



CYBERPUNK

2077

GANG DI NIGHT CITY - IL GIOCO DA TAVOLO



Un gioco di **Andrea Chiarvesio**, **Eric M. Lang**,
Alexio Schneeberger e **Francesco Rugerfred Sedda**



003

Panoramica
Contenuto

005

Tabellone

006

Plance delle Gang
Unità delle Gang

- Unità Base 006
- Unità Speciale: Droni 007
- Unità Speciale: Edgerunner 007

007

Regole delle Unità

- Unità Amiche 007
- Unità Nemiche 007
- Movimento 007
- Perdere Unità 007
- Convertire Unità 007

008

Concetti Base

- In Gioco 008
- Rimuovere dal Gioco 008
- Risorse 008
- Carte Combattimento 008
- Carte Opportunità 008
- Punti di Interesse 009
- Presenza e Dominio 009

010

Preparazione

011

Turno del Giocatore

Tipo di Turno: Attivazione

- Azione: Attivare i Solitari 012
- Risolvere una Sparatoria* 012
- Azione: Attivare i Tecnici 013
- Cogliere un'Opportunità* 013
- Assoldare un Edgerunner* 014
- Azione: Attivare i Netrunner 014
- Iniziare una Netrun* 014
- Azione: Costruire un Covo 015
- Azione: Potenziare una Carta Combattimento 016
- Azione: Jolly 016
- Fine di un Turno Attivazione 016

016

Tipo di Turno: Rivendicazione

- Ottenere Risorse 016
- Reclutare Unità 017

017

Fine della Partita

Storie

- Carte Storia 017
- Epiloghi delle Storie 017

PORTA CONNESSA...



018

Modalità Giocatore Singolo

- Preparazione Storia Fine Before You Came 018
- Svolgimento 020
- Comportamento dell'Edgerunner Nemico 020
- Comportamento della Gang Nemica 020

022

Slang di Cyberpunk 2077

023

Indice

Riconoscimenti

024

Riepilogo del Turno



PANORAMICA

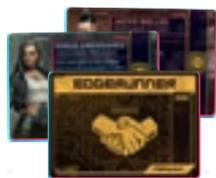
"SIETE PRONTI, CHOOMBA? NIGHT CITY NON SARÀ PIÙ LA STESSA!"

Cyberpunk 2077: GANG DI NIGHT CITY mette da 1 a 4 giocatori al comando di una delle spietate Gang che ambiscono a prendere il controllo di quel buco infernale glitterato che è Night City. Che si tratti di scontri IRL o sulla Rete, c'è in palio il Dominio sul mondo criminale che regna per le strade. Ma le altre Gang non saranno gli unici ostacoli sulla via del successo: le Corporazioni, la Polizia e la NetWatch sono tutte pronte ad avventarsi su chiunque porti alla loro attenzione questa "guerra".

Un buon leader non si lascia mai sfuggire una buona Opportunità o un Edgerunner promettente. Solo i migliori passeranno alla storia!

CONTENUTO

COMPONENTI GENERICI



10 CARTE EDGERUNNER



27 CARTE OPPORTUNITÀ



22 CARTE COMBATTIMENTO
POTENZIATE



16 CARTE COMBATTIMENTO
INIZIALI (4 PER GANG)



20 SEGNALINI CONTRABBANDO



2 DADI NETWATCH



20 SEGNALINI EURODOLLARO



20 SEGNALINI SEGRETI CORPORATIVI



4 CARTE RIEPILOGO DEL TURNO



1 TABELLONE

10 MINIATURE EDGERUNNER



JOHNNY SILVERHAND ☒



T-BUG ☒



NIX ☒



ROGUE AMENDIARES ☒



RIVER WARD ☒



GORO TAKEMURA ☒



JUDY ÁLVAREZ ☒



VIKTOR VEKTOR ☒



KERRY EURODYNE ☒



JACKIE WELLES ☒



4 AZIONE SOLITARIO ☒



4 AZIONE TECNICO ☒



4 AZIONE NETRUNNER ☒



4 AZIONE COVO ☒



4 AZIONE POTENZIAMENTO ☒

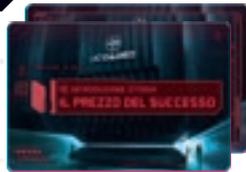


4 AZIONE JOLLY ☒

MAZZI STORIA



1 CARTA TUTORIAL



9 CARTE STORIA
IL PREZZO DEL SUCCESSO



7 CARTE STORIA
TOUR DI NIGHT CITY



8 CARTE STORIA
GUERRA SOFISTICATA



7 CARTE STORIA
UN REGALO SCOMODO

COMPONENTI STORIA



1 CARTA OPPORTUNITÀ
ARASAKA



6 CARTE COMBATTIMENTO
POTENZIALE KANG TAO



1 SEGNALINO ASSASSINO



1 SEGNALINO AGENTE



5 SEGNALINI "X"



1 SEGNALINO VIP



1 SEGNALINO TRACCIA



6 SEGNALINI MILITECH



10 SEGNALINI TEMPO



6 SEGNALINI CONTAINER



6 SEGNALINI FABBRICA KANG TAO

COMPONENTI GANG

TYGER CLAWS



4 INDICATORI REPUTAZIONE
(1 PER GANG)



3 SOLITARIO



3 TECNICO



3 NETRUNNER



4 PLANCE DELLE GANG (1 PER GANG)



4 INDICATORI RETE
(1 PER GANG)

VALENTINOS



3 SOLITARIO



3 TECNICO



3 NETRUNNER

COMPONENTI GIOCATORE SINGOLO



16 SEGNALINI DRONE
(4 PER GANG)



1 SEGNALINO SOSTITUZIONE
CASELLA RETE



1 INDICATORE REPUTAZIONE
EDGERUNNER

VOODOO BOYS



16 SEGNALINI COVO
(4 PER GANG)



3 SOLITARIO



3 TECNICO



3 NETRUNNER



1 CARTA STORIA FINE BEFORE YOU CAME



6 CARTE DISTRETTO CASUALE



12 BASETTE COLORATE
(3 PER GANG)

MÆLSTROM



3 SOLITARIO



3 TECNICO



3 NETRUNNER



4 CARTE
COMPORTEMENTO GANG



1 CARTA PROFILO
EDGERUNNER NEMICO



1 CARTA RIEPILOGO
GIOCATORE SINGOLO

TABELLONE

Il tabellone rappresenta Night City e i suoi Distretti.



TRACCIATO REPUTAZIONE:
Tiene traccia della Reputazione di ogni Gang.

MAZZO DELLE CARTE COMBATTIMENTO POTENZIATE: I giocatori possono utilizzare questo mazzo per potenziare le carte Combattimento che hanno in mano.

SLOT CARTE STORIA: Durante le partite, le carte storia vengono collocate qui.

LA RETE: Sorvegliata dalla NetWatch, è qui che i Netrunner faranno le loro run in cerca di successi e ricompense. Ogni casella è associata a un Livello di Pericolo (Giallo, Arancione, Rosso), che specifica a quali conseguenze andrà incontro chi fallisce la run.

ICONA NUMERO DI GIOCATORI: Indica il numero di giocatori per ogni faccia del tabellone.

MERCATO DEGLI EDGERUNNER: Il mazzo e le carte Edgerunner vengono collocati qui.

DISTRETTI: Night City è divisa in 6 Distretti, dove ha luogo la maggior parte delle interazioni tra le Gang.

Nome

Logo

Ricompense

WESTBROOK

MERCATO DELLE OPPORTUNITÀ: Il mazzo e le carte Opportunità vengono collocati qui.

PUNTI DI INTERESSE: Luoghi che le Gang possono controllare, in modo da ottenere dei benefici quando svolgono specifiche azioni.

Fixer

Business

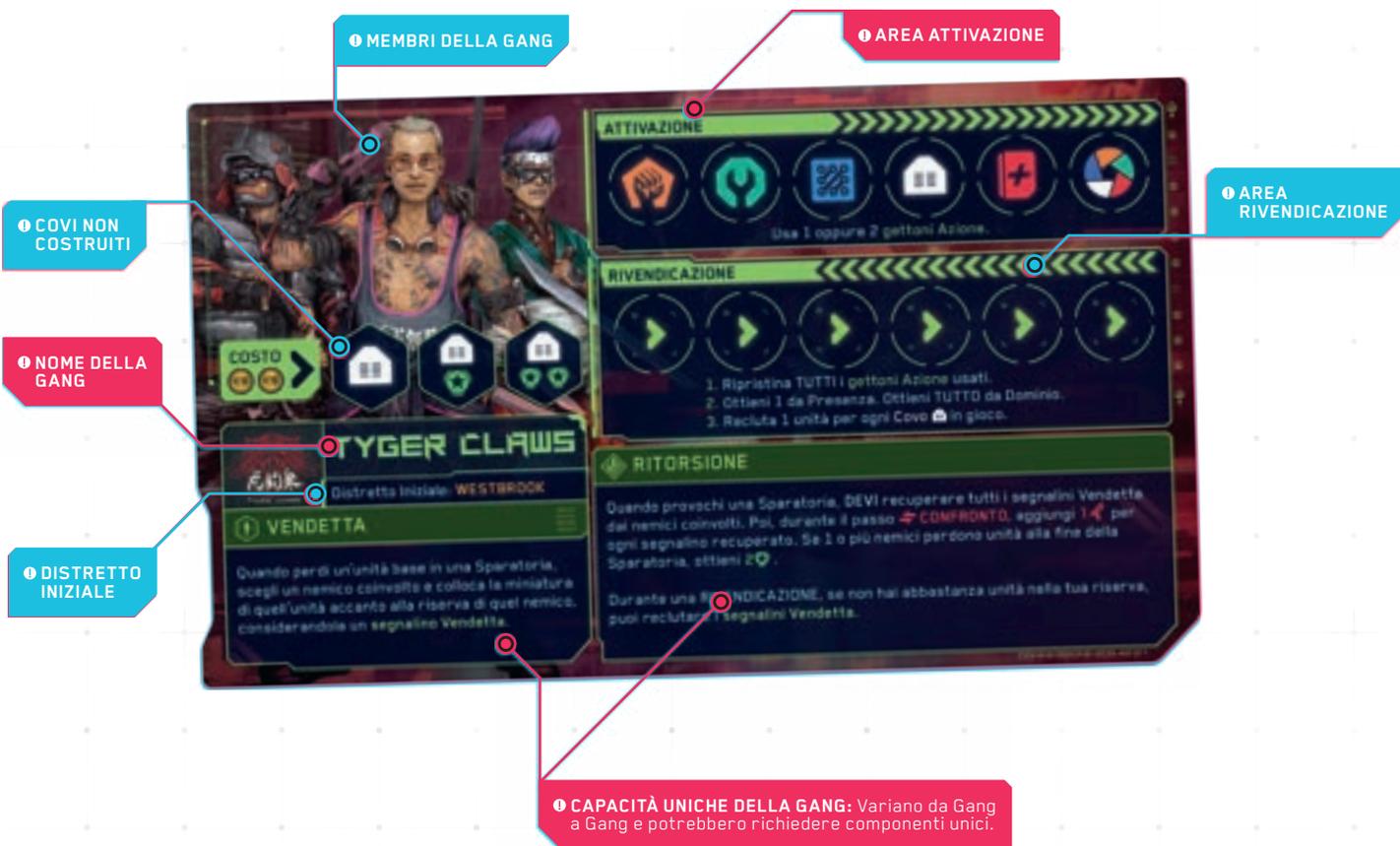
Fortezza dei Dati





PLANCE DELLE GANG

Ogni Gang è rappresentata dalla propria plancia. Queste plance aiutano i giocatori a tenere traccia dei loro gettoni Azione e dei Covi che non hanno ancora costruito. Ogni Gang ha, inoltre, una serie di capacità uniche.



UNITÀ DELLE GANG

UNITÀ BASE

Le unità base sono la spina dorsale di ogni Gang e vengono impiegate per condurre affari a Night City (pagina 011: **TIPO DI TURNO: ATTIVAZIONE**).

Esistono 3 classi di unità base:

- + **SOLITARIO (basetta ):** Provocano Sparatorie per rimuovere le unità nemiche.
- + **TECNICO (basetta ):** Costruiscono Droni, colgono Opportunità e assoldano Edgerunner.
- + **NETRUNNER (basetta ):** Iniziano le Netrun per arraffare Segreti Corporativi e altri effetti.





UNITÀ SPECIALE: DRONI

I **DRONI** (basetta ) sono una classe di unità speciale associata ai Tecnici. Queste macchine rafforzano il controllo delle Gang e le aiutano a tenere in vita le loro forze. I Droni si muovono indipendentemente dai Tecnici e i giocatori possono persino muoverli in Distretti dove non è presente alcun Tecnico.



SEGNALINI DRONE

I Droni si attivano insieme ai Tecnici durante l'azione **ATTIVARE I TECNICI** (pagina 013: **AZIONE: ATTIVARE I TECNICI**) e vengono costruiti quando un giocatore recluta un Tecnico durante una **RIVENDICAZIONE**, quando viene assoldato un Edgerunner Tecnico oppure quando un effetto indica di farlo.

I Droni hanno i limiti seguenti:

- + Non possono mai occupare Punti di Interesse.
- + Ogni volta che un Drone si trova in un Distretto in cui non sono presenti altre unità amiche non Drone, quel Drone è perso e torna nella riserva del suo proprietario.

UNITÀ SPECIALE: EDGERUNNER

Gli **EDGERUNNER** (basetta ) sono unità speciali con capacità uniche. Mettono i loro servizi a disposizione delle Gang che se li possono permettere e che riescono a convincerli. Per assoldare un Edgerunner, un giocatore deve effettuare la sua azione **ATTIVARE I TECNICI** (pagina 014: **ASSOLDARE UN EDGERUNNER**).

Quasi tutti gli Edgerunner appartengono a una classe (Solitario, Tecnico o Netrunner). I giocatori li attivano come si attiva un normale Solitario, Tecnico o Netrunner (esempio: gli Edgerunner Tecnici si attivano con l'Azione Attivare i Tecnici e costruiscono un Drone come di consueto).

Gli Edgerunner che non rientrano in queste tre classi sono Specialisti, che hanno inneschi di attivazione unici descritti sulla loro carta. Gli Edgerunner Specialisti hanno inoltre delle capacità speciali, attive o passive, che sono **attive solo mentre sono in gioco**.



← **ROGUE** è un'Edgerunner Specialista. Per assoldarla occorre pagare 2  e si muove solo quando un'unità amica occupa un Punto di Interesse .

Se, alla fine della sua Rivendicazione, il giocatore che l'ha assoldata controlla Punti di Interesse  **E** **ROGUE** è in gioco, quel giocatore ottiene 2 Reputazione.

REGOLE DELLE UNITÀ

UNITÀ AMICHE

Un giocatore considera amiche tutte le unità che gli appartengono.

UNITÀ NEMICHE

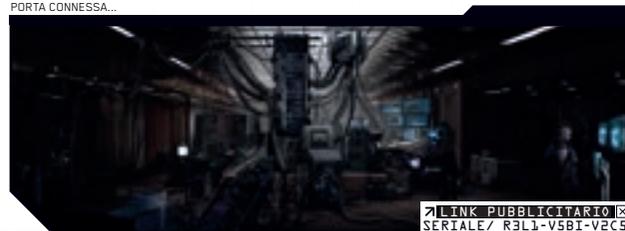
Un giocatore considera nemiche tutte le unità controllate dalle Gang rivali.

MOVIMENTO

Quando un'azione o un effetto permette a un giocatore di muovere un'unità, quell'unità può essere mossa fino a un qualsiasi Distretto adiacente, oppure può entrare o uscire da un Punto di Interesse nel Distretto in cui si trova (pagina 009: **PUNTI DI INTERESSE**). Due Distretti sono adiacenti se condividono un confine. Quando un giocatore muove più unità, può muoverle indipendentemente le une dalle altre.

Gli Edgerunner Solitari, Tecnici e Netrunner si muovono quando si muove la classe di unità corrispondente. Gli Edgerunner Specialisti hanno inneschi e capacità di movimento unici.

PORTA CONNESSA...



PERDERE UNITÀ

Tutte le unità uccise, inclusi Droni ed Edgerunner, sono considerate perse. A meno che non sia specificato diversamente, le unità perse tornano nella riserva dei rispettivi proprietari.

CONVERTIRE UNITÀ

Quando un effetto converte un'unità, il giocatore attivo sceglie 1 unità base in gioco del suo avversario e la sostituisce con 1 unità base **della stessa classe** presa dalla propria riserva (esempio: può sostituire 1 Solitario nemico con 1 Solitario amico).

L'unità sostituita torna nella riserva del suo proprietario. Un giocatore non può convertire un'unità se non ha unità base della stessa classe nella sua riserva.

! ATTENZIONE: Se l'unità sostituita si trovava dentro un Punto di Interesse, la nuova unità occupa quello stesso Punto di Interesse.

CONCETTI BASE



NCPD CONNESSO...

IN GIOCO

Un'unità, una miniatura o un componente è considerato "in gioco" quando si trova all'interno di un Distretto del tabellone.

RIMUOVERE DAL GIOCO

Quando un'unità, una miniatura o un componente viene rimosso dal gioco, non fa più parte della riserva del suo proprietario e non potrà essere utilizzato per il resto della partita. Rimetterlo nella scatola.

RISORSE

In ogni partita si possono ottenere 3 tipi diversi di risorse:

EURODOLLARI: La valuta ufficiale di Night City.

CONTRABBANDO: Container di merci illegali (Cyberware, armi, Braindance, ecc.).

SEGRETI CORPORATIVI: File contenenti informazioni riservate. I Segreti Corporativi sono preziose risorse jolly, che possono essere spese al posto di altre risorse. 1 può essere speso al posto di 1 o di 1 .

ATTENZIONE: Alcune Storie aggiungono dei modi alternativi per spendere i Segreti Corporativi.

Le risorse sono illimitate e quelle spese vanno riposte nella riserva. Nell'improbabile caso in cui i giocatori abbiano bisogno di più risorse di quelle presenti nella scatola, possono utilizzare qualsiasi cosa per rappresentarle.

CARTE COMBATTIMENTO

Le carte Combattimento vengono utilizzate durante le Sparatorie (pagina 012: **RISOLVERE UNA SPARATORIA**). Rappresentano armi, Cyberware e Hacking Rapidi che danno un vantaggio alle unità nel corso degli scontri. Hanno sempre un valore di Potenza di Fuoco e una condizione di Reputazione .

All'inizio della partita ogni giocatore ha le stesse 4 carte Combattimento iniziali, che potrà sostituire nei turni a venire con carte più avanzate e potenti (pagina 016: **AZIONE: POTENZIARE UNA CARTA COMBATTIMENTO**). Quasi tutte le carte Combattimento Potenziate hanno anche degli effetti speciali.



SMORZADOLORE ha un valore di Potenza di Fuoco pari a 3 e un effetto speciale che si attiva durante il passo Perdite di una Sparatoria. La condizione di Reputazione si innesca alla fine della Sparatoria.

CARTE OPPORTUNITÀ

Le carte Opportunità rappresentano loschi affari che le Gang possono condurre. Per coglierle occorre pagare Contrabbando (pagina 013: **COGLIERE UN'OPPORTUNITÀ**) e soddisfare gli eventuali requisiti indicati sulle carte. Oltre a garantire Reputazione, quasi tutte le carte Opportunità offrono altre ricompense quando vengono colte.

Esistono 3 tipi di carte Opportunità:

TRAFFICI DI BRAINDANCE: Esperienze immersive di Realtà Virtuale.

TRAFFICI DI CYBERWARE: Impianti artificiali venduti al mercato nero.

TRAFFICI DI ARMI: Armi da fuoco illegali e modificate.



SMARTGUN DELLA MILITECH è un'Opportunità Traffico di Armi . Costa 1 e richiede Dominio in Westbrook per essere colta. Offre 1 Reputazione per ogni Opportunità posseduta dal giocatore (inclusa questa) e 1 oppure 1 .

PUNTI DI INTERESSE

Un Punto di Interesse (PDI) è un luogo all'interno di un Distretto che può essere occupato da 1 unità base oppure da 1 Edgerunner. Qualsiasi classe di unità (esclusi i Droni) può occupare qualsiasi tipo di Punto di Interesse e il proprietario di quell'unità ottiene il controllo del PDI.

! ATTENZIONE: I Droni non possono occupare Punti di Interesse.

Sulla mappa si possono trovare i tipi di Punti di Interesse seguenti:



FIXER: Permettono di assoldare gli Edgerunner.



BUSINESS: Permettono di cogliere Opportunità illecite.



FORTEZZE DEI DATI: Permettono di ottenere Segreti Corporativi quando un Netrunner inizia una Netrun.

Quando si muove, un'unità può occupare un Punto di Interesse:

- + Nel suo Distretto, senza aver bisogno di muoversi fino a un Distretto adiacente;
- + In un Distretto adiacente fino a cui si è mossa.

! ATTENZIONE: Le unità non possono occupare Punti di Interesse già occupati da **QUALSIASI** altra unità, incluse quelle amiche.

CARICAMENTO DATI...



↑ **ALBERTO** attiva i suoi Netrunner utilizzando il suo gettone Azione. Muove 1 Netrunner dal PDI di Heywood direttamente nel PDI di City. Il suo altro Netrunner si muove direttamente da Heywood nel PDI di quel Distretto. Infine, **ALBERTO** inizia una Netrun con 2 Punti di Interesse sotto il suo controllo.

PRESENZA E DOMINIO

La Presenza e il Dominio determinano le ricompense che un giocatore ottiene durante una **RIVENDICAZIONE** (pagina 016: **TIPO DI TURNO: RIVENDICAZIONE**). Alcune carte Opportunità richiedono Presenza o Dominio in 1 o più Distretti per poterne soddisfare i requisiti.

Una Gang ha **PRESENZA** in un distretto quando vi possiede unità. I Covi, da soli, non contribuiscono né alla Presenza né al Dominio.

! ATTENZIONE: I Droni contribuiscono al numero totale di unità in un Distretto.

Una Gang ha il **DOMINIO** in un Distretto quando ha **sia**:

- + Un Covo nel Distretto, **sia**
- + Il maggior numero di unità nel Distretto (sommando unità base, Droni ed Edgerunner).

! ATTENZIONE: Quando ci sono più giocatori che si contendono il Dominio in un Distretto, nessuno di loro ha il Dominio, ma solamente Presenza.

IN ATTESA DEL SERVER...



↑ A City, i giocatori sono così divisi:

ALBERTO: 3 unità (2 base e 1 Drone) e 1 Covo.

SERENA: Non ha unità ma ha 1 Covo.

LUCA: 3 unità, ma non ha 1 Covo.

In questo caso, nessuno ha il Dominio. **LUCA** ha solo Presenza perché non ha un Covo. Anche **ALBERTO** ha solo Presenza, anche se ha un Covo, perché non ha più unità di **LUCA**.

SERENA non ha Presenza, perché il Covo da solo non contribuisce ad avere Presenza in un Distretto.



PREPARAZIONE

! ATTENZIONE: Se si sta giocando in modalità **Giocatore Singolo**, fare invece riferimento alle istruzioni di preparazione per la modalità **Giocatore Singolo** (pagina 018: **MODALITÀ GIOCATORE SINGOLO**).

01 PREPARARE IL TABELLONE:

Collocare il tabellone al centro del tavolo, utilizzando la faccia corrispondente al numero di giocatori.

02 CREARE LE RISERVE DI SEGNALINI E DADI:

Creare riserve separate per i segnalini ,  e . Collocare queste riserve, insieme ai 2 dadi NetWatch a sei facce, accanto al tabellone, a portata di mano di tutti i giocatori.

03 SCEGLIERE LE GANG E PRENDERE I COMPONENTI:

Ogni giocatore sceglie una Gang e ne prende: i componenti, le 4 carte Combattimento Iniziali (**CYBERPSICOSI**, **CORTOCIRCUITO**, **ARMATURA SUBDERMALE** e **CRUSHER**) e 1 carta Riepilogo del Turno.

04 SCEGLIERE IL PRIMO GIOCATORE:

Il giocatore che ha trascorso più ore a giocare a Cyberpunk 2077 (il videogioco) sarà il primo giocatore. In alternativa, scegliere casualmente.

05 DISTRIBUIRE LE RISORSE INIZIALI:

In senso orario a partire dal primo, ogni giocatore riceve un ammontare di risorse specifico in base all'ordine di gioco:

	RISORSE INIZIALI
1° GIOCATORE	
2° GIOCATORE	
3° GIOCATORE	
4° GIOCATORE	
5° GIOCATORE*	

*Richiede l'espansione *Famiglie e Reietti*





06 COLLOCARE I COMPONENTI DELLE GANG:

Ogni giocatore colloca:

- + I suoi indicatori Reputazione e Rete sulle caselle iniziali corrispondenti del tabellone;
- + Nel suo **Distretto Iniziale**, indicato sulla plancia della Gang: 1 segnalino Covo, 1 unità Solitario, 1 unità Tecnico, 1 unità Netrunner e 1 segnalino Drone. Le unità vanno collocate fuori dai Punti di Interesse;
- + Sulla plancia della sua Gang, negli slot corrispondenti: i 3 segnalini Covo rimanenti e i 6 gettoni Azione;
- + In una riserva personale, da tenere vicina alla plancia: tutte le unità e i segnalini rimanenti (2 Solitari, 2 Tecnici, 2 Netrunner e 3 Droni).

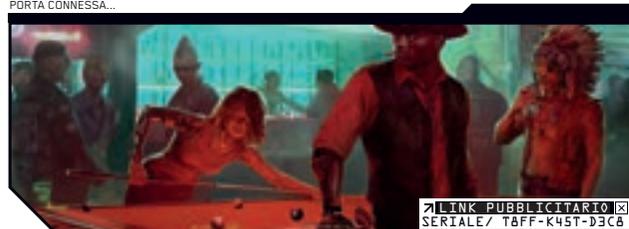
CARICAMENTO DATI...



07 PREPARARE I MAZZI:

Mescolare le carte Opportunità, Edgerunner e Combattimento Potenziate in mazzi separati, da collocare a faccia in giù sugli slot corrispondenti del tabellone. Riempire gli slot Opportunità ed Edgerunner del tabellone, girando a faccia in su ognuna delle carte appena collocate.

PORTA CONNESSA...



08 SCEGLIERE UNA STORIA:

Scegliere una Storia. Collocare ogni componente relativo a quella storia a faccia in giù accanto al tabellone. Rivelare la carta Introduzione della Storia e seguire le eventuali istruzioni di preparazione aggiuntive.

! ATTENZIONE: Per la prima partita, i giocatori dovrebbero prendere familiarità con le meccaniche del gioco scegliendo la Storia Tutorial. È un ottimo punto di partenza, che non sovraccarica i giocatori di regole speciali da tenere a mente. Basta collocare la carta nel primo slot Storia e il gioco è fatto!

TURNO DEL GIOCATTORE

Cyberpunk 2077: GANG DI NIGHT CITY si svolge in una serie di turni. A cominciare dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore svolge un turno finché non viene innescata una condizione di fine partita.

Durante il suo turno, il giocatore attivo sceglie il tipo di turno da effettuare:

ATTIVAZIONE: Spendere gettoni Azione per attivare unità ed effetti, costruire Covi e potenziare le carte Combattimento.

OPPURE

RIVENDICAZIONE: Ripristinare i gettoni Azione utilizzati, ottenere risorse e reclutare unità.

TIPO DI TURNO: ATTIVAZIONE

Le azioni sono il cuore del gioco. I giocatori possono effettuare 1 **OPPURE** 2 azioni durante ogni turno. Esistono 6 azioni diverse, rappresentate dai rispettivi gettoni Azione, e ognuna ha un effetto specifico.

Per effettuare un'azione, far scivolare il gettone Azione corrispondente dall'area **ATTIVAZIONE** all'area **RIVENDICAZIONE** e poi risolverne gli effetti. Esistono 6 gettoni Azione diversi:

GETTONI AZIONE



ATTIVARE I SOLITARI



ATTIVARE I TECNICI



ATTIVARE I NETRUNNER



COSTRUIRE UN COVO



POTENZIARE UNA CARTA COMBATTIMENTO



JOLLY (EFFETTUARE UN'AZIONE QUALSIASI)

! ATTENZIONE: Le azioni vanno effettuate una alla volta e occorre risolverne completamente una prima di poterne effettuare un'altra.



ATTIVAZIONE: ATTIVARE I SOLITARI

QUESTO GETTONE AZIONE PUÒ ESSERE USATO SOLO SE IL GIOCATORE HA UNITÀ SOLITARIO IN GIOCO.

Il giocatore attivo può muovere un qualsiasi numero di suoi Solitari (inclusi gli Edgerunner Solitari) in gioco. Poi può provocare una Sparatoria in 1 Distretto in cui si trovino sia dei Solitari amici che delle unità nemiche.

ATTENZIONE: Il giocatore attivo può provocare 1 sola Sparatoria per gettone Azione, a prescindere da quanti Distretti validi ci siano.

RISOLVERE UNA SPARATORIA

A Night City non bastano i numeri per vincere le Sparatorie, ma servono armi, Cyberware e Hacking Rapidi! Sono sempre rumorose e caotiche, finendo inevitabilmente per attirare l'attenzione. Tutti i giocatori che hanno delle unità in un Distretto dove ha inizio una Sparatoria vengono automaticamente coinvolti.

ATTENZIONE: A meno che non sia specificato, le unità non aggiungono Potenza di Fuoco in una Sparatoria.

Per risolvere una Sparatoria:

01 Chi ha provocato la Sparatoria può scambiare i suoi Solitari con qualsiasi unità nemica che occupa un qualsiasi numero di Punti di Interesse nel Distretto.

02 Ogni giocatore coinvolto nella Sparatoria sceglie 1 carta Combattimento dalla sua mano e la colloca a faccia in giù davanti a sé.

03 **RIVELAZIONE** - Tutti i giocatori rivelano le loro carte Combattimento contemporaneamente. Le carte che hanno un **EFFETTO SPECIALE: RIVELAZIONE** si attivano durante questo passo.

04 **CONFRONTO** - Confrontare la Potenza di Fuoco totale di ogni giocatore (la somma della **Potenza di Fuoco** sulle carte Combattimento, delle capacità di Gang/Edgerunner applicabili e dei modificatori di Storia attivi). Le carte che hanno un **EFFETTO SPECIALE: CONFRONTO** si attivano durante questo passo.

05 **PERDITE** - Tutti i giocatori con più **Potenza di Fuoco** (pareggi inclusi) non perdono alcuna unità.

Ogni altro giocatore deve sacrificare 1 unità amica presente nel Distretto. Queste unità sono perse e, a meno che non sia specificato diversamente, tornano nella riserva dei rispettivi proprietari. Le carte che hanno un **EFFETTO SPECIALE: PERDITE** si attivano durante questo passo.

06 Tutti i giocatori controllano le carte Combattimento che hanno giocato e verificano se hanno soddisfatto eventuali condizioni di Reputazione. Chi ottiene Reputazione la ottiene anche se ha perso la Sparatoria o non ha più unità nel Distretto.

07 Tutti i giocatori scartano a faccia in su le carte Combattimento che hanno giocato, formando una pila degli scarti personale accanto alla propria plancia della Gang. Le pile degli scarti sono informazioni pubbliche.

ATTENZIONE: Se un giocatore è senza carte Combattimento in mano in qualsiasi momento al di fuori di una Sparatoria, riprende tutte le carte Combattimento dalla sua pila degli scarti.

CARICAMENTO DATI...



SERENA provoca una Sparatoria a Westbrook con il suo Solitario. **SERENA** scambia il suo Solitario con il Tecnico di **MARTA** che si trovava nel PDI.

MARTA e **LUCA** hanno entrambi delle unità nel Distretto e sono quindi coinvolti nella sparatoria provocata da **SERENA**. Dato che non ha unità a Westbrook e i Covi non sono unità, **ALBERTO** non è coinvolto nella Sparatoria.

Ogni giocatore coinvolto sceglie 1 carta Combattimento. Poi, le carte vengono rivelate contemporaneamente. **SERENA** ha scelto **CRUSHER**, **MARTA** **GUASTO CYBERWARE** e **LUCA** **ASHURA TSUNAMI**.





La Potenza di Fuoco dei giocatori è: **SERENA 3**, **MARTA 2** e **LUCA 4**. **LUCA** ha la più alta della Sparatoria, quindi non perde unità. **SERENA** e **MARTA** perdono entrambe 1 unità, perché non hanno la più alta. **L'ASHURA TSUNAMI** avrebbe permesso a **LUCA** di scegliere quali unità **SERENA** e **MARTA** avrebbero perso, ma il **GUASTO CYBERWARE** ne annulla l'effetto. **MARTA** decide di perdere 1 Drone e **SERENA** sacrifica il suo Solitario.

Infine, è il momento di controllare le condizioni di Reputazione: **LUCA** ottiene 1 Reputazione; **MARTA** ne ottiene 3 per il Solitario perso da **SERENA**; **SERENA** non ottiene Reputazione, perché ha perso unità nella Sparatoria. La Sparatoria si conclude.



AZIONE: ATTIVARE I TECNICI

QUESTO GETTONE AZIONE PUÒ ESSERE USATO SOLO SE IL GIOCATORE HA UNITÀ TECNICO IN GIOCO.

Il giocatore attivo può muovere un qualsiasi numero di suoi Tecnici (inclusi gli Edgerunner Tecnici) e di Droni in gioco. Poi, a seconda dei Punti di Interesse che controlla, può scegliere di risolvere 1 degli effetti seguenti:

+ Se controlla un Business, cogliere 1 Opportunità;

OPPURE

+ Se controlla un Fixer, assoldare 1 unità Edgerunner.

! ATTENZIONE: Se il giocatore attivo non controlla i Punti di Interesse richiesti, ignora la possibilità di cogliere Opportunità o assoldare Edgerunner. Se il giocatore attivo controlla sia Punti di Interesse che , può comunque scegliere **1 SOLA CARTA** da uno dei due mercati.

COGLIERE UN'OPPORTUNITÀ

Perché possa cogliere un'Opportunità, il giocatore deve controllare Punti di Interesse Business.

Per cogliere un'Opportunità, il giocatore attivo deve:

01 Scegliere 1 carta Opportunità dal mercato e pagare il costo indicato.

02 Collocare a faccia in su accanto alla plancia della sua Gang la carta Opportunità scelta.

03 Ottenere le ricompense indicate nella sezione **quando colta**.

! ATTENZIONE: Il giocatore può cogliere un'Opportunità solo se prima ne soddisfa i requisiti.



CARICAMENTO DATI...

← **LUCA** controlla un PDI e ha 2 nella sua riserva. Non controlla altri Punti di Interesse.

LUCA può cogliere un'Opportunità effettuando l'azione Attivare i Tecnici. Attualmente, il mercato offre **TRAFFICO DI SYNTHCOKE**, **POTENZIAMENTI DI CYBERMODA** e **CYBERRITOCCHI BODYSHOPPE™**.

LUCA non può cogliere l'Opportunità **CYBERRITOCCHI BODYSHOPPE™** perché non ha abbastanza . Vale lo stesso per **POTENZIAMENTI DI CYBERMODA**, perché nonostante abbia abbastanza , richiede anche il controllo di un Punto di Interesse. **LUCA** può permettersi **TRAFFICO DI SYNTHCOKE**: prende la carta e la colloca accanto alla sua plancia.

Questa Opportunità gli permette di guadagnare 2 Reputazione: 1 per **TRAFFICO DI SYNTHCOKE** che ha appena preso e 1 aggiuntivo per **BD ORGANITSKAYA**, che aveva colto in un turno precedente. **TRAFFICO DI SYNTHCOKE** gli permette, inoltre, di muovere fino a 3 unità amiche.



NCPD COLLEGATO...

ASSOLDARE UN EDGERUNNER

Perché possa assoldare un Edgerunner, il giocatore deve controllare Punti di Interesse Fixer . Ogni Gang può avere un massimo di 3 Edgerunner. Una volta che una Gang ha assoldato 3 Edgerunner, non può assoldarne altri.

Per assoldare un Edgerunner, il giocatore attivo deve:

01 Scegliere 1 carta Edgerunner dal mercato e pagare il costo indicato.

02 Collocare a faccia in su accanto alla plancia della sua Gang la carta Edgerunner scelta. Assegnare 1 delle sue basette colorate alla miniatura corrispondente e collocarla in un Distretto con un suo Covo, fuori dai Punti di Interesse. Quando vengono assoldati, gli Edgerunner Tecnici costruiscono anche 1 Drone.

! ATTENZIONE: Il mercato viene rifornito di carte Edgerunner e Opportunità solo alla fine del turno del giocatore attivo.



**AZIONE:
ATTIVARE I NETRUNNER**

**QUESTO GETTONE AZIONE PUÒ ESSERE USATO SOLO SE IL
GIOCATORE HA UNITÀ NETRUNNER IN GIOCO.**

Il giocatore attivo può muovere un qualsiasi numero di suoi Netrunner (inclusi gli Edgerunner Netrunner) in gioco. Poi può iniziare una Netrun.

INIZIARE UNA NETRUN

! ATTENZIONE: I giocatori non hanno bisogno di occupare un Punto di Interesse Fortezza dei Dati per iniziare una Netrun.

Quando inizia una Netrun, il giocatore attivo svolge i passi seguenti:

01 Ottenere 1 per ogni PDI Fortezza dei Dati che controlla.

02 Avanzare sul tracciato Rete di un numero di caselle (minimo 1) pari o inferiore al numero di Netrunner amici in gioco (inclusi gli Edgerunner Netrunner). Esempio: se un giocatore ha 3 Netrunner, deve avanzare il suo segnalino Rete di 1, 2 o 3 caselle sul tracciato Rete. Non può lasciare l'indicatore nella casella in cui si trova.

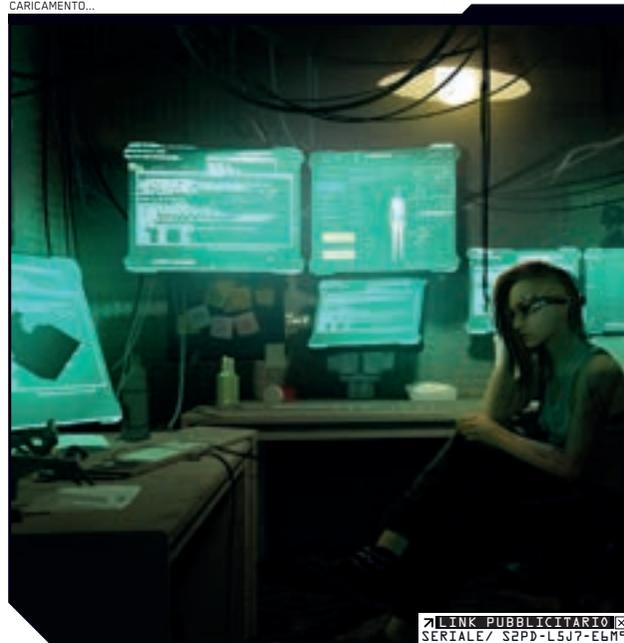
! ATTENZIONE: Se il giocatore ha raggiunto l'ultima casella della Rete, deve fermarsi a prescindere dal numero di caselle di cui può avanzare.

03 Il giocatore può attivare l'effetto indicato nella casella su cui si trova il suo indicatore.

04 Tirare entrambi i dadi NetWatch. Se il risultato è pari o inferiore al Livello di Pericolo attuale, il giocatore attivo subisce immediatamente le conseguenze indicate in quel livello.

05 Se l'indicatore ha raggiunto l'ultima casella della Rete, riportare l'indicatore Rete del giocatore sulla casella Inizio.

CARICAMENTO...



LINK PUBBLICITARIO
SERIALE/ S2PD-L5J7-E6M9

CARICAMENTO DATI...



↑ **MARTA** inizia una Netrun. Controlla la Fortezza dei Dati a Watson e ottiene 1 .

MARTA ha 2 Netrunner in gioco, quindi può avanzare di 1 o 2 caselle nella Rete. Avanza di 2 caselle, e applica l'effetto della casella su cui si trova il suo indicatore.

MARTA ottiene 1 Reputazione e, dato che ha 1 Tecnico a Watson, colloca 2 Droni in quel Distretto.

MARTA tira i dadi NetWatch e ottiene un 6. Dato che le conseguenze indicate in quel livello si innescano con un risultato pari o inferiore a 5, è al sicuro. Per ora...



PORTA DATI NCPD...
 

NCPD COLLEGATO...



AZIONE: COSTRUIRE UN COVO

Questa azione permette al giocatore attivo di costruire un Covo. Ogni nuovo Covo costa 2 , a prescindere dal numero di Covi che il giocatore possiede sul tabellone. I Covi sono necessari per ottenere il Dominio in un Distretto e aumentano le unità reclutate durante una **RIVENDICAZIONE** (pagina 016: **TIPO DI TURNO: RIVENDICAZIONE**).

Per costruire un Covo, il giocatore attivo deve:

01 Pagare 2 .

02 Prendere il segnalino Covo più a sinistra dalla plancia della sua Gang e collocarlo in un qualsiasi Distretto in cui non abbia già un Covo.

03 Ottenere Reputazione, in base ai valori indicati nello slot da cui il giocatore ha preso il segnalino Covo.

! ATTENZIONE: È possibile costruire un Covo in un Distretto dove si trovano Covi di altre Gang, anche se il giocatore attivo non ha Presenza in quel Distretto. Non è necessario avere unità in un Distretto per costruirci un Covo.

CARICAMENTO DATI...



↑ **LUCA** vuole costruire un Covo. Paga 2  e prende il segnalino Covo non costruito più a sinistra dalla sua plancia per collocarlo a City. Ottiene 1 Reputazione per la casella della sua plancia da cui ha preso il segnalino.



AZIONE: POTENZIARE UNA CARTA COMBATTIMENTO

Questa azione permette al giocatore attivo di potenziare 1 delle sue carte Combattimento. Le carte Combattimento Potenziate possono avere capacità che influiscono su alcuni dei passi delle Sparatorie (pagina 012: [RISOLVERE UNA SPARATORIA](#)).

Per potenziare una carta Combattimento, il giocatore attivo deve:

01 Spendere 1 .

02 Pescare 2 carte Combattimento Potenziate dal mazzo corrispondente. Scegliere 1 carta Combattimento Potenziata da tenere e rimettere l'altra in fondo al mazzo delle carte Combattimento Potenziate.

03 Scegliere 1 carta Combattimento dalla mano (non dalla pila degli scarti) e rimuoverla dal gioco. Può essere la carta che ha appena acquisito.

! ATTENZIONE: Le carte Combattimento vengono potenziate segretamente. Solo il giocatore attivo dovrebbe vedere quali carte ha pescato, scartato o rimosso dal gioco.

CARICAMENTO DATI...



01

↑ [01] ALBERTO vuole potenziare la sua mano di carte Combattimento. Spende 1  e pesca 2 carte dalla cima del mazzo delle carte Combattimento Potenziate. Ha pescato **CUORE SUPPLEMENTARE** e **STEPHENSON TECH MK.4**.

CARICAMENTO DATI...



02

↑ [02] ALBERTO ha solo **CRUSHER** in mano (le altre carte Combattimento sono nella sua pila degli scarti). Dato che né **CRUSHER** né **CUORE SUPPLEMENTARE** creano sinergie interessanti con la capacità della sua Gang, decide di tenere la carta **STEPHENSON TECH MK.4**. Mette **CUORE SUPPLEMENTARE** in fondo al mazzo delle carte Combattimento Potenziate e rimuove dal gioco **CRUSHER**.



AZIONE: JOLLY

Questa azione permette al giocatore attivo di effettuare una qualsiasi delle azioni descritte in precedenza, a prescindere dal fatto che il gettone Azione corrispondente sia presente o meno sulla plancia della Gang.

FINE DI UN TURNO ATTIVAZIONE

Alla fine di un turno **ATTIVAZIONE**, rifornire gli slot del mercato dedicati alle carte Edgerunner e Opportunità.

TIPO DI TURNO: RIVENDICAZIONE

Una **RIVENDICAZIONE** permette al giocatore di ripristinare i gettoni Azione usati, ottenere ricompense dai Distretti e reclutare nuove unità della Gang.

Un giocatore non può effettuare una **RIVENDICAZIONE** se non ha usato gettoni Azione, a meno che:

- + Non abbia alcuna unità in gioco
- 0
- + Non abbia alcuna risorsa nella sua riserva.

Durante una **RIVENDICAZIONE**, il giocatore attivo svolge i passi seguenti nell'ordine:

01 Spostare tutti i gettoni Azione dall'area **RIVENDICAZIONE** all'area **ATTIVAZIONE** della plancia.

02 Ottenere le risorse dei Distretti.

03 Reclutare nuove unità.

! ATTENZIONE: Le carte Combattimento utilizzate non vengono riprese in mano durante una **RIVENDICAZIONE**. Il giocatore le riprende in mano solo quando in una Sparatoria ha usato la sua ultima carta Combattimento, oppure se un effetto esterno a una Sparatoria gli fa scartare la sua ultima carta.

OTTENERE RISORSE

Il giocatore attivo controlla le ricompense fornite da ogni Distretto in cui ha Presenza o Dominio (pagina 009: [PRESENZA E DOMINIO](#)).

Se il giocatore attivo ha solo **PRESENZA** in un Distretto:

- + Sceglie e ottiene solo 1 delle ricompense del Distretto.

Se il giocatore attivo ha invece **DOMINIO** in un Distretto:

- + Ottiene **TUTTE** le ricompense del Distretto.



RECLUTARE UNITÀ

Per ogni Covo che ha sul tabellone, il giocatore attivo può mettere in gioco 1 unità base o 1 unità Edgerunner dalla sua riserva. I Tecnici, inclusi gli Edgerunner Tecnici, collocano inoltre 1 Drone nel Distretto in cui vengono reclutati.

! ATTENZIONE: I Droni non contano al fine di determinare il numero di unità che un giocatore può reclutare.

Quando vengono reclutate, le unità:

- + Devono essere collocate in Distretti con un Covo della Gang a cui appartengono, **distribuite a piacimento**.
- + Non possono essere collocate direttamente in un Punto di Interesse.

! ATTENZIONE: Se un giocatore non ha più unità nella sua riserva, non può reclutare altre unità.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del turno di un giocatore in cui viene soddisfatta una delle condizioni seguenti:

- + Una Gang ha un valore di Reputazione pari o superiore a 25;
- + È stata innescata una condizione nell'Epilogo della Storia, che pone fine alla Storia attuale.

A meno che non sia specificato diversamente nell'Epilogo della Storia, la Gang con più Reputazione vince la partita.

! ATTENZIONE: Nel raro caso che ci siano più Gang in parità che soddisfano le condizioni di vittoria, **nessuno vince la partita**.

Night City non è un posto dove il successo viene condiviso. Risolvete la disputa giocando un'altra partita.

STORIE

PER LA PRIMA PARTITA, UTILIZZARE IL TUTORIAL E SALTARE QUESTO CAPITOLO.

In *Cyberpunk 2077: GANG DI NIGHT CITY*, le storie cambiano in base alle scelte dei giocatori. Narrative che si evolvono dando forma a esperienze sempre nuove, fatte di sfide e opportunità in costante mutamento.

CARTE STORIA

Tutte le Storie iniziano con una carta Introduzione. Si tratta di carte che presentano istruzioni specifiche di preparazione e che indicano ai giocatori quali altre carte Storia rivelare. È possibile che ci siano più carte Storia a faccia in su e attive nello stesso momento.

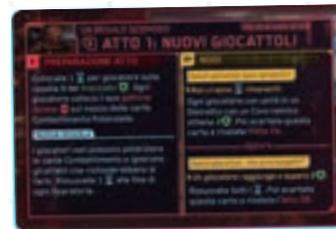
! ATTENZIONE: Le regole di una Storia hanno sempre la precedenza su regole base, carte Combattimento, Opportunità o capacità degli Edgerunner.



NCPD COLLEGATO...

Quando vengono rivelate, le carte Storia vanno collocate sugli appositi slot del tabellone. Su di esse sono descritte le condizioni da soddisfare per rivelare la carta Storia successiva. In genere, quando una carta Storia richiede che i giocatori proseguano con l'Atto successivo, le carte Atto precedenti vengono scartate e le regole speciali su di esse non sono più attive. Non appena rivelano una nuova carta Atto, i giocatori devono seguire eventuali nuove istruzioni di preparazione.

A meno che non sia specificato diversamente, i nodi di una storia si innescano **dopo la fine del turno di un giocatore, ma prima dell'inizio del turno del giocatore successivo**. Se vengono innescati più nodi durante lo stesso turno, i giocatori risolvono gli effetti di quello che è stato innescato per primo e ignorano gli altri.



↑ La carta Storia attuale (l'Atto 1 di *Un Regalo Scomodo*) ha due nodi:
→ Non ci sono ⌚ rimanenti.
→ Un giocatore raggiunge o supera 9 Reputazione.

ALBERTO provoca una Sparatoria e raggiunge 9 Reputazione grazie alle condizioni di Reputazione della carta Combattimento che ha giocato. Secondo la nuova regola introdotta dall'Atto 1, deve rimuovere 1 ⌚ alla fine della Sparatoria. Era l'ultimo ⌚. Anche se entrambe le condizioni sono state innescate durante il turno di **ALBERTO**, dato che la condizione innescata per prima è stata raggiungere 9 di Reputazione, la storia prosegue con l'Atto 2B.

EPILOGHI DELLE STORIE

Alcune carte Storia presentano delle condizioni di Epilogo che pongono fine alla Storia e quindi alla partita. Alcuni Epiloghi ricompensano i giocatori con della Reputazione, da assegnare seguendo le istruzioni indicate sulla carta.

! ATTENZIONE: Se non è stato rivelato alcun Epilogo, la partita finisce immediatamente non appena un giocatore ha un valore di Reputazione pari o superiore a 25.



MODALITÀ GIOCATORE SINGOLO



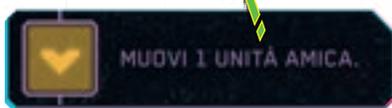
NCPD COLLEGATO...

PREPARAZIONE STORIA FINE BEFORE YOU CAME

01 PREPARARE IL TABELLONE:

Collocare il tabellone al centro del tavolo, utilizzando la faccia 1-3 giocatori. Collocare il segnalino Sostituzione Casella Rete sulla seconda casella del Livello GIALLO. L'effetto di questo segnalino sostituisce l'effetto della casella per tutta la partita.

CARICAMENTO DATI...



SEGNALINO SOSTITUZIONE CASELLA RETE

02 CREARE LE RISERVE DI SEGNALINI E DADI:

Creare riserve separate per i segnalini , e . Collocare queste riserve, insieme ai 2 dadi NetWatch, accanto al tabellone, a portata di mano del giocatore.

03 SCEGLIERE LA GANG:

Il giocatore sceglie una Gang e ne prende: i componenti, le 4 carte Combattimento Iniziali (**CYBERPSICOSI**, **CORTOCIRCUITO**, **ARMATURA SUBDERMALE** e **CRUSHER**), 1 carta Riepilogo del Turno e la carta Riepilogo Giocatore Singolo.

04 PREPARARE I COMPONENTI:

- + Collocare gli indicatori Reputazione e Rete della Gang del giocatore sulle caselle iniziali corrispondenti.
- + Collocare nel Distretto Iniziale indicato sulla plancia della Gang: 1 segnalino Covo, 1 unità Solitario, 1 unità Tecnico, 1 unità Netrunner e 1 segnalino Drone. Le unità vanno collocate al di fuori dei Punti di Interesse.
- + Collocare sulla plancia della Gang: 6 gettoni Azione e i 3 segnalini Covo rimanenti.
- + Prendere 1 e 2 .
- + Collocare tutte le miniature rimanenti in una riserva personale vicino alla plancia.

05 PREPARARE LA GANG NEMICA:

- + Scegliere la Gang da affrontare come nemica e prendere la carta Comportamento corrispondente.
- + Collocare l'indicatore Reputazione di quella Gang sulla sua casella iniziale.
- + Collocare nel suo Distretto iniziale, indicato sulla carta Riepilogo: 1 segnalino Covo, 1 unità Solitario, 1 unità Tecnico **nel Punto di Interesse del Distretto**, 1 unità Netrunner e 1 segnalino Drone.
- + Collocare tutte le miniature rimanenti in una riserva vicino alle sue carte.

ATTENZIONE: Nella Modalità Giocatore Singolo, la Gang nemica non utilizza plancia, tracciato Rete, Covi rimanenti e ogni componente unico.



CARTA COMPORTAMENTO GANG

06 PREPARAZIONE EDGERUNNER NEMICO:

- + Il giocatore colloca la carta Profilo Edgerunner Nemico vicino alla sua plancia.
- + Collocare l'indicatore Reputazione Edgerunner sulla casella iniziale.
- + Collocare la miniatura Johnny Silverhand nel Punto di Interesse di City.



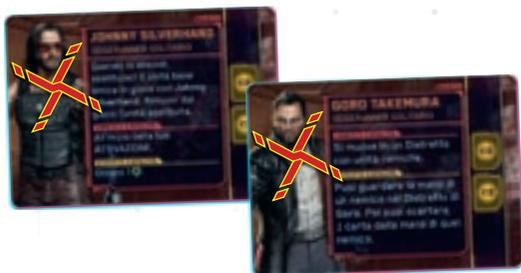
**CARTA PROFILO
EDGERUNNER NEMICO**



**INDICATORE REPUTAZIONE
EDGERUNNER AVVERSARIO**

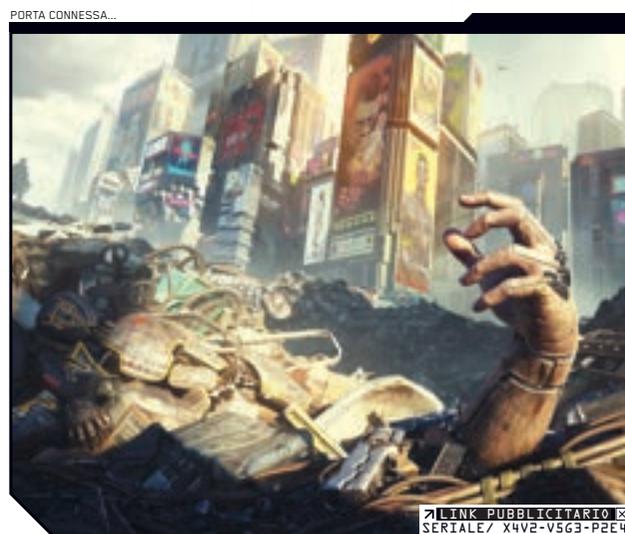
07 PREPARARE I MAZZI:

- + Rimuovere dal gioco **GORO TAKEMURA** e **JOHNNY SILVERHAND**. Mescolare le carte Opportunità, Edgerunner e Combattimento Potenziate in mazzi separati, da collocare a faccia in giù sugli slot corrispondenti del tabellone. Riempire gli slot Opportunità ed Edgerunner del tabellone, girando a faccia in su ognuna delle carte appena collocate. Mescolare le carte Distretto Casuale e tenere il mazzo a portata di mano.



08 PREPARAZIONE DELLA STORIA:

- + Collocare a faccia in su la carta Fine Before You Came su uno slot carta Storia qualsiasi.





SVOLGIMENTO

Il giocatore svolge un turno dopo l'altro, attivando prima la sua Gang e poi la Gang o l'Edgerunner nemici in base al tipo di turno svolto:

JOHNNY SILVERHAND SI ATTIVA DOPO L'ATTIVAZIONE DEL GIOCATORE.

LA GANG NEMICA SI ATTIVA DOPO LA RIVENDICAZIONE DEL GIOCATORE.

Dopo l'Attivazione della Gang o dell'Edgerunner nemici rifornire le carte Edgerunner e Opportunità nel mercato, se necessario.

COMPORTEMENTO DELL'EDGERUNNER NEMICO

--- ATTIVAZIONE ---

Dopo ogni **ATTIVAZIONE**, pescare 1 carta Distretto. Johnny Silverhand si muove in quel Distretto, occupandone il Punto di Interesse, se possibile.

Poi:

- + **Se ci sono unità del giocatore:** Johnny provoca una Sparatoria che coinvolge tutte le unità nel Distretto.
- + **Se la Gang nemica ha Presenza ma il giocatore no:** La Gang perde automaticamente tutte le unità in quel Distretto. Johnny ottiene 4 🌟. Rimuovere dal gioco la carta Opportunità a faccia in su più in alto nel mercato.
- + **Se Johnny Silverhand è da solo:** Ottiene 3 🌟. Rimuovere dal gioco tutte le carte Opportunità a faccia in su nel mercato.

CARICAMENTO DATI...



↑ Dopo che il giocatore ha completato la sua **ATTIVAZIONE**, Johnny svolge un turno. La carta Distretto è Heywood, che fortuna! Johnny si muove fino a Heywood ma, dato che è già occupato dal Tecnico dei Valentinos, non ne occupa il PDI. Dal momento che il giocatore non ha Presenza a Heywood, Johnny spazza via automaticamente tutte le unità nemiche nel distretto e ottiene 4 🌟.

Il giocatore deve rimuovere inoltre la carta Opportunità a faccia in su più in alto nel mercato, poi può svolgere il suo turno successivo.

QUANDO JOHNNY SILVERHAND È COINVOLTO IN UNA SPARATORIA

Dopo che il giocatore ha scelto la carta Combattimento, pescare 3 carte dal mazzo delle carte Combattimento Potenziate per Johnny. La sua 🔫 è pari alla 🔫 più alta tra le carte rivelate (le carte con ? valgono 0 🔫). Eventuali effetti speciali e condizioni di Reputazione sulla carta vengono ignorati.

Poi:

Se Johnny è l'unico ad avere la 🔫 più alta della Sparatoria: Tutte le altre unità nel Distretto vengono uccise.

Dopo la Sparatoria: Johnny ottiene 🌟 in base alla sua **condizione di Reputazione personale**. Mescolare tutte le carte Combattimento Potenziate che ha utilizzato e metterle in fondo al mazzo delle carte Combattimento Potenziate.

⚠ **ATTENZIONE:** Johnny Silverhand non può essere ucciso. Quando perde una Sparatoria, rimane semplicemente nel Distretto senza che gli succeda nulla.

COMPORTEMENTO DELLA GANG NEMICA

FARE RIFERIMENTO ALLA CARTA COMPORTEMENTO DELLA GANG NEMICA PER MODIFICATORI E CAPACITÀ SPECIFICI.

--- ATTIVAZIONE ---

Dopo ogni **RIVENDICAZIONE**, pescare 3 carte Distretto. Poi applicare gli effetti seguenti a ogni Distretto, uno alla volta, a cominciare dal primo pescato:

01 Reclutare 1 unità seguendo la priorità di reclutamento della Gang nemica. Se tutte le sue unità non Drone sono in gioco, la Gang nemica ottiene invece 1 🌟 per ogni carta Distretto rivelata in cui non ha Presenza.

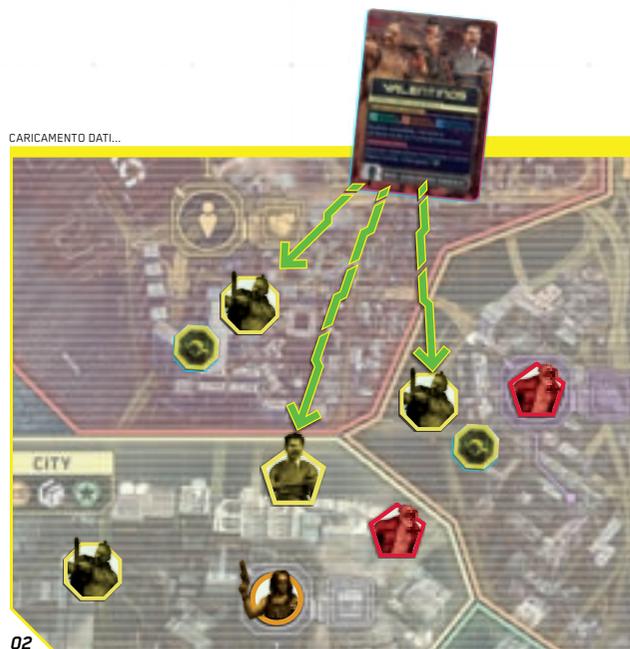
02 Poi, per quel Distretto:

- + **Se il giocatore non ha PRESENZA:** La Gang nemica ottiene 2 🌟. Poi, mescolare tutte le carte Edgerunner nel mercato e metterle in fondo al mazzo delle carte Edgerunner. **NON** rifornire il mercato Edgerunner fino alla fine dell'**ATTIVAZIONE** successiva del giocatore.
- + **Se il giocatore ha PRESENZA e c'è un'unità nemica di classe:**
 - a. **TECNICO:** Il giocatore perde 1 risorsa **OPPURE** la Gang nemica ottiene 3 🌟. Poi, rimuovere dal gioco la carta Opportunità a faccia in su più in alto nel mercato.
 - b. **NETRUNNER:** Il giocatore fa indietreggiare il suo indicatore Rete di 1 casella e la Gang nemica ottiene 2 🌟.
 - c. **SOLITARIO:** La Gang nemica provoca una Sparatoria.

Risolvere **TUTTI** gli effetti validi per ogni Distretto, nell'ordine soprastante. È possibile risolvere più effetti per lo stesso Distretto.

QUANDO LA GANG NEMICA È COINVOLTA IN UNA SPARATORIA

Dopo che il giocatore ha scelto la carta Combattimento, pescare 2 carte dal mazzo delle carte Combattimento Potenziate per la Gang nemica. La sua  è pari alla  più alta tra le carte rivelate (le carte con  valgono 0 ). Eventuali effetti speciali e condizioni di Reputazione sulla carta vengono ignorati.



Poi, durante il passo  **PERDITE:**

- + **Se la Gang è l'unica ad avere la  più alta della Sparatoria:**
Il giocatore perde 1 unità in quel Distretto e la Gang ottiene 3 .
Se anche Johnny era coinvolto nella Sparatoria, non gli succede nulla.
- + **Se il giocatore è l'unico ad avere la  più alta:** La Gang perde 1 unità Drone, se possibile. Altrimenti, il giocatore decide quale unità uccidere. Se anche Johnny era coinvolto nella Sparatoria, non gli succede nulla.

Dopo la Sparatoria: Mescolare le carte Combattimento Potenziate utilizzate dalla Gang nemica e metterle in fondo al mazzo delle carte Combattimento Potenziate.

← **1011** Dopo aver completato la **RIVENDICAZIONE**, la Gang nemica svolge un turno e pesca 3 carte Distretto casuali. Vengono pescate Watson, Westbrook e City, le quali vanno risolte in quest'ordine.

1021 Seguendo la priorità di reclutamento dei Valentinos, 1 Tecnico viene reclutato direttamente nel Punto di Interesse di Watson. Il Tecnico costruisce inoltre 1 Drone nel Distretto. Poi viene reclutato 1 Tecnico a Westbrook, che costruisce a sua volta 1 Drone. Dato che c'è il Solitario del giocatore nel Punto di Interesse di Westbrook, il Tecnico viene reclutato fuori dal PDI. Infine, dato che non hanno più Tecnici nella riserva, viene reclutato 1 Solitario a City.

1031 Poi si applicano gli effetti della Gang per ogni Distretto. A Watson, il Tecnico dei Valentinos (A) è l'unica unità presente, quindi la Gang ottiene 2  e rimescola tutte le carte Edgerunner in fondo al mazzo corrispondente. A Westbrook c'è un Tecnico dei Valentinos (B) e, dato che ha Presenza, il giocatore può decidere se perdere 1 risorsa oppure lasciare che la Gang nemica ottenga 3 . Poi, rimuove dal gioco la carta Opportunità a faccia in su più in alto nel mercato; grazie alla loro capacità speciale, i Valentinos ottengono 2  per aver rimosso quella carta. Infine, dato che ci sono sia un Tecnico che un Solitario dei Valentinos a City, e che il giocatore ha Presenza, vanno risolti entrambi gli effetti. Il Tecnico (C) costringe di nuovo il giocatore a scegliere e a rimuovere un'altra carta Opportunità (innescando ancora una volta la capacità dei Valentinos), poi il Solitario (D) provoca una Sparatoria che coinvolge sia il giocatore che Johnny. Durante la Sparatoria, verranno pescate 2 carte Combattimento Potenziate per la Gang e 3 per Johnny.



SLANG DI CYBERPUNK 2077

Le carte storia e il testo narrativo di questo gioco fanno spesso uso dello slang derivante dall'universo di Cyberpunk 2077. Quello che segue è un utile glossario delle espressioni più utilizzate:

AZZERARE – v. Uccidere qualcuno.

BENNIE – s. Chi viene da fuori città (sin. Gaijin).

BESTIAIME – n. Termine offensivo per i Solitari, in genere utilizzato dai Fixer.

BISTURI – s. Chirurgo specializzato nell'innesto di Cyberware illegali o non registrati.

BIZ – s. Business, crimine.

BOOSTER – s. Membro di una Gang.

BORGHY – agg. Appartenente a classe inferiore, banale (da borghesia).

BOURGIE – adj. Common, low class (from bourgeoisie).

BRAINDANCE – s. Forma di intrattenimento elettronico basato su realtà virtuale interattiva.

C-YA – colloquiale. Sta per "Cover Your Ass" ("parati il culo"). In inglese suona come un saluto informale ("see ya").

CADAVERE – s. Dipendente o dirigente di una corporazione.

CHOOM/CHOMBATTA/CHOOMBA – s. Amico, compare. Origine: Linguaggi bantu.

CHOP – s. Chip di credito.

CLEPTO/CLEP – s. Ladro, cleptomane.

COLPO SINGOLO IN POLIMERI – s. Modello economico di pistola, non ricaricabile, fatta di polimeri plastici. Poco costosa e molto inaffidabile, prodotte in vari colori.

CORP/CORPO – s. Corporazione.

CROMO – s. Materiale utilizzato per migliorare l'aspetto di qualcosa, con generico riferimento ai Cyberware.

CYBERPSICOSI – s. Aberrazione psicotica a cui va incontro chi fa uso eccessivo di Cyberware.

CYBERSPAZIO – s. Lo spazio concettuale all'interno di un computer dove avvengono le comunicazioni. Per es.: servizi online e database.

CYBERWARE – s. Un impianto cybernetico/bionico che sostituisce o potenzia una specifica parte del corpo.

CYLON – s. Addetto alla sicurezza corporativo.

DELTA – v. Andare o andarsene velocemente; fare in fretta.

DRAGA – agg. (Ung.) Costoso.

DRONE – s. Dispositivo leggero e agile, generalmente utilizzato per l'esplorazione.

EDDY – s. /i:di/ Eurodollari.

EDGERUNNER – s. Qualcuno che vive ai confini della società, che commette atti illegali o ha uno stile di vita pericoloso.

EURODOLLARO – s. Valuta standard accettata pressoché ovunque nel mondo moderno.

FIXER – s. Venditore di informazioni, intermediario e un ricettatore o corriere di merci illecite.

FLATLINEARE – v. Morte cerebrale, in genere a seguito di un incontro con un black ICE durante una Netrun.

FERRO – s. Arma, pistola.

FRESCO – agg. Persona calma e controllata.

GAIJIN – s. (Giap.) Termine offensivo per uno straniero (sin. Bennie).

GATO – s. (Spa.) Un figo o un Fixer.

GEWALT – s. (Ted.) Violenza.

GOMI – s. (Giap.) Spazzatura.

GONK – s. Un idiota, stupido o scemo.

GUARDIANO – s. Agente o Netrunner della NetWatch.

HACK RAPIDI – s. Spesso chiamati anche "Demoni", gli Hacking Rapidi sono programmi che permettono all'utente di controllare e influire sull'ambiente circostante.

HUSCLE – s. Termine per guardie del corpo e sicurezza personale; deriva dalla contrazione dell'espressione inglese "hired muscle".

I.A. – s. Intelligenza Artificiale, solitamente sotto il controllo di una megacorporazione.

ICE – s. Acronimo dall'inglese "Intrusion Countermeasures Electronics" (Contromisure Elettroniche Anti-Intrusione); software di sicurezza.

MAXTAC – s. Divisione tattica di massima sicurezza.

NEH? – colloquiale. (Giap.) Espressione colloquiale paragonabile al nostro "giusto?".

NETPORCO – s. Termine offensivo per gli agenti della NetWatch.

NETRUN/NETRUNNARE – s. Interfacciarsi con la rete per hackerare le fortezze dei dati.

NETRUNNER – s. Esperto nell'uso del cyberdeck; specialista che sa accedere ai database corporativi per estrarre informazioni senza attirare l'attenzione.

NOVA – esclamazione. Figo, grande, tosto.

PEZZO GROSSO – s. Armi o veicoli pesanti.

PREEM – agg. Figo, fantastico, tosto. Deriva da "Premium".

PROTO – s. Contrazione di "prototipo".

RETE – s. Termine per il cyberspazio.

SEDIAIOLO – s. Termine semi-offensivo per riferirsi ai Netrunner (che passano tanto tempo sulle loro sedie per Netrunnare).

SFIAMMATO/SFIAMMANTE – agg. Arrabbiato, furioso.

SKAYA – s. (Rus.) Mafia russa.

SMETTERE – v. Uccidere qualcuno o qualcosa. Abbreviazione di "dismettere".

SOLITARIO – s. Specialista nel combattimento al soldo; mercenario.

STIM – s. Tipo di droga stimolante.

SVOLUCH – s. (Rus.) Individuo senza onore, bastardo.

SYNTHCOKE/SYNTH – s. Cocaina sintetica.

TECNICO – s. Specialista cibernetico che lavora "sottobanco".

TESTA DI CASCO – s. Netrunner.

VISTA A 10/10 – s. L'atto di guardarsi le spalle.

VRCADE – s. Sala giochi dove trovare realtà virtuale, braindance e vid-giochi.

YONO – s. (Cor.) Feccia, delinquente.



INDICE ANALITICO



NCPD COLLEGATO...

> Attivazione	011	> Perdere Unità	007
_ Attivare i Netrunner ____	014	> Presenza e Dominio	009
_ Attivare i Solitari ____	012	> Punto di Interesse (PDI)	009
_ Attivare i Tecnici ____	013	_ Business	009
_ Costruire un Covo ____	015	_ Fixer	009
_ Jolly	016	_ Fortezza dei Dati	009
_ Potenziare una Carta		> Reclutare	017
Combattimento	016	> Reputazione	005
> Carta Combattimento	008	> Rimuovere dal Gioco	008
_ Carta Combattimento		> Risorse	008
Iniziale	010	_ Contrabbando ____	008
_ Carta Combattimento		_ Eurodollari ____	008
Potenziata	016	_ Segreti Corporativi ____	008
> Convertire Unità	007	> Rivendicazione	016
> Covo	015	> Sparatoria	012
> Distretto	005	> Specialista	007
_ Ricompense dei Distretti	005	> Storie	017
> Drone	007	_ Epiloghi delle Storie ____	017
> Gang	006	> Unità Amica	007
> Gettone Azione	011	> Unità Base	006
> In Gioco	008	_ Edgerunner ____	007
> Livello di Pericolo	005	_ Netrunner ____	006
> Miniatura	003	_ Solo ____	006
> Movimento	007	_ Tecnico ____	006
> Night City	003	> Unità Nemica	007
> Opportunità	008		
_ Traffici di Armi ____	008		
_ Traffici di Braindance ____	008		
_ Traffici di Cyberware ____	008		

RICONOSCIMENTI

DESIGN DEL GIOCO: Andrea CHIARVESIO, Eric M. LANG, Alexio SCHNEEBERGER, Francesco RUGERFRED SEDDA

CAPO SVILUPPO: Francesco RUGERFRED SEDDA

SVILUPPO: Marco LEGATO, Alexio SCHNEEBERGER

CAPO PRODUZIONE: Kenneth TAN

PRODUZIONE: Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Aaron LURIE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Gregory VARGHESE

DIREZIONE ARTISTICA: Mathieu HARLAUT

ILLUSTRAZIONI: BIG CHILD CREATIVES, Saeed JALABI, Stefan KOPINSKI, Karl KOPINSKI, Paolo PARENTE, RIPECONCEPTS, Cos KONIOTIS, Pedram MOHAMMADI

CAPO PROGETTO GRAFICO: Gabriel BURGHI

PROGETTO GRAFICO: Max DUARTE, Matteo CERESA, Júlia FERRARI

DIREZIONE SCULTURE: Mike MCVEY, Paolo PARENTE

SCULTURE: BIG CHILD CREATIVES, Arnaud BOUDOIRON, Edgar RAMOS Yannick HENNEBO, Aragorn MARKS, Thierry MASSON, Irek ZIELIŃSKI

PROGETTAZIONE SCULTURE: Vincent FONTAINE

RENDERING: Edgar RAMOS

CORREZIONE BOZZE: Robert FULKERSON, Jason KOEPP, Adam KRIER

EDITORE: David PRETI

LICENZE (CD PROJEKT RED): Rafał JAKI, Jan ROSNER, Kacper ULLMANN, Dawid KOWAL, Robert MALINOWSKI, Marcin LUKASZEWSKI, Ryan BOWD, Marcin MOMOT, Dominika BURZA, Christine FARMER, Paweł MIELNICZUK, Przemysław JUSZCZYK, Patrick MILLS, Amir GHAREAGHADJE, Magdalena DRAŻEK, Ben LOW, Aliona VALCHEUSKAYA, Magdalena DARDA-LEDZION

PLAYTESTER:

Diego Edoardo ANDRUETTO, Lorenzo ARETINI, Maria Chiara BAGLI, Claudio BAGLIANI, Lynn BARATELLA, Giacomo BARBINI, Luca BARRA, Mattia BELLETTI, Ercole BELLONI, Marcello BERTOCCHI, Andrea BIANCHINI, Luca BOBBIO, Luca BONETTI, Franca BORELLA, Andrea BORLERA, Lorenzo BOZZI, Francesco CALIGIURI, Lorenzo CAPPELLO, Pietro CAPURRO, Claudia CARBONARA, Matteo CARIONI, Julie CARPINELLI, Osiride Luca CASCIOLI, Elisa CASTELLANO, Daniele CATALDO, Alessia CAVIGLIA, Daniele CECARELLI, Marco CERIBELLI, Massimiliano CHIERICI, Marta CIACCASASSI, Alfredo Magiur CIBRARIO, Renato CIERVO, Salvatore CIRINA, Daniele CODEBÒ, Andrea COLTORAFI, Silvio COLOMBINI, Federico COSTA, Christian COSTANZO, Alessandro CUNEO, Damiano D'AGOSTINO, Luca De CRISTOFARO, Alessandra DELUCA, Riccardo DE STEFANO, Rocco DEREVIKIS, Marco FARINA, Andreas Saur FELDSTEDT, Lani FELDSTEDT, Ugo FERAUD, Luca FOLINO, Andrea FOLINO, Roberto FRANCO, Ivano FRANZINI, Luca FUOCO, Noah GALLEANO, Salvatore GAMBUZZA, Esteban GARBIN, Paolo GIAMPIETRUZZI, Fabio GIANNACE, Andrea GIOIA, Omar GOLINELLI, Marco GOGLINO, Alex GRISAFI, Paolo GUIOT, Christoffer Alexander KRAKOU, Fabio LAMACCHIA, Matteo LANA, Alessandro LICETTA, Viola LODATO, Salvatore LUCIFORA, Paolo MALACARNE, Diego MANIERO, Marco MANTOANELLI, Jaime Monedero MARCH, Emanuele Maria MAZZONI, Marco MEINA, Andrea MEZZOTERO, Manuel MONTINI, Ilario MORESCO, Dario MORICONE, Michele MOROSINI, Stefano MOSCARDINI, Davide NALIN, Francesca NEGRI, Gessica NISI, Alexandru OLTEANU, Stefano PADOVANI, Andrea PALA, Marta PALVARINI, Pierpaolo PAOLETTI, Luca PARRI, Nicola PATTI, Riccardo PELLE, Davide PERUZZI, Angelica PESARESI, Riccardo PINNA, Giovanni PITOCCHIO, Lorenzo PONTI, Federico PONTI, Federico PROVAGGI, Enrico REBUFELLO, Andrea ROBBIANI, Luciano ROGGERO, Giovanni RUBINO, Paolo RUFFO, Valentina SACCO, Giorgio SAFFIRIO, Mirko SAPORTITA, Fiorenzo SARTORE, Matteo SASSO, Andrea SBRAGIA, Elia SCARAVELLI, Beatrice SGARAVATTO, Mads SØNDERSTRUP, Ivano SCOPPETTA, Giuseppe SPISSU, Riccardo STINCONE, Rocco Luigi TARTAGLIA, Emanuele TOMASSETTI, Alberto TONDA, Luca TONETTI, Donata TUMINO, Francesco UBBIALI, Marco VALTRIANI, Luca VASSALLI, Walter VENOSO, Roberto VILLA, Federico VITONE, Francesco ZANI, Emanuele ZULIAN, Andrea ZULIANI.

ASMODOE ITALIA

TRADUZIONE: Bertrand Furcas

REVISIONE: Andrea De Pietri e Lorenzo Fanelli

ADATTAMENTO GRAFICO: Mario Brunelli

DIREZIONE EDITORIALE: Massimo Bianchini



CD PROJEKT RED®

© 2023 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza specifica autorizzazione. CD PROJEKT®, Cyberpunk®, Cyberpunk 2077® sono marchi registrati di CD PROJEKT S.A. © 2023 CD PROJEKT S.A., tutti i diritti riservati. Ogni altro marchio e marchio registrato è proprietà dei rispettivi proprietari. CMON e il logo CMON sono marchi registrati di CMON Global Limited. CMON Global Limited ha sede al 201 Henderson Road #08-01, Singapore 159545. Cyberpunk 2077 è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Le miniature e gli altri componenti di plastica inclusi sono preassemblati e non dipinti.

RIEPILOGO DEL TURNO

ATTIVAZIONE O RIVENDICAZIONE

ATTIVAZIONE

Spendere 1 oppure 2 gettoni Azione.



ATTIVARE I SOLITARI

Muovere un qualsiasi numero di Solitari. Poi, il giocatore attivo può provocare una Sparatoria in 1 Distretto:

01 Scambiare unità nemiche con unità Solitario in qualsiasi PDI del Distretto.

02 Tutti i giocatori coinvolti giocano a faccia in giù 1 carta Combattimento.

03 Rivelare le carte Combattimento (attivare ogni **EFFETTO SPECIALE: RIVELAZIONE**).

04 Confrontare (attivare ogni **EFFETTO SPECIALE: CONFRONTO**).

05 I giocatori che non hanno la più alta perdono 1 unità nel Distretto (attivare ogni **EFFETTO SPECIALE: PERDITE**).

06 Verificare le condizioni di Reputazione delle carte Combattimento giocate.

07 Ogni giocatore scarta la carta Combattimento giocata nella propria pila degli scarti.

Fine della Sparatoria: Se un giocatore ha usato la sua ultima carta Combattimento, riprende in mano tutte le carte utilizzate dalla sua pila degli scarti.



ATTIVARE I TECNICI

Muovere un qualsiasi numero di Tecnici e Droni. Poi, scegliere 1 opzione tra:

+ Se si controlla un Punto di Interesse, cogliere 1 Opportunità.

OPPURE

+ Se si controlla un Punto di Interesse, assoldare 1 Edgerunner.



POTENZIARE UNA CARTA COMBATTIMENTO

01 Spendere 1 Azione.

02 Guardare 2 carte Combattimento Potenziate, sceglierne 1 da tenere e mettere l'altra in fondo al mazzo delle carte Combattimento Potenziate.

03 Scegliere 1 carta qualsiasi dalla nuova mano (non dalla pila degli scarti) e rimuoverla dal gioco.



AZIONE JOLLY

Effettuare un'altra azione qualsiasi.



ATTIVARE I NETRUNNER

Muovere un qualsiasi numero di Netrunner. Poi, iniziare una Netrun:

01 Ottenere 1 per ogni PDI Fortezza dei Dati controllato.

02 Avanzare nella Rete di un ammontare di caselle pari o inferiore al numero di Netrunner amici in gioco (minimo 1).

03 Il giocatore può risolvere l'effetto della casella raggiunta.

04 Tirare i dadi NetWatch. Se il risultato è pari o inferiore al Livello di Pericolo della NetWatch, risolvere le conseguenze.

05 Se l'indicatore Rete ha raggiunto l'ultimo livello, riportarlo al livello iniziale.



COSTRUIRE UN COVO

Spendere 2 per costruire un Covo in un Distretto dove il giocatore non ha già un Covo. Poi, ottenere la Reputazione indicata nella casella Covo appena scoperta della plancia della Gang.

FINE DEL TURNO ATTIVAZIONE

Alla fine di un'ATTIVAZIONE, rifornire le carte Edgerunner e Opportunità nel mercato.

RIVENDICAZIONE

01 Spostare tutti i gettoni Azione dall'area Rivendicazione all'area Attivazione della plancia.

02 Ottenere tutte le ricompense dei Distretti su cui la Gang ha Dominio. Ottenere 1 ricompensa dei Distretti dove la Gang ha solo Presenza.

03 Reclutare 1 unità per ogni Covo che la Gang ha in gioco.