

NEMESIS

■ FASE GIOCATORI

- ◆ **Pescare carte Azione** – Ogni giocatore pesca carte Azione fino ad averne 5 carte in mano.
- ◆ **Gettone Primo Giocatore** – Il Giocatore con il gettone Primo Giocatore lo passa al Giocatore a sinistra.
- ◆ **Round del Giocatore** – Dal Primo Giocatore, ogni Giocatore può effettuare 2 Azioni. Se non può, o non vuole, o se ne esegue 1 soltanto, deve passare. Quando si passa potete scartare un qualsiasi numero di carte Azione. Si prosegue finché c'è almeno un Giocatore che non ha passato. Quando tutti hanno passato si esegue la Fase Evento. Le Azioni hanno un costo che va da 0 a 2. Il costo si paga scartando carte Azione. Azioni possibili:
 - **Azioni Base**
 - **Movimento** – Muovere un Personaggio in una stanza adiacente. Le stanze sono adiacenti quando sono collegate da un corridoio senza Portelloni chiusi.
 - ▷ Se la stanza è inesplorata, giratela a faccia in su e risolvete il Gettone Esplorazione:
 - **Silenzio** – Non accade nulla. Se il Personaggio ha segnalino Secrezione, risolvete Pericolo.
 - **Pericolo** – No tiro Rumore. Se c'è un Intruso o più non in combattimento in una stanza adiacente, spostatelo/i in questa stanza, altrimenti piazzate un segnalino Rumore in ogni corridoio adiacente senza segnalino Rumore.
 - **Secrezione** – Piazzate un segnalino Secrezione sulla plancia del Personaggio (max 1).
 - **Fuoco** – Piazzate un segnalino Fuoco nella stanza (max 1). Ogni Personaggio che termina il proprio turno in una stanza in fiamme subisce 1 Ferita Leggera.
 - **Malfunzionamento** – Piazzate un segnalino Malfunzionamento nella stanza (max 1). Non si possono svolgere azioni stanza, e i computer non funzionano.
 - **Portelloni** – Piazzate un Portellone nel corridoio usato per entrare nella stanza (max 1). Se non ve ne sono di disponibili, rimuovetene uno a vostra scelta dal tabellone e piazzatelo.
 - **Chiuso** – Piazzato in piedi significa che è chiuso. Impedisce i movimenti o lancio di granate. Se un Intruso, o più, tentano di attraversarlo, viene distrutto e il movimento dell'Intruso/i termina. Un Intruso che si muove per via di un tiro Rumore, ignora il Portellone chiuso ed entra nella stanza.
 - **Distrutto** – Piazzato steso indica che è distrutto. Non impedisce il movimento e non si può più chiudere.
 - **Aperto** – Il Portellone non piazzato indica che è aperto.
 - ▷ Se la stanza è senza Personaggi o Intrusi (inesplorata o non) effettuate un tiro Rumore. Lanciate il dado:
 - **Da 1 a 4** – Piazzate un segnalino Rumore nel corridoio corrispondente al risultato. Se nel corridoio già è presente un segnalino Rumore avviene un Incontro.
 - **Pericolo** – Se in una stanza adiacente c'è un Intruso, o più, non in combattimento spostatelo/i nella stanza, altrimenti piazzate un segnalino Rumore in ogni corridoio senza segnalino Rumore adiacente la stanza.
 - **Silenzio** – Non accade nulla. Se il Personaggio ha segnalino Secrezione, risolvete Pericolo.
 - **Movimento Cauto** – Muovere un Personaggio in una stanza adiacente, ma anziché effettuare un tiro Rumore, piazzate un segnalino Rumore in un corridoio a scelta connesso alla stanza dove siete entrati. Non potete effettuarlo se ogni corridoio adiacente alla stanza ha già un segnalino Rumore o se vi trovate in combattimento.
 - **Sparare** – Attaccare un Intruso nella stanza con l'arma in mano, scartando una munizione dell'arma.
 - **Attacco in Mischia** – Attaccare un Intruso nella stanza a mani nude.
 - **Raccogliere oggetto pesante** – Prendere un Cadavere di Personaggio, una Carcassa o un Uovo di Intruso nella stanza.
 - **Scambiare** – Scambiare Oggetti con qualsiasi altro Personaggio nella stanza.
 - **Creare Strumento** – Scartare 2 carte Strumento con le relative icone richieste per ottenere uno Strumento Creato.
 - **Azioni da Carte Azione** – Per eseguire l'azione scritta su una carta, scartatela dalla mano insieme ad un totale di altre carte pari al costo della carta Azione giocata.
 - **Azioni da Carte Strumento** – Stessa cosa delle carte Azione.
 - **Azioni da tessera Stanza** – Pagate il costo ed eseguite l'azione della stanza in cui vi trovate.

■ FASE EVENTO

Se vi viene chiesto di posizionare Intruso Adulto, ma tutte le 8 miniature sono sul tabellone, gli Intrusi Adulti eseguono una Ritirata: Rimuovete tutti gli Intrusi non in Combattimento sul tabellone e rimettete i segnalini nel sacchetto. Poi mettete un Intruso Adulto nella stanza dove c'è stato l'Incontro. Effettuate nell'ordine le seguenti cose:

- ◆ **Tracciato del Tempo** – Spostate verso DX il segnalino Tempo, e Autodistruzione è attiva.
- ◆ **Attacco Intruso** – Ogni Intruso Attacca.
- ◆ **Danno da Fuoco** – Ogni Intruso in una stanza con il segnalino Fuoco, subisce 1 Danno.
- ◆ **Risolvere Carta Evento** – Pescate una carta Evento.
 - *Movimento Intruso* – Gli Intrusi non in combattimento corrispondenti ai simboli, si muovono nella stanza collegata al corridoio indicato sulla carta. Se corridoio Tecnico, rimuovete Intruso e i suoi danni e rimettete il gettone nel sacchetto.
 - *Effetto Evento* – Dopo aver mosso tutti gli Intrusi, risolvete l'effetto scritto sulla carta e poi scartatela.
- ◆ **Sviluppo sacchetto Intruso** – Pescate un gettone dal sacchetto Intruso.
 - *Larva* – Rimuovete il gettone e sostituitelo con un gettone Adulto.
 - *Aracnide* – Rimuovete il gettone e sostituitelo con un gettone Nutrice.
 - *Adulto* – I giocatori NON in Combattimento fanno un tiro Rumore. Rimettete il gettone nel sacchetto.
 - *Nutrice* – I giocatori NON in Combattimento fanno un tiro Rumore. Rimettete il gettone nel sacchetto.
 - *Regina* – Se ci sono Personaggi nel Nido, mettete la Regina nel Nido e risolvete un Incontro. Se non ci sono Personaggi nel Nido, o non è stato scoperto, aggiungete 1 gettone Uova sulla plancia Intruso. Rimettete il gettone nel sacchetto.
 - *Vuoto* – Aggiungete 1 gettone Adulto nel sacchetto. Se non ci sono, non accade nulla. Rimettete il gettone nel sacchetto.
- ◆ **Fine del Turno** – Terminati tutti gli Incontri, Attacchi, etc., dello Sviluppo sacchetto Intruso, si inizia un nuovo turno.

■ INCONTRO

E' un Incontro ogni volta che un Intruso appare a bordo della nave, in una stanza dove c'è un Personaggio.

- ◆ **Scartare segnalini Rumore** – Rimuovete tutti i segnalini Rumore da tutti i corridoi collegati alla stanza (Tecnici e non).
- ◆ **Pescare 1 gettone Intruso** – Considerate il simbolo Intruso e il numero sul gettone e mettetelo da parte. Se il gettone è vuoto, piazzate un segnalino Rumore nei corridoi connessi alla stanza. Se il gettone vuoto era l'ultimo, aggiungete 1 gettone Adulto al sacchetto, se non ci sono più non accade nulla. Rimettete il gettone Vuoto nel sacchetto e l'Incontro termina.
- ◆ **Piazzare un Intruso nella stanza** – Mettete nella stanza l'Intruso corrispondente al simbolo sul gettone.
- ◆ **Confronto numero** – Se le carte in mano al giocatore sono minori del numero sul gettone si ha un *Attacco a Sorpresa*.

■ COMBATTIMENTO

Ogni volta che un Intruso e un Personaggio sono nella stessa stanza si ha un Combattimento. Un Personaggio può:

- ◆ **Attaccare** – Attaccare con un arma un Intruso nella stessa stanza.
 - *Sparare* – Se ha un arma con almeno 1 munizione
 - Scegliete l'arma con cui sparare e scartate 1 munizione.
 - Tirate il dado Combattimento ed assegnate i danni in base al risultato piazzando i segnalini Danno sull'Intruso.
 -  *Bersaglio Mancato*
 -  *Se Larva o Aracnide 1 Danno*
 -  *Se Larva, Aracnide, o Adulto, 1 Danno*
 -  *1 Danno a chiunque*
 -  *2 Danni a chiunque*
 - *Attacco in Mischia* – Attaccare senza arma un Intruso nella stessa stanza.
 - Pescate una carta Contaminazione e aggiungetela alla vostra pila degli scarti Azione
 - Scegliete l'Intruso da attaccare.
 - Tirate il dado Combattimento ed assegnate i danni in base al risultato piazzando i segnalini Danno sull'Intruso.
 -  *Bersaglio Mancato e il Personaggio subisce 1 ferita Grave*
 -  *Se Larva o Aracnide 1 Danno, altrimenti Mancato e il Personaggio subisce 1 ferita Grave*
 -  *Se Larva, Aracnide, o Adulto, 1 Danno, altrimenti Mancato e il Personaggio subisce 1 ferita Grave*
 -  *1 Danno a chiunque*
 -  *1 Danno a chiunque*
- ◆ **Fuggire** – Pagando il costo per il Movimento potete scegliere di fuggire per andare in una stanza adiacente (esplorata o non) subendo un Attacco da parte di ogni Intruso presente nella stanza. Se il Personaggio muore piazzate il cadavere del Personaggio nella stanza da dove voleva fuggire. Se il Personaggio sopravvive muovetelo nella stanza adiacente; se non c'è nessuno eseguite un tiro Rumore; se è inesplorata eseguite una Esplorazione.

■ DANNI A INTRUSO

Ogni volta che un Intruso subisce danni piazzate i segnalini danno sulla miniatura dell'Intruso.

- ◆ **Larva o Uova** – Muoiono con 1 danno.
- ◆ **Aracnide o Intruso Adulto** – Pescate una carta Attacco Intruso. Se presente freccia, l'Intruso fugge, pescate una carta Evento e piazzate l'Intruso nella stanza adiacente collegata dal corridoio indicato sulla carta Evento. Se i segnalini Danno sull'Intruso sono maggiori uguali al numero in alto a SX, l'Intruso muore. Rimuovete la miniatura e piazzate un segnalino Carcassa nella stanza.
- ◆ **Nutrice o Regina** – Pescate 2 carte Intruso. Applicate le stesse regole precedenti confrontando con la somma dei numeri in alto a SX.

■ ATTACCO INTRUSO

Si verifica quando c'è un Attacco a Sorpresa, nella fase Evento, durante la Fuga del Personaggio. Se l'Attacco viene fatto da una Larva, rimuovete la miniatura e piazzatela sulla plancia del Personaggio attaccato, il Giocatore pesca una carta Contaminazione e la piazza nel proprio mazzo scarti Azione.

- ◆ **Scelta Personaggio attaccato** – Gli Intrusi attaccano il Personaggio nella stanza, se più di uno scegliete quello con meno carte Azione in mano, in caso di parità il primo giocatore o quello seguente in ordine di turno. Se Attacco a Sorpresa, quello che ha provocato l'Incontro.
- ◆ **Pescate 1 carta Attacco Intruso** – Se la carta pescata ha il simbolo dell'Intruso attaccante risolvete gli effetti della carta. Se sulla carta non c'è il simbolo dell'Intruso attaccante, l'Attacco fallisce.

■ FERITE E MORTE PERSONAGGIO

Un Personaggio subisce Ferite Leggere o Gravi. Quando subisce la 3° Ferita Leggera, rimuovete i segnalini Ferita Leggera sulla Plancia e assegnate 1 Ferita Grave (pescando la carta). Se il Personaggio ha già subito 3 Ferite Gravi e deve subire un'altra Ferita, Leggera o Grave, muore immediatamente: rimuovete la sua miniatura e piazzate un gettone Cadavere nella stanza, inoltre tutti i suoi Oggetti Pesanti sono lasciati cadere nella stanza.

■ FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando:

- ◆ Il segnalino Tempo arriva sullo spazio rosso – Tutti i Personaggi a bordo non in ibernazione muoiono.
- ◆ Il segnalino Autodistruzione arriva sullo spazio rosso – La nave esplode, tutti i Personaggi/Intrusi muoiono.
- ◆ Dovete piazzare il 9° segnalino Fuoco – La nave perde integrità, tutti i Personaggi /Intrusi muoiono.
- ◆ Dovete piazzare il 9° segnalino Malfunzionamento – come sopra.
- ◆ L'ultimo Personaggio vivo non ibernato a bordo muore, si iberna, o usa la Capsula di Salvataggio. Se l'Autodistruzione è attiva, spostate il relativo segnalino sullo spazio rosso, se non è attiva spostate il segnalino Tempo sullo spazio rosso. Risolvete gli effetti dei segnalini appena spostati.

Terminata la partita controllate le Condizioni di vittoria:

- **Controllo Motori** – Se la nave è ancora integra, controllate i Motori, se 2 o 3 sono danneggiati, la nave esplode e chiunque si trovi a bordo muore.
- **Controllo Coordinate** – Se la nave è ancora integra, controllate le coordinate, se non è diretta verso la Terra, tutti i Personaggi ibernati muoiono (non gli Intrusi).
- **Controllo Contaminazione** – Ogni Personaggio vivo (in ibernazione o evacuato con la capsula di salvataggio) controlla le proprie carte Contaminazione. Il giocatore scannerizza tutte le sue carte Contaminazione nel mazzo Azione, in mano, e negli scarti. Se è presente almeno 1 carta Infetto, si mescolano tutte le carte Azione e Contaminazione e si pescano 4 carte. Se almeno 1 carta pescata è una carta Contaminazione (infetta o meno) il Personaggio muore.
- **Controllo Obiettivo** – I Personaggi ancora in vita, controllano se soddisfano il proprio obiettivo, se si hanno vinto.

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.amiciingiochi.it