

Project Elite

Introduzione

La Terra del futuro. Una massiccia invasione aliena ha messo l'umanità in ginocchio. Non eravamo pronti per questo. In tutto il mondo, la popolazione sta ancora cercando di difendere quel poco che rimane ma il nostro nemico è superiore. Una task force speciale altamente qualificata è stata assemblata nel tentativo di fermare l'avanzata aliena, proteggere gli obiettivi di massima priorità e, quando possibile, contrattaccare. Sono chiamati Progetto Elite. Sarà sufficiente per salvare la Terra? Dipende da te!

2. Setup

Scegliere la mappa con cui si vuole giocare e piazzare il tabellone al centro del tavolo.

1) Scegli il personaggio: ogni giocatore sceglie un personaggio e riceve la corrispondente carta personaggio e miniatura. Ogni giocatore piazza la carta davanti a se e la miniatura nell'area di partenza della mappa (**E**). Ogni giocatore piazza i gettoni vita sugli spazi vita della propria carta personaggio, e riceve una carta sommario.

2) Ricevere i dadi: ogni giocatore riceve 4 dadi azione bianchi e 4 dadi hit verdi.

3) Preparare i mazzi: separare i 6 mazzi Alieni, Boss, Armi, Oggetti, Tecnologie aliene ed Eventi, mescolarli e piazzarli vicino al tabellone, lasciando lo spazio per i relativi mazzi degli scarti.

4) Scegliere una carta setup: scegliere l'obiettivo e il livello di difficoltà con cui si vuole giocare, utilizzare la carta setup inerente alla mappa scelta. Sistemare l'area setup (**C**) della mappa in base a quanto indicato.

5) Indicatore del round: piazzare l'indicatore del round nel primo spazio dell'area setup della mappa.

6) Preparare il timer: utilizzare un timer digitale o un cellulare con un'applicazione con timer, ecc. Scegliere un giocatore che gestisca il timer durante la fase azione. Questo giocatore sarà responsabile di settare, far partire e fermare il timer, oltre a permettere agli altri giocatori di conoscere il tempo restante.

7) Piazzare i gettoni area di generazione (spawning area): distribuire in modo casuale i tre gettoni area di generazione tra gli spazi generazione (**D**) sul tabellone.

8) Prendere armi e oggetti: ogni giocatore pesca due carte in totale tra armi e/o oggetti in qualsiasi combinazione e li piazza scoperti al centro del tabellone. Tutte le carte vanno a formare una riserva comune. Queste carte sono poi distribuite tra i giocatori in qualsiasi modo desiderino e sono piazzate vicino alle loro carte personaggio.

9) Raggruppare i gettoni vita, acido, melma, uova e alieno e comporre delle pile vicino al tabellone.

2.1 Simboli sul tabellone

A) Slot ricerca: i giocatori possono attivare questi slot per nuove armi e/o oggetti.

B) Slot obiettivo: in base all'obiettivo scelto, le carte setup indicano quali tessere devono essere piazzate e su quali slot obiettivi in base alla mappa, obiettivi, difficoltà e numero di giocatori.

C) Area di setup: prima di ogni partita, l'area di setup deve essere preparata secondo la carta setup in base alla scelta della mappa, obiettivo, difficoltà e numero di giocatori.

D) Area di generazione: ogni mappa contiene 3 aree di generazione. Queste sono i punti dai quali gli alieni entrano nel tabellone. Ad ogni area di generazione è casualmente assegnato un numero all'inizio del gioco con il quale si determinano quali alieni saranno generati in quel punto.

E) Area di partenza: ogni mappa ha un'area di partenza. Questa è l'area dove i personaggi sono piazzati all'inizio della partita. L'area di partenza si considera adiacente a tutti gli spazi in contatto con essa. Questa conta come un singolo spazio al fine del movimento e anche per le abilità dei personaggi e degli alieni. Un qualsiasi numero di personaggi e/o alieni possono entrarci in qualsiasi momento.

3. Panoramica di gioco

Ogni partita può durare fino a 8 round. Ognuno di questi round consiste nelle seguenti 6 fasi:

- Fase evento: pesca uno o più eventi (se applicabile)
- Fase generazione alieni:

- Generare carte alieno in base alla difficoltà scelta.
- Generare boss (se applicabile).
- Fase azione: giocata in real-time (di default dura 2 minuti).
- Fase abilità alieni: gli alieni eseguono la loro abilità secondo il loro profilo (i giocatori scelgono in che ordine).
- Fase movimento alieni: gli alieni si muovono secondo il loro profilo (i giocatori scelgono in che ordine).
- Fine round:
 - Controllare condizioni di vittoria/perdita.
 - Riprendere i dadi dagli slot ad uso singolo.
 - Pescare carte tecnologia aliena (se applicabile).

3.1 Fase evento

Se c'è un gettone evento nello spazio dell'area setup della mappa per il round corrente, si rivela la prima carta del mazzo eventi e se ne applicano gli effetti nel momento indicato. Questi effetti possono essere ripetuti ogni round finché i giocatori non li cancellano durante la fase azione.

3.2 Fase generazione alieni

- In base al numero di giocatori e alla difficoltà, rivelare carte alieno e piazzare le miniature alieno corrispondenti nell'area di generazione indicata.
- Se c'è un gettone boss nello spazio dell'area setup della mappa per il round corrente, rivelare una carta boss e piazzare la corrispondente miniatura boss nell'area di generazione indicata.

3.3 Fase azione (real-time)

La fase azione è giocata in real-time. **La fase azione normalmente dura 2 minuti.** Il giocatore che gestisce il timer imposta il conto alla rovescia a due minuti e, una volta che tutto è pronto, fa partire il timer. I giocatori iniziano a lanciare i loro dadi azione finché non termina la fase azione, tentando di eseguire il maggior numero di azioni che possono eseguire con i simboli ottenuti sui dadi. **Durante la fase azione un giocatore può rilanciare qualsiasi numero di dadi, qualsiasi numero di volte, in qualsiasi combinazione.** I giocatori possono tenere qualsiasi risultato lanciato o possono scegliere di rilanciarlo. Comunque, qualsiasi risultato movimento alieno deve essere risolto prima di rilanciare o fare qualsiasi ulteriore azione. Una volta che suona l'allarme del timer, la fase azione termina e i giocatori non possono rilanciare ancora dadi. Qualsiasi simbolo non utilizzato ottenuto rilanciando i dadi entro i 2 minuti può ancora essere utilizzato subito dopo la fine della fase azione e del blocco del timer. Se la fase azione termina e i giocatori hanno ancora simboli non utilizzati di movimenti alieni, devono risolverli prima di qualsiasi altra azione. Se durante la fase azione, qualsiasi dado finisce fuori dal tavolo, i giocatori possono fermare il timer, recuperare il dado e far ripartire il timer per riprendere la fase azione. Mentre il timer è fermo, ai giocatori non è permesso eseguire qualsiasi azione o discutere i propri piani.

3.4 Fase abilità alieni

Durante questa fase gli alieni eseguono qualsiasi azione eseguibile indicata sulla loro carta profilo. I giocatori scelgono l'ordine nel quale gli alieni eseguono le loro abilità. Quando si sceglie un specifico alieno, tutti gli alieni di quel tipo devono eseguire le loro abilità prima di scegliere un altro tipo di alieno.

3.5 Fase movimento alieni

Durante questa fase gli alieni si muovono di tanti spazi quanti indicati dal valore di movimento nella loro carta profilo **seguendo le frecce sul tabellone.** I giocatori muovono gli alieni in qualsiasi ordine vogliono.

3.6 Fine round

a) I giocatori controllano se una qualsiasi condizione di vittoria o perdita è avvenuta.

Vincere/perdere la partita:

Al fine per i giocatori di vincere la partita, devono essere verificate le seguenti condizioni:

- l'obiettivo deve essere completato.
- tutti i giocatori devono riportare i loro personaggi nell'area di partenza della mappa.
- nessun alieno deve essere entrato nell'area di partenza della mappa.
- nessun personaggio deve essere stato ucciso.

I giocatori perdono la partita se avvengono una o più delle seguenti condizioni:

- un alieno entra nell'area di partenza della mappa. Se questo accade durante la fase azione il gioco termina immediatamente anche se c'è ancora del tempo residuo.
- l'ottavo turno termina e i giocatori non hanno ancora completato l'obiettivo.
- un personaggio è ucciso.

b) I giocatori riprendono i dadi utilizzati negli slot uso singolo.

c) I giocatori pescano una carta tecnologia aliena per qualsiasi obiettivo completato.

4. Dadi e slot azione

Ogni dado azione riporta 6 simboli. I giocatori utilizzano questi simboli per eseguire varie azioni durante la partita.



Movimento: il giocatore può muovere il suo personaggio di uno spazio in qualsiasi direzione (incluse le diagonali). Questa azione è eseguita senza la necessità di alcun slot azione.



Aggiustare: il giocatore può utilizzare questo simbolo in uno slot azione per attivare armi o oggetti, cancellare eventi, completare obiettivi, ecc.



Ricerca: il giocatore può utilizzare questo simbolo in uno slot ricerca del tabellone per pescare nuove carte dai mazzi armi e oggetti.



Sparare: il giocatore può utilizzare questo simbolo su uno slot azione di un'arma o un oggetto, per cancellare un evento, completare un obiettivo, ecc.



Utilizzare: il giocatore può utilizzare questo simbolo in uno slot azione per attivare armi o oggetti, cancellare eventi, completare obiettivi, ecc.



Movimento alieni: ogni volta che un giocatore ottiene un simbolo movimento alieni, prima di fare qualsiasi altra azione deve scegliere un alieno sul tabellone e muoverlo di uno spazio seguendo le frecce del tabellone, in base allo spazio che occupano. Se non ci sono alieni sul tabellone, qualsiasi simbolo movimento alieno viene ignorato. Se più simboli sono ottenuti nello stesso momento, si possono scegliere più alieni. Si noti che i giocatori possono ritardare la risoluzione di un simbolo movimento alieno per tutto il tempo che vogliono, ma non possono eseguire qualsiasi altra azione nel frattempo. Gli altri giocatori possono continuare a giocare normalmente.

4.2 Casualità

Alcuni alieni ed eventi richiedono al giocatore di lanciare un dado per determinare casualmente uno spazio del tabellone o una zona di generazione.

Il D3 si riferisce al dado rosso ed è principalmente utilizzato da diverse carte alieno per determinare l'area di generazione dalla quale questi alieni entreranno in gioco.

Il D6 si riferisce al dado verde ed è utilizzato in aggiunta ai gettoni generazione per l'evento "non finiscono mai".

Il D20 si riferisce al dado giallo ed è utilizzato per diversi eventi oltre ad alcune abilità aliene.

4.3 Slot azione

Gli slot azione indicano il costo di attivazione di varie cose come l'utilizzo di armi, oggetti, il completamento di obiettivi, i mezzi per ricerche o abilità, nonché il modo di cancellare eventi. Ogni slot azione rappresenta un simbolo che il giocatore deve piazzare su di esso. Ci sono 3 tipi di slot azione:

- **Slot azione regolare:** questo slot ha uno sfondo bianco. Gli slot azione regolari possono essere utilizzati più volte durante ogni fase azione con il dado con il simbolo corrispondente. Dopo l'attivazione il giocatore può riprendere questo dado.

- **Slot azione uso singolo:** molti slot azione hanno uno sfondo rosso. Ogni volta che un giocatore piazza un dado su uno slot azione uso singolo, questo dado deve restare lì fino al termine del round. Questo significa che ogni slot uso singolo può essere utilizzato solo una volta durante ogni fase azione.

- **Slot azione infortunio:** alcuni slot azione hanno lo sfondo rosso e una X su di essi. Ogni volta che un giocatore piazza un dado su uno slot azione infortunio, questo dado deve restare lì fino al termine del round e poi viene rimosso permanentemente dalla partita.



4.4 Slot ricerca

Un giocatore può far cercare al proprio personaggio nuove armi o nuovi oggetti. Questo può essere fatto muovendo un personaggio su uno spazio con un simbolo ricerca del tabellone. Per eseguire una ricerca, un giocatore deve avere il suo personaggio su uno spazio con un simbolo ricerca e poi attivare lo slot piazzandoci sopra un dado con un simbolo ricerca su di esso. Il giocatore può quindi pescare un totale di 2 carte dal mazzo delle armi e/o degli oggetti, dividendoli come vuole, e tenere una di queste carte. L'altra carta deve essere scartata. Un giocatore che attiva uno slot ricerca può decidere di pescare le carte alla fine della fase azione, allo scopo di mantenere l'attenzione su altri compiti.

5. Personaggi

5.1 Inventario

I personaggi possono portare fino a 2 armi (incluse armi con tecnologia aliena) e un numero illimitato di oggetti. Un giocatore può scegliere di scartare un'arma per far spazio per un'altra. Un personaggio può scambiare armi e oggetti con altri personaggi entro un range di 1 fintanto che è presente la linea di vista tra loro. Comunque questo può essere fatto solo durante la fase azione.

5.2 Movimento

Un personaggio non può muoversi attraverso un terreno (esempio alberi, muri, ecc.). Un personaggio non può muovere attraverso un altro personaggio o un alieno. Un personaggio non può spingere un altro personaggio o un alieno, a meno che lui/lei non sia spinto da un alieno. Ogni spazio del tabellone non può mai contenere più di un personaggio o alieno. Eccezione: ogni area di partenza delle mappe può contenere qualsiasi numero di personaggi o alieni allo stesso tempo.

Ogni volta che un personaggio viene spinto da un alieno, lui/lei deve spostarsi in uno spazio adiacente e perdere un punto vita.

5.3 Perdere vita - Essere uccisi

Ogni volta che un personaggio perde vita, il giocatore deve rimuovere un gettone vita dalla carta del proprio personaggio. Quando l'ultimo gettone vita di un personaggio viene rimosso, il giocatore deve permanentemente perdere uno dei suoi dadi azione e rimuoverlo dal gioco. La carta personaggio viene nuovamente riempita di gettoni vita e il processo si ripete. Un personaggio è ucciso quando il giocatore non ha più dadi azione da rimuovere dal gioco.

6. Armi/oggetti

6.1 Attivazione armi/oggetti

Ogni arma/oggetto ha un costo di attivazione indicato da uno o più slot azione. Affinché un giocatore attivi un'arma/oggetto prima deve ottenere dal lancio dei dadi i simboli richiesti e poi muovere questi dadi sulla carta arma/oggetto. **Un giocatore non può mai piazzare qualsiasi dado su un'arma/oggetto prima di aver ottenuto tutti i simboli richiesti per l'attivazione.** Dopo che un'arma è stata attivata, il giocatore deve lanciare tanti dadi hit quanti mostrati sui colpi della carta arma. Qualsiasi dado con un risultato pari o maggiore del minimo richiesto dall'arma è considerato un colpo di successo. Il giocatore può poi allocare questi colpi su un alieno entro il range dell'arma e la linea di vista. Colpi di successo multipli possono essere suddivisi tra più alieni. Qualsiasi alieno che viene colpito perde un punto vita per ogni colpo allocato. Se ad un alieno non rimangono più punti vita, viene ucciso e deve essere rimosso dal tabellone. Nota: qualsiasi arma attivata entro l'area di partenza può sparare solo con range 1. Gli oggetti che vengono connessi ad un'arma rimangono collegati per tutta la partita così che il costo di attivazione e connessione di un oggetto necessita di essere ottenuto con i dadi una sola volta per partita.

6.2 Vincoli delle armi



Un'arma può avere le sue caratteristiche migliorate più di una volta collegando diversi oggetti ad essa. Tuttavia, lo stesso oggetto non può essere collegato ad un'arma più di una volta. Diverse armi raffigurano un bordo rosso intorno ad una o più delle loro caratteristiche (range, numero di colpi, valore minimo per un colpo di successo). Tali caratteristiche non possono essere migliorate per quell'arma attraverso oggetti, abilità, ecc. **Armi con range 4 o superiore devono sempre sparare in linea dritta** (ortogonalmente o diagonalmente). Questa regola deve essere applicata anche a qualsiasi arma con range più basso e che hanno il loro range incrementato a 4 o più tramite oggetti o altri effetti. Alcune armi hanno più di un costo di attivazione separati da una diagonale. Queste sono attivate coprendo uno qualsiasi dei costi di attivazione. Altre armi hanno una combinazione di slot azioni regolari o uso singolo per essere attivate. Una volta che qualsiasi slot azione uso singolo viene occupato, l'arma può essere riattivata semplicemente ottenendo ai dadi i simboli sugli slot regolari.

7. Alieni

Colori azioni



Grigio: abilità con effetto continuativo o quando specificato sulla carta.

Verde: abilità con effetto nella generazione e durante la fase abilità alieni.

Rosso: abilità con effetto durante la fase abilità alieni.

7.1 Generare alieni/boss

Il numero di carte alieni per la generazione durante ogni fase generazione alieni si basa sul livello di difficoltà della carta setup scelta.

Facile: generare carte alieni uguali al numero di giocatori.

Medio: generare carte alieni uguali al numero di giocatori.

Difficile: generare carte alieni uguali al numero di giocatori +1.

Qualsiasi carta alieni generata da un evento, i gettoni uova, abilità aliene, ecc. sono degli extra e non contano per il numero di carte alieni standard generate ogni round come indicato dal livello di difficoltà scelto. Per generare nuovi alieni/boss, rivelare la carta in cima al mazzo alieni/boss e controllare i seguenti punti:

a) Quale alieno viene generato (la sagoma in alto a destra aiuterà ad individuare la miniatura corretta).

b) Quanti alieni di quel tipo vengono generati.

c) In quali aree di generazione gli alieni dovranno essere generati.

d) Se sia da eseguire o no un'abilità che ha effetto subito dopo la generazione (acts now).

e) Se sia da eseguire o no un movimento da effettuare subito dopo la generazione (moves now).

Quando si genera una carta alieno/boss, ogni miniatura generata deve essere piazzata in uno spazio con rappresentata una X rossa vicino alla corrispondente area di generazione. Dopo che il numero totale di miniature indicato da una precisa carta viene piazzato sul tabellone, si eseguono gli "act now" o "move now" se gli indicatori sulle carte lo indicano. Se non ci sono abbastanza spazi con X rosse non occupati per generare tutte le miniature della carta, o se ci sono altri miniature che già occupano gli spazi con le X rosse, i giocatori devono muovere le altre miniature (seguendo le frecce) per far spazio alle miniature da generare.

7.2 Alieni con più di una vita

Diversi alieni nel gioco hanno più di una vita. Per tenerne nota, quando un alieno con più di una vita viene generato, mettere tanti gettoni vita sulla sua carta quanti indicati dal numero di vite. Ogni volta che l'alieno viene colpito, rimuovere un gettone dalla carta. Una volta che non ci sono più gettoni vita sulla carta, l'alieno è eliminato e deve essere rimosso dal tabellone.

7.2 Generare e uccidere boss

Quando si genera un boss, mettere un gettone tecnologia aliena sulla carta boss. Quando il boss è ucciso, piazzare il gettone tecnologia aliena nello spazio dove il boss è stato eliminato. Quando un personaggio di un giocatore entra nello spazio, il giocatore può decidere di rimuovere il gettone dal tabellone e pescare una carta tecnologia aliena. Un giocatore può decidere di tenere il gettone tecnologia aliena come promemoria davanti a sé e spenderlo per pescare una carta tecnologia aliena dopo che la fase azione è terminata al fine di evitare perdite di tempo.

7.4 Movimento alieni

Durante la partita, un alieno può muoversi per varie ragioni, ad esempio nella fase movimento alieni, eventi, simboli movimento alieni, l'indicazione "move now" quando generato, ecc. Ogni volta che uno o più alieni devono muoversi, i giocatori decidono l'ordine in cui questi si muoveranno e che percorso seguiranno. Ogni spazio del tabellone presenta una o più frecce che creano diversi percorsi da seguire. **Il movimento degli alieni deve sempre seguire queste frecce.** Se il movimento di un alieno è bloccato da un altro alieno o personaggio, entrambi devono essere mossi finché il movimento non viene completato.

8. Obiettivi

Durante ogni partita i giocatori devono completare un obiettivo e tornare indietro all'area di partenza della mappa. Utilizzando la carta setup, i giocatori possono scegliere con quale obiettivo giocare.

8.1 Obiettivo massacro (extermination)



Obiettivo: i giocatori devono rimuovere le tessere massacro dal tabellone e ritornare all'area di partenza entro 8 round.

Setup: mescolare tutte le tessere massacro coperte e in modo casuale riempire ogni slot obiettivo sul tabellone come indicato dalla carta setup massacro scelta (in base al numero di giocatori). Poi scoprire tutte le tessere.

Nell'obiettivo massacro, i giocatori devono rimuovere le tessere massacro dal tabellone aggiungendo i simboli sparare richiesti. Per fare questo, uno o più personaggi devono essere entro range 1 dalla tessera massacro, e piazzare dadi con il simbolo sparare su di essa, riempiendo tutti gli slot azione prima del termine della fase azione. Una volta che la fase azione termina, tutte le tessere con tutti gli slot azione coperti con simboli sparare sono rimosse dal tabellone. L'ultimo giocatore che ha contribuito con un simbolo sparare su una tessera massacro rimossa può pescare una carta tecnologia aliena alla fine del round. Se la fase azione termina e una tessera non è stata completamente riempita con simboli sparare, tutti i dadi su di essa devono tornare ai loro proprietari.

8.2 Obiettivo recupero (recovery)



Obiettivo: i giocatori devono far tornare le tessere recupero dal tabellone all'area di partenza entro 8 round. Tutti i personaggi devono tornare all'area di partenza.

Setup: mescolare tutte le tessere recupero coperte e in modo casuale riempire ogni slot obiettivo sul tabellone come indicato dalla carta setup recupero scelta (in base al numero di giocatori). Poi scoprire tutte le tessere.

Nell'obiettivo recupero, i giocatori devono rimuovere le tessere recupero dal tabellone riportandole nell'area di partenza. Ogni volta che un giocatore piazza un dado con un simbolo utilizzare su una tessera obiettivo recupero, può muovere questa tessera in uno spazio libero adiacente del tabellone (sia diagonalmente che ortogonalmente). I personaggi e gli alieni possono entrare in una tessera recupero sul tabellone, tuttavia una tessera recupero non può essere mossa se c'è una miniatura su di essa (sia personaggio che alieno), questa deve essere rimossa. Una volta che il round è finito, qualsiasi tessera che ha raggiunto l'area di partenza della mappa è rimossa dal gioco e il giocatore che ha mosso per ultimo la tessera può pescare una carta tecnologia aliena alla fine del round.

8.3 Obiettivo ricognizione (recon)

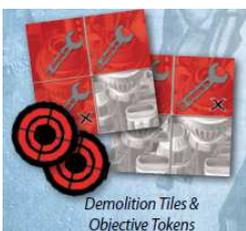


Obiettivo: i giocatori devono muovere le tessere ricognizione dall'area di partenza ai punti designati del tabellone e poi tornare nell'area di partenza entro 8 round.

Setup: mescolare tutte le tessere recupero coperte e, in base al numero di giocatori, piazzare le tessere recupero nell'area di partenza della mappa. Inoltre, piazzare i segnalini obiettivo su ogni slot obiettivo designato del tabellone, in base al numero di giocatori, come indicato dalla carta setup ricognizione scelta. Poi scoprire tutte le tessere.

Nell'obiettivo ricognizione, i giocatori devono muovere le tessere recupero dall'area di partenza agli slot obiettivo designati. Ogni volta che un giocatore piazza un dado con il simbolo utilizzare su una tessera obiettivo recupero, può muovere questa tessera di uno spazio adiacente sul tabellone (sia ortogonalmente che diagonalmente). I personaggi e gli alieni possono entrare in una tessera recupero sul tabellone, tuttavia una tessera recupero non può essere mossa se c'è una miniatura su di essa (sia personaggio che alieno), questa deve essere rimossa. Una volta che il round è finito, qualsiasi tessera che ha raggiunto l'obiettivo designato non può più essere mossa. Il giocatore che ha mosso la tessera nel punto designato può pescare una carta tecnologia aliena al termine del round. Ogni tessera recupero deve essere recapitata ad uno slot obiettivo differente.

8.4 Obiettivo demolizione (demolition)



Obiettivo: i giocatori devono recapitare le tessere demolizione in loro possesso nei punti designati del tabellone e poi tornare nell'area di partenza entro 8 round.

Setup: ogni giocatore riceve 2 tessere demolizione come parte dell'inventario del suo personaggio. Una raffigurante 3 simboli aggiustare e una raffigurante 2 simboli. Piazzare i segnalini obiettivo in ogni slot

obiettivo designato sul tabellone, in base al numero di giocatori, come indicato dalla carta setup demolizione scelta.

Nell'obiettivo demolizione, i giocatori devono piazzare le tessere demolizione che stanno trasportando sui segnalini obiettivo come indicato dalla carta setup demolizione. Una volta che un giocatore si trova a range 1 da uno slot obiettivo e ha ottenuto ai dadi il numero di simboli aggiustare richiesti, può riempire gli slot azione di una tessera demolizione e piazzarla nello slot. Ogni tessera demolizione può essere completata solo dal giocatore che la trasporta. Tuttavia, i personaggi possono scambiarsi tessere demolizione allo stesso modo di come scambiano un'arma o un oggetto. Una tessera demolizione non può essere piazzata sopra uno slot obiettivo senza essere riempita di dadi. Una volta che termina la fase azione, ogni tessera che è stata riempita completamente e piazzata è considerata completata e i giocatori che le hanno piazzate possono pescare una carta tecnologia aliena al termine del round. Se al termine dell'ottavo round, tutte le tessere demolizione sono state piazzate su differenti slot azione del tabellone e tutti i personaggi sono tornati nell'area di partenza della mappa, l'obiettivo è completo.

9. Area di setup di gioco

Ogni mappa raffigura un'area di setup di gioco. Quest'area è utilizzata come un promemoria di cosa accadrà nei round futuri (boss, eventi, ecc.). Dopo aver scelto una carta setup, i giocatori preparano l'area di setup del gioco sulla mappa in corrispondenza di cosa raffigura la carta setup, aggiungendo segnalini evento, segnalini boss, ecc. come indicatori degli avvenimenti.

10. Carte setup

10.1 Scegliere una carta setup

Le carte setup permettono ai giocatori una semplice scelta di obiettivi e livelli di difficoltà in base alla mappa in cui si vuole giocare. Raccomandiamo di iniziare con una carta setup di livello semplice e passare ad una carta setup più difficile una volta fatta esperienza con il gioco. **Dopo aver scelto una carta setup, eseguire la preparazione dell'area di setup di gioco della mappa che si andrà a giocare, come indicato dalla carta setup in base al numero di giocatori.** I giocatori possono sempre scegliere un setup personale. Dopo aver scelto mappa e obiettivo, essi possono preparare l'area di setup di gioco aggiungendo eventi, boss, ecc. realizzando una partita come la si desidera.

11. Linea di vista

Al fine che un personaggio possa colpire un alieno (o viceversa), un personaggio deve avere l'alieno entro la propria linea di vista (LoS) e entro il range della propria arma. Per fare in modo che un personaggio abbia una linea di vista ad un alieno, deve essere in grado di tracciare una linea ininterrotta dal centro del proprio spazio al centro dello spazio dove sta l'alieno. Muri, alberi, ostacoli, boss e mega-boss bloccano la linea di vista. Li alieni non boss e gli altri personaggi non bloccano la linea di vista. Questo significa che un personaggio può colpire un alieno dietro un altro alieno o un altro personaggio fintanto che l'alieno nel mezzo non è un boss o un mega-boss. L'alieno deve essere entro il range dell'arma del personaggio per essere colpito.

Esempio1: Bus usa un'arma con range 3 per sparare agli alieni. Tutti gli alieni negli spazi verdi sono visibili ed entro il range dell'arma così Bus può sparare loro. Comunque:

- a) Bus non può sparare all'alieno 1 perché è fuori range.
- b) Bus non può sparare all'alieno 2 perché il boss interrompe la sua linea di vista.
- c) Bus non può sparare all'alieno 3 perché un terreno blocca la sua linea di vista.

*Esempio 2 : Bus utilizza un'arma con range 4 per sparare agli alieni. **Tutte le armi con range 4 o più** (come tutte le armi con range più basso che hanno il loro range incrementato da un oggetto o per altri motivi) **possono sparare solo in linea retta.** Tutti gli alieni negli spazi verdi sono visibili ed entro il range dell'arma così Bus può sparare loro. Comunque:*

- a) Bus non può sparare all'alieno 5 perché un terreno interrompe la linea di vista.
- b) Bus non può sparare all'alieno 4 perché un boss interrompe la linea di vista.
- c) Bus non può sparare agli alieni 1, 2 o 3 perché non sono in linea retta con lui.



Esempio 3: Bus utilizza un'arma con range infinito per sparare agli alieni. Come menzionato nell'esempio 2, **tutte le armi con range 4 o più** (come tutte le armi con range più basso che hanno il loro range incrementato da un oggetto o per altri motivi) **possono sparare solo in linea retta**. Tutti gli alieni negli spazi verdi sono visibili ed entro il range dell'arma così Bus può sparare loro. Comunque:

a) Bus non può sparare agli alieni 1, 2 o 3 perché non sono in linea retta con lui.



12. Gettoni



Gettoni generazione (spawning tokens): alla fine della fase generazione alieni, rivelare una carta alieni addizionale per ogni gettone generazione sul tabellone. Piazzare questi alieni generati dalla carta nei corrispondenti spazi gettone. Considerare ogni gettone generazione come un'area di generazione temporanea.



Gettoni obiettivo (objective tokens): i gettoni obiettivo sono utilizzati in obiettivi come le ricognizioni e le demolizioni e servono come indicatori di dove le tessere obiettivo devono essere recapitate.



Gettoni acido (acid tokens): in qualsiasi momento in cui un personaggio entra in uno spazio con un gettone acido perde una vita. Gli alieni sono immuni ai gettoni acido. Uno spazio contenente un gettone acido può contenere anche altri gettoni, per esempio un gettone melma. Le tessere obiettivo possono essere mosse in uno spazio con un gettone acido.



Gettoni melma (slime tokens): in qualsiasi momento in cui un alieno entra in uno spazio contenente un gettone melma, quell'alieno deve immediatamente muoversi di uno spazio addizionale. Spazi contenenti gettoni melma non contano nel numero di spazi necessari per il movimento alieno. I personaggi sono immuni ai gettoni melma. Uno spazio contenente un gettone melma può ancora contenere altri gettoni, per esempio un gettone acido. Le tessere obiettivo possono essere mosse in uno spazio con un gettone melma.



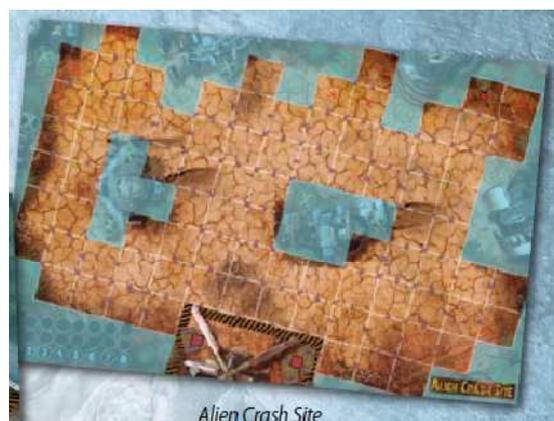
Gettoni tecnologia aliena (alien tech tokens): i gettoni tecnologia aliena sono principalmente piazzati sul tabellone in qualsiasi momento un boss viene eliminato. Un personaggio che entra in uno spazio contenente un gettone tecnologia aliena può immediatamente pescare una carta tecnologia aliena. Il gettone è poi rimosso dal tabellone. Un giocatore può scegliere di tenere il gettone come promemoria davanti a se e spenderlo per pescare la carta tecnologia aliena dopo che la fase azione è terminata per non sprecare tempo.

13. Eventi

Gli eventi sono pescati durante la fase eventi. Il numero di eventi pescati in una partita dipende dalla mappa, dall'obiettivo e dal livello di difficoltà scelto e sono mostrati nell'area di setup del gioco. Dopo essere stato rivelato durante la fase evento del round, una carta evento rimane in gioco e i suoi effetti si **ripetono ogni round** a meno che non venga rimossa dai giocatori. Al fine di cancellare un evento, i giocatori devono contribuire durante la fase azione con alcuni dadi, raffiguranti i simboli richiesti in base al numero di giocatori. I giocatori possono contribuire con dadi indipendentemente dalla posizione dei personaggi nel tabellone. Appena tutti i simboli sono stati forniti, qualsiasi effetto che avrebbe avuto luogo in seguito durante il round viene invece cancellato e l'evento viene scartato. Se termina la fase azione e i giocatori falliscono nel fornire tutti i simboli richiesti, l'evento rimane attivo nel round seguente.

14. Mappe e terreni

Le aree ombrate in blu chiaro sulle mappe di seguito contano come terreno.



- Personaggi e alieni non possono entrare o muovere attraverso i terreni.
- Personaggi e alieni non possono sparare attraverso i terreni.
- I terreni bloccano la linea di vista.

Muri: nell'esempio sotto, Bus ha linea di vista e può sparare al biter. Comunque, il personaggio non può muovere attraverso l'angolo del muro così Bus necessita di 2 passi se vuole muovere in quello spazio.



Alberi: nell'esempio sotto, Bus ha linea di vista e può sparare al biter. In aggiunta, il personaggio è anche in grado di muoversi diagonalmente attraverso lo spigolo dell'albero così Bus necessita solo di un passo se vuole muoversi in quello spazio.



15. Interazione e decisioni

15.1 Lavorare insieme

Durante la fase azione, un giocatore può chiedere agli altri giocatori di eseguire qualsiasi movimento alieno gli sia uscito come risultato dei dadi. Comunque, il giocatore deve aspettare finché questi movimenti alieni saranno eseguiti prima di fare qualsiasi altra azione. Analogamente, un giocatore può chiedere agli altri giocatori di rimuovere un gettone vita da un alieno che è appena stato colpito con successo.

15.2 Quel che è fatto è fatto

Spesso durante la fase azione, i giocatori possono eseguire un'azione e subito dopo cambiare idea. Altre volte i giocatori possono andare agli stessi obiettivi, bloccarsi i movimenti a vicenda o far perdere vita agli altri personaggi, ecc. Comunque, una volta che un'azione è stata eseguita un giocatore non può più tornare indietro. Ogni decisione presa durante la fase azione è definitiva.

16. Consigli strategici

Pianificare e discutere la propria strategia prima dell'inizio di ogni fase azione. Individuare le priorità e non dimenticare gli obiettivi.

Quando si ottengono simboli movimento alieno ai dadi cercare di eseguirli su alieni che danneggeranno meno i giocatori.

Se c'è un aumento del rischio, prendere in considerazione che alcuni o tutti i giocatori si fermano dal lanciare i dadi prima del termine della fase azione.

Cercate di ottenere il massimo da ogni lancio dei dadi. Quanto più si lanciano i dadi, più gli alieni si muovono. Cercare di eseguire le cose che si possono fare nel resto della fase azione e cercare di utilizzare o conservare alcuni simboli già ottenuti per dopo, invece di rilanciare rapidamente.

La più grande forza degli alieni è il loro movimento combinato. Cercate di non permettere agli alieni più veloci di rimanere dietro le linee degli alieni più lenti, al fine di prevenire incrementi di movimenti che avverranno quando gli alieni più veloci spingeranno i più lenti.

17. Chiarimenti sulle carte



Sarah Mercy: il personaggio guarito ritorna con tutti i gettoni vita. Tuttavia, il giocatore non riprende i dadi persi.



Lila: questi gettoni possono essere spesi solo durante la fase azione per prevenire i risultati movimento alieno solo del giocatore che la controlla.



Bus: la sua abilità è sempre attiva e può essere impiegata intenzionalmente.



Ion rifle: si può scegliere un differente numero di dadi da lanciare ogni volta che si attiva lo ion rifle. Se il risultato da un totale di 9 o più non vengono inferte ferite. Gli oggetti che permettono di rilanciare i risultati "fallati" non possono essere usati con lo ion rifle.



X-ray visor: i terreni sono considerati come fossero spazi quadrati normali al fine di misurare il numero di spazi dal personaggio che ci spara attraverso. I muri contano come uno spazio terreno in modo che il personaggio può sparare solo attraverso un massimo di un muro ogni volta.



Sonic blaster: se quest'arma colpisce con successo il primo alieno di una fila di alieni, tutti loro devono ritrarsi (seguendo le frecce in senso inverso) di 2 spazi, ciascuno di essi viene spinto da quello precedente. Se un personaggio viene spinto da una ritirata di alieni, deve perdere una vita normalmente.



Recharger: l'abilità di quest'arma deve essere eseguita dopo la fine della fase azione. Il giocatore può ancora utilizzare qualsiasi suo dado inutilizzato prima di eseguire questa abilità.



Slime spitter: se il risultato del D20 indica una spazio che già contiene un gettone melma, rilanciare finché tutti e 4 i gettoni melma sono stati piazzati in spazi differenti del tabellone.



Pendra'a'gon: la sua abilità dovrebbe essere considerata come il risultato di un regolare movimento alieno e può essere distribuito tra qualsiasi numero di alieni.



Scar Maker: eventuali risultati doppi effettuano una ferita addizionale a qualsiasi colpo di successo con 5+.

Esempio: due 5 fanno 3 ferite, due 1 fanno una ferita.



Heat gun: la sua abilità è applicata anche a qualsiasi colpo addizionale ottenuto.



Alien DNA: l'abilità di questa carta deve essere eseguita dopo la fine della fase azione. Il giocatore può ancora utilizzare qualsiasi suo dado inutilizzato prima di eseguire questa abilità.



Stress beacon: se questo oggetto colpisce il primo alieno di una fila di alieni, tutti loro devono ritrarsi (seguendo le frecce in senso inverso) di 2 spazi, ciascuno di essi viene spinto da quello precedente. Se un personaggio viene spinto da una ritirata di alieni, deve perdere una vita normalmente.



Carapace armor: limita le abilità dei soldati alieni. Le ferite causate dal movimento di un soldato alieno diventano ancora perdite di vita.



Hound: se c'è già un gettone acido sullo spazio attuale dell'hound, non piazzare un secondo gettone acido. L'abilità di hound viene invece ignorata.



Spawning egg: una volta che un'area di generazione viene determinata, piazzare lo spawning egg in una delle aree con la X rossa e piazzare il gettone dell'area di generazione su di esso. L'area di generazione non è più stazionaria e si muove insieme allo spawning egg. Qualsiasi nuovo alieno generato dall'area in questo punto, deve essere piazzato negli spazi intorno a quello attualmente occupato spawning egg, come se ci fossero delle X rosse intorno ad esso (davanti o di lato, mai dietro). Se lo spawning egg viene eliminato, rimuoverlo normalmente dal tabellone ma il gettone area di generazione deve rimanere nello spazio dove l'egg è stato ucciso.



They are advancing: dopo la fase abilità alieni ma prima della fase movimento alieni, tutti gli alieni in spazi con una X avanzano di 2 spazi (seguendo le frecce).

Panic attack: un personaggio che non trasporta alcuna arma, oggetto o tecnologia aliena può ancora essere scelto come bersaglio di questo evento.

Highly toxic: se il risultato del D20 indica uno spazio che già contiene un gettone acido, rilanciare finché non si ottiene uno spazio senza gettoni acido.

18. Gioco in solitario

Per giocare in solitario, devono essere applicate le due seguenti modifiche:

- Durante il setup, prendere 5 dadi azione (invece di 4).
- Durante la fase di generazione alieni, generare carte come nel gioco in 2 giocatori.



Traduzione a cura di Davide "Canopus" Tommasin, in data 02/03/2016, disponibile su www.gioconauta.it

NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario. Immagini tratte dal regolamento ufficiale del gioco.