UPLINKS

Piazza nuove unità nella tua homezone o in aree adiacenti. Produci *Uplink* e mettili scoperti davanti a te. Puoi metterli sotto i tuoi *Uplink* già attivati in modo da leggerne il testo.

### SHIELD DRONE

Se subisci danni, puoi assegnarli agli *Shield Drone* anche se l'attaccante può scegliere il bersaglio durante il suo attacco.

## SHOGUN

L'*Uplink Shogun* ha due differenti effetti. Installato questo *Uplink* attiva immediatamente l'unità *Shogun*. Puoi piazzarlo nella tua homezone o in un'area adiacente. Inoltre questo *Uplink* ti consente, ogni volta che ti è permesso giocare un evento, giocare un altro evento aggiuntivo (a condizione che tu abbia almeno una carta evento aggiuntiva).

Se l'unità *Shogun* è distrutta, anche L'*Uplink* viene distrutto. Devi produrlo ancora per beneficiare del suo effetto.

Altre informazioni guarda Tsukuyumi - Full Moon Down Codex p.18

## DARK SEED: UNITA' DI PARTENZA (INIZIATIVA 2)

Posiziona la tua homezone OVUNQUE sul tabellone, tranne che sulla luna. Se non viene piazzata sul bordo, sostituisci la tessera dove è posizionata la homezone. Segna 3 aree di partenza adiacenti e mettilci le tue unità:  
*Planter*, 2x *Warriors*, 7x *Workers*, 2x *Wasps*, 2x *Breeders*, 1x *Conqueror*  
Inoltre piazzate 6 UOVA nei vostri territori o nelle aree adiacenti.

## PRODUZIONE DI NUOVE UNITA'

Posiziona nuove unità all'interno o adiacenti alla tua homezone, nella stessa area di un *Planter/Breeder* o dove vi è un *Uovo*. Se usi un *Uovo*, rimuovilo subito dopo. In alternativa puoi sostituire un *Worker* od un *Warrior* con un'unità di valore superiore, a condizione che tu paghi i punti produzione aggiuntivi.

## IMMUNI

Tutti i Dark Seed sono immuni alla radioattività.

## WASP

Le *Wasp* possono sempre muovere +1 area ed hanno la proprietà volo.

## UOVA

Per ogni *Uovo*, 1 nuova unità può essere collocata nella stessa area dell'*Uovo*. Ogni unità piazzata in questo modo deve essere pagata con il punto produzione. Le *Uova* non contano come segnalini territorio o territori conquistati. Le *Uova* possono essere utilizzate anche se l'area non ti appartiene e non importa se l'area ha unità nemiche o non può essere conquistata. Rimuovere l'*Uovo*! Le *Uova* dopo l'uso.

Le *Uova* non possono essere distrutte da attacchi o conquiste. Contano come segnalini. Se non ci sono *Uova* nella riserva, le *Uova* già posizionate sul tabellone possono essere rimosse e posizionate da qualche altra parte.

**UOVO DI EMERGENZA:** se le unità Dark Seed sono state uccise, puoi posizionare 1 segnalino *Uovo* in quest'area immediatamente. Non puoi piazzare mai più di 1 *Uovo* in un'area in questo modo per round.

### EFFETTO FAZIONE

Puoi usare DUE di queste abilità in qualsiasi ordine:

1. Tutte le tue unità possono muovere di 1 area immediatamente.
2. Tutte le tue unità hanno VOLO per il resto del round.
3. *Breeder/Planter* possono piazzare un segnalino *Uovo* ciascuno nella loro zona o in una zona adiacente (ignorare i BLOCCHI).

Puoi sempre usare anche questa abilità: Ogni *CONQUEROR* e tutte le vostre unità nella stessa area del *Conqueror*, sono autorizzate ad **ATTACCARE** immediatamente. Il *Conqueror* che ha attivato questa abilità sarà rimosso dopo la fine del combattimento.

Solo in una fase verde, si ricevono i seguenti punti di produzione aggiuntivi:  
*Planter* +2 e ogni *Breeder* +1 ciascuno

Altre informazioni vedi Tsukuyumi - Full Moon Down Codex p.17

## KAMPFGRUPPE 03: UNITA' DI PARTENZA (INIZIATIVA 3)

Piazza la tua homezone OVUNQUE sul tabellone, eccetto sulla luna. Se non la piazzai lungo il bordo, sostituisci la tessera area dove posizioni la tua homezone. Segna 3 aree di partenza adiacenti e piazzaci le tue unità:

Drachentöter, Marduk, Freischütz (tutti in versione standard).

### EFFETTO FAZIONE

Non hai un effetto fazione.

### UPGRADES

Le unità possono ricevere *Upgrade*. Non appena hai pagato il costo in , puoi sostituire l'unità con la sua versione *Upgrade*, sia sostituendo la miniatura evoluta che aggiungendo l'anello *Upgrade*. Ci può essere solo una unità con lo stesso nome in gioco. L'*Upgrade* è visibile sotto l'unità.

Se un'unità viene distrutta, tutti gli *Upgrade* e i *Missili* associati vengono persi. Devi pagare di nuovo il costo  per produrre le unità e i loro *Upgrade*.

### MARDUK (SOLO NELLA FASE ROSSA)

Se hai l'*Upgrade* di Marduk, tutte le tue unità possono muovere fino a 2 aree, anche se la tua carta azione prevede meno movimento. L'*Upgrade* è efficace solo nella fase rossa!

### DRACHENTÖTER (SOLO NELLA FASE ROSSA)

*Drachentöter* ha un'azione  combattimento gratuita nella fase rossa. Questa azione non è trasferibile, ma tutte le proprie unità nella stessa area possono partecipare. *Freischütz*/*Eezengel* NON possono usare *Snipe* con questa azione di combattimento.

### BEOWULF

*Beowulf* (entrambe le versioni, regolare e potenziata) ha un proprio valore di protezione  di +25, che è valido solo per *Beowulf*, non per altre unità.

## FREISCHÜTZ

*Freischütz* ha la sua carta speciale combattimento e può causare danni aggiuntivi in ogni tua azione combattimento se si trova in una zona adiacente. I danni fatti in questo modo ignorano i BLOCCHI. In combattimento, egli può determinare quale(quali) unità nemica subisce danni dal suo attacco (non il giocatore colpito), a meno che le unità colpite non abbiano abilità speciali che permettono loro di scegliere il bersaglio. Il bersaglio NON può scegliere un contrattacco.

### MISSILI/ERZEGEL

*Erzengel* può equipaggiare *Missili*, quando i rispettivi costi sono pagati. Può portare fino a 3 *Missili* e può scegliere di usarli in combattimento. I *Missili* vengono scartati dopo l'uso e possono essere equipaggiati di nuovo, se i costi  vengono pagati. Solo *Erzengel* può usare i *Missili*. Quando *Erzengel* viene distrutto, vengono distrutti anche tutti i *Missili* inutilizzati che porta con sé. I *Missili* possono essere usati in azioni di combattimento, non possono essere combinati.

### MISSILE: CLUSTER

Questo *Missile* può essere usato in due modi: Può essere usato in battaglia per aumentare il danno totale di 25 punti. Oppure, si può effettuare un'azione di combattimento per infliggere 25 punti danno in un'area adiacente, ignorando i BLOCCHI (vedi carta combattimento *Snipe*). L'avversario non può scegliere un contrattacco quando si bersaglia in questo modo.

### MISSILE: TARGET FINDER

Questo razzo può essere usato solo quando si usa la carta combattimento *Annihilation*. Aumenta il danno totale di 40 punti.

### MISSILE: RAGNARÖK

Se produci il *Missile Ragnarök*, riceverai anche la carta combattimento che lo accompagna. Per usare *Ragnarök* devi usare questa carta combattimento. Non puoi usarlo in aggiunta ad *Annihilation*. In combattimento questo *Missile* aumenta il danno totale di 80 punti e rende immediatamente radioattiva l'area.

Altre informazioni vedi Tsukuyumi - After the Moonfall Codex p.9

## NOMADS: UNITA' DI PARTENZA (INIZIATIVA 8)

Piazza la tua homezone sul bordo del tabellone. Segna 3 aree di partenza adiacenti e piazzaci le tue unità:

Lt. Dan, 1x Lancer, 1x Hunter, 1x Dog, 2x Private, 2x Staff Sergeant

Piazza sopra le tue aree di partenza 4 *Mine*. Produci tutte le *Pistole* (+10) disponibili.

### EFFETTO FAZIONE

Produci tutte le *Pistole* (+10) disponibili gratuitamente. Puoi inoltre utilizzare UNA delle seguenti abilità:

1. Ogni *Staff Sergeant* può piazzare 1 *Mina* nella sua area
2. Puoi ignorare la radioattività in questo round.

### PRODUZIONE NUOVE UNITA' E ARMI

Posiziona nuove unità nella tua homezone o in aree adiacenti ad essa. Disponi le tue armi equipaggiate a faccia in su davanti a te. Per 2  produci 2 unità + 1 Arma.

### HUNTER/DOG

Può sempre spostarsi di 1 zona ulteriore oltre la capacità di movimento data.

### LT. DAN

Lt. Dan e tutte le altre unità *Nomads* che entrano, escono o passano attraverso la sua area, possono aggiungere 1 movimento nella stessa azione di movimento.

## SQUAD LEADER

Quando si muove, lo *Squad Leader* e le altre unità *Nomads* nella stessa area, possono ignorare le unità nemiche e le regole speciali per la conquista delle *Mountain Range*.

### MINE

Ogni *Mina* infligge 15 punti danno alle unità nemiche che si muovono nell'area, ma non quando le unità sono posizionate nell'area. I punti danno colpiscono sempre per prima l'unità più debole (in caso di parità decide il difensore). I punti danno di più *Mine* si accumulano. Anche le unità volanti possono essere colpite dalle *Mine*.

Le *Mine* non possono essere usate per causare danni aggiuntivi in combattimento.

Rimuovi le *Mine* usate dal campo. Sei tu a decidere se le *Mine* esplodono o meno. Le *Mine* spese possono essere ripiazzate dallo *Staff Sergeant*. Se non ci sono più *mMne* in riserva, quelle già piazzate possono essere rimosse e ripiazzate..

### ARMI

Per produrre ciascuna delle *Armi Granata* (+25) e *Mitragliatrice* (+15) e metterle a faccia in su davanti a te, il costo è 1 .

Non ci sono altri costi per usarle nel gioco. In battaglia, indipendentemente dal fatto che tu sia attaccante o difensore, puoi aumentare i tuoi punti danno con le *Armi*. Per ogni unità (eccetto *Dog*), puoi usare 1 *Arma* e aggiungere i suoi punti danno al danno totale. Non devi decidere se vuoi usare le *Armi* fino al momento in cui fai danni. Ogni *Arma* viene scartata dopo l'uso.

Con il tuo effetto di fazione, puoi produrre *Pistole* (+10) gratuitamente nella fase blu, tutte le altre *Armi* devono essere acquistate di nuovo con . Puoi anche dover pagare per le *Pistole* se sei vittima del contrattacco *Out of Ammo*.

Altre informazioni vedi Tsukuyumi - Full Moon Down Codex p.15

## SENTINELS: UNITA' DI PARTENZA (INIZIATIVA 11)

Non hai una homezone e non stabilisci alcuna area di partenza. Invece, piazzati i **Portali**. Posiziona **Kiosan** in una zona con un **Portale**. 3 giocatori: 3 Portali, 4 giocatori: 4 Portali, 5/6 giocatori: 5 Portali.

Puoi piazzare i Portali in qualsiasi area, anche se un altro giocatore vi ha già piazzato dei segnalini territorio e/o delle unità. Un Portale deve avere almeno 1 zona di distanza dalla luna.

## EFFETTO FAZIONE

Sposta 2 dei tuoi Portali di 1 zona ciascuno. Tieni conto dei BLOCCHI. Tuttavia, così facendo non puoi spostare un Portale sulla luna. Riattiva tutti i segnalini occultamento.

## PRODUZIONE DI NUOVE UNITA'

Posiziona nuove unità in qualsiasi area con un Portale.

## DISTRUGGERE GLI ONI

Vinci la partita immediatamente quando non ci sono più Oni nel gioco. Questo vale anche se un altro giocatore rimuove o distrugge le unità Oni.

## REGOLE SPECIALI PER LE SENTINELLE

- Tutte le Sentinels sono immuni alla radioattività.
- Tutte le Sentinels hanno l'abilità Occultamento. (vedi a destra)
- **IMPORTANTE!** Le Sentinels vincono immediatamente la partita quando non ci sono più Oni in gioco. Se non riescono a distruggere tutti gli Oni prima della fine della partita, possono ancora vincere se hanno più punti vittoria (vedi indicatore dei punti vittoria).
- Non è possibile conquistare o mantenere alcuna area. Si può usare la carta combattimento Counter-Conquest su aree non occupate per rimuovere un segnalino territorio nemico, ma non si possono piazzare propri segnalini territorio.

## OKUBARU

**Okubaru** ignora i BLOCCHI. Questo non può essere trasferito ad altre unità.

## KIOSAN

Finché **Kiosan** è in gioco, **NON** devi usare nessuna delle azioni Oni sulla tua carta azione.

## KAKURENBO

**Kakurembo** può occultarsi due volte per round. Per esempio: dopo essersi rivelato, può ri-occultarsi nella battaglia successiva se ha ancora un segnalino di **occultamento** attivo.

## CLOAKING

Ogni unità **Sentinels** ha il proprio segnalino **occultamento**, che è automaticamente attivo all'inizio del gioco. Se un avversario vuole combattere in una zona con le **Sentinels**, puoi decidere se occultare le tue unità. Devi decidere prima che venga giocata la carta combattimento. Se attivi l'occultamento di un'unità, portala fuori dall'area e sostituiscila con il segnalino **occultamento** corrispondente. Le **Sentinels** occultate non possono essere attaccate, ma **non** possono scegliere un contrattacco. Il giocatore attaccante gioca poi la sua carta e combatte come al solito. Se ci sono diverse **Sentinels** nella stessa area, solo alcune di esse possono occultarsi, mentre le altre rimangono non occultate.

## DISOCCULTAMENTO E RICARICA

Non appena è il tuo prossimo turno (indipendentemente dalla fase), sostituisci ogni segnalino **occultamento** con l'unità corrispondente e gira il segnalino **occultamento** dal lato inattivo. Con il prossimo Effetto Fazione puoi riattivare tutti i segnalini **occultamento** inattivi.

## PORTALI

Le **Sentinels** possono sempre essere posizionate in qualsiasi **Portale** prima di un'azione movimento. In seguito, possono muoversi secondo la loro azione movimento. I segnalini **Portale** non possono essere distrutti in combattimento, ma possono essere influenzati, rimossi o disattivati da eventi e abilità speciali. Si può possedere un massimo di 3/4/5 Portali (a seconda del numero di giocatori). Se vuoi piazzare nuovi segnalini **Portale**, puoi farlo in qualsiasi zona, ma ci deve essere almeno 1 zona tra un **Portale** e la luna.

## VICTORY POINTS

### INSTANT VICTORY POINTS



#### WIN

If a player controls the moon centre at the end of a round, they immediately receive victory points.



#### MISSIONS

Some players have special abilities or powers. They may be able to receive victory points.



#### FACTION-SPECIFIC GOALS

Some players have special abilities or powers. They may be able to receive victory points.



#### DESTROYING FIREBORN EXPANSION

Destroying a Fireborn unit instantly earns 1 victory point each.



#### OTHER SOURCES

Some players have special abilities or powers. They may be able to receive victory points.

### VICTORY POINTS AT THE END OF THE GAME

#### CONTROLLED AREAS

Each area controlled by a player is worth 1 victory point.

#### CONTROLLED FERTILE GROUND

Each fertile ground controlled by a player is worth 2 victory points.

#### INITIATIVE PLACEMENT

The player who takes the initiative order at the end of the game receives 1 additional victory point. The player who takes second place receives 2.

# OVERVIEW

## ROUND

### 1. CHOOSE ACTION CARD

Each player chooses a single card and then activates all remaining cards to the player's choice.

### 2. EXECUTE

#### WHITE PHASE

#### BLUE PHASE

#### GREEN PHASE

#### RED PHASE

Each phase is completed in the order above before a new phase begins.

The player who chooses the order in which they execute the actions of their phase. Exception: movement BEFORE attack.

Actions do not have to be used.

Exception: Oni actions must be played.

### 3. TAKING SCORE

The player who controls the moon centre at the end of the round gets 1 victory point.

At the end of the game, each player counts their victory points and receives their corresponding score.