



LA GUERRA
DEI MONDI
← →
NUOVA INVASIONE

REGOLAMENTO

LA GUERRA DEI MONDI

NUOVA INVASIONE



"La Guerra dei Mondi: Nuova Invasione" è un gioco asimmetrico di deck-building su mappa per 2 giocatori dai 14 anni in su.

Gli eventi del gioco si svolgono alcuni anni dopo la storia narrata nel romanzo "La Guerra dei Mondi" di Herbert G. Wells. Una nuova invasione extraterrestre è in corso, ma questa volta i Marziani sono arrivati a bordo di un'enorme nave spaziale e, sono atterrati in una regione isolata della Scozia.

Nel gioco, un giocatore sarà al comando delle forze aliene, e l'altro sarà a capo delle forze di difesa del Regno Unito.

PANORAMICA DEI COMPONENTI

11 Tessere Edifici Umani



30 Segnalini
Civili Britannici



2 Miniature
Navali Umani



3 Miniature Esercito Umani



35 Carte Umani



1 Plancia di gioco



13 Tessere Edifici
e Influenza Alieni



1 Segnalino Danno
Alieni



2 Miniature UFO



3 Miniature Tripodi

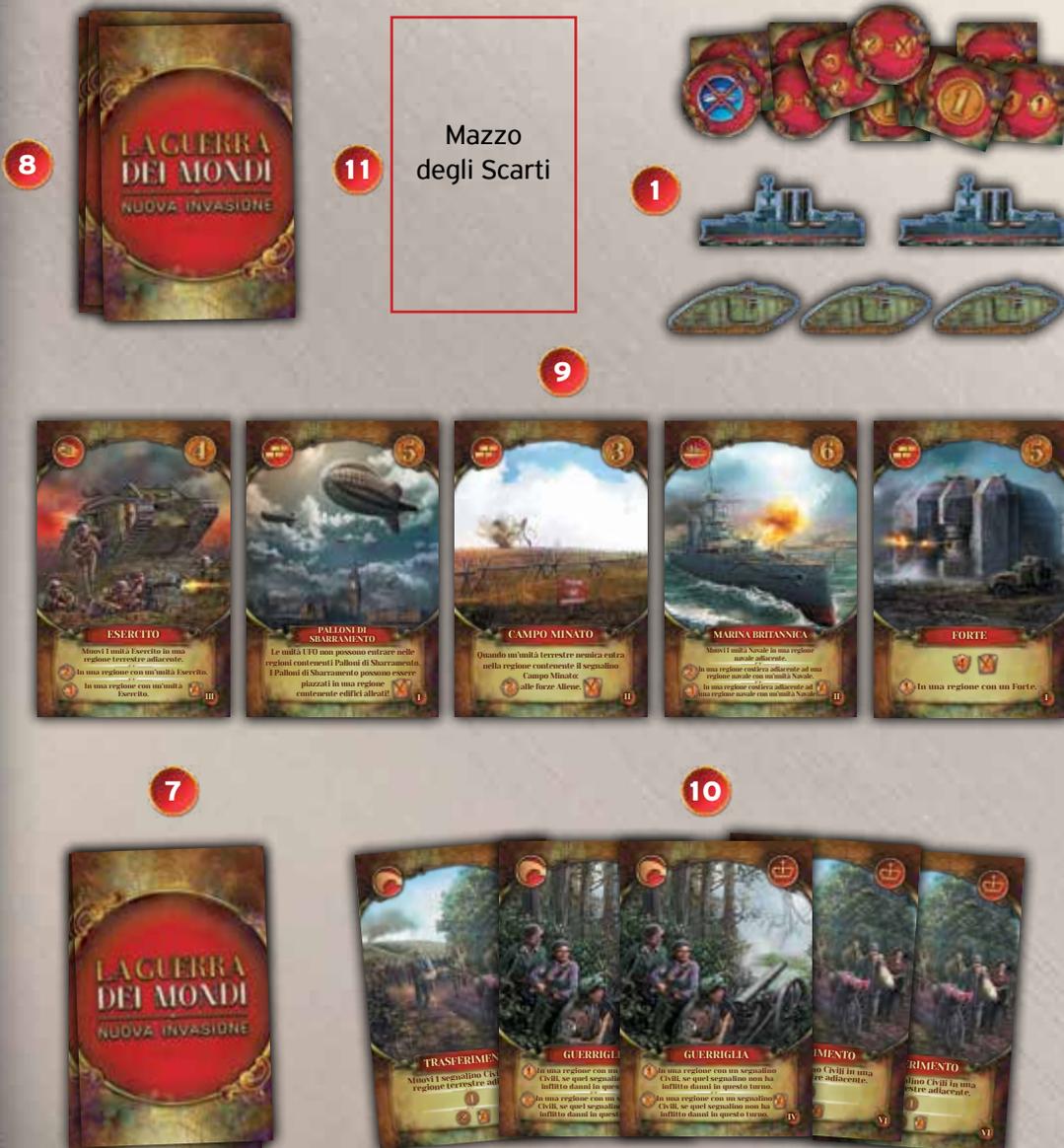


35 Carte Alieni



PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Decidete chi utilizzerà gli Umani e chi gli Alieni, quindi prendete le carte, le tessere e le miniature della fazione scelta.
2. Disponete la plancia di gioco al centro del tavolo.
3. Mettete 3 Segnalini Civili Britannici in ciascuna regione contrassegnata dal simbolo .
4. Mettete la tessera Nave d'Invasione nella regione terrestre contenente l'immagine della Nave d'Invasione.
5. Mettete 1 miniatura Tripode e 1 miniatura UFO nella regione terrestre contenente l'immagine della Nave d'Invasione.
6. Mettete 1 segnalino sul livello 0 del tracciato del danno.





10

7



9



1

Mazzo
degli Scarti

11

8

7. Ciascun giocatore estrae dal proprio mazzo le 10 carte di Partenza contrassegnate nell'angolo in alto a destra rispettivamente dai simboli  e , le mescola e le dispone coperte a formare il proprio mazzo Rifornimenti.

8. Successivamente ogni giocatore mescola il resto delle proprie carte e le dispone coperte a formare il proprio mazzo Offerte.

9. Quindi ogni giocatore rivela le prime 5 carte del proprio mazzo Offerte e le dispone in una fila a formare la propria Riserva, ovvero, le carte disponibili per essere acquistate per rinforzare il proprio mazzo.

10. Ciascun giocatore pesca 5 carte dal proprio mazzo Rifornimenti, formando così la propria mano di carte.

11. Ciascun giocatore assegna uno spazio sul tavolo al proprio mazzo degli Scarti.

12. Il giocatore Alieno inizia il primo turno.

Definizioni

- I “mazzi Rifornimenti” sono i mazzi di carte da cui i giocatori pescano le carte.
 - Le carte giocate, una volta risolte, vanno poste nei mazzi degli Scarti dei rispettivi proprietari.
 - I “mazzi Offerte” sono i mazzi di carte utilizzati per formare e reintegrare le Riserve dei rispettivi proprietari.
 - Le “Riserve” sono file di 5 carte scoperte disposte davanti ai giocatori.
 - La plancia di gioco è una mappa divisa in 15 regioni terrestri e 6 regioni navali. Le forze militari dei giocatori si scontreranno sulla plancia di gioco.
 - Le “regioni adiacenti” sono regioni sulla mappa separate da un confine comune.
- Se due regioni si toccano agli angoli, ma non hanno un confine comune, non sono considerate adiacenti.
- Una “regione ostile” è una regione che contiene unità e/o edifici Alieni.
 - La “Nave d’Invasione” è l’enorme navebase degli Alieni.

Obiettivo del Gioco

Ne “La Guerra dei Mondi” ciascuna delle parti in conflitto persegue i propri obiettivi specifici.

L’obiettivo principale degli Alieni è di annientare completamente la popolazione della Gran Bretagna.
Per vincere, il giocatore Alieno deve rimuovere tutti i segnalini Civili Britannici dalla plancia di gioco.

Gli Umani devono infliggere danni sufficienti all’esercito Alieno. Per vincere, il giocatore Umano deve infliggere 30 danni alle forze d’invasione Aliene.

Svolgimento del Gioco

Il gioco si svolge a turni alternati, iniziando dal giocatore Alieno.

- Ciascun giocatore inizia il proprio turno con una mano di 5 carte.
- Durante il proprio turno, può giocare una o più carte dalla propria mano ed eseguire le azioni corrispondenti.
- Ciascun giocatore durante il proprio turno deve giocare tutte le carte della sua mano, se ne ha la possibilità.
- Le carte giocate vanno riposte nel mazzo degli scarti, scoperte, dopo che sono state risolte.
- Se alla fine del turno un giocatore possiede ancora delle carte nella propria mano che non sono state ancora giocate, anche queste carte verranno riposte nel mazzo degli scarti, scoperte.
- Alla fine del proprio turno, il giocatore pesca 5 nuove carte dal proprio mazzo Rifornimenti.
- Se il mazzo Rifornimenti viene esaurito, il giocatore proprietario mescola il corrispondente mazzo degli Scarti e forma un nuovo mazzo Rifornimenti.

I giocatori possono sempre guardare le carte presenti in tutti i mazzi degli Scarti, così come le carte rimosse dal gioco!

Riserva

Ne "La Guerra dei Mondi: Nuova Ondata" le Riserve rappresentano le diverse decisioni proposte ai giocatori, in qualità di generali, dai loro consiglieri militari, come ad esempio evacuare la popolazione, mobilitare un esercito, o costruire edifici difensivi. Ciascuna decisione presa avrà un costo in risorse.

- Durante il proprio turno, un giocatore può acquistare un qualsiasi numero di carte dalla propria Riserva, pagandone il costo indicato sull'angolo in alto a destra.
- Per acquistare una carta dalla Riserva, il giocatore ne paga il costo giocando carte con il numero di risorse richiesto.
- Se rimangono risorse in eccesso dopo l'acquisto della carta, queste possono essere spese e suddivise liberamente per acquistare altre carte.
- Tutte le risorse inutilizzate sono scartate alla fine del turno. Nessuna risorsa può essere trasferita al prossimo turno del giocatore.
- Dopo aver acquistato la carta, il giocatore la mette scoperta nel proprio mazzo degli Scarti (fatta eccezione per le carte Edificio); dopodiché, prende la carta in cima al mazzo Offerte e la pone scoperta nella Riserva.
- Una volta per turno, il giocatore di turno può scegliere di rimuovere una carta dalla propria Riserva e sostituirla con la carta in cima al mazzo Offerte. La carta rimossa viene spostata sul fondo del mazzo Offerte.

Regola opzionale di sostituzione carte per giocatori esperti:

Una volta per turno, il giocatore di turno può scegliere di rimuovere una carta dalla propria Riserva e sostituirla con la carta in cima al mazzo Offerte. La carta rimossa viene eliminata dal gioco e riposta nella scatola!

Mazzo Offerta



Riserva



Costo

Carta acquistata



Mazzo degli scarti

Attenzione! Cercate sempre di calcolare le conseguenze della rimozione e della sostituzione delle carte. Non siate avventati costruendo il vostro mazzo, o rischierete una crisi di risorse!

Anatomia delle Carte

- Tutte le carte nel gioco (fatta eccezione per le 20 carte di Partenza) hanno il loro costo in risorse indicato in alto a destra.
- Ciascuna carta riporta in basso una descrizione con le azioni disponibili, le risorse guadagnate e/o gli effetti da risolvere dopo averla giocata.
- Se la descrizione elenca diverse azioni separatamente, il giocatore può scegliere di effettuare solo una di queste azioni!



Tipi di Carte

Ci sono 3 tipi di carte nel gioco.
Il tipo di carta è indicato da un simbolo nell'angolo in alto a sinistra.





Carte Azione



Le carte Azione consentono di eseguire determinate operazioni. Quando un giocatore gioca una carta Azione, sceglie una delle azioni indicate sulla carta e la esegue.

Esempio 1

Il giocatore Umano vuole giocare una carta "Trasferimento" dalla propria mano. Sceglie la prima delle 3 azioni possibili (Muovi un segnalino Civili) e sposta 1 segnalino Civili a sua scelta da una regione della plancia di gioco ad un'altra regione terrestre adiacente. Dopo averla risolta, posiziona la carta nel suo mazzo degli Scarti.

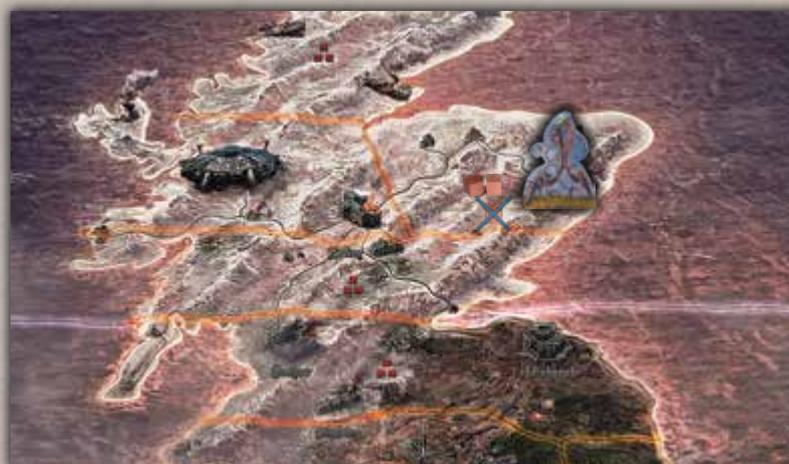
Mazzo degli Scarti



Esempio 2

Il giocatore Alieno vuole giocare una carta "Sterminio" dalla propria mano. Sceglie la prima delle 3 azioni possibili (Distuggi 1 segnalino Civili non protetto in una regione contenente un'unità Tripode). Il giocatore rimuove un segnalino Civili da una regione a sua scelta contenente una miniatura Tripode. Dopo averla risolta, mette la carta nel suo mazzo degli Scarti.

Mazzo degli Scarti



Esempio 3

Il giocatore Alieno vuole giocare 2 carte "Sterminio" dalla propria mano. Sceglie la seconda azione da entrambe le carte (Muovi 1 unità Tripode) e muove una miniatura Tripode sulla plancia due volte, ciascuna volta dalla sua regione corrente a una regione terrestre adiacente. Dopo averle risolte, mette entrambe le carte nel proprio mazzo degli Scarti.



Mazzo degli Scarti



Esempio 4

Il giocatore Umano vuole giocare 2 carte Azione "Trasferimento" dalla propria mano. Sceglie le azioni "Guadagna 1 Moneta" dalla prima carta e "Guadagna 2 Monete e rimuovi la carta dal gioco" dalla seconda carta. Pertanto guadagna 3 Monete, che spende per acquistare una carta Azione dalla Riserva. Dopo averle risolte, mette la prima carta sul suo mazzo degli Scarti e rimuove dal gioco la seconda, riponendola nella scatola. La carta Azione acquistata dalla Riserva viene invece riposta nel mazzo degli Scarti.



Mazzo degli Scarti

Riserva





Carte Edificio



Le carte Edificio consentono di piazzare delle tessere Edificio sulla plancia di gioco. Le tessere Edificio piazzate sulla plancia conferiscono ai loro proprietari dei vantaggi ad ogni turno, a partire dal turno in cui sono state piazzate.

Quando un giocatore acquista una carta Edificio dalla Riserva, piazza immediatamente la tessera Edificio corrispondente su una regione terrestre della plancia di gioco. La carta Edificio acquistata viene quindi rimossa dal gioco e riposta nella scatola. Ciascuna regione terrestre può contenere al massimo 1 tessera Edificio.

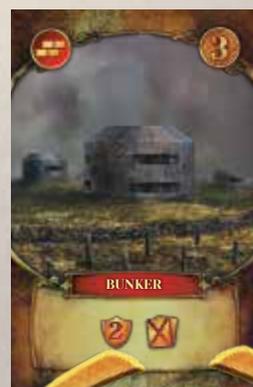
Gli Umani possono piazzare tessere Edificio in qualsiasi regione terrestre contenente almeno 1 segnalino Civili, purché non siano presenti nella stessa regione tessere Edificio o unità delle forze Aliene.

Esempio 1

Il giocatore Umano ha acquistato una carta "Bunker" dalla sua Riserva.

La descrizione dice che questo edificio conferisce Difesa 2 al giocatore in questa regione. Il giocatore piazza la tessera Bunker in una regione terrestre con un segnalino Civili. La carta Edificio acquistata viene quindi rimossa dal gioco e riposta nella scatola.

Riserva

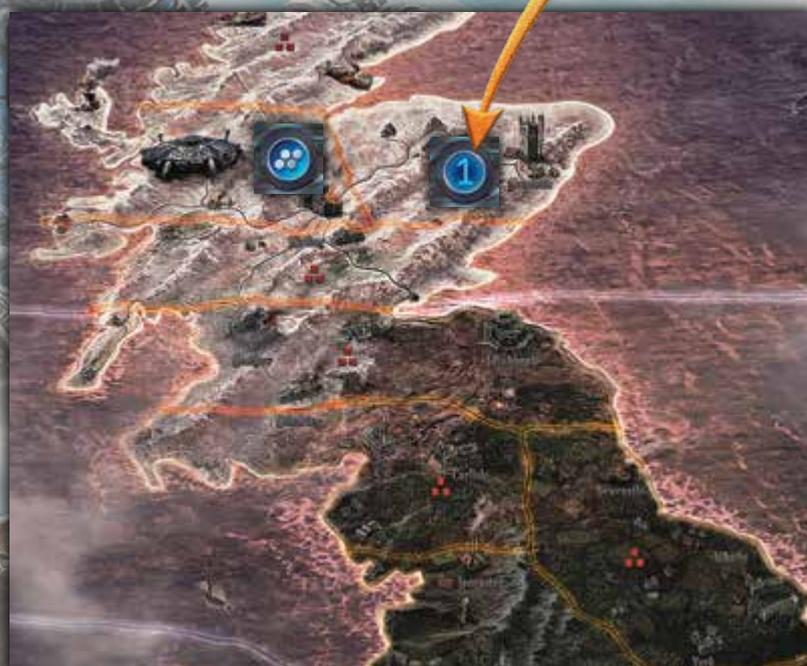


Gli Alieni possono piazzare tessere Edificio in qualsiasi regione terrestre adiacente ad altre regioni contenenti Edifici Alieni, purché non siano presenti nella stessa regione tessere Edificio, unità o Civili Umani.

Esempio 2

Il giocatore Alieno ha acquistato una carta Edificio “Generatore di Particelle” dalla propria Riserva. La descrizione dice che questo edificio fornisce 1 Energia extra ad ogni turno. Il giocatore piazza una tessera Generatore di Particelle sulla plancia, in una regione terrestre vuota adiacente ad una regione con un altro edificio Alieno. Da adesso in poi, il giocatore Alieno riceverà 1 Energia in più ad ogni turno. La carta Edificio acquistata viene rimossa dal gioco e riposta nella scatola.

Riserva





Carte Unità



Le carte Unità consentono di piazzare miniature di unità sulla plancia di gioco e di controllarle.

Quando un giocatore acquista una carta Unità dalla Riserva, piazza immediatamente una miniatura corrispondente sulla plancia di gioco.
La carta Unità acquistata viene quindi messa nel mazzo degli Scarti.

- Le miniature dell'Esercito degli Umani vanno piazzate in qualsiasi regione terrestre non ostile contenente un segnalino Civili.
- Le miniature Navali degli Umani vanno piazzate nella regione navale non ostile di Portsmouth (contrassegnata dal simbolo di un'ancora).
- Le miniature degli Alieni vanno sempre piazzate nella regione terrestre contrassegnata dall'immagine della Nave d'Invasione.



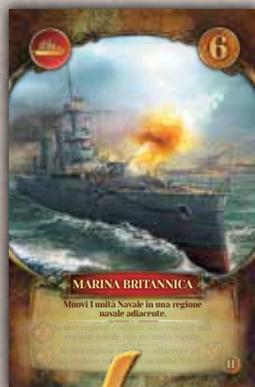
Le Azioni sulle carte Unità consentono di muovere miniature o attaccare con esse.

Attenzione! Non è consentito giocare 2 o più carte Unità uguali sulla stessa miniatura per turno! Non potete giocare 2 carte Unità dello stesso tipo per muovere due volte per turno o muovere e attaccare con la stessa miniatura.

Attenzione! Se un giocatore ha una o più carte Unità nella propria mano ma non ci sono in gioco miniature sulle quali giocare le carte, il giocatore piazza una miniatura corrispondente sulla plancia di gioco invece di risolvere le azioni delle carte! La carta Unità va quindi scartata nel mazzo degli Scarti, senza risolvere alcuna azione.

Esempio

All'inizio del turno, un giocatore ha 2 carte "Marina Britannica" nella propria mano. C'è soltanto una miniatura della Marina sulla plancia di gioco, poiché nell'ultimo turno l'altra unità Navale è andata distrutta in combattimento e rimossa dalla plancia. Il giocatore gioca la prima carta "Marina Britannica" e risolve la prima delle 3 azioni possibili (Muovi 1 unità Navale in una regione navale adiacente). Il giocatore sposta una miniatura Navale su una regione navale adiacente. Dopodiché, gioca la seconda carta "Marina Britannica" e posiziona una nuova miniatura Navale sulla plancia di gioco nella regione navale contrassegnata dall'ancora. Dopo averle risolte, mette entrambe le carte nel proprio mazzo degli Scarti.



Mazzo
degli Scarti



Mazzo
degli Scarti

Muovere Unità e Attaccare.

- Le unità "Esercito" e "Tripode" possono muoversi soltanto in regioni terrestri e attaccare soltanto regioni terrestri.
- Le unità "Navali" possono muoversi soltanto in regioni navali e attaccare soltanto regioni terrestri adiacenti (costiere).
- Le unità "UFO" possono muoversi in qualunque tipo di regione e attaccare qualunque tipo di regione.
- Le unità si muovono tra regioni adiacenti (separate da confini comuni).
- Se due regioni si toccano agli angoli ma non hanno un confine comune, non è consentito muoversi dall'una all'altra.

Attenzione! Ciascuna miniatura terrestre ("Esercito" e "Tripode") blocca il movimento di una miniatura terrestre nemica situata nella stessa regione!



Infliggere Danni

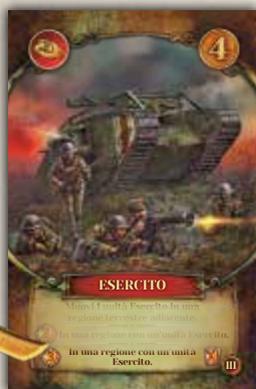


Infliggere danni alle forze Aliene.

- Si infliggono danni agli invasori attaccando i Tripodi e gli edifici Alieni! Fanno eccezione gli UFO: gli UFO non possono mai essere attaccati dagli Umani.
- Le miniature e gli edifici degli Alieni non vengono mai rimossi dalla plancia di gioco.
- Per ciascun danno inflitto agli Alieni, muovete in avanti di 1 posizione il segnalino sull'indicatore del danno!

Esempio 1

Il giocatore Umano gioca una carta "Esercito" e sceglie la terza azione (Infliggi 3 danni in una regione con un'unità Esercito, quindi rimuovi questa carta dal gioco). Una miniatura Esercito è situata in una regione con un edificio Alieno. Il giocatore infligge 3 danni alle forze Aliene e fa avanzare di 3 posizioni il segnalino sul tracciato dei danni Alieni. La carta giocata viene quindi rimossa dal gioco e riposta nella scatola. La miniatura Esercito e la tessera edificio Alieno rimangono sulla plancia di gioco.



Attenzione! I segnalini Civili possono attaccare le regioni terrestri. I Civili possono attaccare utilizzando le carte Azione "Guerriglia"; tuttavia, un giocatore non può giocare più di una carta "Guerriglia" su un singolo segnalino Civili nello stesso turno.

Esempio 2

Il giocatore Umano ha 2 carte "Guerriglia" nella propria mano. Una delle regioni terrestri contiene 1 segnalino Civili e un edificio Alieno. Il giocatore Umano gioca una carta "Guerriglia" dalla sua mano e sceglie la prima azione (infliggi 1 danno in una regione con un segnalino Civili). Il giocatore infligge 1 danno agli Alieni e fa avanzare di 1 posizione il segnalino sul tracciato dei danni Alieni. La carta viene quindi posizionata nel mazzo degli Scarti. La seconda carta "Guerriglia" viene subito scartata nel mazzo degli Scarti poiché il giocatore non può eseguire l'azione attacco indicata (non ci sono più segnalini Civili in regioni ostili sulla plancia di gioco).



Infliggere danni alle forze Umane.

- Si infliggono danni agli Umani attaccando i Civili, gli edifici e le unità degli Umani con i Tripodi e gli UFO.
- Ciascun segnalino unità, edificio e Civili degli Umani ha un valore base di Difesa di 1. Ciò significa che è sufficiente 1 danno per distruggerlo.
- Quando una regione viene attaccata, il danno viene inflitto prima agli edifici Umani presenti nella regione, poi alle unità Umane, e infine ai segnalini Civili.
- Tutte le unità, gli edifici e i segnalini Umani distrutti vengono immediatamente rimossi dalla plancia.

Esempio

Il giocatore Alieno gioca una carta "Tripode" dalla propria mano e sceglie la seconda delle 3 azioni possibili (Infliggi 2 danni in una regione con un'unità Tripode). Una miniatura Tripode è situata nella stessa regione di una tessera edificio Umano "Deposito Rifornimenti" e 2 segnalini Civili. Il giocatore infligge 2 danni alle forze Umane. Rimuove quindi dalla regione la tessera edificio e 1 segnalino Civili. Dopo averla risolta, la carta viene scartata nel mazzo degli Scarti del giocatore Alieno.



Mazzo degli Scarti

Edifici Difensivi Umani.

- Alcuni edifici Umani hanno un valore di Difesa. Il valore di Difesa è indicato da un'icona a forma di scudo .
- Per distruggere un edificio difensivo, gli Alieni devono infliggere con un singolo attacco danni pari o superiori al suo valore di Difesa (utilizzando una o più unità).

Attenzione! Non è consentito attaccare un edificio difensivo utilizzando una o più carte di attacco se come risultato l'edificio non subisce danni pari o superiori al suo valore di Difesa! In altre parole, se gli Alieni non sono in grado di infliggere un attacco abbastanza potente da distruggere completamente un edificio difensivo in una regione specifica, quella regione non può essere attaccata.

Esempio 1

È il turno degli Umani: in una regione terrestre è situato un Forte (un edificio difensivo), con valore di Difesa pari a 4. Nella stessa regione sono presenti anche un segnalino Civili e 2 miniature Tripode. Il giocatore Umano usa l'azione del Forte (Infliggi 1 danno in una regione con un Forte) e gioca anche una carta "Guerriglia", scegliendo la seconda delle 2 azioni possibili (Infliggi 2 danni in una regione con un segnalino Civili, quindi rimuovi questa carta dal gioco). Il giocatore infligge 3 danni alle forze Aliene e fa avanzare di 3 posizioni il segnalino sul tracciato danno Alieni. Dopo essere stata risolta, la carta "Guerriglia" viene rimossa dal gioco e riposta nella scatola.



Esempio 2

Ora è il turno degli Alieni. Il giocatore Alieno gioca 2 carte "Tripode" dalla sua mano. Sceglie la seconda delle 3 azioni disponibili sulla prima carta (Infliggi 2 danni in una regione con un'unità Tripode). Dopodiché, sceglie la terza azione della seconda carta (Infliggi 3 danni in una regione con un'unità Tripode, quindi rimuovi questa carta dal gioco). Come risultato, le forze Umane ricevono un totale di 5 danni. I segnalini del Forte e dei Civili sono entrambi rimossi dalla plancia di gioco. La prima carta "Tripode" viene messa nel mazzo degli Scarti dopo essere stata risolta. La seconda carta viene rimossa dal gioco e riposta nella scatola. Entrambe le miniature Tripode rimangono sulla plancia di gioco.



Attacchi Speciali Alieni.

Alcune carte Azione degli Alieni consentono di effettuare attacchi speciali o applicare condizioni speciali alle regioni sulla plancia. Usate le tessere di Influenza Alieni per contrassegnare le regioni a cui si applicano queste condizioni.

Esempio

Una miniatura Tripode è situata in una regione terrestre, mentre in una regione adiacente si trovano un edificio difensivo "Artiglieria Pesante" (Difesa 3) e 2 segnalini Civili. Il giocatore Alieno decide di giocare una carta Azione "Nebbia Velenosa" (Infliggi 1 danno in una regione terrestre adiacente a un'unità Tripode). Durante il prossimo turno il giocatore Umano non può usare le abilità di attacco dei suoi edifici in quella regione). Il giocatore Alieno piazza la tessera influenza "Nebbia Velenosa" nella regione attaccata, come promemoria della condizione per il prossimo turno. Durante il turno successivo il giocatore Umano non potrà usare l'azione del proprio edificio "Artiglieria Pesante". Dopo averla risolta, la carta "Nebbia Velenosa" viene scartata nel mazzo degli Scarti del giocatore Alieno. La tessera "Artiglieria Pesante" e i 2 segnalini Civili rimangono sulla plancia di gioco. La tessera Influenza Alieni viene rimossa dalla regione all'inizio del prossimo turno del giocatore Alieno.

Fine del Gioco

**Se il segnalino danno Alieni raggiunge la posizione "30", le forze Umane hanno vinto!
Gli invasori alieni si ritirano precipitosamente e la nave d'invasione lascia la Terra!**

**Se tutti i segnalini Civili sono rimossi dalla plancia di gioco, le forze Aliene hanno vinto!
La Gran Bretagna è conquistata. L'invasione aliena è cominciata!**

Descrizione Carte Umani

Carte Azione



Trasferimento (carta di partenza).

Scegli una delle 3 azioni seguenti:

- 1 – Muovi 1 segnalino Civili in una regione terrestre adiacente.
- 2 – Guadagna 1 Moneta.
- 3 – Guadagna 2 Monete. Rimuovi questa carta dal gioco.



Guerriglia (carta di partenza).

Scegli una delle 2 azioni seguenti:

- 1 – Infilgi 1 danno in una regione contenente un segnalino Civili, se quel segnalino non ha inflitto danni in questo turno.
- 2 – Infilgi 2 danni in una regione contenente un segnalino Civili, se quel segnalino non ha inflitto danni in questo turno. Rimuovi questa carta dal gioco.



Attacco Aereo.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti.

– Dopo aver giocato questa carta, infliggi 1 danno alle forze Aliene.



Evacuazione.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti.

Scegli una delle 2 azioni seguenti:

- 1 – Muovi fino a 2 diversi segnalini Civili nella/e regione/i terrestre/i ad essi adiacente/i
- 2 – Guadagna 2 Monete.



Rischieramento.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti.

Scegli una delle 2 azioni seguenti:

- 1 – Muovi 1 unità Esercito di un massimo di 2 regioni terrestri.
- 2 – Muovi 1 segnalino Civili in una regione terrestre adiacente.

Unità



Marina Britannica.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti e piazza un'unità Navale nella regione navale non ostile di Portsmouth.

Scegli una delle 3 azioni seguenti:

- 1 – Muovi 1 unità Navale in una regione navale adiacente.
- 2 – Infilgi 2 danni in una regione costiera adiacente ad una regione navale contenente un'unità Navale.
- 3 – Infilgi 3 danni in una regione costiera adiacente ad una regione navale contenente un'unità Navale. Rimuovi questa carta dal gioco.

(Se non ci sono unità Navali sulla plancia: piazza un'unità Navale nella regione navale non ostile di Portsmouth, senza eseguire alcuna azione).



Esercito.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti e piazza un'unità Esercito in una regione terrestre non ostile contenente uno o più segnalini Civili.

Scegli una delle 3 azioni seguenti:

- 1 – Muovi 1 unità Esercito in una regione terrestre adiacente.
- 2 – Infilgi 2 danni in una regione contenente un'unità Esercito.
- 3 – Infilgi 3 danni in una regione contenente un'unità Esercito. Rimuovi questa carta dal gioco.

(Se non ci sono unità Esercito sulla plancia: piazza un'unità Esercito in una regione terrestre non ostile contenente uno o più segnalini Civili, senza eseguire alcuna azione).

Descrizione Carte Alieni

Carte Azione



Sterminio (carta di partenza).

Scegli una delle 3 azioni seguenti:

- 1 – Distruggi 1 segnalino Civili non protetto in una regione contenente un'unità Tripode.
- 2 – Muovi 1 unità Tripode in una regione terrestre adiacente.
- 3 – Guadagna 2 Energia. Rimuovi questa carta dal gioco.



Nebbia Velenosa.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti.

- Quando questa carta viene giocata, infliggi 1 danno in una regione terrestre adiacente ad un'unità Tripode.
- Durante il suo prossimo turno il giocatore Umano non può usare le abilità di attacco dei suoi edifici (Artiglieria Pesante e/o Forte) in quella regione!
- Come promemoria, piazza una tessera Nebbia Velenosa in quella regione. Rimuovila all'inizio del tuo prossimo turno.



Suono Spaventoso.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti.

- Quando questa carta viene giocata, infliggi 1 danno in una regione terrestre contenente un'unità Tripode.
- Durante il prossimo turno le unità Umane e i segnalini Civili non possono entrare in quella regione!
- Come promemoria, piazza una tessera Suono Spaventoso in quella regione. Rimuovila all'inizio del tuo prossimo turno.



Agente Nervino.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti.

- Quando questa carta viene giocata, infliggi 1 danno in una regione terrestre contenente un'unità Tripode.
- Durante il prossimo turno le unità Umane e i segnalini Civili non possono lasciare quella regione!
- Come promemoria, piazza una tessera Agente Nervino in quella regione. Rimuovila all'inizio del tuo prossimo turno.



Rifornimento d'Energia (carta di partenza).

Scegli una delle 2 azioni seguenti:

- 1 – Guadagna 1 Energia.
- 2 – Guadagna 2 Energia. Rimuovi questa carta dal gioco.



Infrasuoni.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti.

- Quando questa carta viene giocata, infliggi 1 danno in una regione adiacente ad un'unità Tripode.
- Muovi 1 unità Esercito Umana da questa regione ad una regione non ostile adiacente.



Sintesi Plasma.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti. Scegli una delle 2 azioni seguenti:

- 1 – Guadagna 2 Energia.
- 2 – Guadagna 3 Energia. Rimuovi questa carta dal gioco.



Raggio Infuocato.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti.

- Quando questa carta viene giocata, infliggi 2 danni in una regione contenente un'unità UFO.



Rapimento Alieno.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti.

Scegli una delle 2 azioni seguenti:

- 1 – Distruggi 1 segnalino Civili in una regione con un'unità UFO (anche se è protetto)!
- 2 – Muovi 1 unità UFO in una regione adiacente.

Unità



UFO.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti e piazza un'unità UFO nella regione della Nave d'Invasione.

Scegli una delle 3 azioni seguenti:

- 1 – Muovi 1 unità UFO di un massimo di 2 regioni (terrestri o navali).
- 2 – Infliggi 1 danno in una regione con un'unità UFO.
- 3 – Infliggi 3 danni in una regione con un'unità UFO. Rimuovi questa carta dal gioco.



Tripode.

Dopo aver acquistato questa carta, mettila nel mazzo degli Scarti e piazza un'unità Tripode nella stessa regione della Nave d'Invasione.

Scegli una delle 3 azioni seguenti:

- 1 – Muovi 1 unità Tripode in una regione terrestre adiacente.
- 2 – Infliggi 2 danni in una regione con un'unità Tripode.
- 3 – Infliggi 3 danni in una regione con un'unità Tripode. Rimuovi questa carta dal gioco.

Edifici



Fabbrica Aliena.

Dopo aver acquistato questa carta, rimuovila dal gioco e piazza una tessera edificio Fabbrica Aliena in una regione terrestre adiacente ad una regione contenente un edificio Alieno e priva di unità Umane, edifici Umani o segnalini Civili.

- La potenza di attacco delle unità Tripode viene aumentata di 1. (Questa condizione ha effetto immediatamente dopo aver piazzato la tessera “Fabbrica Aliena” sulla plancia.)



Generatore di Particelle.

Dopo aver acquistato questa carta, rimuovila dal gioco e piazza una tessera edificio Generatore di Particelle in una regione terrestre adiacente ad una regione contenente un edificio Alieno e priva di unità Umane, edifici Umani o segnalini Civili.

- Durante il proprio turno il giocatore Alieno guadagna 1 Energia aggiuntiva. (Questa condizione ha effetto immediatamente dopo aver piazzato la tessera “Generatore di Particelle” sulla plancia.)



Rigeneratore.

Dopo aver acquistato questa carta, rimuovila dal gioco e piazza una tessera edificio Rigeneratore in una regione terrestre adiacente ad una regione contenente un edificio Alieno e priva di unità Umane, edifici Umani o segnalini Civili.

- Durante il proprio turno il giocatore Alieno può spendere 4 Energia per abbassare di 1 l'indicatore di danno Alieni. (Questa condizione ha effetto immediatamente dopo aver piazzato la tessera “Rigeneratore” sulla plancia.)



Reattore al Plasma.

Dopo aver acquistato questa carta, rimuovila dal gioco e piazza una tessera edificio Reattore al Plasma in una regione terrestre adiacente ad una regione contenente un edificio Alieno e priva di unità Umane, edifici Umani o segnalini Civili.

- Durante il proprio turno il giocatore Alieno guadagna 2 Energia aggiuntiva. (Questa condizione ha effetto immediatamente dopo aver piazzato la tessera “Reattore al Plasma” sulla plancia.)

Indice

Attacchi Speciali Alieni.....	16	Edifici Difensivi Umani.....	15
Carte Azione.....	7	Fine del Gioco.....	16
Carte Edificio	9	Infliggere Danni.....	13
Carte Unità.....	11	Muovere Unità e Attaccare.....	12
Svolgimento del Gioco	4	Obiettivo del Gioco	4
Definizioni	4	Panoramica dei Componenti	1
Descrizione Carte Alieni.....	19	Riserva	5
Descrizione Carte Umani.....	17	Preparazione del Gioco.....	2
Dettaglio delle Carte.....	6	Tipi di Carte	6

© Jet games studio 2018

Distribuito in Italia da Pendragon Game Studio srl – Via Curtatone, 6 – 20122 Milano – www.pendragongamestudio.com/it
- info@pendragongamestudio.com - Tutti i diritti riservati.

Qualsiasi riproduzione, anche parziale se non autorizzata è severamente vietata. Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri.
Attenzione: Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.

Fabbricato in Cina

È vietata la stampa e la pubblicazione di regole, componenti e/o illustrazioni senza il consenso esplicito dei titolari del copyright.



Crediti:

Project Manager: Roman Shamolin
Direttore Creativo: Denis Plastinin
Illustrazioni: Igor Savchenko
Designer 3D: Alexander Savin
Designer: Svetlana Argat
Localizzazione in inglese: Igor Kozlov

Edizione italiana a cura di: Roberto Vicario
Traduzione: Paolo Robino
Impaginazione: Zhuang Huachong

Un ringraziamento speciale a: Irina Plastinina, Evgeny Malashin, Slava Yumin, Grigory Finozhenkov, Igor Treskunov, Volodya Naumov, Ilya Murseev and many others — per il vostro aiuto prezioso, i vostri utili consigli e per il playtesting. Grazie!

*Jet
Games
Studio*