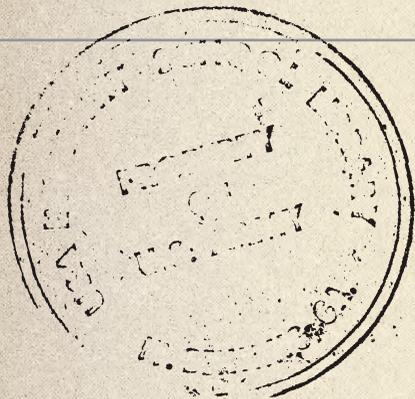


N4245.3

MANUALE OPERATIVO DEL DIPARTIMENTO DI SABOTAGGIO



RICLASSIFICATO **NON SECRETATO**
COME DA DIRETTIVA DEL DDD 5200 1 R
DI *John Cooper*

REGOLAMENTO

**REDATTO SECONDO LE INDICAZIONI
DEL DIRETTORE DEI SERVIZI SEGRETI**

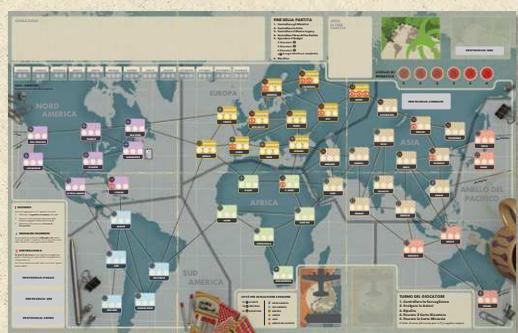
DECLASSIFICATO

MATT LEACOCK E ROB DAVIAU

PANDEMIC LEGACY

SEASON 0

COMPONENTI DI PARTENZA



1 TABELLONE



4 PEDINE
36 AGENTI
8 CASE SICURE
7 SEGNALINI INCIDENTE
1 SEGNALINO LIVELLO DI MINACCIA
24 SEGNALINI TRACCIA
3 SEGNALINI OBIETTIVO COMPLETATO/FALLITO
9 SQUADRE
3 Alleate, 3 Neutrali, 3 Sovietiche



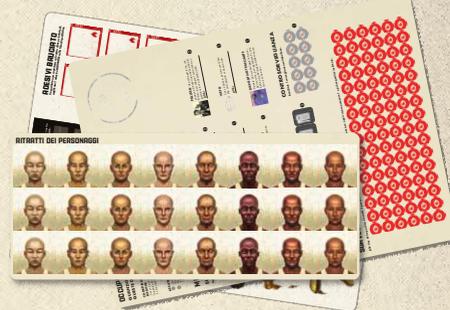
4 CARTE DI CONSULTAZIONE



4 PASSAPORTI



1 FASCICOLO DEI SERVIZI SEGRETI E
1 FASCICOLO DEL PERSONALE



3 FOGLI CON ADESIVI



48 CARTE MINACCIA



58 CARTE GIOCATORE



4 ALIAS TEMPORANEI

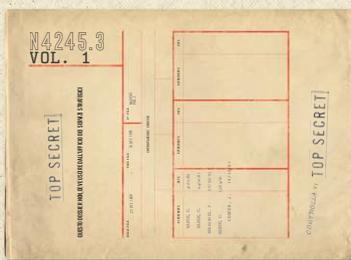
MATERIALI DELLA CAMPAGNA – DA ESAMINARE SOLO QUANDO INDICATO!



MAZZO DI CARTE LEGACY (IN 2 PARTI)



REGISTRO DI MISSIONE



3 DOSSIER



MAZZO DI 42 CARTE OPERAZIONE



8 CASSETTE DI SICUREZZA

SCELTI PER SERVIRE. DETERMINATI A COMANDARE.

DICEMBRE 1961

La descrizione del lavoro era piuttosto vaga: "Studenti di medicina richiesti per programma governativo". Non ci è voluto molto per scoprire che "programma governativo" significava CIA. Ritenevano fosse più facile insegnare a un medico a fare la spia che non il contrario, e così siete stati sottoposti a mesi di addestramento al campo "Swampy".

Nel frattempo, in Unione Sovietica un gruppo di ricercatori fanatici ha sviluppato alcune armi biologiche con lo scopo di porre fine alla Guerra Fredda e distruggere l'Occidente. Dopo il fallimento del progetto che avrebbe dovuto trasformare il virus CoDA in un'arma, avevano fatto una scoperta rivoluzionaria lavorando su un patogeno differente chiamato MEDUSA.

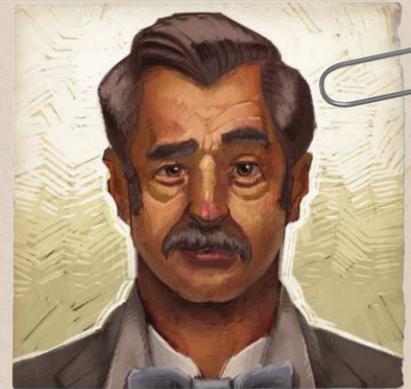
Il vostro addestramento è terminato: è ora di entrare in azione.

BRIEFING DELLA MISSIONE

Benvenuti, agenti. Noto con piacere che siete sopravvissuti allo Swampy. Io sono il vostro Ufficiale Gestionale di Raccolta: in pratica, il vostro superiore. Mi chiamo John Cooper, ma potete chiamarmi Coop. Abbiamo molto di cui parlare, quindi andiamo subito al dunque.

I nostri analisti ci dicono che i Rossi stanno lavorando su qualcosa di grosso: un microrganismo patogeno top-secret chiamato "Progetto MEDUSA". Le loro ricerche non sono state ancora completate, ma se riescono a trasformarlo in un'arma e a diffonderlo, la stima delle potenziali vittime si aggira attorno alle decine di milioni.

Lo so, vi stiamo spingendo in acque impervie, ma le vostre conoscenze mediche vi danno un vantaggio rispetto a tutti gli altri: questo è senza dubbio un momento di estrema necessità. Raccoltete informazioni sul patogeno MEDUSA: campioni, appunti di ricerche, tutto quello che riuscite a trovare. Dobbiamo sapere cosa fa, dove lo producono e come intendono diffonderlo.



UGR John Cooper



*Foto di archivio:
Charles Sabik,
circa marzo 1960*

Avrete anche un obiettivo secondario: rintracciare l'agente Charles Sabik, uno dei nostri uomini migliori. I Rossi l'hanno catturato in Siberia l'anno scorso e purtroppo non siamo riusciti a tirarlo fuori. Sappiamo che è riuscito a scappare, ma ancora non ci ha contattati. Dobbiamo scoprire la verità: è fuggito o l'hanno lasciato andare? Ora lavora per i Rossi? Ha scoperto qualcosa su MEDUSA mentre era in territorio nemico? Trovatelo, parlateci e, se ci riuscite, riportatelo a casa. Fate attenzione: è spietato, astuto come un demone e doppiamente pericoloso.

Prima di lasciarvi, un ultimo avvertimento: la CIA è un'organizzazione ineguagliata, interamente votata alla difesa di questo paese, ma non è una macchina ben oliata. Prevede procedure, comitati, riunioni, autorizzazioni e un sacco di scartoffie, specialmente per gli agenti junior come voi.

Detto questo, non preoccupatevi troppo della burocrazia: il vostro amico Coop risolverà gli impedimenti maggiori per conto vostro. Voi pensate soltanto a MEDUSA e a Sabik. Non dovrebbe essere difficile per le migliori reclute dello Swampy classe '61, dico bene?

Questa è un'opera di narrativa ambientata in un periodo storico. I nomi, i personaggi, le organizzazioni, i luoghi, gli eventi, le località e i fatti sono il prodotto dell'immaginazione dei creatori o sono stati usati in modo fittizio. Ogni somiglianza a persone realmente esistite, vive o morte che siano, è puramente casuale. Il tabellone di gioco è una rappresentazione astratta del mondo attorno all'anno 1962. Prima di ogni altra cosa è funzionale al gioco: sono state fatte alcune concessioni al fine di fornire la migliore esperienza di gioco possibile.

COME SI GIOCA UNA PARTITA DI LEGACY?

A differenza della maggior parte dei giochi, che ripartono da zero a ogni nuova partita, in **Pandemic Legacy** alcuni elementi si tramandano da una partita a quella successiva. Le decisioni che i giocatori prendono nella prima partita influenzeranno le partite successive che giocheranno con la loro copia del gioco. Gruppi diversi prenderanno decisioni diverse esplorando situazioni diverse. Ne risulterà un'esperienza di gioco unica per ogni gruppo.

A volte sarà necessario scrivere su alcune parti del gioco. Altre volte bisognerà collocare degli adesivi sulle carte, sui personaggi o sul tabellone. A volte bisognerà addirittura distruggere (ovvero strappare) carte.

Questi cambiamenti sono permanenti. Inoltre, alla fine di ogni partita, il gruppo riceverà delle migliorie permanenti per prepararsi alle partite successive. Nel corso delle partite, i giocatori scopriranno altri modi in cui il gioco può cambiare. Alcuni componenti del gioco sono nascosti e resteranno sigillati fino a quando il gioco stesso non richiede di rivellarli.

NON APRIRE NÉ LEGGERE GLI ELEMENTI SEGUENTI FINCHÉ IL GIOCO NON LO RICHIEDE:

- Le carte del mazzo legacy o del mazzo delle operazioni
- I brani (rapporti) del registro di missione
- I riquadri dei dossier
- Le cassette di sicurezza

Alcune regole sono deliberatamente omesse in questo regolamento (indicate da riquadri censurati). I giocatori otterranno le regole mancanti nel corso della campagna e le attaccheranno al regolamento.

PROLOGO

Per introdurre gradualmente i giocatori alle nuove modalità di gioco, è prevista una partita di prologo che non ha effetti persistenti e non prevede alcun cambiamento permanente.

I giocatori dovranno giocare il Prologo almeno una volta e potranno ripeterlo tutte le volte che desiderano, finché non avranno preso dimestichezza con le nuove meccaniche di gioco. Una volta consolidate, potranno iniziare la campagna legacy.

PER CHI HA GIÀ GIOCATO LE SEASON 1 O 2

Molti elementi di questo gioco appariranno familiari, come il mazzo legacy, i livelli di finanziamento, le migliorie di fine partita, i dossier e gli scompartimenti sigillati.

Non è necessario conoscere le season precedenti per giocare; si tratta di giochi indipendenti, collegati solo a livello narrativo.

REGOLE NUOVE O MODIFICATE

Esistono molte regole nuove o leggermente modificate rispetto a **Pandemic** o ai precedenti **Pandemic Legacy**; si raccomanda di prestare particolare attenzione ai paragrafi seguenti:

- Carte operazione e registro di missione (pag. 5)
- Agenti e carte minaccia (pag. 6 e pag. 13)
- Squadre (pag. 6 e pag. 11)
- Sorveglianza (pag. 7)
- Azione "Volo Commerciale" (pag. 10)
- Azione "Acquisire Bersaglio" (pag. 11)
- Incidenti (pag. 14)
- Quando proseguire con il mese successivo della campagna e come modificare il livello dei finanziamenti** (vedi "Controllare gli Obiettivi" a pag. 16)

MAZZO LEGACY

Il mazzo legacy è **confezionato in due parti separate** e contiene delle carte che descrivono cosa accade nel corso del Prologo e dei 12 mesi di gioco. È disposto in un ordine specifico: **le carte non vanno guardate né mescolate.**

Durante la prima partita del Prologo, i giocatori aprono e usano soltanto la parte 1, rimettendo la parte 2 nella scatola del gioco finché non sono arrivati in fondo alla parte 1.

Il primo passo di preparazione del gioco, **incluso nel Prologo**, consiste nel pescare carte da questo mazzo una alla volta, risolvendo entrambi i lati di ogni carta finché non si arriverà a una carta con la scritta PAUSA o STOP. Quella carta indicherà quando continuare a pescare dal mazzo, per esempio alla fine di una partita o all'inizio del mese successivo.

Il mazzo legacy è un viaggio a senso unico. **Anche se il gruppo ripete la partita di un mese, non deve reinserire nel mazzo alcuna carta legacy.**



MAZZI IN DISORDINE?

Se le carte del mazzo legacy si sparpagliano, i giocatori dovranno chiedere a qualcuno che non partecipa al gioco di rimettere le carte in ordine usando i numeri nell'angolo in alto a destra di ogni carta.

00-01f

La prima serie di caratteri indica il mese di gioco (00 per il Prologo). La seconda serie di caratteri indica l'ordine delle carte per quel mese ("f" per il fronte della carta e "b" per il retro).

ALTRI COMPONENTI LEGACY

Nel corso della campagna compariranno molti altri componenti con parti narrative o modifiche alle regole. **In tutti questi componenti viene indicato quando aprirli o quando interagire con loro.**

CASSETTE DI SICUREZZA (NUMERATE DA 0001 A 0008)

Questi scompartimenti contengono nuovi componenti e modifiche sostanziali alle regole.



DOSSIER (NUMERATI DA 11 A 46 E CON VARIE LETTERE)

Nel corso del gioco, alcuni componenti richiederanno di aprire i riquadri dei dossier contrassegnati con sigle alfanumeriche specifiche. I giocatori dovranno strappare con attenzione il riquadro corrispondente.

Molti dossier contengono degli adesivi da collocare sulle carte di consultazione, sul tabellone o sul regolamento.

I riquadri dei dossier contrassegnati con le lettere contengono nuove regole: vanno aggiunte alle sezioni corrispondenti del regolamento, tenendo a mente quanto segue:

- ⊗ Gli adesivi AA e BB non sono gli adesivi A e B.
- ⊗ Non tutti gli adesivi del regolamento provengono dai dossier. Alcuni provengono dalle cassette di sicurezza.
- ⊗ I dossier saltano alcuni numeri.

CARTE OPERAZIONE (NUMERATE DA 50 A 89)

Nel corso del gioco, quando viene richiesto di prendere una specifica carta numerata dal mazzo delle operazioni, i giocatori devono trovare la carta con il numero corrispondente sul retro, pescarla e girarla.

Non si vedranno necessariamente tutte le carte operazione durante una campagna.



REGISTRO DI MISSIONE (RAPPORTI NUMERATI DA 100 A 252)

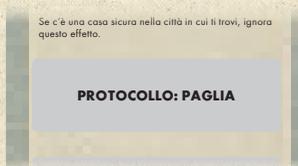
Questo manuale presenta i rapporti di fine missione (ovvero brani narrativi) e fornisce le istruzioni per risolvere gli obiettivi completati e falliti:

- ⊗ **Non** leggere i rapporti di questo manuale finché non viene richiesto.
- ⊗ In qualsiasi momento è consentito riconsultare qualsiasi rapporto già letto. I giocatori possono contrassegnare quelli che leggono in modo da poterli identificare velocemente all'occorrenza.



PAROLE DI PROTOCOLLO SUL TABELLONE

Sul tabellone compaiono cinque parole di protocollo (GRU, ADE, CONIGLIO, PAGLIA e ZEFIRO) che possono essere attivate durante l'anno e aggiungeranno nuove regole e promemoria al tabellone di gioco. Se attivate, i giocatori applicheranno un adesivo protocollo su di esse.



FASCICOLI DEL PERSONALE E DEI SERVIZI SEGRETI

Il fascicolo del personale contiene le informazioni relative alla condotta della squadra e alle sue prestazioni al servizio della CIA. Il fascicolo dei servizi segreti contiene le piste e le informazioni relative alle missioni della squadra contro i sovietici e MEDUSA.



Entrambi i fascicoli sono vuoti all'inizio della campagna. Nel corso della campagna, i giocatori possono esaminarne il contenuto in qualsiasi momento.

CALENDARIO DI GIOCO E FINANZIAMENTI

Il calendario di gioco (situato sul retro del registro di missione) va usato per annotare i progressi dei giocatori, le valutazioni del gruppo, i giocatori coinvolti e il livello di finanziamento attuale (vale a dire quante carte evento includere nel mazzo dei giocatori).

Il livello di finanziamento è pari a 5 all'inizio di Gennaio, ma può aumentare o diminuire da una partita all'altra. Il livello di finanziamento minimo è 1 mentre quello massimo è 10.

Alla fine di una partita, se il livello di finanziamento sta per superare 10 per la prima volta, i giocatori aprono il riquadro 14.



COSA RIMANE E COSA È RIPRISTINATO?

Le scritte e gli adesivi sui componenti, l'apertura dei nuovi materiali, l'aggiunta di regole e la distruzione dei componenti sono **cambiamenti permanenti**. Quando il gioco richiede di distruggere un componente, quel componente non sarà più usato nella partita in corso e in quelle future. I giocatori possono strapparli (o farne ciò che vogliono).

Sotto ogni altro aspetto, il gioco viene ripristinato all'inizio di ogni nuovo mese. Per esempio, le carte in mano e i componenti sul tabellone vengono ripristinati. Ogni volta che un effetto si riferisce a una partita, si riferisce alla singola partita di un mese, dalla preparazione alla fine di quella partita, e non all'intera campagna di 12 mesi.

RISERVA

I giocatori custodiscono nella riserva le carte, gli adesivi e tutti i componenti che non sono attualmente in gioco, ma che potrebbero rivelarsi necessari nel corso di una partita o alla sua conclusione.

Il gruppo di gioco decide dove custodire i componenti della riserva. I giocatori possono esaminare la riserva in qualsiasi momento.

MESI DI GIOCO

Pandemic: Legacy Season 0 è ripartito in 12 mesi a partire da gennaio 1962. I giocatori dovranno completare ogni mese una serie di obiettivi unici.

Al termine di ogni partita, i giocatori riceveranno una valutazione (SUCCESSO, SUCCESSO PARZIALE, FALLIMENTO) in base al numero di obiettivi completati. Tale valutazione determina il finanziamento per la partita successiva e il passaggio o meno al mese successivo della campagna (vedi "Controllare gli Obiettivi" a pag. 16).

FINE DELLA CAMPAGNA E PUNTEGGI

La campagna termina al completamento di Dicembre. A quel punto i giocatori riceveranno un punteggio basato sul risultato finale, che dipenderà soprattutto dalle valutazioni ricevute ogni mese e dalle condizioni finali del mondo.

CONCETTI CHIAVE

Siamo nel 1962, all'apice della Guerra Fredda. Alcuni fanatici dell'Unione Sovietica cercano di creare un'arma biologica per distruggere l'Occidente. Addestrati sia come medici che come spie, i personaggi attraverseranno il mondo per neutralizzare gli agenti sovietici e conseguire obiettivi specifici, radunando allo stesso tempo squadre della CIA che prestino loro aiuto in entrambi i compiti.

AFFILIAZIONE

Le divisioni ideologiche del mondo sono rappresentate dall'affiliazione di ogni città sul tabellone: alleato (che include USA, NATO e altri), neutrale e sovietico.



ALLEATO



NEUTRALE



SOVIETICO

In genere, le affiliazioni modificano o aggiungono requisiti a varie azioni ed effetti.

AGENTI

A ogni città sul tabellone corrisponde una carta minaccia; quando un giocatore pesca una carta minaccia, colloca 1 agente sovietico nella città corrispondente. Se trascurati, gli agenti produrranno effetti negativi molto gravi e potrebbero far perdere la partita!



OBIETTIVI

Lo scopo primario dei giocatori in ogni partita consiste nel completare una serie unica di obiettivi fornita all'inizio di ogni mese (nonché nel Prologo).

Gli obiettivi devono essere completati su specifiche città del tabellone. La maggior parte degli obiettivi richiederà una squadra corrispondente all'affiliazione di quella città (vedi "Squadre" a destra) posizionata in quella stessa città per poi risolvere un'azione specifica (vedi "Acquisire Bersaglio" a pag. 11).

Alcuni obiettivi indicheranno una città bersaglio ignota da dedurre per esclusione oppure usando un'azione specifica (vedi "Identificare Città Bersaglio" a pag. 11).

NOTA: Gli obiettivi cambiano ogni mese, quindi i giocatori possono distruggere i vecchi obiettivi dei mesi precedenti.



SQUADRE

Nel corso di una partita, i giocatori accumuleranno e scarteranno serie di carte città con affiliazioni diverse per creare delle squadre, ovvero gruppi di agenti della CIA sotto copertura che agiscono secondo le indicazioni dei giocatori e sono rappresentati da furgoncini anonimi.



Esistono tre diversi tipi di squadre: alleate, neutrali e sovietiche (lavorano tutte per la CIA, ma possiedono passaporti e alias che consentono loro di agire solo nelle città corrispondenti alla loro affiliazione).

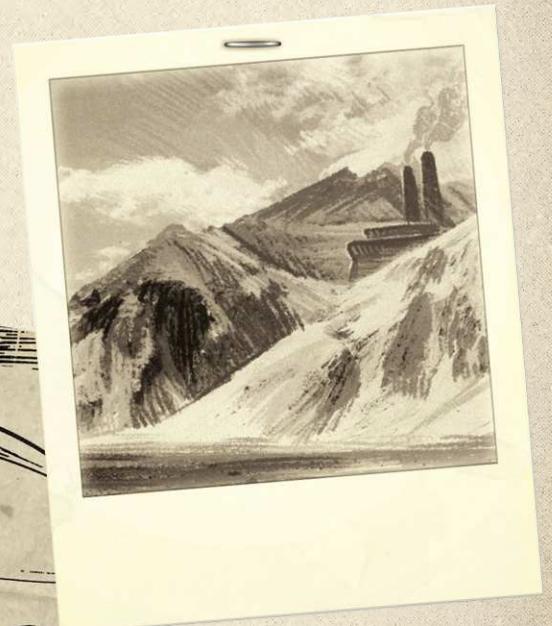
Dopo che una squadra è stata creata, qualsiasi giocatore può usarla. Le squadre sono necessarie per completare la maggior parte degli obiettivi e sono molto efficaci per rimuovere gli agenti sovietici dal tabellone; tuttavia, in entrambi i casi la squadra deve essere attiva.

SQUADRE ATTIVE

Una squadra è attiva soltanto mentre si trova in una città che corrisponde alla sua affiliazione (per esempio, le squadre alleate sono attive soltanto nelle città alleate). **Una squadra che si trova in una città non corrispondente alla sua affiliazione è inattiva.** Quando una squadra è inattiva, la miniatura è posizionata sul fianco come promemoria.

ESEMPIO: SQUADRA ATTIVA

Una squadra alleata inizia il turno al Cairo. Dato che si trova in una città sovietica, la squadra è inattiva (e posizionata sul fianco). Durante il turno viene mossa fino ad Algeri. Algeri è una città alleata, quindi la miniatura viene posizionata in piedi per indicare che è attiva.



PERSONAGGI

Per completare le missioni, i personaggi dovranno viaggiare per il mondo usando passaporti con alias diversi. Col tempo, ogni personaggio avrà tre alias (uno alleato, uno neutrale e uno sovietico), ma potrà usarne solo uno alla volta.

Non è necessario giocare lo stesso personaggio in ogni partita.

ALIAS TEMPORANEI

Durante il Prologo, i personaggi utilizzeranno un alias temporaneo che include il necessario per imparare le regole del Prologo.

Questo alias non ha coperture; quando un giocatore sta per perdere una copertura, scarta invece 1 carta giocatore.



CREARE GLI ALIAS

I giocatori creano gli alias alleati nel mese di Gennaio della campagna per **tutti e 4 i passaporti**. Troveranno le istruzioni su come creare un alias nelle carte del mazzo legacy (e qui di seguito per consultazione).

DETTAGLI DEGLI ALIAS

Al momento di creare un alias, un giocatore stabilisce un nome e sceglie un'occupazione di copertura, che fornisce al personaggio una capacità speciale (fintanto che usa quell'alias), oltre a una ragione plausibile per viaggiare attorno al mondo. Le occupazioni di copertura degli alias alleati sono le stesse occupazioni di copertura degli alias temporanei del Prologo.

È prevista anche una casella per una specializzazione, che va lasciata vuota fino a nuova istruzione.

MODIFICARE L'ASPETTO

Al momento di creare un alias, i giocatori possono usare gli adesivi travestimento per alterare l'aspetto sul passaporto. Ciò non ha alcun impatto sulle meccaniche del gioco, quindi i giocatori sono liberi di sbizzarrirsi!

OTTENERE SUPPORTI

Alla fine di ogni partita i giocatori possono acquistare supporti per gli alias, come congegni, contatti e visti. Un giocatore può acquistare supporti per qualsiasi alias, ma potrà usare soltanto quelli sul suo alias attuale.

NOTA: I contatti sono persone che conoscono il personaggio attraverso uno dei suoi alias e sono pronti a fargli dei favori. Un personaggio può usare un contatto mentre si trova in qualsiasi città del tabellone (salvo diversamente specificato).

PERDERE COPERTURA

Un alias è un bene prezioso. Nel corso delle missioni per il mondo, la copertura di un personaggio potrebbe saltare. Ogni volta che un giocatore perde una copertura, deve grattare la casella all'estrema sinistra sull'indicatore di copertura del suo alias attuale.

Sebbene esistano molti effetti di gioco che possano provocare la perdita di copertura, nella maggior parte dei casi è la sorveglianza a causarla.

SORVEGLIANZA

La sorveglianza rappresenta il grado di vigilanza che i sovietici esercitano su una città ed è rappresentato dalle icone sul tabellone. Alcune città iniziano la campagna sotto sorveglianza e altri simboli potrebbero aggiungersi alla fine di ogni partita (massimo 3 per città).

All'inizio del proprio turno, un giocatore perde 1 copertura **per ogni icona sorveglianza** nella città in cui si trova, a meno che in quella città non sia presente una casa sicura.



SVANTAGGI E ALIAS BRUCIATI

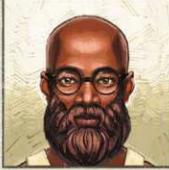
Ogni volta che un giocatore perde copertura, se c'è un'icona sotto la casella grattata, si risolve l'effetto corrispondente:

- Il giocatore scarta 1 carta giocatore (se ne possiede).
- L'alias riceve 1 svantaggio. Il giocatore sceglie un adesivo svantaggio e lo colloca su quell'alias. Gli altri alias non sono influenzati da quello svantaggio.
- L'alias è completamente bruciato e non può essere più usato per il resto della campagna. Il giocatore colloca un adesivo BRUCIATO sul nome e sulla foto dell'alias, scarta tutte le carte che possiede e perde tutte le azioni rimanenti, poi muove la sua pedina fino a Washington e rimette il suo passaporto nella riserva. Quando il giocatore inizia il suo turno successivo, sceglie un alias temporaneo da usare per il resto di quella partita.

Quando i giocatori scelgono i personaggi all'inizio di una partita, se tutti gli alias attivi di un personaggio sono bruciati, il giocatore dovrà invece usare un alias temporaneo oppure un personaggio diverso.

ESEMPIO: SORVEGLIANZA

Samuel (l'alias alleato di Nazarena) inizia il suo turno al Cairo, che ha sorveglianza 1. Gratta 1 copertura dall'alias alleato e rivela un'icona svantaggio



Samuel Hale
NOME

COORDINATORE DI CONFERENZE MEDICHE:
Con un'azione, puoi muovere una squadra oppure la pedina di un altro giocatore di un massimo di 3 città (senza farla entrare nelle città intermedie).

SPECIALIZZAZIONE

COPERTURA

Nazarena sceglie 1 svantaggio tra quelli disponibili e lo applica su una casella vuota del suo alias alleato.

SUPPORTO

SUPPORTO

SUPPORTO

SVANTAGGIO

SVANTAGGIO

MONITORATO: Se peschi 2 carte città sovietiche alla fine del tuo turno, perdi 1 copertura.

PREPARAZIONE

1. CONTROLLARE IL MAZZO LEGACY E PREPARARE GLI OBIETTIVI

Prima di preparare la partita (e scoprire che per errore sono state inserite le carte escalation prima di distribuire le carte giocatore!), **pescare le carte dal mazzo legacy**. Pescare le carte una alla volta e leggerle a voce alta. Seguire le istruzioni su entrambi i lati di ogni carta e continuare a pescarle finché non si arriva a una carta con la scritta PAUSA o STOP.

Il mazzo legacy indicherà come preparare gli obiettivi per quel mese.

Radunare poi le eventuali carte nella riserva richieste per quel mese.

2. PREPARARE IL TABELLONE E I COMPONENTI

Collocare il tabellone al centro del tavolo. Collocare 1 casa sicura in ogni città contrassegnata con una casa sicura permanente. Per il Prologo e per Gennaio, sarà nella sola città di Washington.

Collocare il segnalino livello di minaccia sulla casella all'estrema sinistra dell'indicatore del livello di minaccia.

Raggruppare gli agenti, i segnalini incidente, i segnalini obiettivo, i segnalini traccia, le squadre e le case sicure rimanenti in scorte separate accanto al tabellone.



3.

APPLICARE QUI L'ADESIVO

REGOLA QUANDO INDICATO

4. AGGIUNGERE GLI AGENTI AL TABELLONE

Mescolare le carte minaccia e rivelarne 3. Collocare 3 agenti su ogni città mostrata. Poi rivelare altre 3 carte e collocare 2 agenti in ogni città mostrata. Infine, rivelare altre 3 carte e collocare 1 agente in ogni città mostrata. Collocare le carte rivelate a faccia in su nella pila degli scarti delle minacce.



5.

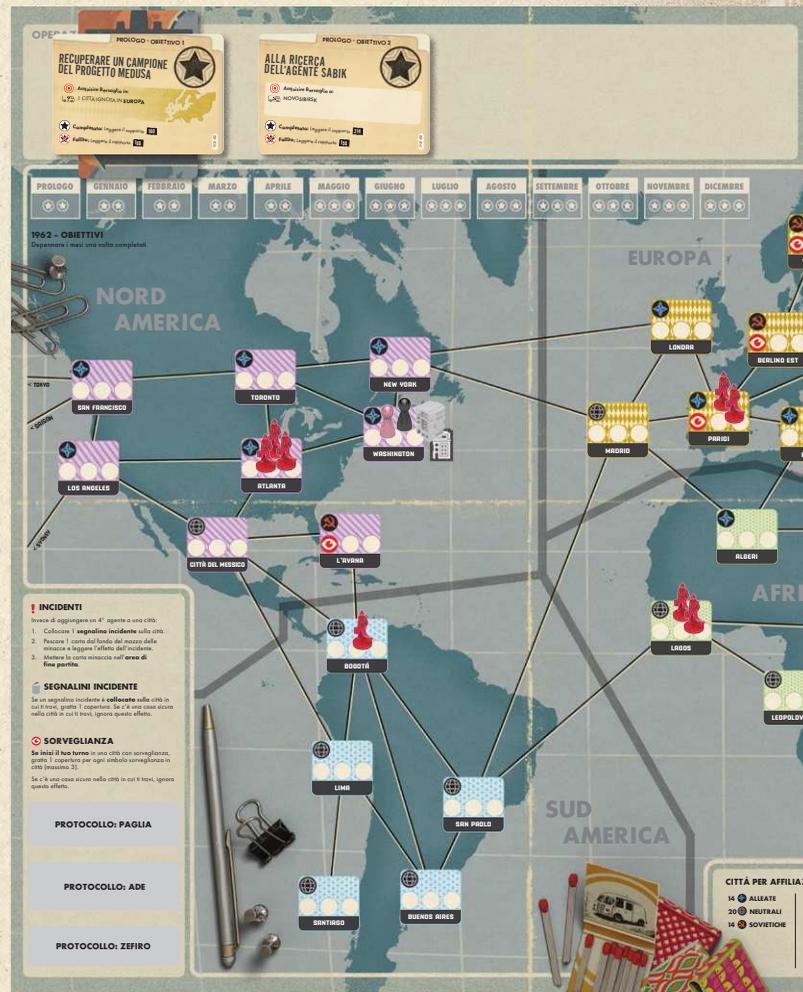
APPLICARE QUI L'ADESIVO

REGOLA QUANDO INDICATO

6.

APPLICARE QUI L'ADESIVO

REGOLA QUANDO INDICATO



7. PREPARARE IL MAZZO DEI GIOCATORI E DISTRIBUIRE LE CARTE

I giocatori scelgono tutti assieme un numero di carte evento da aggiungere al mazzo dei giocatori pari all'attuale livello di finanziamento. Sia per il Prologo che per l'inizio di Gennaio, il livello di finanziamento è pari a 5, quindi è sufficiente includere le 5 carte evento iniziali.

Mescolare le carte evento scelte con le carte città, poi distribuire 2/3/4 carte a ogni giocatore in base al numero di giocatori.

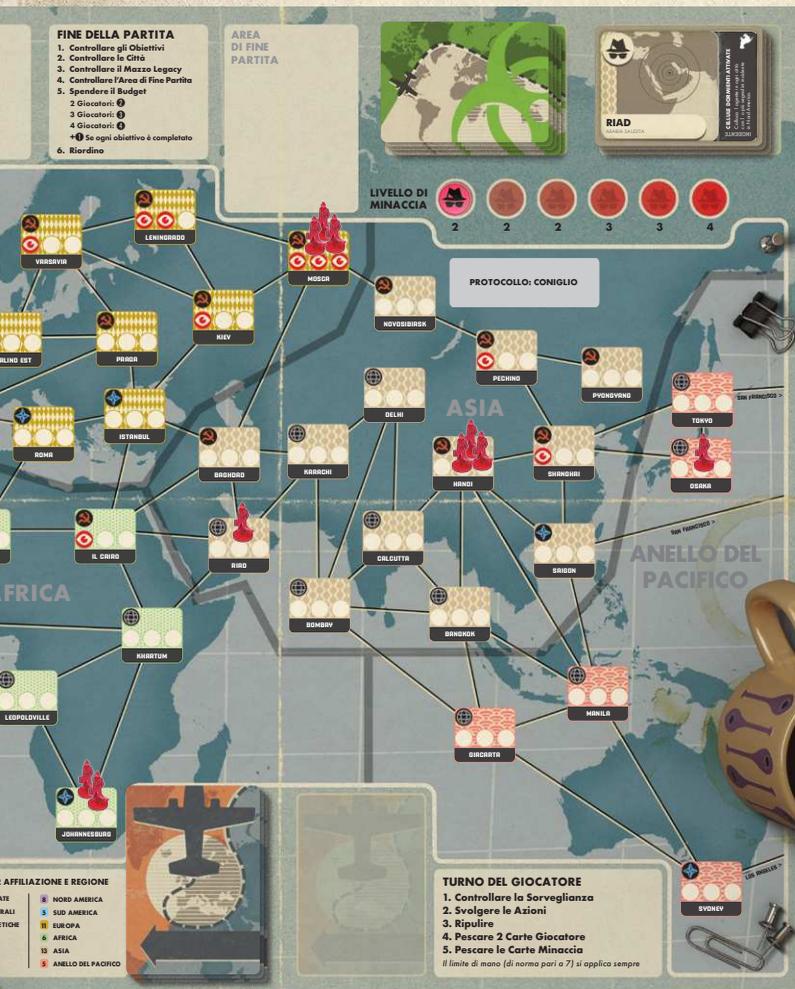
Giocatori	Carte
2	4
3	3
4	2

I giocatori giocano sempre con le proprie carte scoperte.



8. AGGIUNGERE LE CARTE ESCALATION AL MAZZO DEI GIOCATORI

Suddividere le carte giocatore rimanenti in 5 mazzetti a faccia in giù di dimensioni più simili possibile. Collocare i mazzetti più piccoli verso il lato destro della fila. Inserire e mescolare 1 carta escalation a faccia in giù in ogni mazzetto.



9. RICOMPORRE IL MAZZO DEI GIOCATORI

Impilare i mazzetti delle carte giocatore **da sinistra a destra** (in modo che la pila all'estrema sinistra finisca in cima) per comporre il mazzo dei giocatori. Collocare il mazzo dei giocatori sul tabellone.

10. SCEGLIERE I PERSONAGGI E GLI ALIAS

Ogni giocatore sceglie un personaggio e riceve la pedina, la carta di consultazione e il passaporto corrispondenti (nel Prologo prende un alias temporaneo al posto del passaporto). Rimettere nella scatola eventuali pedine, carte di consultazione e passaporti inutilizzati.



Poi, se i personaggi hanno più di 1 alias, ogni giocatore sceglie con quale alias cominciare.

Se tutti gli alias di un personaggio sono bruciati, quel giocatore deve invece usare un alias temporaneo oppure un personaggio diverso.

11. INIZIARE LA PARTITA

Radunare tutte le pedine e selezionarne una casualmente. Quel giocatore svolge il primo turno. **Collocare tutte le pedine a Washington.**

TURNI DEI GIOCATORI

Durante il proprio turno, un giocatore svolge questi 5 passi nell'ordine seguente:

- 1 Controllare la Sorveglianza
- 2 Svolgere le Azioni
- 3 Ripulire
- 4 Pescare 2 Carte Giocatore
- 5 Pescare le Carte Minaccia

Una volta svolti questi passi, il giocatore successivo in senso orario svolge il suo turno.

I giocatori possono discutere liberamente e consigliarsi a vicenda. Tutti possono fornire le loro opinioni e le loro idee, ma è sempre il giocatore di turno a decidere cosa fare.

La mano di un giocatore può includere carte città e carte evento. Le carte città sono usate per alcune azioni, mentre le carte evento possono essere giocate senza usare un'azione e perfino nei turni degli altri giocatori.



1. CONTROLLARE LA SORVEGLIANZA

I sovietici tengono d'occhio tutto, a ogni ora del giorno e della notte.

Se un giocatore inizia il proprio turno in una città con sorveglianza, perde 1 copertura per ogni simbolo sorveglianza (🕒) presente in quella città (massimo 3).

Se in quella città c'è una casa sicura, il giocatore ignora questo effetto.



2. SVOLGERE LE AZIONI

Il tempo stringe. Non è mai abbastanza per fare tutto.

Un giocatore può svolgere fino a 4 azioni ogni turno.

È possibile selezionare una qualsiasi combinazione delle azioni elencate di seguito. È possibile eseguire la stessa azione più volte, nel qual caso ogni volta conta come 1 azione. Le capacità speciali di un personaggio potrebbero alterarne la risoluzione. Alcune azioni prevedono che il giocatore scarti una carta dalla propria mano, collocando gli eventuali scarti nella pila degli scarti dei giocatori.



GUIDARE/NAVIGARE



Il giocatore si muove fino a una città adiacente (collegata da una linea).

VOLO COMMERCIALE



Questa azione può variare come segue:



Il giocatore rivela una carta città alleata nella sua mano per muoversi fino alla città corrispondente (**le carte rivelate non vengono scartate**).



Il giocatore scarta una carta città neutrale per muoversi fino alla città corrispondente.



Il giocatore non può muoversi fino a una città sovietica con l'azione Volo Commerciale.



VOLO NON TRACCIATO



Il giocatore scarta la carta città corrispondente alla città in cui si trova per muoversi fino a una qualsiasi città sul tabellone (inclusa una città sovietica).



NEUTRALIZZARE AGENTE



Il giocatore rimuove 1 agente dalla città in cui si trova e lo rimette nella scorta.

CONDIVIDERE INFORMAZIONI



Se nella città in cui si trova il giocatore è presente un altro giocatore ed entrambi sono d'accordo, il giocatore può svolgere una delle azioni seguenti:

-  **Cedere** la carta città corrispondente alla città in cui si trova **all'** altro giocatore.
-  **Prendere** la carta città corrispondente alla città in cui si trova **dall'** altro giocatore.

Se il giocatore che riceve la carta ora ha più carte del suo limite di mano (di norma pari a 7), quel giocatore deve immediatamente scartare una carta o giocare una carta evento.

COSTRUIRE CASA SICURA



Il giocatore scarta la carta città corrispondente alla città in cui si trova per collocare 1 casa sicura in quella città. La casa sicura durerà per tutto il resto della partita. Se tutte le case sicure si trovano già sul tabellone, il giocatore può riposizionare 1 casa sicura da una città diversa alla città in cui si trova. Ogni città può ospitare solo 1 casa sicura.

NOTA: A differenza di **Pandemic**, non esiste un'azione "Volo in Navetta" (non è possibile muoversi direttamente da una casa sicura a un'altra).

IDENTIFICARE CITTÀ BERSAGLIO



Mentre si trova in una casa sicura, il giocatore scarta 3 carte città corrispondenti **alla regione in cui si trova** per rivelare una **città bersaglio ignota** di quella regione collocata sotto una carta obiettivo (vedi "Città Bersaglio Ignote" a destra).

Per esempio, un giocatore che si trova in una casa sicura in Africa può scartare 3 carte città Africa per identificare una città bersaglio ignota in Africa. Questo obiettivo ora ha una **città nota**. L'obiettivo dovrà comunque essere completato usando l'azione "Acquisire Bersaglio".

ASSEMBLARE SQUADRA



Mentre si trova in una casa sicura, il giocatore scarta 5 carte città corrispondenti all'affiliazione della città in cui si trova per collocare 1 squadra di quell'affiliazione in quella città.

Se tutte le squadre di quell'affiliazione si trovano già sul tabellone, il giocatore può riposizionare 1 squadra di quell'affiliazione da una città diversa alla città in cui si trova.

GUIDARE / NAVIGARE SQUADRA



Il giocatore muove una squadra fino a una città adiacente. Non deve necessariamente trovarsi nella città della squadra che vuole muovere. Più squadre possono trovarsi nella stessa città. Le squadre non sono influenzate dalla sorveglianza (se non a causa di alcuni effetti degli incidenti).



APPLICARE QUI L'ADESIVO

REGOLA QUANDO INDICATO

ACQUISIRE BERSAGLIO



Il giocatore completa un obiettivo con una città bersaglio nota o ignota. **I giocatori leggono il rapporto di missione corrispondente.**

CITTÀ BERSAGLIO NOTE

Per acquisire bersaglio in una città nota, il giocatore deve posizionare una **squadra attiva** sulla città mostrata sulla carta, svolgere l'azione Acquisire Bersaglio, contrassegnare l'obiettivo con un segnalino obiettivo completato e infine leggere il relativo rapporto di missione.



È importante ricordare che alcuni obiettivi potrebbero richiedere più squadre attive in una singola città o più città con una squadra attiva in ciascuna.

Esempio: Per completare l'obiettivo "Alla Ricerca dell'Agente Sabik" del Prologo, i giocatori dovranno svolgere l'azione Acquisire Bersaglio mentre una squadra attiva (sovietica) si trova a Novosibirsk, dopodiché contrassegneranno l'obiettivo come completato e leggeranno il rapporto di missione 214.

CITTÀ BERSAGLIO IGNOTE

Alcuni obiettivi hanno una città bersaglio ignota. Il giocatore deve posizionare una squadra attiva in una città specifica, ma non sa quale.



Durante la partita, i giocatori possono scoprire la città bersaglio per esclusione oppure usando l'azione Identificare Città Bersaglio.

PREPARARE UNA CITTÀ BERSAGLIO IGNOTA

Quando i giocatori pescano e risolvono le carte del mazzo legacy, possono trovare le carte obiettivo con città bersaglio ignote. Per preparare una città bersaglio ignota:

- 1** Separare tutte le carte città elencate sull'obiettivo dal mazzo dei giocatori. Per esempio, per l'obiettivo "Recuperare un Campione del Progetto MEDUSA" del Prologo, separare tutte le carte città Europa.
- 2** Collocare 1 di queste carte città casuale a faccia in giù sotto la carta obiettivo **senza guardarla**. Questa carta è la città bersaglio.
- 3** Rimiscolare le carte città rimanenti nel mazzo dei giocatori.

ELIMINARE LE POSSIBILI CITTÀ BERSAGLIO

Quando i giocatori pescano una carta dal mazzo dei giocatori corrispondente alla regione di una città bersaglio ignota, eliminano quella città dai possibili bersagli (per esclusione, non può essere la carta città che si trova sotto l'obiettivo). I giocatori possono usare i segnalini traccia per indicare quali città sono state eliminate.



ACQUISIRE BERSAGLIO IN UNA CITTÀ IGNOTA

Per acquisire bersaglio in una città ignota, il giocatore deve posizionare le **squadre attive** sulla città o **sulle città** che ritiene possano essere la città giusta. Poi svolge l'azione Acquisire Bersaglio e rivela la carta città sotto l'obiettivo.

Se c'è una squadra attiva posizionata su quella città, l'obiettivo va contrassegnato con un segnalino obiettivo completato. Altrimenti, va contrassegnato con un segnalino obiettivo fallito. In entrambi i casi, il giocatore legge immediatamente il rapporto di missione appropriato.

Importante! È possibile collocare le squadre in più città potenzialmente giuste per incrementare le possibilità di successo. Fintanto che una delle squadre attive si trova nella città giusta, l'obiettivo è completato.

ESEMPIO: CITTÀ BERSAGLIO IGNOTA

RECUPERARE UN CAMPIONE
DEL PROGETTO MEDUSA



Acquisire Bersaglio in:
L72 1 CITTÀ IGNOTA IN EUROPA

I giocatori hanno ristretto le possibili città bersaglio in Europa a Parigi, Roma e Praga: due città alleate e una sovietica.

Posizionano la loro squadra sovietica a Praga. Possono posizionare la loro squadra alleata a Parigi o a Roma. Decidono di puntare su Roma collocando lì la squadra alleata per poi svolgere l'azione Acquisire Bersaglio. Se la città bersaglio è Praga o Roma, completeranno con successo l'obiettivo. Se è Parigi, falliranno.

Considerato l'andamento della partita, ritenevano di non riuscire ad assemblare e posizionare un'altra squadra alleata a Parigi per garantire il successo. Pertanto hanno deciso che valeva la pena correre il rischio!



APPLICARE QUI L'ADESIVO

REGOLA QUANDO INDICATO



APPLICARE QUI L'ADESIVO

REGOLA QUANDO INDICATO



APPLICARE QUI L'ADESIVO

REGOLA QUANDO INDICATO



APPLICARE QUI L'ADESIVO

REGOLA QUANDO INDICATO



APPLICARE QUI L'ADESIVO

REGOLA QUANDO INDICATO



APPLICARE QUI L'ADESIVO

REGOLA QUANDO INDICATO



APPLICARE QUI L'ADESIVO

REGOLA QUANDO INDICATO



APPLICARE QUI L'ADESIVO

REGOLA QUANDO INDICATO



APPLICARE QUI L'ADESIVO

REGOLA QUANDO INDICATO



APPLICARE QUI L'ADESIVO

REGOLA QUANDO INDICATO

3. RIPULIRE

Le squadre fanno soltanto il loro dovere.

I giocatori rimuovono **tutti gli agenti** in ogni città con una **squadra attiva**.



4. PESCARRE 2 CARTE GIOCATORE

Ecco i nostri aiuti. A volte i sovietici interferiscono nei nostri piani.

Il giocatore pesca contemporaneamente 2 carte dalla cima del mazzo dei giocatori. Se al momento di pescare ci sono meno di 2 carte nel mazzo dei giocatori, la partita termina! Non si rimescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo (vedi "Fine della Partita" a pag. 14).

Limite di Mano: Se un giocatore supera il suo limite di mano (di norma pari a 7), scarta immediatamente le carte in eccesso e/o gioca carte evento finché non rientra nel limite.



CARTE ESCALATION

Se il giocatore pesca carte escalation, non le aggiunge alla sua mano (e non pesca carte sostitutive al loro posto). Svolge invece immediatamente i passi seguenti:

- 1 Incremento della Minaccia:** Il giocatore sposta il segnalino livello di minaccia di 1 casella verso destra sull'indicatore del livello di minaccia.
- 2 Arrivo degli Agenti:** Il giocatore pesca 1 carta dal fondo del mazzo delle minacce, colloca 3 agenti in quella città, poi scarta la carta pescata nella pila degli scarti delle minacce.
- 3 Intensificazione:** Il giocatore mescola **tutte le carte** nella pila degli scarti delle minacce (inclusa quella appena pescata) e le colloca a faccia in giù sopra il mazzo delle minacce.



NOTA: Quando un giocatore risolve una carta escalation, deve pescare **dal fondo** del mazzo delle minacce, poi rimescolare soltanto la pila degli scarti delle minacce e collocarla sopra il mazzo delle minacce già esistente.

Sebbene sia raro, è possibile pescare 2 carte escalation contemporaneamente. In questo caso si svolgono tutti i passi sopra indicati una prima volta e poi una seconda volta di seguito.

Dopo averle risolte, il giocatore scarta le carte escalation.

5. PESCARRE LE CARTE MINACCIA

I sovietici inviano i loro agenti come infiltrati per provocare incidenti.

Una alla volta, il giocatore rivela dalla cima del mazzo delle minacce un numero di carte minaccia pari all'attuale livello di minaccia (mostrato dall'indicatore del livello di minaccia sul tabellone).

Per ogni carta rivelata, il giocatore colloca 1 agente sulla città corrispondente e scarta quella carta nella pila degli scarti delle minacce.

Se sulla città sta per essere collocato un quarto agente, si verifica invece un incidente (gli agenti non si diffondono come i focolai delle malattie negli altri **Pandemic**).



INCIDENTI

Quando si verifica un incidente in una città, il giocatore colloca 1 segnalino incidente su quella città. **Ogni giocatore in quella città perde 1 copertura dal suo alias attuale, a meno che non sia presente una casa sicura in quella città.** Una città può contenere un qualsiasi numero di segnalini incidente.

Poi il giocatore pesca immediatamente 1 carta dal fondo del mazzo delle minacce e applica l'effetto dell'incidente descritto sulla carta (senza collocare un agente). **Il giocatore colloca questa carta nell'area di fine partita (non nella pila degli scarti delle minacce).**

ESEMPIO: INCIDENTE #1

Si è verificato un incidente a Parigi. I giocatori collocano 1 segnalino incidente su Parigi, poi pescano 1 carta dal fondo del mazzo delle minacce. L'effetto dell'incidente richiede di rimuovere 1 casa sicura in Sud America. I giocatori non hanno una casa sicura in quella regione, quindi la carta non ha effetto.



Gli effetti di alcuni incidenti richiedono di collocare degli agenti. Se il giocatore sta per collocare un quarto agente su 1 o più città, si verifica un altro incidente.

Il giocatore colloca un segnalino incidente su ognuna delle città colpite (i giocatori in quelle città perdono copertura come di norma), poi pesca 1 **altra** carta minaccia dal fondo del mazzo delle minacce e applica l'effetto del suo incidente. **Importante: il giocatore pesca soltanto 1 carta minaccia**, anche se l'effetto dell'incidente precedente ha collocato più segnalini incidente.

Se il giocatore deve collocare un segnalino incidente ma non ce ne sono nella scorta, la partita termina immediatamente (vedi "Fine della Partita" a destra).



APPLICARE QUI L'ADESIVO

REGOLA QUANDO INDICATO



APPLICARE QUI L'ADESIVO

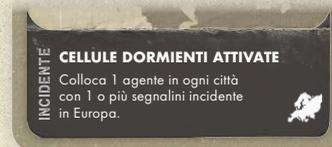
REGOLA QUANDO INDICATO

ESEMPIO: INCIDENTE #2

Successivamente nel corso della partita, si verifica un altro incidente a Parigi.

I giocatori collocano un secondo segnalino incidente e pescano 1 carta dal fondo del mazzo delle minacce. La carta richiede di collocare un agente in ogni città in Europa con 1 o più segnalini incidente.

Un agente viene collocato a Praga. Un altro sta per essere collocato a Parigi, ma ci sono già tre agenti in quella città, quindi i giocatori collocano un terzo segnalino incidente, pescano 1 altra carta minaccia e applicano l'effetto di un altro incidente.



FINE DEL TURNO

Dopo aver pescato e risolto le carte minaccia, il turno del giocatore termina. Il giocatore successivo in senso orario inizia il proprio turno.

FINE DELLA PARTITA

La partita si conclude quando si verifica uno dei casi seguenti:

- ⊗ Tutti gli obiettivi hanno un segnalino completato o fallito.
- ⊗ Un giocatore non può pescare 2 carte giocatore perché non restano abbastanza carte nel mazzo dei giocatori.
- ⊗ Un giocatore deve collocare un agente, ma la scorta è vuota.
- ⊗ Un giocatore deve collocare un segnalino incidente, ma la scorta è vuota.



APPLICARE QUI L'ADESIVO

REGOLA QUANDO INDICATO

La partita termina immediatamente, anche durante il turno di un giocatore, che quindi non potrà concludere il proprio turno.

Al termine della partita, i giocatori proseguono con "Dopo la Partita" a pag. 16.

LIMITE DI MANO

In qualsiasi momento un giocatore si trovi con più carte del suo limite di mano (dopo aver risolto le eventuali carte escalation pescate), deve giocare carte evento e/o scartare carte finché non rientra nel suo limite di mano. Di norma, il limite di mano è pari a 7 carte.

CARTE EVENTO

Qualsiasi giocatore può giocare una carta evento durante qualsiasi turno. Giocare una carta evento non è un'azione e il giocatore che la gioca decide come usarla. Le carte evento possono essere giocate in qualsiasi momento, tranne che tra la pesca e la risoluzione di una carta. Per esempio, non è possibile pescare una carta minaccia, scoprire che l'effetto non è gradito e poi giocare una carta evento che ne prevenga l'effetto. Una volta giocata, il giocatore scarta la carta evento nella pila degli scarti dei giocatori.

USARE GLI EFFETTI

È necessario essere in grado di risolvere **tutto** il testo di una carta o di un effetto al fine di utilizzarlo. Questo vale sia per gli effetti delle carte che per quelli dei personaggi. Per esempio, se una carta consente di muovere una squadra sul tabellone e non ci sono squadre sul tabellone, non sarà possibile giocare quella carta al solo scopo di scartarla.

REGOLE FREQUENTEMENTE TRALASCIATE

- ⊗ Le squadre sono attive solo in una città della loro affiliazione.
- ⊗ Un giocatore pesca sempre esattamente 2 carte dal mazzo dei giocatori alla fine del suo turno. Non pesca carte sostitutive per le carte che non conserva, come le carte escalation.
- ⊗ Nel caso di obiettivi con città bersaglio ignote, i giocatori possono aumentare le possibilità di trovare la città giusta posizionando squadre attive in più città. Fintanto che una delle squadre attive si trova nella città corretta, l'obiettivo è completato.
- ⊗ Durante il suo turno, l'azione di Condividere Informazioni consente a un giocatore di **prendere** una carta città da un altro giocatore se entrambi si trovano nella città corrispondente.
- ⊗ Il limite di mano si applica in ogni momento.
- ⊗ Se i giocatori devono ripetere un mese, qualsiasi obiettivo completato durante il primo tentativo parte come già COMPLETATO nel secondo tentativo (da Maggio in poi - vedi "Dopo la Partita" a pag. 16).

PRENDERE APPUNTI E GUARDARE LE CARTE

I giocatori sono incoraggiati a prendere appunti nel corso del gioco. Per esempio, possono contrassegnare i rapporti del registro di missione già letti per tornare a consultarli quando vogliono.

È possibile inoltre guardare **in qualsiasi momento** le carte nella riserva, nei fascicoli del Personale e dei Servizi Segreti, nella pila degli scarti delle minacce e nella pila degli scarti dei giocatori. Le carte nel mazzo dei giocatori e nel mazzo delle minacce non possono essere guardate a meno che non sia consentito da un effetto.

COSA SUCCEDDE SE SI SBAGLIA UNA REGOLA, DATO CHE NON SI PUÒ TORNARE INDIETRO?

Nella maggior parte dei casi, l'errore non sarà rilevante. Un minimo di confusione sulle regole, una carta lasciata fuori da un mazzo o un passaggio dimenticato non avranno grosse ripercussioni. È sufficiente rendersene conto e procedere oltre.

In alcuni casi una regola dimenticata o fraintesa potrebbe rendere un'intera partita troppo facile o troppo difficile. In questi casi, il gruppo può decidere se aumentare il suo finanziamento per la partita successiva (se accidentalmente ha reso la partita troppo difficile) o ridurlo per la partita successiva (se accidentalmente ha reso la partita troppo facile).

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Matt Leacock e Rob Daviau

Autori Testi Narrativi: Rob Daviau e Justin Kemppainen

Produzione: Michael Sanfilippo

Responsabile Design del Gioco: Justin Kemppainen

Revisione: Alexandar Ortloff

Correzione Bozze: Christopher Meyer

Progetto Grafico: Monica Helland

Illustrazioni: Atha Kanaani e Monica Helland con Samuel R. Shimota e Dan Gerlach

Scultura delle Miniature: Monica Helland e Samuel R. Shimota

Direzione Artistica: Bree Lindsoe e Samuel R. Shimota

Responsabile Direzione Artistica: Samuel R. Shimota

Voce di John Cooper (nella versione originale): Clint McElroy

Editore: Steven Kimball

Playtester: Erik Ameson, Alan Bach, Shelia Bainbridge, Tricia Brooke, Marc Brousseau, Eric Burgess, Bayard Catron, Jason Cooper, Jeroen Domen, Alain Dubourst, Bianca van Duijl, Chris Earley, Dan Egnor, Kathleen Engle, Beth Erikson, Jon Fromm, Kevin Gale, Dan Gerlach, Jennifer Geske, Mark Goetz, Sarah Graybill, Joe Grossman, Beth Heile, David Heron, Amanda Houts, Gil Hova, Randy Hoyt, Wei-Hwa Huang, Brian Jewkes, Sasha Shen Johfre, Jeff Kayati, John Knoerzer, Donna Leacock, Hamilton Longyear, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Benjamin May, Brittany May, James Miller, Chris Mitsinikos, Owen Mitsinikos, Brianna Neiderman, Siew Siang Neo, Elizabeth Neveu, David Nolin, Kevin O'Hare, Debbie Ohi, Erik Oliver, Alexandar Ortloff, Jeff Ridpath, Maureen Riley, Jen Schefer, John Schefer, Lindsay Schulte, Richard Shall, Hannah Johfre Shen, John Shulters, Jenn Skahen, Rob Smolka, Sarah Swindle, Shruti Thombare, Colin Thom, Mae Thornstrom, Lisa Towell, Ana Ulin, Rik Van Horn, Greg Watson, Chris Wray, Rudy Yeung, Kit Yona, Lola Yona, Rob Zacny, Michelle Zentis

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Impaginazione e Adattamento Grafico: Serena Caggiati

Revisione: Fabio Severino e Lorenzo Fanelli

Responsabile Editoriale: Massimo Bianchini

Z-Man Games si impegna per una rappresentazione diversificata e accessibile.



1995 County Road B2 West
Roseville MN 55113 USA
(651) 639-1905
info@ZManGames.com

© 2020 Z-Man Games. Pandemic e Z-Man Games sono ® di Z-Man Games. Pandemic Legacy Season 0 è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia s.r.l. Viale della Resistenza 58 - 42018 San Martino in Rio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a italia@asmodee.com. Conservate queste informazioni per futuri riferimenti. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

DOPO LA PARTITA

Quando i giocatori giocano il Prologo, svolgono soltanto i passi 1, 4 e 6; tuttavia si consiglia la lettura degli altri passi in modo da capire come funzioneranno durante la campagna.

1. CONTROLLARE GLI OBIETTIVI

I giocatori contrassegnano gli obiettivi incompleti con un segnalino obiettivo fallito, leggono il rapporto di missione appropriato, applicano le eventuali istruzioni del rapporto e determinano la valutazione della squadra come segue:

TUTTI GLI OBIETTIVI COMPLETATI

Il gruppo ottiene una valutazione di **SUCCESSO**.

I giocatori proseguono con il mese successivo. Riducono di 1 il livello di finanziamento (perché non hanno bisogno di aiuti). Distruggono gli obiettivi del mese terminato (incluso quello fallito). Annotano la valutazione e il nuovo livello di finanziamento sul calendario sul retro del registro di missione.

1 OBIETTIVO FALLITO

Il gruppo ottiene una valutazione di **SUCCESSO PARZIALE**.

Bisognerà accontentarsi: il tempo stringe. I giocatori proseguono con il mese successivo. Aumentano di 1 il livello di finanziamento. Distruggono gli obiettivi del mese terminato (incluso quello fallito). Annotano la valutazione e il nuovo livello di finanziamento sul calendario sul retro del registro di missione.

2 O PIÙ OBIETTIVI FALLITI

Il gruppo ottiene una valutazione di **FALLIMENTO**.

I giocatori aumentano di 2 il livello di finanziamento (serve una spintarella per tornare in carreggiata). Annotano la valutazione e il nuovo livello di finanziamento sul calendario sul retro del registro di missione.

Se questo era il primo tentativo del mese, i giocatori devono ripetere il mese. Quando inizia la partita successiva, contrassegnano gli eventuali obiettivi completati nella prima metà del mese con un segnalino obiettivo completato (possibile soltanto quando si ricevono 3 obiettivi, da Maggio in poi).

Se questo era il secondo tentativo del mese, i giocatori proseguono con il mese successivo. Distruggono gli obiettivi del mese terminato (inclusi quelli falliti).

2. CONTROLLARE LE CITTÀ

I giocatori applicano 1 adesivo sorveglianza sulle città che contengono 1 o più segnalini incidente. Applicano solo 1 adesivo, a prescindere dal numero di segnalini incidente presenti sulla città. **Questo passo va svolto anche se i giocatori intendono spendere unità di budget in controsorveglianza per compensare i nuovi adesivi sorveglianza.**

Ogni città può avere fino a 3 simboli sorveglianza. Se una città ne possiede già 3, non si applicano altri adesivi, anche se su quella città ci sono segnalini incidente alla fine della partita.



3. CONTROLLARE IL MAZZO LEGACY

Se in cima al mazzo c'è una carta PAUSA, il gioco potrebbe richiedere di pescare altre carte.

4. CONTROLLARE L'AREA DI FINE PARTITA

Se ci sono carte minaccia in questa area, collocarle nella pila degli scarti delle minacce.

5. SPENDERE IL BUDGET

A prescindere dalla valutazione, i giocatori scelgono le migliori alla fine di ogni partita.

Ricevono unità di budget pari al numero di giocatori che hanno giocato quella partita più 1 unità aggiuntiva se tutti gli obiettivi sono stati completati.

I costi sono indicati accanto a ogni miglioria; le unità non spese sono sprecate: non è possibile mantenerle da una partita all'altra.

- 4. Controllare l'Area di Fine Partita
- 5. Spendere il Budget
- 2 Giocatori: 2
- 3 Giocatori: 3
- 4 Giocatori: 4
- 4+ Se ogni obiettivo è completato
- 6. Riordino



SUPPORTI

Un giocatore applica un supporto su qualsiasi slot supporto vuoto su un alias creato (eventualmente anche su un personaggio non utilizzato in quella partita). Non è consentito applicare supporti

su alias che non sono stati ancora creati. Un supporto non può essere sovrapposto a uno svantaggio o un altro supporto. Ogni supporto è utilizzabile soltanto dall'alias che lo possiede.



VISTO

Con un'azione, puoi muoverti fino alla città indicata su questo visto.

CITTÀ: _____

CASE SICURE PERMANENTI

I giocatori scelgono una città con una casa sicura e collocano un adesivo casa sicura permanente accanto a quella città. All'inizio di ogni partita, i giocatori collegheranno una casa sicura su ogni città con un adesivo casa sicura permanente.



CONTROSORVEGLIANZA

I giocatori collocano un adesivo controsorveglianza sovrapponendolo a un simbolo sorveglianza di una città (sia adesivo che stampato). La sorveglianza di quella città è ridotta di 1.



6. RIORDINO

I giocatori scartano tutte le carte giocatore e sgombrano il tabellone da tutti gli elementi di gioco (ma non dagli adesivi, che sono permanenti), ripristinando il tutto per l'inizio della partita successiva.