

BOARD PUNK

IL ◀ GIOCO DA TAVOLO ▶

11bit
STUDIOS


GLASS CANNON
UNPLUGGED

IDEAZIONE - ADAM KWAPIŃSKI

STORIA - JAKUB WIŚNIEWSKI | SVILUPPO - RAFAŁ PIECZYŃSKI

REGOLAMENTO



Indice

Introduzione	3	Fine della partita	30
Contenuto	5	Malattia e Morte	30
Preparazione della partita	8	Guarire e Trattare i Cittadini	30
Come si vince e come si perde	16	- GUARIRE	30
Regole importanti	16	- TRATTARE	31
- PRIORITÀ DELLE REGOLE	16	Consiglieri	31
- PROCESSO DECISIONALE	16	Carte Cittadino	32
- GUADAGNARE, PERDERE E SPENDERE	16	- USARE LE ABILITÀ DEI CITTADINI	32
- PILE DEGLI SCARTI	16	- MAZZO E SCARTI CITTADINI	33
Speranza e Malcontento	17	Carte Scenario	33
Svolgimento del gioco	18	- ATTIVAZIONE DEGLI EFFETTI DELLE CARTE SCENARIO	33
1. FASE ALBA	19	- ANATOMIA DI UNA CARTA SCENARIO	33
2. FASE MATTINO	19	Carte Evento	34
- RIVELATE UNA CARTA MATTINO	19	- ANATOMIA DI UNA CARTA EVENTO	34
3. FASE GENERATORE	20	Spiegazione delle carte	34
- RIFORNIRE IL GENERATORE	20	Spedizioni	35
- LIVELLO DI STRESS DEL GENERATORE	20	- INIZIARE UNA SPEDIZIONE	35
- GUASTO DEL GENERATORE	20	- MOVIMENTO NELLE SPEDIZIONI	35
4. FASE METEO	21	- SALTARE IL LUOGO	36
A. SPOSTARE I SEGNALI DI CALORE IRRADIATO	21	- ESPLORARE IL LUOGO	36
B. TRAPPOLE DEI CACCIATORI	21	- CONTINUARE LA SPEDIZIONE	36
C. AVANZAMENTO DELLE SPEDIZIONI	21	- RITORNARE ALLA CITTÀ	36
D. SPOSTARE L'INDICATORE DELLA TEMPESTA	21	Carte Legge	37
5. FASE PREPARATIVI	22	- ANATOMIA DI UNA CARTA LEGGE	37
- SCEGLIERE UN CONSIGLIERE	22	Carte Tecnologia	38
- RISOLVETE GLI EFFETTI DELLA MALATTIA	22	- ANATOMIA DI UNA CARTA TECNOLOGIA	38
6. FASE AZIONI	22	Automaton	39
- TURNI DEI GIOCATORI	22	Lavoratore Bambino e Specialista Bambino	39
- ESEGUIRE AZIONI AL CALDO O AL FREDDO	23	Appendice: Edifici	39
- LIVELLI DI ISOLAMENTO	23	Limiti	44
- DESCRIZIONE DELLE AZIONI	25	- POPOLAZIONE	44
▶ RIMUOVERE LA NEVE	25	- AUTOMATON	44
▶ RACCOGLIERE RISORSE	25	- CIBO	44
▶ COSTRUIRE	26	- FAME	44
- EDIFICARE	26	- RISORSE	44
- DEMOLIRE	26	- ALBERI	44
▶ USARE UN EDIFICIO	26	- SPAZI (SU UNA TESSERA MAPPA)	44
▶ INVIARE RICOGNITORI	26		
▶ AZIONI SPECIALI	27		
7. FASE TRAMONTO	27		
- CARTE DISPUTA SOCIALE	27		
8. FASE FAME	28		
- DIMINUIRE LA FAME ARRETRATA	28		
- NUTRIRE I CITTADINI	28		
9. FASE NOTTE	29		
- RIFUGI AL CALDO	29		



Introduzione

Prefazione

Frostpunk: Il Gioco da Tavolo è un gioco cooperativo da 1 a 4 giocatori, ambientato in un XIX secolo gelido e post apocalittico. La sopravvivenza è resa possibile solo dalla tecnologia a vapore e dal suo esempio più avanzato, il Generatore, il cui calore è fonte di vita per ciò che resta dell'umanità.

In qualità di Consiglieri di quella che potrebbe essere l'ultima città al mondo, il vostro obiettivo principale in *Frostpunk: Il Gioco da Tavolo* sarà quello di

garantire la sopravvivenza della città e dei suoi Cittadini. Ciascuno scenario ha obiettivi specifici che dovrete raggiungere per poter vincere la partita. Il compito che grava sulle vostre spalle non è dei più facili: il mondo di Frostpunk è ostile e pericoloso, e se non sarete in grado di gestire al meglio la vostra città, verrete sconfitti.

Questo gioco da tavolo è un adattamento su licenza del videogioco "Frostpunk" creato da 11 bit studios S.A.

Il mondo di Frostpunk

Nella storia alternativa di Frostpunk, le tempeste di neve ebbero inizio nell'estate del 1886. I raccolti andarono perduti e la gente soffrì la fame. A milioni fuggirono a sud, ma trovarono solo caos, carestie e morte. Nelle propaggini più remote del ricco settentrione, l'Impero Britannico iniziò la costruzione di generatori in grado di mantenere il calore, grazie ai quali pochi prescelti avrebbero potuto sopravvivere al sicuro dal caos del crollo della civiltà. Ma non ne ebbero il tempo: dal nord arrivò un'apocalittica tempesta di ghiaccio, che divorò tutto ciò che si trovava sul suo cammino.

Alcuni superstiti riuscirono ad attraversare il mare e a raggiungere il luogo in cui sorgeva un generatore, solo per trovarlo completamente congelato. Il generatore era stato progettato per fornire energia a una città in grado di resistere alla fine del mondo. Toccava a noi costruire quella città, e fu così che fondammo Nuova Londra.

I fondamenti di *Frostpunk: Il Gioco da Tavolo*

Per sopravvivere In *Frostpunk: Il Gioco da Tavolo* dovrete tenere le vostre scelte in costante equilibrio tra gestire e sviluppare la città e mantenere alto il morale e l'umore dei suoi cittadini. Dopo l'apocalittico raffreddamento globale, la sola fonte di calore è rappresentata dal Generatore al centro della città. Se lo trascurerete, provocherete uno sterminio di massa per congelamento. Le persone che dipendono dalle vostre decisioni sono tutto ciò che rimane dell'umanità. In molti hanno perso le persone amate, e tutti sono stati strappati alle loro vite precedenti e gettati in questa nuova, dura realtà. Sono i sopravvissuti, sono quelli che ce l'hanno fatta, ma ciò non significa che siano macchine senza cuore.

Dovrete ponderare le conseguenze delle vostre decisioni, non solo nell'immediato, ma anche per il futuro. Alcune delle scelte che dovrete affrontare saranno

contrarie alla vostra morale, e alcune delle leggi che dovrete emanare potranno sembrare severe, o persino crudeli. Fino a dove vi spingerete per garantire la sopravvivenza dell'ultima città al mondo?

Per potervi cimentare in questo gravoso compito, dovrete sviluppare nuove tecnologie, esplorare le desolazioni gelide in cerca di risorse e forse di altri superstiti, sviluppare automaton in grado di lavorare senza sosta e cercare di sopravvivere all'inverno eterno.

L'ottimizzazione e la gestione delle risorse spesso si scontreranno con l'empatia e con la capacità di prendere decisioni ponderate. Anche se la gestione della città e dell'ordine sociale occuperà la maggior parte del vostro tempo, a un certo punto dovrete esplorare il mondo esterno per comprenderne la storia e lo stato attuale.

Caratteristiche principali di *Frostpunk: Il Gioco da Tavolo*

Emanate le leggi

Emanate le leggi che regoleranno la vita della vostra società in espansione. Determinate la routine lavorativa dei cittadini, la loro assistenza sanitaria, la distribuzione del cibo e altri aspetti cruciali della loro vita quotidiana. Tenete alte la loro speranza e soddisfazione: il morale della vostra società è importante tanto quanto i bisogni primari di cibo e sicurezza.

Date forma alla società

Nei momenti decisivi, non esitate a indicare la strada ai vostri cittadini. Li governerete con pugno di ferro o mostrerete loro la via della compassione e della fede? Punterete sulle soluzioni più estreme o cercherete un punto di equilibrio? Qualunque sia la vostra scelta, ricordate: indietro non si torna.

Soppesate le vostre scelte

Alcune delle vostre decisioni vi sembreranno di scarsa importanza, come decidere del destino di un cittadino in difficoltà o venire incontro alle richieste di una nuova fazione, ma ricordate che la somma delle vostre azioni può portare a esiti inaspettati. I vostri cittadini ripongono la loro fiducia in voi, ma la loro devozione non è infinita. Il comando può diventare un fardello.

Sviluppate nuove tecnologie

La sopravvivenza esige progresso. Reagite agli eventi in corso, ma ricordate di mantenere una visione a lungo termine e di investire in sviluppo e progresso tecnologico. Fornire un'infrastruttura avanzata, munita di automaton, dirigibili e altre meraviglie tecnologiche è difficile, ma possibile. Tutto dipende dalle vostre capacità di gestione e comando.

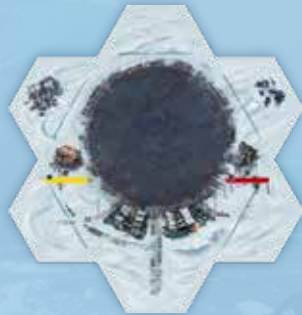
Esplorate le Lande Ghiacciate

Anche se Nuova Londra è la vostra preoccupazione principale, al di fuori dei confini della vostra città c'è un mondo molto più vasto. Le spedizioni, per quanto rischiose, possono fornire utili informazioni e preziose provviste. Potrebbero persino esserci altre persone là fuori, e il loro destino è interamente nelle vostre mani.

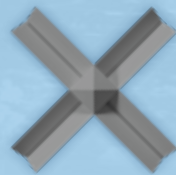
Contenuto



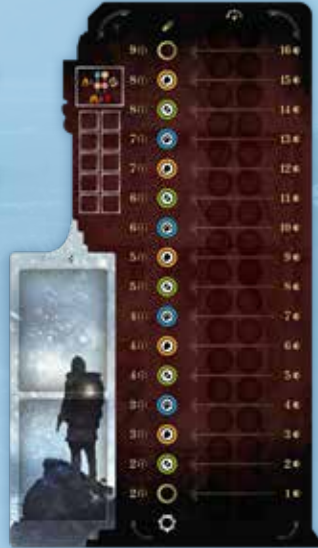
Generatore (con cassetto)



Tessera Generatore



Miglioramento Generatore



Plancia Generatore



Plancia Speranza e Malcontento



Plancia Riserva



Plancia Round e Mattino



Plancia Popolazione



Plancia Edifici



Sacchetto Malcontento
Sacchetto Speranza



Plancia Tramonto



12 elementi del Bordo della Mappa
(6 lunghi, 2 lunghi speculari, 2 corti, 2 piccoli)



30 tessere Mappa
(12 Vicino, 18 Lontano)



5 tessere Rupi
(4 con la
Corazzata
sul dorso)



4 schede Responsabilità



Regolamento
Libro degli Scenari

Carte

135 carte Evento



1 Iniziale

60 Normali

10 Disputa Sociale

32 Conseguenza della Legge

32 carte Mattino

103 carte Tramonto



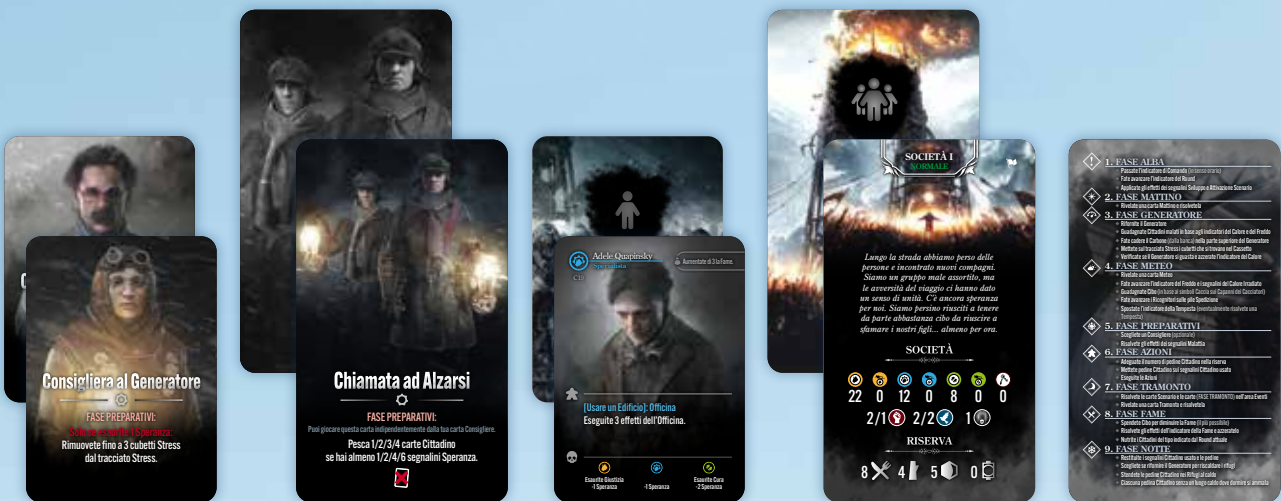
16 carte Legge

44 carte Scenario

40 carte Spedizione

13 carte Meteo

9 carte Tecnologia



4 carte Consigliere

1 carta Chiamata ad Alzarsi

30 carte Cittadino

12 carte Società (6 Società diverse, ciascuna con 2 difficoltà)

1 carta Sommario Fasi



4 carte Spedizione Avamposto



1 carta Avamposto



1 indicatore del Calore



1 indicatore del Round



1 indicatore di Fase



1 indicatore di Comando



1 indicatore della Tempesta



1 indicatore del Freddo



3 indicatori Cittadino (Lavoratore, Specialista, Bambino)



3 indicatori Malattia (Lavoratore, Specialista, Bambino)



1 indicatore dei Cadaveri



1 indicatore del Cibo



1 indicatore della Fame



3 indicatori di Alimentazione Cittadini (Lavoratore, Specialista, Bambino)



3 indicatori Scorte



6 pedine Automaton



30 pedine Cittadino (10 Lavoratori, 10 Specialisti, 8 Bambini, 1 Bambino Lavoratore, 1 Bambino Specialista)



40 Legna 50 Carbone 8 Acciaio



10 Nuclei di Vapore 30 Alberi



3 elementi Caldaia a Vapore



7 tessere Muro Iniziale (3 vuote, 2 Legna, 2 Carbone)



15 segnalini Cittadino usato (5 Lavoratori, 5 Specialisti, 5 Bambini)



7 segnalini Attivazione Scenario



4 segnalini Punto Scarica Elettrostatica



9 segnalini Speranza



9 segnalini Malcontento



4 segnalini Sviluppo



1 indicatore Evacuazione



5 segnalini Conoscenza / Scoperta



1 indicatore di Condizione dei Germogli



1 indicatore di Condizione del Generatore



1 indicatore di Studio



4 segnalini Danno al Generatore



3 indicatori di Calore Irradiato



1 indicatore Corazzata

19 tessere Edificio Grande



11 tessere Edificio Grande di Base



1 tessera Edificio Grande Speciale



7 tessere Edificio Grande di Scenario

74 tessere Edificio Piccolo



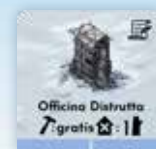
42 tessere Edificio Piccolo di Base



10 tessere Edificio Piccolo Speciale



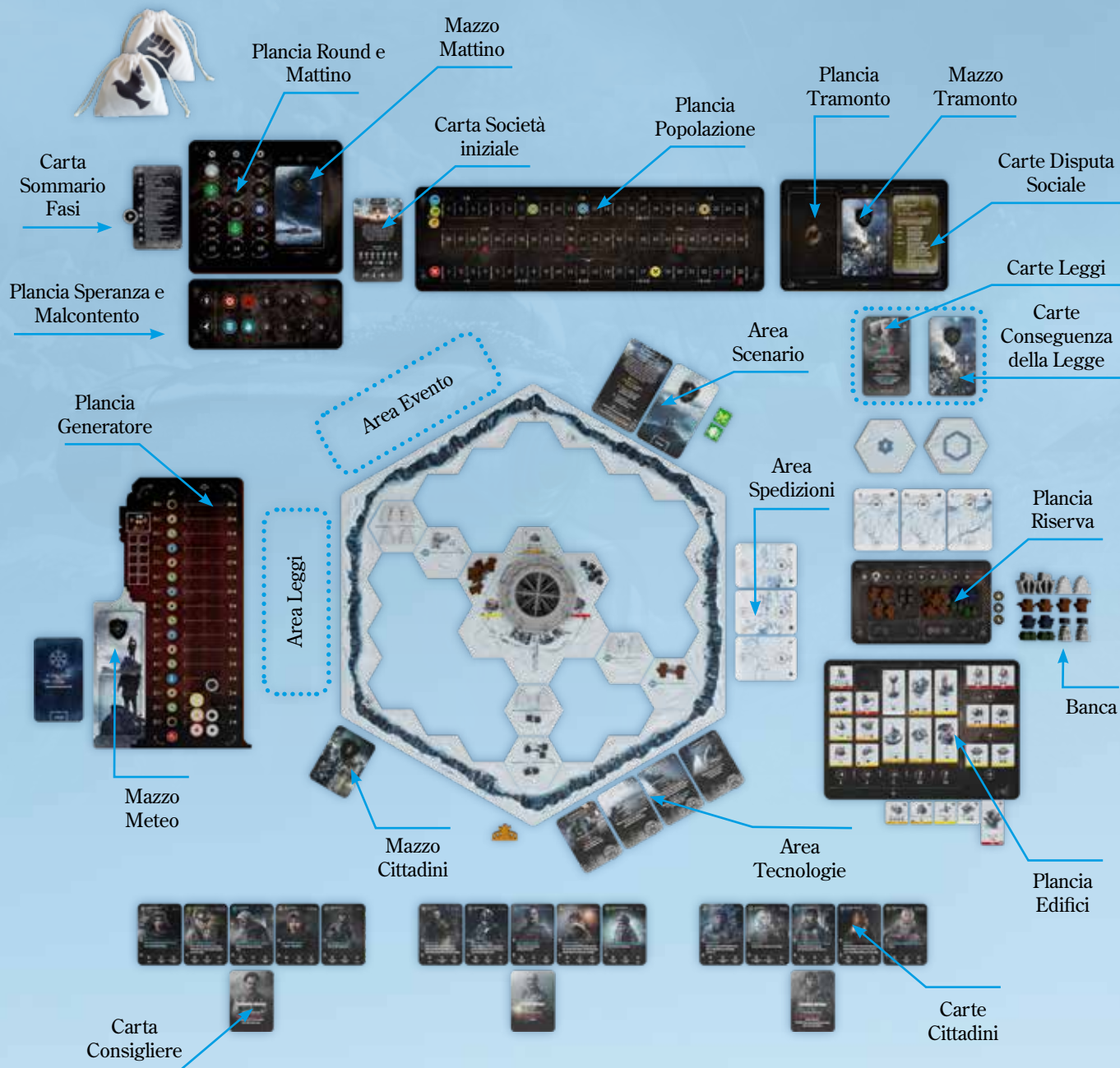
4 tessere Edificio Piccolo di Scenario



18 tessere Edificio Distrutto / Sopravvissuto

Preparazione della partita

Scegliete uno scenario da giocare. Le istruzioni che seguono servono a preparare la partita usando lo scenario "Una nuova casa: Cratere", consigliato per la vostra prima partita. Fate riferimento al Libro degli Scenari per le istruzioni di preparazione degli altri scenari.



In questo Regolamento i passaggi di preparazione sono indicati da un numero in un cerchio 1 o da un numero da solo 7. I numeri in un cerchio corrispondono a un numero riportato in un'illustrazione di preparazione, mentre i numeri da soli non corrispondono ad alcuna illustrazione di preparazione.

1 Preparazione della Mappa



- 1 Disponete il Generatore al centro dell'area di gioco, orientato come indicato.
- 2 Create il Bordo della Mappa assemblando i 6 elementi del Bordo della Mappa, in modo da formare un esagono, come illustrato. Usate il lato che raffigura una parete rocciosa.
- 3 Mettete il Generatore (con il suo cassetto) sulla tessera Generatore. Lasciate il Miglioramento Generatore nella scatola fino a quando non sarà necessario.
- 4 Mettete l'Edificio Cucina sulla tessera Generatore come indicato.

Nota: La Tribuna e l'Edificio Generatore sono prestampati sulla tessera Generatore.

- 5 Mettete 5 Legna e 5 Carbone sulla tessera Generatore come indicato.
- 6 Mischiate le tessere Muro Iniziale a faccia in giù. Scegliete un angolo del Bordo della Mappa, pescate una tessera Muro Iniziale a caso e disponetela a faccia in su nell'angolo scelto. Ripetete questa procedura per ciascuno degli angoli del Bordo della Mappa, procedendo in senso orario, finché non avete disposto un totale di 3 tessere che raffigurano dei Depositi (di Carbone o Legna). Ora dovrete avere dei Depositi su 3 degli angoli, mentre gli altri 3 dovrebbero essere vuoti o avere delle tessere vuote. Rimettete nella scatola le tessere vuote e le tessere inutilizzate.

7. Dividete le tessere Mappa in due pile, a seconda del loro dorso, mischiate ciascuna pila separatamente, e disponetele a faccia in giù a portata di mano.

- 8 Collocate una tessera Lontano a faccia in giù in ciascun angolo della mappa in cui non ci sia una tessera Legna o Carbone.
- 9 Collocate una tessera Vicino a faccia in giù tra ciascuna tessera Lontano e la tessera Generatore.
- 10 Voltate a faccia in su le tessere Mappa che avete disposto nei passaggi 8 e 9. È consigliabile orientare le tessere Mappa nella stessa direzione della tessera Generatore: vi renderà più facile vedere le opzioni disponibili durante la partita. Prendete Risorse e Alberi dalla banca e metteteli sopra gli spazi delle tessere, come indicato sugli spazi.

Nota: Se sulle tessere rivelate è indicato del Cibo, verrà aggiunto alla plancia Popolazione in un successivo passaggio di preparazione.



Qui dovete mettere 1 Legna

Qui dovete mettere 2 Carbone

Qui dovete mettere 4 Alberi

Qui non dovete mettere nulla



10

Banca

Disponete tutti i componenti Legna, Carbone, Nuclei di Vapore, Alberi, le pedine Cittadino e Automaton attualmente inutilizzati vicino alla mappa, in un'area che chiamerete banca. Se lo scenario che avete scelto lo richiede, aggiungete anche l'Acciaio.

Lo scenario "Una nuova casa: Cratere" non richiede Acciaio.

Icone sulle tessere Mappa



2 Area Spedizioni

1. Rimuovete tutte le carte Spedizione non utilizzate nello scenario che avete scelto.

Per lo scenario "Una nuova casa: Cratere" usate tutte le carte Spedizione.

2. Dividete le rimanenti carte Spedizione per tipo (A, B, C). Mischiate separatamente le carte A, B e C in modo da formare 3 mazzi e disponeteli a portata di mano, con la faccia bianca in alto.
3. Prendete le prime 3 carte del mazzo A e disponetele a faccia in su in alto lungo il lato destro della Mappa. Ciascuna di queste carte rappresenta l'inizio di una pila Spedizione (altre carte Spedizione potranno essere aggiunte in seguito a ciascuna pila), e l'insieme di tutte le pile Spedizioni costituisce l'area Spedizioni.



3 Area Tecnologie

1. Rimuovete tutte le carte Tecnologia non utilizzate nello scenario che avete scelto.

Per lo scenario "Una nuova casa: Cratere", non usate la carta "Caldaiia a vapore".

2. Mischiate le rimanenti carte Tecnologia, pescatene 4 a caso e disponetele a faccia in su lungo il lato in basso a destra della Mappa, per formare l'area Tecnologie. Rimettete nella scatola le rimanenti carte Tecnologia.
3. Mettete un segnalino Sviluppo su ciascuna carta, con il lato inattivo in alto.



4 Carta Società

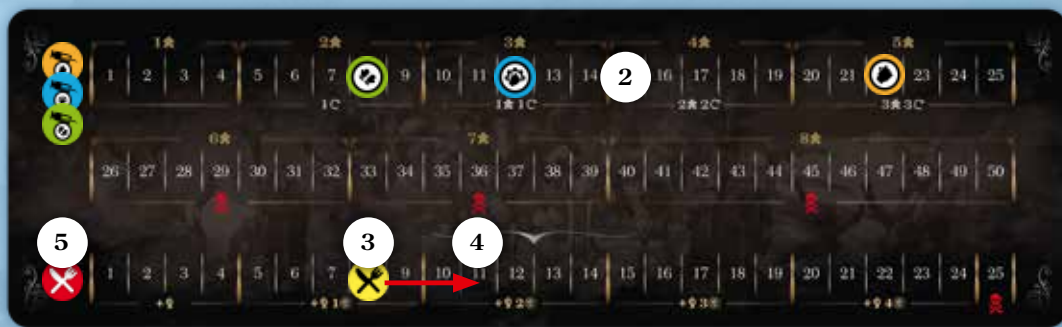
Scegliete una carta Società (I - VI) e il livello di difficoltà che preferite (Normale o Difficile).

Per la vostra prima partita vi consigliamo di usare la carta "Società I: Normale".

Questa carta indica la quantità iniziale di Cittadini, Risorse, ecc., che sarà aggiunta alle varie pance nei successivi passaggi di preparazione.



5 Plancia Popolazione



1. Disponete la plancia Popolazione accanto al bordo superiore della Mappa.

2. Mettete gli indicatori Cittadini e Malattia sulle caselle corrispondenti del tracciato Popolazione (il tracciato in alto sulla plancia Popolazione), come indicato dalla carta Società.



Per la “Società I: Normale”, iniziate la partita con 22 Lavoratori, 12 Specialisti e 8 Bambini (nessuno dei quali malato). Mettete gli indicatori sulla plancia Popolazione come indicato.

3. Mettete l'indicatore del Cibo sulla casella corrispondente del tracciato del Cibo (il tracciato in basso sulla plancia Popolazione), in base alla quantità di Cibo iniziale (indicata sulla carta Società).



Per la “Società I: Normale”, mettete l'indicatore del Cibo sulla casella 8.

4. Aumentate il vostro Cibo iniziale a seconda dei bonus sulle tessere Mappa rivelate durante la preparazione (vedete “Icone sulle tessere Mappa” a pagina 10).



5. Mettete l'indicatore della Fame sulla casella 0 del tracciato del Cibo.

6 Plancia Riserva

1. Disponete la plancia Riserva alla destra della Mappa.

2. Mettete l'indicatore dei Cadaveri sulla casella appropriata del tracciato Cadaveri (indicata sulla carta Società).



Per la “Società I: Normale”, mettete l'indicatore dei Cadaveri sulla casella 1.

3. Prendete dalla banca il numero iniziale di Legna, Carbone e Nuclei di Vapore, come indicato sulla carta Società, e metteteli sulla plancia Riserva.



Per la “Società I: Normale”, iniziate la partita con 4 Legna, 5 Carbone e 0 Nuclei di Vapore.

4. Per ciascun tipo di Cittadino, prendete il numero di pedine Cittadino indicato dalla posizione del corrispondente indicatore Cittadino sul tracciato Popolazione (guardate la barra sopra la sezione in cui si trova l'indicatore corrispondente).



Per la “Società I: Normale”, iniziate la partita con 2 pedine Bambini, 3 pedine Specialista e 5 pedine Lavoratore.

5. Prendete dalla banca il numero di Automaton indicato sulla carta Società e metteteli sulla plancia Riserva.



Per la “Società I: Normale”, iniziate la partita con 0 Automaton.

6. Disponete i segnalini Cittadino usato accanto alla plancia Riserva.



Riserva

Tutto ciò che si trova sulla plancia Riserva rappresenta ciò che avete a vostra disposizione, e viene chiamato appunto riserva. Userete la Legna della riserva per edificare gli Edifici, il Carbone della riserva per rifornire il Generatore, e così via. I giocatori non hanno riserve individuali: ce n'è solo una per tutta la città.

7 Plancia Edifici

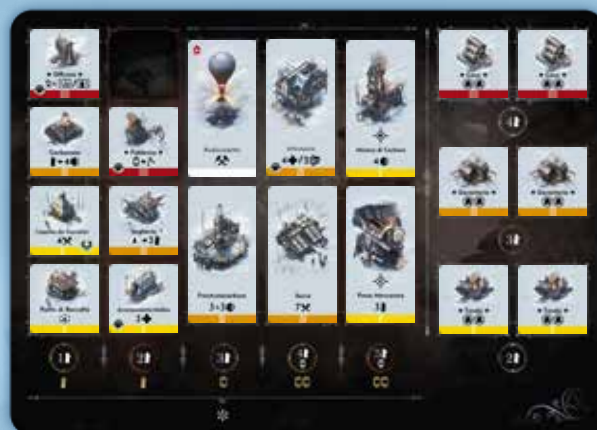
1. Disponete la plancia Edifici accanto al bordo inferiore della plancia Riserva.
2. Dividete gli Edifici per tipo e mettete i tipi raffigurati sulla plancia Edifici sugli spazi corrispondenti, come illustrato. Assicuratevi che le tessere siano disposte con il lato non migliorato in alto.



Lato non migliorato



Lato migliorato



Eccezione: Gli edifici Officina e Fabbrica sono uguali su entrambi i lati, mentre i rifugi (Casa, Dormitorio e Tenda) hanno delle Rovine sul lato opposto.

3. Gli Edifici non raffigurati sulla plancia Edifici saranno trattati in seguito nella preparazione.

8 Plancia Speranza e Malcontento

1. Disponete la plancia Speranza e Malcontento alla sinistra della plancia Popolazione.
2. Mettete tutti i segnalini Malcontento nel sacchetto Malcontento e mischiateli.
3. Pescate dal sacchetto il numero di segnalini indicato dalla carta Società e metteteli sulle caselle più a sinistra del tracciato Malcontento. Il numero prima della "/" indica quanti segnalini pescare, il numero dopo la "/" indica quanti di questi segnalini vanno messi con il lato attivo in alto (partendo da quello più a sinistra); mettetevi gli altri segnalini con il lato esaurito in alto.

2/1 2/2



4. Ripetete i passaggi 2 e 3 con i segnalini Speranza e il sacchetto Speranza.

**Per la "Società I: Normale",
pescate 2 segnalini Malcontento.
Metteteli quello più a sinistra con il lato attivo in
alto e l'altro con il lato esaurito in alto.**

**Per la "Società I: Normale",
pescate 2 segnalini Speranza.
Metteteli entrambi con il lato attivo in alto.**

9 Plancia Round e Mattino

1. Disponete la plancia Round e Mattino vicino al bordo superiore della plancia Speranza e Malcontento.
2. Mettete l'indicatore del Round sulla casella 1 del tracciato dei Round.
3. Mischiate le carte Mattino e mettetele a faccia in giù nello spazio indicato, a formare il mazzo Mattino.
4. Mettete l'indicatore della Tempesta sulla casella 9 indicata dal Libro degli Scenari.

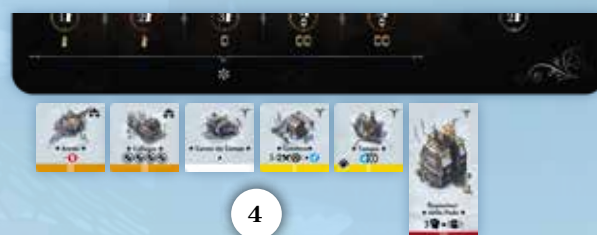
**Per lo scenario "Una nuova casa: Cratere", met-
tete l'indicatore della Tempesta sulla casella 9.**



10 Area Leggi Future

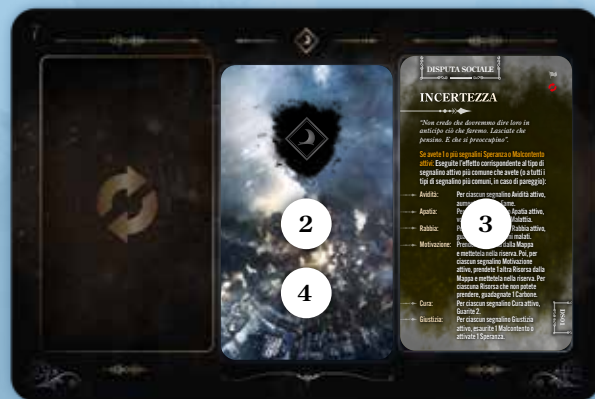
1. Dividete le carte Legge identificate dai codici L01-L08 dalle altre e disponetele a faccia in su, a formare una pila nell'area Leggi Future.
2. Mischiate le carte Legge rimanenti (L09-L16), pescatene 4 a caso e mettetele insieme alle altre 8 carte Legge. Rimettete le carte Legge inutilizzate nella scatola: non saranno usate in questa partita.
3. Disponete le carte Conseguenza della Legge in una pila a faccia in giù, accanto alle carte Legge.
4. Disponete vicino al bordo inferiore della plancia Edifici tutti gli Edifici necessari indicati da una Legge. Il Collegio e i 4 edifici Fede / Ordine sono sempre necessari (questi Edifici hanno due lati, una con Fede e l'altro con Ordine). Altri edifici saranno necessari a seconda delle Leggi selezionate.

Per esempio: Se nell'area Leggi Future c'è la Legge Arena, disponete l'edificio Arena vicino al bordo inferiore della plancia Edifici. Rimettete nella scatola gli Edifici non necessari.



11 Plancia Tramonto

1. Disponete la plancia Tramonto vicino al bordo superiore della plancia Popolazione.
2. Mettete la carta Tramonto "L'inevitabile" (T000) a faccia in giù sullo spazio di mezzo.
3. Mischiate le carte Disputa Sociale e mettetele a faccia in su sullo spazio destro della plancia.
4. Leggete la prima carta Disputa Sociale, in modo da sapere cosa vi aspetta, poi voltatela a faccia in giù e mischiatela con la carta "L'inevitabile" per formare il mazzo Tramonto.
5. Lasciate le altre carte Tramonto nella scatola fino a che non saranno richieste.



12 Plancia Generatore

1. Disponete la plancia Generatore a sinistra della Mappa.
2. Mettete l'indicatore del Calore sulla prima casella del tracciato Calore, con il lato normale in alto.
3. Mettete i 3 indicatori di Calore Irradiato sulle prime 3 caselle del tracciato Generatore: prima il Rosso, poi l'Arancio, poi il Giallo, come illustrato.
4. Mettete l'indicatore del Freddo sulla quinta casella del tracciato Calore.
5. Rimuovete tutte le carte Meteo non utilizzate nello scenario che avete scelto.



Per lo scenario "Una nuova casa: Cratere",
utilizzate tutte le carte Meteo.

6. Mischiate le carte Meteo rimanenti e mettetele a faccia in giù nello spazio indicato sulla plancia Generatore, a formare il mazzo Meteo.

13 Consiglieri e Cittadini



Ciascun giocatore sceglie una carta Consigliere. Se i giocatori non riescono ad accordarsi su quali Consiglieri scegliere, distribuiteli a caso. Rimettete le rimanenti carte Consigliere nella scatola: non saranno utilizzate in questa partita.

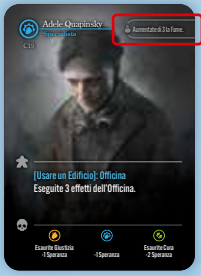
Per giocare in solitario, prendete anche la carta "Chiamata ad Alzarsi" oltre al Consigliere scelto.

Rimuovete tutte le carte Cittadino non utilizzate nello scenario che avete scelto.

Per lo scenario "Una nuova casa; Cratere",
utilizzate tutte le carte Cittadino.

Mischiate le rimanenti carte Cittadino e disponetele a faccia in giù vicino al bordo inferiore sinistro della Mappa, a formare il mazzo Cittadini. Ciascun giocatore pesca da questo mazzo il seguente numero di carte Cittadino e le aggiunge alla propria mano:

- Solitario = 7 carte Cittadino
- 2 giocatori = 6 carte Cittadino a testa
- 3 giocatori = 5 carte Cittadino a testa
- 4 giocatori = 4 carte Cittadino a testa



Ciascun giocatore deve scegliere e scartare una delle proprie carte Cittadino (mettendola a faccia in su in una pila degli scarti a destra del mazzo Cittadini), pagando per ciascuna carta scartata il suo costo iniziale (indicato nell'angolo in alto a destra). Se non è possibile pagare il costo iniziale di una carta, il giocatore non può scartare quella carta e deve sceglierne un'altra.

Se due giocatori vogliono scartare una carta Cittadino ma non potete pagare il costo totale di entrambe, scegliete a caso quale carta scartare; l'altro giocatore dovrà scegliere una carta diversa.

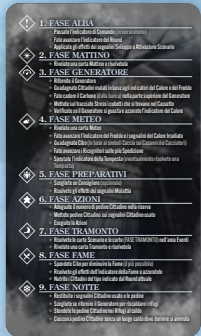
Se un giocatore non è in grado di scartare alcuna carta (perché non può pagarne il costo iniziale), allora scarta dalla propria mano una carta Cittadino a scelta, ignorandone il costo, ma aggiunge 1 Cittadino malato del tipo del-

la carta Cittadino scartata. Vedete le regole per aggiungere i Cittadini malati a pagina 30.

Per esempio: In una partita a 3 giocatori, ciascun giocatore pesca 5 carte Cittadino. John decide di scartare "Chrissy Klemowsky", rimuovendo 1 Carbone ciascuno da 2 tessere rivelate sulla plancia. Elizabeth scarta "Rafael Curae", aggiungendo 3 cubetti Stress al tracciato Stress. Luke scarta "Phillipa Bullsky", rimuovendo 1 Legna dalla riserva. Ciascun giocatore inizia la partita con 4 carte Cittadino in mano.



14 Altri preparativi



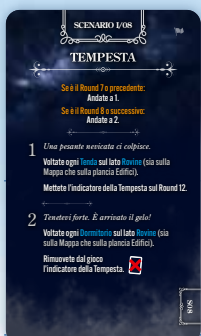
Disponete la carta Sommario Fasi a portata di mano, con l'indicatore di Fase sullo spazio Fase Azioni.

Prendete le carte Scenario dello scenario che avete scelto e disponetele nell'area Scenario (vicino al bordo superiore destro della mappa) come indicato nel Libro degli Scenari. Leggete attentamente ciascuna carta Scenario a faccia in su.

Per lo scenario "Una nuova casa: Cratere", disponete la carta Scenario I/01 a faccia in su nell'area Scenario e le altre carte a faccia in giù a portata di mano.

Mettete eventuali segnalini di Attivazione Scenario sulle caselle appropriate del tracciato Round, come indicato sulle carte Scenario.


Per lo scenario "Una nuova casa: Cratere", mettetevi i segnalini di Attivazione Scenario sulle caselle 4 e 11.



Prendete la carta Tempesta dello scenario che avete scelto e mettetela a faccia in giù a sinistra del mazzo Meteo.

Per lo scenario "Una nuova casa: Cratere", usate la carta Scenario I/08 come carta Tempesta.

Mettete gli indicatori Scorte vicino all'area Scenario.

 Date l'indicatore di Comando a un giocatore scelto a caso.

Date a ciascun giocatore la scheda Responsabilità corrispondente alla sua carta Consigliere. Se giocate in meno di 4 giocatori, distribuite le rimanenti schede Responsabilità tra i giocatori nel modo più equo possibile. Nel gioco in solitario, il giocatore prende tutte le schede Responsabilità.

Riponete nella scatola tutti i componenti non richiesti dallo scenario che è stato scelto.

Schede Responsabilità



Queste schede suddividono i principali aspetti del gioco in 4 ambiti. Ogni giocatore che ha una scheda dovrebbe comprendere completamente il funzionamento di quella parte del gioco. Ciò aiuterà i giocatori a imparare il gioco, poiché ciascun giocatore dovrà imparare solo le regole per gli ambiti sotto la sua responsabilità. Inoltre, aiuterà a coinvolgere tutti i giocatori nella partita.

Per esempio: Il giocatore con la scheda Responsabilità Consigliere al Generatore dovrà capire il funzionamento della plancia Generatore, del livello di Stress del Generatore, delle carte Meteo e degli indicatori di Calore Irradiato.

Come si vince e come si perde

Vincete la partita se completate l'obiettivo dello scenario (indicato sulle carte Scenario).

Perdete la partita se si verifica una o più delle seguenti condizioni:

LA POPOLAZIONE PERDE LA VOLONTÀ DI SOPRAVVIVERE

Ciò accade quando l'ultimo segnalino Speranza viene rimosso dal tracciato Speranza.

LA POPOLAZIONE VI CACCIA DALLA CITTÀ

Ciò accade quando il 6° segnalino Malcontento viene messo sul tracciato Malcontento (sia che i segnalini siano attivi sia che siano esauriti).

IL GENERATORE ESPLODE

Ciò accade quando il Generatore si guasta per la seconda volta.

MALATTIA INARRESTABILE

Ciò accade quando uno degli indicatori Malattia sul tracciato Popolazione si trova sulla casella 26 (o oltre) durante la Fase Preparativi.

FAME INARRESTABILE

Ciò accade durante la Fase Fame se il vostro livello di Fame è 25 o più dopo aver speso Cibo per diminuire la Fame.

MORTALITÀ INARRESTABILE

Ciò accade quando l'indicatore dei Cadaveri arriva all'ultima casella del tracciato Cadaveri.



Su diversi componenti del gioco trovate un teschio rosso come promemoria di queste condizioni di sconfitta.

Regole importanti

PRIORITÀ DELLE REGOLE

Le regole del Libro degli Scenari hanno sempre la precedenza sul Regolamento. Il testo sulle carte ha sempre la precedenza sul Regolamento e sul Libro degli Scenari.

PROCESSO DECISIONALE

In *Frostpunk: Il Gioco da Tavolo*, i giocatori devono collaborare per vincere. Ogni volta che nel gioco bisogna prendere una decisione, se i giocatori non arrivano a un accordo, il giocatore con l'indicatore di Comando ha l'ultima parola.

GUADAGNARE, PERDERE E SPENDERE

Nel corso della partita vi verrà indicato di guadagnare, perdere, o spendere determinate cose.

Il Cibo è rappresentato dall'indicatore del Cibo. Quando guadagnate Cibo, spostate l'indicatore verso destra. Quando perdetes o spendete Cibo, spostatelo verso sinistra.

I Cittadini (Lavoratori, Specialisti e Bambini) sono rappresentati dai 3 indicatori dei Cittadini. Quando guadagnate Cittadini, spostate l'indicatore corrispondente verso destra. Quando perdetes Cittadini, spostatelo verso sinistra.

I Cittadini malati sono rappresentati dai 3 indicatori di Malattia. Quando guadagnate Cittadini malati, spostate l'indicatore corrispondente verso destra. Quando perdetes Cittadini malati, spostatelo verso sinistra.

Se il tipo di Cittadino o Cittadino malato da guadagnare o perdere non è specificato, potete scegliere il tipo di ciascun Cittadino.

Legna, Carbone, Nuclei di Vapore e Acciaio costituiscono le Risorse. Quando le guadagnate, prendetele dalla banca e mettetele nella riserva. Quando le perdetes o le spendete, spostatele dalla riserva alla banca.

La differenza tra perdere e spendere è la seguente:

Perdere: Se vi viene indicato di perdere qualcosa che non possedete, perdetes solo quello che potete perdere, poi eseguite normalmente l'effetto corrispondente.

Per esempio: Se un effetto provoca la perdita di 3 Legna dalla riserva, ma avete solo 1 Legna, perdetes solo 1 Legna. Allo stesso modo, se un effetto provoca la perdita di 3 Specialisti, ma avete solo 2 Specialisti, perdetes solo quei 2 Specialisti.

Spendere: Se un effetto vi richiede di spendere qualcosa, **dovete pagarne l'intero ammontare** per poter risolvere l'effetto. Non potete scegliere un effetto se non avete l'intero ammontare per soddisfare il requisito di spesa.

Per esempio: Se dovete spendere 2 Legna per attivare un'abilità, ma avete solo 1 Legna, non potete attivare quell'abilità.

PILE DEGLI SCARTI

Il contenuto di ogni pila degli scarti è visibile a tutti; i giocatori possono esaminarle in qualunque momento.

Speranza e Malcontento

Comprendere e gestire Speranza e Malcontento è un aspetto importante del gioco. Non solo perderete la partita se avete troppo Malcontento o se perdetevi tutta la Speranza, ma diversi effetti di gioco vengono modificati in base ai tipi di Speranza o Malcontento che avete.

I segnalini Speranza e Malcontento hanno due lati: entrambi hanno un lato **attivo** (chiaro) e un lato **esaurito** (scuro). Ci sono 3 tipi di segnalino Speranza e 3 tipi di segnalino Malcontento.



ATTIVARE ED ESAURIRE SEGNALINI

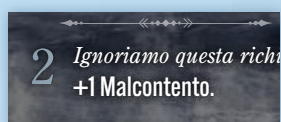
Ogni volta che vi viene indicato di Attivare un segnalino, voltate un segnalino esaurito sul lato attivo.

Ogni volta che vi viene indicato di Esaurire un segnalino, voltate un segnalino attivo sul lato esaurito.

Se un effetto vi indica di Attivare o Esaurire un segnalino ma non potete farlo, ignorate quell'effetto.

Tuttavia, se vi viene richiesto di Esaurire un segnalino per risolvere un effetto, potete risolvere quell'effetto solo se siete in grado di Esaurire il segnalino.

Effetti delle carte



L'abbreviazione usata sulle carte per aumentare e diminuire la Speranza è + o -, seguita da un numero, seguito da "Speranza" o "Malcontento", o da uno specifico tipo di segnalino.

Il simbolo + significa aumentare e il simbolo - significa diminuire.

Il numero indica quante volte viene ripetuto il processo.

Per esempio:

-2 Speranza significa diminuire due volte la Speranza.

AUMENTARE E DIMINUIRE SPERANZA / MALCONTENTO

Nel corso della partita vi verrà talvolta indicato di aumentare o diminuire la Speranza o il Malcontento.

Ogni volta che **aumentate** la Speranza o il Malcontento senza che sia indicato un tipo specifico, dovete scegliere una delle seguenti opzioni:

- Pescate un segnalino a caso dal sacchetto appropriato e mettetelo sulla casella vuota più a sinistra del tracciato corrispondente, con il lato esaurito in alto, oppure
- Attivate un segnalino esaurito a **scelta** del tracciato appropriato.

Ogni volta che **aumentate** la Speranza o il Malcontento di **uno specifico tipo di segnalino**, eseguite i seguenti due passaggi nell'ordine indicato:

1. Pescate un segnalino a caso dal sacchetto appropriato e mettetelo sulla casella vuota più a sinistra del tracciato corrispondente, con il lato esaurito in alto. Questo segnalino può essere del tipo specificato oppure no, non ha importanza.
1. Se possibile, Attivate un segnalino esaurito del tipo indicato.



Per esempio: Questo effetto vi indica di aumentare la Cura, che è uno specifico tipo di Speranza. Per prima cosa pescate un nuovo segnalino Speranza dal sacchetto e lo mettete sul tracciato, con il lato esaurito verso l'alto (in questo caso si tratta di un segnalino Giustizia). Nessuno dei segnalini Speranza attualmente sul tracciato è del tipo Cura, quindi nessun segnalino viene voltato.



Per esempio: Questo effetto vi indica di aumentare la Rabbia, che è uno specifico tipo di Malcontento. Per prima cosa pescate un nuovo segnalino Malcontento dal sacchetto e lo mettete sul tracciato, con il lato esaurito verso l'alto (in questo caso si tratta di un segnalino Avidità). Poi, siccome un segnalino Rabbia esaurito si trova già sul tracciato, lo voltate sul lato attivo.

Nota: Il totale massimo di Speranza è 6. Quando avete 6 segnalini Speranza attivi non potete aumentare ulteriormente la Speranza.

Ogni volta che **diminuite** la Speranza o il Malcontento, dovete scegliere **una** delle seguenti opzioni:

- Esaurite un segnalino attivo a **scelta** sul tracciato corrispondente, oppure
- Rimuovete dal tracciato corrispondente un segnalino esaurito a **scelta** e rimettetelo nel suo sacchetto. Fate scivolare verso sinistra i segnalini rimasti sul tracciato per eliminare eventuali spazi vuoti.

Se non potete completare la prima opzione (perché non ci sono segnalini attivi), dovete scegliere l'altra opzione.



Per esempio: Un effetto vi indica di diminuire il Malcontento. Poiché non ci sono segnalini Malcontento attivi, dovete scegliere di rimuovere dal tracciato uno dei segnalini esauriti e rimetterlo nel sacchetto.

Ricordate: Se l'ultimo segnalino Speranza viene rimosso dal tracciato Speranza, o se mettete il 6° segnalino Malcontento sul tracciato Malcontento, avete perso la partita.

SCARTARE SEGNALINI SPERANZA E MALCONTENTO

Ogni volta che vi viene indicato di scartare un segnalino, rimuovetelo dalla plancia Speranza e Malcontento e rimettetelo nel sacchetto appropriato. Il segnalino scartato può essere attivo o esaurito.

Svolgimento del gioco

Una partita di *Frostpunk: Il Gioco da Tavolo* si svolge in una serie di Round. Ciascun Round è suddiviso in 9 Fasi, da eseguire in ordine. Usate l'indicatore di Fase per ricordare in quale Fase vi trovate.

Nota: Nel primo Round della partita vengono saltate le Fasi 1-5.

1. **FASE ALBA:** Passate di mano l'indicatore di Comando. Fate avanzare l'indicatore del Round e attivate eventuali eventi.
2. **FASE MATTINO:** Risolvete la prima carta del mazzo Mattino.
3. **FASE GENERATORE:** I Cittadini possono diventare malati a causa del freddo. Controllate lo stress del Generatore.
4. **FASE METEO:** Risolvete la prima carta Meteo (la Tempesta si avvicina, gli indicatori di Calore Irradiato avanzano, i Capanni dei Cacciatori forniscono Cibo e le Spedizioni avanzano).
5. **FASE PREPARATIVI:** Usate i Consiglieri, risolvete gli effetti degli indicatori di Malattia.
6. **FASE AZIONI:** Eseguite le azioni con le pedine.
7. **FASE TRAMONTO:** Risolvete la prima carta del mazzo Tramonto.
8. **FASE FAME:** Risolvete gli effetti della Fame del Round precedente, poi nutrite i Cittadini.
9. **FASE NOTTE:** Mettete le pedine nei Rifugi al caldo. I Cittadini che non hanno un posto caldo dove dormire diventano malati.

1. FASE ALBA

Inizia un nuovo giorno e il fardello del comando viene ceduto.

All'inizio di questa Fase, passate l'indicatore di Comando al giocatore seguente in senso orario. Poi, spostate l'indicatore del Round in avanti di una casella sul tracciato dei Round.

Se l'indicatore del Round raggiunge un segnalino Sviluppo, rimuovete quel segnalino dal tracciato dei Round e mettetelo sulla carta Tecnologia che è attual-

mente priva di segnalino Sviluppo, con il lato attivo in alto. Poi, scegliete una carta Tecnologia (se disponibile) con sopra un segnalino Sviluppo inattivo, e mettetelo quel segnalino sul tracciato dei Round (più avanti del numero di caselle indicato sulla carta Tecnologia rispetto all'indicatore del Round). Vedete pagina 38 per maggiori dettagli su queste carte.



Per esempio: L'indicatore del Round si sposta sulla casella 6, dove si trova un segnalino Sviluppo. Il segnalino viene voltato sul lato attivo e messo sulla carta Tecnologia "Motosaga a vapore". Poi i giocatori scelgono di iniziare a sviluppare "Strategie di caccia", rimuovono il segnalino e lo mettono sul Round 10 (4 spazi avanti rispetto all'indicatore del Round).

Se l'indicatore del Round raggiunge un segnalino Attivazione Scenario, rimuovete il segnalino Attivazione Scenario e fate riferimento alla carta (o carte) Scenario collegata al segnalino, seguendone le istruzioni. Vedete pagina 33 per maggiori dettagli su queste carte.

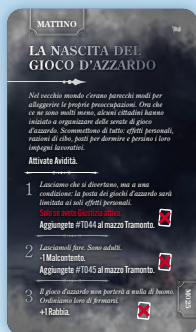
Per esempio: L'indicatore del Round viene spostato in avanti su una casella contenente un segnalino Attivazione Scenario. I giocatori rimuovono il segnalino, poi seguono le istruzioni corrispondenti sulla carta Scenario.



Nota: Se l'indicatore del Round viene spostato su una casella contenente l'indicatore della Tempesta, gli effetti saranno applicati nella Fase Meteo.

2. FASE MATTINO

Il nuovo giorno ci presenta una nuova sfida da affrontare.



RIVELATE UNA CARTA MATTINO

Rivelate la prima carta del mazzo Mattino e leggetene il testo. La carta può avere un effetto istantaneo da applicare immediatamente.

La carta può avere anche delle opzioni numerate: in questo caso, scegliete una delle opzioni disponibili e applicatene gli effetti. Alcune opzioni hanno dei prerequisiti scritti in rosso. Potete scegliere queste opzioni solo se i prerequisiti vengono soddisfatti.

Per esempio: Per poter scegliere la prima opzione sulla carta "La nascita del Gioco d'Azzardo", dovete avere un segnalino Speranza di tipo Giustizia attivo.

Dopo avere applicato tutti gli effetti della carta, rimuovetela dal gioco oppure mettetela nell'area Evento (come indicato accanto all'opzione scelta).

X = Rimuovete dal gioco la carta (rimettetela nella scatola). Eventuali Risorse sulla carta vengono restituite alla banca. Eventuali pedine sulla carta vengono messe nella riserva.

! = Disponete la carta nell'area Evento (lungo il bordo in alto a sinistra della Mappa).

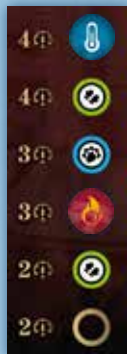
3. FASE GENERATORE

Se non forniamo abbastanza calore alcuni dei nostri cittadini si ammaleranno, ma il generatore potrebbe guastarsi se lo usiamo troppo.

All'inizio di questa Fase, potete rifornire il Generatore per aumentare la quantità di calore prodotta.

Rifornire il Generatore

Potete spendere una qualsiasi quantità di Carbone (spostandolo dalla riserva alla banca) per rifornire il Generatore. Fate avanzare l'indicatore del Calore di una casella per ciascun Carbone speso. L'indicatore del Calore può essere fatto avanzare fino all'indicatore del Freddo, ma non oltre.



Poi, controllate quanti Cittadini diventano malati a causa del freddo (come indicato dalla posizione dell'indicatore del Freddo): per ciascuna icona sul tracciato Calore che si trova tra l'indicatore del Freddo e l'indicatore del Calore, spostate il corrispondente indicatore di Malattia in avanti di una casella. Se l'indicatore di Malattia dovesse muoversi su una casella oltre l'indicatore Cittadino corrispondente, voltatelo invece di spostarlo (vedete "Malattia e Morte" a pagina 30).

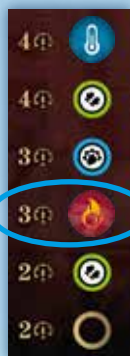
Per esempio: Nell'illustrazione sopra, 1 Bambino e 1 Specialista diventano malati; guadagnate 1 Bambino malato e 1 Specialista malato.

Dopo avere scelto se rifornire o no il Generatore in questa Fase, controllate il livello di Stress del Generatore.

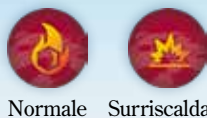
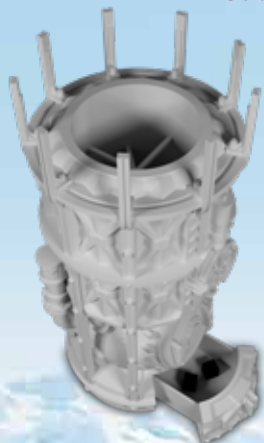
LIVELLO DI STRESS DEL GENERATORE

Prendete dalla banca il numero di cubetti Carbone indicato dalla posizione dell'indicatore del Calore sul tracciato Calore, e fateli cadere nel Generatore.

Per esempio: In questo caso, prendete 3 cubetti dalla banca e fateli cadere nel Generatore.



Dopo aver fatto cadere i cubetti, estraete con cautela il cassetto del Generatore. Prendete i cubetti dal cassetto e metteteli sul tracciato Stress. Poi, chiudete con cautela il cassetto.



Anche gli eventuali cubetti che cadono dal Generatore quando estraete il cassetto vanno messi sul tracciato Stress. I cubetti che cadono dal Generatore quando reinserite il cassetto restano nel cassetto (e verranno aggiunti sul tracciato Stress nel prossimo Round).

Le 10 caselle piccole sul tracciato Stress possono contenere 1 cubetto ciascuna. Quando mettete i cubetti su questo tracciato, riempite per prime queste 10 caselle, poi mettete gli eventuali cubetti rimanenti nella casella eccedenze (la casella grande in cima al tracciato, che può contenere un numero qualsiasi di cubetti). I cubetti sul tracciato Stress sono detti cubetti Stress.

Se la casella eccedenze contiene dei cubetti Stress, il Generatore si guasta.



Che il Generatore si guasti o meno, **azzerate l'indicatore del Calore** rimettendolo sulla prima casella del tracciato Calore.

Per esempio: Considerata la posizione dell'indicatore del Calore, vengono fatti cadere 3 cubetti nella torre. 2 cubetti cadono nel cassetto e vengono aggiunti al tracciato Stress. C'erano già 9 cubetti sul tracciato Stress: ora ci sono più di 10 cubetti sul tracciato Stress, perciò il Generatore si guasta.

GUASTO DEL GENERATORE

Quando il Generatore si guasta **per la prima volta**, eseguite i passaggi seguenti, in ordine:

1. Voltate l'indicatore del Calore su lato surriscaldato.
2. Fate avanzare di una casella l'indicatore del Freddo sul tracciato Calore, e di una casella tutti e 3 gli indicatori di Calore Irradiato sul tracciato Generatore.

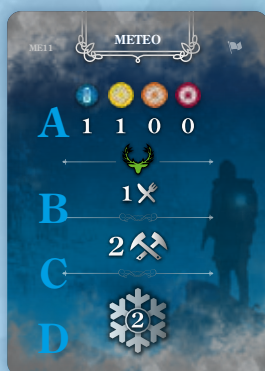
3. Restituite alla banca tutti i cubetti Stress del tracciato Stress (compresi quelli nella casella eccedenze).

Quando il Generatore si guasta **per la seconda volta** (cioè, quando l'indicatore del Calore è sul lato surriscaldato e ci sono uno o più cubetti nella casella eccedenze), il Generatore esplose e perdete la partita.



4. FASE METEO

Ogni giorno fa sempre più freddo, e serve più energia per tenere tutti al caldo.



Rivelate la prima carta del mazzo Meteo, applicatene gli effetti, e poi mettetela a faccia in su nella pila degli scarti Meteo. Ciascuna carta Meteo ha 4 sezioni, che vengono risolte in ordine dall'alto verso il basso.

A. Spostare gli indicatori di Calore Irradiato

B. Trappole dei Cacciatori

C. Avanzamento delle Spedizioni

D. Spostare l'indicatore della Tempesta

A. SPOSTARE GLI INDICATORI DI CALORE IRRADIATO

Fate avanzare sul loro tracciato l'indicatore del Freddo e gli indicatori di Calore Irradiato del numero di caselle indicato nella prima sezione della carta Meteo, ma non oltre l'ultima casella del tracciato.



Per esempio: Per questa carta Meteo, spostate l'indicatore del Freddo e l'indicatore di Calore Irradiato Giallo in avanti di una casella.

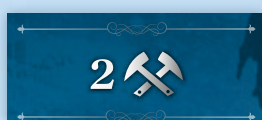
B. TRAPPOLE DEI CACCIATORI



Per ciascun simbolo Caccia sui vostri Capanni dei Cacciatori, guadagnate 1 Cibo (un Capanno base ha un simbolo, un Capanno migliorato ne ha due).

Per esempio: Se avete 3 Capanni dei Cacciatori, uno dei quali migliorato, guadagnate 4 Cibo.

C. AVANZAMENTO DELLE SPEDIZIONI



Fate avanzare ciascuno dei vostri Ricognitori del numero di caselle indicato sulla rispettiva pila Spedizione.

Troverete maggiori dettagli sul movimento delle Spedizioni a pagina 35.

Per esempio: Per questa carta Meteo, spostate ciascuno dei vostri Ricognitori in avanti di 2 caselle sulla rispettiva pila Spedizione.

D. SPOSTARE L'INDICATORE DELLA TEMPESTA



Spostate l'indicatore della Tempesta all'indietro sul tracciato dei Round di tante caselle quante indicate in fondo alla carta.

Per esempio: Per questa carta Meteo, spostate l'indicatore della Tempesta indietro di due caselle.

Dopo aver mosso l'indicatore della Tempesta, se questo ora precede o si trova sulla casella contenente l'indicatore del Round una Tempesta colpisce il vostro insediamento. Quando ciò accade, rivelate la relativa carta Tempesta per lo scenario scelto e applicatene gli effetti. Se gli effetti non includono l'icona **X**, rimettete la carta Tempesta a faccia in giù a sinistra del mazzo Meteo.



Per lo scenario "Una nuova casa: Cratere", l'effetto della Tempesta dipende da quante Tempeste hanno colpito l'insediamento durante la partita:

Per lo scenario "Una nuova casa: Cratere", l'effetto della Tempesta dipende da quante Tempeste hanno colpito l'insediamento durante la partita:

- Quando la prima Tempesta colpisce l'insediamento: Spostate l'indicatore della Tempesta sulla casella 12 del tracciato dei Round e voltate tutte le Tende, comprese quelle sulla plancia Edifici, sul lato freddo (Rovine).



- Quando la seconda Tempesta colpisce l'insediamento: Rimuovete dal gioco l'indicatore della Tempesta e voltate tutti i Dormitori, compresi quelli sulla plancia Edifici, sul lato freddo (Rovine).



Una volta che un Rifugio (Tenda / Dormitorio / Casa) è stato voltato sul lato Rovine, non può più essere usato come Rifugio durante la Fase Notte, a meno che non sia stata introdotta una specifica Legge. Per maggiori dettagli sulla Fase Notte, vedete pagina 29.

5. FASE PREPARATIVI

Ci rivolgiamo ai nostri consiglieri in cerca d'aiuto.

SCEGLIERE UN CONSIGLIERE

All'inizio della Fase Preparativi, i giocatori decidono se utilizzare un Consigliere durante il Round, e quale. Potete usare solo un Consigliere per Round, ma potete scegliere lo stesso Consigliere in ogni Round. Il giocatore con l'indicatore di Comando ha l'ultima parola su se e quale Consigliere scegliere.


Subito dopo avere scelto il Consigliere, potete usare la sua abilità esaurendo il segnalino Speranza indicato. Vedete pagina 31 per le regole complete sui Consiglieri.

RISOLVERE GLI EFFETTI DELLA MALATTIA


Dopo l'eventuale risoluzione dell'abilità del Consigliere, controllate gli indicatori Malattia. Se ci sono indicatori Malattia sulla casella 26 o oltre, avete perso la partita per malattia inarrestabile. Altrimenti, risolvete l'effetto di ciascun segnalino Malattia sul tracciato Popolazione, dal più basso al più alto. Per ciascun segnalino Malattia, risolvete l'effetto di ciascuna icona presente nella sezione in cui si trova l'indicatore.

Nota: Se l'indicatore si trova sulle caselle 0-4 non c'è alcun effetto.

Gli effetti sono i seguenti:

1  Mettete nella riserva il numero indicato di segnalini Cittadino usato del tipo corrispondente. Ciascun segnalino Cittadino usato com-

porta che avrete una pedina in meno da usare nella prossima Fase Azioni (vedete pagina 22).

1  Voltate questo indicatore di Malattia sul lato opposto per il numero di volte indicato. Ogni volta che un indicatore viene voltato dal lato Siringa al lato Teschio, ciò rappresenta un Cittadino che diventa malato grave, ma non ci sono altri effetti in gioco. Ogni volta che un indicatore viene voltato dal lato Teschio al lato Siringa, uno dei vostri Cittadini muore e l'indicatore viene spostato indietro di una casella (vedete "Malattia e Morte" a pagina 30).



Per esempio: In questo caso avete 15 Lavoratori malati. Dovete mettere nella riserva 2 segnalini Lavoratore usato. Poi, voltate due volte l'indicatore di Malattia Cittadino. La prima volta l'indicatore viene voltato dal lato Siringa al lato Teschio. La seconda volta viene voltato di nuovo sul lato Siringa e un Lavoratore muore.

6. FASE AZIONI

Forza, gente, al lavoro! Ci sono un sacco di cose da fare!

All'inizio della Fase Azioni, controllate di avere il numero esatto di pedine nella riserva, a seconda della posizione degli indicatori Cittadino corrispondenti sul tracciato Popolazione. Correggete il numero di pedine di ciascun tipo nella riserva come necessario.

Nota: Ai fini di questo totale, le pedine presenti come Ricognitori sulle pile Spedizione contano come se fossero nella riserva.



Per esempio: In questo caso, avete 3 pedine Bambino, 4 pedine Specialista e 5 pedine Lavoratore.

Poi, se nella riserva ci sono dei segnalini Cittadino usati, su ciascuno di essi mettete una pedina corrispondente presa dalla riserva. Se non ci sono abbastanza pedine di un certo tipo, lasciate senza una pedina i rimanenti segnalini Cittadino usato di quel tipo.

Nota: Non potete usare una pedina messa su un segnalino Cittadino usato per eseguire un'azione in questo Round.

TURNI GIOCATORE

A partire dal giocatore che ha l'indicatore di Comando e proseguendo in senso orario, ciascun giocatore esegue un turno. Il gioco prosegue in questo modo finché non esaurite le pedine disponibili o non volete più eseguire azioni.

Nel vostro turno, potete per prima cosa decidere di rifornire il Generatore (seguendo le regole a pagina 20). L'indicatore del Calore può essere spostato sopra all'indicatore del Freddo, ma non oltre.

Nota: Quando rifornite il Generatore in questa Fase, non controllate lo Stress del Generatore; fatelo solo nella Fase Generatore.



Per esempio: Prima di eseguire un'azione, spendete 2 Carbone per rifornire il Generatore e muovete l'indicatore del Calore in su di due caselle.

Poi, scegliete dalla riserva una pedina disponibile per eseguire una delle seguenti Azioni Principali:

- ▶ **Rimuovere la Neve**
- ▶ **Raccogliere Risorse**
- ▶ **Costruire**
- ▶ **Usare un Edificio**
- ▶ **Inviare Ricognitori**
- ▶ **Eseguire un'Azione Speciale su una carta Scenario o una carta Evento**

Nota: Non potete usare pedine Bambino per eseguire azioni, a meno che non sia stata introdotta una Legge specifica o ci sia un altro effetto che lo consenta.

ESEGUIRE AZIONI IN CONDIZIONI DI CALDO O FREDDO

Ogni azione viene eseguita in condizioni di caldo oppure di freddo.

Alcune azioni sono sempre **al caldo**: i Cittadini usati non subiranno effetti negativi dall'azione.

Alcune azioni sono sempre **al freddo**: i Cittadini usati subiranno gli effetti negativi del freddo.

Altre azioni possono essere al caldo o al freddo a seconda che il Generatore stia fornendo calore all'Edificio o alla tessera della Mappa su cui l'azione viene eseguita.

Sempre al caldo: Costruire, Inviare Ricognitori, Azioni Speciali

Sempre al freddo: Rimuovere la Neve

Al caldo o al freddo: Raccogliere Risorse, Usare un Edificio

Nota: È utile ricordare che dovete controllare il calore fornito dal Generatore solo quando mettete pedine sulla Mappa. Tutte le altre azioni sono al caldo, tranne l'azione Rimuovere la Neve (che riporta l'icona della siringa).

Ogni volta che eseguite un'azione, controllate prima se l'azione è al caldo o al freddo. Se è al caldo, non ci sono effetti aggiuntivi. Se è al freddo, prima di risolvere l'azione aumentate di 1 il numero di Cittadini malati del tipo della pedina usata per l'azione. Se questo dovesse far muovere l'indicatore di Malattia su una casella oltre l'indicatore Cittadino corrispondente, voltatelo invece di muoverlo (vedete "Malattia e Morte" a pagina 30).

Per determinare se le azioni Raccogliere Risorse e Usare un Edificio sono al caldo o al freddo, controllate la posizione dell'indicatore del Calore.

I simboli sugli indicatori di Calore Irradiato raffigurano un livello di Isolamento di un Edificio oppure una zona della Mappa.



Edifici con livello di Isolamento Rosso



Edifici con livello di Isolamento Arancio



Edifici con livello di Isolamento Giallo



La tessera Generatore



La tessera Generatore e tutte le tessere adiacenti a essa



La tessera Generatore e tutte le tessere entro 2 caselle da essa

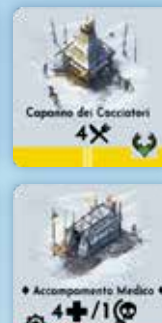
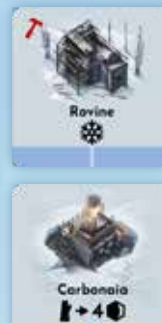
Livelli di Isolamento

Ciascun Edificio ha un livello di Isolamento, indicato dal colore della striscia alla base della tessera.

Gli Edifici Rossi hanno l'Isolamento migliore, seguono gli Arancio, poi i Gialli.

Gli Edifici Celeste non possono essere riscaldati, a meno che non si trovino in una zona riscaldata o grazie a Edifici / Leggi speciali.

Gli Edifici Bianchi sono speciali e il loro livello di Isolamento è irrilevante.



Se il Generatore non è stato acceso (l'indicatore del Calore è sulla prima casella del tracciato Calore), le azioni Raccogliere Risorse e Usare un Edificio sono al freddo.

- Se il simbolo della zona su un indicatore di Calore Irradiato è più in basso dell'indicatore del Calore, tutte le azioni in quella zona sono al caldo.



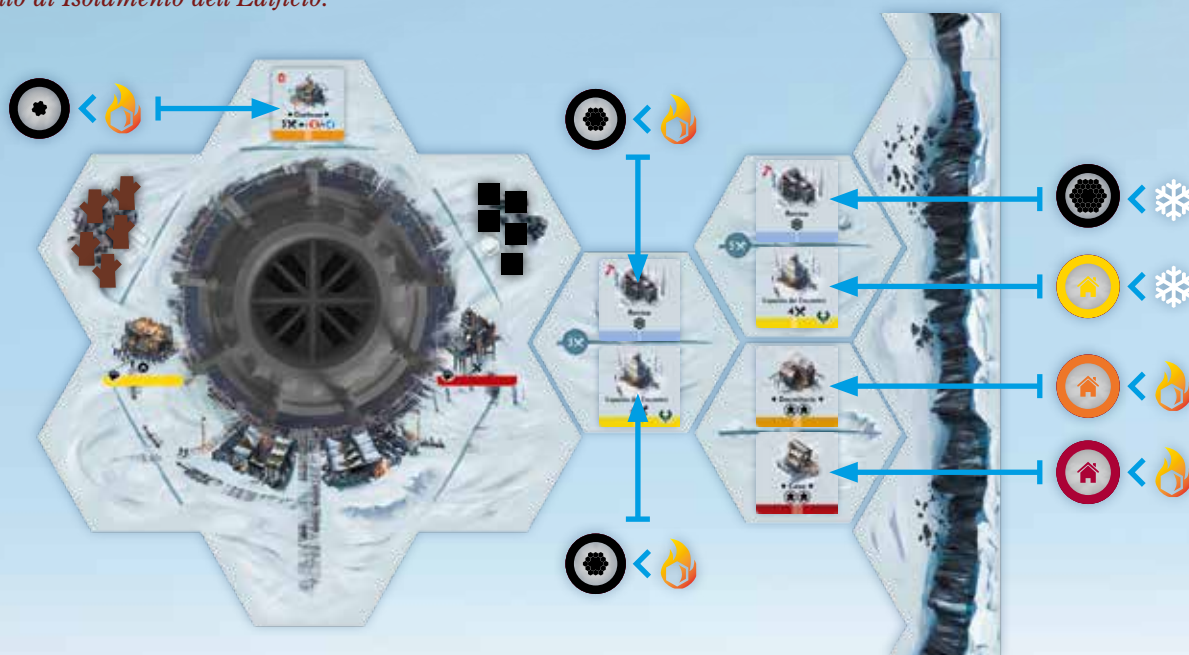
Inoltre,

- Se il livello di Isolamento su un indicatore di Calore Irradiato è più in basso del livello dell'indicatore del Calore, le azioni in un Edificio con quel livello di Isolamento sono al caldo, indipendentemente da dove si trovi quell'Edificio sulla Mappa.

Perché un'azione sia considerata al caldo deve verificarsi almeno una delle condizioni descritte sopra.



Per esempio: L'indicatore del Calore è sulla casella 5, più in alto degli indicatori di Calore Irradiato Rosso e Arancione. Questo significa che tutti gli Edifici Rossi e Arancione sono al caldo, indipendentemente dalla zona in cui si trovano. L'indicatore è inoltre più in alto dei primi due indicatori di Calore Irradiato specifici per zona: questo significa che tutte le azioni eseguite sulla tessera Generatore e su tutte le tessere adiacenti a essa sono al caldo, indipendentemente dal livello di Isolamento dell'Edificio.



DESCRIZIONE DELLE AZIONI

► RIMUOVERE LA NEVE

Dovete sgombrare l'area per trovare nuove risorse e per avere lo spazio per espandervi.

Questa azione è sempre al freddo.



Piazzate una pedina disponibile sulla casella Rimuovere la Neve della plancia Riserva, poi scegliete una delle seguenti opzioni:

- Collocate **due** tessere Vicino (non necessariamente adiacenti l'una all'altra), oppure
- Collocate **una** tessera Lontano.

Nota: Se c'è spazio solo per una tessera Vicino, collocatene solo una.

Questa azione può essere eseguita più volte in ciascun Round.

Pescate la o le tessere scelte dalle rispettive pile e collocatele a faccia in giù (senza guardare l'altro lato) sulla Mappa come segue:

- Le tessere Vicino devono essere collocate adiacenti alla tessera Generatore.
- Le tessere Lontano devono essere collocate adiacenti a una tessera collegata (direttamente o attraverso altre tessere adiacenti) alla tessera Generatore. Le tessere Lontano non possono essere collocate adiacenti alla tessera Generatore.

Una volta che tutte le tessere sono state collocate, voltatele a faccia in su. Mettete su ciascuno spazio il numero di Alberi o Risorse indicato, prendendoli dalla banca. Se la tessera riporta un bonus Cibo, guadagnate immediatamente quella quantità di Cibo.



Per esempio: Decidete di Rimuovere la neve e collocate una tessera Lontano tra una tessera Vicino e il bordo della Mappa. Dopo averla collocata, la voltate. Come indicato sulla tessera, prendete ora 3 Alberi e 2 Carbone dalla banca e li mettete sulla tessera.

► RACCOGLIERE RISORSE

Le nostre riserve si stanno esaurendo rapidamente: dobbiamo raccogliere altre risorse.

Questa azione può essere al caldo o al freddo, a seconda della posizione della tessera scelta e del Calore fornito dal Generatore.

Per eseguire questa azione, piazzate una pedina disponibile su uno spazio libero di una tessera Mappa che contenga Carbone, Legna, o Nuclei di Vapore. **Prendete fino a un massimo di 2 Risorse** da quello spazio e mettetele nella riserva. Potete usare ciascuno spazio solo una volta per Round (cioè, non potete scegliere uno spazio su cui ci sia già una pedina). Questa azione può essere eseguita più volte in ciascun Round.

Nota: Le tessere Vicino e Lontano hanno 2 spazi. La tessera Generatore ha 5 spazi. Con questa azione, mettete una pedina su uno spazio specifico e prendete Risorse solo da quello spazio.

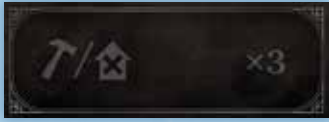


Per esempio: Mettete una pedina su uno spazio contenente 4 Carbone e ne raccogliete 2.

► COSTRUIRE

Gli Edifici sono fondamentali per la vostra sopravvivenza.

Questa azione è sempre al caldo.



L'azione Costruire vi consente di Edificare e/o Demolire Edifici.

Per eseguire questa azione, piazzate una pedina disponibile sulla casella Costruire della plancia Risorse.

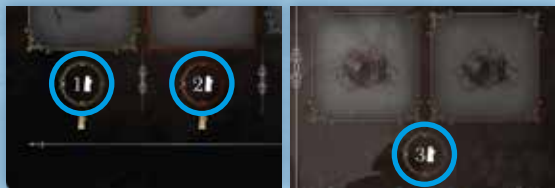
Ciascuna azione Costruire vi permette di eseguire fino a 3 sotto-azioni Costruire (Edificare o Demolire), che possono essere eseguite in qualsiasi ordine e combinazione.

Per esempio: Potete Edificare un Edificio, Demolirne un altro, e poi Edificare un nuovo Edificio sullo spazio in cui avete demolito l'Edificio precedente.

Questa azione può essere eseguita più volte in ciascun Round.

EDIFICARE

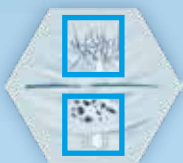
Per Edificare, scegliete un Edificio dalla plancia Edifici e spendete la quantità di Legna e/o Nuclei di Vapore indicata nel cerchio alla base della colonna in cui si trova l'Edificio.



In alternativa, potete scegliere un Edificio tra quelli vicino al bordo inferiore della plancia Edifici, se è stato sbloccato da una carta. Il costo per Edificare questo Edificio è indicato sulla carta.

Mettete l'Edificio su uno spazio della Mappa che non contenga una Pedina o un altro Edificio. Se mettete un Edificio su uno spazio contenente Risorse o Alberi, restituite le Risorse o gli Alberi alla banca.

Spaces



Note:

- Gli Edifici con l'icona Edificare rossa (T) non possono essere edificati.
- Gli Edifici grandi devono essere edificati su due spazi di una stessa tessera Mappa.
- Gli Edifici accanto al bordo inferiore della plancia Edifici possono essere edificati solo in seguito all'effetto di una determinata Legge o Evento. Il costo per edificarli è indicato sulla Legge o Evento corrispondente.
- La tessera Generatore ha 5 spazi. Il posto per inserire il cassetto del Generatore non è uno spazio.



DEMOLIRE

Per Demolire, scegliete un Edificio privo di pedine sulla Mappa e rimettetelo nella casella corrispondente sulla plancia Edifici.

Note:

- Gli Edifici con l'icona Demolire rossa (X) non possono essere demoliti o distrutti in alcun modo.
- Se vengono demolite delle Rovine, rimuovetele dal gioco.

► USARE UN EDIFICIO

Avrete bisogno di utilizzare i vantaggi conferiti dagli Edifici per garantire il buon funzionamento della vostra città.

Questa azione è al caldo o al freddo a seconda della posizione dell'indicatore del Calore, della zona in cui si trova l'Edificio e del livello di Isolamento dell'Edificio.

Per eseguire questa azione, piazzate una pedina disponibile sopra (o accanto, se usate le miniature) a un Edificio sulla Mappa (un Edificio iniziale o uno edificato in seguito). Sopra ciascun Edificio Piccolo ci può essere solo 1 pedina; sopra ciascun Edificio Grande ci possono essere fino a 2 pedine (piazzate in due azioni separate).

Le azioni individuali di ciascun Edificio sono descritte nell'Appendice.



Nota: Se un Edificio riporta un simbolo Specialista (S), solo le pedine Specialista possono essere inviate a eseguire l'azione su quell'Edificio.

► INVIARE RICOGNITORI

È un viaggio pericoloso, ma va fatto.

Questa azione è sempre al caldo.

Potete eseguire questa azione solo se la Radiovedetta è edificata.

Quando eseguite questa azione, prendete dalla riserva una pedina (solo Lavoratore o Specialista) e piazzatela su una pila Spedizione priva di pedine, sul primo spazio della pila (quello più in basso). La pedina piazzata è ora un Ricognitore.

Se la Radiovedetta non è stata migliorata, potete avere solo una Spedizione attiva (vale a dire, una pila Spedizione con un Ricognitore). **Se è stata migliorata**, potete avere due Spedizioni attive. Perciò, se avete una Radiovedetta migliorata e non ci sono Spedizioni attive, questa azione può essere eseguita due volte in un Round.



► AZIONI SPECIALI

Questa azione è al caldo a meno che la carta non dica diversamente.

Durante la partita, potreste rivelare carte Scenario e carte Evento contenenti Azioni Speciali che possono essere usate nella Fase Azioni.

Potete usare l'Azione Speciale di qualunque carta Scenario presente nell'area Scenario.

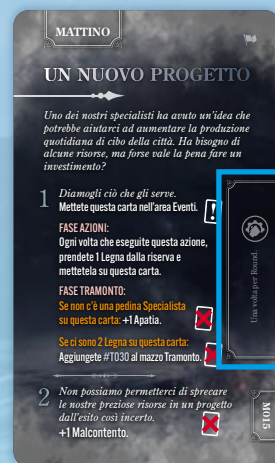
Le carte Evento possono essere messe nell'area Evento, a seconda del testo della carta e delle scelte che prendete. Se una carta Evento è nell'area Evento, potete usare la sua Azione Speciale.

Piazzate la vostra pedina nello spazio Azione Speciale sulla carta. Alcune carte vi richiedono di spendere Cibo o Risorse quando eseguite l'azione, altre vi richiedono di mettere delle Risorse sulla carta. Le pedine

piazzate sull'Azione Speciale vengono rimosse durante la Fase Notte, come normale, ma le eventuali Risorse rimangono sulla carta.

Per esempio: Questa carta Evento vi consente di piazzare uno Specialista e 1 Legna sulla carta durante la Fase Azioni.

Ciascuna Azione Speciale può essere eseguita solo una volta per Round. Alcune Azioni Speciali possono essere eseguite solo una volta per partita (come indicato sulla carta).



7. FASE TRAMONTO

Mentre la giornata sta per concludersi, dovete affrontare le conseguenze delle vostre azioni.


All'inizio di questa Fase, se nell'area Scenario o nell'area Evento ci sono delle carte con effetti "Fase Tramonto:", applicatene gli effetti adesso nell'ordine desiderato.

Poi, mischiate il mazzo Tramonto, rivelate la prima carta e leggetene il testo. La carta può avere un effetto istantaneo da applicare immediatamente. Potrebbero anche esserci delle opzioni numerate: in questo caso, scegliete una delle opzioni disponibili e applicatene gli effetti. Alcune opzioni hanno dei prerequisiti scritti in rosso. Potete scegliere queste opzioni solo se i prerequisiti sono soddisfatti.

Poi, rimuovete la carta dal gioco oppure mettetela nell'area Evento o nella pila degli scarti Tramonto (come indicato dalla carta).

X = Rimuovete dal gioco la carta (rimettetela nella scatola). Eventuali Risorse sulla carta vengono restituite alla banca. Eventuali pedine sulla carta vengono messe nella riserva.

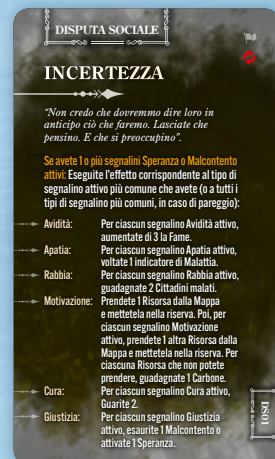
! = Disponete la carta nell'area Evento.

[Nessuna icona] = A meno che la carta non indichi diversamente, mettetela questa carta nella pila degli scarti Tramonto (lo spazio più a sinistra sulla plancia Tramonto, con l'icona ) . Più avanti nella partita potrà essere rimischiata nel mazzo Tramonto.

CARTE DISPUTA SOCIALE

Ci sarà sempre esattamente una carta Disputa Sociale nel mazzo Tramonto. Dopo aver risolto una carta Disputa Sociale, rimuovetela dal gioco (riponendola nella scatola). Poi, prendete la prima carta dal mazzo Dispute Sociali e mischiatela insieme al mazzo Tramonto e alla pila degli scarti Tramonto per creare un nuovo mazzo Tramonto (a faccia in giù).

Se il mazzo Dispute Sociali si esaurisce, non aggiungete una nuova carta Disputa Sociale.



Nota: Ricordatevi di leggere attentamente la carta Disputa Sociale prima di mescolarla nel mazzo, in modo da potervi preparare.

! Le carte che riportano questa icona rossa non possono mai essere scartate da un effetto o messe nella pila degli scarti Tramonto.

8. FASE FAME

*I cittadini affamati da ieri devono essere nutriti per primi.
Al calare dell'oscurità, dobbiamo trovare un luogo per dormire.*

DIMINUIRE LA FAME ARRETRATA

All'inizio di questa Fase, se il livello della Fame è 1 o più (cioè, se l'indicatore della Fame è sulla casella 1 o più in alto), dovete spendere Cibo per diminuire il più possibile il livello della Fame. Per ogni Cibo speso, diminuite di 1 il livello della Fame.

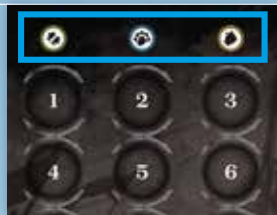
Dopo aver speso il Cibo, controllate il livello della Fame:

- Se è compreso tra 1 e 24, applicate gli effetti indicati nella sezione direttamente al di sotto della posizione dell'indicatore della Fame.
- Se è 25 o più, avete perso la partita per fame inarrestabile.

+👊 Aumentate il Malcontento.

1☠️ Il numero indicato di Cittadini muore. Il tipo di Cittadini che muore è raffigurato in cima alla colonna del Round precedente sulla plancia Round e Mattino (vedete "Morte dei Cittadini" a pagina 30).

Nota: Se dei Cittadini muoiono per Fame durante il primo Round, usate il tipo di Cittadini del Round attuale.



Dopo aver risolto gli effetti della Fame, riportate l'indicatore della Fame nella posizione 0 sul Tracciato del Cibo.

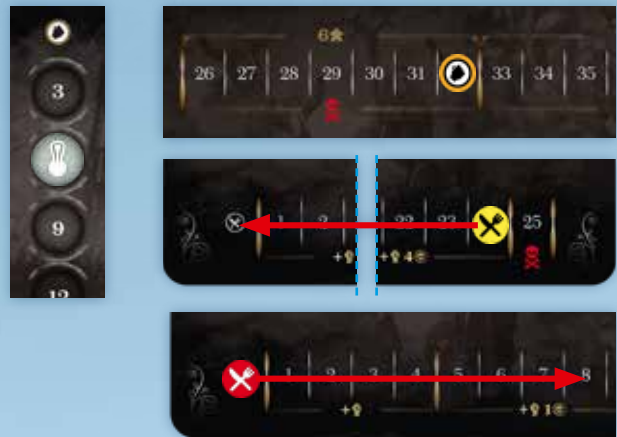


Per esempio: Siamo al Round 8. Il livello della Fame è 12 e avete 4 Cibo. Dovete spendere il Cibo per ridurre il livello della fame a 8. Il Malcontento aumenta e 1 Bambino muore. Poi, riportate l'indicatore della Fame a 0.

NUTRIRE I CITTADINI

Ora dovete nutrire i Cittadini spendendo 1 Cibo per ciascun vostro Cittadino (determinato dalla posizione dell'indicatore Cittadino) del tipo indicato dal Round attuale. Se non avete abbastanza Cibo, per ogni Cibo mancante aggiungete 1 livello di Fame (spostate l'indicatore della Fame in avanti di una casella). Se il livello della Fame supera il 25, voltate l'indicatore della Fame sul lato 25+ e rimettetelo all'inizio del tracciato.

*Nota: Non avete ancora perso la partita per fame inarrestabile a questo punto; accadrà solo se il livello di Fame sarà 25 o più **dopo** che avrete speso Cibo per diminuire il livello di Fame nella prossima Fase Fame.*



Per esempio: Siamo al Round 6 ed è il momento di nutrire i Lavoratori. Avete 32 Lavoratori ma solo 24 Cibo. Spendete tutto il Cibo e il livello della Fame sale a 8.

9. FASE NOTTE

Mentre calano le tenebre, dobbiamo trovare un posto per dormire.

In questa Fase, dovete fornire Rifugi riscaldati ai vostri Cittadini. Seguite questi passaggi:

1. Restituite alla banca tutti i segnalini Cittadino usato su sui ci sono pedine, rimettendo nella riserva quelle pedine. I segnalini Cittadino usato **senza** pedine **non** vanno restituiti alla banca (ciascuno di essi ridurrà il numero di pedine disponibili nel prossimo Round).
2. Rimettete nella riserva tutte le pedine piazzate in questo Round, comprese le pedine sulle carte nell'area Evento (a meno che non sia indicato diversamente). **Non** rimettete nella riserva i Ricognitori sulle Spedizioni.
3. Potete scegliere di rifornire il Generatore (seguendo le regole a pagina 20) se necessario per riscaldare i Rifugi.
4. Contate il numero di posti letto disponibili nei Rifugi **al caldo**. Per ciascuno di essi, scegliete una pedina nella riserva e stendetela: ciò indica che quella pedina ha un posto al caldo per dormire.
5. Per ciascuna pedina nella riserva ancora in piedi (cioè che non ha un posto al caldo per dormire), guadagnate 1 Cittadino malato del tipo corrispondente (vedete "Malattia e Morte" a pagina 30).

RIFUGI AL CALDO

Tende, Dormitori e Case forniscono rifugio per 2 Pedine Cittadino durante la Fase Notte, ma solo se il Rifugio è al caldo (a meno che un altro effetto di gioco non lo consenta).

Se un Rifugio è stato voltato sul lato Rovine (il lato con l'icona ❄️), non può essere usato come Rifugio durante la Fase Notte, a meno non sia stata introdotta una Legge specifica. Anche in quel caso, deve comunque essere al caldo per essere usato.

Le posizioni dell'indicatore del Calore e degli indicatori di Calore Irradiato, il livello di Isolamento del Rifugio, e la zona in cui si trova il Rifugio determinano se il Rifugio è al caldo o meno, come per gli altri Edifici.

Per esempio: Potete usare il rifugio fornito da una Tenda (livello di Isolamento Giallo) solo se la posizione dell'indicatore del Calore indica che gli Edifici Gialli sono al caldo, o se la Tenda è in una zona al caldo.



Nota: Alcuni Edifici Speciali e alcune Leggi modificano le regole per i Rifugi, cambiando il numero di pedine che possono essere messe nei Rifugi o consentendo ad altri Edifici di fornire rifugio per specifici tipi di pedine.



Per esempio: Avete le seguenti pedine: 5 Lavoratori, 3 Specialisti, 2 Bambini (10 in totale). Avete 2 Tende, ma la prima Tempesta ha già colpito, quindi sono state voltate e non possono essere usate. Avete anche 3 Dormitori e un Collegio. Mettete i Bambini nel Collegio, ma poi dovete decidere quali 2 tra le altre pedine lasciare senza un posto per dormire. Ne scegliete 1 per tipo, quindi 1 Lavoratore e 1 Specialista diventano malati: gli indicatori di Malattia corrispondenti avanzano di 1.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando perdetevi la partita perché una delle condizioni di sconfitta si è realizzata; oppure quando vincete la partita perché avete raggiunto l'obiettivo dello scenario (descritto nelle carte Scenario).

Malattia e Morte

MALATTIA

Gli indicatori di Malattia indicano quanti Cittadini di ciascun tipo sono malati.

Ogni volta che un Cittadino diventa malato, spostate l'indicatore di Malattia corrispondente in avanti di una casella sul tracciato Popolazione. Se il tipo di Cittadini malati non è specificato, potete scegliere il tipo di ciascuno di quei Cittadini.

Il numero di Cittadini malati di un determinato tipo non può mai superare il numero di Cittadini di quel tipo. Se l'indicatore di Malattia dovrebbe avanzare su una casella oltre l'indicatore Cittadini corrispondente, voltate l'indicatore di Malattia invece di spostarlo.

Se un indicatore di Malattia viene voltato dal lato Siringa al lato Teschio, ciò indica che un Cittadino è gravemente malato, ma non ci sono altri effetti in gioco.

Se un indicatore di Malattia viene voltato dal lato Teschio al lato Siringa, un Cittadino di quel tipo muore (vedete "Morte" più avanti). Dovete inoltre spostare quell'indicatore di Malattia indietro di una casella (poiché un Cittadino malato è morto, il numero di Cittadini malati si riduce).

Se una riduzione del numero di Cittadini fa spostare l'indicatore Cittadini su una casella che precede l'indicatore di Malattia corrispondente, fate arretrare l'indicatore di Malattia finché il numero di Cittadini malati è pari al numero totale di Cittadini dello stesso tipo.

MORTE

Quando un Cittadino muore, seguite questi passaggi:

1. Spostate in avanti di una casella l'indicatore dei Cadaveri sul tracciato Cadaveri. Se l'indicatore dei Cadaveri raggiunge l'ultima casella del tracciato, avete perso la partita per mortalità inarrestabile.

2. Spostate indietro di una casella il corrispondente indicatore Cittadini sul tracciato Cittadini. Se l'indicatore di Malattia corrispondente è in una posizione più avanzata rispetto all'indicatore Cittadini, o se il Cittadino è morto per malattia (un indicatore di Malattia è stato voltato dal lato Teschio al lato Siringa), fate arretrare di una casella anche il corrispondente indicatore di Malattia.
3. Pescate una carta Cittadino dal mazzo Cittadini, mettetela a faccia in su sulla pila degli scarti e applicate l'effetto di morte riportato sulla carta, a seconda del tipo di Cittadino che è morto.

Invece di pescare una carta Cittadino dal mazzo, un qualunque giocatore può scartare una carta Cittadino dello stesso tipo del Cittadino che è morto. In questo caso, applicate l'effetto di morte riportato sulla carta Cittadino scartata.


In entrambi i casi, applicate per quanto possibile l'effetto di morte riportato sulla carta, come indicato in fondo alla carta in corrispondenza del tipo di Cittadino che è morto.



Per esempio: Muore un Bambino, e la carta pescata è "Pauline Grogan". Viene applicato l'effetto di morte in fondo alla carta: dovete esaurire Motivazione (se possibile) e poi diminuire di 2 la Speranza.

Guarire e Trattare i Cittadini

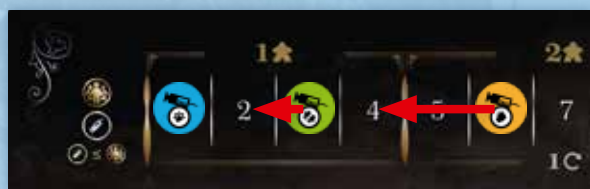
GUARIRE

Diversi effetti di gioco (tra cui alcune azioni di Edifici) consentono di Guarire alcuni Cittadini. Questi effetti sono indicati dalla parola "Guarite" seguita da un numero, o dall'icona Guarire  pre-

ceduta da un numero. Il numero indica quanti punti Guarigione potete usare.

Ciascun punto Guarigione permette di spostare un indicatore di Malattia di 1 casella a sinistra. I punti Guarigione che non utilizzate immediatamente sono persi.

Nota: Un indicatore di Malattia sul lato Teschio non può essere spostato sulla casella 0 del tracciato Popolazione: il Cittadino gravemente malato deve essere Trattato prima che l'indicatore possa essere spostato sulla casella 0.



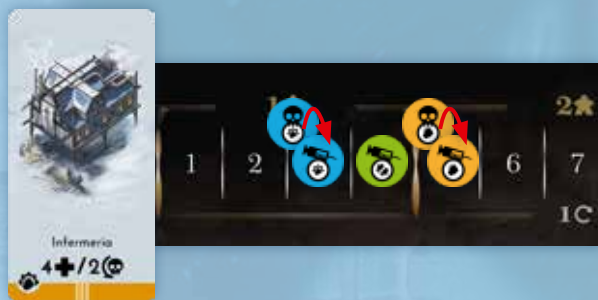
Per esempio: State resolvendo gli effetti di una carta Tramonto, e poiché avete un segnalino Cura attivo, applicate un effetto Guarigione 3. Decidete di Guarire 2 Lavoratori e 1 Bambino.



TRATTARE

Diversi effetti di gioco (tra cui alcune azioni di Edifici) consentono di Trattare alcuni Cittadini. Questi effetti sono indicati dalla parola “Trattate” seguita da un numero, o dall'icona Trattare preceduta da un numero. Il numero indica quanti punti Trattamento potete usare.

Ciascun punto Trattamento permette di voltare un indicatore di Malattia dal lato Teschio al lato Siringa senza applicare l'effetto di morte. I punti Trattamento che non utilizzate immediatamente sono persi.



Per esempio: L'Infermeria è un Edificio che può essere usato solo da uno Specialista. Quando viene usato, potete Guarire fino a 4 Cittadini, o Trattare fino a 2 Cittadini gravemente malati.

Consiglieri



I giocatori assumono il ruolo di uno dei Consiglieri in 4 categorie di competenza: Consigliere al Generatore, Consigliere alla Salute, Consigliere agli Affari Sociali, Consigliere ai Capisquadra.

Ciascun Consigliere ha un'abilità speciale, disponibile solo al giocatore che ne assume il ruolo. I giocatori non possono scambiarsi le

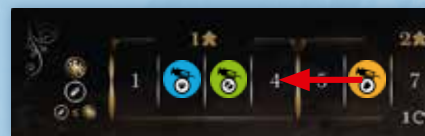
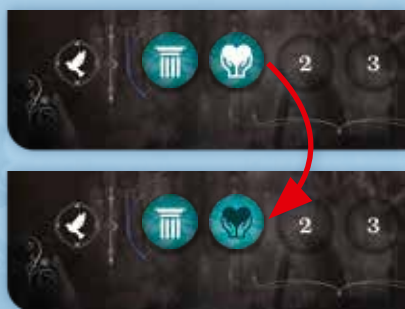
carte Consigliere durante la partita.

Come spiegato a pagina 22, potete scegliere un Consigliere in ciascun Round. Una volta per Fase Preparativi, potete esaurire il segnalino Speranza indicato per usare l'abilità del Consigliere scelto.



GIOCO IN SOLITARIO

La carta “Chiamata ad Alzarsi” può essere usata nella Fase Preparativi, e permette di pescare carte Cittadino a seconda del numero di segnalini Speranza. Una volta usata, rimuovetela dal gioco.



Per esempio: Attualmente ci sono 6 Lavoratori malati. Durante la Fase Preparativi, uno di loro diventerebbe gravemente malato (l'indicatore verrebbe voltato sul lato Teschio). Perciò, il giocatore con il Consigliere alla Salute suggerisce di usare la sua abilità in questo Round. Gli altri giocatori concordano, quindi il Consigliere alla Salute esaurisce un segnalino Cura per Guarire 2 Lavoratori malati, spostando l'indicatore di Malattia da 6 a 4.

Carte Cittadino



Le carte Cittadino rappresentano individui speciali in grado di compiere azioni eroiche e straordinarie. Ciascuna carta Cittadino consiste di:

- A – Nome
- B – Tipo di Cittadino
- C – Costo iniziale
- D – Abilità principale
- E – Effetto di morte

I giocatori possono condividere informazioni sulle loro carte Cittadino, ma non possono scambiarsi le carte Cittadino, né usare le carte Cittadino di altri giocatori.

Nota: Il costo iniziale di una carta Cittadino si applica solo durante la preparazione della partita.

USARE LE ABILITÀ DEI CITTADINI

Le carte Cittadino hanno delle abilità che possono essere usate solo una volta, in uno di due modi diversi:

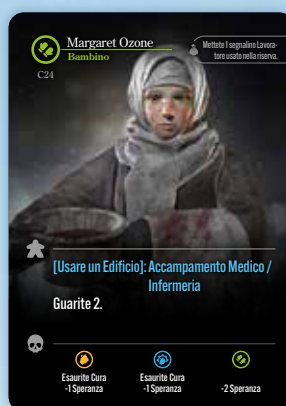


1) Per la sua abilità principale:

Quando eseguite un'azione, subito prima di piazzare una pedina, potete giocare una carta Cittadino a faccia in su davanti a voi se soddisfa i seguenti requisiti:

- Il tipo di Cittadino sulla carta corrisponde al tipo di pedina da piazzare.
- L'azione che state eseguendo deve essere indicata sulla carta. Nel caso dell'azione "Usare un Edificio", dovete eseguire l'azione in uno degli Edifici indicati sulla carta.

Nota: L'abilità principale della carta Cittadino può permettere di usare una pedina che di solito non potreste usare per l'azione che avete scelto.



Per esempio: la carta "Margaret Ozone" vi consente di eseguire l'azione "Usare un Edificio" con un Accampamento Medico o un'Infermeria usando una pedina Bambino, anche se di solito le pedine Bambino non possono usare questi Edifici.

L'abilità sulla carta sostituisce completamente il normale effetto dell'azione. Determinate normalmente se l'azione è al caldo o al freddo.

Potete giocare soltanto una carta Cittadino per ciascuna azione che eseguite, e ciascun giocatore può gioca-

re soltanto una carta Cittadino per la sua abilità principale in ciascun Round. Dopo avere risolto l'abilità della carta, lasciatela di fronte a voi come promemoria del fatto che avete già giocato una carta Cittadino per la sua abilità principale in questo Round. Alla fine del Round, mettete la carta nella pila degli scarti Cittadino.



Per esempio: Giocate la carta Cittadino "Paolo Feldman" e piazzate una pedina Lavoratore su uno spazio di una tessera Mappa con sopra un Albero. L'abilità di Paolo vi permette di rimuovere l'Albero e guadagnare 2 Legna, al posto del normale effetto dell'azione Raccogliere Risorse. Come indicato sulla carta, questa

azione è considerata al caldo.



2) Per il suo effetto di morte:

Quando un Cittadino muore, un qualunque giocatore può scartare 1 carta Cittadino dello stesso tipo del Cittadino appena morto e applicarne l'effetto di morte, al posto di pescare una carta Cittadino a caso (Vedete "Morte" a pagina 30).

MAZZO E SCARTI CITTADINI

Se il mazzo Cittadini dovesse esaurirsi, mischiate la pila degli scarti Cittadini per creare un nuovo mazzo Cittadini.

Carte Scenario

Le carte Scenario vengono disposte nell'area Scenario all'inizio del gioco. Potete leggere qualunque carta Scenario a faccia in su in qualsiasi momento. Le carte Scenario influiscono sul gioco in maniera significativa.

ATTIVAZIONE DEGLI EFFETTI DELLE CARTE SCENARIO

Alcune carte Scenario hanno effetti che si attivano in specifici Round, indicati dal simbolo di Attivazione Scenario sulla carta. Quando una carta Scenario con questo simbolo viene rivelata (compreso all'inizio del gioco), mettete i segnalini Attivazione Scenario sulle caselle appropriate del tracciato dei Round.

Per esempio: La carta Scenario I/01 indica che 2 segnalini Attivazione Scenario vanno messi sulle caselle 4 e 11 del tracciato dei Round.



ANATOMIA DI UNA CARTA SCENARIO

- A – Scenario e numero della carta
- B – Edizione (gioco base)
- C – Titolo
- D – Testo di colore
- E – Effetto
- F – Identificativo della carta

Vedete anche "Spiegazione delle Carte" a pagina 34 per alcuni chiarimenti sugli effetti più complessi delle carte.





Carte Evento


All'inizio del gioco le carte Evento (carte Mattino e carte Tramonto) da usare in uno scenario vengono mischiate in 2 mazzi separati, ma si usano in modo simile. Durante ogni Fase Mattino viene rivelata una carta Mattino, e durante ogni Fase Tramonto viene rivelata una carta Tramonto.

Quando viene rivelata una carta Evento, leggetene il testo. La carta può avere un effetto istantaneo da applicare immediatamente. La carta può avere anche delle opzioni numerate: in questo caso, scegliete una delle opzioni disponibili e applicatene gli effetti. Alcune opzioni hanno dei prerequisiti scritti in rosso. Potete scegliere queste opzioni solo se i prerequisiti sono soddisfatti.

Poi, rimuovetela dal gioco oppure mettetela nell'area appropriata (come indicato sulla carta).

 = Rimuovete dal gioco la carta (rimettetela nella scatola). Eventuali Risorse sulla carta vengono restituite alla banca. Eventuali pedine sulla carta vengono messe nella riserva.

 = Disponete la carta nell'area Evento.

[Nessuna icona] = Si applica solo alle carte Tramonto. A meno che la carta non indichi diversamente, mettetela questa carta nella pila degli scarti Tramonto (lo spazio più a sinistra sulla plancia Tramonto, con l'icona ). Più avanti nella partita potrebbe essere rimischiata nel mazzo Tramonto.

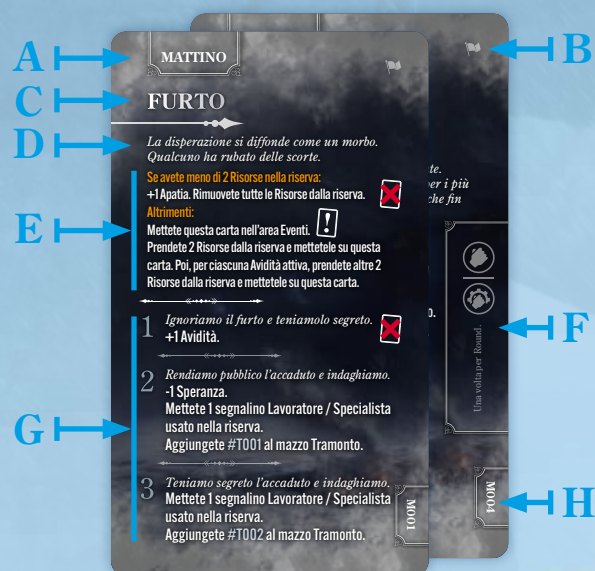
ANATOMIA DI UNA CARTA EVENTO

- A – Tipo di carta
- B – Edizione (gioco base)
- C – Titolo dell'Evento

- D – Testo di colore
- E – Effetto immediato (se presente)
Qualcosa che accade nel momento in cui la carta viene pescata.
- F – Spazio dell'Azione Speciale (se presente)
- G – Opzioni di reazione all'Evento (fino a 3)
Ciascuna opzione ha un testo di colore e un effetto immediato. Talvolta la scelta di un'opzione ha condizioni o prerequisiti in rosso.

H – Identificativo della carta

Per chiarimenti sugli effetti più complessi delle carte, vedete "Spiegazione delle Carte" qui sotto.



Spiegazione delle carte

Questa sezione spiega gli effetti più complessi delle carte Cittadino, Scenario e Evento.


Un (Lavoratore / Specialista / Bambino) muore: Vedete "Morte" a pagina 30. Se il tipo di Cittadino non è specificato, potete sceglierlo.


Un Cittadino (del tipo determinato dal Round attuale): Il tipo di Cittadino è indicato in cima alla colonna del round attuale sulla plancia Round e Mattino.

Aggiungete una carta al mazzo Tramonto: Cercate nella scatola la carta Tramonto con l'identificativo Tramonto indicato (#T seguito da 3 cifre). Troverete lo stesso codice sul bordo in basso a destra della nuova

carta Tramonto. Aggiungete la nuova carta al mazzo Tramonto, **senza leggerla**, e mischiate il mazzo.

Edificate gratuitamente un Edificio: Edificate un Edificio seguendo le normali restrizioni, ma senza pagarne il costo.

Distrugete un Edificio: Distrugete un Edificio, rimettendolo sulla plancia Edifici o nell'area accanto al suo margine inferiore. Non potete scegliere di distruggere un Edificio con l'icona Demolire rossa (.

 Le carte con questa icona rossa non possono mai essere scartate da un effetto o messe nella pila degli scarti Tramonto.

Collocate una tessera Mappa (Vicino / Lontano): Collocate una tessera Mappa Vicino o Lontano, come se eseguite un'azione Rimuovere la Neve, aggiungendo Alberi e Risorse e guadagnando Cibo normalmente.

Rimuovete dal gioco una carta Evento: Cercate nell'area Evento la carta Evento con l'identificativo indicato (#M o #T, seguito da 3 cifre) e rimuovetela dal gioco.

Ri-usate un Edificio: Scegliete un Edificio con sopra una pedina Cittadino ed eseguite l'azione normale di quell'Edificio, modificata da eventuali carte Legge o Tecnologia applicabili (l'azione è considerata al caldo).

Ri-usate un Lavoratore: Scegliete una pedina Lavoratore che è stata usata per eseguire un'azione in questo Round.

Eseguite un'azione sull'Edificio, sullo spazio della plancia Riserva, o sullo spazio di una tessera Mappa su cui si trova la pedina Lavoratore (l'azione è considerata al caldo).

Nota: Non potete Ri-usare un Lavoratore su una carta Scenario o Evento.

FASE TRAMONTO: All'inizio di ciascuna Fase Tramonto, seguite le istruzioni riportate.

FASE AZIONI: Se la carta si trova nell'area Evento, potete usare l'azione sulla carta come Azione Speciale durante la Fase Azioni (vedete "Azioni Speciali" a pagina 27).

ALTRE FASI: Al momento appropriato, nella Fase indicata, seguite le istruzioni riportate.

Spedizioni

All'inizio della partita, tre carte Spedizione vengono aggiunte all'area Spedizioni. Ciascuna di queste rappresenta una pila Spedizione, a cui possono essere aggiunte altre carte nel corso della partita.

INIZIARE UNA SPEDIZIONE

Per iniziare una spedizione, dovete aver edificato la Radiovedetta. Solo allora potete usare l'azione Inviare Ricognitori.

Se la Radiovedetta non è stata migliorata, potete avere solo una Spedizione attiva (vale a dire, una pila Spedizione con un Ricognitore). Se è stata migliorata, potete avere fino a due Spedizioni attive.

MOVIMENTO NELLE SPEDIZIONI

I Ricognitori sulle pile Spedizioni si muovono durante la Fase Meteo in base alla carta Meteo pescata. Il numero nella sezione Avanzamento della Spedizione della carta Meteo indica di quante caselle si muove ciascun Ricognitore. Ciascun Ricognitore avanza sulle caselle circolari delle carte Spedizione della sua pila Spedizione, lungo le linee tratteggiate, verso la casella più in alto della carta Spedizione in cima alla pila.

Quando un Ricognitore raggiunge l'ultima casella (la più in alto) della sua pila Spedizione, i giocatori devono scegliere se vogliono Saltare il luogo o Esplorarlo.

Nota: Potete scegliere di Saltare un luogo solo su una carta Spedizione A o B, non su una carta Spedizione C o Scenario.



Per esempio: Questa carta Meteo indica che i Ricognitori avanzano di 3 caselle.

Ricompense previste

Su ciascuna carta Spedizione, in alto a destra, è raffigurata un'icona che indica le ricompense che potete aspettarvi da quella carta. Si tratta solo di generiche linee guida: le ricompense effettive potrebbero includere dell'altro...



Cibo o
Risorse:
Legna, Carbone,
Nuclei di Vapore



Cittadini (alcuni
dei quali potrebbero
essere malati o affamati)

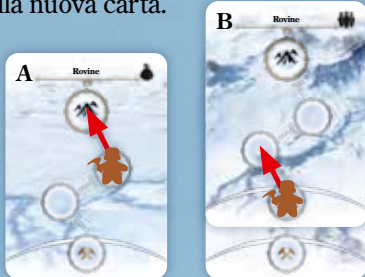


Cibo,
Risorse,
e/o
Cittadini

SALTARE IL LUOGO

Se scegliete di saltare un luogo su una carta Spedizione A o B, pescate una carta Spedizione dal mazzo successivo (se saltate un luogo A, pescate dal mazzo B; se saltate un luogo B, pescate dal mazzo C). Disponete la carta in modo che copra la maggior parte della carta Spedizione precedente, lasciando visibile solo la prima casella. Poi, mettete il Ricognitore sulla prima casella (la più in basso) della nuova carta.

Se vi rimane del movimento disponibile, usatelo per avanzare sulla nuova carta.



Per esempio: La carta Meteo indica che il Ricognitore avanza di 2 caselle. Il primo movimento lo fa avanzare sull'ultima casella di una carta Spedizione A. Scegliete di saltare il luogo, quindi pescate una carta dal mazzo successivo (il mazzo B) e la sovrapponetevi alla prima, mettendo il Ricognitore sulla prima casella della nuova carta. Poi, usate il movimento rimasto per avanzare sulla nuova carta.

ESPLORARE IL LUOGO

Se scegliete di esplorare il luogo, mettete da parte il Ricognitore accanto alla carta Spedizione in cima alla pila Spedizione, e voltate quella carta sul suo lato nero. Non voltate le altre carte della pila.

Poi, risolvete il testo sul lato nero della carta. Se la carta vi presenta delle opzioni tra cui scegliere, sceglietene una e applicate gli effetti. Le opzioni sono Continuare o Ritornare. Tutte le carte Spedizione hanno una o più opzioni Ritornare, ma solo alcune hanno l'opzione Continuare.

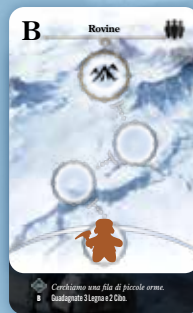


CONTINUARE LA SPEDIZIONE

Se scegliete l'opzione 'Continuare', seguite questi passaggi:

1. Lasciate la carta Spedizione con il lato nero in alto.
2. Prendete una nuova carta Spedizione dal mazzo corrispondente (B o C, come indicato sotto la freccia sulla carta). Estendete la pila Spedizione posizionando la nuova carta sopra alla carta precedente, in modo che rimanga visibile la parte inferiore della carta precedente (quella che contiene l'opzione 'Continuare'). Poi, mettete sulla prima casella della nuova carta Spedizione il Ricognitore che avevate messo da parte. L'eventuale movimento rimasto al Ricognitore viene perso.

Nota: Cibo, Risorse e Cittadini indicati nell'opzione "Continuare" non vengono guadagnati in questo momento; saranno guadagnati quando il Ricognitore farà ritorno.



Per esempio: Scegliete di Continuare la Spedizione e pescate una nuova carta dal mazzo B, mettendola sopra alla carta precedente. Poi posizionate il Ricognitore all'inizio della nuova carta.

Quando il Ricognitore farà ritorno, applicherete sia gli effetti indicati nella parte inferiore della carta originale (e di ogni altra carta su cui avete scelto di Continuare), sia quelli della carta attuale.



RITORNARE ALLA CITTÀ

Se scegliete l'opzione "Ritornare", seguite questi passaggi:

1. Rimettete nella riserva il Ricognitore messo da parte.
2. Risolvete l'effetto dell'opzione "Ritornare" che avete scelto sulla carta attuale.
3. Risolvete gli effetti delle opzioni "Continuare" di tutte le altre carte con il lato nero verso l'alto in questa pila Spedizione.

Se sotto la freccia per l'opzione "Ritornare" scelta c'è scritto "Nuova A", rimuovete dal gioco la pila Spedizione, poi iniziate una nuova pila Spedizione posizionando una nuova carta pescata dal mazzo Spedizione A, con il lato bianco in alto.

Se sotto la freccia per l'opzione "Ritornare" scelta c'è scritto "B" o "C", seguite questi passaggi:

1. Prendete una carta Spedizione dal mazzo corrispondente alla lettera indicata e mettetela da parte, con il lato bianco in alto.
2. Voltate tutte le carte in questa pila Spedizione sul lato bianco, e impilatele in modo che sia visibile la prima casella di ciascuna carta.
3. Posizionate la carta che avete messo da parte in modo che copra la maggior parte della carta Spedizione precedente, lasciando visibile la prima casella.



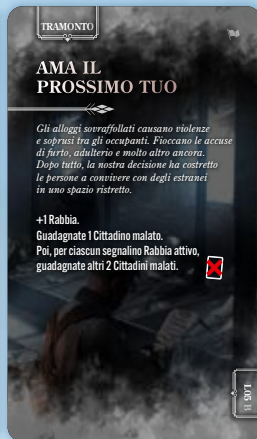
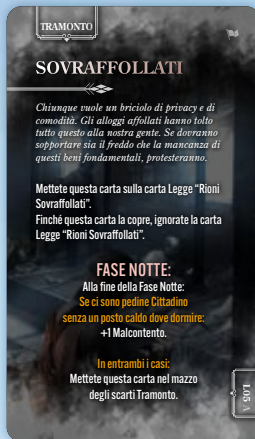
Per esempio: Il Ricognitore ha raggiunto l'ultima casella sulla sua carta Spedizione, che viene voltata rivelando "Non come nelle favole". Se scegliete di Ritornare in città, rimettete nella riserva il Ricognitore e guadagnate 3 Legna e 2 Cibo. Poi, voltate la carta e la mettetevi sopra una nuova carta B, lasciando visibile la prima casella della carta precedente.

Carte Legge

L'area Leggi Future include 2 pile di carte: carte Legge e carte Conseguenza della Legge. Potete esaminare in qualunque momento le carte Legge, ma non le carte Conseguenza della Legge.

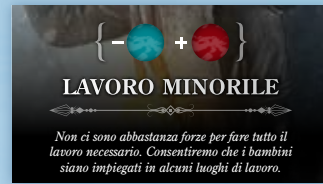
L'azione sull'Edificio Tribuna (prestampato sulla tessera Generatore) vi permette di introdurre una nuova Legge. Per farlo, scegliete una carta Legge dall'area Leggi Future e mettetela nell'area Leggi lungo il bordo sinistro della Mappa.

Prendete le due carte Conseguenza della Legge con lo stesso codice identificativo della carta Legge, sceglietene una a caso e mischiatela nel mazzo Tramonto senza leggerla. Rimuovete dal gioco l'altra carta senza leggerla.



Per esempio: La carta Legge "Rioni sovraffollati" corrisponde alle carte Conseguenza della Legge "Sovraffollati" e "Ama il prossimo tuo".

Quando introducete una nuova Legge, aumentate o diminuite immediatamente la Speranza e il Malcontento, come indicato sulla carta Legge.



Per esempio: Quando introducete la legge "Lavoro Minorile", diminuite la Speranza e aumentate il Malcontento.

Le 8 Leggi Iniziali sono organizzate in 4 coppie di opposti. L01 e L02; L03 e L04; L05 e L06; L07 e L08.

Solo 1 Legge di ciascuna coppia può essere introdotta: quando viene introdotta una di queste Leggi Iniziali, rimuovete dal gioco la Legge opposta.

Potete avere fino a un massimo di 4 Leggi. Una volta introdotta, una Legge non può essere scartata.

ANATOMIA DI UNA CARTA LEGGE

- A – Tipo di carta
- B – Edizione (gioco base)
- C – Identificativo della Legge da rimuovere
- D – Effetto immediato (se presente)
Dopo aver introdotto questa Legge, rimuovete dal gioco la Legge opposta con questo identificativo.
- E – Effetto permanente
Aumentate e/o diminuite Speranza e/o Malcontento
- F – Nome
- G – Testo di colore
- H – Effetto permanente
Quale Conseguenza della Legge deve essere aggiunta casualmente al mazzo Tramonto.



Carte Tecnologia

In ciascuna partita avete **4 carte Tecnologia** a faccia in su. All'inizio della partita su ciascuna di esse c'è un segnalino Sviluppo inattivo.

Quando edificate la prima Officina, scegliete una delle vostre carte Tecnologia e mettete il suo segnalino Sviluppo sul tracciato dei Round, più avanti rispetto all'indicatore del Round del numero di caselle indicato sulla carta Tecnologia. Se ciò significasse mettere il segnalino Sviluppo oltre la casella 15 del tracciato dei Round, mettetelo invece sulla casella 15.

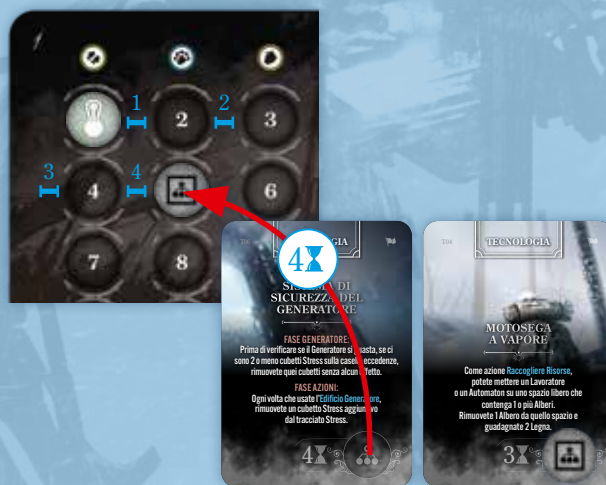
Nota: Edificare altre Officine non consente di mettere segnalini Sviluppo aggiuntivi sul tracciato dei Round; potete sviluppare solo una Tecnologia alla volta.

Quando l'indicatore del Round raggiunge il segnalino Sviluppo, la Tecnologia è sviluppata: rimettete il segnalino sulla carta, col lato attivo in alto. Ora potete usare quella Tecnologia per il resto della partita.

Se possibile, scegliete ora un'altra Tecnologia con sopra un segnalino inattivo e mettetelo sul tracciato dei Round, seguendo le stesse regole indicate sopra.

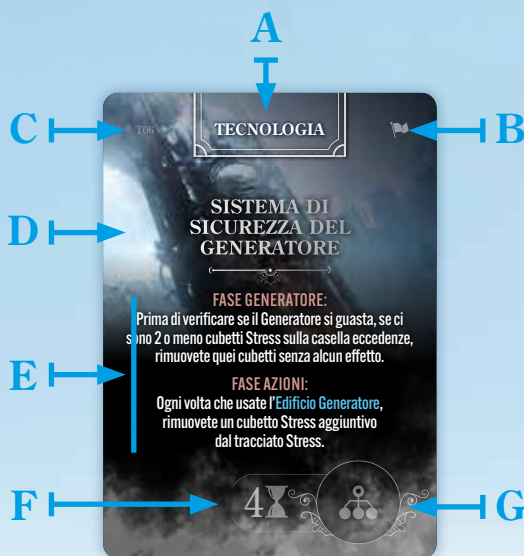
Nota: Se tutte le Officine sulla Mappa vengono demolite o distrutte, rimettete il segnalino Sviluppo (inattivo) sulla carta Tecnologia attualmente priva di segnalino: tutti i progressi fatti finora sono persi.

Le Tecnologie già sviluppate non subiscono conseguenze. Se edificate un'altra Officina potrete ricominciare a sviluppare una Tecnologia, come spiegato sopra.



ANATOMIA DI UNA CARTA TECNOLOGIA

- A – Tipo di carta
- B – Edizione (gioco base)
- C – Identificativo della carta
- D – Nome
- E – Effetto (quando sviluppata)
- F – Tempo di Sviluppo (in Round)
A quante caselle di distanza dall'indicatore del Round dovete mettere il segnalino Sviluppo.
- G – Spazio per il segnalino Sviluppo
Mettetelo qui inattivo (lato nero) durante la Preparazione. L'edificio Officina è necessario per sviluppare le Tecnologie.



Automaton

Gli Automaton possono essere creati nella Fabbrica o ottenuti in altri modi.

Quando guadagnate un Automaton, prendete dalla banca una pedina Automaton e mettetela nella riserva.

Durante la Fase Azioni, un Automaton può eseguire un'azione come se fosse un **Lavoratore**, con le seguenti eccezioni:

- Gli Automaton non possono partecipare a una Spedizione.
- Gli Automaton non possono essere usati per carte Evento che richiedono specificamente un Lavoratore/Specialista.

Ogni volta che usate un Automaton, dovete spendere 1 Carbone. Gli Automaton non contano come Cittadini, non diventano malati e non necessitano di Cibo o Rifugio.

Nota: Gli Automaton sono limitati a 6 per partita. Se non ci sono Automaton nella banca, non potete guadagnarne uno nuovo. Inoltre, se per effetto di una carta Evento dovrete mettere in gioco un Automaton ma non ne sono rimasti nella banca, prendetelo dalla riserva.

Lavoratore Bambino e Specialista Bambino

Nel corso della partita, per effetto di determinate carte Evento, potrete guadagnare una pedina Lavoratore Bambino o Specialista Bambino. Queste pedine contano come pedine Bambino sotto tutti i punti di vista, tranne che possono essere usate per eseguire un'azione come se fossero una pedina Lavoratore o Specialista (come indicato).

Appendice: Edifici

I 5 colori diversi degli edifici indicano il loro livello di Isolamento: [B], [C], [G], [A], [R]



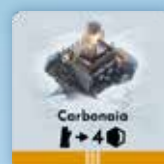
Gli Edifici Bianchi hanno un effetto immediato o un effetto passivo. Il loro livello di Isolamento è irrilevante, poiché su questi edifici non è disponibile alcuna azione.



Gli Edifici Celeste sono al caldo solo se si trovano in una zona al caldo.



Gli Edifici gialli hanno livelli di Isolamento bassi. Sono al caldo se l'indicatore del Calore è oltre l'icona Edificio gialla sul terzo indicatore di Calore Irradiato (o se l'Edificio è in una zona al caldo).



Gli Edifici arancio hanno livelli di Isolamento medi. Sono al caldo se l'indicatore del Calore è oltre l'icona Edificio arancio sul secondo indicatore di Calore Irradiato (o se l'Edificio è in una zona al caldo).



Gli Edifici rossi hanno ottimi livelli di Isolamento. Sono al caldo se l'indicatore del Calore è oltre l'icona Edificio rossa sul primo indicatore di Calore Irradiato (o se l'Edificio è in una zona al caldo).

Gli Edifici possono essere di due dimensioni: un Edificio Piccolo (P) occupa un solo spazio su una tessera Mappa e può essere usato solo una volta per Round (una sola pedina può occuparlo), mentre un Edificio Grande (G) occupa entrambi gli spazi su una tessera Mappa e può essere usato due volte per Round (due pedine possono occuparlo).

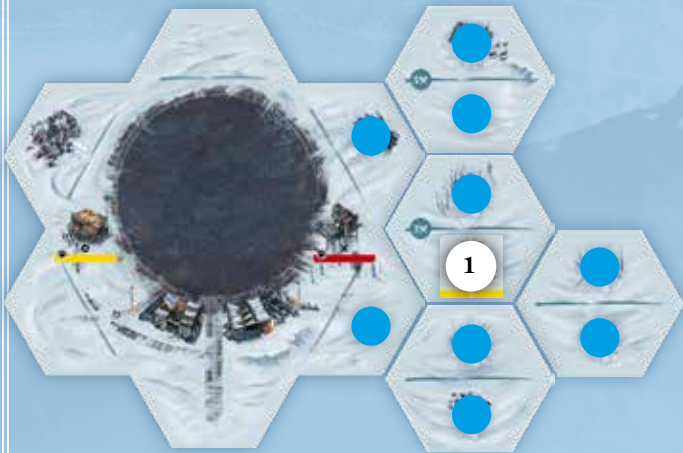
SPAZI ADIACENTI

Gli effetti di alcuni Edifici fanno riferimento a spazi adiacenti.

Uno spazio su una tessera Mappa è considerato adiacente a:

- Un altro spazio sulla stessa tessera.
- Tutti gli spazi sulle tessere Mappa che condividono un margine dritto con la tessera Mappa di questo spazio.
- Eventualmente, spazi sulla tessera Generatore (vedete il riquadro a destra).

Per esempio: Questo Punto di Raccolta 1 è adiacente a tutti gli spazi indicati ●.



Uno spazio sulla tessera Generatore è considerato adiacente a tutti gli spazi su tessere Mappa che condividono un margine dritto con i 3 margini della tessera Generatore che sono più vicini a quello spazio.



Per esempio: Questo Punto di Raccolta sulla tessera Generatore 2 è adiacente agli spazi indicati ●.

Adiacenza alla tessera Generatore

Se una tessera Mappa ha un margine dritto in comune con la tessera Generatore, sulla tessera Generatore possono esserci da 0 a 2 spazi adiacenti.

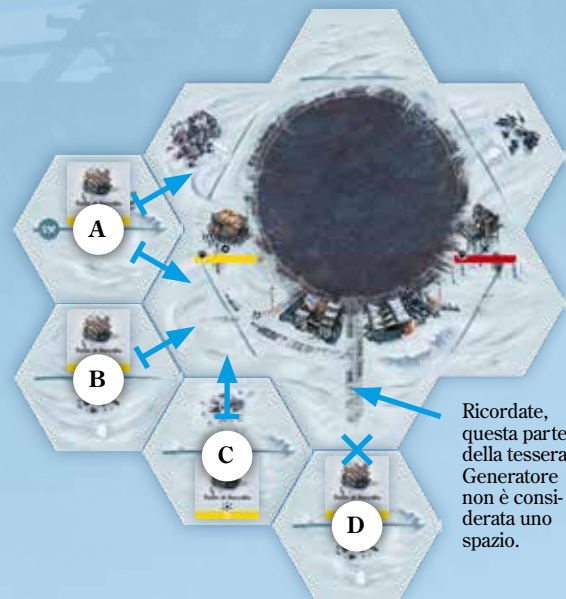
Per esempio:

Il Punto di Raccolta A è adiacente a due spazi della tessera Generatore.

Il Punto di Raccolta B è adiacente a uno spazio della tessera Generatore.

Il Punto di Raccolta C è adiacente a uno spazio della tessera Generatore.

Il Punto di Raccolta D è adiacente a uno spazio della tessera Generatore.



Ricordate, questa parte della tessera Generatore non è considerata uno spazio.

ADIACENZA CON IL BORDO DELLA MAPPA

Una tessera è adiacente a delle Risorse o a un Deposito sul Bordo della Mappa se condivide un margine dritto con il margine del Bordo della Mappa più vicino a quelle Risorse / Deposito.



Per esempio: Questa tessera 3 è adiacente al Deposito di Carbone.



MIGLIORARE UN EDIFICIO

Un Edificio può essere migliorato usando l'Officina e pagando il costo di Miglioramento dell'Edificio (Vedete "Officina" a pagina 41). Gli Edifici con un rombo ◆ ai due lati del nome sulla loro tessera Edificio non possono essere migliorati.

EDIFICI INIZIALI



(x1)

[A] Cucina (P)

Azione: Spendete 3 Cibo per aumentare la Speranza o diminuire il Malcontento. Non può essere migliorata.



[G] Tribuna (P) [Solo Specialista]

Azione: Introducete in gioco una nuova Legge (vedete pagina 37). Prestampata sulla tessera Generatore. Non può essere migliorata.

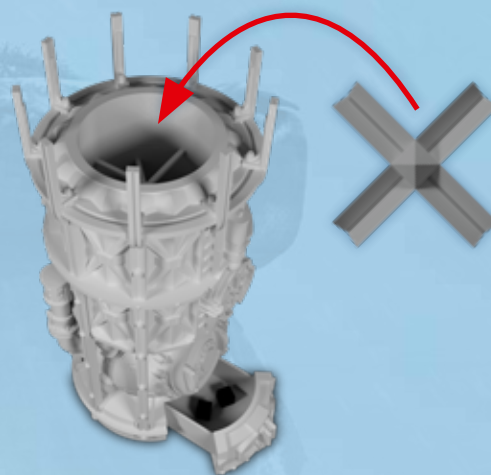


[R] Generatore (P) [Solo Specialista]

Azione: Rimuovete fino a 5 cubetti Stress dal tracciato Stress o spendete 1 Nucleo di Vapore per rimuovere tutti i cubetti Stress dal tracciato Stress.

Prestampato sulla tessera Generatore. Può essere migliorato solo come descritto a fianco.

La prima volta che spendete un Nucleo di Vapore quando eseguite l'azione del Generatore, posizionate il componente Miglioramento Generatore in cima al Generatore. Ciò aumenterà le probabilità che il Generatore trattienga cubetti Carbone.



EDIFICI BASE

EDIFICI PICCOLI LA CUI

EDIFICAZIONE COSTA 1 LEGNA:



(x2)

[R] Officina (P) [Solo Specialista]

Nota: Quando edificate la prima Officina, iniziate a sviluppare una nuova Tecnologia (Vedete "Carte Tecnologia" a pagina 38).

Azione: Scegliete due tra i due effetti seguenti (potete scegliere due volte lo stesso effetto):

- Migliorate un Edificio pagandone il costo di miglioramento (1 Legna o 1 / 2 Nuclei di Vapore, come indicato sulla plancia Edifici sotto al costo per Edificare). Per migliorare un Edificio, voltatelo dall'altro lato. Un Edificio già migliorato non può essere migliorato ulteriormente. Gli Edifici con un rombo ◆ ai due lati del nome sulla loro tessera Edificio non possono essere migliorati.

Nota: Non potete migliorare un Edificio con sopra una pedina, ma potete migliorare un Edificio e poi usare l'Edificio migliorato nello stesso Round.

- Spostate all'indietro di una casella il segnalino Sviluppo sul tracciato dei Round. Se raggiunge l'indicatore del Round, sviluppate immediatamente quella Tecnologia, come se l'indicatore del Round avesse raggiunto il segnalino Sviluppo durante la fase Alba (vedi pagina 19).

Nota: Se avete sviluppato una Tecnologia usando la prima delle vostre due scelte dell'effetto dell'Officina, potete decidere di usare la seconda per spostare il nuovo segnalino Sviluppo se lo desiderate.

Non può essere migliorata.



(x3)

[A] Carbonaia (P)

Azione: Spendete 1 Legna per guadagnare 4 Carbone.

[R] MIGLIORATA:

Azione: Spendete 1 Legna per guadagnare 5 Carbone.



(x5)

[G] Capanno dei Cacciatori (P)

Passiva: Un simbolo Caccia (fornisce 1 Cibo in ciascuna Fase Meteo).

Azione: Guadagnate 4 Cibo.

[R] MIGLIORATO:

Passiva: Due simboli Caccia (fornisce 2 Cibo in ciascuna Fase Meteo).

Azione: Guadagnate 5 Cibo.



(x4)

[G] Punto di Raccolta (P)

Azione: Prendete 1 Risorsa da ciascuno spazio adiacente e mettetela nella riserva.

[R] MIGLIORATO:

Aumenta solo il livello di Isolamento.

EDIFICI PICCOLI LA CUI

EDIFICAZIONE COSTA 2 LEGNA:



(x1)

[R] Fabbrica (P) [Solo Specialista]

Azione: Spendete 1 Nucleo di Vapore per guadagnare 1 Automaton.

Non può essere migliorata.



(x3)

[R] Segheria (P)

Azione: Rimuovete 1 Albero dalla stessa tessera della Segheria per guadagnare 3 Legna.

[R] MIGLIORATA:

Azione: Rimuovete 1 Albero dalla tessera della Segheria o da uno spazio adiacente per guadagnare 3 Legna.



(x3)

[G] Accampamento Medico (P)

[Solo Specialista]

Azione: Guarite 3.

[R] MIGLIORATO:

Azione: Guarite 4 o Trattate 1.

EDIFICI GRANDI LA CUI

EDIFICAZIONE COSTA 3 LEGNA:



(x1)

[B] Radiovedetta (G)

Passiva: Potete avere un massimo di 1 Spedizione attiva.

[B] MIGLIORATA:

Passiva: Potete avere un massimo di 2 Spedizioni attive.



(x2)

[A] Frantumacarbone (G)

Azione: Scegliete 3 diversi spazi adiacenti e aggiungete fino a 3 Carbone dalla banca su ciascuno (aggiungendo così fino a 9 Carbone in totale). Sugli spazi scelti deve essere già presente Carbone, oppure non ci devono essere Alberi, Edifici o Risorse. Ciascuno spazio può contenere al massimo 5 Carbone.

[R] MIGLIORATO:

Azione: Come sopra, ma il numero di spazi che potete scegliere aumenta da 3 a 4 (potendo aggiungere dunque fino a 12 Carbone in totale).

EDIFICI GRANDI LA CUI EDIFICAZIONE

COSTA 4 LEGNA E 1 NUCLEO DI VAPORE:



(x2)

[A] Infermeria (G) [Solo Specialista]

Azione: Guarite 4 o Trattate 2.

[R] MIGLIORATA:

Azione: Guarite 5 o Trattate 3.

[A] Serra (G)

Azione: Guadagnate 7 Cibo.

[R] MIGLIORATA:

Azione: Guadagnate 9 Cibo.



(x2)

EDIFICI GRANDI LA CUI EDIFICAZIONE

COSTA 5 LEGNA E 1 NUCLEO DI VAPORE:



(x2)

[G] Miniera di Carbone (G)

Può essere edificata solo su una tessera adiacente a un Deposito di Carbone sul Bordo della Mappa.

Azione: Guadagnate 4 Carbone.

[R] MIGLIORATA:

Azione: Guadagnate 5 Carbone.



(x2)

[G] Fresa Meccanica (G)

Può essere edificata solo su una tessera adiacente a un Deposito di Legna sul Bordo della Mappa.

Azione: Guadagnate 3 Legna.

[R] **MIGLIORATA:**

Aumenta solo il livello di Isolamento.



(x8)

[R] Casa (P)

Costo di Edificazione 4 Legna.

Fornisce Rifugio a 2 pedine Cittadino.

Non può essere migliorata.



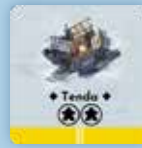
(x8)

[A] Dormitorio (P)

Costo di Edificazione 3 Legna.

Fornisce Rifugio a 2 pedine Cittadino.

Non può essere migliorato.



(x4)

[G] Tenda (P)

Costo di Edificazione 2 Legna.

Fornisce Rifugio a 2 pedine Cittadino.

Non può essere migliorata.



[C] Rovine (S)

Non forniscono Rifugio nella Fase Notte. Non possono essere edificate.

Non possono essere migliorate.

EDIFICI SBLOCCATI DA LEGGI



(x1)

[A] Collegio (P)

Fornisce Rifugio a 4 pedine Bambino.

Non può essere migliorato.

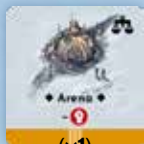


(x1)

[A] Casa di Cura (P)

Azione: Guarite 2, oppure Guarite 5 se esaurite un segnalino Cura attivo.

Non può essere migliorata.



(x1)

[A] Arena (P)

Azione: Diminuite il Malcontento.

Non può essere migliorata.



(x1)

[A] Pub (P)

Azione: Aumentate la Speranza.

Non può essere migliorato.

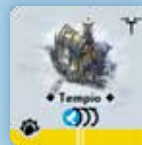


(x1)

[G] Cimitero (P)

Azione: Spostate all'indietro di 1 o 2 caselle l'indicatore dei Cadaveri sul tracciato Cadaveri. Se lo fate, aumentate la Speranza.

Non può essere migliorato.



(x1)

[G] Tempio (P) [Solo Specialista]

Azione: Attivate tutti i segnalini Speranza di un tipo.

Non può essere migliorato.



(x1)

[R] Depositari della Fede (G)

Azione: Rivelate 3 carte Tramonto. Potete sceglierne una e metterla nella pila degli scarti Tramonto senza attivarne l'effetto. Rimettete le altre carte Tramonto nel mazzo Tramonto e mischiate il mazzo.

Nota: Non potete scegliere carte con il simbolo rosso della pila degli scarti Tramonto (carte Disputa Sociale).

EDIFICI LEGGE DELLA FEDE:



(x4)

[B] Cucina da Campo (P)

Non può essere edificata sulla tessera Generatore.

Passiva: Sulla tessera su cui si trova la Cucina da Campo, le azioni e gli

Edifici sono considerati al caldo. Inoltre, gli Edifici che forniscono Rifugio sulla tessera su cui si trova la Cucina da Campo sono considerati al caldo durante la Fase Notte.

Non può essere migliorata.

Non può essere migliorato.

EDIFICI LEGGE DELL'ORDINE:

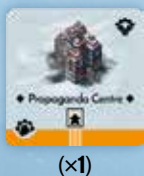


(x4)

[B] Fossa Innevata (P)

Quando viene edificata, spostate all'indietro l'indicatore dei Cadaveri da 1 a 3 caselle sul tracciato Cadaveri.

Non può essere migliorata.



[A] Centro di Propaganda (P)
[Solo Specialista]

Azione: Scegliete un Edificio con sopra una pedina Cittadino ed eseguite l'azione di quell'Edificio (l'azione è considerata al caldo).

Non può essere migliorato.



[G] Motivatore (P)

Azione: Esaurite tutti i segnalini Malcontento attivi di un tipo.

Non può essere migliorato.



[R] Prigione (G)

Azione: Riducete di 4 la Fame. Una pedina che esegue questa azione rimane in Prigione durante la Fase Notte (usando questo Edificio come Rifugio se è al caldo, e diventando malata se non lo è).

Non può essere migliorato.

EDIFICI SPECIFICI DI UNO SCENARIO

Gli effetti di Arca Botanica, Posto di Guardia, Impianto di Ventilazione, Centro d'Evacuazione, Acciaieria, Fabbrica di Nuclei di Vapore, Biblioteca, Precipitatore Elettrostatico, Centro di Riparazione, Caldaia a Vapore e Deposito dell'Avamposto saranno spiegati su determinate carte Scenario o nel Libro degli Scenari.

Limiti



POPOLAZIONE

Il numero massimo di Cittadini di ciascun tipo (Lavoratore/Specialista/Bambino) è 50. Se un effetto vi chiede di superare questo limite, guadagnate invece Cittadini di un tipo diverso.

Per esempio: Avete 45 Lavoratori e un effetto vi fa guadagnare 7 Lavoratori. Aggiungete 5 Lavoratori, raggiungendo così il limite. Poi, scegliete se aggiungere 2 Specialisti, 2 Bambini, o 1 di entrambi.

AUTOMATON

Il limite è di 6 Automaton per partita. Se non ci sono Automaton nella banca, non potete guadagnarne uno nuovo. Se per effetto di una carta Evento dovreste mettere in gioco un Automaton ma non ne è rimasto nessuno nella banca, prendetelo dalla riserva.

CIBO

Il livello massimo di Cibo che potete avere è 50. Il Cibo guadagnato oltre questo limite viene perso.

FAME

Il livello massimo di Fame che potete avere è 50. La Fame guadagnata oltre questo limite viene ignorata.

RISORSE

Legna, Carbone e Nuclei di Vapore sono illimitati. Se esaurite i relativi componenti, sostituiteli con qualsiasi cosa vi sembri appropriata.

L'Acciaio è limitato dal numero di componenti del gioco. L'Acciaio guadagnato oltre questo limite viene ignorato.

ALBERI

Gli Alberi sono limitati dal numero di componenti del gioco. Se dovete aggiungere un Albero alla Mappa e non ce ne sono più, non aggiungete alcun Albero.

SPAZI (SU UNA TESSERA MAPPA):

Ciascuna tessera Mappa è composta da 2 spazi.

Ciascuno spazio può contenere fino a 5 Risorse di un unico tipo.

Ciascuno spazio può contenere 1 solo Edificio.



© 2022 11 bit studios S.A. Frostpunk™, 11 bit studios™ e i rispettivi loghi sono un marchio registrato di 11 bit studios S.A. Tutti i diritti riservati.

© 2022 Glass Cannon Unplugged Sp. z o. o. Tutti i diritti riservati.

© 2022 Pendragon Game Studio. Tutti i diritti riservati.

