



REGOLAMENTO
BLACKOUT
HONG KONG



Poco dopo la mezzanotte di quel giorno fatale nell'autunno del 2020, le luci di Hong Kong si spensero all'unisono.

Inizialmente gli unici a preoccuparsi furono dei sorveglianti e degli addetti alla sicurezza delle centrali elettriche attorno a Hong Kong. Non avevano idea di ciò che fosse successo. Sembrava tutto normale ma non furono in grado di far ripartire i generatori.



Non appena sorse il sole tutti si prepararono ad affrontare una nuova giornata, ma quando scoprirono che nulla funzionava, a Hong Kong scoppiò il caos...

Componenti

1 MAPPA DI HONG KONG



4 PLANCE GIOCATORE



50 MONETE
30 x 1 Dollaro
20 x 5 Dollari



48 TESSERE ESPLORAZIONE



12 GETTONI GPS



24 GETTONI TRASPORTO



4 SEGNALINI BLOCCATO



4 SEGNALINI 0-6



136 CARTE

48 CARTE GIOCATORE (12 per ciascun giocatore)

Fronte



Segno zodiacale

Colore della carta

Retro



8 CARTE VOLONTARIO
INIZIALI



1 per 'Iniziale'

72 CARTE OBIETTIVO



Retro

4 CARTE
DISTRIBUZIONE RISORSE



Retro

4 PIANI DI EMERGENZA



Retro

3 DADI RISORSA



1 SEGNALINO PRIMO
GIOCATORE



20 SEGNALINI DISTRETTO
SICURO (5 per ogni colore)



100 CUBETTI
(25 per ogni colore)



4 SEGNALINI PUNTEGGIO
(1 per ogni colore)



Preparazione

Prima di cominciare decidete se giocare una partita singola di **Blackout - Hong Kong** o un capitolo della campagna (che ha anche una variante in Solitario). Se scegliete una partita singola, seguite i passaggi indicati sotto. Se invece scegliete la modalità Campagna state attenti alle indicazioni alle pagine 17, 18 e 19 che modificano i passaggi 6 e 16 che seguono.

1. MAPPA DI Hong Kong

Posizionate la mappa al centro del tavolo.

2. Gettoni Trasporto

Posizionate i 24 gettoni Trasporto accanto alla mappa.

3. Gettoni GPS

Posizionate i 12 gettoni GPS accanto alla mappa.

4. Dollari

Posizionate i Dollari sul tavolo in modo che siano raggiungibili da tutti i giocatori.

5. Tessere Esplorazione

Mescolate le 48 tessere Esplorazione. Disponetene 3 coperte in pila su ciascuno dei 16 distretti della mappa.

6. Carte Obiettivo

Mescolate le 72 carte Obiettivo. Formate un mazzo Riserva coperto.

Il numero di carte varia in base al numero di giocatori:

- 36 carte in una partita a 2 giocatori.
- 21 carte in una partita a 3 giocatori.
- 15 carte in una partita a 4 giocatori.

Mettete da parte il mazzo Riserva per il momento. Entrerà in gioco quando si darà inizio alla fase Fine della Partita (vedi pag. 15). In una partita in modalità Campagna il numero di carte nel mazzo dipende dal capitolo che volete giocare (vedi pagg. 17-19).

Posizionate le rimanenti carte coperte accanto all'angolo in alto a destra. Questo sarà il mazzo di Pesca.

Rivelate 9 carte del mazzo di Pesca e posizionatele scoperte in 3 file da 3 carte ciascuna accanto alla plancia.



7. Scegliete un colore

Ogni giocatore sceglie un colore e svolge i due passaggi successivi.



8. Segnalini Punteggio

Posizionate il segnalino Punteggio del vostro colore sullo 0 del tracciato Punteggio.

6 MAZZO DI PESCA



MAZZO DEGLI SCARTI



9. Cubetti giocatore e energia iniziale

Prendete i 25 cubetti del vostro colore. Posizionatene uno sulla batteria al centro della ruota e gli altri davanti a voi a formare la vostra riserva.

Preparazione della plancia Giocatore

Ogni giocatore svolge ora i seguenti passaggi:

10. Plancia Giocatore

Prendete una plancia Giocatore e posizionalatela di fronte a voi. Prendete una carta Distribuzione Risorse di riferimento (ciascun dado ha una diversa distribuzione delle risorse sulle sue facce).

11. Gettoni Trasporto iniziali

Prendete 5 gettoni Trasporto e posizionalateli accanto alla vostra plancia Giocatore.

12. Dollari iniziali

Prendete 4 Dollari dalla banca.

13. Segnalini Distretto Sicuro

Posizionate i 5 segnalini Distretto Sicuro (le casette di legno) del vostro colore negli spazi Spunta nella sezione superiore della vostra plancia Giocatore.

14. Segnalini 0-6 e segnalini Bloccato

Prendete un segnalino 0-6 e un segnalino Bloccato e posizionalateli negli spazi corrispondenti sulla vostra plancia Giocatore.

15. Carte Volontario Iniziali (I)

Prendete casualmente 2 carte Volontario Iniziali. Posizionalatele negli spazi della zona Obiettivi della vostra plancia personale. Se non giocate in 4 riponete le rimanenti carte nella scatola. Non saranno utilizzate in questa partita.

16. Piani di emergenza

Prendete casualmente un Piano di emergenza. Posizionalatelo nello spazio Piano di emergenza della vostra plancia Giocatore. Se non giocate in 4 riponete i rimanenti Piani di emergenza nella scatola.

Per una partita in modalità campagna seguite invece le indicazioni alle pagine 17, 18 e 19.



Zona Spunta

(I Piani alternativi completati e le tes...

AZIONI AGGIUNTIVE

5

13 13

8 RIPRENDI LE CARTE, POI SVOLGI LE AZIONI SPUNTA

7 DISTRETTI SICURI

6 PULIZIA

5 NUOVI OBIETTIVI

4 ESPLORAZIONE

3 OBIETTIVI

15 15

2 SCHIERA VOLONTARI E SPECIALISTI

1 LANCIA I DADI RISORSA E SCEGI LE CARTE

17^b Primo spazio 17^b Secondo spazio



essere Esplorazione ottenute verranno posizionati qui.)



17. Carte Giocatore

Prendete le 12 carte del segno zodiacale che preferite (presente nell'angolo in basso a sinistra delle carte).



- Poi posizionate, scoperti, il vostro Volontario blu con due cubetti (in alto a sinistra) e il vostro Leader nell'Ospedale, a sinistra della vostra plancia Giocatore.
- Posizionate, scoperto, uno dei vostri Volontari gialli nello spazio in basso a sinistra della vostra plancia Giocatore. Nel secondo spazio posizionate un Volontario rosso, scoperto, e copritelo con un altro Volontario blu facendo in modo che si leggano le informazioni della carta rossa.
- Le rimanenti 7 carte formano la vostra Mano (1 Volontario giallo, 2 Volontari rossi e 1 Volontario blu, e i seguenti Specialisti: Dottoressa, Meccanico, Esploratrice).



18. Primo Giocatore e posizioni di partenza

Infine, scegliete il primo giocatore come preferite, dategli il segnalino Primo Giocatore e i 3 dadi Risorsa.

In senso antiorario, a partire dal giocatore alla destra del primo giocatore, ognuno posiziona un cubetto del proprio colore su una città a sua scelta (i pallini colorati sulla mappa). Ogni giocatore deve scegliere una città diversa.

Adesso siete pronti per giocare il primo round!



Flusso di gioco

Ogni round è composto dalle 8 fasi seguenti; ogni fase deve essere svolta da TUTTI i giocatori prima di poter passare alla successiva:

1. Lanciate i dadi Risorsa e scegliete le carte (tutti i giocatori simultaneamente)
2. Schierate Volontari e Specialisti
3. Obiettivi
4. Esplorazione
5. Nuovi obiettivi
6. Pulizia
7. Distretti sicuri
8. Riprendete le carte, poi svolgete le azioni spunta (questa fase può essere svolta solo dai giocatori che soddisfano i requisiti.)

Ogni fase è illustrata sulle plance Giocatore (dal basso verso l'alto). Per essere certi che ogni fase venga svolta il primo giocatore dovrebbe sempre enunciare la fase in corso.

Il primo giocatore tiene traccia delle fasi posizionando il segnalino Primo Giocatore sul numero della fase in corso e spostandolo con il procedere del round.

Alla fine della fase 8 il segnalino Primo Giocatore passa al giocatore successivo in senso orario.



Segnalino Primo Giocatore

1 Lancia i dadi risorsa e scegli le carte

Il primo giocatore determina le risorse per il round in corso lanciando i dadi.

Poi tutti i giocatori scelgono le carte per il round.

A) Il primo giocatore lancia i 3 dadi Risorsa fino ad ottenere un risultato valido. Perché un risultato sia valido ogni dado deve mostrare una risorsa differente. Se due o tre dadi mostrano la stessa risorsa, rilanciate quei dadi. Una volta raggiunto un risultato valido smettete di lanciare e posizionate ciascun dado sul segmento corrispondente nella ruota.

B) Poi scegliete le carte. Ogni giocatore può posizionare fino a una carta coperta dalla propria mano in ciascuno spazio in basso nella plancia Giocatore (primo, secondo e terzo spazio). Se sono già presenti delle carte in seguito alla preparazione o a precedenti round posizionate la nuova carta coperta in modo che siano visibili le informazioni della carta precedente. Potete sempre guardare le vostre carte coperte ma non potete mai guardare quelle degli altri giocatori.

Ora passate alla fase 2.

Esempio: Risultato non valido

Il risultato non è valido poiché il dado rosso e il dado blu mostrano la stessa risorsa (Cassetta medica).

Il primo giocatore deve rilanciare entrambi i dadi: il dado rosso e il dado blu.



Rilancio necessario!

Esempio: Risultato valido

Il risultato è valido poiché tutti i dadi mostrano risorse differente. Il primo giocatore posiziona i dadi nei corrispondenti segmenti nella ruota.



Il quarto spazio

Potete posizionare una carta nel quarto spazio solo se lo avete sbloccato. Potete sbloccarlo completando l'obiettivo posto sopra ad esso (durante la fase 3). Una volta completato, rimuovete il segnalino Bloccato dalla plancia Giocatore e rimettetelo nella scatola. Non verrà più usato in questa partita.



Esempio: spazi delle carte



John ha posizionato una carta in ciascuno spazio libero.

2 Schiera Volontari e Specialisti

In questa fase si attivano le carte che avete scelto. La maggior parte di queste vi farà ottenere risorse o vi permetterà di spendere risorse per ottenere Dollari, gettoni GPS o Punti Vittoria, ma alcune, come la Dottoressa o il Leader, hanno abilità più specifiche (si veda pag. 15).

Le azioni si svolgono in senso orario, a cominciare dal primo giocatore. Durante il vostro turno attivate tutte le vostre carte pianificate (ovvero le **carte coperte** negli spazi delle carte) nell'ordine che preferite. Per attivarle, giratele e svolgete l'azione indicata. Poi girate un'altra carta, svolgete l'azione e così via.

Potete girare una carta e non svolgere l'azione corrispondente. Ci sono due tipi di carte:

Carte Specialista

CARTE CON LO SFONDO VIOLA

Gli Specialisti vi permettono di svolgere una o più azioni speciali, nell'ordine che preferite. Le azioni degli Specialisti sono spiegate a pag. 15.



Azioni speciali.

Carte Volontario

CARTE CON LO SFONDO ROSSO, GIALLO O BLU

I Volontari vi fanno ottenere le risorse indicate sui dadi del loro colore. Il numero di risorse che si ottiene da ciascun Volontario dipende dal numero di cubetti in alto a sinistra (da 1 a 3).

Posizionate un cubetto per ogni risorsa prodotta con un determinato Volontario nel segmento della ruota corrispondente.

Potete usare gettoni Trasporto per cambiare il tipo di risorsa prodotta da un Volontario (si veda il riquadro blu sotto).



Numero e colore delle risorse prodotte da questi Volontari.

Esempio: Schiera Volontari e Specialisti

- A** È il turno di John e può attivare le carte che ha scelto: gira la carta nel secondo spazio. La carta è un Volontario blu con 2 cubetti in alto a sinistra, quindi posiziona 2 cubetti del suo colore nel segmento della ruota con il dado blu.



Plancia Giocatore di John.

- B** Poi rivela la carta Specialista nel terzo spazio. Prende 3 Dollari dalla banca. Siccome la carta gli permette di svolgere una seconda azione, decide di togliere un cubetto del suo colore dal segmento Strumento per prendere altri 3 Dollari dalla banca (è possibile spendere un cubetto appena posizionato.)



Cubetti di John sulla ruota.

Spendi 1 Strumento per prendere 3 Dollari.



Prendi 3 Dollari.

- C** Infine termina la fase 2 attivando il Volontario rosso nel primo spazio. Posiziona un cubetto del suo colore nel segmento della ruota con il dado rosso (Petrolio).

Usare gettoni Trasporto per cambiare le risorse



Potete spendere gettoni Trasporto per cambiare il tipo di risorsa che ottenete da un Volontario. Ogni gettone Trasporto che spendete vi permette di spostare i vostri cubetti di un segmento sulla ruota rispetto al risultato del dado.

Potete sempre comprare nuovi gettoni Trasporto dalla riserva spendendo 1 Punto Vittoria per ogni gettone (è possibile avere un punteggio negativo durante la partita. I gettoni Trasporto hanno un'ulteriore funzione nella fase 3, si veda p. 10).

Esempio: Gettoni Trasporto per cambiare le risorse

Se John spende 1 gettone Trasporto sulla carta blu (esempio A a sinistra) ottiene 2 Cibo (1a) o 2 Petrolio (1b).

Se spende 2 gettoni Trasporto ottiene 2 Cassetta medica (2a) o 2 Acqua (2b).

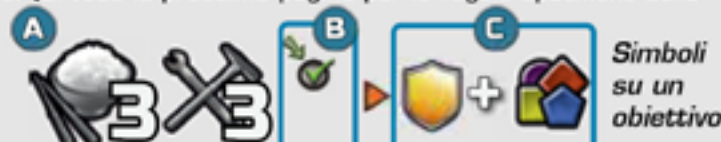
Se spende 3 gettoni Trasporto ottiene 2 Libro (3).



3 Obiettivi

In questa fase completerete obiettivi che vi garantiranno ricompense, quali nuove carte in mano o nella zona Spunta o vi permetteranno di espandere la vostra influenza sulla mappa.

In senso orario, a partire dal primo giocatore, potete completare gli obiettivi della zona Obiettivi della vostra plancia Giocatore. Potete completarne quanti volete a condizione che ne soddisfiate i requisiti (inclusi i Piani d'emergenza e gli obiettivi Ripristina l'energia). Per completare un obiettivo è necessario pagarne il costo e soddisfare i requisiti indicati nella banda bianca. Dopo aver completato un obiettivo spostate la carta nella sua nuova destinazione e applicatene l'effetto. (Si veda la prossima pagina per le regole specifiche delle carte con più obiettivi e degli obiettivi sulle vostre plance Giocatore.)



Simboli su un obiettivo

A Costi e requisiti



RISORSE: La maggior parte degli obiettivi ha un costo in risorse indicato dal simbolo di una risorsa e da un numero. Per pagarne il costo spostate il numero indicato di cubetti del vostro colore dal segmento sulla ruota alla riserva.

Esempi



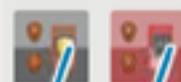
RISORSA A SCELTA: Scegliete una risorsa e pagate il numero indicato di cubetti.



DOLLARI: Pagate questo numero di Dollari alla banca.

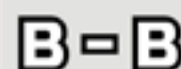


REQUISITI NEGLI SPAZI: Almeno uno dei vostri spazi per le carte deve avere le carte indicate (in qualsiasi ordine).



TESSERE ESPLORAZIONE: Dovete avere almeno 2 tessere Esplorazione: una deve fornire Punti Vittoria e l'altra una risorsa specifica. (Si veda pag. 12 per ulteriori dettagli sulle tessere Esplorazione.)

Ricompensa Punti Vittoria
Ricompensa risorsa



CENTRO DI CRISI: Dovete connettere i due centri di crisi con la lettera corrispondente con una serie ininterrotta di cubetti.



B Destinazione delle carte

Questi simboli indicano la destinazione delle carte una volta completato l'obiettivo:



Aggiungete questa carta alla vostra Mano.



Aggiungete questa carta alla zona Spunta, al di sopra della vostra plancia Giocatore.

C Effetti Immediati



PUNTI VITTORIA: Ottenete questi Punti Vittoria.



DOLLARI: Prendete questi Dollari dalla banca.

POSIZIONATE UN CUBETTO DEL VOSTRO COLORE SULLA MAPPA DI HONG KONG:



Posizionate un cubetto del vostro colore in una città della mappa contrassegnata dal colore corrispondente.



Posizionate un cubetto del vostro colore in una città della mappa a vostra scelta.

Ogni volta che posizionate un cubetto in una città della mappa seguite le seguenti regole:

- Il cubetto deve essere posizionato in una città del colore indicato nell'effetto della carta. (Se avete già un vostro cubetto in ogni città di quel colore potete posizionare il cubetto in una città a vostra scelta, ma dovete comunque rispettare le altre regole).
- La città deve essere adiacente a una città con un cubetto del vostro colore. Potete però spendere dei gettoni Trasporto per ignorare le città del colore sbagliato (si veda il riquadro blu in basso).
- Ogni città può ospitare cubetti di più giocatori (ma solo uno di ciascun giocatore).

Spendere gettoni Trasporto per ignorare le città

Spendete 1 gettone Trasporto per ciascuna città che decidete di ignorare. (Se finite i gettoni Trasporto prima di raggiungere una città del colore corretto DOVETE comprare dei gettoni Trasporto al prezzo di 1 Punto Vittoria ciascuno in modo da poter raggiungere la meta).



Esempio: Completare un obiettivo e posizionare un cubetto sulla mappa



Per completare questo obiettivo almeno uno degli spazi per le carte di Lavinia deve avere almeno una carta gialla e due rosse. Non appena soddisfa il requisito Lavinia paga 4 Dollari alla banca. **A**

Lavinia (verde) poi riprende la carta in Mano **B** e posiziona un cubetto del suo colore in una città gialla. **C**



Opzione 1: Lavinia posiziona un cubetto del suo colore in questa città perché è gialla e adiacente a un cubetto del suo colore.

Opzione 2: Lavinia posiziona un cubetto del suo colore in questa città gialla, MA deve pagare un gettone Trasporto perché c'è una città (blu) tra il suo cubetto verde più vicino e la nuova città.



Carte con più obiettivi

Volontari e Specialisti hanno solo un obiettivo da completare, mentre Piani d'emergenza e Piani alternativi possono averne più di uno. Potete completare gli obiettivi di queste carte in qualsiasi ordine. Piani d'emergenza e Piani alternativi hanno effetti che dipendono da quanti obiettivi della carta vengono completati:

Ogni volta che completate un obiettivo controllate il caso in cui rientra:

- Se ci sono altri obiettivi da completare sulla carta:
Attivate l'effetto Immediato dell'obiettivo completato (come illustrato a pag. 10) e posizionate un cubetto del vostro colore sopra a indicare che è stato già attivato. Poi decidete se attivare l'effetto Conclusivo o meno:

Sì:
Rimuovete tutti i cubetti da questa carta e spostatela nella zona Spunta (al di sopra della plancia Giocatore, come per la destinazione di una carta Obiettivo). Poi attivate l'effetto Conclusivo (il più delle volte: posiziona un cubetto in una città, come spiegato a pag. 10).

O

No, più tardi:
Lasciate la carta nella zona Obiettivi.

Piano alternativo



Effetto Conclusivo

Bonus

- Se non ci sono ulteriori obiettivi da completare sulla carta:
Attivate l'effetto Immediato dell'obiettivo completato (come illustrato a pag. 10) e **attivate l'effetto Bonus. Poi rimuovete tutti i cubetti dalla carta e spostatela nella zona Spunta** (come per la destinazione di una carta Obiettivo). Infine attivate l'effetto Conclusivo.

Esempi: Obiettivi multipli e effetti conclusivi

ESEMPIO 1:

Anna sta completando un obiettivo di un Piano alternativo. Posiziona un cubetto del suo colore sull'effetto Immediato e prende 6 Dollari. Siccome c'è ancora un obiettivo da completare sulla carta decide di continuare la fase Obiettivi.



ESEMPIO 2: Anna sta completando il primo obiettivo di un Piano d'emergenza:

A Posiziona un cubetto sull'effetto immediato e prende 5 Dollari.



B Poi decide di attivare subito l'effetto Conclusivo: rimuove il cubetto che ha appena posizionato e sposta la carta nella zona Spunta.

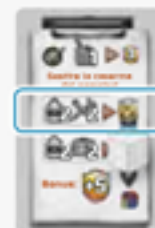


C Posiziona quindi un cubetto sulla mappa per l'effetto Conclusivo. Può posizionare il cubetto in una città di qualsiasi colore e sceglie la città blu adiacente al suo cubetto bianco.



ESEMPIO 3:

Anna sta completando l'ultimo obiettivo di un Piano alternativo. Dopo aver pagato le risorse attiva l'effetto Immediato (ottiene 2 PV). Ora ottiene anche i 5 Punti Vittoria Bonus perché ha completato tutti gli obiettivi della carta. A questo punto rimuove tutti i cubetti da quest'ultima, sposta il Piano alternativo nella zona Spunta e attiva l'effetto Conclusivo.



Obiettivi Ripristina l'energia

Ci sono 2 obiettivi Ripristina l'energia sulla vostra plancia Giocatore che potete completare in questa fase:



Se completate questo obiettivo Ripristina l'energia ottenete 10 Punti Vittoria e posizionate il segnalino 0-6 nello spazio 0-4 nella fase 8 sulla tua plancia Giocatore (si veda pag. 14).



Se completate questo obiettivo Ripristina l'energia ottenete 10 Punti Vittoria, rimuovete il segnalino Bloccato dalla vostra plancia Giocatore e rimettetelo nella scatola. Da questo momento potete posizionare una carta in questo spazio durante la fase 1 (si veda pagina 8).

Potete completare ciascuno dei 2 obiettivi Ripristina l'energia solo una volta per partita.

Risorse jolly: Batterie



Ci sono 6 risorse base sulla ruota: Cibo, Strumenti, Petrolio, Acqua, Libri e Cassetta medica. La Batteria al centro della ruota è una risorsa jolly. 1 Batteria può sostituire una qualsiasi delle 6 risorse base. 1 Batteria non può però mai essere usata come acqua o cibo durante la fase 6 di un round (si veda pag. 13). Potete sempre comprare Batterie al costo di 5 Dollari l'una.

Dopo che ciascun giocatore ha avuto la possibilità di completare i propri obiettivi il primo giocatore sposta il segnalino Primo Giocatore nella fase 4.

4 Esplorazione

L'Esplorazione vi permette di ottenere risorse e Punti Vittoria, ma a un prezzo. Esplorare distretti non sicuri non è semplice per Volontari e Specialisti e un membro della squadra di ricerca andrà nell'Ospedale.

In senso orario, a partire dal primo giocatore, ciascuno di voi può scegliere un distretto sulla mappa. Il distretto che scegliete deve essere vicino a uno dei vostri cubetti e deve avere delle tessere Esplorazione (coperte o scoperte). Guardate segretamente le tessere Esplorazione di quel distretto. Ora potete prenderne una. Se non potete o non volete, rimettetela nel distretto nello stesso ordine che avevano quando le avete guardate (coperte o scoperte).

Se volete raccogliere una tessera fate quanto segue:

Prima di tutto rimettete le tessere che non avete scelto nel distretto, scoperte.

Poi scegliete una sfida sulla tessera Esplorazione che avete raccolto: semplice o avanzata.

A questo punto formate una squadra di ricerca per vincere la sfida. Rivelate dalla Mano una o più carte con l'icona Ricerca. Queste carte formano la vostra squadra. (La Dottoressa è l'unica carta priva di icona Ricerca, quindi non potrà mai far parte di una squadra. Si veda pag. 15 per ulteriori dettagli.) Sommate le icone Ricerca della vostra squadra e aggiungete:

- Il numero di icone Ricerca su Piani alternativi

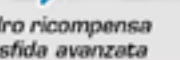
Tessere Esplorazione

Sfida semplice
(sfondo grigio
chiaro)

Fronte



Sfida avanzata
(sfondo grigio
scuro)



Riquadro ricompensa
per la sfida avanzata

Tipo di ricompensa
(Indicato dalla
ricompensa per la
sfida semplice. Ci sono
7 tipi di ricompensa:
Punti Vittoria, Dollari,
Batterie, Libri,
Strumento, Cassette
mediche e Petrolio.)

Riquadro ricompensa
per la sfida semplice

Icone Ricerca



Icona Ricerca su una
carta Volontario o
Specialista.

Esempio: Esplorazione

Per esplorare, John, può scegliere uno tra i distretti b, c oppure d. Non può scegliere invece il distretto a o il distretto e, perché non ha cubetti accanto a questi ultimi.



Sceglie il distretto b. Prende le 3 tessere Esplorazione e le guarda segretamente. Poi decide di accettare la sfida semplice della tessera che gli fornisce 1 Libro.book reward.



John ha bisogno di 6 icone Ricerca per vincere la sfida semplice.

John ha 4 carte in mano, ma una di queste è la Dottoressa (senza icone Ricerca) e un'altra è il Leader (con 2 icone Ricerca). John ha anche 1 icona Ricerca nella zona Spunta su un Piano alternativo e 2 sulle tessere Esplorazione che ha raccolto in precedenza. John ha poi un 1 gettone GPS a disposizione (3 icone Ricerca).



Piano alternativo:

5 Nuovi obiettivi

In questa fase i giocatori possono ottenere nuovi obiettivi, Specialisti e Piani alternativi scegliendoli tra le 9 carte disponibili e posizzarle sulle proprie plance Giocatore.

In senso orario, a partire dal primo giocatore, i giocatori svolgono il loro turno comprando una carta o passando. I turni continuano fino a che tutti i giocatori passano durante lo stesso giro (quindi passare non vi impedisce necessariamente di comprare carte nei turni successivi di questa fase).

Il prezzo di ciascuna carta dipende da quante carte ci sono in quella fila:

- Se ci sono **3 carte** in una fila, dovete spendere **4 Dollari** per comprarne una.
- Se ci sono **2 carte** in una fila, dovete spendere **3 Dollari** per comprarne una.
- Se c'è **1 carta** in una fila, dovete spendere **2 Dollari** per comprarla.

Posizionate la carta che avete comprato nella zona Obiettivi della vostra plancia Giocatore. Avete a disposizione solo 3 spazi per le carte della zona Obiettivi, quindi potete sempre tenere al massimo 3 carte. (**Attenzione:** il vostro spazio Piano di emergenza non fa parte di questa zona. Una volta completato e rimosso il vostro Piano di emergenza non potete posizzarci un'altra carta.)

Se non ci sono carte in una fila rimpiazzatele immediatamente con 3 carte dal mazzo di Pesca. Posiziona queste carte scoperte. Se non potete pescare carte inizia la fase Fine della Partita (si veda la sezione "Fine della Partita e punteggio finale" a pag. 15).

I giocatori dovrebbero pensare alle seguenti domande quando decidono di comprare una carta: Posso completare gli obiettivi della carta che voglio comprare? Posso posizionare il cubetto corrispondente a questa carta sulla mappa? L'abilità della carta o il suo numero di Punti Vittoria giustifica il suo costo?

Esempio: nuovi obiettivi

1 Durante la fase 5 Anna, Lavinia e John hanno l'occasione di comprare delle carte tra quelle scoperte. Anna, il Primo Giocatore, svolge il suo turno per primo. Decide di comprare la carta nella fila più in basso pagando 2 Dollari e la posiziona in uno spazio libero della zona Obiettivi della sua plancia Giocatore. Ora questa fila è vuota, quindi Anna pesca 3 carte dal mazzo di Pesca e le posiziona in questa fila.



Ora è il turno di Lavinia. Siccome Anna ha appena riportato a 3 il numero di carte della fila più in basso ci sono più carte tra cui scegliere, ma sono più care. Lavinia ha solo 2 Dollari da spendere, quindi si trova costretta a passare, ma spera che John compri una carta dalla fila più in alto.

2 John, però, compra la carta rossa nella fila centrale spendendo 4 Dollari (perché la fila centrale ha 3 carte).

Ora è Anna a scegliere se vuole comprare, ma tutti gli spazi sulla sua plancia Giocatore sono occupati. Non potendo comprare un'altra carta, passa. Lavinia non può ancora comprare una carta dato che quella più economica costa 3 Dollari e lei ne ha solo 2. Nemmeno John ha Dollari da spendere, quindi deve passare anche lui. A questo punto la fase termina; tutti i giocatori hanno passato durante lo stesso giro.

6 Pulizia

Durante questa fase seguite questi passaggi:

- A) SCARTARE LE CARTE SCOPERTE RIMASTE NELLE 3 FILE:** il primo giocatore rimuove la carta più a destra da ciascuna delle 3 file e la scarta. Se così facendo si svuota una fila, pescate 3 carte dal mazzo di Pesca e posizionatele scoperte nella fila (e solo in quella). Se non potete pescare carte inizia la fase Fine della Partita (si veda la sezione "Fine della Partita e punteggio finale" a pag. 15).
- B) RISORSE RICICLATE:** in senso orario ogni giocatore deve fare quanto segue: riportate tutti i cubetti del vostro colore che si trovano sui segmenti Acqua e Cibo della ruota nella vostra riserva personale, accanto alla vostra plancia Giocatore. Per ciascun cubetto Cibo che riprendete prendete 2 Dollari dalla banca. I cubetti Acqua, invece, possono essere ripresi a coppie o singoli: per ogni coppia che rimettete nella riserva prendete un gettone GPS dalla riserva, per ogni cubetto Acqua singolo, invece, prendete 1 Dollaro dalla banca. I Piani alternativi nella vostra zona Spunta possono aumentare queste rendite (si veda pag. 16).
- C) SCARTARE OBIETTIVI:** Ciascun giocatore può scartare al massimo 1 carta dalla zona Obiettivi al mazzo degli Scarti.

Una volta completati tutti i passaggi, procedete alla fase 7.

Esempio: pulizia

- A1** Anna è il primo giocatore, quindi scarta la carta più a destra di ogni fila.
- A2** La prima fila è ora vuota. Pesca 3 carte dal mazzo di Pesca e le posiziona nella prima fila.



B A questo punto ricicla le sue 4 Acqua che sono rimaste nella ruota: riprende una coppia di risorse in cambio di un gettone GPS dalla riserva, mentre le altre due risorse tornano nella riserva in cambio di 2 Dollari dalla banca. Lavinia ricicla i suoi 2 Cibo ottenendo 4 Dollari.

C John non ha risorse da riciclare ma decide di scartare una carta Obiettivo perché pensa di non essere in grado di completarlo. Ora possono passare alla fase 7.

7 Distretti sicuri

In questa fase i giocatori ottengono Punti Vittoria e sbloccano azioni Spunta sulla propria plancia Giocatore per i distretti che hanno protetto.

Controllate se sulla mappa ci sono distretti appena protetti. Un distretto è considerato protetto se almeno un giocatore ha un cubetto del proprio colore su ciascuna città che lo circonda. Per ciascun distretto appena circondato procedete come indicato:

A) Rimuovete ogni tessera Esplorazione rimasta in quel distretto e rimettetela nella scatola.

B) Poi ciascun giocatore che è riuscito a circondare completamente quel distretto (posizionando un cubetto del proprio colore su ciascuna città del distretto) deve scegliere uno dei suoi segnalini Distretto Sicuro e posizionarlo in quel distretto. (Se un giocatore non ha segnalini Distretto Sicuro rimasti, posiziona un cubetto del suo colore.)

C) Ora ogni giocatore calcola il numero di cubetti del proprio colore nelle città intorno al distretto e ottiene Punti Vittoria secondo la seguente tabella:

Numero di cubetti	1-2	3	4	5	6	7
Punti Vittoria	2	3	5	7	10	14

Nota: Questo vuol dire che solo i giocatori che hanno iniziato a proteggere un distretto possono posizionarci sopra un segnalino Distretto Sicuro e sbloccare un'azione Spunta sulla plancia Giocatore. Se un distretto è protetto da più giocatori nello stesso round, ciascuno di loro posiziona un segnalino Distretto Sicuro e sblocca un'azione Spunta. Inoltre questo significa che ciascun distretto fornisce Punti Vittoria solo una volta e il punteggio è innescato dal giocatore (o dai giocatori) che l'ha circondato per primo. In ogni caso TUTTI i giocatori che hanno almeno un cubetto su una città intorno al distretto ottengono Punti Vittoria come spiegato sopra.

Questa tabella si trova anche sulla mappa per comodità.

Esempio: proteggere i distretti

ESEMPIO 1

I cubetti di Lavinia hanno protetto un distretto.

A Le tessere Esplorazione vengono rimosse e **B** Lavinia posiziona uno dei suoi segnalini Distretto Sicuro sul distretto.

Lavinia ha preso il segnalino distretto Sicuro dallo spazio Petrolio; ha così sbloccato quella azione Spunta (che d'ora in avanti potrà svolgere durante la fase 8).

C Poi ottiene 3 Punti Vittoria secondo quanto indicato nella tabella.



ESEMPIO 2

Poi anche Anna protegge un distretto. Ci posiziona il segnalino Distretto Sicuro prendendolo dallo spazio Strumento e ottiene 14 Punti Vittoria perché ci sono 7 cubetti del suo colore intorno al distretto. Ma anche Lavinia ottiene dei Punti Vittoria per i 2 cubetti del suo colore. Ottiene quindi 2 Punti Vittoria.



ESEMPIO 3

In seguito Anna e Lavinia riescono a proteggere un distretto nello stesso round. Entrambe posiziono segnalini Distretto Sicuro nel distretto e ottengono 5 Punti Vittoria secondo quanto indicato nella tabella.



8 Riprendere le carte

In senso orario, a partire dal primo giocatore, controllate se potete riprendere in mano delle carte. Potete riprenderle solo se avete in mano 4 carte o meno. (Se avete sbloccato il segnalino O-6 e l'avete posizionato sopra lo spazio O-4 della vostra plancia Giocatore, potete riprendere le carte anche se avete 6 carte o meno in mano.)

Se decidete di riprendere le carte, per prima cosa riprendete in mano tutte le carte presenti nello spazio contenente più carte della parte inferiore della vostra Plancia Giocatore (in caso di parità tra 2 o più spazi, scegliete liberamente tra di essi lo spazio da cui prelevare le carte). Poi (e solo se avete effettivamente ripreso almeno una carta in mano), potete eseguire quante e quali azioni Spunta sbloccate (✓) sulla vostra plancia Giocatore e/o su Piani alternativi nella vostra zona Spunta. Potete svolgere le azioni Spunta in qualsiasi ordine, ma solo una volta ciascuna. Si veda pag. 16 per dettagli su tutte le azioni Spunta.

Dopo che ciascun giocatore ha terminato la fase 8, ha inizio un nuovo round. Il segnalino Primo Giocatore si muove in senso orario. Se è finito l'ultimo round passate al Punteggio finale.

Esempio: riprendere le carte

Lavinia, durante la fase 8, ha solo 3 carte in mano e può quindi riprendere le sue carte in mano. Decide di farlo. Il suo secondo spazio ha 4 carte ed è lo spazio con più carte.

Prende allora le 4 carte in mano e poi svolge le azioni Spunta sbloccate che desidera.



Fine della Partita e punteggio

Quando il mazzo di Pesca termina si attiva la fase Fine della Partita. Se necessario pescate le carte dal mazzo Riserva per ripristinare le 3 file di carte (si veda la preparazione a pag. 4). Finite questo round, poi giocatene un altro. Finito questo round finale, procedete al punteggio finale.

Ogni giocatore ottiene Punti Vittoria nei seguenti modi:

- Prima di tutto vendete tutte le vostre risorse sulla ruota in cambio di 1 Dollaro ciascuna, indipendentemente dal tipo. Ogni 5 Dollari ottenete 1 PV.
- Ottenete Punti Vittoria per le tessere Esplorazione scoperte accanto alla vostra plancia Giocatore: controllate la tabella nell'angolo in alto a destra della mappa.
- Ciascuna carta che avete in mano e negli spazi sulla plancia Giocatore vi fa ottenere i Punti Vittoria indicati nell'angolo in alto a destra della carta stessa. Non ottenete nulla dalle carte nella zona Obiettivi o nell'Ospedale.

Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore. In caso di pareggio vince il giocatore, tra quelli in parità, con più Dollari. Se la parità persiste la vittoria è condivisa.

Esempio: punteggio finale

- John vende i suoi 6 cubetti sulla ruota per 1 Dollaro ciascuno. Ora ha 11 dollari e li scambia per PV in rapporto 1 a 5. Questo significa che ottiene 2 PV e gli resta 1 Dollaro che lo può aiutare a vincere in caso di pareggio.



- John ha 4 tessere Esplorazione scoperte, quindi guadagna 5 PV.



- Infine ottiene i PV indicati sulle carte in mano e su quelle negli spazi nella parte inferiore della plancia Giocatore.



Appendice - Carte

Carte Specialista dei giocatori



LEADER - CARTA GIOCATORE

Svolgi una delle tue azioni Spunta sbloccate (si veda pag. 16 per dettagli su queste azioni).

Ricevi 1 Batteria (posizionando un cubetto dalla tua riserva al centro della ruota).



ESPLORATRICE - CARTA GIOCATORE

Paga 1 Petrolio o 1 Libro per ottenere 1 gettone GPS dalla riserva. Prendi 2 Dollari dalla banca.



MECCANICO - CARTA GIOCATORE

Prendi 3 Dollari dalla banca. Puoi pagare 1 Strumento per prendere altri 3 Dollari dalla banca.



DOTTORESSA - CARTA GIOCATORE

Paga 1 Cassetta medica per aggiungere una carta dall'Ospedale alla mano e ottieni i punti indicati nell'angolo in alto a destra del Volontario guarito.

La Dottoressa non ha icone Ricerca e non può mai essere usata per formare una squadra di ricerca. Non può quindi mai andare nell'Ospedale.

Carte Specialista nel mazzo di pesca



Rivela la tua Mano e prendi 1 Dollaro dalla banca per ogni icona Ricerca sulle tue carte. Prendi 5 Dollari dalla banca.



Puoi pagare 1 Strumento per prendere il numero di Dollari indicati. Prendi dalla banca il numero di Dollari indicati.



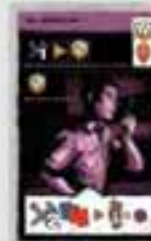
Paga 1 Cibo per posizionare 1 cubetto sulla mappa (rispettando le regole a pag. 10).



Paga 1 Petrolio o 1 Libro per prendere un gettone GPS dalla riserva. In alternativa paga 1 Petrolio e 1 Libro per prendere 2 gettoni GPS dalla riserva.



Paga 3 o 4 Dollari per prendere 3 risorse di un tipo (che siano Libro, Acqua, Petrolio, Strumento, Cibo o Cassetta medica).



Puoi pagare 1 Strumento per ottenere 2 Punti Vittoria. Ottieni 2 Punti Vittoria.

Azioni Spunta e Piani di emergenza

L'azione Spunta di una carta è considerata sbloccata se la carta è nella zona Spunta, al di sopra della vostra plancia Giocatore. Può essere svolta durante la fase 8 (ma solo se riprendete in mano le carte, si veda pag. 14) o con l'aiuto del vostro Leader, durante la fase 2 (si veda Leader, pag. 15).



Ricevi 1 risorsa del tipo raffigurato. (Una volta per attivazione.)



Scambia la risorsa raffigurata prima della freccia per le risorse raffigurato dopo quest'ultima. (Una volta per attivazione.)



Spendi 2 Dollari per 1 Batteria. (Una volta per attivazione.)



Prendi 3 Dollari dalla banca. (Una volta per attivazione.)



Spendi la risorsa raffigurata per ottenere 3 PV. (Una volta per attivazione.)

Azioni Spunta sulle plance

Un'azione Spunta sulla vostra plancia Giocatore è considerata sbloccata se non ci sono segnalini Distretto Sicuro a coprirlo. Solo le azioni Spunta sbloccate possono essere svolte durante la fase 8 (si veda pag. 14) o con l'aiuto del vostro Leader (si veda pag. 15):



Spendi 1 Libro per prendere 1 gettone GPS dalla riserva. (Una volta per attivazione.)



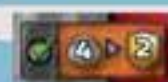
Spendi 1 Petrolio per ottenere 2 gettoni Trasporto dalla riserva. (Una volta per attivazione.)



Spendi 1 Strumento per prendere 3 Dollari dalla banca. (Una volta per attivazione.)



Scambia 1 Cassetta medica per 1 Batteria (Una volta per attivazione.)



Spendi 4 Dollari per ottenere 2 PV. (Una volta per attivazione.)

Altri Piani alternativi

I seguenti Piani Alternativi vi garantiscono effetti permanenti durante la fase Esplorazione o durante la fase Pulizia, se si trovano nella zona Spunta:



Hai 1 icona Ricerca permanente da aggiungere al totale delle icone Ricerca quando perlustri.



Aumenta di 1 il valore di ciascun gettone GPS in tuo possesso.



Durante la fase 6 (Pulizia) puoi spendere 4 Cibo per ottenere 4 PV, quante volte desideri.



Durante la fase 6 (Pulizia) puoi spendere 2 Acqua per ottenere 7 Dollari dalla banca, quante volte desideri.

Modalità Campagna e Variante in Solitario

Il caos è sceso su Hong Kong! Siete davvero pronti per il blackout?

Questa sezione illustra le regole necessarie per giocare una serie di partite in Modalità Campagna. Potete anche giocare la campagna da soli e registrare i vostri punteggi migliori.

Le regole in questa sezione hanno la precedenza se in conflitto con le regole mostrate precedentemente.

La campagna prevede 5 capitoli. Modificate la preparazione in base al capitolo che volete giocare, come indicato sotto, e seguite le regole generali della Modalità Campagna descritte nei riquadri blu che seguono. Cominciate la vostra Campagna giocando il capitolo 1. Alla fine di ogni partita annotare il numero di Alberi Orchidea (✿) che avete ottenuto. Quando terminate la Campagna sommate tutti gli Alberi Orchidea per controllare la vostra abilità nella gestione della crisi (si veda il riquadro bianco sotto).

Piani di emergenza nella Modalità Campagna

Nelle partite in Modalità Campagna posizionate i Piani di emergenza, indicati nella preparazione del capitolo che volete giocare, accanto alla mappa (invece che accanto alla vostra plancia Giocatore).



Tutti gli obiettivi dei Piani di emergenza sono inizialmente disponibili a tutti i giocatori. Ma se c'è più di un Piano di emergenza (come nel caso di partite a 3 o 4 giocatori) ogni giocatore può completare solo gli obiettivi su una carta. Quando un giocatore completa per la prima volta un obiettivo di un Piano di emergenza, non può passare a un'altra carta. Inoltre, più giocatori possono completare lo stesso obiettivo e ottenere le stesse ricompense, anche se l'obiettivo è già stato completato. Ogni volta che completate un obiettivo posizionate un cubetto sull'obiettivo a indicare che non potete completarlo di nuovo.

I Piani di emergenza nella Modalità Campagna non hanno un effetto Conclusivo, quindi restano sempre accanto alla mappa, ovvero non vengono mai spostati nella zona Spunta e non potete posizionare un cubetto sulla mappa per un effetto Conclusivo.

Ulteriori regole della Modalità Campagna

Per la Variante in Solitario, modificate le regole come segue:

Utilizzate il segnalino Primo Giocatore per indicare la fase in cui vi trovate.

Aggiungete le seguenti regole alla fase 5 (Nuovi Obiettivi):

Se non comprate una carta durante questa fase, rimuovete la carta più a destra della fila più in alto. Se necessario, ripristinate la fila come illustrato a pag. 13.

Aggiungete questa Condizione di Vittoria a ciascun capitolo:

- Ottenete Punti Vittoria necessari almeno a guadagnare ✿✿. Se perdete, ricominciate il capitolo con 2 Dollari in più rispetto alla partita precedente. (ESEMPIO: dopo due sconfitte ricomincia il capitolo con 8 Dollari)

In una partita a 2-4 giocatori, calcolate il punteggio come segue:

Vince il giocatore che ottiene il punteggio più alto e soddisfa le Condizioni di Vittoria del capitolo. In caso di pareggio vince il giocatore, tra quelli in parità, con più Dollari.

PUNTEGGIO DELLA MODALITÀ CAMPAGNA

15 ✿ *Perfetto! Sei in prima fila all'assegnazione della Medaglia Grand Bauhinia di Hong Kong.*

12+ ✿ *Ottimo. Il popolo di Hong Kong non dimenticherà mai il tuo coraggio.*

10+ ✿ *Bene. La tua gestione della crisi ha contribuito a portare grande sollievo.*

5+ ✿ *Almeno ce l'hai fatta! Il periodo peggiore è passato. Ma il velo che separa civiltà e barbarie è molto sottile di questi tempi.*

Capitolo 1 - Ora 48 del Blackout

La gente si raduna in strada. Non c'è ancora energia elettrica a Hong Kong e diventa sempre più difficile svolgere le attività quotidiane.

Modificate la preparazione come segue:

Durante il passaggio 6, quando preparate il mazzo Riserva, il numero di carte che dovete utilizzare varia a seconda del numero di giocatori:

- 1 giocatore: 33 carte.
- 2 giocatori: 24 carte.
- 3 giocatori: 18 carte.
- 4 giocatori: 12 carte.

Posizionate i seguenti Piani di emergenza accanto alla mappa durante il passaggio 16:

- 1-2 giocatori: **Piano di emergenza A**
- 3-4 giocatori: **Piano di emergenza A e Piano di emergenza D.**

CONDIZIONI DI VITTORIA:

- Avere un cubetto del proprio colore su ciascun obiettivo di un Piano di emergenza.
- Avere un punteggio di almeno:
 - 60 Punti Vittoria per guadagnare ✿.
 - 75 Punti Vittoria per guadagnare ✿✿.
 - 90 Punti Vittoria per guadagnare ✿✿✿.

Capitolo 2 - Ora 72 del Blackout

Dovete scortare un grosso convoglio carico di cibo che percorre la strada dei centri di crisi B e C.

Modificate la preparazione come segue:

Durante il passaggio 6, quando preparate il mazzo Riserva, il numero di carte che dovete utilizzare varia a seconda del numero di giocatori:

- 1 giocatore: 48 carte.
- 2 giocatori: 42 carte.
- 3 giocatori: 39 carte.
- 4 giocatori: 36 carte.

Posizionate i seguenti Piani d'emergenza accanto alla mappa durante il passaggio 16:

- 1-2 giocatori: **Piano d'emergenza B.**
- 3-4 giocatori: **Piano d'emergenza B e Piano d'emergenza C.**

CONDIZIONI DI VITTORIA:

- Avere un cubetto del proprio colore su almeno 2 obiettivi di un Piano d'emergenza.
- Avere un punteggio di almeno:
 - 35 Punti Vittoria per guadagnare ★.
 - 50 Punti Vittoria per guadagnare ★★.
 - 65 Punti Vittoria per guadagnare ★★★.

Capitolo 3 - Ora 80 del Blackout

La situazione nel distretto centrale è disperata. Le folle si riuniscono e cercano un capro espiatorio. Circondare il distretto centrale.

Modificate la preparazione come segue:

Durante il passaggio 6, quando preparate il mazzo Riserva, il numero di carte che dovete utilizzare varia a seconda del numero di giocatori:

- 1 giocatore: 33 carte.
- 2 giocatori: 24 carte.
- 3 giocatori: 18 carte.
- 4 giocatori: 12 carte.

Posizionate i seguenti Piani di emergenza accanto alla mappa durante il passaggio 16:

- 1-2 giocatori: **Piano di emergenza B**
- 3-4 giocatori: **Piano di emergenza B Piano di emergenza D.**

CONDIZIONI DI VITTORIA:

- Avere un cubetto del proprio colore su almeno **due obiettivi di un Piano di emergenza.**
- Avere almeno 4 cubetti del proprio colore su una città adiacente al distretto mostrato qui a destra.
- Avere un punteggio di almeno:
 - 65 Punti Vittoria per guadagnare ★.
 - 85 Punti Vittoria per guadagnare ★★.
 - 105 Punti Vittoria per guadagnare ★★★.



Capitolo 4 - Ora 96 del Blackout

Le nostre forze Volontarie stanno soffrendo la fame e le ferite; abbiamo bisogno di nuova gente.

Modificate la preparazione come segue:

Durante il passaggio 6, quando preparate il mazzo Riserva, il numero di carte che dovete utilizzare varia a seconda del numero di giocatori:

- 1 giocatore: 39 carte.
- 2 giocatori: 30 carte.
- 3 giocatori: 24 carte.
- 4 giocatori: 18 carte.

Posizionate i seguenti Piani di emergenza accanto alla mappa durante il passaggio 16:

- 1-2 giocatori: **Piano di emergenza C.**
- 3-4 giocatori: Piano di emergenza **A** e **Piano di emergenza C.**

CONDIZIONI DI VITTORIA:

- Avere un cubetto del proprio colore su almeno 2 obiettivi di un Piano di emergenza.
- Avere almeno 4 cubi su delle città rosse.
- Avere un punteggio di almeno:
 - 65 Punti Vittoria per guadagnare ★.
 - 80 Punti Vittoria per guadagnare ★★.
 - 95 Punti Vittoria per guadagnare ★★★.



Capitolo 5 - Fine della prima settimana del Blackout

Al termine della settimana 1 del blackout, Hong Kong ha bisogno di ordine!

Modificate la preparazione come segue:

Durante il passaggio 6, quando preparate il mazzo Riserva, il numero di carte che dovete utilizzare varia a seconda del numero di giocatori:

- 1 giocatore: 27 carte.
- 2 giocatori: 18 carte.
- 3 giocatori: 9 carte.
- 4 giocatori: 0 carte. (**Attenzione:** Se il mazzo termina le file di carte non vengono rimpinguate per il resto della partita.)

Posizionate i seguenti Piani di emergenza accanto alla mappa durante il passaggio 16:

- 1-2 giocatori: Piano di emergenza **D.**
- 3-4 giocatori: **Piano di emergenza B** e Piano di emergenza **D.**

CONDIZIONI DI VITTORIA:

- Avere un cubetto del proprio colore su almeno 2 obiettivi di un Piano di emergenza.
- Aver completato entrambi gli obiettivi "Ripristina l'energia" sulla vostra plancia Giocatore (si veda pag.11).
- Avere un punteggio di almeno:
 - 105 Punti Vittoria per guadagnare ★.
 - 125 Punti Vittoria per guadagnare ★★.
 - 145 Punti Vittoria per guadagnare ★★★.





Crediti

AUTORE: Alexander Pfister
PRODUTTORE: Sophie Gravel
EDITORE: Philippe Schmit
SVILUPPATORE DEL GIOCO: Peter Eggert,
Viktor Kobilke,
Philippe Schmit
ILLUSTRATORE: Chris Guilliams
GRAFICA: Stéphane Vachon, Maryse Hébert-Lemire
Karla Ron, Marie-Ève Joly
REVISIONE: Neil Crowley
TRADUZIONE: Lavinia Salaris
EDIZIONE ITALIANA: Riccardo Rodolfi, Umberto Marino
REVISIONE: John A. Camplani

Distribuito da:

© 2018 **Cranio Creations s.r.l.**
via del Caravaggio 21,
20144 Milano,
Italia



www.craniocreations.it



www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

© 2019 **Plan B Games Europe GmbH**
Sinstorfer Weg 70
21077 Amburgo,
Germania

Eggertspiele è un marchio Plan B Games Europe GmbH.

Nessuna parte di questo gioco può essere riprodotta senza il permesso.

Conservate queste informazioni

Prodotto in Germania