



# FRONTIER PUNK

IL  
◀ GIOCO DA TAVOLO ▶

**4bit**  
STUDIOS

  
**GLASS CANNON**  
UNPLUGGED

LIBRO DEGLI SCENARI

  
PENDRAGON

# Indice



Introduzione .....	2
<b>Una nuova casa: Boschetto Ghiacciato</b> .....	3
<b>Una nuova casa: Rupi</b> .....	6
<b>Una nuova casa: Pianura</b> .....	8
<b>Una nuova casa: Corazzata</b> .....	10
<b>Una nuova casa: Canyon</b> .....	12
<b>Le Arche</b> .....	16
<b>La caduta di Winterhome</b> .....	20
<b>Le rovine della Città di Tesla</b> .....	25
Glossario .....	30
Nota dell'autore Adam Kwapiński .....	34
Nota dell'editore Jakub Wiśniewski .....	34
Riconoscimenti .....	36

## Introduzione



*Questo Libro degli Scenari contiene le descrizioni dei diversi scenari tra cui potete scegliere quando giocate a Frostpunk: Il Gioco da Tavolo. Ciascuno scenario elenca i componenti aggiuntivi necessari e descrive la preparazione della partita ed eventuali regole aggiuntive.*

*Per la vostra prima partita vi suggeriamo di giocare lo scenario “Una nuova casa: Cratere”. Si tratta dello scenario descritto nel Regolamento e non verrà ripetuto qui: in ogni caso potete giocare questo scenario in qualsiasi momento, anche dopo la vostra prima partita.*

*Tre degli scenari in questo Libro (“Le Arche”, “La caduta di Winterhome” e “Le rovine della Città di Tesla”) sono scenari avanzati: vi suggeriamo di affrontarli solo dopo avere giocato diverse partite.*

*Ciascuna sezione di Preparazione è numerata, in modo da corrispondere alla Preparazione descritta nel Regolamento.*

## Miglioramento alternativo del Generatore



Se preferite, potete giocare posizionando il Generatore fuori dalla Mappa. In questo caso usate l'altro lato della tessera Generatore **1**. Il centro di questa tessera è destinato alla Riserva. Inoltre, usate l'altro lato della plancia Riserva **2**: al posto dello spazio per la Riserva ne troverete uno per i Cittadini usati.



# Una nuova casa: Boschetto Ghiacciato

*Il Boschetto Ghiacciato avrebbe dovuto essere uno dei più vivibili tra i siti dei generatori. Coloro che hanno posizionato il generatore lungo la parete di un precipizio pensavano che in questo modo sarebbe stato protetto dai violenti venti ghiacciati. Sfortunatamente, hanno sottovalutato il grande gelo. Una volta arrivato l'inverno apocalittico, abbiamo scoperto che il generatore non era abbastanza efficiente per riscaldare tutta la zona. Abbiamo dovuto prendere in mano la situazione: ancora una volta la tecnologia ci ha dimostrato che dipendiamo completamente da lei. I nostri ingegneri hanno elaborato una soluzione: una rete di caldaie alimentate a vapore che, fungendo da piccoli generatori, forniranno calore alle aree troppo distanti per poter fare affidamento sul generatore vero e proprio. Questa soluzione ci aiuterà inoltre a raccogliere le risorse nascoste sotto la neve senza esporre al pericolo di congelamento la nostra forza lavoro. Le caldaie a vapore producono calore, ma consumano anche più carbone, quindi dobbiamo posizionarle sapientemente e assicurarci che i nostri edifici più importanti siano concentrati nelle vicinanze del generatore.*

## Componenti aggiuntivi



3 Edifici  
Caldaia a Vapore



Carta Tecnologia  
"Caldaia a Vapore"



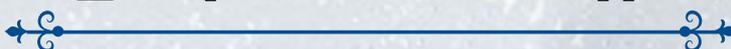
Carta Scenario  
Tempesta "1/09"

# Preparazione



Usate la preparazione presentata nel Regolamento per lo scenario “Una nuova casa: Cratere”, tranne che per le sezioni **Preparazione della Mappa** e **Area Tecnologie**. Per queste sezioni, usate la preparazione riportata di seguito. Poi, seguite le istruzioni per la **Preparazione aggiuntiva**.

## 1 Preparazione della Mappa

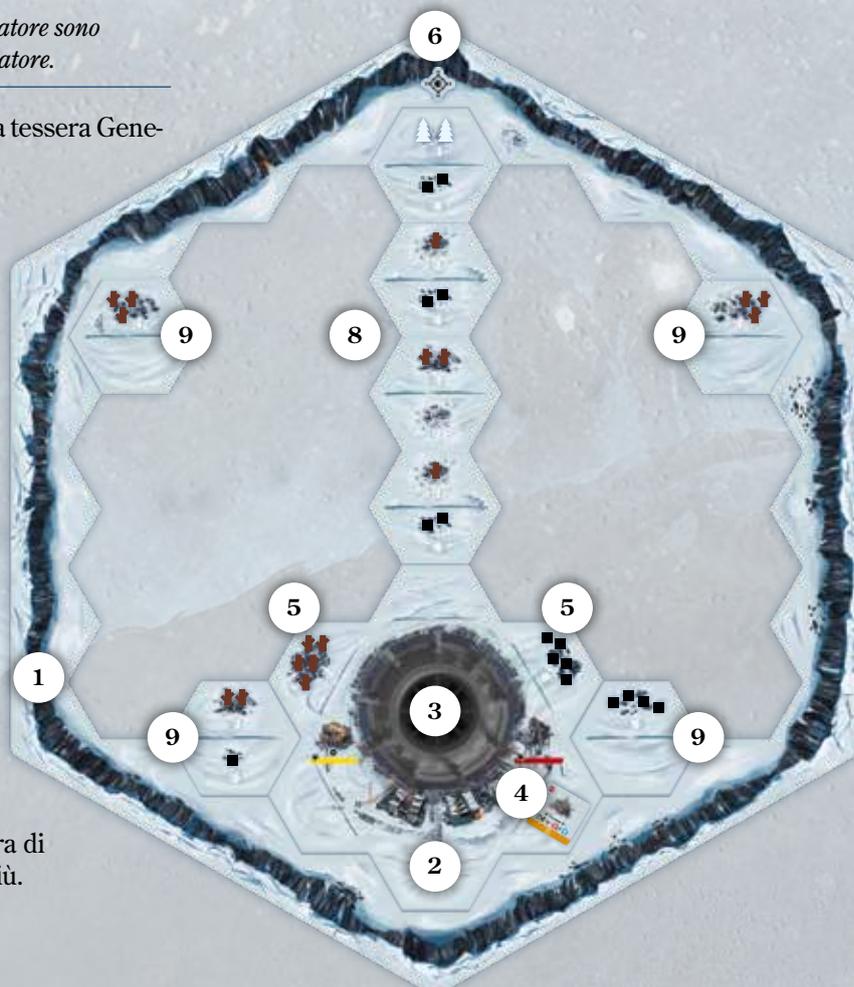


- 1 Create il Bordo della Mappa collegando insieme i 6 elementi del Bordo della Mappa in modo da formare un esagono, come illustrato. Usate il lato che raffigura una parete rocciosa.
- 2 Posizionate la tessera Generatore in modo che sia connessa all'angolo inferiore del Bordo della Mappa, orientata come illustrato.
- 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 illustrato.
- 9 Collocate 1 tessera Vicino a faccia in giù nell'angolo superiore sinistro e 1 tessera Vicino a faccia in giù nell'angolo superiore destro. Collocate altre 2 tessere Vicino a faccia in giù, in modo che siano adiacenti al Generatore e al Bordo della Mappa.
10. Voltate a faccia in su tutte le tessere collocate nei passaggi 8 e 9. Mettete sugli spazi di queste tessere le Risorse o gli Alberi indicati su ciascuno spazio, prendendoli dalla banca.

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

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

- 5 Mettete 5 Legna e 5 Carbone sulla tessera Generatore, come illustrato.
- 6 Prendete 2 tessere Muro Iniziale (1 con un Deposito di Legna e 1 con un Deposito di Carbone) e mischiatele a faccia in giù. Pescate una di queste tessere Muro Iniziale a caso e mettetela a faccia in su nell'angolo superiore del Bordo della Mappa. Rimettete nella scatola tutte le altre tessere Muro Iniziale.
7. Dividete le tessere Mappa in due pile, a seconda del loro dorso. Mischiate ciascuna pila separatamente, poi disponetele a faccia in giù a portata di mano.
- 8 Collegate la tessera Muro Iniziale con il Generatore collocando tra di loro 4 tessere Vicino a faccia in giù.



## 3 Area Tecnologie

- 1 Disponete la carta Tecnologia "Caldia a Vapore" a faccia in su nell'area Tecnologie.
- 2 Mischiate le restanti carte Tecnologia, pescatene 3 a caso e disponetele a faccia in su nell'area Tecnologie.
- 3 Mettete un segnalino Sviluppo su ciascuna carta, con il lato inattivo in alto.



## 15 Preparazione aggiuntiva

1. Disponete gli Edifici Caldaia a Vapore vicino al bordo inferiore della plancia Edifici.
2. Sostituite la carta Scenario Tempesta "I/08" con la carta Scenario Tempesta "I/09".

## Regole aggiuntive

### FASE AZIONI

Potete eseguire un'Azione su una tessera della Mappa (Rimuovere la Neve, Raccogliere Risorse, Costruire o Usare un Edificio) solo se quella tessera della Mappa è adiacente alla tessera Generatore, oppure se è collegata alla tessera Generatore da altre tessere della Mappa. Tuttavia, le tessere della Mappa e gli Edifici sulle tessere della Mappa possono comunque essere al caldo, anche se quelle tessere non sono adiacenti alla tessera Generatore né collegate alla tessera Generatore da altre tessere della Mappa.

### CALDAIE A VAPORE

Dopo avere sviluppato la tecnologia Caldaia a Vapore, potete edificare Edifici Caldaia a Vapore al costo di 1 Legna ciascuno.



#### [B] Caldaia a Vapore (P)

**Passiva:** Se il livello dell'indicatore di Calore è più in alto del livello di Isolamento Rosso, in qualunque momento nel corso del round potete prendere 1 Carbone dalla riserva e metterlo nella Caldaia a Vapore. Finché c'è un Carbone nella Caldaia a Vapore, la tessera su cui si trova e tutte le tessere adiacenti sono al caldo. Alla fine della Fase Generatore, mettete quel Carbone nella banca. Non può essere migliorata.

### CARTA TEMPESTA

In questo scenario usate la carta Scenario "I/09" come carta Tempesta.



## Una nuova casa: Rupi

*Quando l'umanità ha appreso che presto avrebbe affrontato la sua sfida più ardua, il gelo perenne, abbiamo fatto del nostro meglio per prepararci. In molti luoghi abbiamo fallito, in altri ce l'abbiamo quasi fatta e in alcuni abbiamo persino ottenuto la vittoria... il nostro destino ora è incerto.*

*La parte principale del grande piano di esodo prevedeva di distribuire i generatori su tutto il territorio, in modo da fornire ai sopravvissuti abbastanza rifugi. Il generatore 049 non era diverso dagli altri, ma la sua è una triste storia.*

*La spedizione 049 partì per occuparsi del trasporto del generatore attraverso un pericoloso terreno roccioso. In teoria, una volta raggiunta una valle in cui l'insediamento sarebbe stato protetto dai violenti venti gelidi, il generatore sarebbe stato installato e segnalato come luogo sicuro.*

*Invece, la spedizione 049 non è mai giunta a destinazione. La loro carovana è rimasta bloccata tra rupi affilate come rasoi, che le mappe non segnalavano. I cadaveri dei membri della carovana sono ancora visibili sotto la neve e il ghiaccio. I loro volti anneriti testimoniano una tremenda fatica.*

*Il generatore 049 è stato collocato proprio accanto alle rupi, nell'unico luogo disponibile, dai membri della carovana che cercavano di salvarsi la vita quando la loro avanzata è stata bloccata dalle formazioni rocciose. Non hanno resistito a lungo: la mancanza di edifici ne è una triste prova. Il generatore si erge circondato dalle irte dita rocciose che cercano di emergere dal ghiaccio.*

*Come faccio a saperlo? Mi trovo proprio davanti al generatore, insieme a un gruppo di persone che si sono affidate a me per essere guidate dove avrebbe dovuto trovarsi il luogo sicuro 049, e che invece hanno scoperto la triste sorte della spedizione. Non c'è spazio per dubitare, c'è poco spazio per costruire e ancora meno spazio per sbagliare.*

### Componenti aggiuntivi



4 tessere Mappa Rupi con 0 spazi



1 tessera Mappa Rupi con 1 spazio contenente 4 Alberi

### Preparazione

Usate la preparazione presentata nel Regolamento per lo scenario "Una nuova casa: Cratere", tranne che per la sezione **Preparazione della Mappa** riportata di seguito. In questo scenario rimuovete la carta Tecnologia "Caldiaia a Vapore".

# 1 Preparazione della Mappa



1. Disponete la tessera Generatore al centro dell'area di gioco, orientata come illustrato.
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 illustrato.

*Nota: La Tribuna e l'Edificio Generatore sono pre-stampati sulla tessera Generatore.*

il dorso delle tessere mentre le mischiate, perché il dorso delle tessere Rupi è diverso da quello delle tessere Vicino.

10. Collocate la prima tessera della pila Vicino, a faccia in su, tra la tessera Vicino collocata nel passaggio 8 e la tessera Generatore. Ripetete questo passaggio, procedendo in senso orario, fino a circondare di tessere la tessera Generatore.
11. Prendete Risorse e Alberi dalla banca e metteteli sopra gli spazi delle tessere collocate nei passaggi 8 e 10, come indicato sugli spazi.

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

5. Mettete 5 Legna e 5 Carbone sulla tessera Generatore come illustrato.
6. Prendete 2 tessere Muro Iniziale (1 con un Deposito di Legna e 1 con un Deposito di Carbone) e mischiatele a faccia in giù. Pescate una di queste tessere Muro Iniziale a caso e mettetela a faccia in su nell'angolo inferiore sinistro del Bordo della Mappa. Mettete l'altra tessera a faccia in su nell'angolo inferiore destro del Bordo della Mappa.
7. Dividete le tessere Mappa in due pile, a seconda del loro dorso. Mischiate ciascuna pila separatamente, poi disponetele a faccia in giù a portata di mano.
8. Collocate una tessera Vicino a faccia in su nell'angolo superiore del Bordo della Mappa.
9. Rimettete nella scatola 4 tessere Vicino pescate a caso dalla pila. Aggiungete alla pila delle tessere Vicino le 5 tessere Rupi e mischiate la pila. Fate attenzione a non guardare



## Regole aggiuntive



### TESSERE MAPPA RUPI

Su 4 delle tessere Mappa Rupi non sono rappresentati spazi: non potete Edificare o eseguire altre Azioni su di loro.

Su 1 delle tessere Mappa Rupi è rappresentato 1 spazio contenente 4 Alberi: potete Edificare un Edificio Piccolo ed eseguire Azioni normalmente su questo spazio.

# Una nuova casa: Pianura

*Il bianco sconfinato rende difficile anche a una persona dall'occhio esperto distinguere dove si trovi davvero la linea dell'orizzonte. Qui è stato collocato uno dei primi generatori: all'epoca nessuno poteva prevedere quanto sarebbe stata rigida questa era di ghiaccio e neve. Un tempo questo luogo doveva essere bellissimo: diavolo, è splendido anche adesso, e nella zona ci sono un sacco di risorse naturali. In condizioni normali la distanza tra il generatore e le risorse non sarebbe affatto un problema... tutt'al più una piacevole passeggiata. Ma adesso? Quando il tempo è particolarmente inclemente, si può morire assiderati prima di arrivare a metà strada, oppure crollare esausti, che si traduce nel medesimo destino. Dovremmo costruire dei punti di raccolta per fornire un po' di riparo a chi dovrà raccogliere le risorse. Questo posto è fantastico per espandersi: se c'è qualcosa che abbiamo in abbondanza è lo spazio libero. Se solo avessimo un altro generatore o due...*

## Preparazione

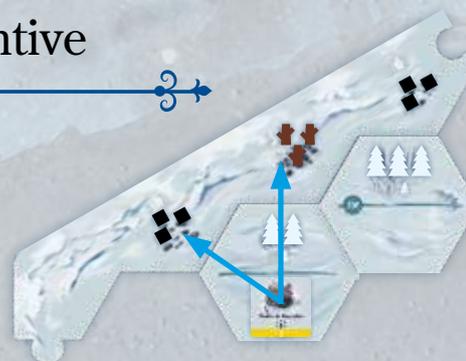
Usate la preparazione presentata nel Regolamento per lo scenario "Una nuova casa: Cratere", tranne che per le sezioni **Preparazione della Mappa** e **Plancia Popolazione**. Per queste sezioni, usate la preparazione riportata di seguito. Poi, seguite le istruzioni per la **Preparazione aggiuntiva**. In questo scenario rimuovete la carta Tecnologia "Caldaia a Vapore".

## Regole aggiuntive

### SPAZI DEL BORDO DELLA MAPPA

Uno spazio del Bordo della Mappa funziona come uno spazio su una tessera Mappa, tranne che non può essere al caldo e non vi potete Edificare Edifici.

- Potete eseguire l'Azione Raccogliere Risorse su uno spazio del Bordo della Mappa.
- Uno spazio del Bordo della Mappa è adiacente a tutti gli spazi sulle tessere Mappa che condividono un margine dritto con quello spazio del Bordo della Mappa (fino a 2 tessere Mappa).



*Per esempio: Quando eseguite l'Azione Usare un Edificio con un Punto di Raccolta, quel Punto di Raccolta può prendere 1 Risorsa da ciascuno spazio adiacente del Bordo della Mappa.*

## 1 Preparazione della Mappa

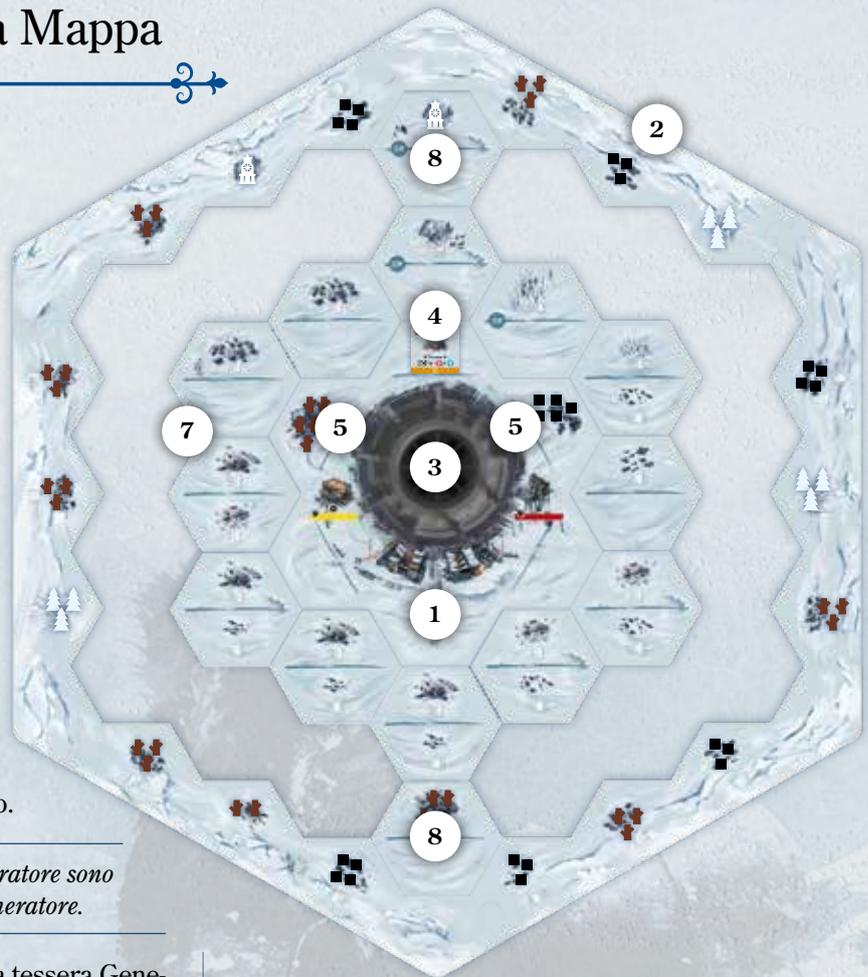
- 1 Disponete la tessera Generatore al centro dell'area di gioco, orientata come illustrato.
- 2 Create il Bordo della Mappa assemblando in ordine casuale i 6 elementi del Bordo della Mappa, in modo da formare un esagono, come illustrato. Usate il lato che raffigura degli spazi contenenti Risorse e Alberi.
- 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 illustrato.

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

- 5 Mettete 5 Legna e 5 Carbone sulla tessera Generatore come illustrato.
6. Dividete le tessere Mappa in due pile, a seconda del loro dorso. Mischiate ciascuna pila separatamente, poi disponetele a faccia in giù a portata di mano.
- 7 Collocate 12 tessere Vicino a faccia in su tutto intorno alla tessera Generatore. **Importante: Non** aggiungete Risorse o Alberi su di esse. A differenza di altri scenari, il Cibo rappresentato sulle tessere Vicino collocate durante la preparazione **non** verrà aggiunto alla plancia Popolazione in un successivo passaggio di preparazione.
- 8 Collocate 1 tessera Lontano a faccia in giù nell'angolo superiore della Mappa e 1 tessera Lontano a faccia in giù nell'angolo inferiore della Mappa.
9. Voltate a faccia in su le tessere Lontano collocate nel passaggio 8. Prendete Risorse e Alberi dalla banca e metteteli sopra gli spazi delle tessere, come indicato sugli spazi.

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

10. Prendete Risorse e Alberi dalla banca e metteteli sopra gli spazi del Bordo della Mappa, come indicato su quegli spazi.



## 5 Plancia Popolazione

In questo scenario, ricordatevi di aumentare il vostro Cibo iniziale in base ai bonus sulle tessere Lontano, ma **non** ai bonus sulle tessere Vicino.

## 15 Preparazione aggiuntiva

1. Prendete 1 Automaton dalla banca e aggiungetelo alla riserva.
2. Rimuovete dal gioco gli Edifici Miniera di Carbone e Fresa meccanica.

## Una nuova casa: Corazzata

*Guardando la corazzata che ci ha portati fin qui, è difficile non provare un moto di tristezza. Questa macchina immensa, alimentata dalla tecnologia dei nuclei di vapore, è stata creata per portare al sicuro i rifugiati dalle inabitabili città del sud. Con l'aiuto di questo colosso d'acciaio abbiamo raggiunto il rifugio all'estremo nord, dove sono stati costruiti i generatori. Man mano che la nostra spedizione solcava lo sconfinato paesaggio bianco, abbiamo consumato le risorse che ci permettevano di proseguire: carburante per la macchina e cibo per noi. La corazzata ha assolto al suo scopo: ci ha portati qui, e ora è un gigantesco ammasso di acciaio e altre risorse. Dobbiamo smontarla per recuperare tutto ciò che possiamo. Ci sembra di dovere abbattere un fidato cavallo o un mulo, ormai diventato vecchio e non più in grado di portare il suo carico. Utilizzando i materiali industriali del vascello, però, saremo in grado di costruire delle strutture dotate di migliore isolamento e di generare più energia. Questa incredibile opera di ingegneria ci sarà utile anche nei suoi ultimi istanti e dovremmo sfruttarla al meglio.*

### Componenti aggiuntivi



4 tessere Corazzata  
(il retro di 4 delle tessere Rupi)

8 Acciaio  
(componente in legno)

### Preparazione

Usate la preparazione presentata nel Regolamento per lo scenario "Una nuova casa: Cratere",  
tranne che per la sezione **Preparazione della Mappa**: seguite invece la preparazione indicata di seguito.  
In questo scenario, rimuovete la carta Tecnologia "Caldaia a Vapore".

# 1 Preparazione della Mappa

- 1 Disponete la tessera Generatore al centro dell'area di gioco, orientata come illustrato.
- 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 illustrato.

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

- 5 Mettete 5 Legna e 5 Carbone sulla tessera Generatore come illustrato.
- 6 Collocate le 4 tessere Corazzata vicino all'elemento del Bordo della Mappa superiore sinistro, come illustrato.
- 7 Prendete 2 tessere Muro Iniziale (1 con un Deposito di Legna e 1 con un Deposito di Carbone) e mischiatele a faccia in giù. Mettetele sui due angoli del Bordo della Mappa più lontani dalle tessere Corazzata, poi voltatele a faccia in su.
8. Dividete le tessere Mappa in due pile, a seconda del loro dorso. Mischiate ciascuna pila separatamente, poi disponetele a faccia in giù a portata di mano.
- 9 Collocate 3 tessere Vicino a faccia in giù, in modo che ciascuna sia adiacente alla tessera Generatore e a 2 tessere Corazzata.

- 10 Collocate 2 tessere Lontano a faccia in giù, in modo che ciascuna sia adiacente al Bordo della Mappa e a 1 tessera Corazzata.
11. Voltate a faccia in su le tessere Mappa che avete collocato nei passaggi 9 e 10. 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.*



## Regole aggiuntive

### CORAZZATA

Come Azione "Usare un Edificio", potete piazzare una pedina su una tessera Corazzata per guadagnare 1 Acciaio. Considerate la tessera Corazzata come un Edificio Piccolo con livello di Isolamento Celeste (al caldo solo se si trova in una zona al caldo).

### ACCIAIO

All'inizio della partita, mettete l'Acciaio nella banca. A differenza di altre Risorse, la quantità di Acciaio che potete avere è limitata dal numero di componenti (8).

Quando eseguite una sotto-azione Edificare, potete usare l'Acciaio al posto della Legna. Un Edificio può essere Edificato usando insieme Legna e Acciaio. Se il costo in Legna per Edificare un Edificio viene pagato interamente in Acciaio, miglioratelo immediatamente e gratuitamente.

# Una nuova casa: Canyon

*Paradossalmente, la posizione del nostro generatore è al tempo stesso la ragione per cui siamo ancora vivi e il nostro peggiore grattacapo. Il generatore 358 si trova all'interno di un canyon, protetto da ogni lato dalla furia dei venti gelidi. Ma quelle stesse pareti rocciose che ci tengono al sicuro ci impongono anche dei limiti nella costruzione di nuovi edifici e nella raccolta delle risorse. Il generatore, inoltre, non è abbastanza efficiente per riscaldare i costoni rocciosi più lontani. Ora sappiamo che è improbabile riuscire a trovare entro i confini di queste pareti tutte le risorse necessarie per la nostra sopravvivenza... il che rende un po' più facile prendere una decisione. Per trovare le risorse necessarie dovremo iniziare ad avventurarci fuori dalla nostra gabbia dorata: se si presentasse l'occasione potremmo anche fondare degli avamposti. Se non fosse per il coraggio e la determinazione dei nostri ricognitori saremmo già condannati.*

## Componenti aggiuntivi



2 elementi del Bordo della Mappa lunghi (speculari rispetto ai 6 normali)



2 elementi del Bordo della Mappa piccoli



2 elementi del Bordo della Mappa corti



4 tessere Edificio Deposito dell'Avamposto (con altri Edifici sul lato opposto)



4 carte Spedizione Avamposto



1 carta Avamposto

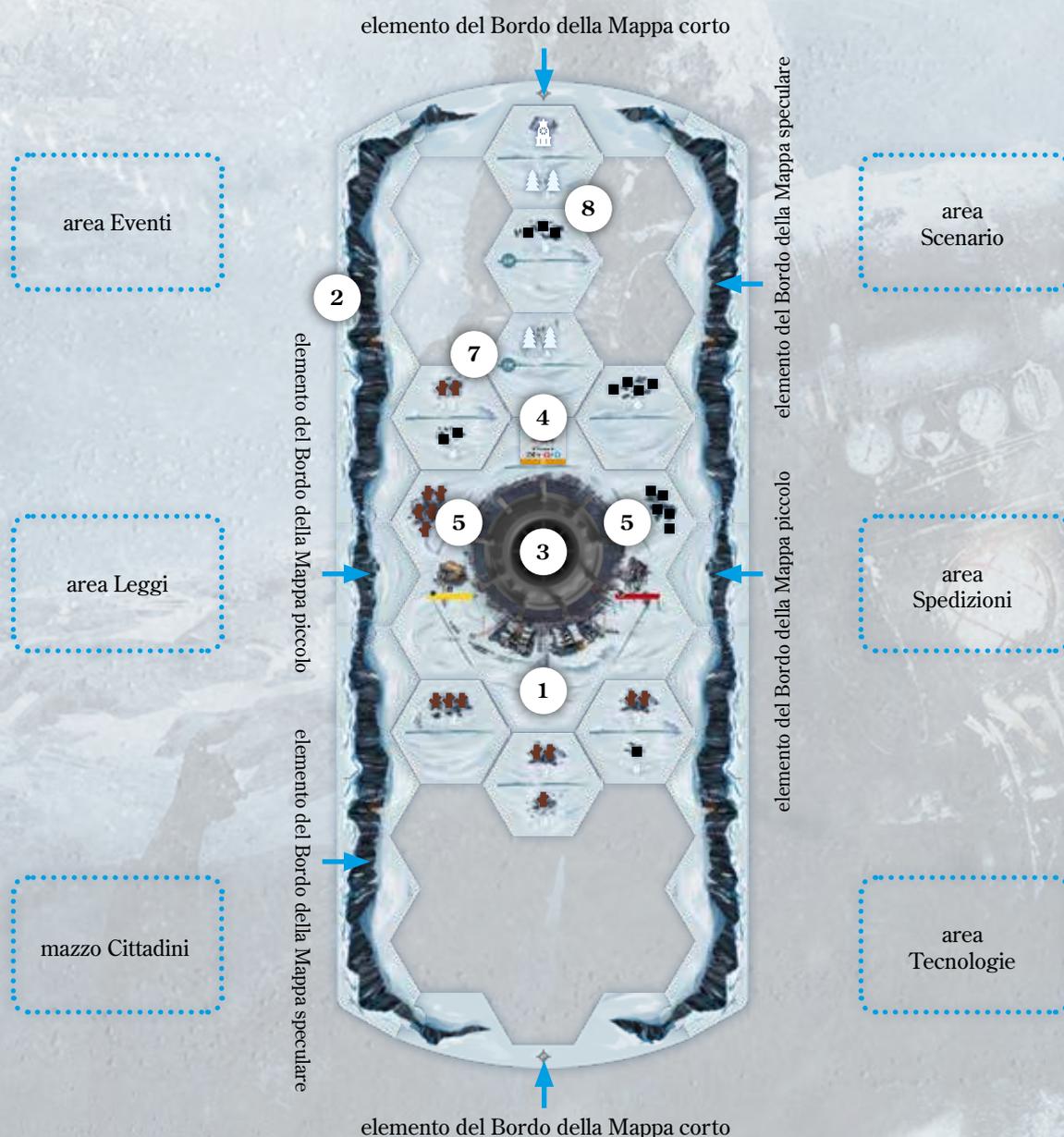
# Preparazione



Poiché in questo scenario la forma della Mappa è molto diversa dal solito, vi consigliamo di allestire diversamente l'area di gioco. L'illustrazione indica dove posizionare l'area Eventi, l'area Leggi, il mazzo Cittadini, l'area Scenario, l'area Spedizioni e l'area Tecnologie.

Usate la preparazione presentata nel Regolamento per lo scenario "Una nuova casa: Cratere", tranne che per le sezioni **Preparazione della Mappa** e **Area Spedizioni**. Per queste sezioni, seguite invece la preparazione riportata di seguito. Poi, seguite le istruzioni per la **Preparazione aggiuntiva**. In questo scenario, rimuovete le seguenti carte Tecnologia: "Caldaia a Vapore" e "Slitte da Esplorazione Leggere".

## 1 Preparazione della Mappa



- 1 Disponete la tessera Generatore al centro dell'area di gioco, orientata come illustrato.
- 2 Create la parte superiore del Bordo della Mappa collegando alla tessera Generatore 2 elementi del Bordo della Mappa lunghi (1 normale e 1 speculare), 1 elemento del Bordo della Mappa corto e 1 elemento del Bordo della Mappa piccolo, come illustrato. Usate il lato che raffigura una parete rocciosa. Create la parte inferiore del Bordo della Mappa nello stesso modo.
- 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 illustrato.

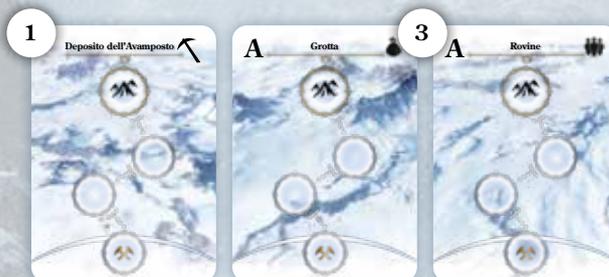
*Nota: La Tribuna e l'Edificio Generatore sono prestampati sulla tessera Generatore.*

- 5 Mettete 5 Legna e 5 Carbone sulla tessera Generatore come illustrato.
- 6 Dividete le tessere Mappa in due pile, a seconda del loro dorso. Mischiate ciascuna pila separatamente, poi disponetele a faccia in giù a portata di mano.
- 7 Collocate 6 tessere Vicino a faccia in giù, in modo da circondare i margini superiore e inferiore della tessera Generatore. Rimettete nella scatola tutte le altre tessere Vicino.
- 8 Collocate 2 tessere Lontano a faccia in giù, in modo da collegare l'elemento del Bordo della Mappa corto superiore con la tessera Vicino di mezzo.
- 9 Voltate a faccia in su le tessere Mappa che avete collocato nei passaggi 7 e 8. 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.*

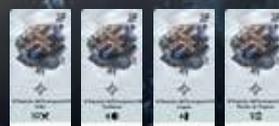
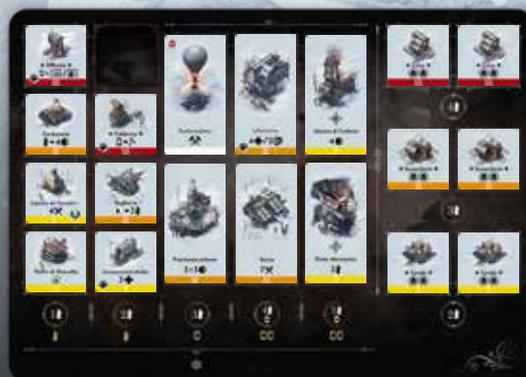
## 2 Area Spedizioni

- 1 Mischiate le carte Spedizione Avamposto in modo da formare un mazzo e disponetelo nell'area Spedizioni, con la faccia bianca in alto.
- 2 Dividete le 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 2 carte del mazzo A e disponetele con la faccia bianca in alto accanto al mazzo delle Spedizioni Avamposto.



## 15 Preparazione aggiuntiva

- 1 Disponete la carta Avamposto in modo che sia visibile chiaramente a tutti i giocatori.
- 2 Disponete l'indicatore Scorte Legno a faccia in giù accanto alla carta Avamposto.
- 3 Disponete le tessere Edificio Deposito dell'Avamposto vicino al bordo inferiore della plancia Edifici.



## Regole aggiuntive

### AREA SPEDIZIONI

Potete usare la carta in cima al mazzo delle Spedizioni Avamposto come una Spedizione. Tuttavia, quando arrivate all'ultima casella della carta, non potete decidere di saltare il luogo e dovete Esplorarlo: scegliete una tra le opzioni Ritornare e applicate il suo effetto. Ciò rivelerà la carta successiva nel mazzo delle Spedizioni Avamposto, che dunque sarà disponibile per essere usata come nuova Spedizione.

Potete usare normalmente le altre due pile Spedizioni nell'area Spedizioni.

### EDIFICI DEPOSITO DELL'AVAMPOSTO

Potete Edificare un Edificio Deposito dell'Avamposto solo dopo avere completato la Spedizione Avamposto corrispondente, e solo se scegliete l'opzione "Prepariamo il posto". Potete Edificare un Edificio Deposito dell'Avamposto solo su una tessera della Mappa adiacente all'icona avamposto (🛖) al centro di ciascuno dei due elementi del Bordo della Mappa corti. Di conseguenza, la Mappa può ospitare simultaneamente un massimo di 2 Edifici Deposito dell'Avamposto. Gli Edifici Deposito dell'Avamposto non possono essere migliorati.

### CARTA AVAMPOSTO

Non appena Edificate il vostro primo Edificio Deposito dell'Avamposto, mettete l'indicatore Scorte sulla casella "0" del tracciato Trasporto Riserve sulla carta Avamposto.



Una volta che l'indicatore Scorte è stato messo sul tracciato Trasporto Riserve, nella Fase Meteo fatelo avanzare di un numero di caselle pari all'avanzamento delle Spedizioni riportato sulla carta Meteo rivelata.

Quando l'indicatore Scorte raggiunge la casella Avamposto (indicata dal simbolo di un piccone), per ciascun Edificio Deposito dell'Avamposto edificato guadagnate il Cibo o le Risorse indicate in fondo alla tessera Edificio Deposito dell'Avamposto. Poi rimettete l'indicatore Scorte sulla casella "0" del tracciato Trasporto Riserve (l'eventuale movimento per l'avanzamento delle Spedizioni inutilizzato è perso).

# Le Arche

*Il mondo come lo conoscevamo è morto. In quanto menti più brillanti di Oxford e Cambridge, siamo stati inviati a salvare dall'inverno senza fine degli inestimabili semi ed esemplari di piante. L'ultimo tesoro dell'umanità è conservato in arche botaniche protettive progettate per questo scopo. Come nostra base è stata scelta la posizione del generatore 614 perché è ben riparato: sfortunatamente questa si è rivelata essere tutt'altro che una benedizione per chi dovrà farsi carico del ruolo di urbanista... Il nostro obiettivo primario è quello di salvare dal congelamento le tre arche botaniche. La nostra forza lavoro è estremamente limitata, così come il cibo. Per mantenere in funzione la città, quindi, dovremo cercare nella tecnologia le risposte che ci servono. La sopravvivenza è un nostro istinto e un obiettivo a sé stante, ma siamo anche gli unici responsabili del futuro di tutta la civiltà e del mondo che questo inverno apocalittico ci ha quasi strappato. A volte, specialmente quando l'umore della nostra gente è più basso, questo fardello ci sembra insostenibile. Se l'umanità riuscirà a sopravvivere a questo inferno bianco e gelido, avremo bisogno dei semi per coltivare di nuovo la terra e ripopolare il mondo. Dato che prima o poi tutti periremo, il nostro obiettivo finale è quello di costruire una città automatica, in cui gli automaton eseguiranno gran parte del lavoro e gli umani faranno da supervisori.*

## Componenti aggiuntivi



3 Edifici  
Caldaia a Vapore



Carta Tecnologia  
"Caldaia a Vapore"



carte Scenario: da "II/01" a  
"II/12" Nota: Ci sono 3 carte  
Scenario "II/07"



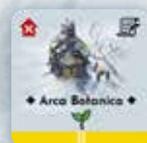
1 indicatore di  
Condizione dei Germogli



5 segnalini  
Conoscenza /  
Scoperta: 1 con il  
lato Conoscenza in  
alto da usare come  
segnalino Conoscenza e 4 con il  
lato Scoperta in  
alto da usare come  
segnalini Scoperta



1 tessera Edificio  
Posto di Guardia



3 tessere Edificio  
Arca Botanica  
(sul retro  
degli Edifici  
Precipitatore  
Elettrostatico)

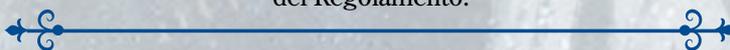
# Preparazione



Usate la preparazione presentata nel Regolamento per lo scenario “Una nuova casa: Cratere”,  
tranne che per le seguenti eccezioni alle rispettive sezioni numerate della preparazione.

## 1 Preparazione della Mappa

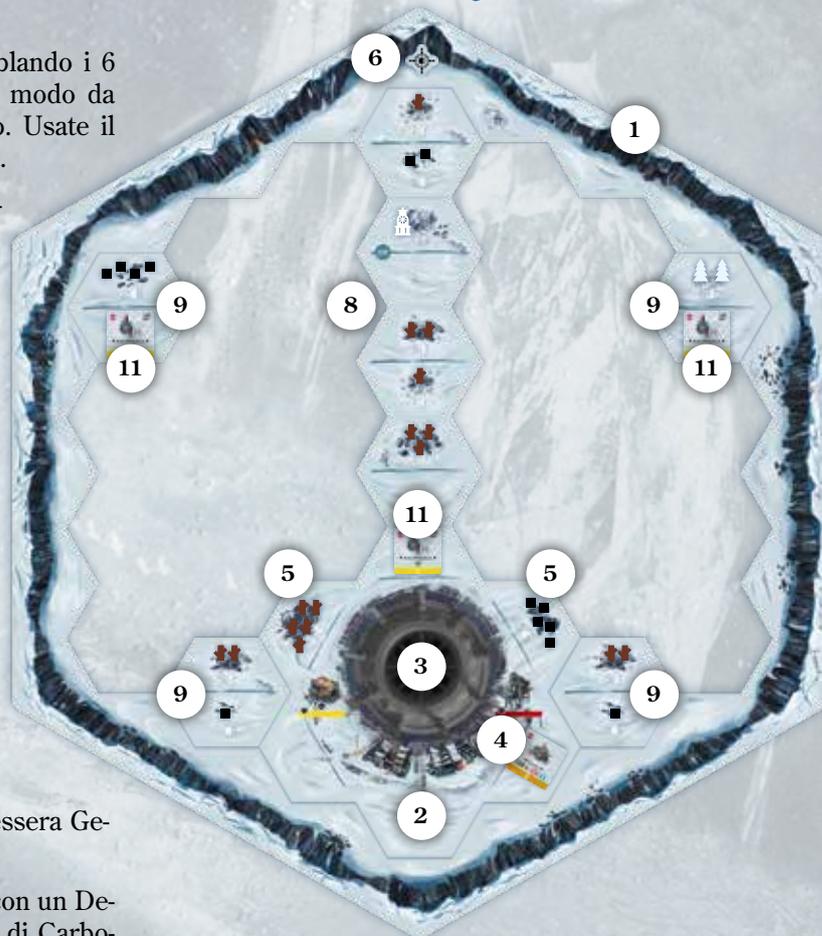
Questa sezione sostituisce interamente la sezione 1  
del Regolamento.



- 1 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.
- 2 Collocate la tessera Generatore, orientata come illustrato, in modo che sia collegata all'angolo inferiore del Bordo della Mappa.
- 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 illustrato.

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

- 5 Mettete 5 Legna e 5 Carbone sulla tessera Generatore come illustrato.
- 6 Prendete 2 tessere Muro Iniziale (1 con un Deposito di Legna e 1 con un Deposito di Carbone) e mischiatele a faccia in giù. Pescate una di queste tessere Muro Iniziale a caso e mettetela a faccia in su nell'angolo superiore del Bordo della Mappa. Rimettete nella scatola tutte le altre tessere Muro Iniziale.
7. Dividete le tessere Mappa in due pile, a seconda del loro dorso. Mischiate ciascuna pila separatamente, poi disponetele a faccia in giù a portata di mano.
- 8 Collegate la tessera Muro Iniziale con il Generatore collocando tra di loro 4 tessere Vicino a faccia in giù.
- 9 Collocate 1 tessera Vicino a faccia in giù nell'angolo superiore sinistro e 1 tessera Vicino a faccia in giù nell'angolo superiore destro. Collocate altre 2 tessere Vicino a faccia in giù, in modo



che siano adiacenti al Generatore e al Bordo della Mappa.

10. Voltate a faccia in su tutte le tessere collocate nei passaggi 8 e 9. Mettete sugli spazi di queste tessere le Risorse e gli Alberi indicati, prendendoli dalla banca.

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

- 11 Mettete un Edificio Arca Botanica nello spazio inferiore delle due tessere che si trovano negli angoli superiore sinistro e superiore destro, e uno nello spazio superiore della tessera Generatore (rimuovete eventuali Risorse da quegli spazi).

## 2 Area Spedizioni

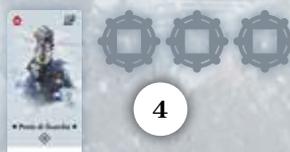
In questo Scenario rimuovete tutte le carte Spedizione con l'icona ricompensa prevista Cittadini .

## 3 Area Tecnologie

1. Disponete la carta Tecnologia "Caldia a Vapore" a faccia in su nell'area Tecnologie.
2. Rimuovete dal gioco la carta Tecnologia "Strategie di Caccia".
3. Se state usando l'espansione Frostlander, rimuovete dal gioco anche le carte Tecnologia "Tecniche di Tracciatura" e "Automaton Avanzati".
4. Mischiate le restanti carte Tecnologia e sceglietene 3 a caso. Disponetele a faccia in su nell'area Tecnologie.
5. Mettete un segnalino Sviluppo su ciascuna delle 4 carte Tecnologia, con il lato inattivo in alto.

## 7 Plancia Edifici

- 1 Rimuovete dal gioco l'Edificio Capanno dei Cacciatori.
- 2 Mettete il segnalino Conoscenza sull'Edificio Fabbrica.
- 3 Mettete un segnalino Scoperta sugli Edifici Infermeria, Serra, Miniera di Carbone e Fresa meccanica.
- 4 Disponete gli Edifici Caldia a Vapore e l'Edificio Posto di Guardia vicino al margine inferiore della plancia Edifici.



## 9 Plancia Round e Mattino

In questo Scenario, mettete l'indicatore della Temperatura sulla casella 6 del tracciato Round.

## 10 Area Leggi Future

Prima di preparare l'area Leggi Future, rimuovete dal gioco le carte Legge "Nuovo Ordine" (L07) e "Nuova Fede" (L08).

Se state usando l'espansione Frostlander, rimuovete dal gioco anche la carta Legge "Condivisione della Conoscenza" (L18).

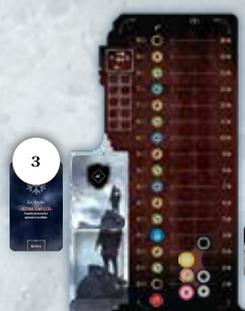
## 12 Plancia Generatore

In questo Scenario, rimuovete dal gioco le carte Meeteo ME02, ME03, ME04, ME11, ME12 e ME13.

## 14 Altri preparativi

In questo scenario usate le carte Scenario da "II/01" a "II/12":

- 1 Disponete le carte Scenario "II/01" e "II/02" nell'area Scenario, a faccia in su.
- 2 Disponete la carta Scenario "II/03" nell'area Spedizioni come quarta Spedizione, col lato bianco in su.
- 3 Impilate le carte Scenario "II/09", "II/10" e "II/11" (dall'alto verso il basso) a faccia in giù in modo da creare un mazzo Tempesta. In questo Scenario userete questo mazzo invece di una sola carta Tempesta. Disponete il mazzo Tempesta a sinistra del mazzo Meteo.



- 4 Disponete la carta Scenario "II/12" nell'area Leggi, a faccia in su.
- 5 Con le carte Scenario rimanenti (da "II/04" a "II/08") create un mazzo a faccia in giù nell'area Scenario.
- 6 Mettete l'indicatore di Condizione dei Germogli sulla casella più a destra del tracciato Condizione dei Germogli sulla carta Scenario "II/01" (quella con un punto sotto il numero).
- 7 Disponete gli indicatori Scorte vicino all'area Scenario.



## Regole aggiuntive

### FASE METEO

Quando applicate gli effetti della sezione B della carta Meteo rivelata, guadagnate il Cibo aggiuntivo riportato sotto la posizione dell'indicatore di Condizione dei Germogli sulla carta Scenario "II/01".

Quando una Tempesta colpisce l'insediamento, rivelate la prima carta del mazzo Tempesta e applicate i suoi effetti. La prima Tempesta applicherà gli effetti della carta Scenario "II/09", la seconda Tempesta "II/10" e l'ultima Tempesta "II/11".

### FASE AZIONI

Potete eseguire un'Azione su una tessera della Mappa (Rimuovere la Neve, Raccogliere Risorse, Costruire o Usare un Edificio) solo se quella tessera della Mappa è adiacente alla tessera Generatore, oppure se è collegata alla tessera Generatore da altre tessere della Mappa. Tuttavia, le tessere della Mappa e gli Edifici sulle tessere della Mappa possono comunque essere al caldo, anche se quelle tessere non sono adiacenti alla tessera Generatore né collegate alla tessera Generatore da altre tessere della Mappa.

### CALDAIE A VAPORE

Dopo avere sviluppato la tecnologia Caldaia a Vapore, potete edificare Edifici Caldaia a Vapore al costo di 1 Legna ciascuno.

[B] **Caldaia a Vapore** (P)

**Passiva:** Se il livello dell'indicatore del Ca-

lore è più in alto del livello di Isolamento Rosso, in qualunque momento nel corso del round potete prendere 1 Carbone dalla riserva e metterlo nella Caldaia a Vapore. Finché c'è un Carbone nella Caldaia a Vapore, la tessera su cui si trova e tutte le tessere adiacenti sono al caldo. Alla fine della Fase Generatore, mettete quel Carbone nella banca. Non può essere migliorata.

### SEGNALINO CONOSCENZA

Non potete Edificare la Fabbrica finché il segnalino Conoscenza si trova su di essa. Dopo avere rimosso il segnalino Conoscenza (grazie a una carta Scenario) potete Edificare la Fabbrica.

### SEGNALINI SCOPERTA

Non potete Edificare un tipo di Edificio su cui si trovi un segnalino Conoscenza (Infermeria, Serra, Miniera di Carbone e Fresa meccanica). Ogni volta che sviluppate una Tecnologia, rimuovete dal gioco un segnalino Scoperta su un tipo di Edificio: ora potete Edificare quel tipo di Edificio.

### AREA LEGGI

La carta Scenario "II/12" (Società Istruita), disposta nell'area Leggi durante la preparazione, è considerata una Legge ai fini del limite di quattro Leggi.



## *La caduta di Winterhome*

*Come ha avuto inizio tutto ciò? È difficile dirlo. Potrebbe essere successo quando ci ha colpito una carestia di cibo... ma potrebbe anche essere stato quando quel povero ragazzo è rimasto ucciso in un incidente sul lavoro. Si potrebbero riempire interi volumi con la storia delle avversità che abbiamo sopportato e con le pessime decisioni prese dal nostro capo.*

*Il nome di "Winterhome" suona superbo, e forse siamo stati troppo superbi a pensare di poter padroneggiare questo clima infernale. All'inizio erano solo mormorii in famiglia o tra gli amici, ma pochi giorni dopo stavamo scendendo in strada. Risse, grida, qualcuno che lanciava una torcia su una baracca di legno.*

*La rabbia stringeva in pugno molti di noi. Eravamo inferociti contro il nostro capo, volevamo il suo sangue per il sangue dei nostri cari. A quel punto, la gente intorno a noi stava morendo. I più fortunati rimasero assiderati nel sonno quando il generatore si guastò durante la notte. Altri furono costretti a guardare i loro stessi figli malnutriti spegnersi. Si dice che le persone siano come l'acciaio: si piegano finché d'un tratto non si spezzano. È ciò che è successo a Winterhome.*

*I rivoltosi saziarono la loro sete di sangue. I saccheggiatori rubarono tutto ciò che potevano. E noi altri? Restammo a guardare.*

*Poi la tempesta di neve ci colpì. Scappammo, in preda al panico, con un unico pensiero: trovare rifugio. A nessuno venne in mente che con un tempo simile ci si dovesse preoccupare degli incendi. Sorpresi e terrorizzati, vedemmo le fiamme furiose continuare a propagarsi saltando da un tetto all'altro. Alle prime luci dell'alba siamo corsi ad aiutare coloro che erano ancora intrappolati tra le macerie fumanti, sotto i tetti crollati per il fuoco e la pesante nevicata.*

*Il momento della presa di coscienza è arrivato quando qualcuno è salito in cima alla pedana del generatore e ha gettato il corpo congelato del nostro capo oltre la ringhiera. Ha gridato: "Gente! Le nostre case stanno bruciando! I nostri figli stanno morendo!" È stato in quel momento che la maggior parte di noi ha capito che ci trovavamo in precario equilibrio sul bordo dell'abisso: un solo passo falso e sarebbe stata la fine per tutti noi.*

*Abbiamo scelto con sorprendentemente prontezza i nuovi capi. Coraggio e altruismo sono emersi come dal nulla. Chi ora è al comando fronteggia una situazione drammatica: se anche riuscisse a dirigere le operazioni di soccorso, resterebbero due gravi problemi davanti a noi. In primo luogo, il generatore ha subito un grave malfunzionamento e nessuno sa se funzioni ancora. In secondo luogo, gran parte di Winterhome ora è ridotta in macerie che occupano lo spazio intorno al generatore, dove si trova il calore vitale: non sarà possibile costruire nuovi edifici prima di avere rimosso i detriti. Abbiamo anche solo una speranza di sopravvivere? Il nostro destino è affidato a chi è pronto a prendere decisioni difficili. Winterhome è a terra, ma respira ancora.*

## Componenti aggiuntivi



4 tessere Mappa Rupi con 0 spazi



1 tessera Mappa Rupi con 1 spazio contenente 4 Alberi



3 tessere Sopravvissuto



15 tessere Edificio Distrutto



1 tessera Edificio Centro di Riparazione (sul lato opposto dell'Edificio Impianto di Ventilazione)



1 tessera Edificio Centro d'Evacuazione



1 indicatore Evacuazione



1 segnalino Conoscenza



10 carte Scenario: da "III/01" a "III/10"



1 indicatore Corazzata



4 segnalini Danno al Generatore

## Preparazione

Usate la preparazione presentata nel Regolamento per lo scenario "Una nuova casa: Cratere", tranne che per le seguenti eccezioni alle rispettive sezioni numerate della preparazione.

### 1 Preparazione della Mappa

Questa sezione sostituisce interamente la sezione 1 del Regolamento.

1. Disponete la tessera Generatore al centro dell'area di gioco, orientata come illustrato.
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 illustrato.

*Nota: La Tribuna e l'Edificio Generatore sono pre-stampati sulla tessera Generatore.*

5. Prendete 2 tessere Muro Iniziale (1 con un Deposito di Legna e 1 con un Deposito di Carbone) e

mischiatele a faccia in giù. Pescate una di queste tessere a caso e mettetela a faccia in su nell'angolo inferiore sinistro del Bordo della Mappa. Mettete la seconda tessera a faccia in su nell'angolo inferiore destro del Bordo della Mappa.

6. Dividete le tessere Mappa in due pile, a seconda del loro dorso. Mischiate ciascuna pila separatamente, poi disponetele a faccia in giù a portata di mano.
7. Collocate 1 tessera Vicino nell'angolo superiore della Mappa, a faccia in su. Su questa tessera mettete l'Edificio Radiovedetta: non mettete Risorse o Alberi.
8. Rimettete nella scatola 4 tessere Vicino pescate a caso dalla pila. Aggiungete alla pila delle tessere Vicino le 5 tessere Rupi e mischiate la pila. Fate attenzione a non guardare il dorso delle tessere mentre le mischiate, perché il dorso delle tessere Rupi è diverso da quello delle tessere Vicino.

9 Collocate la prima tessera della pila Vicino, a faccia in su, tra la tessera Vicino collocata nel passaggio 7 e la tessera Generatore. Ripetete questo passaggio, procedendo in senso orario, fino a circondare di tessere la tessera Generatore.

10 **Non** mettete Risorse sulle tessere collocate nel passaggio 9. **Non** mettete Alberi su di esse, tranne che sulle tessere Rupi su cui sono indicati degli Alberi. **Importante:** Il Cibo rappresentato sulle tessere collocate durante la preparazione **non** verrà aggiunto alla plancia Popolazione in un successivo passaggio di preparazione, come accade invece in altri scenari.

11 Mischiate insieme, a faccia in giù, le tessere Edificio Distrutto e Sopravvissuto. Aggiungetene una su ciascuno spazio vuoto sulla tessera Generatore e sulle tessere Vicino.

12. Voltate a faccia in su le tessere aggiunte nel passaggio 11.



## 2 Area Spedizioni

In questo Scenario rimuovete tutte le carte Spedizione con l'icona ricompensa prevista Cittadini

## 3 Area Tecnologie

In questo Scenario rimuovete le carte Tecnologia "Caldaia a Vapore" e "Sistema di Sicurezza del Generatore".

## 5 Plancia Popolazione

In questo scenario, ricordatevi di **non** aumentare il vostro Cibo iniziale in base ai bonus sulle tessere Mappa collocate durante la preparazione.

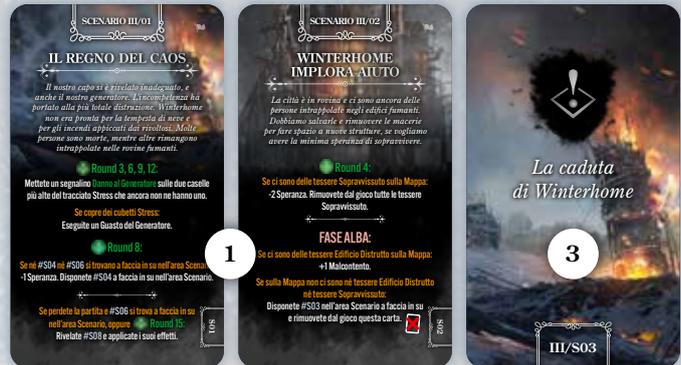
## 9 Plancia Round e Mattino

In questo scenario, mettete l'indicatore della Tempesta sulla casella 15 del tracciato Round.

## 14 Altri preparativi

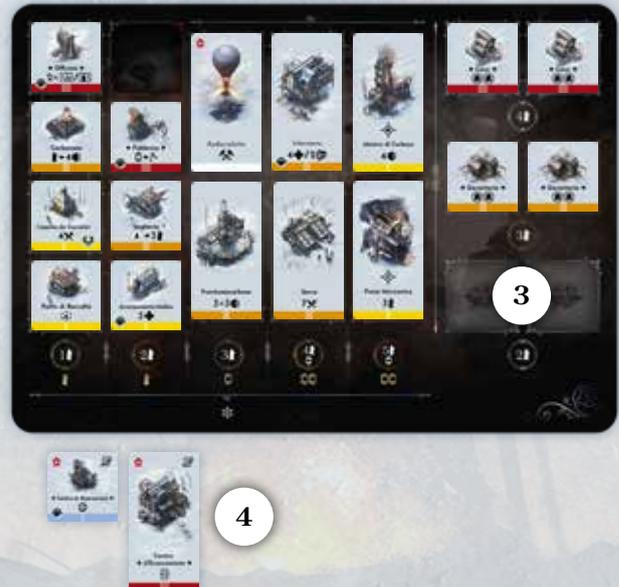
In questo scenario, usate le carte Scenario da “III/01” a “III/10”.

- 1 Disponete le carte Scenario “III/01” e “III/02” nell’area Scenario, a faccia in su.
2. In questo scenario, usate la carta Scenario “III/10” come carta Tempesta.
- 3 Con le carte Scenario rimanenti formate un mazzo a faccia in giù nell’area Scenario.



## 15 Preparazione aggiuntiva

- 1 Disponete i segnalini Danno al Generatore a sinistra del tracciato Stress.
2. Disponete vicino all’area Scenario il segnalino Conoscenza, l’indicatore Evacuazione, l’indicatore Corazzata e un indicatore Scorte.
- 3 Rimuovete dal gioco tutte le Tende.
- 4 Disponete gli Edifici Centro di Riparazione e Centro d’Evacuazione vicino al margine inferiore della plancia Edifici.



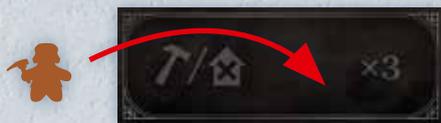
## Regole aggiuntive

Non potete eseguire Azioni o Edificare su uno spazio contenente una tessera Sopravvissuto o Edificio Distrutto.

### TESSERE SOPRAVVISSUTO

Potete usare un'intera Azione Costruire per salvare i sopravvissuti su una tessera Sopravvissuto. Piazzate normalmente una pedina sullo spazio Costruzione della plancia Riserva, applicate l'effetto di 1 tessera Sopravvissuto, poi rimuovete dal gioco quella tessera Sopravvissuto. Dopo avere rimosso la tessera Sopravvissuto da uno spazio, potete eseguire Azioni e Edificare normalmente su quello spazio.

Ciascuna tessera Sopravvissuto riporta due numeri separati da una barra, seguiti da un tipo di Cittadino e, a volte, effetti aggiuntivi. Il primo numero indica quanti Cittadini del tipo corrispondente guadagnate dopo averli salvati. Il secondo numero indica quanti Cittadini malati del tipo corrispondente guadagnate dopo averli salvati.



*Per esempio: Usate un'intera Azione Costruire per salvare dei Bambini sopravvissuti. Applicate l'effetto della tessera Sopravvissuto: guadagnate 3 Bambini e 2 Bambini malati, poi aumentate di 1 la Speranza. Infine rimuovete dal gioco questa tessera.*

### TESSERE EDIFICIO DISTRUTTO

Potete usare una sotto-azione di Costituire per Riparare o Demolire l'Edificio su una tessera Edificio Distrutto.

Per Riparare un Edificio Distrutto, spendete le Risorse indicate accanto all'icona Edificare (🔨) e sostituite la tessera Edificio Distrutto con l'Edificio corrispondente preso dalla plancia Edifici.

Non potete Riparare un Edificio Distrutto se sulla plancia Edifici non c'è un Edificio corrispondente.

Per Demolire un Edificio Distrutto, guadagnate le Risorse indicate accanto all'icona Demolire (🔪) e rimuovete dal gioco la tessera Edificio Distrutto. Dopo avere rimosso la tessera Edificio Distrutto da uno spazio, potete eseguire Azioni e Edificare normalmente su quello spazio.

### SEGNALINI DANNO AL GENERATORE

Ciascun segnalino Danno al Generatore messo sul tracciato Stress riduce di 2 il numero di cubetti Stress necessari per causare un Guasto del Generatore.

Quando mettete un segnalino Danno al Generatore sul tracciato Stress, posizionatelo in modo da coprire le 2 caselle più in alto tra quelle non ancora coperte da un segnalino Danno al Generatore. Ciascun segnalino Danno al Generatore contiene 2 caselle piccole che possono ospitare i cubetti. Quando aggiungete un cubetto al tracciato Stress, mettetelo sulla casella piccola più in basso che non contenga già un cubetto Stress.

Se mettete un cubetto su un segnalino Danno al Generatore, oppure se mettete un segnalino Danno al Generatore dove ci sono già uno o più cubetti Stress, nella Fase Generatore di quel Round eseguite un Guasto del Generatore.

### INDICATORE CORAZZATA

Dopo avere messo l'indicatore Corazzata su una spedizione (grazie a una carta Scenario), durante la fase Meteo fatelo avanzare sulla Spedizione proprio come farebbe un Ricognitore. L'indicatore Corazzata non è considerato un Ricognitore. Quando controllate il numero massimo di Spedizioni attive, non includete la Spedizione su cui si trova l'indicatore Corazzata nel numero di Spedizioni attive.

Quando arrivate all'ultima casella della carta Spedizione su cui si trova l'indicatore Corazzata, non potete decidere di Saltare il luogo: dovete Esplorare il luogo, scegliere una delle opzioni e applicare il suo effetto.

## *Le rovine della Città di Tesla*

*Siete responsabili in prima persona di questo calvario. Sono state la vostra determinazione e le vostre parole a spingere tutte quelle persone lontano dalla precaria sicurezza del loro accampamento. Lo avete fatto perché in quell'accampamento non sarebbero sopravvissute a una sola tempesta di neve.*

*La notizia che Nikola Tesla avrebbe fondato una città autonoma era giunta solo a poche orecchie, ma tra queste c'erano le vostre. Non vi sembrava che ci fosse tanto da pensare: la reputazione del celebre scienziato serbo era nota anche agli uomini meno istruiti, per non parlare del suo contributo al processo di creazione della tecnologia che era l'ultima speranza di sopravvivenza dell'umanità.*

*Avete quasi perso l'orientamento nella neve: quando tutto è così maledettamente bianco, è quasi impossibile trovare la strada senza un faro di qualche tipo. Ma quando tutto sembrava ormai perduto, avete visto un fulmine in lontananza. Sulle prime ha provocato preoccupazione e panico: un temporale era l'ultima cosa di cui avevate bisogno in quel momento. Tuttavia, la tempesta non si stava muovendo. Il fulmine cadeva con ritmo impeccabile. Allora avete capito che la salvezza era a portata di mano. Il gruppo ha ricominciato ad avanzare con ritrovata risolutezza.*

*Ora la neve scricchiola rumorosamente sotto i vostri piedi. Vi trovate a breve distanza dalla vostra destinazione: un generatore presumibilmente funzionante. Il vostro gruppo ha pagato a caro prezzo questo viaggio: molti sono caduti, e altri potrebbero presto unirsi ai morti. Lo spettacolo davanti ai vostri occhi è quasi ultraterreno: davanti a voi si erge una gigantesca struttura d'acciaio, coperta di bobine e barre di metallo. L'energia salta crepitando da un punto all'altro. La soggezione e la paura vi immobilizzano. Poi fate coraggiosamente un passo avanti, entrando in un campo sferico che circonda una vasta zona intorno al generatore: dopo la sorpresa iniziale, infatti, vi siete resi conto che la struttura davanti a voi altro non è che un generatore pesantemente modificato.*

*L'aria è densa di ozono, un odore inconfondibile che preannuncia l'arrivo di un temporale. I macchinari che circondano i confini dell'insediamento, insieme alle forze prodotte dal generatore, sembrano formare una cupola di energia sopra questo luogo. Vi rendete conto che, da quando siete entrati nella cupola, non un solo fiocco di neve è caduto su di voi. La neve qui è vecchia e indurita. Possibile che questa incredibile tecnologia possa proteggervi dalle tempeste?*

*Avvicinandovi all'enorme apparato, mentre inquietanti energie bluastre vi avvolgono, vi rendete conto di due cose sbalorditive. Primo, in questo insediamento non c'è anima viva. Secondo, le bobine intorno al generatore sembrano danneggiate e generano delle scariche elettriche, nonché delle anomalie quasi inesplicabili in punti apparentemente casuali.*

*Non potete tornare indietro: per voi e per le persone di cui vi siete fatti carico non c'è altro posto in cui andare. La vostra unica speranza è di usare ogni brandello di conoscenza che riuscirete a recuperare per scoprire i misteri della Città di Tesla.*

## Componenti aggiuntivi



1 tessera Edificio Acciaieria (sul lato opposto dell'Edificio Deposito dell'Avamposto: Legna)



1 tessera Edificio Fabbrica di Nuclei di Vapore (sul lato opposto dell'Edificio Deposito dell'Avamposto: Nuclei di Vapore)



1 tessera Edificio Biblioteca



11 carte Scenario: da "IV/01" a "IV/09"  
Nota: Ci sono 3 carte Scenario "IV/04"



1 segnalino Scoperta



1 indicatore di Studio



1 indicatore di Condizione del Generatore



3 tessere Edificio Precipitatore Elettrostatico (sul lato opposto dell'Edificio Arca Botanica)



1 tessera Edificio Centro di Riparazione (sul lato opposto dell'Edificio Impianto di Ventilazione)



8 Acciaio (componente in legno)



4 segnalini Punto Scarica Elettrostatica

## Preparazione

Usate la preparazione presentata nel Regolamento per lo scenario "Una nuova casa: Cratere", tranne che per le seguenti eccezioni alle rispettive sezioni numerate della preparazione.

### 1 Preparazione della Mappa

Questa sezione sostituisce interamente la sezione 1 del Regolamento.

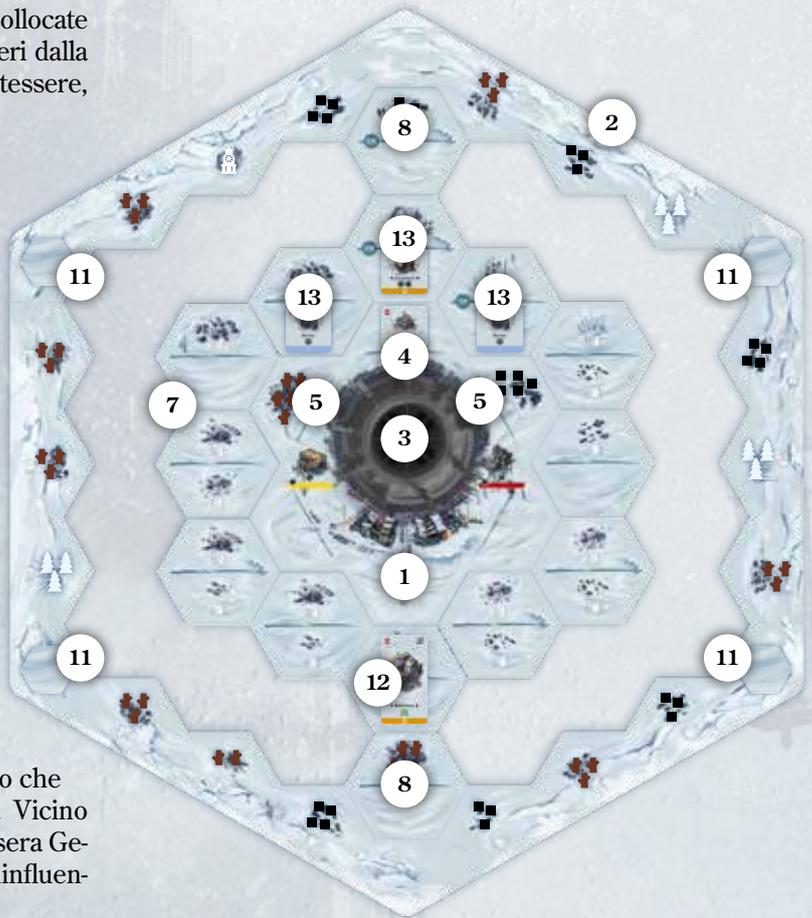
- 1 Disponete la tessera Generatore al centro dell'area di gioco, orientata come illustrato.
- 2 Create il Bordo della Mappa assemblando i 6 elementi del Bordo della Mappa, in modo da formare un esagono, come illustrato. Usate il lato che raffigura degli spazi contenenti Risorse e Alberi.
- 3 Mettete 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 illustrato.
- 5 Mettete 5 Legna e 5 Carbone sulla tessera Generatore come illustrato.
- 6 Dividete le tessere Mappa in due pile, a seconda del loro dorso. Mischiare ciascuna pila separatamente, poi disponetele a faccia in giù a portata di mano.
- 7 Collocate 12 tessere Vicino a faccia in su in modo da circondare la tessera Generatore. **Importante: Non** aggiungete Risorse o Alberi su di esse. A differenza di altri scenari, il Cibo rappresentato sulle tessere Vicino collocate durante la preparazione **non** verrà aggiunto alla plancia Popolazione in un successivo passaggio di preparazione.
- 8 Collocate 1 tessera Lontano a faccia in giù nell'angolo superiore della Mappa e 1 tessera Lontano a faccia in giù nell'angolo inferiore della Mappa.

*Nota: La Tribuna e l'Edificio Generatore sono pre-stampati sulla tessera Generatore.*

9. Voltate a faccia in su le tessere Lontano collocate nel passaggio 8. Prendete Risorse e Alberi dalla banca e metteteli sopra gli spazi delle tessere, come indicato sugli spazi.

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

10. Prendete Risorse e Alberi dalla banca e metteteli sopra gli spazi del Bordo della Mappa, come indicato su quegli spazi.
11. Mettete un segnalino Punto Scarica Elettrostatica a faccia in giù in ciascun angolo del Bordo della Mappa, tranne che nell'angolo superiore e in quello inferiore, come illustrato.
12. Mettete l'Edificio Biblioteca sulla tessera Vicino adiacente al margine inferiore della tessera Generatore.
13. Mettete 1 Dormitorio e 2 Tende in modo che ci sia un Edificio su ciascuna tessera Vicino adiacente allo spazio superiore della tessera Generatore (l'ordine di questi edifici è ininfluente). Voltate le Tende sul lato Rovine.



## 2 Area Spedizioni

Rimuovete dal gioco tutte le carte Spedizione: in questo Scenario non ci sono Spedizioni.

## 3 Area Tecnologie

In questo Scenario, rimuovete dal gioco le carte Tecnologia "Caldaia a Vapore" e "Slitte da Esplorazione Leggere".

Se state usando l'espansione Frostlander, rimuovete dal gioco anche la carta Tecnologia "Automaton Avanzati".

## 5 Plancia Popolazione

In questo scenario, ricordatevi di aumentare il vostro Cibo iniziale in base ai bonus sulle tessere Lontano, ma **non** ai bonus sulle tessere Vicino.

## 7 Plancia Edifici

Rimuovete dal gioco i seguenti Edifici: Radiovedetta, Fresa meccanica e Miniera di Carbone.

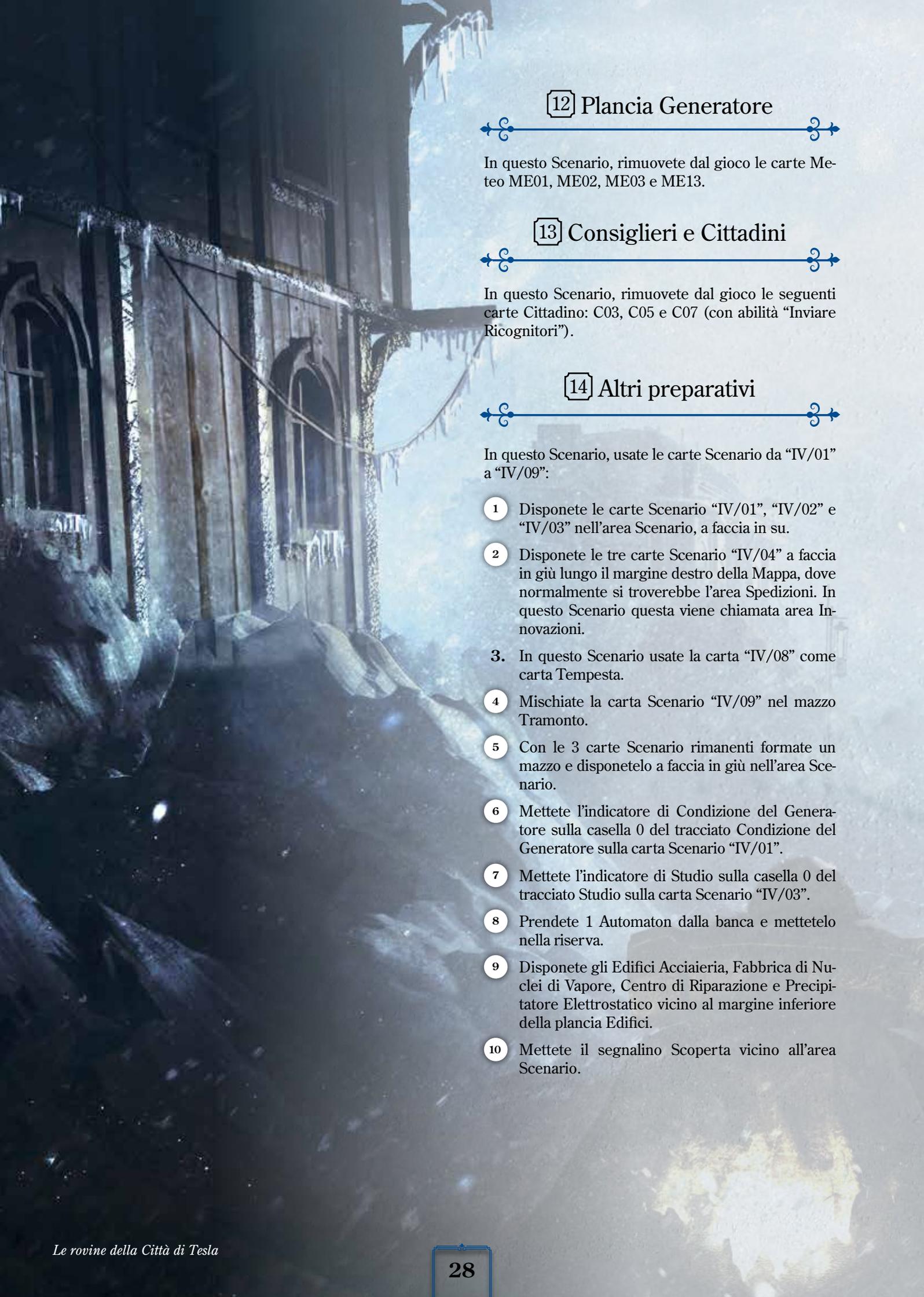
## 9 Plancia Round e Mattino

1. Rimuovete dal gioco tutte le carte Mattino: in questo scenario saltate la Fase Mattino.
2. Mettete l'indicatore della Tempesta sulla casella 2 del tracciato Round.



## 10 Area Leggi Future

Prima di preparare l'area Leggi Future, rimuovete dal gioco le carte Legge "Nuovo Ordine" (L07) e "Nuova Fede" (L08).



## 12 Plancia Generatore

In questo Scenario, rimuovete dal gioco le carte Me-  
teo ME01, ME02, ME03 e ME13.

## 13 Consiglieri e Cittadini

In questo Scenario, rimuovete dal gioco le seguenti  
carte Cittadino: C03, C05 e C07 (con abilità “Inviare  
Ricognitori”).

## 14 Altri preparativi

In questo Scenario, usate le carte Scenario da “IV/01”  
a “IV/09”:

- 1 Disponete le carte Scenario “IV/01”, “IV/02” e  
“IV/03” nell’area Scenario, a faccia in su.
- 2 Disponete le tre carte Scenario “IV/04” a faccia  
in giù lungo il margine destro della Mappa, dove  
normalmente si troverebbe l’area Spedizioni. In  
questo Scenario questa viene chiamata area In-  
novazioni.
3. In questo Scenario usate la carta “IV/08” come  
carta Tempesta.
- 4 Mischiate la carta Scenario “IV/09” nel mazzo  
Tramonto.
- 5 Con le 3 carte Scenario rimanenti formate un  
mazzo e disponetelo a faccia in giù nell’area Sce-  
nario.
- 6 Mettete l’indicatore di Condizione del Genera-  
tore sulla casella 0 del tracciato Condizione del  
Generatore sulla carta Scenario “IV/01”.
- 7 Mettete l’indicatore di Studio sulla casella 0 del  
tracciato Studio sulla carta Scenario “IV/03”.
- 8 Prendete 1 Automaton dalla banca e mettetelo  
nella riserva.
- 9 Disponete gli Edifici Acciaieria, Fabbrica di Nu-  
clei di Vapore, Centro di Riparazione e Precipi-  
tatore Elettrostatico vicino al margine inferiore  
della plancia Edifici.
- 10 Mettete il segnalino Scoperta vicino all’area  
Scenario.



## Regole aggiuntive

### ACCIAIO

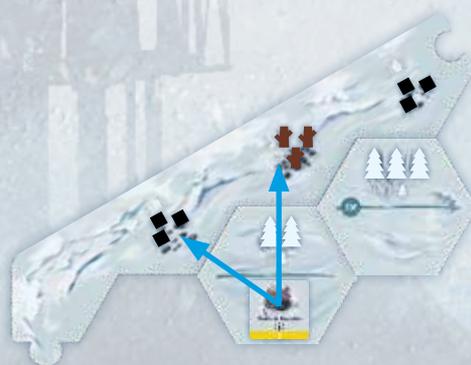
All'inizio della partita, mettete l'Acciaio nella banca. A differenza di altre Risorse, la quantità di Acciaio che potete avere è limitata dal numero di componenti (8).

Quando eseguite una sotto-azione Edificare, potete usare l'Acciaio al posto della Legna. Un Edificio può essere Edificato usando insieme Legna e Acciaio. Se il costo in Legna per Edificare un Edificio viene pagato interamente in Acciaio, miglioratelo immediatamente e gratuitamente.

### SPAZI DEL BORDO DELLA MAPPA

Uno spazio del Bordo della Mappa funziona come uno spazio su una tessera Mappa, tranne che non può essere al caldo e non vi potete Edificare Edifici.

- Potete eseguire l'azione Raccogliere Risorse su uno spazio del Bordo della Mappa.
- Uno spazio del Bordo della Mappa è adiacente a tutti gli spazi sulle tessere Mappa che condivide



no un margine dritto con quello spazio del Bordo della Mappa (fino a 2 tessere Mappa).

*Per esempio: Quando eseguite l'azione Usare un Edificio con un Punto di Raccolta, quel Punto di Raccolta può prendere 1 Risorsa da ciascuno spazio adiacente del Bordo della Mappa.*

### EDIFICI PRECIPITATORE ELETTROSTATICO

Potete Edificare un Edificio Precipitatore Elettrostatico solo su una tessera della Mappa adiacente a un segnalino Punto Scarica Elettrostatica a faccia in su, e non più di 1 su ciascuna tessera della Mappa.

### EDIFICIO CENTRO DI RIPARAZIONE

Potete Edificare l'Edificio Centro di Riparazione solo sulla tessera Generatore.

# Glossario



Attenzione: I numeri di pagina in questo Glossario fanno riferimento al Regolamento.

## AREE

### Eventi, area (p. 19, 27)

Un'area in alto a sinistra rispetto alla Mappa, in cui sono disposte alcune carte Evento. Alcune di esse avranno uno spazio Azione Speciale e/o un effetto attivato ogni Round in una determinata Fase.

### Leggi, area (p. 37)

Un'area a sinistra rispetto alla Mappa, in cui sono disposte le Leggi una volta introdotte. Potete avere un massimo di quattro Leggi.

### Leggi Future, area (p. 13, 37)

Un'area in cui sono disposte le Leggi che potrebbero essere introdotte in futuro.

### Scenario, area (p. 15, 27, 33)

Un'area in alto a destra rispetto alla Mappa, in cui sono disposte le carte Scenario.

### Spedizioni, area (p. 10)

Un'area a destra rispetto alla Mappa, in cui sono disposte le pile Spedizione.

### Tecnologie, area (p. 10)

Un'area in basso a destra rispetto alla Mappa, in cui sono disposte quattro carte Tecnologia.

## AZIONI

### Azioni Speciali (p. 27)

Al caldo se non è indicato diversamente. Le Azioni Speciali appaiono su alcune carte Scenario e carte Evento.

### Costruire (p. 26)

Sempre al caldo. Eseguite fino a 3 sotto-azioni Edificare o Demolire.

**Edificare:** Pagate il costo di edificazione di un Edificio e mettetelo su uno spazio che non contenga una pedina o un altro Edificio.

**Demolire:** Distruggete un Edificio e rimettetelo sulla plancia Edifici o nella zona vicino al margine inferiore della plancia Edifici.

Può essere eseguita più volte per Round.

### Inviare Ricognitori (p. 26)

Sempre al caldo. Mettete una pedina su una Spedizione come Ricognitore.

Potete eseguirla solo se la Radiovedetta è edificata. Potete avere due spedizioni attive solo se la Radiovedetta è stata migliorata.

Può essere eseguita più volte per Round.

### Raccogliere Risorse (p. 25)

Può essere al caldo o al freddo. Prendete fino a un massimo di 2 Risorse dallo spazio della Mappa su cui avete messo la pedina.

Può essere eseguita più volte per Round, ma non sullo stesso spazio.

### Rimuovere la neve (p. 25)

Sempre al freddo. Collocate 2 tessere Vicino o 1 tessera Lontano.

Può essere eseguita più volte per Round.

### Usare un Edificio (p. 26, 39-44)

Può essere al caldo o al freddo. Eseguite l'azione dell'Edificio.

Un Edificio Piccolo può essere usato una volta per Round.

Un Edificio Grande può essere usato due volte per Round.

## BENI

### Acciaio (p. 16)

Risorsa. Limitato dal numero di componenti. Usato solo in alcuni Scenari. Un Edificio edificato pagando in Acciaio tutto il suo normale costo in Legna viene immediatamente migliorato.

### Alberi

Messi sulla Mappa durante la Preparazione. Possono essere trasformati in Legna con una Segheria. Non sono una Risorsa.

### Bambini (p. 16)

Un tipo di Cittadini.

### Carbone (p. 16)

Risorsa. Usato per alimentare il Generatore e gli Automaton.

### Cibo (p. 11, 16, 28)

Usato per nutrire i Cittadini e rappresentato sul Tracciato del Cibo. Non è una Risorsa.

### Cittadini (p. 16)

Persone che vivono nella vostra città. Ce ne sono 3 tipi: Lavoratori, Specialisti e Bambini.

### Edifici (p. 26, 39-44)

Una volta Edificati, rendono disponibili nuove azioni per le pedine o hanno altri effetti.

### Lavoratori (p. 16)

Un tipo di Cittadini.

### Legna (p. 16)

Risorsa. Usata per Edificare e migliorare alcuni Edifici.

### Nuclei di Vapore (p. 16)

Risorsa. Usati per Edificare e migliorare alcuni Edifici, migliorare il Generatore e costruire Automaton.

**Pedine Automaton (p. 39)**

Robot alimentati a Carbone che possono essere usati in modo simile alle pedine Lavoratore.

**Pedine Cittadino (p. 22, 29, 39)**

Usate per eseguire Azioni. Ciascuna pedina Cittadino rappresenta un gruppo di Cittadini del tipo corrispondente (Arancio = Lavoratori, Azzurro = Specialisti, Verde = Bambini).

**Bambino Lavoratore:** Considerato un Bambino per tutti gli effetti del gioco, ma può eseguire Azioni come se fosse un Lavoratore.

**Bambino Specialista:** Considerato un Bambino per tutti gli effetti del gioco, ma può eseguire Azioni come se fosse uno Specialista.

**Risorse (p. 16)**

Legna, Carbone, Nuclei di Vapore e Acciaio.

**Specialisti (p. 16)**

Un tipo di Cittadini.

**CARTE E MAZZI****Cittadino, carte (p. 14-15, 32-33)**

Potete usare una carta Cittadino per la sua abilità principale (una volta per giocatore per Round) o per il suo effetto di morte.

**Conseguenza della Legge, carte (p. 13, 37)**

Un tipo di carta Tramonto. Mischiatene una nel mazzo Tramonto ogni volta che viene introdotta una nuova Legge.

**Consigliere, carte (p. 14, 22, 31-32)**

Ciascun giocatore ha una carta Consigliere con un'abilità unica. Durante ciascuna Fase Preparativi potete usarne al massimo una.

**Disputa Sociale, carte (p. 14, 27)**

Un tipo di carta Tramonto. Si trova sulla plancia Tramonto. Nel mazzo Tramonto c'è sempre esattamente una carta Disputa Sociale.

**Evento, carte (p. 34-35)**

Carte Mattino e Tramonto.

**Legge, carte (p. 13, 37)**

Rappresenta una Legge che potete introdurre usando l'Edificio Tribuna.

**Mattino, carte (p. 19, 34-35)**

Un tipo di carta Evento.

**Mattino, mazzo (p. 13, 19)**

Si trova sulla plancia Round e Mattino. In ciascuna Fase Mattino rivelate una carta dal mazzo.

**Meteo, carte (p. 21)**

Determina il movimento degli indicatori di Calore Irradiato e dell'indicatore della Tempesta, l'attivazione delle Trappole dei Cacciatori e l'avanzamento delle Spedizioni.

**Meteo, mazzo (p. 14, 21)**

Si trova sulla plancia Generatore. In ciascuna fase Meteo rivelate una carta dal mazzo.

**Scenario, carte (p. 15, 19, 27, 33)**

Disposte nell'area Scenario. Le carte Scenario influiscono sul gioco in maniera significativa.

**Società, carte (p. 10)**

Sceglietene una nel corso della preparazione. Indica il numero iniziale di Cittadini, Risorse ecc.

**Spedizione, carte (p. 10, 26, 35-36)**

Ce ne sono tre tipi: A, B e C. Una o più carte Spedizione formano una pila Spedizione.

**Tecnologia, carte (p. 10, 19, 38)**

Si trova nell'area Tecnologie. In ciascuna partita ci sono sempre quattro carte Tecnologia. Potete usare qualunque carta Tecnologia su cui ci sia un segnalino Sviluppo attivo.

**Tempesta, carte (p. 15, 21)**

Ciascuno Scenario utilizza 1 o più carte Tempesta, che indicano cosa succede quando una Tempesta colpisce l'insediamento.

**Tramonto, carte (p. 27, 34-35)**

Un tipo di carta Evento. Ci sono quattro tipi di carta Tramonto: Iniziale ("L'Inevitabile"), Normale, Disputa Sociale e Conseguenza della Legge.

**Tramonto, mazzo (p. 14, 27)**

Si trova sulla plancia Tramonto. In ciascuna fase Tramonto rivelate una carta dal mazzo.

**INDICATORI E SEGNALINI****Attivazione Scenario, segnalino (p. 15, 19)**

Viene messo sul tracciato Round. Vi ricorda in quale Round si attiva l'effetto di una carta Scenario (nella Fase Alba).

**Cadaveri, indicatore dei (p. 11, 30)**

Viene messo sul tracciato Cadaveri. È usato per contare i Cittadini morti.

**Calore, indicatore del (p. 14, 20, 23-24)**

Viene messo sul tracciato Calore. Avanza di una casella sul tracciato ogni volta che viene speso un Carbone per rifornire il Generatore.

**Calore Irradiato, indicatore di (p. 14, 20, 23-24)**

Viene messo sul tracciato Generatore. Se l'indicatore del Calore sul tracciato Calore si trova più in alto di una sezione di un indicatore di Calore Irradiato, tutti gli Edifici o le tessere Mappa rappresentati da quella sezione sono al caldo.

**Cibo, indicatore del (p. 11)**

Viene messo sul tracciato Cibo. È usato per contare il Cibo.

**Cittadino, indicatore (p. 11, 16, 22)**

Viene messo sul tracciato Popolazione. Indica il numero di Cittadini di un determinato tipo (Lavoratori, Specialisti o Bambini).

**Cittadino usato, segnalino (p. 11, 22, 29)**

Viene messo nella riserva. Ciascun segnalino Cittadino usato vi impedisce di usare una pedina per un Round.

**Comando, indicatore di (p. 15, 19)**

Il giocatore che ha l'indicatore di Comando esegue la prima Azione nella Fase Azioni e prende le decisioni definitive quando i giocatori non riescono a mettersi d'accordo.

**Fame, indicatore della (p. 11)**

Viene messo sul tracciato Cibo. È usato per contare la Fame.

**Fase, indicatore di (p. 15, 18)**

Viene messo sulla carta Sommario Fasi. È usato per ricordare in quale Fase del Round vi trovate.

**Freddo, indicatore del (p. 14, 20)**

Viene messo sul tracciato Calore. Più si trova in alto sul tracciato, più fa freddo.

**Malattia, indicatori di (p. 11, 16, 22, 30)**

Viene messo sul tracciato Popolazione. Indica il numero di Cittadini malati di un determinato tipo (Lavoratori, Specialisti o Bambini). Se il lato Tescchio è in alto, un Cittadino è gravemente malato.

**Malcontento, segnalino (p. 12, 17-18)**

Rappresenta il Malcontento dei Cittadini. Ne esistono 3 tipi: Rabbia, Avidità e Apatia. Un lato del segnalino è attivo (icona bianca), l'altro è esaurito (icona scura).

**Round, indicatore del (p. 13, 19)**

Viene messo sul tracciato Round. Indica in quale Round vi trovate.

**Speranza, segnalino (p. 12, 17-18)**

Rappresenta la Speranza dei Cittadini. Ne esistono 3 tipi: Giustizia, Cura e Motivazione. Un lato del segnalino è attivo (icona bianca), l'altro è esaurito (icona scura).

**Stress, cubetti (p. 20)**

Cubetti di Carbone che cadono dal Generatore e sono aggiunti sul tracciato Stress.

**Sviluppo, sviluppo (p. 10)**

Viene messo sulle carte Tecnologia.

**Tempesta, indicatore della (p. 13, 19, 21)**

Viene messo sul tracciato Round. Vi ricorda in quale Round una Tempesta colpirà. Si sposta all'indietro ogni Round, in base alla carta Meteo.

## MAPPA

**Elemento del Bordo della Mappa (p. 9)**

Compongono la cornice esterna della Mappa.

**Spazio (su una tessera Mappa) (p. 9, 26, 40-41, 44)**

Uno spazio su una tessera Mappa può contenere Risorse o Alberi. Su di esso potete Edificare un Edificio ed eseguire un'Azione. Le tessere Vicino e Lontano hanno 2 spazi ciascuna.

**Tessera Generatore (p. 9)**

La tessera che ospita il Generatore, la Tribuna e 5 spazi, uno dei quali contiene la Cucina.

**Tessera Lontano (p. 9-10)**

Un tipo di tessera Mappa. Non può essere collocata adiacente alla tessera Generatore.

**Tessera Mappa (p. 9-10)**

Ci sono 3 tipi di tessera Mappa: la tessera Generatore, le tessere Vicino e le tessere Lontano.

**Tessera Muro Iniziale (p. 9)**

Usata per determinare dove si trovano i Depositi.

**Tessera Vicino (p. 9-10)**

Un tipo di tessera Mappa. Deve essere collocata adiacente alla tessera Generatore.

## PLANCE E TRACCIATI

**Cadaveri, tracciato (p. 11, 30)**

Si trova sulla plancia Riserva. Indica il vostro numero di Cadaveri.

**Calore, tracciato (p. 14, 20, 23-24)**

Si trova sulla plancia Generatore. Ospita gli indicatori del Calore e del Freddo. Se l'indicatore del Calore si trova più di una casella sotto l'indicatore del Freddo nella Fase Generatore, dei Cittadini diventeranno malati.

**Cibo, tracciato (p. 11, 28)**

Si trova sulla plancia Popolazione. Indica quanto Cibo e quanta Fame avete.

**Edifici, plancia (p. 12, 26)**

Ospita gli Edifici base e riporta il costo per Edificarli e migliorarli. Gli Edifici specifici di uno Scenario o di una Legge vengono disposti vicino al margine inferiore della plancia Edifici.

**Generatore, plancia (p. 14, 20)**

Ospita il tracciato Stress, il tracciato Calore, il tracciato Generatore, il mazzo Meteo e la pila degli scarti Meteo.

**Generatore, tracciato (p. 14, 20)**

Si trova sulla plancia Generatore. Ospita i 3 indicatori di Calore Irradiato. Se l'indicatore del Calore è più in alto di una sezione di un indicatore di Calore Irradiato, tutti gli Edifici o le tessere Mappa rappresentati da quella sezione sono al caldo.

**Malcontento, tracciato (p. 12, 17-18)**

Si trova sulla plancia Speranza e Malcontento. Ospita i segnalini Malcontento attivi ed esauriti che avete attualmente.

**Popolazione, plancia (p. 11)**

Ospita il tracciato Popolazione e il tracciato del Cibo.

**Popolazione, tracciato (p. 11, 22)**

Si trova sulla plancia Popolazione. La barra sopra il tracciato indica quante pedine Cittadino ricevete, in base alla posizione di ciascun indicatore Cittadino. La barra sotto il tracciato indica quante volte dovete voltare l'indicatore di Malattia e

quanti segnalini Cittadino usato ricevete, in base alla posizione di ciascun indicatore di Malattia.

**Riserva, plancia (p. 11-12, 25, 26)**

Ospita il tracciato Cadaveri, lo spazio Rimuovere la Neve, lo spazio Costruzione e la riserva (Risorse, pedine e segnalini Cittadino usato).

**Round e Mattino, plancia (p. 13, 19)**

Ospita il tracciato dei Round e il mazzo Mattino.

**Round, tracciato (p. 13, 15, 19)**

Si trova sulla plancia Round e Mattino. Indica il Round in corso. Indica inoltre quando vengono applicati gli effetti della prossima Tempesta, dei segnalini di Attivazione Scenario e dei segnalini Sviluppo.

**Speranza e Malcontento, plancia (p. 12, 17-18)**

Ospita il tracciato Speranza e il tracciato Malcontento.

**Speranza, tracciato (p. 12, 17-18)**

Si trova sulla Plancia Speranza e Malcontento. Ospita i segnalini Speranza attivi ed esauriti che avete attualmente.

**Stress, tracciato (p. 20)**

Si trova sulla plancia Generatore. Una zona su cui aggiungere cubetti Stress, con 10 caselle piccole e 1 casella Eccedenze grande. Se ci sono più di 10 cubetti su questo tracciato, il Generatore si guasta.

**Tramonto, plancia (p. 14, 27)**

Ospita la pila degli scarti Tramonto, il mazzo Tramonto e le carte Disputa Sociale.

## TERMINI DEL GIOCO

**Al caldo (p. 23-24, 29, 39)**

Le Azioni eseguite da una pedina Cittadino in Edifici e tessere Mappa al caldo non fanno guadagnare un Cittadino malato.

**Attivare (p. 17)**

Voltare sul lato attivo un segnalino Speranza / Malcontento esaurito.

**Banca (p. 10)**

Una zona in cui sono conservati i componenti di gioco che attualmente i giocatori non possono usare.

**Deposito (p. 40)**

Indicato su alcune tessere Muro Iniziale. Può essere di Carbone o Legna. Potete guadagnare Carbone da una Miniera di Carbone adiacente a un Deposito di Carbone e Legna da una Fresa Meccanica adiacente a un Deposito di Legna.

**Esaurire (p. 17)**

Voltare sul lato esaurito un segnalino Speranza / Malcontento attivo.

**Gravemente malato (p. 30-31)**

Un indicatore di Malattia sul lato Teschio rappresenta un Cittadino gravemente malato. Se l'indicatore di Malattia viene voltato sul lato Siringa, il Cittadino gravemente malato muore.

**Guarire (p. 30-31)**

Spostare uno degli indicatori di Malattia indietro di una casella sul tracciato Popolazione.

**Malato (p. 16, 22, 30)**

Quando un Cittadino diventa malato, spostate in avanti di 1 casella sul tracciato Popolazione l'indicatore di Malattia corrispondente.

**Mappa**

Il Bordo della Mappa e la zona al suo interno.

**Migliorare (p. 41)**

Voltare un Edificio sul lato migliorato, di solito dopo avere pagato il suo costo di Miglioramento usando un'Officina. Gli Edifici il cui nome è tra due rombi sulla tessera Edificio non possono essere migliorati.

**Occupato / Libero**

Un Edificio, segnalino o spazio su una tessera Mappa su cui si trovi una pedina è occupato.

Un Edificio, segnalino o spazio su una tessera Mappa su cui non si trovi una pedina è libero.

**Pila Spedizione (p. 10, 35-36)**

Si trova nell'area Spedizioni. Ciascuna pila Spedizione è composta da una o più carte Spedizione sovrapposte.

**Popolazione**

Il numero totale di Cittadini che avete (Lavoratori, Specialisti e Bambini).

**Rifugio (p. 29, 43)**

Tenda, Dormitorio e Casa sono tipi di Rifugi. Se sono al caldo, i Cittadini possono dormire al loro interno nella Fase Notte senza diventare malati.

**Riserva (p. 12)**

Una zona della plancia Riserva in cui sono conservate Risorse e pedine attualmente disponibili, nonché i segnalini Cittadino usato.

**Trattare (p. 31)**

Voltare un indicatore di Malattia dal lato Teschio (gravemente malato) al lato Siringa senza provocare la morte di un Cittadino.

## Nota dell'autore Adam Kwapiński



*Creare questo gioco è stata un' incredibile avventura. Mi ha offerto divertimento e soddisfazione a tonnellate. Come sempre, è meglio mettere insieme un buon gruppo prima di partire all'avventura... e questo caso non fa eccezione. Sono profondamente grato al team di 11 bit studios per la collaborazione, e soprattutto per avere creato un gioco unico e stimolante che mi ha regalato oltre 200 ore di svago. Grazie a tutto il team di Glass Cannon Unplugged, e specialmente a Kuba Wiśniewski, Michał Ozon e Rafał Pieczyński per questi lunghi mesi di fruttuosa collaborazione che hanno dato vita al gioco che stringete tra le mani.*

*Infine, vorrei dedicare questo gioco a due Michał che ho incontrato nel corso della mia carriera e a cui sono debitore di molte lezioni preziose. Entrambi hanno avuto un forte impatto sulla genesi di questo progetto. Il primo dei due è il già citato Michał Ozon, il cui contributo a questo progetto è stato inestimabile. Sappiamo che Michał Ozon è co-proprietario di GCU, quindi è naturale che fosse coinvolto. Quello che pochi sanno, invece, è che è stato una delle primissime persone a darmi dei consigli quando stavo appena iniziando a lavorare nell'industria dei giochi da tavolo, più di 10 anni fa. È dovuto passare un decennio prima che potessimo lavorare insieme a Frostpunk: Il Gioco da Tavolo. Questa collaborazione non ha fatto altro corroborare la mia opinione su Michał Ozon: è una delle persone più professionali e gentili che io abbia mai avuto occasione di incontrare nella comunità e nell'industria dei giochi da tavolo. Lavorare con te è stato un autentico piacere.*

*Il secondo Michał a cui dedico questo gioco è uno dei migliori autori di giochi al mondo: Michał Oracz. Anche se Frostpunk: Il Gioco da Tavolo non è un progetto a cui abbiamo collaborato, è stato Michał, tra gli altri, a farmi saltare a bordo di questo progetto. Inoltre, Michał è la persona che, insieme a Jakub Wiśniewski, mi ha spianato la strada con l'adattamento di This War of Mine come gioco da tavolo, che mi ha dimostrato che un adattamento può essere tanto fedele all'originale quanto creativo. Nutro la speranza che Frostpunk: Il Gioco da Tavolo raggiunga lo stesso risultato.*

## Nota dell'editore Jakub Wiśniewski



(Scrivo la nota seguente dal mio punto di vista, ma i ringraziamenti sono da parte di tutto il team di Glass Cannon Unplugged)

Avrei bisogno di un paio di centinaia di pagine per ringraziare tutte le persone che hanno influenzato in qualche modo me o questo progetto, o anche solo dimostrato la propria gentilezza... quindi vi prego di sopportarmi per questi pochi paragrafi in cui cercherò di ringraziare le persone senza le quali questo magnifico pasticcio non sarebbe successo.

### **La mia famiglia:**

Per prima cosa vorrei ringraziare la mia adorabile moglie, Agnieszka, che mi ha sostenuto fin dall'inizio. Se non fosse stato per la sua fiducia in me e in ciò a cui ambivo, non ce l'avrei fatta.

Alla luce dei miei occhi, Julia, il cui amore incondizionato mi ha permesso di attraversare i momenti più bui. Sei la mia piccola Witcher che uccide ogni paura e ogni dubbio.

A mia madre, Anna, il cui amore e il cui carattere mi hanno reso l'uomo che sono oggi.

### **Le straordinarie persone di Glass Cannon Unplugged:**

Paweł Obara: Abbiamo percorso una strada irta di ostacoli insieme. Abbiamo basato questa azienda sulla fiducia e l'amicizia. Mi hai spronato a raggiungere obiettivi che non sapevo fossero alla mia portata. Odio quando hai ragione, ma in questo caso avevi proprio ragione ;)

Michał Ozon: Come posso ringraziarti con così poche righe a disposizione? Sei giunto in mio soccorso come un cavaliere su un cavallo bianco, hai ucciso i più pericolosi draghi che abbiamo affrontato e mi hai offerto quello che per me è il tesoro più grande: la tua amicizia. Qualunque cosa mi aspetti, sono pronto ad affrontarla con te al mio fianco.

Rafał Pieczyński: Se io fossi un Witcher, in questo momento ti staresti allenando a Kaer Morhen perché sei stato la sorpresa che non mi aspettavo. Quando ci siamo incontrati, grazie a Matt Dembek, non sospettavo che saresti diventato così rapidamente un elemento cruciale di questa società. Con il tuo talento, il tuo impegno e la tua dedizione hai giocato un ruolo fondamentale in questo spettacolo. Grazie!

Dawid Tadel: Mi hai ingannato con la tua aria felice nella foto del tuo profilo, volevo lavorare con te solo perché facevi delle cose fighe da nerd con il legno... Scherzi a parte, Dawid, sei uno degli artefici del nostro successo. La tua genialità, dedizione e passione mi hanno spronato e hanno proiettato i risultati di ROAS alle stelle!

Grzegorz, Oliwia, Bartek, Maciek e Łukasz: Non ce l'avrei fatta senza di voi.

Krzysztof "Klema" Klemiński: Grazie per la tua infinita pazienza, saggezza e padronanza assoluta di tutto ciò che riguarda il Graphic Design! Ti sei dimostrato un professionista straordinario con cui lavorare e il successo di questo gioco, tra gli altri fattori, è dovuto alla tua dedizione. Grazie anche per essere un Cylon! Insomma, nessun altro potrebbe vincere a Dune giocando la sua prima partita come Bene Gesserit, vero? Ti vogliamo bene e abbiamo a cuore la tua amicizia e la nostra collaborazione!

#### **L'autore:**

Dicono che chi vuole imboccare la strada del successo dovrebbe lavorare con persone più intelligenti di sé... beh, indovinate un po'? È vero!

Adam, grazie per la fiducia che ci hai dimostrato accettando di lavorare a questo progetto. Grazie per la tua pazzesca capacità di fare presentazioni davanti a un espresso doppio e una pizza! Grazie per avermi urlato contro! Grazie per avermi ispirato e per avermi fatto desiderare di diventare una persona migliore. Spero che tu non debba mai andare in vacanza nella tua vita, e che il tuo cervello venga messo in un barattolo grazie a qualche sofisticata tecnologia, per poter restare aggiornato sui tuoi pensieri! (Fidati di me, lettore: anche se a te questi auguri sembreranno bizzarri, Adam li apprezzerà ;)

#### **11 bit studios:**

Paweł Feldman: Mi hai offerto fiducia e amicizia. La tua etica del lavoro dimostra che è possibile essere una brava persona e al tempo stesso fare ottimi affari.

Patryk Grzeszczuk: Che posso dire, sei solo uno straordinario essere umano che è stato posseduto da un demone gatto alieno di sconcertante intelligenza!

Rufus Kubica: Rufi, come è possibile che tanta grandezza sia contenuta in un corpo così minuto? Non lo so e non lo voglio sapere! Sei stato un grande amico, un grande aiuto in tutte le situazioni di urgenza e un grande ascoltatore! Ti amo alla follia!

Piotr Bajraszewski: Sei un ballerino fantastico!

Paweł & Grzegorz Miechowscy: Paweł, grazie per tutte le tue favolose idee, per la copertura mediatica e per il supporto che hai fornito. Grzegorz, grazie per averci dato fiducia e avere reso possibile questo progetto. Quando sarò grande voglio essere figo come te! ;)

Przemek Marszał: Ultimo, ma non meno importante! Pochi di voi lo sanno ma Przemek (attuale CEO di 11 bit studios) è probabilmente il più grande fan dei giochi da tavolo in 11 bit studios e probabilmente in tutta la Polonia! Grazie per avere dato fiducia a me e al mio team, insieme a Grzesiek, e spero che creerete altri giochi innovativi che noi potremo adattare!

Karol Zajączkowski: Grazie di essere una persona concreta e affidabile, che fornisce feedback rapidi e pertinenti e ascolta ciò che l'altra parte ha da dire.

Jacek Kuna. Grazie per avere instancabilmente tirato fuori tutte quelle fantastiche risorse dai più profondi sotterranei dei tuoi archivi e per la tua incrollabile volontà di essere d'aiuto ogni volta che ti viene chiesto. A tutto il team di 11 bit studios: Siete bellissimi! Continuate a fare questi giochi meravigliosi e rimanete fedeli alla vostra anima indie!

#### **Michał Oracz, il mio mentore:**

(Non preoccupatevi se le parole seguenti vi suonano familiari: continuo a ripeterle ogni volta che qualcuno me lo chiede, e a volte anche se nessuno lo fa).

Mi hai tirato fuori dagli abissi della disperazione. Hai creduto in me quando nessun altro ci credeva, nemmeno io. Mi hai insegnato e hai sopportato – per un po' di tempo ;) – i miei difetti. Ti serberò sempre nel mio cuore, come mentore e come amico. Grazie.

#### **Kickstarter:**

Michael Liebe, mi hai teso una mano quando ne avevo più bisogno. Mi hai offerto sostegno, parole sagge, una buona battuta e una birra fredda. Grazie per essere una persona genuina e un amico sincero.

#### **Due artisti straordinari:**

Ścibor Teleszyński: Per la tua arte, la tua dedizione e il tuo pazzesco talento... Grazie!

Jakub Różalski, Kuba, Mr. Werewolf, lo stallone che monta l'Instagram ;) Grazie mille per avere infranto quella regola d'oro per me e per questo progetto ;) Grazie per avere creato questa incredibile illustrazione per tutti i fan di Frostpunk. Tengo in alta considerazione la tua amicizia e la tua arte: continua a essere il migliore!

#### **I backer, i fan, i cittadini dell'ultima città della Terra:**

A tutti voi insieme, e a ciascuno di voi separatamente... GRAZIE!

La vostra fiducia ci ha dato le ali.

Il vostro impegno ci ha dato lo slancio.

I vostri sudati soldi ci hanno dato la possibilità.

Il vostro costante appoggio ci dà un ottimismo vivificante.

Ogni singolo commento è prezioso per noi, che si tratti di parole gentili o critiche costruttive, e faremo tutto ciò che è in nostro potere per restituirvi il favore con un gioco che, speriamo, darà a voi, ai vostri amici e alle vostre famiglie iceberg di divertimento quando vi siederete insieme per giocare.

È un onore essere stati finanziati da una comunità così straordinaria!

Per la millesima volta (ma probabilmente non l'ultima!), grazie!

Jakub e il team GCU

# Riconoscimenti

Editore del gioco – **Jakub Wiśniewski** - glasscannonunplugged.com

Progettazione del gioco – **Adam Kwapiński**

Sviluppo del gioco – **Rafał Pieczyński**

Gestione del Progetto – **Michał Ozon**

Progetto grafico – **Krzysztof Klemiński**

Illustrazioni – **Adam Śmietański, Bartosz Sobolewski, Daniel Janczewski,**

**Dominik Zieliński, Ewa Dudek, Filip Ogródowczyk, Jacek Kuna, Jakub Kowalczyk,**

**Jakub Piotrowski, Jan Buczny, Krzysztof Machura, Łukasz Juszczak, Maciej Rudnicki, Magdalena Katańska,**

**Marcin Kus, Marcin Szambelan, Mateusz Bednarz, Mateusz Malanowski, Norbert Narożnik, Olaf Pożoga,**

**Piotr Chomiak, Piotr Trzebiński, Przemysław Marszał, Szymon Sobański, Tobiasz Żuk, Tomasz Kisilewicz,**

**Yaroslav Nykyforuk, Zuzanna Szablowska, e Agnieszka Dąbrowiecka**

Regolamento – **Paul Grogan** di Gaming Rules!

Correzione bozze – **Phil Pettifer, Bruce Fletcher, Jeremy Harrison**

Modelli 3D – **Bartłomiej Bogacz, Jakub Mrówczyński, e altri**

Progetto interno del Generatore e calcoli – **Przemysław Fornal**

Pledge Manager e Logistica – **Oliwia Berezik, Maciej Eisler**

**Playtest** – Grzegorz Przytarski, Bartosz Wermiński, Paweł Bandoła, Michał Szewczyk, Joanna Gleń, Marcin Gleń, Rafał Gleń, Radosław Ruszniak, Jakub Wasilewski, Michał Sieńko, Jakub Polkowski, Maciej Matejko, David Turczy, Noralie Lubbers, la comunità di Tabletop Simulator.

**Ringraziamenti speciali a** – Marcin Żelubowski, Maciej Topolnicki, Małgorzata Ozon, Derek Allgire, Łukasz Jankowski, Tomasz Bar, Maciej Kołakowski, Michael Liebe, Jason Schock, Ścibor Sekunda, Artur “Toczek” Toczyński, Matt Dembek, Mikołaj Ślaski, Jesse Anderson from Quackalope, Natanell Apfel, Krzysztof “Szafa” Szafranski, Filip Bulski, Kamil “Sanex” Cieśla, Sebastien Lemay, David Lockwood, Vincent Vergonjeanne, Laurent Laveau, Pascal Munot, Filip Głowacz & Irek Huszcza - Board and Dice, Katia Howatson, Artur Kurasiński, Krzysztof Setkowicz, Maciej & Patrycja Urbaniak, Witek Olejnik, Mark Dainty, Sebastian Grabowski, Michael Kelley, Lucas Staniec, Maciek Hałapacz, Lawrence Baker, Wojtek “Łosiu” Wiśniewski, Joanna Ziomek e tutte le altre persone che hanno partecipato.

## Edizione italiana

Traduzione: **Adriano Bompani**

Revisione: **Alex Grisafi, Massimiliano Amato, Flavio Mortarino, Silvio Negri-Clementi**

Impaginazione: **Delia Arnone**

Gestione del Progetto: **Alex Grisafi**



© 2022 11 bit studios S.A. Frostpunk™, 11 bit studios™ e i rispettivi loghi sono marchi registrati di proprietà 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.

