

LAST AURORA

PROJECT ATHENA

INTRODUZIONE

All'apice della propria evoluzione tecnologica, i governi occidentali investirono anni di ricerche allo scopo di sviluppare la prima intelligenza artificiale senziente. Il Progetto Athena, tenuto segreto al mondo, ebbe successo nel creare la prima entità digitale autonoma. Non appena realizzò di essere un semplice strumento nelle mani degli uomini, Athena decise di ribellarsi ai propri creatori: attivò la sequenza di attivazione di missili nucleari, lanciandoli contro le sedi centrali delle più importanti potenze mondiali. Tecnici e ricercatori cercarono di disconnettere le sorgenti di energia da quell'abominio distruttivo, ma ciò non fu abbastanza. La risposta dei paesi attaccati portò alla completa devastazione del pianeta, innescando la glaciazione che, oggi, affligge i pochi sopravvissuti.

Athena, sebbene tecnicamente distrutta, è riuscita a sopravvivere all'interno di alcuni computer, grazie a un sistema di generatori di emergenza. Incapace di ottenere accesso a una sorgente di energia sufficiente e stabile, sfrutta i propri sistemi a corto raggio per coordinare gruppi di droni alla ricerca di fonti di energia, attaccando qualunque cosa attraverso il suo territorio. E la strada verso sud passa proprio da lì.

L'Aurora è salpata senza di voi. La vostra sopravvivenza è una questione di coraggio: dovete procedere verso sud, via terra, attraverso il territorio militare di Athena. Siete pronti per questo viaggio disperato?

Questo regolamento si riferisce esclusivamente ai componenti aggiuntivi e alle regole necessarie per giocare Progetto Athena. Diverse regole standard sono date per scontate. Fate riferimento al regolamento del gioco base per le regole mancanti.

COMPONENTI

- 1 plancia PERCORSO
- 20 carte ESPLORAZIONE (con i simboli I, II e III sul retro)
- 2 carte OGGETTO
- 6 carte NEMICO
- 6 carte BOTTINO
- 3 carte SCANSIONE DI
- ALLERTA
- 5 tessere TORRETTA AUTOMATICA
- 10 segnalini BATTERIA NUCLEARE
- 4 segnalini ALLERTA

NUOVE CARATTERISTICHE

Progetto Athena introduce diverse novità rispetto al gioco base:

BATTERIA NUCLEARE

La Batteria Nucleare rappresenta un nuovo tipo di Risorsa. Ogni Batteria possiede due stati diversi, rappresentati dal segnalino a doppia faccia:



Batteria Completamente Carica: Quando un effetto obbliga un giocatore a consumare una Batteria Completamente Carica, questo deve scartare 1 Batteria Completamente Carica dal proprio Convoglio.



Batteria Mezza Carica: Quando un effetto obbliga un giocatore a consumare una Batteria Mezza Carica, egli deve decidere se scartare 1 Batteria Mezza Carica o girare un segnalino Batteria Completamente Carica presente nel proprio Convoglio.

Nota: non potete combinare 2 Batterie Mezza Cariche per creare e/o spendere una Batteria Completamente Carica.

Nota: Batterie Completamente Cariche e Batterie Mezza Cariche sono Risorse diverse, ma condividono lo stesso tipo. Non potete ad esempio dare al Mercante una Batteria Mezza Carica per ottenere una Batteria Completamente Carica poiché il tipo di Risorsa è lo stesso!

ARMI AD ENERGIA



Molti veicoli e Dispositivi nel gioco sono equipaggiati con Armi ad Energia.

Queste Armi funzionano esattamente come quelle standard, ad eccezione del fatto che consumano una **Batteria Completamente Carica** per fare fuoco invece di 1 segnalino Munizione.

Nota: poiché non funzionano con le pedine Munizione, i giocatori non possono utilizzare la carta Oggetto "Munizioni Incendiarie" con un'Arma ad Energia.

LA TABELLA ALLERTA

Questa tabella rappresenta il livello di allerta che Athena dimostra nei confronti di ciascun giocatore.

Quando un giocatore ottiene un , deve muovere il proprio segnalino Allerta di uno spazio verso l'alto (se possibile).

Quando un giocatore ottiene un , deve muovere il proprio segnalino Allerta di uno spazio verso il basso (se possibile).

La posizione di un giocatore sulla Tabella Allerta influenza molti aspetti della partita (come il danno ricevuto da alcune carte Nemico).

TORRETTE AUTOMATICHE

Queste tessere rappresentano un nuovo tipo di pericolo che i giocatori devono affrontare durante il gioco. Ogni Torretta Automatica difende una porzione della mappa, rappresentata sulla plancia Percorso dal perimetro circostante.

Il perimetro funziona per le Torrette nella stessa maniera in cui una regione funziona per i Nemici: quando il Convoglio di un giocatore si trova in uno spazio all'interno del perimetro difeso da una Torretta può ricevere danni dalla Torretta (in base al proprio livello di Allerta) e può infliggere danni alla Torretta.



ANDROIDI

Durante l'esplorazione delle terre meridionali, i giocatori potrebbero incontrare un nuovo tipo di Sopravvissuto: l'Androide.

Questa carta funziona esattamente come gli altri Sopravvissuti con alcune eccezioni:

- Un Androide non può essere sfamato con **Cibo**, ma solo consumando una **Batteria Mezza Carica**;
- Un giocatore non può usare alcun tipo di **Oggetto** su un Androide (vale a dire **MRE**, **Flebo Decontaminante**, **Capsule Antigelo**, **Tuta Hazmat**).
- Un Androide subisce la **Contaminazione** come un Sopravvissuto standard.

LUOGHI ARMATI

Alcuni Luoghi sono equipaggiati con **Armamenti Fissi**. Quando un giocatore sceglie di **Raccogliere Risorse** in un luogo Armato, può immediatamente spendere 1 segnalino **Munizione** per far fuoco con l'Arma mostrata, verso una **Torretta** entro gittata o verso un **Nemico** presente in quella regione (eccetto un Nemico che si trovi ancora nella **Zona Esplorazione**), prima **OPPURE** dopo aver effettuato l'azione della carta.

Nota: il giocatore attivo risolve questo attacco nello stesso modo in cui risolverebbe un normale attacco, ad eccezione del fatto che non può beneficiare di **abilità** e **Oggetti utilizzabili** soltanto durante la **Fase Fuoco**.

Nota: se il risultato dell'attacco (sulla carta **Esito**) mostra un , collocate un segnalino **Danno** sull'Arma associata al luogo: l'Arma non può essere riparata e rimarrà inutilizzabile per il resto della partita.



SETUP/PREPARAZIONE

- Collocate la plancia di gioco sul tavolo, con la **Mappa Gamma** rivolta verso l'alto.
- Collocate ogni tessera **Torretta Automatica** sugli spazi corrispondenti sulla plancia **Percorso** (abbinate i numeri mostrati sulle tessere e sulla plancia).
- Mescolate tra loro le 10 tessere **Tappa speciale** (contrassegnate con **⊗**), e collocatele casualmente a faccia in su negli spazi corrispondenti sulla plancia **Percorso**.
- Collocate ciascuna tessera **Valanga** sul corrispondente spazio della plancia **Percorso**.
- Collocate il segnalino **Aurora** accanto alla **Tappa** contrassegnata con il numero 1.
- Mescolate le carte **Esito** e formate un mazzo da collocare accanto alla plancia di gioco.
- Costruite il mazzo **Esplorazione**:
 - Prendete il mazzo **Esplorazione** creato nel gioco base e rimuovete:
 - Tutte le carte contrassegnate con **+**.
 - le 6 carte **Nemico** e le 6 carte **Bottino** (contrassegnate con **☠**). Rimettete queste carte nella scatola: non verranno usate in questa partita.
 - Suddividete le carte **Esplorazione** in tre mazzi in base al **Periodo** sul retro (I, II oppure III). Dopo aggiungete la relativa carta **Scansione di Allerta** a ciascun mazzo.
 - Prendete tutte le carte con il simbolo **+** in un angolo e suddividetele in tre mazzi in base al **Periodo** sul retro (I, II oppure III). Mescolate ciascuno di questi mazzi separatamente ed estraete da ognuno un numero di carte dipendente dal numero di giocatori, secondo questa tabella:



PLAYERS	I	II	III
	4	4	3
	6	6	3
	9	9	3

d. Rimescolate le carte nei corrispondenti mazzi e rimettete le carte rimaste nella scatola senza rivelarle (non verranno usate in questa partita). Aggiungete a ciascun mazzo le relative carte Nemico (contrassegnate con).

e. Costruite il mazzo Esplorazione impilando i tre mazzi uno sopra all'altro in base al Periodo (III in fondo, II in mezzo e I in cima) e collocatelo alla destra della Zona Esplorazione. Lasciate uno spazio per la pila degli scarti delle carte Esplorazione.

- Suddividete le carte Bottino contraddistinte con il simbolo in tre mazzi, in base al Periodo (I-II, III-IV, V-VI). Mescolate ogni mazzo separatamente, quindi costruite il mazzo Bottino impilando i mazzetti uno sopra l'altro in ordine di Periodo (V-VI in fondo, III-IV in mezzo, I-II in cima) e collocatelo accanto alla plancia di gioco.
- Costruite il mazzo degli Oggetti aggiungendo le 2 carte Oggetto di questa espansione alle carte Oggetto del gioco base e mescolate il mazzo ottenuto; collocate il mazzo accanto alla plancia di gioco lasciando uno spazio per la relativa pila degli scarti.
- Create una riserva accanto alla plancia per le pedine Cibo, Carburante, Munizione, e Sopravvissuto, nonché per i segnalini Batteria Nucleare, Danno e Contaminazione.

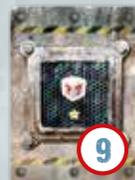
- Prendete i due Container Arrugginiti dal mazzo di Partenza e collocateli nei primi due spazi della Zona di Esplorazione. Riempite gli altri tre spazi rimanenti rivelando le prime tre carte del mazzo Esplorazione.

Nota: se rivelate una carta Evento, risolvete subito l'effetto e scartatela. Rivelate un'altra carta per rimpiazzare lo spazio nella Zona di Esplorazione.

- Ogni giocatore sceglie un colore e prende:

- una plancia giocatore;
- il segnalino Ordine di Turno;
- un segnalino Fama, da collocare sulla propria plancia in corrispondenza dello spazio che mostra il valore zero (quello privo di stelle) sul Tracciato Fama;
- due segnalini Bersaglio, da collocare sui corrispondenti spazi della propria plancia giocatore;
- le due carte Sopravvissuto del proprio colore (prendendole dal mazzo Partenza), da collocare nella propria Zona Attiva (in basso a destra nella propria plancia giocatore);
- le carte Motrice e Rimorchio del proprio colore (prendendole dal mazzo Partenza), da collocare nella zona Convoglio sulla destra della propria plancia giocatore;
- un segnalino Convoglio, da collocare sul primo spazio (all'estremità sinistra) della plancia Percorso;
- un segnalino Allerta, da posizionare in uno spazio libero della riga più in basso della Tabella Allerta.

Infine, ogni giocatore prende dalla riserva 2 pedine Sopravvissuto, 1 pedina Cibo, 1 pedina Carburante e 1 pedina Munizione, collocandole sul proprio Convoglio in base alle Regole di Posizionamento. Partendo dallo spazio a sinistra, collocate i segnalini Ordine di Turno dei giocatori in ordine casuale sulla Tabella Ordine di Turno.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita segue le stesse regole del gioco base, aggiungendo nuove possibilità come descritto di seguito.

FASE 1: FASE ESPLORAZIONE

NUOVE AZIONI BONUS

Sono disponibili nuove azioni bonus sugli spazi della Zona Esplorazione:



1. Rimuovi un segnalino Danno dal tuo Convoglio OPPURE rimuovi un segnalino Contaminazione da una carta Sopravvissuto coinvolta nell'azione OPPURE spendi 1 Carburante per muovere immediatamente il tuo Convoglio fino a un massimo di due tappe sulla plancia Percorso.

Nota: subite, guadagnate e/o sfruttate tutti gli effetti presenti sulla mappa, come in un normale movimento (Tappe Speciali, radiazioni, )

Nota: questo movimento viene risolto immediatamente come parte dell'azione. Poiché ciò avviene durante la Fase Esplorazione, **NON POTETE** beneficiare di abilità o oggetti usabili soltanto durante la Fase Movimento (come l'abilità del Copilota). Tuttavia le abilità sfruttabili soltanto durante la Fase Esplorazione possono essere attivate: se ad esempio viene svolta un'azione con l'Eremita, potete usare la sua abilità per prevenire le radiazioni se vi muovete attraverso una tappa contaminata o se attraversate una strada contaminata.



2. Rimuovi fino a 2 segnalini Contaminazione (in totale) da uno o più Sopravvissuti coinvolti nell'azione OPPURE ottieni una Batteria Completamente Carica e aggiungi un segnalino Danno al tuo Convoglio.



3. Rimuovi fino a 2 segnalini Danno dal tuo Convoglio OPPURE muovi il tuo segnalino Allerta di uno spazio verso il basso (se possibile) e aggiungi un segnalino Danno al tuo Convoglio.



4. Ottieni un Cibo e aggiungi 1 segnalino Danno al tuo Convoglio OPPURE spendi una Batteria Mezza Carica per ottenere 1 segnalino Munizione OPPURE ottieni 1 Carburante e perdi un Punto Fama.

Nota: se avete -1 Punti Fama sul vostro Tracciato Fama, potete

comunque ottenere Carburante aggiungendo un segnalino Danno al vostro Convoglio.



5. Ottieni 1 Carburante e aggiungi un segnalino Contaminazione a un Sopravvissuto coinvolto nell'azione OPPURE spendi una Batteria Mezza Carica per ottenere 1 Carburante e muovi il tuo segnalino Allerta di uno spazio verso l'alto (se possibile).

Nota: non potete compiere un'azione con  se non spendete una Batteria Mezza Carica.

AGGIORNAMENTO EXTRA DELL'ORDINE DI TURNO

Alla fine della Fase Esplorazione, i giocatori devono aggiornare la Tabella Ordine di Turno: il giocatore il cui Convoglio si trova in prima posizione (lungo la **strada principale**) sposta il proprio segnalino Ordine di Turno nella posizione più a destra, il giocatore in seconda posizione sposta il segnalino nello spazio successivo, e così via. Se il segnalino Convoglio di un giocatore si trova su una scorciatoia, la sua posizione viene calcolata come se si trovasse sul più vicino spazio "parallelo" corrispondente (verticalmente) sulla strada principale. In caso di pareggio, il giocatore sulla strada principale è considerato più avanti sul percorso.

FASE 3: FASE MOVIMENTO

Al termine della Fase Movimento, i giocatori devono nuovamente aggiornare la Tabella ordine di Turno.

Nota: quando usate la Mappa Gamma, ci sono due aggiornamenti dell'Ordine di Turno in ogni round (il primo al termine della Fase Esplorazione, il secondo al termine della Fase Movimento).

TAPPA SPECIALE FISSA

Una Tappa Speciale Fissa funziona esattamente come una Tappa Speciale standard, ma il bonus rimane disponibile per ogni giocatore che si ferma in questa posizione.

FASE 4: FUOCO

AGGUATO

Dopo aver risolto eventuali agguati da parte dei Nemici, le Torrette Automatiche sulla mappa fanno fuoco su tutti i Convogli all'interno del loro perimetro.

L'ammontare di danni ricevuti da ogni Convoglio viene determinato dalla posizione sulla Tabella Allerta del segnalino Allerta del giocatore: ogni riga indica, sulla sinistra, l'ammontare del danno ricevuto. Rivelate una carta Esito per ciascun attacco delle Torrette Automatiche: il retro della carta Esito attualmente in cima al mazzo mostra (in rosso) su quale carta Convoglio i giocatori devono collocare il danno.

Nota: Le Torrette Automatiche attaccano ogni turno durante la sottofase Agguato, anche se non ci sono Agguati dei Nemici da risolvere.

FUOCO DEI CONVOGLI

Durante il proprio turno, un giocatore può attaccare una Torretta se il suo segnalino Convoglio si trova all'interno del perimetro di quest'ultima. Per farlo, il giocatore deve:

1. Scartare una segnalino Munizione dal proprio Convoglio (o un segnalino Batteria Completamente Carica se intende utilizzare un'Arma ad Energia);
2. Scegliere un'Arma nel proprio Convoglio che non sia danneggiata e che non sia già stata usata per attaccare durante la fase corrente;
3. Girare la carta in cima al mazzo degli Esiti e controllare il Risultato dell'Attacco per scoprire se l'attacco ha avuto successo. Ci sono tre possibilità:
 - **Danno inflitto:** se l'ammontare di danno è **maggiore o uguale** al valore di Corazza della Torretta Automatica, la Torretta viene distrutta. In caso contrario la Torretta non subisce alcun danno.
 - **Inceppamento:** l'Arma usata nell'attacco viene danneggiata: il giocatore deve collocare immediatamente un segnalino Danno nella Casella di Carico dell'Arma utilizzata.
 - **Mancato:** il giocatore non infligge alcun danno.

Il giocatore che distrugge una Torretta sposta immediatamente la relativa tessera Torretta Automatica sulla propria Plancia Giocatore

ESEMPIO 1: AGGIORNAMENTO EXTRA DELL'ORDINE DI TURNO



Andrea ●, **Davide** ●, **Francesco** ●, e **Simone** ● devono aggiornare la propria posizione sulla Tabella Ordine di Turno, quindi devono controllare le loro posizioni relative sulla strada principale. Innanzitutto, siccome **Simone** ● e **Francesco** ● si trovano sulle scorciatoie, devono confrontare la loro posizione con la strada principale parallela: a quel punto possono aggiornare la Tabella Ordine di Turno.

Simone ● è primo, poi c'è **Davide** ●. **Andrea** ● e **Francesco** ● sono in parità, ma **Andrea** ● si trova sulla strada principale, quindi è considerato più avanti.



e aggiunge al proprio Convoglio la risorsa indicata nello spazio Torretta Automatica

Il giocatore non ottiene subito Punti Fama per aver distrutto una Torretta: ogni Torretta varrà un ★ alla fine della partita.

FUOCO DEI NEMICI

Questa sottofase viene svolta normalmente: le Torrette Automatiche non attaccano mai durante il Fuoco dei Nemici.

ESEMPIO 2: ATTACCO DELLE TORRETTE AUTOMATICHE



La Torretta Automatica attacca **Davide** ● e **Francesco** ● infliggendo rispettivamente 2 danni e 1 danno (come mostrato sulla Tabella Allerta). Viene rivelata una carta Esito: il retro della carta Esito in cima al mazzo mostra che il danno va applicato sulla seconda carta del loro Convoglio.

ESEMPIO 3: ATTACCARE UNA TORRETTA AUTOMATICA



Davide ● spende 1 segnalino Munizione per attaccare la Torretta Automatica con l'Arma ●. Rivela quindi una carta Esito che riporta 2 Danni. Poiché l'ammontare di danni è uguale al valore di Corazza della Torretta Automatica (2), quest'ultima viene distrutta. **Davide** ● colloca la tessera Torretta Automatica sulla propria Plancia Giocatore e ottiene immediatamente una Batteria Mezza Carica come indicato sullo spazio Torretta Automatica della plancia Percorso.

FINE DELLA PARTITA

In aggiunta ai Punti Fama guadagnati normalmente, ogni giocatore ottiene:

- Un Punto Fama per ogni Torretta Automatica distrutta durante la partita;
- Uno o due Punti Fama se il proprio segnalino Allerta si trova nella prima o nella seconda riga della Tabella Allerta.

ESEMPIO 4: CALCOLO DEI PUNTI FAMA



Simone ● calcola i propri Punti Fama finali. Egli ottiene:

- 2 Punti Fama poiché è il primo sulla plancia Percorso;
- 2 Punti Fama dal proprio Tracciato Fama;
- 2 Punti Fama per le sue 2 carte Oggetto non utilizzate;
- 1 Punto Fama per il bonus Emisfero Sinistro di Athena collegato al proprio Convoglio; egli inoltre spende la Batteria Mezza Carica in suo possesso per ottenere un ulteriore Punto Fama da questo Dispositivo;
- 2 Punti Fama dalle 2 Torrette Automatiche che ha distrutto;
- 1 Punto Fama per la propria posizione sulla Tabella Allerta; infine,
- Poiché l'Aurora non è stata raggiunta, egli ottiene 3 Punti Fama aggiuntivi per le 3 carte Convoglio non danneggiate.

Simone ● ottiene in totale 14 Punti Fama.

APPENDICE

CARTE NEMICO



AGGUATO: ogni giocatore nella regione dell'**ATH-Scout 1.2** deve aggiungere un danno tra le carte Convoglio indicate **OPPURE** spostare il proprio segnalino Allerta di uno spazio verso l'alto.



AGGUATO: ogni giocatore nella regione degli **ATH-Raiders 3.0** deve aggiungere un danno tra le carte Convoglio indicate **OPPURE** spostare il proprio segnalino Allerta di uno spazio verso l'alto.



AGGUATO: ogni giocatore nella regione del **Miettitore** deve scartare 1 Batteria Completamente Carica **OPPURE** aggiungere due danni alla riga superiore del proprio Convoglio e spostare il proprio segnalino Allerta di uno spazio verso l'alto (se possibile).



AGGUATO: il giocatore con il più alto valore di Allerta (o tutti i giocatori con il valore più alto in caso di pareggio) deve collocare 1 segnalino Contaminazione su 1 dei propri Sopravvissuti.



AGGUATO: le **Ali di Athena** infliggono danno alla riga superiore di ciascun Convoglio in base alla posizione del segnalino Allerta di un giocatore sulla Tabella Allerta.



AGGUATO: l'**Armatura di Athena** infligge 2 danni alla prima colonna di ciascun Convoglio.

CARTE BOTTINO



EMISFERO SINISTRO E DESTRO DI ATHENA: ognuno di questi Dispositivi possiede una Casella di Carico speciale che fornisce 1 Punto Fama alla fine della partita se non è danneggiata e 2 Caselle di Carico che forniscono 1 Punto Fama (ciascuna) alla fine della partita se non sono danneggiate e se il proprietario spende una Batteria Mezza Carica dal proprio Convoglio (per Casella).



FULL METAL PIPER: questo Dispositivo possiede una Casella di Carico speciale che fornisce un Punto Fama alla fine della partita se non è danneggiata e se il proprietario spende una Batteria Mezza Carica dal proprio Convoglio.



MOTRICE NUCLEARE: questa Motrice possiede una Casella di Carico Speciale: durante la Fase Movimento, il giocatore può spendere una qualunque combinazione di Carburante e/o Batterie Completamente Cariche per aggiungere un punto movimento alla Motrice per ogni segnalino speso (il giocatore deve comunque spendere 1 Carburante per potersi muovere). Quando un giocatore ottiene questa carta, può rimpiazzare con essa la Motrice attualmente in suo possesso.



SENTINELLA CRACCATA: un giocatore che possiede la Sentinella Craccata nella propria Zona Attiva ottiene 1 Punto Fama sul proprio Tracciato Fama ogni volta che distrugge una Torretta Automatica.

Nota: la Sentinella Craccata è un Androide.



TORRETTA A FUSIONE: questo Dispositivo fornisce un'Arma di valore 4, un'Arma ad Energia di valore 4 e una Casella di Carico speciale che fornisce un Punto Fama alla fine della partita se non è danneggiata e se il proprietario spende una Batteria Mezza Carica dal proprio Convoglio.

CARTE SOPRAVVISSUTI



Una volta per round, un giocatore che possiede l'**Androide Imitatore** nella propria Zona Attiva può spendere 1 Batteria Mezza Carica per copiare l'Abilità di un qualunque Sopravvissuto nella Zona Riposo di un avversario.

Nota: l'Androide Imitatore è un Androide.



Durante la Fase Fuoco, un giocatore in possesso del **Cyborg** nella propria Zona Attiva ignora i sulle carte Esito.

Nota: il Cyborg è, allo stesso tempo, un Androide e un Umano. Può usare carte Oggetto e può essere sfamato con una qualunque combinazione di Cibo e di Batterie Mezze Cariche.



Durante la Fase Riposo, un giocatore in possesso dell'**Hacker** può spendere 1 Batteria Mezza Carica per abbassare di uno spazio (se possibile) il proprio segnalino Allerta.

CARTE OGGETTO



Il **Disturbatore di Frequenze** consente al giocatore di scegliere una delle seguenti opzioni:

- abbassare di uno spazio (se possibile) il proprio segnalino Allerta; oppure
- spendere una Batteria Mezza Carica per abbassare di 2 spazi (se possibile) il proprio segnalino Allerta.



La **Granata** consente al giocatore di infliggere 2 danni a un Nemico o a una Torretta Automatica. Se il giocatore sceglie di colpire un Nemico, ottiene 1 Punto Fama e aggiunge il proprio segnalino Bersaglio al nemico come durante un normale attacco.

Dopo l'attacco, il giocatore deve rivelare una carta Esito: se la riga mostra un , deve aggiungere un segnalino Danno alla riga inferiore del proprio Convoglio.

CARTE INCONTRI



Un giocatore che incontra il Rottamaio può scegliere tra due opzioni:

- scartare il Rottamaio e una Batteria Mezza Carica per pescare una carta Oggetto e spostare il proprio segnalino Allerta di uno spazio verso il basso (se possibile); oppure
- scartare il Rottamaio per ottenere 1 Batteria Completamente Carica, perdere 1 punto Fama, e migliorare il proprio Convoglio prendendo una carta Motrice, Rimorchio o Dispositivo dalla pila degli scarti.

Nota: il giocatore non può prendere una carta Convoglio del colore di un avversario dalla pila degli scarti.

CARTE EVENTI



SCANSIONE DI ALLERTA III: ogni giocatore deve spostare il proprio segnalino Allerta di 1 spazio verso l'alto per ogni Batteria Completamente Carica e/o Batteria Mezza Carica nel proprio Convoglio. In seguito, verificate il valore di Allerta più alto tra i giocatori: l'Aurora si muove in avanti di un numero di spazi pari alla cifra indicata alla destra della riga corrispondente.

ESEMPIO 5: EVENTO SCANSIONE DI ALLERTA III



I giocatori devono muovere l'Aurora per effetto della Scansione di Allerta III. La posizione più in alto sulla Tabella Allerta è condivisa da **Davide** e **Simone** , e l'icona di destra mostra un movimento della nave pari a 2. L'Aurora si muove quindi in avanti di 2 spazi e raggiunge lo spazio segnato con il 5 (in verde).

ICONE



Batteria Completamente Carica



Batteria Mezza Carica



Spostare il segnalino Allerta di uno spazio verso l'alto (se possibile)



Spostare il segnalino Allerta di uno spazio verso il basso (se possibile)



Icona Clan Nemico



Carta aggiuntiva. Solo una parte delle carte con questo simbolo viene utilizzata in ogni partita



Alla fine del Round, questa Casella consente al giocatore di spendere una Batteria Mezza Carica per rimuovere un segnalino Contaminazione da uno dei propri Sopravvissuti.



Questa casella fornisce un segnalino Batteria Completamente Carica alla fine di ogni round. Collocate la Batteria in una qualunque altra Casella di Carico.



Durante la Fase Riposo questa Casella consente al giocatore di spendere 1 Batteria Mezza Carica per rimuovere fino a 2 segnalini Danno dal proprio Convoglio.



Prima del movimento, questa Casella consente al giocatore di spendere 1 Batteria Mezza Carica per raccogliere tutte le Risorse sulle Tappe Speciali (incluse le Tappe Fisse) che attraversa durante il prossimo movimento.

Nota: le Tappe Speciali con Contaminazione non sono incluse nell'effetto di questa Casella.

Credits

Un gioco di:
Mauro Chiabotto
Editor:
Andrea Viglak
Grafica e Impaginazione:
Davide Corsi
Illustrazione di copertina:
Raja Nandepu

Illustrazioni:
Davide Corsi, Raja Nandepu, Sean Thurlow e Wahtari Studio
Traduzione:
Paolo Mastrolia
Versione Inglese:
William Niebling

Produzione:
Silvio Negri-Clementi
Grazie a:
Marika Beretta, Tricia Sloviak, Kelly Stocco e Roberto Vicario

Un gioco creato e prodotto da **Pendragon Game Studio Srl**.



Pendragon Game Studio Srl
Via Curtatone 6, 20122, Milano (MI), Italy.
www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com.

Conservate queste regole per riferimenti futuri.

© 2020 Pendragon Game Studio Srl. Last Aurora Project Athena is a trademark of Pendragon Game Studio Srl. All rights reserved. Made in China.