



Round di Gioco del Giocatore

Fase 1: ESPLORAZIONE

- **Esplorare**
 1. Scegliere una carta nella zona Esplorazione (no Nemici).
 2. Scegliere uno o più Sopravvissuti, in modo che la somma della Capacità Esplorazione sia maggiore uguale della zona da Esplorare. Per ogni Cibo piazzato sui Sopravvissuti si ottiene +1 alla Capacità. Per ogni segnalino Contaminazione -1 alla Capacità.
 3. Eseguire azione della carta selezionata (obbligatorio).
 - a. Raccogliere risorse e/o Oggetti
 1. Risolvere effetto in alto a Sx
 2. Scegliere uno dei due blocchi (2 di Sx o 2 di Dx)
 3. Posizionare i segnalini sul proprio convoglio
 4. Scartare i segnalini Oggetto e pescare un pari numero di carte Oggetto
 5. Se non ci sono segnalini scartare carta
 - b. Migliorare Convoglio – Aggiungete o Sostituite elementi al/dal vostro Convoglio
 - c. Reclutare Sopravvissuto – Aggiungete il Sopravvissuto alla zona Riposo e una pedina Sopravvissuto al convoglio.
 - d. Risolvere Incontro – Eseguite quanto descritto sulla carta.
 4. Eseguire azione Bonus della zona Esplorata (facoltativa), prima o dopo di quella obbligatoria
 5. Muovere i Sopravvissuti usati nella zona Esausti, scartando eventuali segnalini Cibo su di essi. E' possibile prima o dopo aver esplorato pagare 1 Cibo per spostare un Sopravvissuto dalla zona Esausti alla zona Riposo.
 6. Spostate le carte nella zona Esplorazione verso Sx per riempire i buchi. Pescate e riempite i spazi vuoti. Se il mazzo è finito non si pesca.
- **Passare**

Spostate una carta Sopravvissuto da Attivo a Riposo, e rimuovete i danni dal convoglio pari alla Capacità di Esplorazione del Sopravvissuto.

Fase 2: RIPOSO

- Potete scartare 1 Cibo per spostare un Sopravvissuto dalla zona Esausto alla zona Riposo (opzionale).
- Spostare tutti i Sopravvissuti dalla zona Riposo alla zona Attiva.
- Spostare tutti i Sopravvissuti dalla zona Esausti alla zona Riposo.

Fase 3: MOVIMENTO

- Controllare se c'è almeno un Sopravvissuto nella motrice. Altrimenti il movimento non è consentito
- Spendere obbligatoriamente 1 Carburante, altrimenti il movimento non è consentito
- Muovere il segnalino Convoglio di un numero di tappe pari alla velocità. La velocità è pari a: Velocità Motrice + Bonus da Effetti, Abilità Sopravvissuti, e Oggetti + 1 Movimento per ogni altro segnalino Carburante scartato
- Risolvete qualsiasi tessera tappa speciale nella zona dove è stato terminato il movimento
- Al termine di questa fase aggiornare l'ordine di turno.

Fase 4: FUOCO

- **Agguato**
 1. Se presente almeno un Nemico nella zona Esplorazione, spostatelo nella zona dove è presente il Convoglio in testa.
 2. Pescate una carta Bottino e associatela a quella di ogni Nemico presente
 3. Applicate gli effetti scritti su ogni carta Nemico presente, a tutti i giocatori presenti nella zona
- **Fuoco dai Convogli** – Un attacco per ogni arma che avete (facoltativo)
 1. Scartate 1 Munizione per ogni attacco che si vuole eseguire ai nemici nella stessa zona
 2. Scegliete un'Arma non danneggiata e non ancora usata in questa fase
 3. Scegliete un nemico da attaccare
 4. Girate la prima carta del mazzo Esiti e applicate i danni indicati dalla riga relativa alla forza dell'arma usata
 5. Se infliggete almeno 1 danno:
 - a. Guadagnate 1 punto Fama
 - b. Piazzate 1 Bersaglio sulla carta Bottino. Se il Nemico è morto, stabilite chi prende il Bottino pescando e applicando 1 carta Esito. Chi non prende il Bottino pesca 1 carta Oggetto per ogni segnalino Bersaglio presente sul Nemico morto.
- **Fuoco Nemico** – Per ogni Regione con almeno un Nemico, pescate UNA carta Esito e applicate gli effetti ad ogni Convoglio nella Regione. I danni vengono cumulati per ogni Nemico presente e vanno inflitti nella zona del Convoglio indicata dal retro della carta in cima al mazzo Esiti. Scartate i Nemici non sconfitti che si trovano in zone prive di Convogli.

Fase 5: FINE DEL ROUND

- Se almeno un giocatore raggiunge o supera la nave Aurora o se la nave raggiunge lo spazio 6 (bianco o rosso) la partita termina, altrimenti:
 1. Muovete la nave Aurora di uno spazio
 2. Se ci sono più di 3 carte nella zona Esplorazione (2 in una partita in solitario o con 2 giocatori), scartate le carte in eccesso più a Sx, e fate scorrere le carte rimanenti. Pescate e riempite gli spazi vuoti.

Round di Gioco dell'AI (Solitario)

Fase 1: ESPLORAZIONE

Prima che il giocatore effettui azioni, pescate carte Azione pari a Sopravvissuti dell'Automa (contaminati compresi) e formate una pila coperta nella zona Azioni. Se mazzo Azioni termina, mescolate i suoi scarti e createne uno nuovo. Quando l'AI agisce, pescate una carta da questa pila e piazzatela alla Dx dell'ultima carta giocata. Su questa carta c'è scritto il valore di Capacità di Esplorazione che determina la zona da esplorare in quel turno. Se lo spazio da Esplorare ha un valore pari a 2 seguite queste regole per stabilire quale spazio dei tre esplorare:

1. Partendo dall'alto cercate la corrispondenza tra il tipo di azione sulla carta e le carte sugli spazi a valore 2.
2. Se non ci sono carte corrispondenti al primo tipo di azione, passate alla successiva fino a quando non se ne trova una.
3. Appena viene trovata una corrispondenza, risolvete quell'azione.
4. In caso di eventuale parità scegliete seguendo la freccia sulla carta.

Poi effettua una delle seguenti azioni, ignorando sempre le azioni bonus dello spazio che esplora:

- **Raccogliere Risorse**
 1. Risolvere effetto in alto a Sx
 2. Prendere le pedine Risorsa / Oggetto indicate dalla freccia se entrambe le zone piene, altrimenti prendere dalla zona piena
 3. Piazzare le Risorse prese sulla plancia Automa
 4. Spostare le pedine Oggetto prese e pescare altrettante carte Oggetto da piazzare coperte nella zona Oggetti/Bottino
 5. Se non sono rimasti segnalini sulla carta scartate la carta Luogo dalla zona Esplorazione
- **Migliorare Convoglio** – Scartate la carta e rimuovete 1 Danno dal Convoglio Automa
- **Reclutare Sopravvissuto** – Scartate la carta Sopravvissuto e aggiungete 1 Sopravvissuto alla plancia Automa (spazio più a Sx), se sono già presenti 6 Sopravvissuti, spostate invece 1 Sopravvissuto dalla zona Contaminata ad una Casella di Carico libera.
- **Risolvere Incontro** – Scartate la carta Incontro
- **Interagire con Nemico** – Se è presente una Carta Nemico nello spazio esplorato, si risolvono gli effetti scritti sulla carta stessa. Ignorate il Nemico in uno spazio con valore di Esplorazione pari a 2.
- **Passare** – L'Automa passerà sempre quando le carte a faccia in giù nella zona Azioni terminano

Fase 2: RIPOSO

L'Automa scarta 1 Cibo (se possibile) e pesca una carta Azione dal Mazzo Azioni piazzandola a faccia in su alla Dx dell'ultima carta giocata nella zona Azioni, ripetendo questa azione per ogni Cibo sulla plancia Automa, interrompendo immediatamente se il mazzo Azioni termina.

Fase 3: MOVIMENTO

1. L'Automa muove sempre anche se non ha Carburante, utilizzando le scorciatoie se la carta Azione appropriata è rivelata.
2. Subisce sempre gli effetti delle tappe speciali che incontra. Se subisce Contaminazione, spostate il Sopravvissuto più a Dx nella Casella di Carico, alla zona Contaminata. Se tutti i Sopravvissuti sono Contaminati, rimuovete 1 Sopravvissuto e mettetelo nella riserva.
3. Si muove sempre al massimo della sua Velocità, che viene calcolata così:
 1. Velocità base: 2
 2. Aggiungete 1 per ogni +1 visibile nelle caselle non danneggiate della plancia Convoglio dell'Automa
 3. Aggiungete 1 per ogni Carburante presente nel Convoglio utilizzando tutti quelli presenti.
 4. Aggiungete 1 se il suo Convoglio si trova in ritardo di 6 o più spazi.

Fase 4: FUOCO

Quando l'Automa subisce danni, pescate una carta dal mazzo Esiti per ogni danno subito. La lettera più a Sx in basso indica la riga sulla plancia che subirà il danno. Piazzate il Danno a partire dalla colonna sotto la tessera Automa andando verso Sx, nella prima casella libera.

- **Agguato**

L'Automa subisce l'Agguato come un normale giocatore, in caso di scelta, l'Automa sceglie sempre la prima.
- **Fuoco dei Convogli**

L'Automa fa fuoco con le Armi non danneggiate visibili sulla plancia Convoglio, usando tutte le armi una sola volta per fase. Utilizza tutte le Munizioni in suo possesso. Deve:

 1. Determinare il Nemico da attaccare attraverso la freccia sulla prima carta Azione rivelata nell'ultima fase Esplorazione
 2. Scartare la pedina Munizione più a Dx sulla plancia Convoglio (se no Munizioni, termina fuoco).
 3. Se possiede altre Munizioni, fa fuoco con l'arma visibile più a Dx e non danneggiata.
- **Fuoco dei Nemici**

Per ogni danno da infliggere all'Automa, pescate una carta Esito e applicate il Danno alla riga indicata dalla carta.

Fase 5: FINE ROUND

- Scartate tutte le carte Azione rivelate, nella zona degli Scarti e applicate i bonus/malus di Fine Round.
- Se non è l'ultimo round, spostate la tessera Automa di uno spazio a Dx e rimuovete il segnalino danno sottostante (riga A).
- Nella zona Esplorazione lasciate 2 sole carte come per le regole a due Giocatori.

PUNTEGGIO DI FINE PARTITA DELL'AUTOMA

- 1 Punto Fama (PF) per ogni tappa di vantaggio rispetto al vostro Convoglio
- Eventuali PF dati dal segnalino Fama sul relativo tracciato della plancia Convoglio dell'Automa
- 1 PF per ogni coppia di Oggetti e/o Bottino
- Se voi o l'Automa avete raggiunto la nave Aurora: +1 PF per ogni Sopravvissuto incontaminato
- Se nessuno ha raggiunto la nave: +1 PF per ogni gruppo di caselle Carico senza danni.

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori

Il presente documento è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori, realizzato senza fini di lucro e con il solo scopo di facilitare il gioco. L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nel presente documento.

Vers. 1.0 – by Andrea Garbini – www.amiciogioco.it