

MAURO CHIABOTTO

X SKELETON CREW

# LAST AURORA



*La polvere radioattiva dell'Ultima Guerra ha congelato le regioni settentrionali. Nel deserto di ghiaccio, i pochi sopravvissuti vivono in un gelido inferno. Le risorse del "vecchio mondo" sono ormai esaurite, e viaggiare verso Sud richiede troppo tempo, oltre ad essere pericoloso.*

*Tuttavia, un messaggio radio sta riaccendendo la speranza: l'ultima nave rompighiaccio, l'Aurora, sta navigando lungo la costa alla ricerca di sopravvissuti. L'inverno sta arrivando: nel giro di pochi giorni, coloro che non arriveranno in tempo verranno condannati nel ghiaccio. Sarà una corsa contro il tempo per arrivare alla nave o arrendersi alla disperazione: all'orizzonte ancora appare la luce della speranza, una luce a cui aggrapparsi prima che sia troppo tardi...*



# COMPONENTI

## Last Aurora

- 1 plancia **PERCORSO**
- 4 plance **giocatore**
- 18 carte **PARTENZA** (con il simbolo S sul retro)
- 54 carte **ESPLORAZIONE** (con i simboli I, II e III sul retro)
- 6 carte **NEMICO**
- 14 carte **OGGETTO**
- 6 carte **BOTTINO**
- 12 carte **ESITO**
- 1 pedina **AURORA**
- 6 pedine **OGGETTO**
- 34 pedine **RISORSA**:
  - 10 pedine **MUNIZIONE**
  - 10 pedine **CIBO**
  - 14 pedine **CARBURANTE**
- 20 pedine **SOPRAVVISSUTO**
- 4 segnalini **CONVOGLIO**
- 4 segnalini **FAMA**
- 4 segnalini **ORDINE DI TURNO**
- 8 segnalini **BERSAGLIO**
- 40 segnalini **DANNO**
- 10 segnalini **CONTAMINAZIONE**
- 10 tessere **TAPPA SPECIALE**
- 3 tessere **VALANGA**

## Componenti aggiuntivi

- 1 carta **Oggetto MINA**
- 2 tessere **MINA**

## Last Automa (gioco in solitario)

- 1 plancia **Convoglio Automa**
- 6 carte **Azione Automa**
- 1 tessera **Automa**

# PREPARAZIONE

- Scegliete la plancia Percorso da utilizzare. Il setup seguente fa riferimento alla MAPPA ALFA, suggerita per le vostre prime partite (vedi pagina 16 per utilizzare la mappa Beta).
- Collocate la plancia di gioco sul tavolo, con il lato Mappa Alfa rivolto verso l'alto.
- Mescolate tra loro le 10 tessere Tappa speciale (contrassegnate con  $\alpha$ ) e collocatele casualmente a faccia in su negli spazi corrispondenti sulla plancia.
- Collocate la pedina Aurora accanto alla tappa contrassegnata con il numero 1.
- Mescolate le carte Esito e formate un mazzo da collocare accanto alla plancia di gioco.
- Costruite il mazzo Esplorazione:
  - Suddividete le carte Esplorazione in tre mazzi, in base al Periodo sul retro (I, II e III). Da ciascuno di questi tre mazzi, rimuovete tutte le carte che presentano il simbolo  $\oplus$  nell'angolo: mescolate queste carte separatamente ed estraetene casualmente un numero dipendente dal numero di giocatori, in base alla tabella seguente:

PLAYERS	I	II	III
	4	4	2
	6	6	2
	9	9	2



Rimescolate le carte  $\oplus$  nei corrispondenti mazzi, e rimettete le restanti carte  $\oplus$  nella scatola di gioco senza rivelarle (non verranno usate in questa partita).

- Costruite il mazzo Esplorazione impilando i tre mazzi uno sopra all'altro, in base al Periodo (III in fondo, II in mezzo e I in cima) e collocatelo alla destra della Zona di Esplorazione. Lasciate uno spazio per la pila degli scarti delle carte Esplorazione.
- Suddividete le carte Bottino in tre mazzi, in base al Periodo (I-II, III-IV, V-VI). Mescolate ogni mazzo separatamente, quindi costruite il mazzo Bottino impilando i mazzetti uno sopra l'altro in ordine di Periodo (V-VI in fondo, III-IV in mezzo, I-II in cima) e collocatelo accanto alla plancia di gioco.
  - Costruite il mazzo degli Oggetti mescolando le carte Oggetto (tenete da parte la carta opzionale Mina, vedi regole relative a pag. 12). Collocate il mazzo accanto alla plancia di gioco, lasciando uno spazio per la relativa pila degli scarti.
  - Create una riserva accanto alla plancia per le pedine Cibo, Carburante, Munizione, Oggetto, Sopravvissuto e per i segnalini Danno e Contaminazione.
  - Prendete i due Container Arrugginiti dal mazzo di Partenza e collocateli nei primi due spazi della Zona di Esplorazione. Riempite gli altri tre spazi rimanenti rivelando le prime tre carte del mazzo di Esplorazione.

## RIVELARE UNA CARTA ESPLORAZIONE

Quando dovete rivelare una carta Esplorazione, girate la carta in cima al mazzo Esplorazione e collocatela nello spazio vuoto più a destra nella Zona di Esplorazione. Se rivelate un Luogo o un Incontro, posizionate immediatamente (prendendole dalla riserva) le pedine Risorsa e Oggetto mostrati nella parte superiore della carta. Se viene rivelata una carta Evento (  $\text{!}$  ) risolvete subito l'effetto specificato, quindi scartate la carta e rivelatene un'altra.





la degli scarti delle carte Esplorazione

### Zona di Esplorazione

11. Ogni giocatore sceglie un colore e prende:

- una plancia giocatore;
- il segnalino Ordine di Turno corrispondente;
- un segnalino Fama, da collocare sulla propria plancia in corrispondenza dello spazio che mostra il valore zero (quello privo di stelle) sul Tracciato Fama;
- due segnalini Bersaglio, da collocare sui corrispondenti spazi della propria plancia giocatore;
- le due carte Sopravvissuto del proprio colore (prendendole dal mazzo Partenza), da collocare nella propria Zona Attiva (in basso a destra nella propria plancia giocatore);

- le carte Motrice e Rimorchio del proprio colore (prendendole dal mazzo Partenza), da collocare nella zona Convoglio sulla destra della propria plancia giocatore;
- un segnalino Convoglio, da collocare sul primo spazio (all'estremità sinistra) della plancia Percorso.

Infine, ogni giocatore prende dalla riserva 2 pedine Sopravvissuto, 1 pedina Cibo, 1 pedina Carburante e 1 pedina Munizione e le colloca nel proprio Convoglio in base alle Regole di Posizionamento indicate di seguito.

12. Partendo dallo spazio a sinistra, collocate i segnalini Ordine di Turno dei giocatori in ordine casuale sulla Tabella Ordine di Turno.



### REGOLE DI POSIZIONAMENTO

Il Convoglio di un giocatore è costituito da una carta Motrice e da un certo numero di carte Rimorchio. Queste carte, mostrano un numero di Caselle di carico in cui il giocatore può immagazzinare Risorse (come Cibo) o Sopravvissuti.



Quando un giocatore colloca una pedina o un segnalino nel proprio Convoglio, deve rispettare le seguenti restrizioni:

- Una Casella di Carico può contenere esclusivamente un singolo segnalino o pedina. Se un giocatore deve collocare un segnalino o una pedina su una casella occupata, deve prima spostare il segnalino o la pedina presente in quella casella in un'altra Casella di Carico (se possibile) o rimetterlo/a nella riserva.
- Alcune Caselle di Carico possono contenere soltanto un certo tipo di pedina o segnalino. Il tipo di pedina collocabile in quella casella viene indicato da un simbolo in alto a sinistra. Una Casella senza simboli può contenere qualsiasi tipologia di segnalino o pedina.
- Durante qualsiasi fase della partita, **fatta eccezione per la Fase Fuoco**, ogni giocatore può spostare a piacimento Risorse

e Sopravvissuti sulle carte del proprio Convoglio, rispettando le presenti Regole di Posizionamento.

- Un segnalino Danno  può essere collocato su qualunque Casella di Carico, fatta eccezione per quelle che già ne contengono uno. Una volta collocato, un segnalino Danno può essere rimosso soltanto con una riparazione .

**Nota:** se un giocatore deve collocare un segnalino Danno su una Casella che già contiene una pedina, quest'ultima va scartata. Se un giocatore deve scartare una pedina Sopravvissuto, deve scartare anche una carta Sopravvissuto a sua scelta.

- Una casella Corazza  può contenere **soltanto** un segnalino Danno.
- Armi  e Caselle Speciali hanno effetti specifici, e possono contenere **soltanto** segnalini Danno: fino a che un segnalino Danno si trova sulla Casella, l'effetto di quest'ultima non può essere utilizzato.



## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

### ROUND DI GIOCO

Una partita è suddivisa in round. Ogni round è suddiviso in 5 fasi che vengono completate nel seguente ordine:

**Fase 1: ESPLORAZIONE**

**Fase 2: RIPOSO**

**Fase 3: MOVIMENTO**

**Fase 4: FUOCO**

**Fase 5: FINE DEL ROUND**

### FASE 1: ESPLORAZIONE

Durante questa fase, i giocatori agiscono a turno interagendo con le carte nella Zona di Esplorazione. In **Ordine Inverso di Turno** (vedi sotto), ogni giocatore svolge il proprio turno. I giocatori continuano ad effettuare turni finché possiedono Sopravvissuti nella propria Zona Attiva. Quando tutti i giocatori esauriscono i Sopravvissuti nella propria Zona Attiva, la fase termina.

Quando un giocatore effettua il proprio turno, deve scegliere una delle seguenti azioni: **ESPLORARE** oppure **PASSARE** (vedi pagina 8).

#### ORDINE DI TURNO

Quando dovete determinare l'ordine di turno, controllate la posizione dei segnalini Ordine di Turno sulla tabella Ordine di Turno:

- **ORDINE INVERSO DI TURNO:** il segnalino più a sinistra gioca per primo, poi il turno passa al secondo da sinistra e così via.
- **ORDINE DIRETTO DI TURNO:** il segnalino più a destra gioca per primo, poi il turno passa al secondo da destra e così via.

#### ESEMPIO 1: ORDINE DI TURNO



**Andrea** ●, **Davide** ●, **Francesco** ● e **Simone** ● devono determinare l'Ordine Inverso di Turno durante la Fase di Esplorazione. **Francesco** ●, essendo nella posizione più a sinistra, sarà il primo a giocare, poi toccherà a **Andrea** ●, quindi a **Davide** ● e infine a **Simone** ●.

Dopo che un giocatore ha effettuato il proprio turno, si passa al giocatore successivo: se quest'ultimo non possiede Sopravvissuti nella propria Zona Attiva, salta semplicemente il suo turno. Durante questa fase, ai giocatori è sempre consentita la possibilità di nutrire i propri Sopravvissuti (vedi "Cibo").

## ESPLORARE

Per esplorare, un giocatore deve:

1. Scegliere una carta nella Zona Esplorazione che non sia un Nemico.
2. Scegliere **una o più carte Sopravvissuto** nella propria Zona Attiva, in modo che la somma totale delle Capacità di Esplorazione (il numero in alto a sinistra sulle carte) sia maggiore o uguale al Costo di Esplorazione dello spazio in cui si trova la carta scelta al punto 1.
3. Eseguire le seguenti azioni nell'ordine che preferisce:
  - (Obbligatoria) L'azione della carta selezionata (vedi "Azioni delle carte").
  - (Opzionale) L'Azione Bonus mostrata nello slot della Zona di Esplorazione in cui si trova la carta scelta.
4. Muovere la/e carta/e Sopravvissuto utilizzata/e nella Zona Esausti. Spostate le eventuali pedine Cibo presenti su queste carte nella riserva (vedi "Cibo").
5. Se la Carta Esplorazione con la quale il giocatore ha interagito viene guadagnata o scartata, spostate le altre Carte Esplorazione verso sinistra, in modo da riempire lo spazio appena liberatosi, e rivelate una nuova carta dal Mazzo Esplorazione per riempire lo spazio situato all'estrema destra.

#### CIBO

Durante il proprio turno (prima o dopo aver effettuato una Azione di Esplorazione), un giocatore può scartare un qualunque numero di segnalini Cibo dal proprio Convoglio. Per ciascun segnalino speso in questo modo, il giocatore sceglie tra:

- Spostare una carta Sopravvissuto dalla propria Zona Esausti alla propria Zona Riposo.
- Incrementare di un punto la Capacità di Esplorazione di una carta Sopravvissuto per il turno attuale: il giocatore colloca il segnalino Cibo speso in questo modo sulla carta come promemoria.

**Nota:** nell'ultimo round della partita il Mazzo Esplorazione potrebbe esaurirsi. In questo caso, se non è possibile riempire completamente la Zona Esplorazione, potete esplorare soltanto gli spazi contenenti una carta.

#### ESEMPIO 2: ESPLORARE

**Davide** ● vuole esplorare il quinto slot della Zona Esplorazione. Egli sceglie il proprio Copilota, che non possiede un valore sufficiente di Capacità di Esplorazione (1) per esplorare tale spazio (3).

**Davide** ● decide quindi di spendere 2 Cibo per aumentare la Capacità di Esplorazione del Copilota fino a (3), in modo da poter esplorare lo spazio in questione.





## AZIONI DELLE CARTE

Ci sono quattro tipi di azioni delle carte, ognuna collegata ad una diversa tipologia di carta:

1. Raccogliere risorse e/o oggetti
2. Migliorare un convoglio
3. Reclutare un sopravvissuto
4. Risolvere un incontro



### Raccogliere Risorse e/o Oggetti

Un giocatore che sceglie questa azione può raccogliere segnalini Risorsa e/o Oggetto da una carta Luogo. Il giocatore deve:

1. Risolvere l'effetto (se presente) mostrato in alto a sinistra sulla carta Luogo (vedi "Effetti delle Carte Luogo").
2. Scegliere uno dei due blocchi (in basso a destra o in basso a sinistra) sulla carta e prendere **tutti** i segnalini Risorsa e Oggetto presenti.
3. Posizionare i segnalini Risorsa raccolti all'interno del proprio Convoglio seguendo le **Regole di Posizionamento**. Il giocatore può anche decidere di scartare alcune (o tutte) le risorse appena raccolte nella riserva generale.
4. Spostare i segnalini Oggetto raccolti nella riserva e pescare un pari numero di carte dal mazzo Oggetti.
5. Se non ci sono più segnalini Risorsa sulla carta, spostare la carta Luogo nella pila degli scarti delle carte Esplorazione.

### EFFETTI DELLE CARTE LUOGO



Il giocatore deve collocare un segnalino Danno su una Casella di Carico del proprio Convoglio.



Il giocatore deve collocare un segnalino Contaminazione su un Sopravvissuto coinvolto nell'azione di turno.



Il giocatore deve spostare il proprio segnalino Fama di uno spazio verso il basso sul Tracciato Fama.

### CARTE OGGETTO

Quando un giocatore pesca una carta dal mazzo degli Oggetti, la guarda e la colloca a faccia in giù sulla propria plancia giocatore. Ogni plancia giocatore può contenere un **massimo di 3 Oggetti**. Se viene pescato un quarto Oggetto, il giocatore deve immediatamente scartarne o **usarne** (se possibile) uno a sua scelta.

Se un giocatore deve pescare una carta Oggetto, ma il mazzo è esaurito, mescolate la pila degli Oggetti scartati e create un nuovo mazzo.

Un Oggetto può essere usato durante il turno di un giocatore, nella fase specificata dalla carta. Dopo l'uso, la carta deve essere collocata nella pila degli Oggetti scartati.

## ESEMPIO 3: RACCOGLIERE RISORSE



**Francesco** (★) vuole usare il Predicatore per raccogliere le Risorse dal riquadro di sinistra del Deposito Contaminato, nel secondo slot della Zona Esplorazione. **Francesco** (★) deve anzitutto risolvere l'effetto mostrato sulla carta, quindi aggiunge un segnalino Contaminazione sul Predicatore; in seguito raccoglie il Cibo e la Carburante e infine sposta il Predicatore nella propria Zona Esausti.



### TRACCIATO FAMA

Il Tracciato Fama mostra i Punti Fama ottenuti dai giocatori durante la partita.

Quando un giocatore ottiene un Punto Fama (★), sposta il proprio segnalino di uno spazio verso l'alto. Se il segnalino si trova già nello spazio più in alto sul tracciato, invece di avanzare ulteriormente il giocatore può compiere immediatamente una riparazione (✕).

Quando un giocatore perde un Punto Fama (★), sposta il proprio segnalino di uno spazio verso il basso. Se il segnalino si trova già nello spazio più in basso del tracciato, invece di scendere ulteriormente il giocatore deve collocare un segnalino Danno su una qualsiasi Casella di Carico del proprio Convoglio.



#### ESEMPIO 4: MIGLIORARE UN CONVOGLIO

**Simone** ● decide di migliorare il proprio Convoglio. Poiché la sua Motrice può trainare fino a 2 Rimorchi, aggancia semplicemente un secondo Rimorchio in fondo al proprio Convoglio.



#### Migliorare il Convoglio

Questa azione consente di aggiungere o sostituire elementi del Convoglio di un giocatore:

**MOTRICE:** il giocatore scarta la carta Motrice dal proprio Convoglio e la sostituisce con la nuova carta Motrice.

**RIMORCHIO:** se la **Capacità di Traino** della Motrice del giocatore è maggiore del numero di Rimorchi trainati, il giocatore aggiunge la carta Rimorchio in fondo al proprio Convoglio. Se la massima capacità di traino è già stata raggiunta, il giocatore deve sostituire (quindi scartare) una delle carte Rimorchio presenti nel proprio Convoglio prima di poter posizionare il nuovo Rimorchio.

**DISPOSITIVO:** il giocatore colloca la carta Dispositivo su una carta Motrice o Rimorchio del proprio Convoglio. Ogni Motrice o Rimorchio può contenere un solo Dispositivo. Il giocatore deve scartare un Dispositivo installato in precedenza per poter fare spazio ad un nuovo Dispositivo.

**Nota:** una volta installate, le carte Rimorchio e Dispositivo possono solo essere sostituite, mai spostate. Se un giocatore sostituisce una Motrice o un Rimorchio su cui è installato un Dispositivo, il Dispositivo viene automaticamente installato sulla nuova carta Motrice o Rimorchio. Se un giocatore rimpiazza la propria Motrice con una carta che possiede una Capacità di Traino inferiore rispetto alla precedente, deve scartare un numero sufficiente di carte Rimorchio in modo da rispettare la nuova Capacità di Traino. Se un giocatore è costretto a scartare una carta Rimorchio in questo modo, deve anche scartare l'eventuale carta Dispositivo installata su di essa.

#### SOSTITUIRE UNA CARTA IN UN CONVOGLIO

Quando un giocatore sostituisce una carta nel proprio Convoglio, deve rimuovere tutti i segnalini e le pedine dalla carta che intende rimpiazzare: i segnalini Danno tornano nella riserva, mentre le pedine Risorsa e Sopravvissuto vengono momentaneamente messe da parte. Il giocatore sposta quindi la carta scartata nella corrispondente pila degli scarti e la sostituisce con la nuova carta. Infine, il giocatore colloca i segnalini Risorsa e Sopravvissuto, precedentemente messi da parte, sulla nuova carta nella maniera che desidera (seguendo le **Regole di Posizionamento**).

#### ESEMPIO 5: RECLUTARE UN SOPRAVVISSUTO

**Davide** ● sceglie di reclutare l'Eremita, che attualmente si trova nel primo spazio della Zona di Esplorazione. Sceglie il Copilota per svolgere l'azione: muove l'Eremita nella propria Zona Riposo e posiziona una pedina Sopravvissuto nel proprio Convoglio.



#### Reclutare un Sopravvissuto

Con questa azione, il giocatore aggiunge un Sopravvissuto al proprio equipaggio: sposta quindi la carta Sopravvissuto nella propria Zona Riposo, prende una pedina Sopravvissuto dalla riserva e la posiziona nel proprio Convoglio seguendo le **Regole di Posizionamento**.

**Nota:** il giocatore è obbligato a completare questa azione con un effettivo reclutamento (pertanto, non può semplicemente scartare la carta Sopravvissuto e il segnalino corrispondente nello stesso turno in cui vengono acquisiti, soltanto per poter impedire ad un altro giocatore di reclutare tale Sopravvissuto!).

#### Risolvere un Incontro

Se un giocatore decide di esplorare una carta Incontro durante il proprio turno, deve svolgere quanto indicato dal testo della carta scelta.

#### ESEMPIO 6: RISOLVERE UN INCONTRO

**Andrea** ● sceglie di risolvere un Incontro con il Mercante: decide di scartare 1 carta Oggetto (MRE) per pescare 2 nuove carte Oggetto.





## AZIONI BONUS

Durante il proprio turno, un giocatore può scegliere di compiere l'Azione Bonus mostrata nello slot della Zona Esplorazione occupato dalla carta Esplorazione con cui ha interagito, prima **OPPURE** dopo aver effettuato l'azione obbligatoria. Sulla Mappa Alfa, le Azioni Bonus sono:



Rimuovi un segnalino Danno dal tuo Convoglio **OPPURE** rimuovi un segnalino Contaminazione da una carta Sopravvissuto **coinvolta** nell'azione.



Rimuovi fino a due segnalini Contaminazione da **una o più** carte Sopravvissuto **coinvolte** nell'azione.



Rimuovi fino a due segnalini Danno dal tuo Convoglio.



Guadagna un Cibo e aggiungi un segnalino Danno al tuo Convoglio **OPPURE** guadagna una Munizione e aggiungi un segnalino Danno al tuo Convoglio.



Guadagna un Carburante e aggiungi un segnalino Contaminazione a una carta Sopravvissuto **coinvolta** nell'azione.

### ESEMPIO 7: COMPIERE UN'AZIONE BONUS

**Simone** ● manda il proprio Leader ad esplorare il terzo slot. Vuole raccogliere le risorse del blocco di sinistra ma non ha abbastanza spazio nel proprio Convoglio. Decide quindi di svolgere prima l'azione Bonus: rimuove 2 segnalini Danno e successivamente raccoglie le due risorse del blocco di sinistra.



## CONTAMINAZIONE ☣

Quando un giocatore riceve un segnalino Contaminazione, deve collocarlo su una delle proprie carte Sopravvissuto. Ogni segnalino Contaminazione abbassa la Capacità di Esplorazione della carta di 1 punto; se la Capacità di Esplorazione raggiunge lo zero (cioè il numero di segnalini Contaminazione corrisponde esattamente alla somma della Capacità di Esplorazione del Sopravvissuto con gli eventuali segnalini Cibo usati per nutrirlo), il giocatore è costretto a scartare la carta Sopravvissuto e un segnalino Sopravvissuto dal proprio Convoglio.

**Nota:** se un Sopravvissuto riceve il segnalino Contaminazione in grado di ucciderlo mentre sta compiendo l'azione di una carta, il Sopravvissuto porta comunque a termine l'azione, ma non può effettuare alcuna azione Bonus nel turno corrente. Se il Sopravvissuto riceve il segnalino Contaminazione in grado di ucciderlo mentre sta compiendo un'Azione Bonus, il Sopravvissuto porta comunque a termine l'Azione Bonus intrapresa, ma non può compiere l'azione della carta.

### ESEMPIO 8: CONTAMINAZIONE

**Andrea** ● vorrebbe raccogliere il Carburante dal Deposito Contaminato, nel primo slot della Zona Esplorazione. Possiede soltanto il Copilota da utilizzare in questo turno. Dato che il luogo è Contaminato, il suo Sopravvissuto morirebbe immediatamente dopo aver raccolto le Risorse (poiché la Capacità di Esplorazione del Copilota è soltanto 1, il primo segnalino Contaminazione ricevuto risulterebbe fatale) e non sarebbe in grado di sfruttare l'Azione Bonus per rimuovere la Contaminazione. **Andrea** ● decide quindi di sfamare il Copilota con 1 Cibo per portare la sua Capacità di Esplorazione a 2; ora può raccogliere 2 segnalini Carburante, ricevere il segnalino Contaminazione e sfruttare l'Azione Bonus per rimuovere il segnalino appena ricevuto. Alla fine dell'azione, la pedina Cibo viene rimossa e la Capacità di Esplorazione del Copilota torna a 1. Il Sopravvissuto non muore e viene spostato nella Zona Esausti.





## CAPACITÀ/ABILITÀ DEI SOPRAVVISSUTI

Ogni Sopravvissuto possiede un'Abilità speciale che può essere utilizzata nella fase indicata. Un giocatore può sfruttare l'Abilità di un Sopravvissuto **soltanto** se il Sopravvissuto si trova nella Zona Attiva.

Usare un'Abilità non esaurisce il Sopravvissuto in alcun modo (vedi l'"**Appendice: Abilità dei Sopravvissuti**").

## PASSARE

Se un giocatore decide di passare, deve spostare **UNA** delle proprie carte Sopravvissuto dalla sua Zona Attiva alla Zona Riposo. In seguito può rimuovere dal proprio Convoglio una quantità di segnalini Danno pari alla Capacità di Esplorazione della carta Sopravvissuto che ha spostato. Se il giocatore non ha più Sopravvissuti nella sua Zona Attiva passa semplicemente il turno (ma può comunque giocare carte Oggetto, se lo desidera).

**Nota:** Se un giocatore sceglie di passare, può ancora decidere di esplorare nei turni successivi, se possiede ancora Sopravvissuti nella Zona Attiva.

## FINE DELLA FASE DI ESPLORAZIONE

Se tutti i giocatori non hanno più Sopravvissuti nelle proprie Zone Attive al termine del turno di un qualunque giocatore, la Fase di Esplorazione termina immediatamente.

## FASE 2: RIPOSO

Durante la Fase Riposo, i Sopravvissuti si riposano in preparazione alle fasi e ai round successivi. Ogni giocatore, nel seguente ordine, deve:

1. (Opzionale) Sfamare le carte Sopravvissuto, se lo desidera (vedi sezione "Cibo") pagina 4;
2. Spostare tutte le carte Sopravvissuto dalla propria Zona Riposo alla propria Zona Attiva;
3. Spostare tutte le carte Sopravvissuto dalla propria Zona Esausti alla propria Zona Riposo.

**Nota:** questa fase viene svolta simultaneamente da tutti i giocatori.

### ESEMPIO 9: PASSARE UN TURNO

**Francesco** ● sceglie di passare: muove l'Esploratore dalla propria Zona Attiva alla Zona Riposo. La Capacità di Esplorazione dell'Esploratore è pari a 2, quindi può rimuovere 2 segnalini Danno dal proprio Convoglio.



## FASE 3: MOVIMENTO

In questa fase i giocatori muovono il proprio segnalino Convoglio sulla plancia Percorso.

In **Ordine diretto di Turno**, ogni giocatore deve:

6. Controllare che ci sia almeno una pedina Sopravvissuto sulla propria Motrice. In caso contrario il giocatore non può muovere il proprio segnalino Convoglio durante questo round.
7. Spendere una pedina Carburante dal proprio Convoglio, se intende muovere quest'ultimo. Se il giocatore non possiede Carburante, o non vuole spenderne, non può muovere il proprio Convoglio durante il round corrente.
8. Muovere il proprio segnalino Convoglio sulla plancia Percorso di un numero di tappe minore o uguale alla propria velocità di movimento. Tale velocità viene calcolata sommando:
  - la Velocità della Motrice;
  - qualunque bonus derivante da effetti, Abilità dei Personaggi e/o Oggetti che il giocatore decide di usare;
  - 1 punto movimento per ogni Carburante addizionale che il giocatore decide di spendere.
13. Se il Convoglio di un giocatore termina il proprio movimento su uno spazio con una tessera Tappa Speciale, occorre risolvere l'effetto mostrato.

### ESEMPIO 10: MOVIMENTO

**Davide** ● calcola la propria velocità di movimento:

1. Spende 1 Carburante per potersi muovere;
2. Inizia calcolando la velocità della sua Motrice (3);
3. Aggiunge 1 punto grazie alla Casella Speciale della sua Motrice;
4. Aggiunge 1 punto per l'Abilità del Copilota;
5. Aggiunge 1 punto per effetto dell'Ossido di Diazoto;
6. Infine, spende una Carburante per aggiungere un punto ulteriore, per un totale di 7 punti movimento.





**Nota:** Ogni spazio sulla plancia Percorso è rappresentato da un piccolo gruppo di edifici attraversato da una strada.

### TAPPE SPECIALI




Un giocatore che termina il proprio movimento su una tessera raffigurante una Risorsa può scartare la tessera dal gioco e aggiungere la risorsa indicata al proprio Convoglio.



Un giocatore che termina il proprio movimento su una tessera raffigurante un Oggetto può scartare la tessera dal gioco e pescare una carta Oggetto.



Un giocatore che termina il proprio movimento su una tessera Contaminazione deve aggiungere un segnalino Contaminazione ad una delle proprie carte Sopravvissuto. **Non scartate** la tessera dalla plancia.

**SCORCIAIOIE:** se su una Motrice è raffigurato il simbolo , il Convoglio può usare le scorciatoie indicate sulla mappa per muoversi più velocemente. In caso contrario, deve percorrere la strada "normale" (più lunga).

## AGGIORNARE L'ORDINE DI TURNO

Al **termine** della Fase di Movimento, i giocatori devono aggiornare la Tabella dell'Ordine di Turno: il giocatore il cui Convoglio si trova più avanti muove il proprio segnalino Ordine di Turno nella posizione più a destra, il secondo nello spazio successivo, e così via.

Se due o più giocatori si trovano sulla stessa Tappa, la loro posizione sulla Tabella dell'Ordine di Turno rimane invariata.

**Importante:** quando dovete determinare l'Ordine di Turno, non prendete mai in considerazione alcun tipo di scorciatoia.

## FASE 4: FUOCO

In questa fase i giocatori devono risolvere gli attacchi di tutti i Nemici rivelati, infliggendo e ricevendo danni. La fase è suddivisa in tre sottofasi, che devono essere risolte in ordine:

- 1. Agguato:** se è presente almeno una carta Nemico nella Zona Esplorazione, allora avviene un Agguato (vedi *Agguato* qui di seguito).
- 2. Fuoco dei convogli:** ogni giocatore può attaccare i Nemici presenti nella stessa regione dove si trova il proprio segnalino Convoglio (vedi *Fuoco dei Convogli*, pagina 10).
- 3. Fuoco Nemico:** i Nemici attaccano ogni Zona dove è presente almeno un Convoglio (vedi *Fuoco Nemico* a pagina 11).

## AGGUATO

Se c'è almeno una carta Nemico nella Zona Esplorazione, si verifica un agguato. Spostate il Nemico al di sopra della regione della plancia Percorso in cui si trova il segnalino del Convoglio in testa alla corsa (determinato nella stessa maniera dell'**Ordine Diretto di Turno**). Le tre regioni sono identificate dai rettangoli bianchi.

Pescate senza rivelarla la prima carta del mazzo Bottino e collocatela

vicino al Nemico. I riquadri di Difesa su questa carta mostrano l'ammontare dei danni necessari a sconfiggere il Nemico.

Il numero di riquadri Difesa posseduti da un Nemico varia in base al numero dei giocatori: Usate la carta Nemico per coprire le caselle in eccesso in partite con 2 o 3 giocatori.



## Risolvere l'Agguato

A questo punto, applicate gli effetti dell'Agguato riportati sulla carta Nemico a tutti i giocatori il cui convoglio si trova attualmente nella regione occupata dalla carta Nemico (gli effetti vengono risolti in Ordine (Diretto) di Turno).

Se nella Zona Esplorazione sono presenti più carte Nemico, risolvete un agguato per ogni carta, iniziando da quella più a sinistra. Tutti i Nemici si spostano nella stessa regione della plancia Percorso. Non c'è limite al numero di Nemici che possono coesistere nella medesima regione.

I danni provenienti da un Agguato sono ricevuti dai Convogli nelle aree segnate in rosso sulla carta Nemico (riga superiore - Dispositivi; riga inferiore - Motrice o Rimorchio; oppure carte frontali del Convoglio - Motrice o Dispositivo della Motrice). Se il Convoglio non possiede alcun bersaglio in quell'area, o possiede solo carte già danneggiate, allora l'attacco non ha alcun effetto.

**Nota:** dopo aver risolto un Agguato, non aggiungete carte alla Zona Esplorazione per riempire gli spazi rimasti vuoti dopo lo spostamento dei Nemici, verranno riempiti alla fine del round.

### ESEMPIO 11: AGGUATO

All'inizio della Fase Fuoco, c'è una carta Nemico nella Zona Esplorazione. I Lupi Ricognitori vengono spostati nella Valle, la regione in cui si trova il Convoglio che, al momento, è davanti a tutti gli altri. Il Nemico applica il proprio effetto all'agguato: ogni giocatore che si trova nella Valle deve aggiungere 1 danno in una casella di carico sulla linea più in basso del proprio Convoglio (■■■■).





## FUOCO DEI CONVOGLI

In **Ordine Diretto di Turno**, ogni giocatore può spendere una o più Munizioni per attaccare i Nemici che si trovano nella stessa regione del proprio segnalino Convoglio. Per ogni attacco, il giocatore deve:

1. Scartare una pedina Munizione dal proprio Convoglio.
2. Scegliere un'Arma nel proprio Convoglio che non sia danneggiata e che non sia già stata usata per attaccare durante questa fase.
3. Scegliere un Nemico da attaccare.
4. Girare la prima carta del mazzo Esiti e controllare nella sezione Giocatore della carta, la riga relativa alla forza dell'Arma utilizzata. Ci sono tre possibili esiti:
  - **Danno inflitto** 🎯: collocate i segnalini Danno mostrati nei riquadri di Difesa del Nemico.
  - **Inceppamento** ⚡: l'Arma utilizzata nell'attacco viene danneggiata, il giocatore deve immediatamente collocare un segnalino Danno nella Casella di Carico dell'Arma impiegata nell'attacco.
  - **Mancato**: il giocatore non infligge alcun danno.

Il giocatore guadagna un Punto Fama ★ per ogni attacco che riesce ad infliggere almeno un danno al Nemico. In seguito il

### ESEMPIO 12: FUOCO DEI CONVOGLI



**Andrea** 🔴 spende 1 Munizione per sparare ai Lupi Ricognitori con la sua arma di Classe 2 🎯. Rivela quindi la prima carta Esito e verifica la riga corrispondente all'Arma utilizzata: **Andrea** 🔴 infligge 2 danni al Nemico, ma la sua arma si inceppa. Colloca quindi un suo segnalino Obiettivo nel primo riquadro libero della carta Nemico, colloca 1 segnalino danno sulla casella della propria arma e ottiene 1 punto Fama.

giocatore deve spostare uno dei suoi due segnalini Bersaglio nel primo spazio Bersaglio libero, partendo da sinistra, del nemico appena colpito.

Una volta risolto l'attacco, il giocatore può compiere un altro attacco usando un'arma diversa del proprio Convoglio (se la possiede), e può continuare ad attaccare finché possiede Armi (e Munizioni) da usare, oppure può smettere di attaccare e concludere il proprio turno.

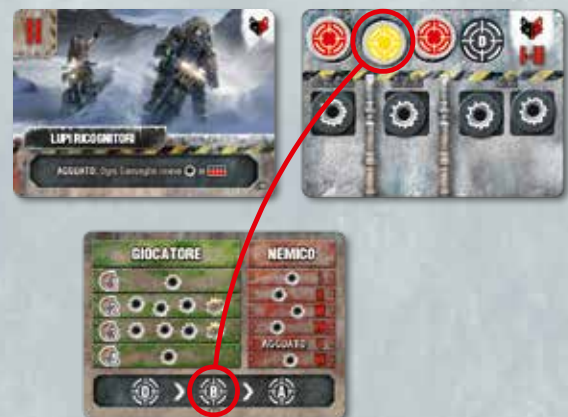
Dopo che tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di attaccare, questa sottofase termina.

***Nota:** Per tenere traccia dell'arma utilizzata, i giocatori possono collocare temporaneamente il segnalino Munizione speso per fare fuoco sulle relative Caselle di Carico, prima di scartarlo.*

### Sconfiggere un Nemico

Se tutti i riquadri Difesa di un Nemico sono occupati da un segnalino Danno, il Nemico è sconfitto. Se ciò accade, si determina **immediatamente** chi tra i giocatori che hanno danneggiato il Nemico (cioè quelli che hanno almeno un segnalino Obiettivo sul Nemico) può reclamare il Bottino. Rivelate la prima carta del mazzo Esiti e controllate gli spazi Bersaglio (indicati dalle lettere A, B, C e D) elencati nella parte bassa della carta. Iniziando da sinistra,

### ESEMPIO 13: SCONFIGGERE UN NEMICO



**Andrea** 🔴 ha appena sconfitto i Lupi Ricognitori, infliggendo i 2 danni decisivi. Rivela quindi la carta in cima al mazzo Esiti per determinare chi otterrà il bottino tra lui e **Francesco** 🟡 (che ha preso parte all'uccisione). La carta mostra per prima la lettera **D**, ma dato che non c'è alcun segnalino nello spazio **D** si procede con la seconda lettera, che è una **B**. Il riquadro **B** contiene il segnalino di **Francesco** 🟡, che guadagna quindi la carta bottino: la aggiungerà al proprio Convoglio alla fine della sottofase. **Andrea** 🔴 ottiene, invece, due carte Oggetto.





individuare la prima lettera che coincide con quella di uno spazio Bersaglio sul Nemico che sia occupato dal segnalino Bersaglio di un giocatore. Il possessore di quel segnalino Bersaglio gira la carta Bottino associata al Nemico e la aggiunge al proprio Convoglio al termine della sottofase Fuoco dei Convogli (vedi l'**ESEMPIO 13**, pagina **10**). La carta Nemico viene scartata e i giocatori recuperano immediatamente le proprie pedine Bersaglio.

Ogni **altro** giocatore con segnalini Bersaglio sul Nemico sconfitto ottiene, alla fine della sottofase Fuoco dei Convogli, una carta Oggetto per **ogni segnalino Bersaglio del suo colore presente** sul nemico sconfitto.

Dopo che il bottino è stato assegnato, scartate la carta nemico.

**Nota:** se un giocatore deve posizionare un segnalino Bersaglio ma i propri segnalini si trovano già tutti su carte Nemico, **può** scegliere di spostare uno di questi segnalini sul Nemico appena colpito. Se necessario, fate scorrere verso sinistra gli altri segnalini Bersaglio presenti sulla carta Nemico.

**Nota:** se un giocatore deve posizionare un segnalino Bersaglio su un Nemico ma tutti gli spazi Bersaglio sono già occupati, rimuove un segnalino a sua scelta dal Nemico, lo restituisce al proprietario che lo colloca al proprio posto sulla Plancia Giocatore.


**Nota:** se il mazzo Esiti si esaurisce, rimescolate tutte le carte Esito scartate e create un nuovo mazzo Esiti.

## FUOCO NEMICO

A partire dal lato destro della plancia Percorso, rivelate una carta Esito per ogni regione occupata da almeno un Nemico. Le righe sulla parte destra della carta mostrano gli effetti degli attacchi del Nemico: ogni colonna fa riferimento a un tipo di Nemico in base al numero rosso indicato.

**Nota:** Ogni Convoglio nella regione attaccata riceve i danni e/o altri effetti provocati dall'attacco del Nemico, come mostrato sulla carta.

Ci sono tre possibili esiti di un attacco nemico:

- **Danno** : i giocatori che ricevono danni devono aggiungere al proprio Convoglio un numero di segnalini danno pari a quelli indicati sulla carta Esito. Il retro della carta Esito che si trova adesso in cima al mazzo Esiti mostra (in rosso) su quali carte del Convoglio i giocatori devono distribuire i danni.
- **Agguato:** applicate gli effetti dell'agguato indicati sulla carta Nemico (come descritto nel passo 1);
- **Mancato:** il Nemico non infligge alcun danno.

**Nota:** per ogni regione viene rivelata una sola carta Esito, anche se nella regione è presente più di un Nemico: gli effetti di tutti i Nemici mostrati sulla carta vengono sommati tra di loro.

**Nota:** un attacco non ha alcun effetto se infligge danno in una posizione di un Convoglio che non contiene carte o che contiene carte già interamente danneggiate.

## Scartare un Nemico

Se una regione contiene un Nemico che non è ancora stato sconfitto


dai giocatori ma non contiene alcun segnalino Convoglio (poiché i giocatori hanno già superato quella regione), scartate quel Nemico insieme alla carta Bottino associata (senza rivelarla). Tutti i giocatori recuperano immediatamente i propri segnalini Bersaglio dal Nemico (se presenti).

## FASE 5: FINE DEL ROUND

Se almeno un giocatore ha raggiunto (o superato) la tappa in cui l'Aurora è ormeggiata o se l'Aurora è ormeggiata sullo spazio numerato con un 6 bianco o rosso, la partita termina e viene stabilito il vincitore. Se nessuna delle due condizioni sopracitate è stata raggiunta, allora:

1. Muovete l'Aurora in avanti di una tappa.
2. Se ci sono più di tre carte (due carte in una partita a due giocatori) nella Zona Esplorazione, scartate le carte in eccesso, partendo dal

### ESEMPIO 14: FUOCO NEMICO

I giocatori non hanno sconfitto i Lupi da guerra e i Lupi ricognitori, pertanto i Nemici possono attaccare i giocatori presenti nella loro regione. Viene rivelata una carta Esito, e le righe che corrispondono al numero associato ai nemici (I e II) mostrano 2 danni totali. Ogni giocatore nella regione riceve quindi 2 Danni da distribuire a piacimento nelle carte del Convoglio (indicate in rosso) mostrate sul retro della carta in cima al mazzo degli Esiti (  ).





primo spazio sulla sinistra. Quindi, fate scorrere le carte rimanenti verso sinistra e riempite gli spazi vuoti rivelando il numero necessario di carte dal mazzo di Esplorazione.

## FINE DELLA PARTITA

Quando la partita termina, il vincitore è il giocatore che ha raccolto il maggior numero di Punti Fama. Ogni giocatore ottiene:

- Un Punto Fama per ogni tappa di vantaggio del proprio Convoglio rispetto a quello che si trova attualmente nell'ultima posizione (considerando le scorciatoie soltanto se il Convoglio in ultima posizione è in grado di attraversarle).
- I Punti Fama ottenuti o persi durante la partita (cioè il numero di stelle (★/★) nello spazio del tracciato Fama in cui si trova il proprio segnalino Fama);
- Un Punto Fama per ogni carta Oggetto non utilizzata;
- Eventuali Punti Fama (★) indicati nelle Caselle di Carico **non danneggiate** del proprio Convoglio e forniti dalle Abilità delle carte Sopravvissuto (anche se non si trovano nella Zona Attiva).

Inoltre, i giocatori ottengono Punti Fama aggiuntivi in base all'esito della partita:

- Se almeno un giocatore ha **raggiunto l'Aurora**, ogni giocatore aggiunge 1 Punto Fama per ogni carta Sopravvissuto **non contaminata** in suo possesso (indipendentemente dalla Zona in cui si trova la carta). **OPPURE...**
- Se **nessun giocatore ha raggiunto la nave**, ogni giocatore aggiunge 1 Punto Fama per ogni carta Convoglio in suo possesso che non contiene alcun segnalino Danno.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Fama è il vincitore! In caso di pareggio, vince il giocatore che si trova più avanti sulla plancia Percorso. In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore il cui segnalino Ordine di Turno si trova più a destra sulla Tabella dell'Ordine di Turno.

## PERDERE TUTTI I SOPRAVVISUTI

È quasi impossibile per un giocatore perdere tutti i propri Sopravvissuti, ma se ciò accade quel giocatore viene eliminato dalla partita e deve rimuovere tutti i propri segnalini dal gioco.

### ESEMPIO 15: CALCOLO DEI PUNTI FAMA



**Simone** ● calcola il suo punteggio Fama finale. Ottiene:

- 3 Punti Fama per la sua posizione di vantaggio sulla plancia Percorso.
- -1 Punto Fama (★) dal suo Tracciato Fama.
- 2 Punti Fama per le sue due carte Oggetto non utilizzate.
- 2 Punti Fama per il bonus dovuto al Generatore Nucleare presente nel suo Convoglio.
- 2 Punti Fama grazie all'Abilità del Cacciatore di Taglie.
- Poiché l'Aurora è stata raggiunta, ottiene 1 Punto Fama aggiuntivo per aver soccorso un Sopravvissuto non contaminato.

Il suo punteggio finale è di 9 Punti Fama.

### CARTA OGGETTO OPZIONALE: MINA

#### Componenti Aggiuntivi

1 carta Oggetto, 2 tessere Mina.

#### Preparazione

Aggiungete questa carta al mazzo Oggetti e le due tessere Mina alla riserva.

#### Usare le Mine

Dopo il movimento, potete giocare una carta Mina per prendere una tessera mina dalla riserva e collocarla su una strada (non su una tappa) che avete appena attraversato.

Poi, pescate immediatamente un'altra carta Oggetto.

Quando un altro giocatore attraversa la strada in cui è collocata la tessera Mina, deve prima aggiungere un segnalino Danno alla propria carta **Motrice**, e poi rimuovere la tessera Mina dalla plancia.



**Nota:** se dovete collocare una tessera Mina ma non ce ne sono nella riserva, usate la tessera Mina che si trova più indietro sulla mappa.



# APPENDICE

## CARTE NEMICI



**AGGUATO: Lupi da guerra** infliggono 1 danno nella riga superiore di ciascun Convoglio nella regione.



**AGGUATO: Rendall & Randall** obbligano ogni giocatore nella regione a scegliere se scartare 1 Risorsa (a propria scelta); qualora un giocatore non intenda farlo (o non possa farlo), riceve 1 danno nella prima colonna del proprio Convoglio.



**AGGUATO: Lupi Ricognitori** infliggono 1 danno nella riga inferiore di ciascun Convoglio nella regione.



**AGGUATO: Ulmar, il Metalupo** infligge 1 danno nella prima colonna e un danno nella riga superiore di ciascun Convoglio presente nella regione.



**AGGUATO: L'ultimo ululato** obbligano ogni giocatore nella regione ad aggiungere 1 segnalino Contaminazione a 1 dei propri Sopravvissuti. Se un giocatore non intende farlo, deve aggiungere 2 danni nella riga inferiore del proprio Convoglio.



**AGGUATO: il Lupo Immortale** infligge un danno nella prima colonna e 1 danno nella riga inferiore di ciascun Convoglio nella regione.

## CARTE BOTTINO



**CANNONE GAUSS:** Questo Dispositivo fornisce un'Arma di classe 4 e una speciale Casella di Carico che fornisce un Punto Fama a fine partita se non danneggiata.



**PRIGIONIERO:** Il Prigioniero è un Sopravvissuto che fornisce al giocatore un Punto Fama a fine partita. Un giocatore che ottiene questa carta la colloca nella propria Zona Riposo e aggiunge una pedina Sopravvissuto al proprio Convoglio. Se lo desidera, il giocatore può scartare questa carta (insieme alla relativa pedina Sopravvissuto).



**ECOSISTEMA ARTIFICIALE:** Questo Dispositivo possiede una Casella di Carico speciale che fornisce un Punto Fama a fine partita se non è danneggiata, e una seconda Casella che fornisce un Punto Fama per ogni pedina Cibo nel Convoglio del giocatore alla fine della partita (fino ad un massimo di 2 Punti Fama) se non è danneggiata.



**TURBO-MOTRICE A BIOMASSA:** Questa Motrice possiede una Casella speciale di Riciclo: durante la Fase Movimento, il giocatore può spendere una qualunque combinazione di Cibo e/o Carburante per aggiungere 1 punto movimento alla Motrice per ogni pedina spesa (in ogni caso, è necessario spendere 1 segnalino Carburante di base per potersi muovere). Quando un giocatore ottiene questa carta, può sostituire con essa la Motrice attualmente in suo possesso.



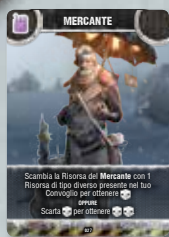
**GENERATORE NUCLEARE:** Questo Dispositivo possiede una speciale Casella di Carico che fornisce due Punti Fama a fine partita se non danneggiata.



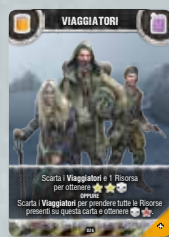
**PORTABAGAGLI CORAZZATO:** Questo Dispositivo possiede una Casella di Carico speciale che fornisce un Punto Fama alla fine della partita se non è danneggiata.



## CARTE INCONTRO



**MERCANTE:** Quando rivelate il **Mercante**, posizionate 1 Carburante sulla carta. Quando incontrate il **Mercante**, potete scambiare 1 Risorsa differente proveniente dal vostro Convoglio con quella presente sul Mercante oltre ad ottenere 1 carta Oggetto; oppure potete scartare 1 carta Oggetto per guadagnare 2 carte Oggetto.



**VIAGGIATORI:** Quando rivelate i **Viaggiatori**, posizionate 1 Carburante e 1 Cibo sulla carta. Quando incontrate i **Viaggiatori**, potete scartare 1 Risorsa dal tuo Convoglio per guadagnare 1 punto Fama e 1 carta Oggetto; oppure potete prendere tutte le Risorse presenti sulla carta e guadagnare 1 carta Oggetto e perdere 1 Punto Fama. Scartate i Viaggiatori dopo l'incontro.

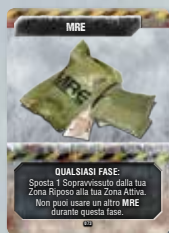
## CARTE OGGETTO



Le **Capsule Antigelo** consentono al giocatore di incrementare a 3 la Capacità di Esplorazione di un Sopravvissuto per il resto della Fase corrente.



La **Flebo Decontaminante** consente ad un giocatore di rimuovere fino a un totale di due segnalini Contaminazione da uno o più sopravvissuti nel proprio Convoglio.



L'**MRE** consente ad 1 Sopravvissuto di ritornare immediatamente attivo. Se un giocatore utilizza l'**MRE** durante la Fase Esplorazione su un Sopravvissuto, quest'ultimo può essere ri-utilizzato immediatamente.

**Nota:** durante la Fase di Esplorazione, potete usare un **MRE** per recuperare 1 carta Sopravvissuto anche se avete passato per uno o più turni, e potete usare immediatamente quella carta per esplorare.

Tuttavia, dato che potete giocare soltanto una carta Oggetto **MRE** durante il vostro turno, se la fase termina alla fine del turno di un altro giocatore non potete utilizzare un **MRE** per far riposare un Sopravvissuto e "forzare" la continuazione della Fase Esplorazione.



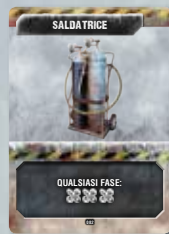
Le **Munizioni Incendiarie** permettono al giocatore di attaccare un Nemico senza spendere 1 segnalino Munizione. Inoltre, se l'attacco infligge almeno 1 danno, questa carta aggiunge 1 danno aggiuntivo al medesimo attacco.



Il **Nitrometano** consente al giocatore di muovere il proprio Convoglio senza spendere 1 Carburante. Il giocatore può ancora incrementare la propria velocità spendendo Carburante addizionale, come di consueto. Al termine del movimento, il giocatore deve aggiungere 1 segnalino Danno in una qualsiasi Casella di Carico della propria Motrice.



L'**Ossido di Azoto** consente a un giocatore di incrementare di 1 la velocità della propria Motrice.



La **Saldatrice** consente a un giocatore di rimuovere fino a un totale di 3 segnalini Danno dalle Caselle di Carico del proprio Convoglio.



La **Tuta Hazmat** consente a un giocatore di impedire che 1 Sopravvissuto ottenga 1 segnalino Contaminazione da una qualunque sorgente.



## CARTE SOPRAVVISSUTI



Alla fine della partita, se il giocatore che possiede il **Cacciatore di taglie** ha almeno una carta Bottino, ottiene 2 Punti Fama.



Durante la Fase Fuoco, il **Cecchino** incrementa di 1 il danno inflitto dal primo colpo andato a segno su un Nemico.



Durante la Fase di Movimento, il **Copilota** incrementa la velocità della Motrice del giocatore di 1. Se il segnalino Convoglio del giocatore si trova indietro di 6 o più spazi rispetto al segnalino Convoglio attualmente in testa, la Motrice ottiene 1 punto velocità addizionale. Considerate sempre il percorso più breve quando calcolate la distanza (incluso le scorciatoie, se potete usarle, anche se non pianificate di farlo!).



Quando l'**Eremita** esplora, il giocatore che lo possiede può compiere qualunque azione ("standard" o bonus) senza ottenere segnalini Contaminazione su nessuno dei Sopravvissuti coinvolti nell'azione insieme all'Eremita.



L'**Esploratore** consente al giocatore che lo possiede di compiere l'Azione Bonus di uno qualunque dei 5 Slot della Zona Esplorazione, indipendentemente dallo spazio che il giocatore decide di esplorare.



L'abilità del **Leader** implica che non venga mai spostato nella Zona Esausti. Come conseguenza, il Leader può sempre tornare nella Zona Attiva in ogni round, durante la Fase Riposo.



Durante la Fase Movimento, il **Medico** consente al giocatore che lo possiede di rendere attiva una carta Sopravvissuto nella Zona Riposo.

Se il Sopravvissuto scelto ha un'abilità che si attiva delle Fase Movimento, questa può essere utilizzata immediatamente.



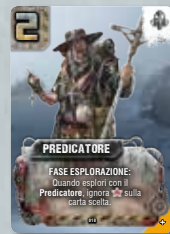
Durante la Fase Riposo, il **Meccanico** consente al giocatore di rimuovere fino a 2 segnalini danno da una qualunque Casella di Carico del proprio Convoglio.



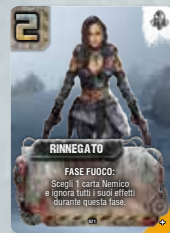
Alla fine della partita l'**Orfano** fornisce 1 Punto Fama al giocatore che lo possiede.



Durante la Fase di Movimento, il **Pilota** incrementa la velocità della Motrice del giocatore di 1.



Quando il **Predicatore** esplora, il giocatore che lo possiede può compiere una qualunque azione "standard" della carta selezionata senza perdere alcun Punto Fama. Eventuali perdite di Punti Fama dovute ad Azioni Bonus non possono essere prevenute usando questa carta.



All'inizio della Fase Fuoco, il **Rinnegato** consente al giocatore che lo possiede di scegliere 1 Nemico: il giocatore deve ignorare gli effetti dell'Agguato e dell'Attacco del Nemico durante la relativa fase.

Nel corso dei vari round, il giocatore può cambiare liberamente il bersaglio dell'abilità del Rinnegato.



Lo **Sciacallo** consente al giocatore che lo possiede di prendere dalla riserva 1 Risorsa che non sia già presente nel proprio Convoglio. L'abilità di questo Sopravvissuto è, ovviamente, inutile se il giocatore possiede almeno 1 Risorsa di ogni tipo.



# MAPPA BETA



La Mappa Beta introduce nuove regole nel gioco. I passi seguenti si applicano quando la Mappa Beta viene utilizzata al posto della Mappa Alfa:

## PREPARAZIONE

Preparate il gioco come se steste utilizzando la Mappa Alfa integrando con il seguente passaggio:

- Collocate le tre tessere Valanga sugli spazi corrispondenti della plancia Strada.

## FASE 1: ESPLORAZIONE

### NUOVE AZIONI BONUS

Sono presenti nuove Azioni Bonus per gli spazi della Zona Esplorazione:



1. Rimuovi un segnalino Danno dal tuo Convoglio OPPURE rimuovi un segnalino Contaminazione da un Sopravvissuto coinvolto nell'azione OPPURE spendi un Carburante per muovere immediatamente il tuo Convoglio di un massimo di due spazi sulla plancia.

**Nota:** Subite, ottenete e utilizzate tutti gli effetti della mappa come in un normale movimento (vale a dire, tappe speciali, radiazioni, ecc.).

**Nota:** Questo movimento viene risolto immediatamente come parte dell'azione. Poiché ciò avviene durante la Fase Esplorazione, non potete beneficiare delle abilità o degli oggetti utilizzabili soltanto durante la Fase Movimento (come, ad esempio, l'abilità del Copilota). Potete invece utilizzare abilità che sono "attive" durante la Fase Esplorazione: per esempio, se svolgete questa azione con l'Eremita, potete usare la sua abilità per prevenire radiazioni se vi muovete su una tappa o una strada contaminata.



2. Rimuovi fino a due segnalini Contaminazione (in totale) da uno o più Sopravvissuti coinvolti nell'azione OPPURE migliora il tuo Convoglio prendendo una carta Motrice, Rimorchio o Dispositivo dalla pila degli scarti.

**Importante:** non potete prendere una carta Convoglio del colore di un giocatore avversario dalla pila degli scarti.





3. Rimuovi fino a due segnalini Danno dal tuo Convoglio **OPPURE** spendi una pedina Munizione per attivare un'Arma e attaccare immediatamente, **una sola volta**, un Nemico nella regione in cui ti trovi.

**Nota:** non potete attaccare un Nemico che si trova in un'altra regione o che sia ancora nella Zona Esplorazione.

**Nota:** se con questo attacco uccidete un Nemico, seguite immediatamente i passi relativi a **SCONFIGGERE UN NEMICO** (vedi pagina 10). In questo caso, il giocatore che vince il bottino lo ottiene immediatamente.

**Nota:** Un'Arma usata in questo modo **può essere** usata in azioni successive e/o durante la Fase Fuoco.



4. Ottieni una pedina Cibo e aggiungi un segnalino Danno al tuo Convoglio **OPPURE** ottieni una pedina Munizione e aggiungi un segnalino Danno al tuo Convoglio **OPPURE** ottieni una pedina Carburante e perdi un Punto Fama.

**Nota:** se siete a -1 sul Tracciato Fama, potete comunque ottenere un Carburante aggiungendo un segnalino Danno al vostro Convoglio.



5. Ottieni una pedina Carburante e aggiungi un segnalino Contaminazione ad un Sopravvissuto coinvolto nell'azione.

### AGGIORNAMENTO EXTRA DELL'ORDINE DI TURNO

Alla fine della Fase Esplorazione, i giocatori devono aggiornare la Tabella Ordine di Turno. Il giocatore il cui Convoglio si trova davanti a tutti gli altri sposta il suo segnalino Ordine di Turno nella posizione più a destra, quello in seconda posizione sposta il suo segnalino nello spazio successivo, e così via.

## FASE 3: MOVIMENTO

Alla fine della Fase Movimento, i giocatori devono aggiornare **nuovamente** l'Ordine di Turno.

**Nota:** Quando usate la mappa Beta, ci sono due aggiornamenti dell'Ordine di Turno ogni Round (il primo alla fine della fase Esplorazione, il secondo alla fine della Fase Movimento).

### SCORCIATOIE

La Mappa Beta introduce nuovi tipi di Scorciatoie:

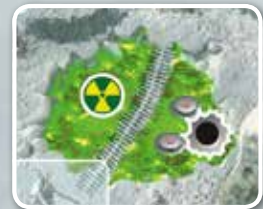
**Scorciatoie pericolose:** quando un giocatore attraversa questa strada, deve aggiungere immediatamente gli eventuali segnalini Contaminazione indicati sui propri Sopravvissuti e aggiungere gli eventuali segnalini Danno indicati sul proprio Convoglio.

**Scorciatoia a Rischio Valanga:** quando un giocatore attraversa questa strada, deve immediatamente risolvere l'effetto indicato e spostare la tessera Valanga in modo da coprire la strada. Questa scorciatoia non è più disponibile per il resto della partita.

**Nota:** Le scorciatoie prive dell'icona  possono essere attraversate da qualunque Convoglio.

### ESEMPIO 16: SCORCIATOIE PERICOLOSE

Un giocatore che sceglie di usare questa Scorciatoia deve aggiungere 1 segnalino Contaminazione su uno dei propri sopravvissuti e 1 segnalino Danno sul proprio Convoglio.



### ESEMPIO 17: SCORCIATOIA A RISCHIO VALANGA

**Simone** ● attraversa una Scorciatoia a Rischio Valanga: muove il proprio Convoglio verso la destinazione e aggiunge immediatamente 2 segnalini Danno al proprio Convoglio. Poi, sposta la gettone tessera Valanga sopra questa scorciatoia: nessun altro giocatore potrà utilizzarla per il resto della partita.





## LAST AUTOMA MODALITÀ SOLITARIO

### PREPARAZIONE

Preparate una partita a due giocatori come di consueto, seguendo la preparazione standard nel caso della Mappa Alfa (modalità normale) o della Mappa Beta (modalità difficile). Seguite le istruzioni fino a che non raggiungete il Passo 11 (a pagina 3). Prendete i componenti elencati nel Passo 11 solo per voi stessi.

Poi:

- Collocate la plancia Convoglio dell'Automa vicino alla Plancia Percorso. Mescolate le carte Azione Automa e collocatele a faccia in giù per creare il Mazzo Azione (posizionatele nella Zona Mazzo alla destra della plancia).
- Collocate la tessera Automa sulla casella indicata con "1" sulla plancia Convoglio dell'Automa.
- Usando i segnalini Danno, coprite ogni Casella di Carico nella seconda riga della plancia Convoglio dell'Automa (Riga A), ad eccezione della casella che si trova all'estrema sinistra.
- Scegliete un colore per l'Automa e prendete i seguenti componenti:
  - 1 segnalino Fama, da collocare sullo spazio di valore zero sul Tracciato Fama della plancia Convoglio dell'Automa (quello privo di stelle);
  - 2 segnalini Bersaglio, da collocare sugli spazi corrispondenti della plancia Convoglio dell'Automa;
  - 1 pedina Convoglio, da collocare sul primo spazio della plancia Strada (all'estremità sinistra);
  - 2 pedine Sopravvissuto, 1 pedina Cibo, 1 pedina Carburante, 1 Munizione (dalla riserva) e collocatele nelle corrispondenti Caselle di Carico della plancia Convoglio dell'Automa (partendo da sinistra).

### FASE 1: ESPLORAZIONE

Prima che il giocatore effettui i propri turni, pescate un numero di carte Azione dell'Automa pari al numero di Sopravvissuti sul Convoglio dell'Automa (inclusi eventuali Sopravvissuti con ☣) e create una pila a faccia in giù, a sinistra della Zona Azioni. Se il mazzo Azioni si esaurisce, createne uno nuovo rimescolando le carte Azione scartate.

L'Automa agisce come un normale giocatore, compiendo un'azione (se possibile) durante il proprio turno. Quando si svolge il turno dell'Automa, rivelate una nuova carta Azione nella Zona Azioni, spostandola alla destra dell'ultima carta Azione rivelata.

La carta Azione mostra un valore di Capacità di Esplorazione che determina lo spazio della Zona Esplorazione che verrà esplorato dall'Automa in questo turno.

### AZIONI DELL'AUTOMA

L'Automa può effettuare quattro tipi di azioni legate alle carte, a seconda della carta presente nello spazio indicato dalla Capacità di Esplorazione presente sulla sua attuale carta Azione:



#### Raccogliere Risorse

- Risolvete l'effetto (se presente) mostrato nell'angolo in alto a sinistra della Carta Luogo (vedi "Effetti delle carte Luogo", vedi pagina 5).
- Prendete tutti le pedine Risorsa e Oggetto dal blocco indicato dalla freccia sulla carta Azione attuale (➡: prendete il blocco a sinistra, ⬅: prendete il blocco a destra).
- Collocate eventuali pedine Risorsa raccolte sulla plancia Convoglio dell'Automa, nelle corrispondenti Caselle di Carico (partendo dalla Casella disponibile più a sinistra).
- Spostate le eventuali pedine Oggetto raccolte nella riserva e pescate un numero equivalente di carte dal mazzo degli Oggetti, collocandole nella Zona Oggetti/Bottino senza rivelarle.



### ESEMPIO 18: ESPLORAZIONE

L'Automa rivela una carta Azione con un'Abilità di Esplorazione pari a 3, quindi compie la propria azione di esplorazione nello spazio con un Costo di Esplorazione pari a 3.





## ESEMPIO 19: RACCOGLIERE RISORSE



L'Automa raccoglie le Risorse sul Luogo nel quinto spazio: perde 1 Punto Fama per effetto della carta, poi raccoglie le Risorse nel secondo blocco (poiché la carta Azione mostra la freccia ◀).

5. Se non ci sono segnalini Risorsa rimanenti sulla carta, spostate la carta Luogo nella pila degli scarti delle carte Esplorazione.

**Nota:** a partire dal primo round, la plancia Convoglio dell'Automa può immagazzinare fino a sette segnalini Risorsa per tipo.

**Nota:** se la carta Location ha solo un blocco con Risorse, l'Automa sceglie sempre quel blocco, ignorando la freccia sulla carta Azione.

## OTTENERE CARTE OGGETTO E BOTTINO

Tutte le carte Oggetto o Bottino guadagnate dall'Automa vengono messe nella zona corrispondente senza essere rivelate.



### Migliorare il Convoglio

L'Automa scarta la carta Convoglio (Motrice, Rimorchio o Dispositivo) e rimuove immediatamente un segnalino Danno dal proprio Convoglio (vedi "Rimuovere Danni", vedi pagina 21).



### Reclutare un Sopravvissuto

L'Automa scarta la carta Sopravvissuto e aggiunge una pedina Sopravvissuto nella Casella di Carico libera più a sinistra sulla plancia Convoglio dell'Automa.

**Nota:** a partire dal primo round, la plancia Convoglio dell'Automa può contenere fino a sei pedine Sopravvissuto.

**Nota:** se l'Automa recluta un settimo Sopravvissuto, scarta la carta e sposta un Sopravvissuto dalla propria Zona Contaminata ad una Casella di Carico corrispondente (se ne possiede) invece di aggiungere un segnalino Sopravvissuto.

### Risolvere un Incontro

L'Automa, semplicemente, scarta la carta Incontro.

## Interagire con un Nemico

Se è presente una carta Nemico nello spazio esplorato, l'Automa risolve gli effetti riportati sulla carta Azione dell'Automa (se presenti).

**Nota:** l'Automa non può mai interagire con un Nemico in uno spazio con un Costo di Esplorazione pari a 2.

## ESPLORARE UNO SPAZIO DI VALORE 2

Quando viene rivelata una carta Azione con un valore di Abilità di Esplorazione pari a 2, l'Automa deve determinare quale spazio esplorare seguendo la Tabella di Priorità mostrata sulla carta Azione.

1. Partendo dall'alto, si controlla il primo tipo di azione per vedere se corrisponde ad una carta negli spazi con un Costo di Esplorazione pari a 2.
2. Se non ci sono carte che corrispondono al primo tipo di azione, si controlla il secondo tipo di azione sulla Tabella di Priorità, e così via finché non si trova una corrispondenza.
3. Una volta trovata una corrispondenza, viene risolta quell'azione.

Se ci sono più carte che corrispondono al tipo di azione, l'Automa sceglie quella più a sinistra se la carta Azione mostra il simbolo ▶ quella più a destra se la carta Azione mostra il simbolo ◀.

## AZIONI BONUS

L'Automa ignora sempre l'Azione Bonus dello spazio che esplora.

## PASSARE

Quando le carte a faccia in giù nella Zona Azioni terminano, l'Automa passa ad ogni turno.

## ABILITÀ DELLE CARTE AZIONE

Le carte Azione possiedono abilità che hanno effetto durante la fase indicata del round in corso. A partire da quella più a sinistra, l'Automa risolve opportunamente tutte le abilità su tutte le carte Azione rivelate (vedi Appendice: **carte Azione Automa**, pagina 22).

## ESEMPIO 20: ESPLORARE UNO SPAZIO DI VALORE 2



L'Automa rivela una carta Azione con un valore di Abilità di Esplorazione pari a 2. Si controlla la prima azione sulla Tabella di Priorità: Raccogliere Risorse. Poiché non ci sono carte Location disponibili per poter effettuare questa azione, si controlla la seconda azione sulla tabella: Reclutare un Sopravvissuto. Ci sono 2 Sopravvissuti, quindi l'azione può essere compiuta; l'Automa sceglie di reclutare il Meccanico, poiché la carta Azione mostra la freccia ◀.




## FASE 2: RIPOSO

L'Automa scarta 1 pedina Cibo (se possibile) per pescare una carta Azione dal Mazza Azioni e la colloca a faccia in su alla destra dell'ultima carta Azione utilizzata nella Fase Esplorazione. Il processo viene ripetuto per ogni Cibo posseduto dall'Automa, **ma** viene interrotto immediatamente se il mazzo si esaurisce.

**Nota:** Le carte Azione rivelate in questo modo hanno effetto soltanto durante le fasi rimanenti del round attuale, e non consentono all'Automa di esplorare.

## FASE 3: MOVIMENTO


Durante il proprio turno, l'Automa muove il proprio Convoglio seguendo queste regole:

1. Si muove in ogni caso, anche se non possiede pedine Carburante sulla propria Plancia Convoglio.
2. La sua velocità si calcola sommando:
  - Velocità base (2).
  - 1 punto movimento per ogni  in Caselle non danneggiate della plancia Convoglio.
  - 1 punto movimento per ogni pedina Carburante che possiede nel Convoglio (l'Automa usa sempre tutto il Carburante che possiede per far accelerare il suo Convoglio).
  - 1 punto movimento se il suo Convoglio si trova 6 o più spazi dietro il Convoglio del giocatore.

L'Automa si muove **sempre** alla massima velocità sulla mappa, prendendo la più vicina Scorciatoia se è stata rivelata la carta Azione appropriata (vedi l'“**Appendice 6: Carte Azione dell'Automa**”, pagina 22), subendo eventuali effetti di tappe speciali come di consueto.


### CONTAMINAZIONE

Quando l'Automa subisce un , sposta la pedina Sopravvissuto più a destra dalla propria Casella di Carico nella Zona Contaminata della plancia Convoglio.

**Nota:** se l'Automa subisce un  quando ha soltanto Sopravvissuti contaminati, deve rimettere una pedina Sopravvissuto nella riserva prendendola dalla propria Zona Contaminata.

### ESEMPIO 21: CONTAMINAZIONE



L'Automa subisce 1 . Sposta la pedina Sopravvissuto più a destra nella propria Zona Contaminata.

## FASE 4: FASE FUOCO

### AGGUATO

L'Automa subisce Agguati come un normale giocatore. Se un Agguato consente ad un giocatore di scegliere tra più opzioni, l'Automa sceglie **sempre** la prima.

### SEGNALINI DANNO

Quando il Convoglio dell'Automa subisce danni, l'Automa rivela una carta dal mazzo degli Esiti. La lettera più a sinistra, in basso, determina quale riga viene danneggiata: collocate un segnalino Danno nella riga indicata, partendo dalla colonna al di sotto della posizione della tessera Automa e muovendovi verso sinistra.

**Nota:** l'Automa ignora la struttura della griglia utilizzata per collocare danni sul Convoglio di un normale giocatore.

**Nota:** l'Automa deve rivelare una carta Esito per ogni punto di danno, anche se i punti provengono dalla medesima carta.

### ESEMPIO 22: AGGUATO



Immortal Wolf compie un Agguato. L'effetto indica di aggiungere 1 danno alla prima colonna e 1 danno alla riga inferiore dei Convogli nella propria regione, per un totale di 2 danni, quindi l'Automa rivela 2 carte Esito (1 per ciascun punto danno). La prima carta mostra una “C”, quindi l'Automa aggiunge 1 segnalino Danno alla Riga C, nella Casella di Carico direttamente al di sotto della tessera Automa.

Poi, l'Automa rivela una seconda carta Esito che mostra una “D”, quindi esso aggiunge 1 segnalino Danno alla riga D.



Poiché la Riga D contiene già un segnalino Danno nella Casella di Carico direttamente al di sotto della tessera Automa, l'Automa colloca il segnalino Danno nella successiva (a sinistra) Casella di Carico non danneggiata.



## FUOCO DEI CONVOGLI

Durante il proprio turno, l'Automa fa fuoco con le Armi non danneggiate presenti nelle Caselle di Carico della propria plancia Convoglio. L'Automa consuma sempre tutte le Munizioni in suo possesso (se possibile) e può usare ognuna delle proprie Armi una volta soltanto durante questa fase.

Nel proprio turno, l'Automa deve:

1. Determinare un Nemico da attaccare, controllando la freccia sulla **prima** carta Azione rivelata durante l'ultima Fase di Esplorazione: la freccia  obbliga l'Automa ad attaccare il Nemico con il numero **più alto**, mentre la freccia  obbliga l'Automa ad attaccare il Nemico con il numero **più basso**.
2. Scartare 1 pedina Munizione (dalla Casella di Carico più a destra) dal proprio Convoglio. Se l'Automa non possiede Munizioni, smette immediatamente di far fuoco per questo turno.
3. Se possiede ancora pedine Munizione fa fuoco con l'Arma visibile, non danneggiata, più a destra nel proprio Convoglio, seguendo la normale procedura (descritta in "Fuoco dei Convogli", a pagina 10), includendo il mazzo Esiti, ottenendo Punti Fama, e guadagnando carte Oggetto o Bottino.

## FUOCO DEI NEMICI

Quando rivelate una carta Esito per determinare l'attacco dei Nemici, l'Automa somma tutti i danni causati dai Nemici e li aggiunge alla/le riga/he indicate dalla lettera situata nella parte bassa della carta.

## FASE 5: FINE DEL ROUND

L'Automa sposta tutte le carte Azione rivelate dalla propria Zona Azioni alla Zona degli Scarti.




Poi, se non si tratta dell'ultimo round di gioco, spostate la tessera dell'Automa di uno spazio verso destra e rimuovete immediatamente il segnalino danno al di sotto di essa nella Riga A.



**Nota:** Poiché il Last Automa segue le regole per una partita a due giocatori, conservate soltanto **due** carte nella zona Esplorazione e scartate le altre durante questa fase.

## ESEMPIO 23: FUOCO DEI CONVOGLI



È il turno dell'Automa. Decide di attaccare Rendall & Randall poiché è presente una freccia  sulla prima carta Azione: spende quindi 1 pedina Munizione per fare fuoco con  dato che  è danneggiata.

## RIMUOVERE DANNI

Quando l'Automa rimuove danni, rimuove sempre il primo segnalino Danno che incontra, partendo dalla colonna al di sotto della tessera Round dell'Automa, dall'alto verso il basso, e poi spostandosi a sinistra.

**Nota:** l'Automa non può mai rimuovere danni da una Casella di Carico che si trovi alla destra della tessera Round dell'Automa.

## ESEMPIO 24: RIMUOVERE DANNI



L'Automa può riparare 1 danno. A partire dalla tessera Round dell'Automa, esso procede verso il basso lungo la colonna che la contiene: poiché tale colonna non contiene danni, esso si sposta di una colonna verso sinistra e procede dall'alto verso il basso. Viene rimosso il segnalino Danno incontrato nella Riga C.



## FINE DELLA PARTITA

Quando la partita termina, sommate i Punti Fama per l'Automa:

- 1 Punto Fama per ogni tappa di vantaggio che ha rispetto al vostro Convoglio (considerando le Scorciatoie solo se possedete l'abilità per poterle usare).
- Eventuali Punti Fama ottenuti o persi durante la partita (vale a dire, il numero di stelle presenti sullo spazio in cui si trova il segnalino Fama sul Tracciato Fama);
- 1 Punto Fama per ogni **coppia** di carte Oggetto e/o Bottino in suo possesso (in qualunque combinazione, arrotondate per difetto). Inoltre:
- Se voi o l'Automa avete **raggiunto l'Aurora**, l'Automa aggiunge 1 Punto Fama per ogni pedina Sopravvissuto **incontaminato** in suo possesso. Altrimenti
- Se nessuno ha raggiunto la nave, l'Automa aggiunge 1 Punto Fama per ogni gruppo di Caselle di Carico non contenenti segnalini Danno.

Calculate your Fame Points normally. You win if you score more Fame Points than the Automa.

### ESEMPIO 25: CALCOLO DEI PUNTO FAMA



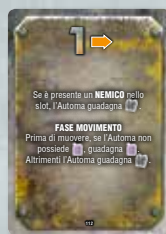
In questo caso, l'Automa ottiene:

- 1 Punto Fama poiché il suo Convoglio si trova uno spazio più avanti rispetto a quello del giocatore.
- 1 Punto Fama dal Tracciato Fama.
- 1 Punto Fama poiché possiede 1 carta Oggetto 1 Bottino.
- Dato che né l'Automa né il giocatore hanno raggiunto l'Aurora, 4 Punti Fama corrispondenti a 4 gruppi di Caselle di Carico non danneggiate e indicate con ★.

Il suo punteggio finale è 7 Punti Fama.

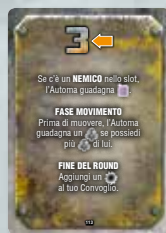
## APPENDICE

### CARTE AZIONE DELL'AUTOMA



Se è presente un nemico nello Spazio 1, l'Automa ottiene 1 pedina Munizione.

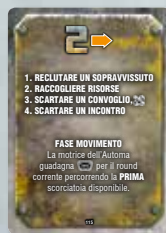
Durante la Fase Movimento, se l'Automa non possiede Carburante ottiene 1 Carburante, altrimenti ottiene 1 pedina Munizione.



Se è presente un nemico nello Spazio 3, l'Automa ottiene 1 Carburante.

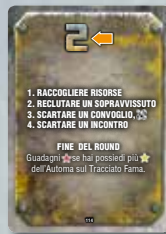
Durante la Fase Movimento, se l'Automa possiede meno Sopravvissuti del giocatore recluta 1 Sopravvissuto.

Alla fine del round, il giocatore deve aggiungere 1 segnalino Danno al suo Convoglio.



Durante la Fase Movimento, l'Automa prende la prima Scorciatoia che incontra (subendone gli effetti, se presenti).

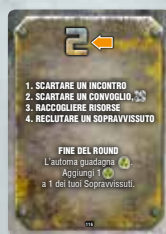
**Nota:** se c'è un "pareggio" per la Scorciatoia più vicina, l'Automa sceglie sempre la Scorciatoia migliore per sé.



Alla fine del round, il giocatore perde 1 Punto Fama se possiede più Punti Fama dell'Automa (sul Tracciato Fama).



Alla fine del round, il giocatore deve aggiungere 1 segnalino Danno al suo Convoglio.



Alla fine del round, l'Automa sposta 1 Sopravvissuto dalla propria Zona Contaminata ad un corrispondente Casella di Carico. Inoltre, il giocatore deve aggiungere 1 segnalino Contaminazione ad 1 dei suoi Sopravvissuti.





## CREDITI

Un gioco di  
**Mauro Chiabotto**

Editor  
**Andrea Vigiak**

Grafica & Layout  
**Daide Corsi**

Illustrazioni  
**Skeleton Crew con  
Daide Corsi e  
Wahtari Studio**

Traduzione Italiana  
**Paolo Mastrolia**

Produzione  
**Silvio Negri-Clementi**

Grazie a  
**Marika Beretta,  
Tricia Sloviak  
Kelly Stocco e  
Roberto Vicario**

**Desidero ringraziare tutte le fantastiche persone che hanno aiutato allo sviluppo e al miglioramento di questo gioco. Voglio ringraziare:**

la mia ragazza Magui per essere il mio punto di confronto su ogni aspetto del gioco (e della vita)

il mio fantastico gruppo di playtesters: Andrea, Dario, Davide, Diego, Davide, Didier, Erik, Jeanmari, Joël, Marco, Mikhael, Patrick senza i quali il gioco non sarebbe lo stesso.

Alessandro, Flavio, Francesco, Luca, Lorenzo, Marco per le idee e i contributi che hanno migliorato notevolmente l'esperienza di gioco.

Francesco "Il Follieto" e gli amici del Dado Giallo Club per l'entusiasmo e la gentilezza di avere ospitato innumerevoli sessioni di playtest.

Gli autori e i playtesters incontrati durante gli eventi di Ideag, i giocatori di giocAosta e tutte le altre meravigliose persone che ho incontrato negli anni grazie a questo gioco.

Un ringraziamento speciale ad Andrea Dado, senza il quale probabilmente non ci sarebbe questo gioco.



Pubblicato da **Pendragon Game Studio srl**.  
Via Curtatone 6, 20856, Correzzana (MB), Italy.

**pendragongamestudio.com,**  
**info@pendragongamestudio.com.**

Last Aurora è un © & ™ 2020 Pendragon Game Studio srl. Tutti i diritti riservati.

Conservate queste istruzioni per usi futuri.

Fabbricato in Cina



# APPENDICE

## ICONE

	Pedina Munizione		Icona Sopravvissuto		Capacità di Traino della Motrice: indica il numero massimo di Rimorchi che il giocatore può collegare alla propria Motrice
	Pedina Cibo		Icona Motrice		Velocità della Motrice
	Pedina Carburante		Icona Rimorchio		+1 Velocità della Motrice
	Pedina o carta Oggetto		Icona Dispositivo		Cingolato: questo Convoglio può utilizzare le scorciatoie
	(Ricevere) 1 segnalino Danno		Icona Luogo		Corazza: questa casella può contenere solo un segnalino Danno
	Rimuovere 1 segnalino Danno		Icona Clan Nemico		Questa casella può contenere solo un Sopravvissuto (o Danno)
	(Ricevere) 1 segnalino Contaminazione		Icona Evento		Questa casella può contenere solo Cibo o Carburante (o Danno)
	Rimuovere 1 segnalino Contaminazione		Icona Bottino		Questa casella fornisce 1 segnalino Cibo alla fine di ogni round. Collocate tale Cibo in una qualunque altra Casella di Carico
	(Ottenere) 1 Punto Fama		Identificazione del Nemico: collega Bottino e Danno ad una carta Nemico		Questa casella consente al giocatore di attaccare: indica la classe dell'Arma (1, 2, 3, 4)
	Perdere 1 punto Fama		Capacità di Esplorazione di un Sopravvissuto		Bersaglio: mostra (in rosso) la riga o la colonna delle carte Convoglio dove i giocatori devono distribuire i danni ricevuti da un Nemico
	Inceppata: l'Arma utilizzata in questo attacco è danneggiata - collocate un segnalino Danno nella Casella dell'arma		Carta aggiuntiva: solo una parte delle carte con questo simbolo viene utilizzata in ciascuna partita		<ul style="list-style-type: none"> <li> Righe superiori: danni ai Dispositivi</li> <li> Righe inferiori: danni alla Motrice o ai Rimorchi</li> <li> Righe frontali: danni alla Motrice o al Dispositivo sulla Motrice</li> <li> Danni alla Motrice</li> </ul>