

FELIX MERTIKAT

TSUKUYOMI
FULL MOON DOWN



AFTER THE MOONFALL

ESPANSIONE

CODEX

>>> CONTENUTO

INTRODUZIONE	2
MATERIALE DI GIOCO	2
FINO A 6 GIOCATORI	3
NUOVI MATERIALI	6
CARTE MISSIONE	6

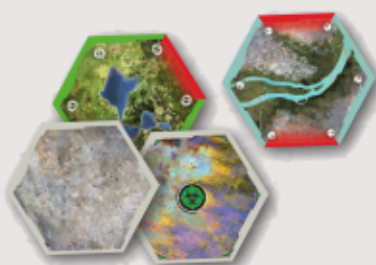
NUOVE FAZIONI	7
CHILDREN OF THE LION	8
KAMPFGRUPPE 03	9
CARTE COMBATTIMENTO	10

>>> INTRODUZIONE

COSA C'È DOPO LA CADUTA DELLA LUNA?

Questa scatola espansione per TSUKUYUMI - FULL MOON DOWN, mette in gioco due nuove fazioni, altre tessere area, Carte Azione, carte Evento e Segnalini gioco, in modo che il gioco sia ora giocabile fino ad un massimo di 6 giocatori.

>>> MATERIALE DI GIOCO



14 Tessere Area
(doppia faccia)



2 Carte Missione



2 Segnalini Iniziativa
uno per ogni nuova
fazione



52 Segnalini Territorio
26 per fazione



6 Carte evento



9 Carte Combattimento
4 Children of the Lion Carte Combattimento
5 Kampfgruppe 03 Carte Combattimento



10 Miniature Oni
6 Oni piccoli, 3 Oni medi, 1 Oni grande



2 Schede Fazione (doppia faccia)
1 Children of the Lion
1 Kampfgruppe 03



23 Miniature Children of the Lion
1 Dominator, 5 Beastmaster,
9 Escorts, 3 Servants, 5 Beasts



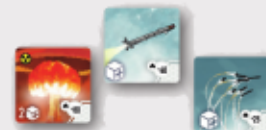
40 Segnalini
10 segnalini produzione,
10 segnalini tossici,
5 segnalini Tsukuyumi,
15 segnalini + 2 PV



2 Homezone (doppia faccia)
1 Landemodul (Kampfgruppe 03),
1 Lion's Head (Children of the Lion)



9 Miniature Kampfgruppe 03
1 Beowulf, 1 Beowulf Upgrade, 1 Erzengel,
1 Freischütz, 1 Freischütz Upgrade,
1 Drachentöter, 1 Drachentöter Upgrade,
1 Marduk, 1 Marduk Upgrade



5 Segnalini Missile
2 Cluster Missile,
2 Target Finder Missile,
1 Ragnarök

>>> FINO A 6 GIOCATORI

Altre Carte Evento

Mescola tutte le carte evento di **After the Moonfall** nel normale mazzo degli eventi. Questi eventi possono essere utilizzati anche se stai giocando in meno di 6 giocatori. Sono contrassegnati con AM# in basso a destra in modo da poterli riordinare se necessario.

Altre Aree

Mescola e distribuisce un totale di **35 tessere area** quando giochi in **5 giocatori**.

Mescola e distribuisce un totale di **42 tessere area** quando giochi in **6 giocatori**.

Troverai nuovi scenari in questo Codex che possono ospitare fino a 6 giocatori (vedi pag.4).



>>> SCENARI PER 6 GIOCATORI

Gli scenari descrivono una data configurazione del tabellone che cambia le normali regole per il set-up di gioco. Alcuni scenari richiedono tessere area speciali e carte obiettivo che devono essere selezionati prima di iniziare il set-up. I riquadri dell'area grigia sono riquadri casuali, o selezionati liberamente e non rappresentano un tipo di area specifico.

Tutte le regole speciali che si applicano a uno scenario in particolare sono spiegate accanto alla configurazione dello scenario stesso.

>> ALLEANZA FORZATA

Tessere Area

40

Regole speciali

- Le Homezone possono essere posizionate solo lungo le linee rosse.

Eccezione: Dark Seed e Kampfgruppe 03.

E all'improvviso devi accordare una tregua con una strana intelligenza... proprio quando sei seduto dalla stessa parte del mondo e condividi risorse limitate. Ma dove alcuni vedono una tregua...altri vedono la possibilità di spazzare via finalmente un avversario.



>> SCENARIO DEL LAGO

Tessere Area

42

Regole speciali

- Nessun posizionamento adiacente alla Luna.
- Nessun evento epico può essere utilizzato.

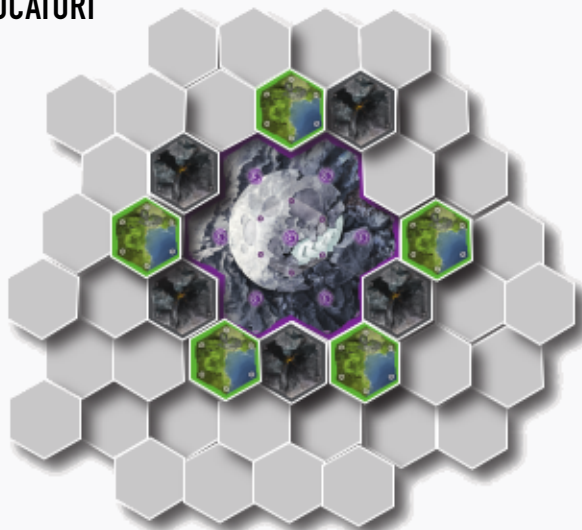
In alcuni punti l'acqua è tornata e forma laghi troppo grandi per essere attraversati. I sentieri sono stati interrotti e solo alcune creste sono ancora libere dall'acqua. Fortunatamente, l'inverno sta arrivando, il che aprirà di nuovo maggiori passaggi a causa delle nevicate e del ghiaccio.





6

GIOCATORI



>> IL MONDO CAMBIA

Tessere Area

42

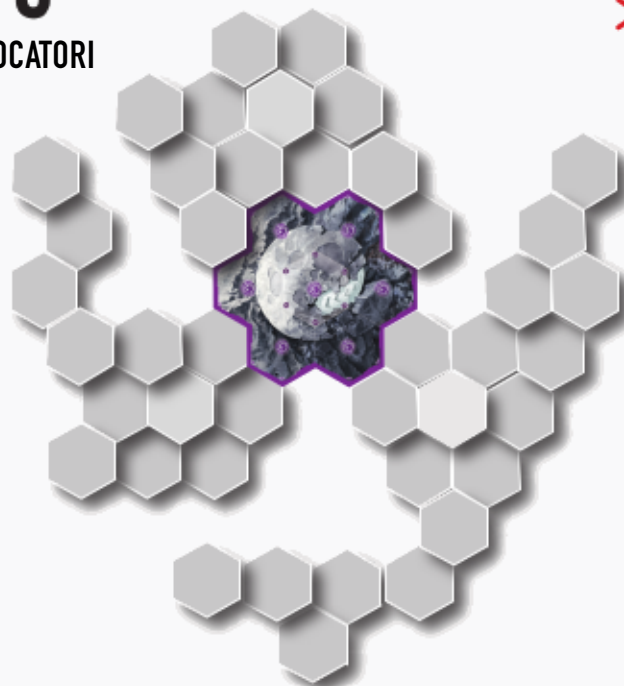
Regole speciali

- Mescola tutti gli Eventi Epici nel mazzo delle carte degli eventi.
- Ogni giocatore inizia la partita con 2 carte evento. (Distribuisci queste carte prima di mescolare gli eventi epici nella pila.)

La Luna si muove e con essa la terra, le montagne e l'acqua. Puoi vedere come tutto si muove e cambia. Sfortunatamente non possiamo permetterci di essere cauti. Se non avanziamo al più presto le nostre richieste, domani potrebbe essere troppo tardi.

6

GIOCATORI



>> BUCHI PROFONDI

Tessere Area

42

Regole speciali

- Nessun Evento Epico può essere utilizzato.

Il mondo sta scomparendo davanti ai nostri occhi. Per noi rimane sempre meno spazio, il resto viene inghiottito dalla terra lasciando solo aspri canyon. La strada per la luna è lastricata di Oni e altri nemici. Troveremo la nostra felicità nell'entroterra?

>>> NUOVI MATERIALI

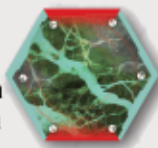
Nuovi eventi

Con questa espansione, entrano in gioco nuovi eventi che puoi combinare nel mazzo degli eventi del gioco base. Se vuoi rimuoverli puoi ordinarli grazie alla sigla AM# in basso.

Nuovo tipo di area

RIVERLANDS (turchese)

Le aree fluviali conferiscono +1  punto produzione nella fase verde, ma solo nella Fase Verde. L'area vale 1 punto vittoria alla fine del gioco quando è contrassegnata da un segnalino territorio



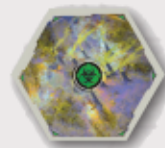
Nuova Proprietà Area

La nuova proprietà dell'area Tossico viene aggiunta al gioco. Si utilizza le aree tossiche così come i segnalini e le carte evento corrispondenti.

Proprietà: Tossico

Le aree tossiche valgono 0 punti vittoria.

Può ancora essere conquistata e considerata come territorio conquistato, ad esempio per missioni o obiettivi.



>>> CARTE MISSIONE



Gli Oni, che devono essere distrutti per la missione, possono essere distrutti in più round.
I segnalini territorio Oni possono essere usati per contare gli Oni distrutti.



Non appena un giocatore sposta tre o più unità su una o più aree della luna, riceve 1 punto vittoria come ricompensa. Le unità devono solo entrare nell'area, non conquistarla o mantenerla.



>>> NUOVE FAZIONI



CHILDREN OF THE LION

10

Questo clan africano ha addestrato bestie enormi e mutanti per ottenere la supremazia. Con le abilità di queste Bestie, i Children of the Lion, possono cambiare costantemente il territorio. Le Bestie sono controllate solo dai Beastmasters, l'unità principale del clan. Tutti sperano di diventare un giorno un Beastmaster o un Dominator, ma la lealtà delle truppe è certa. Insieme sono forti.



KAMPFGRUPPE 03

3

Un antico ordine di cavalieri uccisori di draghi che combatte per la sopravvivenza della Terra. Le enormi tute da battaglia dei Kampfgruppe 03 sono spesso l'ultima cosa che vedono i loro nemici prima di morire. Nessuno può eguagliare i Kampfgruppe 03 sul campo di battaglia. La loro unica debolezza è il loro numero limitato.



>>> CHILDREN OF THE LION - PADRONI E SERVITORI



"Tranquillo, ragazzone. Easy. "Le bestie diventavano più nervose man mano che si avvicinavano alla luna. Un altro segnale che erano sulla strada giusta. In cammino per dominare tutto.

Suggerimenti strategici

I Children of the Lion si occupano di controllare il tabellone. Ruotare le aree e crearne di nuove con il massimo svantaggio possibile per i tuoi avversari è la chiave per la tua vittoria. Cambiare un'area può trasformare aree prive di valore in aree tatticamente importanti o rilevanti per i punti vittoria. Cerca di proteggere i tuoi *Beastmasters*. Sono troppo costosi da produrre. Cerca di non avere mai più di un *Beastmaster* nella stessa area e sempre almeno un *Escort* a proteggerlo.

Escort

Questa difesa aumenta i punti vita dell' *Escort* e permette di assegnare per primo all' *Escort* qualsiasi danno. Se un altro giocatore può determinare quale unità subisce per prima il danno, *Escort* deve comunque essere scelta per prima. La seconda parte della difesa si riferisce al *Buffalo* e all' *Elephant*, che possono usare le loro abilità dopo il combattimento. Per poterli utilizzare, tuttavia, nessun *Beastmaster* può essere presente.

Discover New Land

Il giocatore è libero di scegliere qualsiasi area desideri creare. A questo scopo, può esaminare la riserva di tessere area inutilizzate e selezionarne una a sua scelta. La nuova terra deve essere adiacente a *Buffalo*/*Elephant*. Nota che questo non significa che si muovano in quell'area. Il giocatore deve ancora spostare attivamente le unità sulla nuova area per conquistarla. Non acquisisce automaticamente il controllo di questi territori! Ignora i BLOCCHI per posizionare nuove aree.

Replace an Area

Questa capacità può cambiare il tipo di area, ma i segnalini di tutti i giocatori come *Terraforming*, *Mine*, *Uova*, etc. Vengono trasferiti nella nuova area. Tutti gli altri segnalini e proprietà, così come i segnalini territorio, verranno rimossi. Questa capacità non ha effetto sulle unità. Il giocatore può nuovamente selezionare liberamente la nuova area dalla riserva.

Rotate an Area

Questa capacità fa ruotare tutti i segnalini sulla tessera area, quindi puoi anche spostare un segnalino BLOCCO. Questa capacità non può essere applicata alle aree lunari. Tuttavia, può essere applicata ad altre aree con la proprietà Tsukuyumi.

Escort

Se le *Escort* si trovano nell'area in cui i Children of the Lion subiscono danni, questo danno può sempre essere distribuito prima alle *Escort*. Anche se l'avversario può scegliere quale unità subisce il danno per prima (ad esempio nella carta di combattimento *Kampfgruppe 03 Snipe*), puoi sempre distribuire il danno prima alle *Escort*.



Beastmaster e Beast

Le *Beast* sono le più utili quando il *Dominator* o un *Beastmaster* si trovano nella stessa area. Se nessun *Beastmaster* si trova nella stessa area, il danno d'attacco e i punti conquista delle *Beast* colpite scenderanno immediatamente a 10 e perderanno tutte le caratteristiche e le abilità speciali, come l'attacco bonus del *Lion*.

Una *Beast* senza *Beastmaster* presente non può essere spostata con  **azione movimento**, ma può essere spostata da carte evento o da azioni specifiche della fazione, come il *Displacement of the Lords of the Lost Sea* o i *Boardlord*.

Non appena un *Beastmaster* entra nell'area, la *Beast* viene immediatamente ripristinata alle sue statistiche complete. Se un *Beastmaster* viene ucciso in battaglia, la *Beast* è ancora pienamente operativa fino alla fine della battaglia.

Dominator e Escort

Il *Dominator* è un *Beastmaster* speciale perché non può essere reclutato direttamente. Non appena viene distrutto in un combattimento, devi sostituire qualsiasi *Escort* con il personaggio *Dominator* dopo il combattimento.

Non importa dove fosse il *Dominator* quando è stato distrutto e dove si trova l'unità *Escort*. Se non ci sono unità *Escort* nel gioco, la prossima *Escort* piazzata sarà il *Dominator*.



Obiettivo dei Children of the Lion: La Luna è nostra

Non importa quali quattro aree lunari. Se è al centro, il giocatore riceve inoltre il punto vittoria nella fase punteggio come di consueto. Questo obiettivo viene raggiunto alla fine di una delle TUE Fasi Rosse, quindi non può essere impedito da altri giocatori.

>>> KAMPFGRUPPE 03 - CACCIA AI DRAGHI



Pensa alla missione. Copertura su Kampfgruppe 01. Se falliamo è in gioco il destino dell'umanità. Nessuno ci supera.

Suggerimenti strategici

La forza dei Kampfgruppe 03 è la battaglia. Con un abile posizionamento di *Freischütz* puoi conquistare aree e allo stesso tempo distruggere unità.

Se la difesa dell'avversario è troppo alta per essere ignorata, costruisci un missile *Ragnarök* e usalo contro grandi gruppi di nemici. Puoi attaccare gruppi più piccoli in maniera più semplice ed economica.

Drachentöter

Drachentöter concede una  azione combattimento aggiuntiva nella Fase Rossa. Questo attacco può essere utilizzato anche se la carta azione non ha alcun  simbolo attacco nella Fase Rossa. Questo attacco aggiuntivo deve essere utilizzato nell'area in cui è posizionato Drachentöter. Tutte le unità nell'area, comprese le tue unità, prendono parte all'attacco. Non puoi usarlo per pagare *Snipe* per *Freischütz* o *Erzengel*.



Missili

Durante l'esecuzione di *Annihilation* e *Chase*, Erzengel può utilizzare missili aggiuntivi per aumentare il danno causato. I *Cluster Missiles* a grappolo causano +25 danni e i *Target Finder Missiles* +40. Se Erzengel vuole usare il missile *Ragnarök*, la carta combattimento *Atomic Blast* deve essere giocata. Il missile *Ragnarök* non può essere utilizzato con *Annihilation* e *Chase*. Tuttavia, i missili *Cluster* e *Target Finder Missiles* possono essere usati con la carta combattimento *Atomic Blast*.

Contrattacco: Maintenance

Se viene scelto questo contrattacco, il giocatore del Kampfgruppe 03 deve disattivare 1 delle sue carte combattimento e metterla da parte. Questa carta combattimento non può essere utilizzata fino a quando non viene riattivata al costo di 1 punto produzione ogni volta che i  punti produzione possono essere spesi.



Obiettivo del Kampfgruppe 03: salvare la Terra

Gli Oni che deve essere distrutti per questo obiettivo possono essere distrutti in più fasi purché queste fasi siano nello stesso round. I segnalini territorio Oni possono essere usati per contare gli Oni distrutti.

Il difensore può anche scegliere la carta combattimento appena giocata. Tuttavia, l'attacco in corso viene risolto completamente prima che la carta combattimento venga disattivata.

La carta combattimento *Atomic Blast* può anche essere disattivata se Erzengel non è in gioco o non è armato con *Ragnarök*. Nota che la carta combattimento deve essere prima riattivata con 1  punto produzione anche se Erzengel ha già caricato il missile. L'acquisto del missile non riattiva automaticamente la carta combattimento.

Upgrades

Non tutte le tute da battaglia possono avere un *Upgrade*. Per potenziare un'unità, sostituiscila con la miniatura esclusiva potenziata o aggiungi l'anello *Upgrade*. Se la tuta da battaglia viene distrutta, l'unità deve essere costruita dalla sua forma base e quindi potenziata di nuovo. I nemici non possono attaccare un *Upgrade* separatamente o declassare l'unità.



Upgrade: Marduk

L'*Upgrade Marduk* consente a tutte le unità di spostarsi fino a 2 aree nella Fase Rossa.

Questo bonus **NON** è un'azione di movimento aggiuntiva. Migliora solo l'azione di movimento sulla carta azione.

Se la carta azione ha già 2  movimenti, Marduk non fornisce alcun vantaggio. Se la carta azione non ha alcuna azione di movimento nella Fase Rossa, le unità Kampfgruppe 03 possono comunque muovere come se la carta azione avesse 2  azioni movimento.



Upgrade: Beowulf

Se scegli *Protection* come contrattacco, Beowulf

aumenta i suoi punti vita di 25 anziché solo di 15. Questo bonus speciale si applica solo a Beowulf. Nota che Beowulf è *Massive* non appena viene aggiornato e quindi non può più beneficiare del movimento aggiuntivo potenziato di Marduk.

>>> CARTE COMBATTIMENTO

KAMPFGRUPPE 03

Conquest/Annihilation - Conquista/Annientamento
Come al solito, tranne per il fatto che Freischütz può causare 20 punti di danno aggiuntivi se si trova vicino all'area in cui si svolge la battaglia. Freischütz ignora i **BLOCCHI** quando spara. Se Erzengel ha i missili *Cluster* o *Target Finder Missiles* può usarli in aggiunta ad *Annihilation* se si trova nell'area. Non può usare *Target Finder Missiles* se si trova in un'area adiacente. *Ragnarök* non può essere usato come aggiunta al normale *Annihilation*.

Atomic Blast

Questa carta combattimento può essere usata solo equipaggiando Erzengel con il missile *Ragnarök*. *Atomic Blast* può essere usato solo se Erzengel prende parte alla battaglia. Determina il danno totale di tutte le unità e dei missili aggiuntivi di Erzengel, +20 se Freischütz è adiacente e +80 dal missile *Ragnarök*. Successivamente, contrassegna l'area con la proprietà radioattiva, anche se le tue unità e/o quelle nemiche si trovano in quest'area. Nota che questa carta combattimento non consente né l'Azione *Protection* né *Defense Action* come contrattacchi. Una volta utilizzati, tutti i missili vengono distrutti come al solito, compreso il missile *Ragnarök*. Possono quindi essere nuovamente prodotti.

Chase

Questa carta è esattamente uguale alla carta Combattimento *Annihilation* tranne per il fatto che il difensore può scegliere *Protection* nel contrattacco.

Holy Conquest

Il giocatore Kampfgruppe 03 conquista l'area automaticamente, indipendentemente da quanti punti conquista hanno le proprie unità. Come al solito, Freischütz può causare danni aggiuntivi se è adiacente.

Snipe/Target Finder

Questa carta ha due effetti speciali: un danno di 20 o 25 viene causato in un'area adiacente, anche attraverso i **BLOCCHI**. Il difensore non può scegliere un contrattacco, né nell'area di Freischütz né in quella interessata.

Nota che è il giocatore Kampfgruppe 03, non il difensore, che determina i bersagli del danno. Altre unità del Kampfgruppe 03 non possono causare ulteriori danni.

CHILDREN OF THE LION

Angry Beasts

Solo le *Beast* ricevono il bonus +50 punti conquista. Buffalo e Elephant possono usare le loro abilità solo se sono presenti nell'area e sono sopravvissuti al combattimento. Puoi scegliere liberamente quali abilità usare, a condizione che l'abilità possa essere eseguita in quell'area. Se sono presenti entrambe le unità, puoi usare un'abilità per ciascuno di loro. Se invece scegli di spostare le tue unità, puoi spostare un qualsiasi numero di unità da quell'area. Le *Beast* possono essere spostate solo se è presente un *Beastmaster*.

Violent Tendencies

Aggiungi +10 danni per ogni *Escort* in quell'area.

CONTROLLARE GLI ATTACCHI

KAMPFGRUPPE 03

Reactor Overload

Questo contrattacco è un'eccezione alle solite regole. Il difensore può scegliere attivamente qualsiasi unità attaccante e distruggerla, indipendentemente da quanti punti danno potrebbe causare o quanti punti vita ha l'unità.

Maintenance

Il giocatore Kampfgruppe 03 non può usare la carta combattimento scelta finché non l'ha riattivata pagando 1  punto produzione. Il difensore può anche scegliere una carta combattimento che non è ancora disponibile, come *Ragnarök*. L'attaccante deve quindi spendere un  punto produzione aggiuntivo per mettere in gioco questa carta. Si consiglia di tenere separatamente le carte combattimento attive e inattive. Il  punto produzione può provenire da qualsiasi fonte, comprese le carte evento.

Low Visibility

Il giocatore Kampfgruppe 03 non può usare il danno aumentato di +20 per l'attacco corrente, anche se Freischütz è adiacente.

Wind

L'area non riceve la proprietà radioattiva.

Damaged Protective Casing

Se Erzengel è ancora in un'area radioattiva alla fine del round, viene distrutto. Questo contrattacco si applica solo al round in corso.

Public Outcry

Dopo l'azione di combattimento di Kampfgruppe 03, il difensore può utilizzare 1  punto produzione in conformità con le regole (specifiche della fazione) per acquistare/migliorare un'unità o altri elementi di gioco.

Questo  simbolo produzione non può essere combinato con alcun bonus, ad esempio con quello del *Planter* dei Dark Seed. Il giocatore deve attenersi a tutte le regole di fazione per la produzione. Non può essere utilizzato dagli Oni.

CHILDREN OF THE LION

Tectonic Activity

Ruota l'area di quanto vuoi in qualsiasi direzione. Tutte le unità e i segnalini rimangono sul posto.

Undiscovered Land

Il difensore può scegliere qualsiasi tessera area dalla riserva e posizionarla ovunque sul bordo del tabellone.

Vendetta

Il giocatore in difesa riceve una singola  azione combattimento gratuita. Il giocatore può usarla anche se ha già agito in questa fase, ma solo dopo che i Children of the Lion hanno completato la loro fase. Il giocatore il cui turno deve ancora arrivare deve aspettare.

Nota che l'azione combattimento non contiene movimento e può essere eseguita solo in un'area che contenga le unità del difensore. Tuttavia, il difensore può combattere in qualsiasi area con le proprie unità.



KAMPFGRUPPE 03 STORIA



CYBERSAMURAI

È una fortuna per loro che rifiutiamo il principio della colpa ereditaria. Non li biasimiamo per gli errori dei loro antenati.

I Cybersamurai possono essere sorprendentemente difficili da attaccare quando hanno sviluppato i giusti *Uplink*. Ma finché non rappresenti una minaccia per loro, potrebbero indirizzare la loro attenzione su altri obiettivi. Quando li attacchi, attacca velocemente, prima che possano adattarsi.

DARK SEED

Come se non avessimo già abbastanza problemi. Ora abbiamo insetti! Qualcuno ha lasciato del cibo fuori?

Per combattere i Dark Seed devi essere efficiente. Cerca di non sprecare alcun attacco distruggendo pochi insetti. *Freischütz* è la tua arma più potente in questo caso. È utile avere *Freischütz* nelle vicinanze perché può distruggere gli insetti mentre le tue *Battle Suits* conquistano l'area.



Le altre fazioni dalla tua prospettiva

NOMADS

Potenziali alleati. Ma troppo preoccupati dalla propria agenda per essere affidabili.

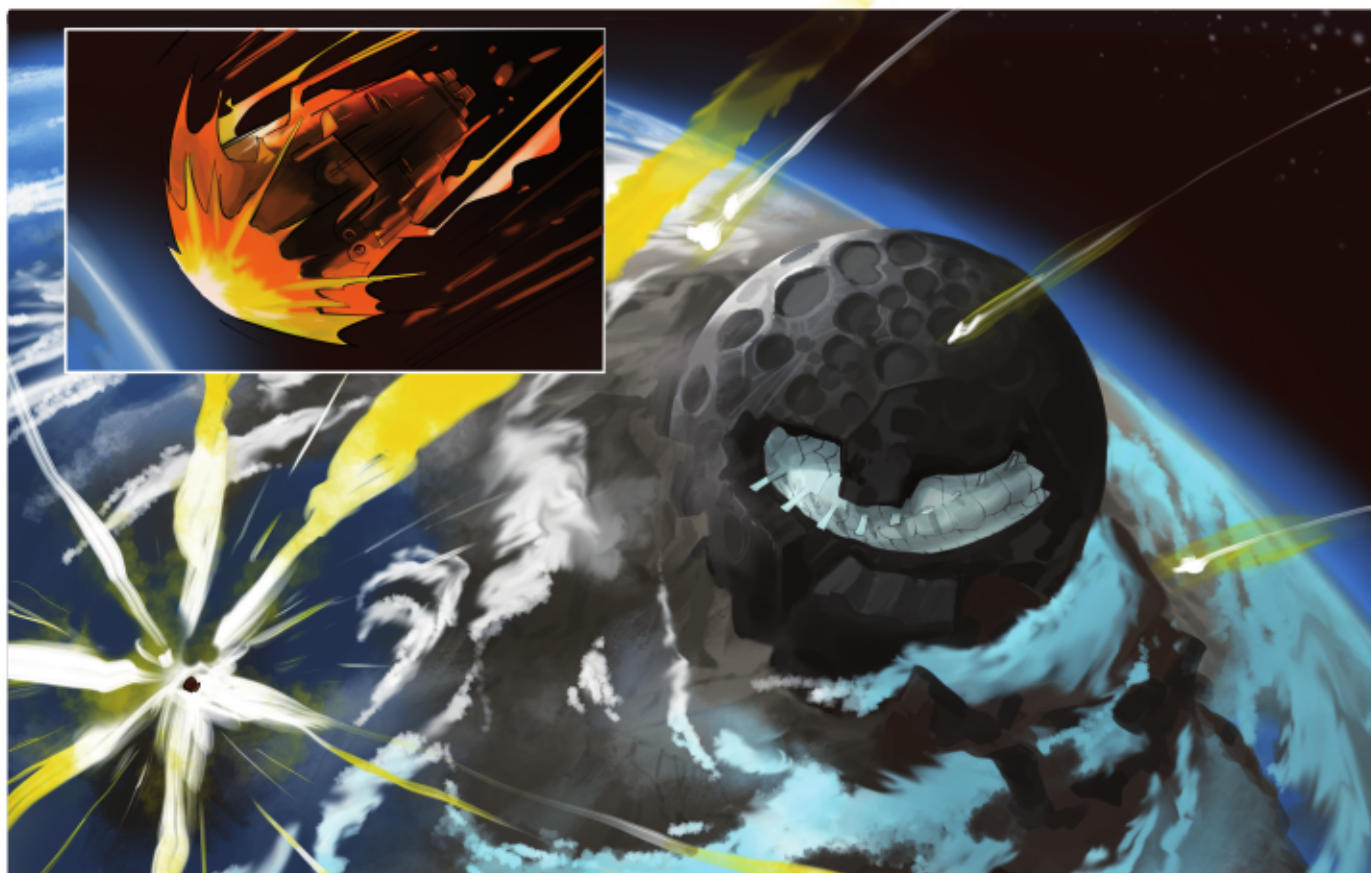
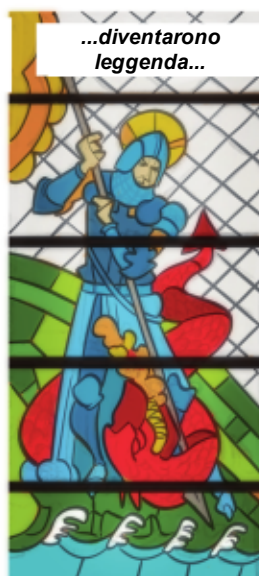
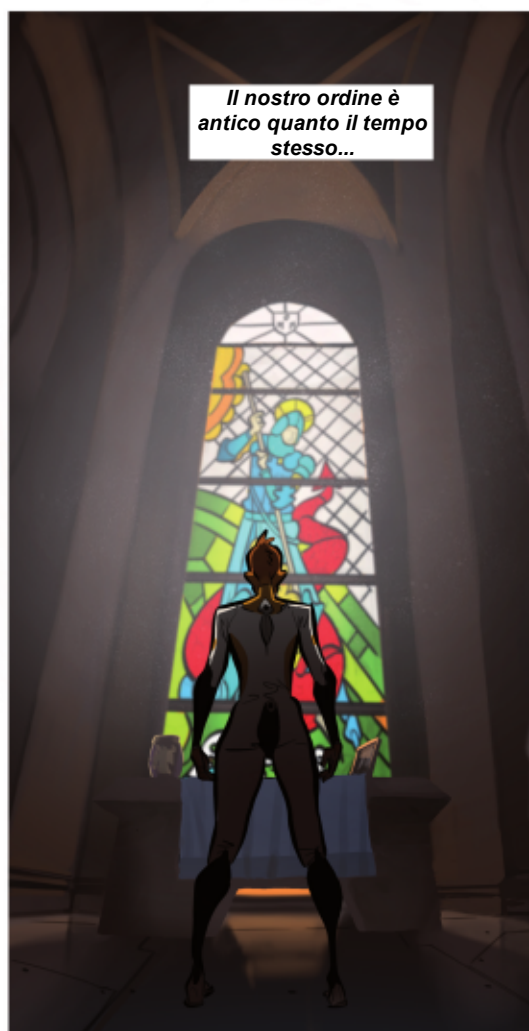
Attento alla loro portata e al danno che possono causare. Può essere utile per i Nomads distruggere le tue *Battle Suits* prima che tu diventi una minaccia. Cerca di eliminare gli *Stuff Sergeants* prima che le loro numerose Mine limitino troppo la tua mobilità.

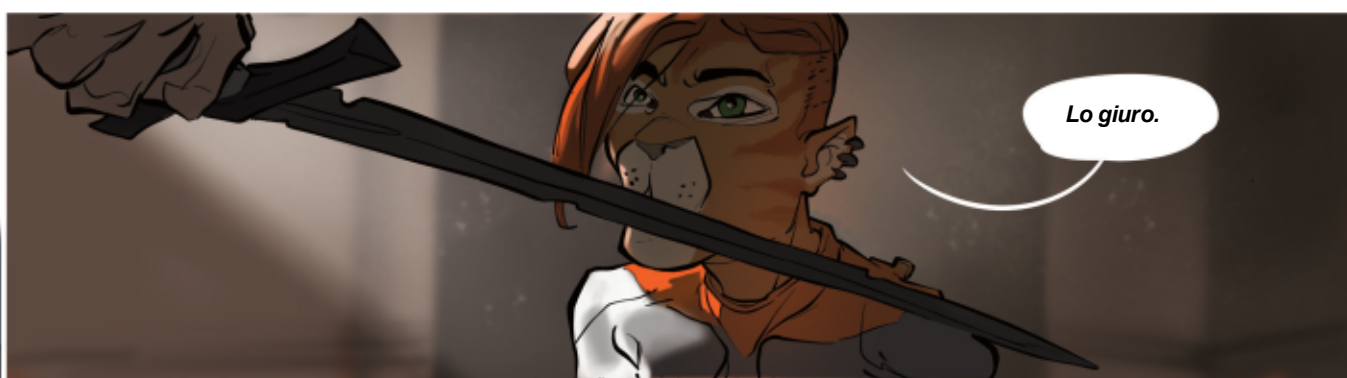
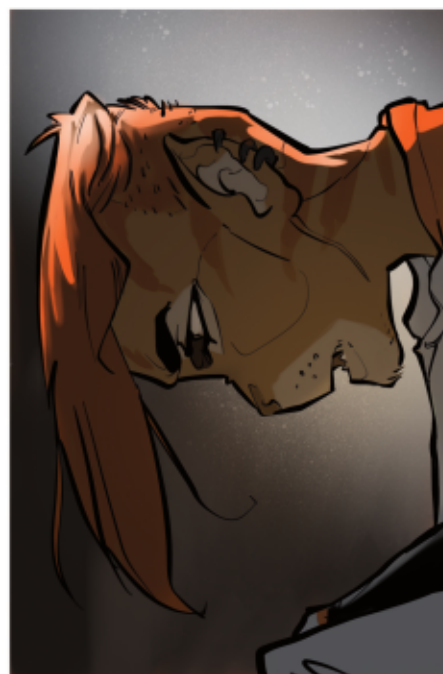
BOARLORDS

Mangiatori di uomini impazziti, ossessionati dalla luna. Questa follia è una delle ragioni per cui siamo soli nel compiere il nostro dovere.

I Boarriors hanno il maggior potenziale per sventare i tuoi piani posizionando un numero enorme di segnalini di *Terraforming*, bloccando di fatto il percorso delle tue unità non volanti. Non essere troppo fiducioso. Se i Boarlords decidono di non preoccuparsi del prezzo da pagare, possono calpestare le tue *Battle Suits* sul terreno.









La malvagità è sempre stata
l'arma più pericolosa dei
draghi, fratello Tristam.



Ma questa missione
non è al di sotto della
nostra dignità?



Niente che ci avvicini alla
morte del Drago Bianco è al di
sotto della nostra dignità.



Non sono così
indifesi come
sembrano.

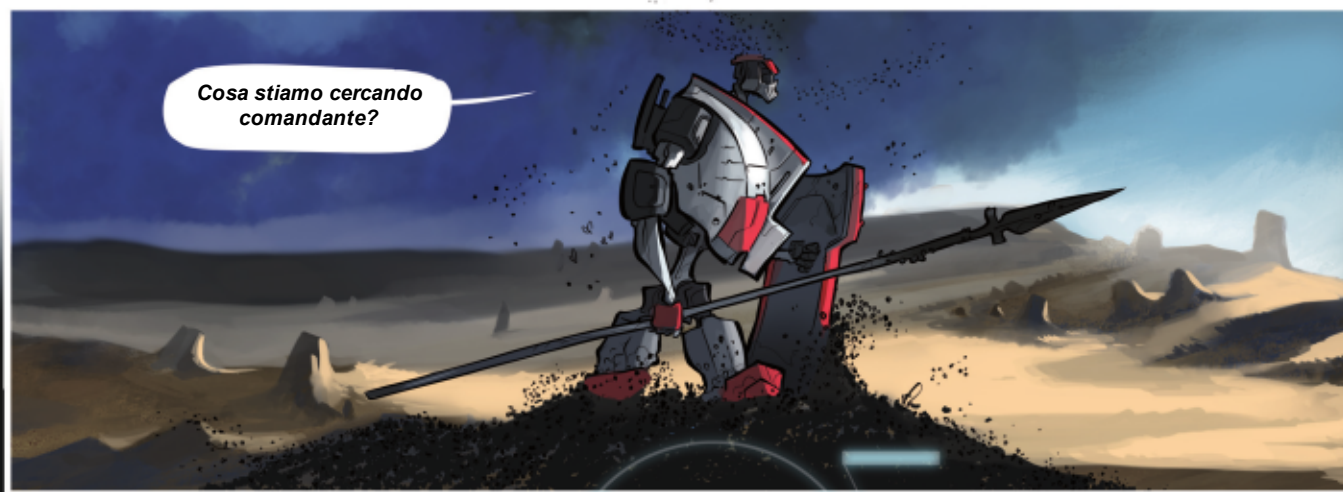
Questa nuova razza
secerne acido.



Anche se ogni spruzzo di acido ha
conseguenze minime, è possibile
prevedere quando si potrà verificare
un danno irreparabile.

Penso di avere tre
ore al massimo.





Cosa stiamo cercando comandante?

Se abbiamo esaminato correttamente tutti i dati, sembra possa esserci una "regina dello sciame".

Se la uccidiamo, neutralizziamo lo sciame.



Aspetta, fratello Tristam. Stiamo arrivando da te. Se il nemico oppone troppa resistenza, ritirati!



Sono venuti contemporaneamente al drago e sono peggio di qualsiasi sciame di locuste.

Dobbiamo eliminarli.



Siamo in pochi, sorella. Possiamo combattere solo se siamo sicuri che il nostro attacco colpirà il cuore.



Il nostro mondo è in fiamme. Abbiamo più da difendere di quanto sia in nostro potere.



Sono il più giovane del gruppo. Permettimi di mettermi alla prova. Se entro da solo nello sciame come esploratore, otterrò i dati di cui abbiamo bisogno. La mia armatura mi proteggerà.



Sono più intelligenti del previsto.





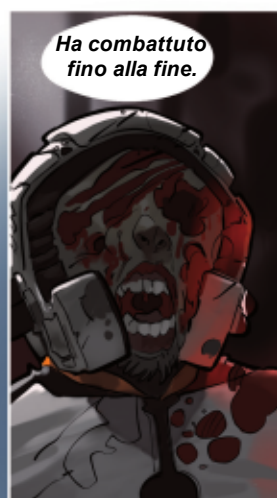


Ci siamo quasi!

Swoosh



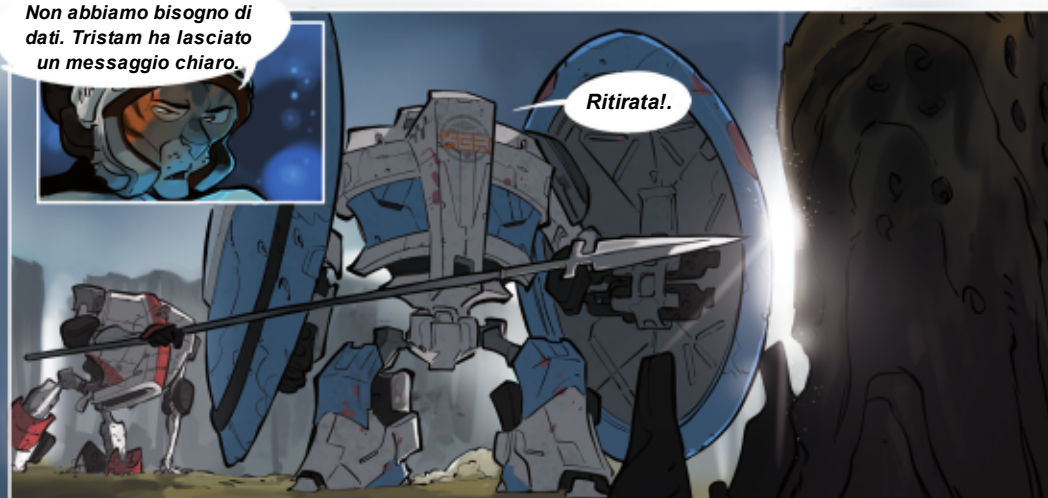
È andato.
Niente più dati da recuperare.



Ha combattuto fino alla fine.



Non abbiamo bisogno di dati. Tristam ha lasciato un messaggio chiaro.



Ritirata!



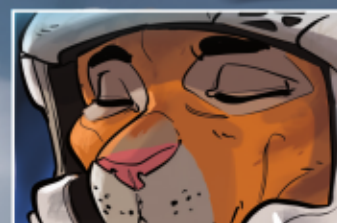
Recupera l'armatura di Tristam e rendila di nuovo operativa



Erzengel, attacco nucleare tattico alle seguenti coordinate...



Questo è Erzengel, gli sciame si stanno sparpagliando...



Riposa in pace, fratello Tristam. Dopo tutto hai vinto.

KING RACCOON GAMES

Gamedesign/ Artwork/ Worldbuilding	Felix Mertikat
Additional Gamedesign	Till Brösl
Rules/ Texts	Felix Mertikat/ Verena Klinke
Graphic Design/ Layout	Maxine Metzger
Additional Graphics	Oliver Graute
Authors of the Comics	Andrea Bottlinger, André Wiesler Bernhard Hennen, Bernd Perplies, Verena Klinke
Translation	Paul Richards Maxine Metzger

King Raccoon Games says special thanks to

Jasmin Mertikat, Fabian Mertikat, Johannes May, Sarah Merabet, Daniel Sartor, Max Höllen, Domi Caina, Mathias Kwapil, Christophe Pfister, Bernd Perplies, Ric Wagner, Thorsten Fietzek, Marcela Neron, Oliver Scheel, Philip Griesbach, Kai Grosskordt, Heiko Eller, Michael Mingers, Anja Bagus, Sam Healey, Paul Lawitzki, Sabrina und Thorsten Fessler, Andreas Harport, Jan Treder, Moritz Metzger, Viriya Kaov, Charnel Nhek, Turgut Bozkurt, Igor Dieterle

GREY FOX GAMES

Product Development	Matt Goldrick
Game Development	Josh Lobkowicz Matt Goldrick
Graphic Design	Tyler Myatt Sarah Lafser
Miniature Sculptors	Chad Hovertor Miguel Migeulon Gabrielle Davis IP Mukhamadeev Rim Faatovich and everyone else at Punga Miniatures!

© Tsukuyumi - Full Moon Down Felix Mertikat 2019



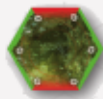
>>> PANORAMICA

TIPI DI AREA



OCEANFLOOR

Nessuna caratteristica speciale



FERTILE GROUND

Vale 2 punti vittoria per il giocatore che l'ha contrassegnato con un segnalino territorio alla fine della partita.



MOUNTAIN RANGE

Gli attaccanti hanno bisogno di almeno x punti conquista per poter conquistare la zona. I difensori ottengono x come bonus sui punti di conquista.



RIVERLAND (ESPANSIONE: AFTER THE MOONFALL)

Concede al giocatore che lo controlla un punto produzione in più nella Fase Verde.



DEVASTATED LAND (ESPANSIONE FIREBORN)

Questa zona non vale più alcun punto vittoria.

EFFETTI MOVIMENTO



BLOCCHI

Non si può entrare/uscire dall'area in questa direzione.

PUNTI VITTORIA

PUNTI VITTORIA ISTANTANEI



LUNA

Se un giocatore controlla il centro della Luna alla fine di un round, riceve immediatamente 1 punto vittoria.



MISSIONI

Quando un giocatore soddisfa le condizioni di una missione, riceve immediatamente 1 punto vittoria.



OBIETTIVI FAZIONE SPECIFICI

Una volta che un giocatore soddisfa le condizioni del suo obiettivo fazione.



DISTRUGGERE FIREBORN (ESPANSIONE FIREBORN)

Distruggendo un'unità Fireborn si guadagna istantaneamente 1 punto vittoria per ogni unità.



ALTRE FONTI

Alcune fazioni ti permettono di guadagnare punti vittoria in altri modi. (Vedere le schede delle fazioni)

PUNTI VITTORIA DI FINE GIOCO



AREE CONTROLLATE

Ogni area controllata da un giocatore vale 1 punto vittoria.



CONTROLLARE FERTILE GROUND

Ogni fertile ground controllato da un giocatore vale invece 2 punti vittoria.



POSIZIONAMENTO SULL'INIZIATIVA

Il giocatore al primo posto sull'ordine di iniziativa alla fine della partita riceve 2 punti vittoria aggiuntivi, il giocatore al secondo posto riceve 1 punto vittoria aggiuntivo.

PROPRIETA' AREA



RADIOATTIVA

Tutte le unità in questa zona saranno distrutte alla fine di un round.



INSTABILE

Tutti gli eventi possono essere giocati in quest'area, anche se è occupata.



AREA TSUKUYUMI

Gli Oni possono essere collocati in quest'area e in quelle adiacenti.



TOSSICA (ESPANSIONE: AFTER THE MOONFALL)

Questa zona non vale punti vittoria.

PROPRIETA' UNITA'



FLYING

Ignora gli effetti di movimento e le unità nemiche quando si muove.



MASSIVE

Il raggio di movimento per fase è sempre esattamente 1, anche se una carta azione permetterebbe di più.



PRODUCTIVE

Questa unità garantisce un punto produzione aggiuntivo nella fase verde

UN ROUND

1. SCEGLIERE LA CARTA AZIONE

Ogni giocatore sceglie una sola carta e poi passa tutte le carte rimanenti al giocatore alla sua sinistra.

2. ESEGUIRE

1 FASE BIANCA

2 FASE BLU

3 FASE VERDE

4 FASE ROSSA

Ogni fase deve essere completata prima che inizi una nuova fase. L'ordine in cui le azioni di ogni fase sono da eseguire è libero.

Eccezione: movimento PRIMA dell'attacco. Le azioni non devono essere necessariamente utilizzate.

Eccezione: Le azioni Oni devono essere giocate.

3. PRENDERE PUNTI

Il giocatore che controlla il centro della Luna alla fine del round ottiene 1 punto vittoria.

Alla fine del round, ogni giocatore conta i suoi punti vittoria e annuncia il suo punteggio (parziale).