

UNDER OUR SUN

EXPLORE | CRAFT | SURVIVE

REGOLAMENTO

MAXIMILIAN LICHTNER
CON
DAVID POLUDA

v.1.0



INTRODUZIONE

UNDER OUR SUN ESPLORA I COSTRUISCI I SOPRAVVIVI

"Under our Sun" è un gioco da tavolo di esplorazione semi-cooperativo ambientato in un mondo post-apocalittico. Quando un gigantesco asteroide ha colpito il Sole, la vita sulla Terra è di colpo alla sua mercé. La tecnologia moderna non è più disponibile e tutto l'emisfero settentrionale è diventato un paesaggio infernale desolato per colpa delle tempeste solari che ne sono derivate. Le regole e le convenzioni della società sono state rimpiazzate dall'anarchia totale e ogni giorno è diventato una lotta per la sopravvivenza.

All'inizio del gioco diventerete un membro a tutti gli effetti di una delle poche comunità rimaste con ancora un senso dell'onore e di stampo sociale. I giocatori sceglieranno tra quattro (sei con l'espansione) personaggi unici, ognuno con le sue forze e debolezze e si dirigeranno verso le terre desolate per garantire la sopravvivenza del gruppo e portare a termine compiti cruciali.

Under our Sun ha una struttura di gioco a turni dove ogni round rappresenta una singola giornata divisa in diverse fasi (mattina, pomeriggio, notte). Esplorate l'area, tessera dopo tessera, per scatenare eventi sparsi per tutta la mappa. Trovate bottino prezioso e raccattate risorse per costruire oggetti unici nel tentativo di migliorare sia il vostro personaggio che il rifugio. Intraprendete battaglie per la vita o la morte contro umani, animali o qualcosa di completamente sconosciuto. Adattatevi a condizioni climatiche in costante mutamento dove anche i compiti più elementari diventano una lotta per la sopravvivenza. Per aver successo in questa terra ostile, i giocatori devono gestire risorse, mantenere la propria salute e assicurarsi un adeguato rifornimento di acqua. Solo con la collaborazione e l'utilizzo delle abilità individuali i giocatori riusciranno a sopravvivere e raggiungere il loro traguardo finale (qualunque esso sia). Immergetevi nell'eccitante e complesso mondo di "Under our Sun", e diventate uno degli ultimi sopravvissuti della terra!



INDICE

INTRODUZIONE	1	Mazzo oggetti / Mazzo equipaggiamento	6	CONDIZIONI	12
MATERIALI DI GIOCO	2	PREPARAZIONE DEL GIOCO	7	RISORSE E COMMERCIO	12
TESSERE DELLA MAPPA	3	MODALITÀ DI GIOCO / CARTE SQUADRA	8	MUNIZIONI	12
PERSONAGGI / PLANCIA DEI PERSONAGGI	4	GIOCO IN SOLITARIA	8	NEMICI	13
CARTE	5	AZIONI	9	Primo turno di combattimento	13
Mazzo nemici	5	PROVE DI ABILITÀ	10	COMBATTIMENTO	14
Mazzo notte	5	FURTIMITÀ	11	AZIONI DI COMBATTIMENTO	15
Mazzo Sole	6	KARMA / CUBO DEL KARMA	11	CONFIGURAZIONI DI	16
Mazzo bottino	6	ACCAMPAMENTI	11	COMBATTIMENTO	17
Mazzo eventi	6	FALÒ / CUCINA DA CAMPO	11	COMMERCANTI	17
				PROCEDURA DI GIOCO	18

CONTENUTI



4 Plance personaggi
(vedi pag. 4)



6 Pedine personaggi
25 Pedine nemici
15 Basette di plastica



9 dadi D8
(vedi pag. 10, 14, 15)



36 Gettoni



32 Tessere mappa
(vedi pag. 3)

12 dadi Karma D6
(vedi pag. 11)



10 Segnalini
(vedi pag. 7)

20 Segnalini Universali (SU)
(vedi pag. 4, 13, 18)



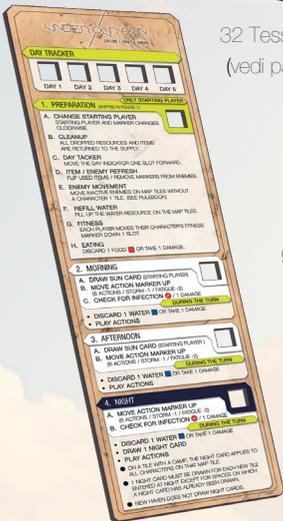
95 Risorse
(vedi pag. 12)



38 Acqua
(vedi pag. 4)



45 PS / Cibo
(vedi pag. 4)



1 Tracciato del giorno
(vedi pag. 7, 18)



1 Segnalino primo
giocatore (vedi pag. 7)



13 Carte squadra
(vedi pag. 8)



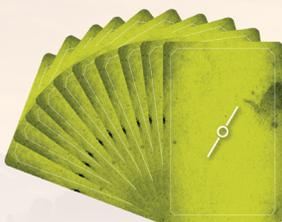
32 Carte Missione e altre
(vedi pag. 7, 17)



53 Mazzo oggetto
(vedi pag. 6)



19 Mazzo equipaggiamento
(vedi pag. 6)



10 Mazzo del Sole
(vedi pag. 6)



25 Mazzo nemici
(vedi pag. 5)



22 Mazzo notte
(vedi pag. 5)



35 Mazzo eventi
(vedi pag. 6)



48 Mazzo bottino
(vedi pag. 6)

TESSERE MAPPA

Le tessere della mappa offrono una vasta gamma di opzioni di interazione, che sono rappresentate da diversi simboli. Qui sono mostrate tre diverse tessere come esempio.

TESSERA NORMALE

Area Eventi
Mostra se una tessera ha un evento speciale, come un "evento" o "contenitore"

Valore di movimento
Indica quanti punti azione (PA) costa entrare in quella tessera.

Area risorse
Mostra le risorse disponibili che offre la tessera. In questo esempio: Punto di acqua/ 1 tessuto / 1 legno

Campi di movimento
Il numero di campi di movimento indica quanti personaggi possono essere su quella tessera nello stesso momento.

Numero della tessera
Identifica il numero della tessera

Simbolo nemici
Indica quanti avversari possono apparire su questa tessera (vedi pag. 13)

The diagram shows a hexagonal map tile with a desert landscape. A green question mark icon in the top left corner is linked to the 'Area Eventi' text. A small brown tab in the top right corner with the number '2' is linked to 'Valore di movimento'. A red hexagon with a white exclamation mark in the center is linked to 'Simbolo nemici'. A yellow icon of a water drop, a blue icon of a cloth, and a brown icon of a log are in the bottom right corner, linked to 'Area risorse'. Three circular callouts on the left side of the tile are linked to 'Campi di movimento'. A small number '16' is in the bottom right corner of the tile, linked to 'Numero della tessera'. To the left of the tile are two small icons: a green question mark on a stone tile and two black cubes on a stone tile, linked to 'Area Eventi'.

TESSERA "NEW HAVEN"

Emporio
Indica la presenza dell'emporio a New Haven

Nome della tessera
Alcune tessere possono avere un nome e una descrizione

Simbolo Accampamento
Indica che questa tessera può essere usata come accampamento.

Tessera "bersaglio"

Nessun campo di movimento
Un qualsiasi numero di personaggi può stare sulle tessere senza campi di movimento

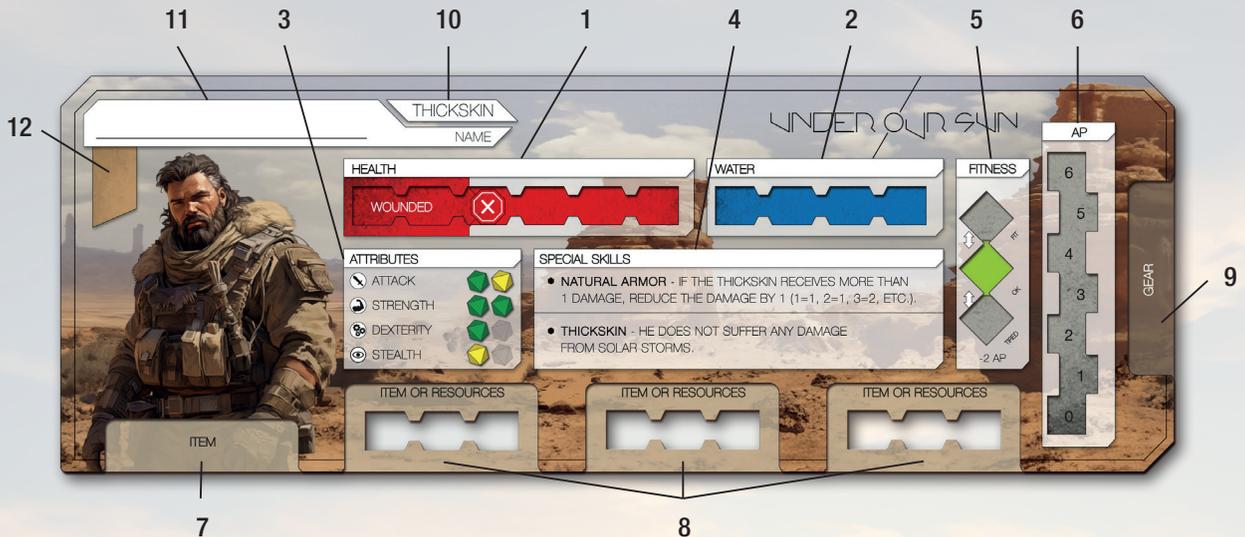
The diagram shows two hexagonal map tiles. The larger 'New Haven' tile has a green icon with a white 'E' in the top left corner, linked to 'Emporio'. A small brown tab in the top right corner with the number '4' is linked to 'Valore di movimento'. A white banner with 'NEW HAVEN' and 'SETTLEMENT' is on the left side, linked to 'Nome della tessera'. Two red icons of a tent and a white icon of a tent are in the bottom left corner, linked to 'Simbolo Accampamento'. A small number 'S01' is in the bottom right corner. The smaller 'target' tile has a white icon of a target in the center, linked to 'Nessun campo di movimento'. A small brown tab in the top right corner with the number '2' is linked to 'Valore di movimento'. A small number 'S04' is in the bottom right corner.

L'insediamento "New Haven"

La tessera "New Haven" è il punto di partenza per la maggior parte delle missioni dei personaggi. Come insediamento base dei giocatori, è una parte importante della mappa e ha delle caratteristiche speciali:

- New Haven ha un emporio (Lawrence) col quale i personaggi possono interagire.
- A New Haven non si pescano carte notte.

Quando si prepara il gioco, i giocatori possono scegliere uno dei 4 (6) personaggi disponibili. Ogni personaggio ha abilità uniche, che assegnano a quel personaggio un ruolo speciale nel gruppo e che si trovano sulla plancia corrispondente.



Salute (1)

Questa mostra lo status dei Punti Salute (PS) del personaggio. Se un personaggio riceve danni, il numero corrispondente di PS (cubetti rossi) viene rimosso dalla plancia del personaggio e torna nella riserva generale. Se la salute di un personaggio scende a **2PS** o meno, viene **ferito** e sulla plancia del personaggio si piazza un "segnalino ferita" (vedi condizione "Ferito"). Se la salute del personaggio scende a **0 PS**, questo **muore**.

Altri giocatori possono rianimare il personaggio entro un giorno dalla morte (3 fasi giorno) usando un DAE (vedi carte oggetto "DAE"), in caso di fallimento, il personaggio viene eliminato permanentemente dal gioco. Per esempio: se un personaggio muore nella fase "Sera" al Giorno 1, può essere rianimato entro e compresa la fase "Mattina" del Giorno 2.

Acqua (2)

L'acqua è la risorsa più importante nel mondo di Under our Sun. Viene usata come generico strumento di pagamento ed ogni risorsa ha un certo valore in acqua. Nel gioco, il personaggio deve bere costantemente (scartare acqua). Se non può farlo, il personaggio perde 1 PS per acqua. Assicuratevi sempre che la vostra bottiglia d'acqua sia piena!

Attributi (3)

Gli attributi rappresentano i punti di forza e le debolezze individuali del personaggio. Vengono usati per tutte le azioni che richiedono una Prova Abilità (Vedi "Prova Abilità" a pagina 10).

Abilità speciali (4)

Se un personaggio usa un'abilità speciale che può essere usata solo in maniera limitata, il personaggio piazza un segnalino generico ● sulla propria plancia per indicare che quell'abilità è stata esaurita. Quel segnalino viene rimosso nel momento specificato nel testo sulla plancia del personaggio. Dopo quel momento, può essere usata di nuovo.

Benessere - Tracciato (5)

I giocatori possono aumentare il benessere del proprio personaggio usando l'azione "Sonno" (vedi Azioni). Se il benessere di un personaggio scende a "STANCO", questo ha 2 Punti Azione (PA) in meno per ogni fase diurna fino a quando non ha riportato il tracciato benessere a "OK" o "In forma."

Punti Azione (PA) - Tracciato (6)

Questo tracciato mostra i punti azione (PA) al momento disponibili per il personaggio. Se un personaggio esegue un'azione, si sposta il segnalino verso il basso del numero corrispondente di PA. Se il segnalino è sul campo "0", il personaggio non ha più PA disponibili, la sua fase diurna finisce ed è il turno del giocatore seguente.

Area oggetto (7)

In quest'area si può creare 1 oggetto che il personaggio può usare nel gioco.

Area risorse o oggetto (8)

In quest'area possono essere create fino a 3 risorse o 1 oggetto.
Il personaggio può usarli nel gioco.

Area equipaggiamento (9)

In quest'area si può creare 1 pezzo di equipaggiamento che il personaggio può poi usare nel gioco.

Archetipo / Classe (10)

Questo descrive l'archetipo o la classe del personaggio.

Campo del nome (11)

Questo campo offre la possibilità di dare un nome e un'etichetta al personaggio secondo le vostre idee (Opzionale)

Colore del giocatore (12)

Ogni personaggio ha un colore specifico che viene assegnato a tutto il suo materiale di gioco.

CARTE

Le carte sono una parte importante di Under our Sun. Sono divise in nove mazzi di tre dimensioni diverse. Durante il gioco i mazzi possono essere visti solo quando richiesto (da una carta o da una regola).

I mazzi OGGETTI ed EQUIPAGGIAMENTO sono un'eccezione. Le carte col simbolo dell'"occhio" possono essere viste in qualunque momento. Le carte scartate vengono messe a faccia in su sotto il mazzo corrispondente.

Se si arriva di nuovo a queste carte vuol dire che il mazzo è vuoto e tutte le carte vengono mescolate in una nuova pila.



MAZZO NEMICI

Appena un nemico entra in gioco (si genera), si pesca una carta dal mazzo dei nemici e si mette sulla tessera della mappa la pedina del nemico corrispondente.



PS

Mostra quanta salute ha quel nemico

Descrizione

Descrive il nemico e le conseguenze dell'incontro.

Valore corpo a corpo

Indica il numero e il tipo di dadi usati dal nemico nel combattimento ravvicinato (chiaro: giorno / scuro: notte)

Valore combattimento a distanza

Indica il numero e il tipo di dadi usati dai nemici nel combattimento a distanza (chiaro: giorno / scuro: notte)

Tipo di nemico

Il gruppo al quale appartiene il nemico

Nome

Il nome del nemico

Bottino

Mostra il bottino di questo nemico (vedi Bottino a pag. 10)

MAZZO DELLA NOTTE

La notte in Under our Sun è intrinsecamente più pericolosa del giorno. I personaggi dovrebbero idealmente essere al riparo in un accampamento per dormire ogni notte (sfortunatamente anche i piani migliori spesso vanno a rotoli).

- All'inizio di ogni turno i personaggi devono pescare una carta notte.
- Sulla tessera della mappa con un "accampamento" il primo giocatore del turno pesca solo una carta notte. A meno che non sia specificato diversamente sulla carta, l'effetto si applica al giocatore che l'ha pescata. In alternativa, i giocatori possono decidere a maggioranza a chi si applica l'effetto della carta.
- Inoltre, bisogna pescare una carta notte per ogni nuova tessera della mappa in cui si entra di notte.

Eccezione: Un altro personaggio si trova già su quella tessera ed ha pescato una carta notte per quella tessera.

- Gli accampamenti con un falò possono ignorare gli effetti delle carte con "Animale"
- **Intrufolarsi** con successo (+) può evitare di far pescare una carta notte.
- A **New Haven** non si pescano carte notte.



MAZZO DEL SOLE

All'inizio di ogni fase diurna (tranne di notte), il primo giocatore mescola il mazzo del Sole e pesca una carta. Questa carta indica il tempo per quella rispettiva fase del giorno e descrive gli effetti per il gioco.



MAZZO EVENTI

Se si scopre una tessera della mappa con un simbolo evento (incrinato), si mette un **segnalino evento** su quel simbolo.



Se un personaggio entra in quella tessera, si pesca e si risolve una carta evento. Se c'è un nemico su quella tessera, prima di tutto si risolve completamente la battaglia (a meno che il personaggio sia entrato sulla tessera in modalità furtiva). Solo quando non ci sono più nemici attivi sulla tessera si risolve l'evento e il segnalino evento viene rimosso dal simbolo (gli Eventi sono *una tantum*). Gli eventi possono essere di natura positiva o negativa.

MAZZO OGGETTI E MAZZO EQUIPAGGIAMENTO

Queste carte includono tutti gli oggetti che un personaggio può trovare e usare durante la sua avventura. Se il personaggio riceve o **crea** ("costruisce") un oggetto/equipaggiamento, il giocatore sceglie la carta corrispondente dal rispettivo mazzo e la mette sullo spazio appropriato della sua plancia. Da questo momento in poi, l'oggetto può essere usato come viene descritto.



Risorse
Specifica le risorse necessarie a creare questo oggetto

Nome e tipo
Specifica il nome e il tipo dell'oggetto

Effetti / Benefici
Specifica le proprietà dell'oggetto e come può essere usato

Prezzo
Valore dell'oggetto in Acqua

Caratteristica speciale dell'oggetto

- Combattimento corpo a corpo**
L'oggetto può essere usato in combattimento corpo a corpo
- Combattimento a distanza**
L'oggetto può essere usato in combattimento a distanza
- Elettrico**
Questo oggetto è elettrico e non si può utilizzare durante una **tempesta solare**.

Oggetto di partenza
Questo simbolo indica che questo è un oggetto di partenza.

Usi / munizioni
Se una carta mostra questa immagine, l'uso dell'oggetto è **limitato**. Quando si prende, la carta si riempie con il numero specificato di segnalini universali. ● Ogni volta che viene usato, si scarta 1 SU. Una volta che tutti i SU sono scartati, si scarta anche la carta.
Eccezione: "Armi" (si possono creare le munizioni)



Mazzo bottino

Questo mazzo contiene tutte le carte che si possono trovare come bottino. Ogni volta che a un personaggio è richiesto di pescare una carta bottino, la prende da questo mazzo. Contiene gli oggetti più potenti del gioco. Gli "Oggetti eroe" (col nome del personaggio) possono essere usati solo dal personaggio corrispondente.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Scegliete la missione

In gruppo, scegliete una delle possibili missioni e seguite le istruzioni "Preparazione" sulla prima carta missione. Ogni missione consiste in un numero definito di carte in sequenza ed ha un livello di difficoltà elencato sulle carte. Varia da "Facile" (!), "Impegnativo" (!!) a "Difficile" (!!!)



2. Stabilite il primo giocatore

Ogni giocatore tira una volta tre dadi verdi. Il giocatore col maggior numero di successi è il giocatore iniziale. In caso di pareggio, tirate di nuovo i dadi.



3. Scegliete la modalità di gioco.

Il gruppo decide se si vuole giocare in modalità "cooperativa" o "semi-cooperativa" (vedi sezione "carte Squadra" a pagina 8).



4. Scegliete un Personaggio

A partire dal primo giocatore, proseguendo in senso orario, i giocatori scelgono il loro personaggio per la missione. I giocatori riempiono il tracciato Salute con i Punti Salute (PS)  e la riserva di acqua con l'Acqua .



Mettete un segnalino di legno grigio sia sullo spazio "ok" del tracciato Benessere e sullo spazio "6" del tracciato PA (tracciato Punti Azione).

Ogni giocatore prende **3 dadi karma** e li piazza vicino alla sua plancia.



5. Selezionate gli oggetti di partenza

Prima della missione, ogni personaggio ha l'opportunità di acquisire "oggetti di partenza" a "New Haven." Questi oggetti possono aiutare i giocatori nella missione e vengono selezionati con l'aiuto dei punti equipaggiamento. Il numero dei punti disponibili dipende dal numero di giocatori. (1 punto per giocatore), ma con un minimo di 4 punti. Questi punti vengono distribuiti in parti uguali tra i giocatori. I punti in eccesso vanno al giocatore iniziale.



(Esempio: 3 giocatori = minimo 4 punti, per cui il giocatore iniziale riceve 2 punti e gli altri ricevono 1 punto). Il gruppo può mettere in comune i punti per comprare oggetti più costosi. Per determinare gli oggetti di partenza disponibili, selezionate casualmente 6 "Carte Oggetti Iniziali" dalle carte "Oggetti/Equipaggiamento" (segnate con una stella in fondo a sinistra). Il costo dell'"acquisto" corrisponde al numero di stelle sulla carta.

6. Preparate il materiale di gioco

- Mescolate separatamente i mazzi "Nemici," "Eventi," "Notte," "Sole," e "Bottino", metteteli in pile separate a faccia in giù.
- Preparate il tracciato del giorno e mettete un segnalino grigio di legno sugli spazi **Giorno 1** e **Mattino**.
- Preparate il sacchetto con le **risorse casuali** (vedi pag. 12).
- Mettete la tessera della mappa "New Haven" al centro dell'area di gioco e riempite le risorse.
- Preparate l'**emporio** (vedi sezione "Mercanti" a pag. 17).
- Organizzate il resto dei materiali di gioco da usare in seguito nella partita.



7. Struttura di gioco

Leggete ad alta voce la "sezione Briefing" della missione scelta e seguite le istruzioni di preparazione.

All'inizio del gioco si salta la fase di preparazione e il primo giocatore inizia con le sue azioni direttamente nella fase "Mattino".

Se un giocatore ha finito i suoi punti azione o il personaggio sta "aspettando", il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

MODALITÀ DI GIOCO / CARTE SQUADRA

Durante la preparazione del gioco i giocatori decidono se vogliono giocare in modalità "cooperativa" o "semi-cooperativa". (Raccomandazioni sulla prima carta della rispettiva missione). In modalità semi-cooperativa, un "Figlio della Libertà", (FdL) può essersi infiltrato tra i "Sopravvissuti" di New Haven. I FdL sono nemici che seguono i loro scopi e possono provare a ostacolare gli obiettivi del gruppo dei Sopravvissuti.

GIOCO COOPERATIVO

Tutti i giocatori cercano di raggiungere insieme lo scopo della missione scelta.

GIOCO SEMI-COOPERATIVO (raccomandato per 3 o più giocatori)

Nella modalità semi-cooperativa, ogni giocatore pesca una carta di squadra a faccia in giù che definisce il suo ruolo nel gioco. Questa carta può assegnare al giocatore il ruolo di "Sopravvissuto" o di "Figlio della Libertà". La preparazione per questa modalità richiede che una delle tre carte di squadra "Figli della Libertà" sia estratta casualmente a faccia in giù e mescolata nel mazzo di un numero definito di carte di squadra "Sopravvissuti". (Mazzo di carte di squadra Sopravvissuti = numero di giocatori + 4). Ogni giocatore ora estrae una carta di squadra da questa pila a faccia in giù, la legge attentamente e la mette a faccia in giù sotto la sua plancia giocatore. Tutti i giocatori tengono segreta la loro carta fino alla "rivelazione" del Figlio della Libertà o alla fine del gioco.



Sopravvissuto

Da membri onesti della società di "New Haven", i sopravvissuti non hanno in mente che la continuazione e lo sviluppo della loro comunità.

- **Obiettivo:** Raggiungete l'obiettivo della missione selezionata.
- **Obiettivo alternativo:** Eliminate il personaggio del Figlio della Libertà

Figli della Libertà (FdL)

I FdL cercano continuamente di espandere il loro territorio e aumentare il loro potere. Cercano di dominare gli altri gruppi attraverso il sabotaggio e la violenza.

- **Obiettivo:** Definito dalla carta squadra FdL pescata.
- **Abilità speciale 1:**
può generare un nemico FdL su una tessera della mappa adiacente una volta al giorno senza usare punti azione (pesca dal mazzo dei nemici fino a quando si estrae il primo FdL)
- **Abilità speciale 2:**
Durante il suo turno, il personaggio FdL può spendere 2 Punti Azione (PA) per spostare un nemico FdL sulla propria casella o su una casella adiacente, di una casella.

Nella maggior parte dei casi, il personaggio FdL viene rivelato attraverso l'uso di un'abilità speciale.

Se il giocatore FdL incontra un nemico FdL durante la partita, prima di rivelarsi, può scegliere di rimanere anonimo ed essere attaccato dal FdL, oppure scegliere di rivelarsi.

Se un giocatore si rivela come Figlio della Libertà, non sarà attaccato dai nemici FdL per il resto della partita.

GIOCO IN SOLITARIA

"Under our Sun" può anche essere giocato da soli. Per farlo, il giocatore sceglie due personaggi durante la preparazione e li controllerà per tutto il gioco. Una differenza chiave col gioco multi-giocatore è che il giocatore sceglie qual è il primo personaggio a fare le azioni durante ogni fase diurna.

Sono disponibili quattro punti quando si acquistano gli oggetti iniziali.

AZIONI

Ogni azione che il personaggio esegue nel gioco costa un certo numero di punti azione (PA). In genere, ci sono tre tipi di azioni : **azioni di movimento**, **interazioni**, e **combattimento** (vedi pag. 15).

AZIONI DI MOVIMENTO

Muoversi 1-4 PA (valore di movimento indicato sulla tessera)

Il personaggio può muoversi verso una tessera adiacente precedentemente scoperta. I punti azione associati corrispondono al valore di movimento della tessera sulla quale sta entrando il personaggio.



Caricare 2 PA

Il personaggio può caricare verso una tessera adiacente coperta per rivelarla e spostarsi sopra allo stesso tempo. Questo può far risparmiare PA, ma si rischiano di attivare eventuali nemici e un "primo turno di combattimento" (Vedi sez. "Combattimento", pag. 13).

Intrufolarsi 2-5 PA (valore di movimento della tessera +1 più prova )

Se il personaggio supera una prova di **furtività**, può spostarsi su di una tessera della mappa adiacente senza attivare eventuali nemici o essere attaccato da nemici attivi. Se la prova riesce, il personaggio è in **modalità furtiva**. Per ogni azione aggiuntiva su quella tessera, bisogna fare un'altra prova di furtività. (vedi Intrufolarsi a pag. 11).

Se una prova di furtività fallisce, il personaggio deve ancora muoversi su quella tessera e spendere il numero corrispondente di PA attivando allo stesso tempo i nemici.

Importante: se un personaggio si intrufola di notte, bisogna tirare anche un dado rosso  durante la prova.

INTERAZIONI

Esplorare 1 PA

Il giocatore può rivelare una tessera della mappa adiacente. Per farlo, annuncia quale area adiacente vuole esplorare, pesca una tessera e la piazza sul tabellone. Tutte le risorse elencate su quella tessera vengono riempite con i cubetti corrispondenti.

Ricognizione 1 PA

Se un personaggio si è intrufolato con successo in una tessera della mappa con il simbolo di un nemico , può fare una ricognizione.

Per farlo si "genera" un nemico, si pesca la carta in cima al "mazzo nemici" e si piazza la pedina corrispondente sulla tessera della mappa. Il personaggio rimane in "modalità furtiva / occultato".

Raccogliere 1 PA

Il personaggio può raccogliere 1 oggetto o fino a 2 risorse dalla tessera della mappa e piazzarli sugli spazi liberi per oggetti o risorse sulla sua plancia.

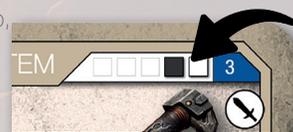
Importante: l'acqua non conta come risorsa standard (vedi azione "Rifomirsi di acqua").

Rifomirsi di acqua 1 PA

Su di una tessera con una risorsa acqua (simbolo  nell'area risorse), il personaggio può riempire completamente la sua riserva di acqua per un PA. Per farlo si prendono i cubetti di acqua dalla tessera e si riempie completamente la riserva d'acqua (comprese tutte le bottiglie di acqua).

Costruire 1 PA

Se il personaggio ha le risorse richieste per costruire un oggetto o un pezzo di equipaggiamento, può costruire l'oggetto desiderato per un PA. Dopo aver rimesso le risorse corrispondenti nella riserva generale, può prendere la carta oggetto/equipaggiamento appropriata dal mazzo oggetto/equipaggiamento e posizionarla su uno spazio libero della sua plancia.



Usare oggetto o equipaggiamento 0-1 AP

Gli oggetti possono essere usati in qualunque momento durante il turno del giocatore. A meno che non sia detto espressamente sulla carta oggetto, l'uso dell'equipaggiamento non costa PA. Alcuni oggetti possono essere usati solo una volta, altri sono permanenti. Certi oggetti possono essere usati più volte, come indicato dal tracciato corrispondente sulla carta oggetto (es. munizioni). Inoltre, alcuni oggetti devono essere girati dopo l'uso. Durante la fase di preparazione vengono rigirati e tornano disponibili per un nuovo utilizzo.

Commerciare / Scambiare 1 PA

Spendendo 1 PA i personaggi possono commerciare un qualsiasi numero di oggetti e/o risorse fra di loro con altri personaggi o col mercante sulla loro tessera. Se ci sono diversi personaggi sulla tessera il giocatore di turno può commerciare con ognuno di loro, ma deve spendere 1 PA per ogni personaggio.

Saccheggare 1 PA

I personaggi possono saccheggare  i cadaveri dei nemici sconfitti nella speranza di trovare oggetti, equipaggiamento o risorse.

Per farlo, il giocatore deve tirare un dado verde . Il numero di  (successi) definisce il bottino trovato dal personaggio. (vedi  in basso a destra sulla carta del nemico).

I nemici sconfitti vengono rimossi dopo averli saccheggiati o durante la fase di preparazione.

Mangiare 1 PA / 1 PS

Per riprendere forza, un personaggio può investire 1 PA per spostare 1  dalle sue risorse al tracciato salute.

Raccogliere la pioggia 1 PA (possibile solo con "Tempesta")

Con "Tempesta" (effetto del Mazzo del Sole), il personaggio può piazzare 1 acqua  dalla riserva su un posto libero del suo tracciato acqua al costo di 1 PA. Questa azione può essere eseguita  quante volte si vuole.

Domire 3-5 PA

Un personaggio può dormire per 4 PA (3 PA in caso di "Tempesta") e così spostare in alto di 1 il tracciato benessere.

Non è possibile dormire se ci sono pedine di nemici su quella tessera.

Eccezione: quando il personaggio è in modalità furtiva

Aprire contenitore 1 PA

Su alcune tessere e carte evento, i personaggi possono trovare contenitori che possono aprire riuscendo in una prova di abilità. Il tipo di prova (abilità  o forza ) è indicato da un simbolo sul contenitore. Se si supera la prova, il giocatore può pescare 2 carte bottino e tenerne una. La seconda viene rimescolata nella pila del bottino.



Scartare 0 PA

Il personaggio può scartare un qualunque numero di risorse e/o oggetti sulla tessera.

Attenzione! Se si scarta acqua, questa viene rimossa immediatamente.

Attenzione! Tutte le altre risorse scartate, gli oggetti e l'equipaggiamento, vengono rimossi durante la fase di preparazione.

PROVE DI ABILITÀ

Nel gioco, ai giocatori spesso è richiesto di completare prove di abilità per forza , destrezza , e furtività . Per farlo, il giocatore tira il dado indicato sulla sua plancia sotto l'abilità pertinente.

Si considera una prova **passata** con un  (successo).

I giocatori feriti devono tirare anche un dado rosso per la prova di abilità. (1 simbolo croce annulla 1 successo).

I 4 colori dei dadi differiscono nella loro probabilità di avere successo.

	D8 Verde	doppio successo  / successo  / successo  / successo  / successo 	= 62,5%
	D8 Giallo	successo  / successo  / successo  / successo 	= 50%
	D8 Blu	successo  / successo  / successo 	= 37,5%
	D8 Rosso	fallimento  / fallimento  / fallimento 	= 37,5%

FURTIMITÀ

Normalmente, muoversi su una tessera con una pedina o un simbolo di un nemico  innesca un combattimento (vedi attivazione dei nemici a pag. 13). Per evitare questo combattimento, i personaggi possono intrufolarsi senza essere visti su di una tessera adiacente con una prova di furtività riuscita . In questo modo, sono in **modalità furtiva**, che vale solo per la tessera bersaglio.

Se il personaggio si allontana da una tessera con un nemico, può ancora ricevere un attacco.

Per mantenere la modalità furtiva, bisogna passare un nuovo **test di furtività** per **ogni azione** su quella tessera.

Se si fallisce questa prova, il personaggio è esposto e se come conseguenza è stato attivato un nemico, inizia un primo turno di combattimento (vedi Combattimento a pag. 14).

Karma / Dadi del Karma

Durante la preparazione, ogni personaggio riceve **3 dadi Karma** che possono essere utilizzati una volta per turno per ri-tirare uno o più dadi specifici. I dadi del Karma possono essere utilizzati sia per un personaggio che per un nemico.

Usare i dadi del Karma non costa PA. Quando si usano i dadi del Karma, il giocatore ri-tira il dado desiderato assieme al dado del Karma (1 dado del Karma per ogni dado ri-tirato).

Se il dado del Karma mostra un , il giocatore può tenere il dado del Karma per usarlo dopo. I dadi del Karma usati senza successo vengono scartati per il resto del gioco.



ACCAMPAMENTO

Spendendo 1 PA e usando le risorse richieste, si può "costruire" l'oggetto tenda o accampamento direttamente sulla tessera della mappa dove ci si trova.

L'accampamento può essere smantellato in qualunque momento usando 1 PA. Per farlo, rimuovete il segnalino accampamento dalla tessera e mettete l'oggetto tenda sulla plancia del personaggio. Al contrario, spendendo 1 PA, la tenda (carta oggetto) può essere scambiata per un segnalino accampamento, che verrà posto sulla tessera del personaggio.

Il numero di personaggi consentiti in un accampamento nello stesso momento è determinato dal numero di spazi movimento mostrati sulla tessera della mappa.



Esempio: Un accampamento su una tessera con 2 spazi movimento può accogliere solo 2 personaggi.

- L'accampamento offre protezione di notte, visto che si pesca solo 1 carta notte nella tessera con l'accampamento.
- Dormire in una tessera con l'accampamento costa 1 PA in meno.
- Nell'accampamento possono essere conservate risorse illimitate, acqua, oggetti ed equipaggiamento, senza essere rimosse durante la fase di preparazione.
- Quando viene smantellato, tutte le risorse conservate nell'accampamento vengono trasferite nella riserva del personaggio che lo ha smantellato.

FALÒ / CUCINA DA CAMPO

Un personaggio può costruire un falò con un oggetto che abbia la parola chiave "**fuoco**" spendendo 1 PA e scartando un legno . Il personaggio quindi può piazzare un segnalino falò sulla tessera della mappa.

- Un falò brucia fino alla prossima **Tempesta** (carta mazzo del Sole).
- Il falò ha la parola chiave "FUOCO".
- Su una tessera con un **fuoco**, tutte le carte notte "**animale**" possono essere ignorate.
- Tutti i nemici "**animale**" non si muovono verso tessere con un fuoco.
- Il falò può essere migliorato a **cucina da campo** per 1 PA e pagando 1 metallo  alla riserva generale. Per farlo, gira il segnalino falò sul lato "cucina da campo".
- Nella **cucina da campo**, 1 cibo  può essere convertito in 3 cibo  spendendo 2 PA.
- Se bisogna rimuovere un segnalino falò col fuoco da campo (es. a causa di una tempesta), si rimuove il segnalino dalla tessera e si mette al suo posto 1 metallo .



CONDIZIONI



Durante lo svolgimento del gioco, i personaggi possono diventare afflitti da condizioni avverse.

FERITO (Impatto sulle prove di abilità)

Se la salute di un personaggio scende a **2 PS** o meno, è considerato ferito e si piazza **1 segnalino ferita**  sulla sua plancia.

Finché rimane ferito, il personaggio deve tirare un dado rosso aggiuntivo  con ogni tiro di dadi.

1 simbolo croce sul dado rosso **nega 1 successo** degli altri dadi.

Per eliminare la ferita, il personaggio deve aumentare la sua salute almeno fino a **3 PS**.

Un personaggio può avere solo una ferita alla volta.

INFEZIONE (Impatto sulla salute)

Se un personaggio subisce un'infezione per colpa dell'effetto di una carta, si mette **1 segnalino infezione**  sulla sua plancia.

Finché un personaggio ha un segnalino infezione sulla sua plancia, **perde 1 PS** nelle fasi del **mattino** e della **sera**. Un'infezione può essere trattata con gli oggetti "Antibiotico", "Medikit" o dal **personaggio del Medico**.

Quindi il segnalino infezione si toglie dalla plancia del giocatore e torna nella riserva.

Sulla plancia del giocatore ci può essere un solo segnalino infezione.

RISORSE E SISTEMA DI COMMERCIO

Nel mondo di "Under our Sun", c'è una varietà di risorse che i personaggi possono trovare e usare.

L'acqua  è la risorsa più importante e ha un valore così alto che viene usata come moneta di scambio.

L'acqua può essere conservata solo nelle bottiglie (non negli spazi per le risorse). Tutte le risorse hanno un certo valore in acqua e possono essere scambiate con i mercanti a queste condizioni.

Esempio: 1 cibo vale 1 acqua.

	BLU	Acqua	1 Acqua
	ROSSO	Cibo	2 Acqua
	GIALLO	Tessuto	1 Acqua
	NERO	Metallo	1 Acqua
	BIANCO	Connettore	2 Acqua
	ARANCIONE	Legno	2 Acqua
	VERDE	Alcol	3 Acqua
	ROSA	Plastica	3 Acqua

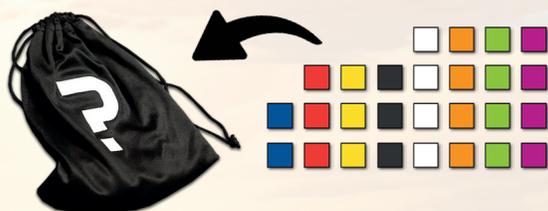


RISORSE CASUALI

Durante la preparazione del gioco, si prendono dalla riserva le risorse elencate a destra e si mettono nel "sacchetto delle risorse casuali" .

Durante il corso del gioco, gli effetti delle carte danno ai giocatori la possibilità di pescare risorse casuali da questo sacchetto.

Se è vuoto, si mette nel sacchetto un cubetto risorsa per ogni risorsa ancora disponibile.



Contenuto del sacchetto

MUNIZIONI

Durante il gioco i personaggi possono anche costruire munizioni per le armi (cartucce / frecce) al costo di **1 PA**.

1 metallo  = 2 x CARTUCCE 
 1 legno  = 3 x FRECCHE 

Le munizioni che non sono conservate sulla carta oggetto della loro arma possono anche essere conservate in uno spazio risorse sulla plancia. Una munizione occupa uno spazio risorse. Questo permette ai giocatori di costruire munizioni anche se non hanno un'arma.

- Le armi comprate dal mercante o dal rivenditore sono sempre completamente cariche.
- Per le armi trovate, il numero di munizioni è determinato da un lancio di dadi (vedi la carta oggetto specifica).

NEMICI

Alcuni dei pericoli più grandi nel gioco vengono dai nemici. In Under our Sun, c'è una distinzione tra diversi tipi di nemici. Nel gioco base ci sono nemici "Animali", "Umani" e "Mutati".

ATTIVAZIONE DEI NEMICI E MOVIMENTO

Su alcune tessere è mostrato un simbolo nemico  a indicare che può essere generato un nemico.

Appena un personaggio entra su una tessera col simbolo del nemico, quel nemico si "attiva" e parte un "primo turno di combattimento".

Eccezione: il personaggio è in **modalità furtiva**.

Pescate la carta in cima al mazzo dei nemici, leggetela ad alta voce e mettete la relativa pedina sulla tessera. Per altre procedure, vedi "Combattimento" a pag. 14.

Importante: Le pedine dei nemici non occupano nessuno degli spazi di movimento e si mettono liberamente sulla tessera.

Le carte dei nemici eliminati sono scartate sotto il mazzo dei nemici e si mette un segnalino universale  sul simbolo del nemico.

I segnalini universali sono poi rimossi nella fase di preparazione.

Quando un personaggio si trova su di una tessera con un simbolo di nemico mentre viene rimosso il segnalino universale, il personaggio si considera in **modalità furtiva** (vedi Furtività a pag. 11).



SEGNALINO DI ASSEGNAZIONE

Durante il gioco sul tabellone possono esserci più nemici identici con le loro rispettive pedine. I segnalini di assegnazione possono essere usati per distinguere tra i singoli nemici e le corrispondenti carte nemico. Per farlo, prendete una coppia di lettere dalla riserva e mettete un segnalino sulla tessera vicino alla pedina. L'altro segnalino si mette sulla corrispondente carta nemico.



MOVIMENTO DEI NEMICI

I nemici **senza un personaggio sulla loro tessera** possono muoversi lungo la mappa durante la **fase di preparazione** o **grazie a effetti delle carte**.

Si muovono sempre di **1 tessera** in una direzione determinata da 1 D8

I numeri **1-6** rappresentano **tessere adiacenti**, mentre un **7** indica che il nemico rimane fermo e un **8** indica che si muove verso il **personaggio successivo**.

Se la distanza tra due personaggi è la stessa, i personaggi tirano 2 dadi verdi , e il nemico si muove verso il personaggio con meno successi .

Se i nemici si muovono verso una tessera che non è ancora stata rivelata, la tessera si mette a faccia in giù e si mette sopra la pedina del nemico.

I nemici che si trovano su una tessera con un personaggio non si muovono.



Eccezione: modalità furtiva.

COMBATTIMENTO

Ci sono molte situazioni in Under our Sun nelle quali si può scatenare un combattimento. Di solito, un combattimento inizia con un "primo turno di combattimento". Il "primo turno di combattimento" non usa PA, per cui non si sposta il tracciato PA.

Un primo turno di combattimento si innesca quando:

- Un personaggio **entra** in una tessera con la **pedina di un nemico** e non ci sono altri personaggi su quella tessera.
Eccezione: il personaggio si intrufola o è in modalità furtiva.
- Un personaggio **entra** in una **tessera col simbolo del nemico** .
Eccezione: il personaggio si intrufola o è in modalità furtiva.
- Il testo di una carta (carta Nemico / carta Evento / carta Notte) innesca un combattimento.

SVOLGIMENTO

Ogni battaglia si divide in turni di battaglia individuali, con ogni azione del personaggio che corrisponde a un turno di combattimento.

1 azione del personaggio = 1 turno di combattimento

Finché un personaggio è su una tessera della mappa con uno o più nemici, ogni azione del personaggio scatena un contrattacco di tutti i nemici (per eccezioni, vedi **Intrufolarsi** o **azioni furtive**).

Tutte le figure (personaggi o nemici) su una tessera hanno solo **un'azione di combattimento per ogni turno di combattimento**.

Se un nemico ha eseguito un attacco, la sua carta si **tappa** fino al prossimo turno di combattimento. Questo indica che ha già attaccato nel turno di combattimento in corso. Questo è particolarmente importante per il combattimento a più giocatori.

Gli attacchi hanno luogo nello stesso momento, per es. anche se un nemico viene eliminato, quel nemico attacca comunque nello stesso turno di combattimento.

Se ha luogo un combattimento, il giocatore a sinistra del giocatore attivo assume il ruolo del nemico e tira i suoi dadi.

Tutti i tiri di **dadi** nel combattimento vengono **svolti individualmente**. Per esempio, se 2 nemici attaccano un personaggio, non sommano i loro dadi, ma li tirano separatamente.

In ogni turno di combattimento, tutti i partecipanti tirano il numero di dadi che corrisponde al loro valore di combattimento  più qualunque dado aggiuntivo dato dalle sue armi. Tutti i successi vengono poi sommati e formano il danno inferto.

- Per ogni successo  del personaggio, il nemico perde 1 PS .
- Per ogni successo  del nemico, il personaggio perde 1 PS .



Se un nemico riceve danni, si mette sulla sua carta il numero equivalente di cubi rossi PS.

Se il numero di cubi PS sulla sua carta è **pari** o **superiore** al valore di **PV** del nemico, il nemico è sconfitto.

Un combattimento termina quando:

- Tutti i nemici coinvolti nel combattimento sono stati sconfitti.
- L'ultimo personaggio si è spostato via dalla tessera della mappa.
- L'ultimo personaggio su quella tessera della mappa è stato sconfitto.

BOTTINO DEL COMBATTIMENTO

Se un nemico è sconfitto, il personaggio può usare 1 PA per **deprecare** il corpo (cercare) per trovare risorse, oggetti o equipaggiamento.

Per farlo, il personaggio tira un dado verde , e il numero di successi  determina quanto è ricco il suo bottino. Fate riferimento alla sezione bottino  in fondo a destra della carta nemico



Esempio in figura: Con un , il personaggio prenderebbe 1 risorsa casuale e 1 carta dal mazzo del bottino.

Bottino possibile:



AZIONI DI COMBATTIMENTO

Se un personaggio è a portata di un possibile attacco (nemico o personaggio), può eseguire le seguenti azioni di combattimento:

Attaccare 1 PA

Un personaggio può attaccare un nemico o un personaggio sulla sua tessera per 1 PA. Quando succede, riceve un **contrattacco da quel nemico nello stesso momento**.

Entrambi tirano il numero di dadi pari al loro **valore di combattimento**  più eventuali **dadi aggiuntivi** dati dalle armi.

Se il personaggio ha un'arma a distanza  può anche attaccare nemici su una **tessera adiacente** (vedi combattimento a distanza sotto).

Schivare 1 PA + prova

Se un personaggio vuole evitare di prendere danni in combattimento (ogni azione eseguita dal personaggio su una tessera con un nemico provoca un contrattacco), può usare 1 PA e cercare di schivare il prossimo contrattacco.

Per farlo, il personaggio deve eseguire una prova di **abilità** , e se ha successo schiva tutto l'attacco di un nemico.

se ci sono diversi nemici, il giocatore può scegliere quale attacco schivare dopo il tiro di dadi.

Schivare è utile se devi fare azioni di combattimento ma non ti va di farlo, non sei in grado di scappare e/o hai pochi PS rimasti.

Aspettare 0 PA

Un personaggio può **conservare i suoi PA** fino alla fine della fase diurna in corso per far muovere prima gli altri giocatori.

Questo dà al personaggio l'opportunità di "aspettare" che altri personaggi combattano insieme sulla stessa tessera.

I PA conservati possono essere usati in qualunque momento sotto forma di **azioni di combattimento** e devono essere giocati al massimo entro la fine della fase diurna. Se non è possibile un combattimento, i PA residui si perdono.

Esempio: Il personaggio A si trova su di una tessera con un nemico forte all'inizio della sua fase diurna. Dopo aver capito che probabilmente non sopravviverebbe con 6 PA da solo, "aspetta". Ora è il turno del giocatore B di usare la prima azione per spostarsi sulla tessera del giocatore A e la seconda azione per attaccare. Il giocatore A decide di intervenire e sceglie di attaccare come 1a azione della fase diurna. Alla fine del turno di combattimento è di nuovo il turno del giocatore B e il giocatore B decide di attaccare. Dopo altri 3 turni di combattimento il nemico è sconfitto. I 3 PA rimanenti del giocatore A "in attesa" vengono persi, visto che il giocatore A non può eseguire ulteriori azioni di combattimento.

Attacco furtivo 2 PA + prova

Se un personaggio è in **modalità furtiva** su una tessera con un nemico, può eseguire 1 attacco  senza contrattacco al costo di 2 PA e un test di furti  riuscito.

Dopo il personaggio è "esposto" e non è più in modalità furtiva.

Combattimento a distanza 1 PA

Se un personaggio ha un'arma con l'abilità **combattimento a distanza** , può attaccare un nemico o un personaggio su una tessera adiacente per 1 PA. Quando si attacca un nemico in combattimento a distanza, si usa un dado blu  per stabilire se il nemico **si muove** verso la **tessera dell'attaccante** (se ha successo ) oppure **rimane** sulla **tessera** (se non ha successo). Se il nemico si muove sulla tessera dell'attaccante, questa è la sua azione nel turno di combattimento e la sua carta è "tappata" (girata di lato). Se non si muove sulla tessera, ma ha un valore di combattimento a distanza  esegue un contrattacco a distanza.

Se la carta del nemico è già tappata, il nemico non può reagire all'attacco a distanza.

Reazione al combattimento a distanza dai personaggi 1-4 PA

Il personaggio attaccato può provare a **schivare** l'attacco a distanza per 1 PA (si sottrae il numero di successi  dal danno dell'attacco). In alternativa, il personaggio può provare a **muoversi sulla tessera** dell'attaccante con il corrispondente numero di PA e una prova di **forza**  riuscita, e riceve in pieno il danno dell'attacco.

se la prova di forza fallisce, il personaggio deve ancora pagare i PA senza riuscire a muoversi su quella tessera.

Questo è possibile solo se il personaggio ha abbastanza PA nella fase diurna in corso.

ESEMPI DI COMBATTIMENTO

1 PERSONAGGIO CONTRO X NUMERO DI NEMICI

Ogni azione del personaggio innesca 1 contrattacco da tutti i personaggi su quella tessera.

Esempio: Un personaggio si trova su una tessera con 2 nemici e decide di attaccarne uno. Di conseguenza, quel personaggio riceve un contrattacco da entrambi i nemici.

PIÙ PERSONAGGI CONTRO UN NEMICO

Appena diversi personaggi sono a portata di un nemico, hanno la possibilità di combattere insieme.

Il prerequisito è che abbiano tutti abbastanza PA nella fase diurna in corso. Dopo ogni azione di combattimento del personaggio attivo, a tutti i personaggi a distanza di combattimento viene chiesto se vogliono prendere parte al combattimento. Hanno la possibilità di eseguire un'azione di combattimento contro quel nemico. Se si scatena un "combattimento multigiocatore", questo combattimento ha luogo e si gioca prima che si riprenda con l'ordine di turno normale e che agli altri giocatori sia consentito di giocare i loro PA residui.

Esempio: I personaggi A e C si trovano su una tessera con un nemico. Il personaggio B è a distanza di tiro con la tessera adiacente. Il personaggio A sceglie l'azione di combattimento "Schivare" ed evita il contrattacco con una prova di abilità riuscita. Il personaggio B ha la possibilità di partecipare a questo turno di combattimento con un attacco a distanza, ma non lo fa. Il personaggio C ora ha la possibilità di attaccare il nemico in combattimento corpo a corpo per 1 PA al di fuori del normale ordine di turno e lo fa. Poiché il nemico ha già attaccato in questo turno di combattimento (contrattacco contro il personaggio A), non può eseguire un contrattacco. Ora è il turno del personaggio A di usare la sua 2a azione.

Alla fine del combattimento, se il personaggio A non ha più PA nella fase diurna in corso, è il turno del personaggio B.

X NUMERO DI PERSONAGGI CONTRO X NUMERO DI NEMICI

Le regole sono identiche a "Più personaggi contro un nemico". Solo i contrattacchi si gestiscono diversamente:

Se nessun altro personaggio è coinvolto nel combattimento, il **personaggio attivo riceve 1 attacco da ogni nemico per ogni azione.**

Se altri personaggi sulla tessera prendono parte al combattimento, solo il personaggio che attacca riceve un contrattacco dal nemico che è stato attaccato. Se il nemico ha già attaccato in quel turno di combattimento, il personaggio attaccante riceve un contrattacco dal nemico più forte rimasto sulla tessera.

Se, nel momento dell'azione di combattimento del secondo personaggio (personaggio B) diversi nemici non hanno ancora attaccato e nessun altro personaggio interviene, il personaggio B riceve un contrattacco da tutti i nemici prima inattivi.

Se sulla tessera ci sono più personaggi che nemici, i personaggi ricevono un massimo di contrattacchi per quanti nemici ci sono sulla tessera.

Esempio A: 2 personaggi si trovano su una tessera con 3 nemici. Il personaggio A attacca il nemico A e riceve un contrattacco dal nemico A. Il personaggio B si unisce alla lotta e attacca il nemico A.

Visto che nessun altro personaggio prende parte al combattimento, il personaggio B ora riceve contrattacchi dai nemici B e C (il nemico A ha già attaccato in questo turno di combattimento).

Esempio B: 3 personaggi si trovano su una tessera con 2 nemici. Il personaggio A attacca il nemico A e riceve un contrattacco dal nemico A. Anche il personaggio B attacca il nemico A e riceve un contrattacco dal nemico B. Anche il personaggio C ora attacca il nemico A e, visto che tutti i nemici hanno già attaccato in questo turno di combattimento, non riceve un contrattacco.

PERSONAGGIO CONTRO PERSONAGGIO

Se un personaggio attacca un altro personaggio durante il suo turno, il personaggio sotto attacco ha la possibilità di contrattaccare o schivare. Il prerequisito è che abbia ancora abbastanza PA nella fase diurna in corso.

Le ritirate sono possibili solo durante il turno del personaggio.

MERCANTE

I personaggi possono incontrare diversi mercanti nel gioco. Se un personaggio si trova su una tessera con un mercante, può interagire per un PA.

I personaggi possono eseguire le seguenti azioni liberamente e senza spendere ulteriori PA:

Comprare Oggetti

Comprare oggetti/equipaggiamento per il rispettivo costo in acqua/risorse.

Scambiare risorse

I personaggi possono scambiare risorse più volte a volontà.

Vendere oggetti

I mercanti comprano oggetti dal personaggio per il 50% del loro valore (arrotondato per difetto).

Comprare munizioni

I mercanti hanno sempre scorta di munizioni . 1 acqua  corrisponde a una cartuccia/freccia.

Smantellare

Gli oggetti possono essere smontati nelle loro parti componenti al costo di 1 risorsa acqua .

Il personaggio quindi riceve tutte le risorse smantellate (evitando così di perderne il 50% quando vende gli oggetti).

!Rubare

Un personaggio può cercare di commettere un furto al costo aggiuntivo di **1 PA** e una prova di **furtività** . Se il personaggio ha successo , prende una risorsa dal mercante per ogni tentativo riuscito.

Se fallisce, il personaggio non ruba nessuna risorsa e viene **attaccato** dal mercante, iniziando così un combattimento.

Per il **resto del gioco**, quel **mercante** ora è considerato un **nemico di quel personaggio**.

Importante: Nessuno può rubare all'emporio di New Haven.

Rapinare

Un personaggio può provare ad attaccare e rapinare un mercante. Per farlo il personaggio deve **sconfiggere il mercante in combattimento**.

Se il personaggio ha successo, riceve **2 carte oggetto** a sua scelta e **tutte le risorse** del mercante.

Quindi il mercante è rimosso dal gioco. Se il mercante non viene sconfitto, ogni danno inflitto a lui scompare appena non ci sono più personaggi su quella tessera. Se il personaggio scappa, non può più commerciare con questo specifico mercante durante il gioco. **Importante:** l'emporio di New Haven non può essere rapinato.

PREPARAZIONE DEL MERCANTE

Emporio di New Haven (Nome del mercante: "Lawrence")

Durante la preparazione del gioco si costruisce l'emporio di New Haven "Lawrence's", col quale i personaggi possono interagire immediatamente.

Preparate la carta del mercante adatta e piazzate sulla plancia del mercante le seguenti cose:

- 4 acqua
- 4 risorse dal sacchetto delle risorse casuali
- 2 oggetti iniziali casuali (non usati all'inizio del gioco)
- 1 carta oggetto dal mazzo del bottino

Rivenditore

Se nel corso del gioco appare un rivenditore, si mette il segnalino appropriato sulla tessera e si riempie la rispettiva plancia del mercante

- 4 acqua
- 4 risorse dal sacchetto delle risorse casuali
- 3 carte oggetto dal mazzo del bottino



STRUTTURA DI GIOCO

Un turno di gioco corrisponde all'intero corso di una giornata e si divide in diverse fasi.

(Preparazione / Mattino / Pomeriggio / Notte) In ognuna di queste fasi, tutti i giocatori hanno a disposizione un certo numero di punti azione (PA). In genere sono disponibili 6 PA; tuttavia, possono essere ridotti dal mazzo del Sole e dal benessere del personaggio. La sequenza esatta è mostrata sotto:

1. PREPARAZIONE (si salta al primo turno)

a. Cambia il primo giocatore

Il segnalino del primo giocatore ruota in senso orario.



b. Pulizia

Tutte le risorse e gli oggetti lasciati / scartati vengono rimessi nella riserva generale (Le risorse e gli oggetti su una tessera con "accampamento" rimangono al loro posto).

c. Tracciato del giorno

Il tracciato del giorno avanza di un giorno.

d. Ripristinare gli oggetti / simboli dei nemici

Gli oggetti riutilizzabili usati in precedenza vengono rigirati e resi disponibili.



Tutti i segnalini universali (SU)  vengono rimossi dai simboli dei nemici  sulle tessere della mappa.

e. Movimento dei nemici

I nemici senza personaggi sulla loro tessera si muovono verso tessere adiacenti (tiro d8) (vedi sezione "Movimento nemici" a pag. 13)

f. Riempire l'acqua

Le risorse acqua  sulla tessera vengono ripristinate.

g. Benessere

Ogni giocatore sposta il tracciato benessere del suo personaggio di 1 spazio verso il basso.



h. Mangiare

Ogni personaggio deve restituire 1 cibo  alla riserva, o prende 1 danno.

2. MATTINO

a. All'inizio della fase:

- Il primo giocatore mescola il mazzo del Sole, pesca una carta e si applica l'effetto a tutti i giocatori.
- Tutti i giocatori alzano i loro tracciati PA (Normalmente 6 PA / 5 PA durante la Tempesta / -2 PA quando sono stanchi)
- Tutti i personaggi con un segnalino infezione  sulla plancia subiscono 1 danno PS.

b. Ogni giocatore durante il suo turno:

- Beve acqua: Restituisce 1 acqua  dalla sua plancia alla riserva o prende 1 danno PS.
- Esegue le azioni

3. POMERIGGIO

a. All'inizio della fase

- Il primo giocatore mescola il mazzo del Sole, pesca una carta e si applica l'effetto a tutti i giocatori.
- Tutti i giocatori alzano i loro tracciati PA (Normalmente 6 PA / 5 PA durante la Tempesta / -2 PA quando sono stanchi)

b. Ogni giocatore durante il suo turno:

- c. Beve acqua: Restituisce 1 acqua  dalla sua plancia alla riserva o prende 1 danno PS.
- d. Esegue le azioni

4. NOTTE

a. All'inizio della fase:

- Tutti i giocatori alzano i loro tracciati PA (Normalmente 6 PA / 5 PA durante la Tempesta / -2 PA quando sono stanchi)
- Tutti i personaggi con un segnalino infezione  sulla plancia subiscono 1 danno PS.

b. Ogni giocatore durante il suo turno

- Beve acqua: Restituisce 1 acqua  dalla sua plancia alla riserva o prende 1 danno PS.
- Pesca una carta notte
 - Le tessere con un accampamento pescano solo una carta notte (al turno del primo giocatore su questa tessera.
 - Si pesca 1 carta notte per ogni nuova tessera in cui si entra di notte.
Eccezione: Su quella tessera si trova un altro personaggio e ha già pescato la carta notte per quella tessera.
 - Le tessere con un falò ignorano gli effetti delle carte con "Animale":
 - A New Haven non si pescano carte notte.
- Esegue azioni. **Importante:** Dormire fuori da un accampamento di notte costa 5 PA.



SEGNALINI

	Primo giocatore (Vedi pag.: 7, 18)		Universale (Vedi pag.: 4,13,17,18)
	Mercante (Vedi pag.: 17)		Ferito (Vedi pag.: 12)
	Evento (Vedi pag.: 6)		Infezione (Vedi pag.: 12)
	Contenitore (Vedi pag.: 10)		Accampamento (Vedi pag.: 11)
	Obiettivo (bersaglio) (per alcune missioni)		Piccola trappola (Vedi carta oggetto)
	FdL (per alcune missioni)		Falò (Vedi pag.: 11)
	Assegnazione (Vedi pag.: 13)		Cucina da campo (Vedi pag.: 11)

SIMBOLI

	Corpo a corpo (Vedi pag.: 15)		A distanza (Vedi pag.: 15)		Nemico (Vedi pag.: 13)
	Forza (Vedi pag.: 10)		Obiettivo (Vedi missione)		Valore di movimento (Vedi pag.: 3)
	Abilità (Vedi pag.: 10)		Elettrico (Vedi pag.: 6)		Carta bottino (Vedi pag.: 6)
	Furtività (Vedi pag.: 10)		Oggetto iniziale (Vedi pag.: 6)		Risorsa casuale (Vedi pagh: 12)
	Doppio successo (Vedi pag.: 10)		Successo		Karma (Vedi pag.: 11)

RISORSE

	BLU	ACQUA	1 ACQUA
	ROSSO	CIBO	2 ACQUA
	GIALLO	TESSUTO	1 ACQUA
	NERO	METALLO	1 ACQUA
	BIANCO	CONNETTORE	2 ACQUA
	ARANCIONE	LEGNO	2 ACQUA
	VERDE	ALCOL	3 ACQUA
	ROSA	PLASTICA	3 ACQUA
	MUNIZIONI	2 X CARTUCCE	1 METALLO
	MUNIZIONI	3 X FRECE	1 LEGNO

AZIONI

MOVIMENTO

Muoversi	1-4 PA	» muoversi sulla tessera della mappa
Caricare	2 PA	» esplorare e muoversi sulla tessera
Intrufolarsi	2-5 PA	» VM + 1 + prova

INTERAZIONI

Esplorare	1 PA	» rivela una tessera
Ricognizione	1 PA	» ricognizione 1 nemico (genera)
Raccogliere	1 PA	» 2 risorse dalla tessera
Riempire l'acqua	1 PA	» riempi tutte le bottiglie d'acqua
Costruire	1 PA	» costruisci 1 oggetto/equipaggiamento
Usare oggetto/equipaggiamento	0-1 PA	» vedi testo della carta
Commerciare/scambiare	1 PA	» con 1 personaggio
Saccheggiare	1 PA	» 1 = sulla carta
Mangiare	1 PA	» Sposta 1 cibo per 1 PS
Raccogliere pioggia	1 PA	» 1 Acqua (solo durante tempesta)
Dormire	4 PA /	durante tempesta 3 PA / di notte senza accampamento 5 PA
Aprire contenitore	1 AP	» con o
Scartare	0 AP	» sulla tessera

COMBATTIMENTO

Attaccare	1 PA	» + dell'arma
Schivare	1 PA	» + prova
Aspettare	0 PA	» attaccare dopo
Attacco furtivo	2 PA	» + prova
Combattimento a distanza	1 PA	» + dell'arma

MOVIMENTO DEI NEMICI

Fase di preparazione: i nemici sulla tessera senza un personaggio sopra, si spostano di 1 tessera nella direzione indicata dal D8



Un ringraziamento speciale anche ai nostri beta tester come JB e RL.

I componenti effettivi possono essere diversi da quello mostrati.

Sviluppato e progettato a Monaco / Germania. Prodotto in Cina.

NON ADATTO A PERSONE AL DI SOTTO DEI 14 ANNI

Designer: Maximilian Lichtner con David Poluda

Grafico: Maximilian Lichtner

Editore: tabletopper games GmbH

Traduzione italiana: Giulio Scognamiglio

TABLETOPPER GAMES GmbH
 Birkenau 11 · 81543 Munich
 Bavaria Germany
 info@tabletopper.games
 www.tabletopper.games

