

THE
ZI



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Il Giorno della Morte Bianca

Londra, 49 anni dopo Il Giorno della Morte Bianca l'umanità è alle sue ultime battute; i Puri, grazie alla loro tecnologia, hanno preso il controllo di ciò che resta di un mondo spezzato dal gelo.

Questi tizi si mostraron generosi, e sembravano disposti a dare una mano. Ci diedero un tiepido raggio di luce... o almeno questo è ciò che speravamo. I Puri, per paura di perdere il controllo sui pochi sopravvissuti, cercano di trasformare la speranza in terrore, parlano di impostori, di alieni che sono venuti per conquistare la terra.

Li incolpano di essere la causa della grande catastrofe che ci ha colpito quasi cinquant'anni fa.

Ma resistiamo, qualcuno si alzerà dal ghiaccio e dalla neve per aiutarci.

Ho quasi raggiunto la fine del mio ciclo di vita, ma ho istruito Abraham nel miglior modo possibile, ti guiderà attraverso la cortina di bugie che i Puri cercano di sollevare per i loro interessi.

Seguilo, infiltrati tra gli Spazzini che cercano risorse tra le rovine della Vecchia Londra.

Lì entrerai in contatto con i Puri e con altre fazioni di sopravvissuti. Cerca quante più informazioni possibili e preparati: il giorno del Risveglio è vicino.

Per il Risveglio!

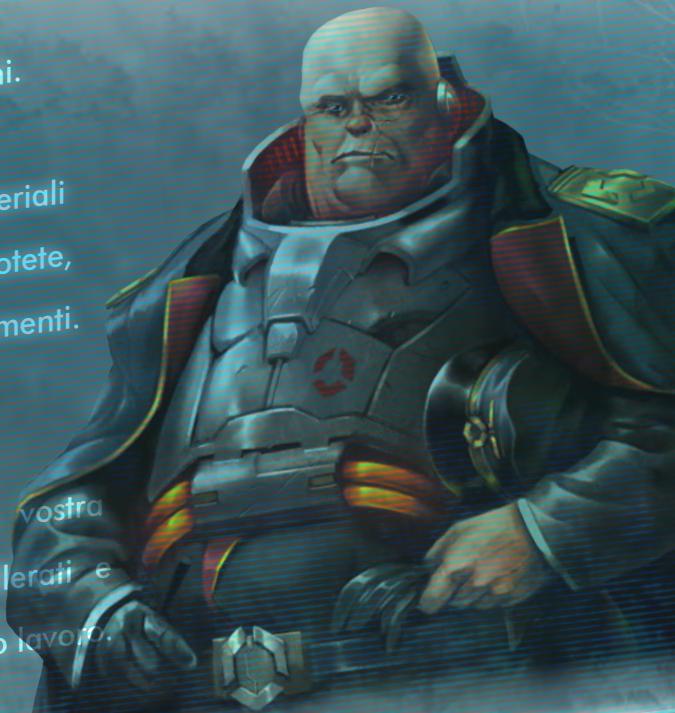
Jean



Benvenuti nella Vecchia Londra, cari cittadini.

Siete chiamati a trovare quanti più materiali tecnologici ● e celle energetiche ▲ che potete, frugando nella neve, sui tetti e negli appartamenti. In cambio, vi forniremo cibo e medicinali.

Alcuni dei nostri veicoli ◻ saranno a vostra disposizione. I problemi non saranno tollerati e saremo sempre lì per supervisionare il vostro lavoro.



Il Gioco

D.E.I si gioca su una tabellone modulare suddiviso in **Regioni** chiamate Terreni e Tetti.

Gli **Spazzini** della tua fazione dovranno cercare di spostarsi sul tabellone usando i loro **Talenti** per raccogliere il maggior numero possibile di risorse (gli Spazzini sono i lavoratori della tua Fazione e setacciano la città in lungo e in largo alla ricerca di materiali utili).

Troverai due tipi di risorse: **Tecnologie** e **Celle Energetiche**, rappresentati nel gioco da due diversi segnalini. Questi materiali possono essere utilizzati per acquistare oggetti nei vari Mercati, al fine di migliorare le tue abilità o conservarli fino alla fine della partita per convertirli in **Rifornimenti** di cibo e medicine (Punti Vittoria). Alla fine di ogni turno ti verrà chiesto di soddisfare le richieste dei Puri, attraverso **Missioni** pubbliche che tutti possono intraprendere soddisfacendo i loro requisiti.

I potenti **Droni** dei Puri ti saranno assegnati per aiutarti, ma attenzione ai tuoi avversari! Potrebbero prenderli e usarli contro di te.

Ogni partita dura 4 turni, ognuno strutturato in più Fasi.

Alla fine dei 4 turni, il giocatore con più Rifornimenti vincerà la partita.

Componenti & Setup



Vecchia Londra

- Distretti (16 plance)
- Segnalini Ponte Neutrale (2)
- Segnalini Drone (4)
- Miniature dei Droni (4)
- Risorse (60 Segnalini Tecnologia and 40 Segnalini Cella Energetica)
- Segnalini Candy Boost (16)

Avamposti e Mercati

- Avamposti (15 segnalini e 15 cubi)
- Plance Mercato (4)
- Carte Mercato (48)
- Segnalini Talento (18)

Missioni dei Puri

- Plancia Missione (1)
- Carte Missione (12)
- Segnalino Turno (1)
- Plancia dei Rifornimenti (1)
- Pad dei Puri (4)

Le Fazioni

- Segnalino Primo Giocatore (1)
- Carte Fazione (32)
- Segnalini Missione (16)
- Segnalini Rifornimento delle Fazioni (4)
- Segnalini Costruzione (36)
- Carte Campione (4)
- Miniature dei Campioni (4)
- Miniature dei Spazzini (60)
- Carte Riassuntive (4)

1. Vecchia Londra

Come le altre capitali del mondo di prima, anche la gloriosa Londra ha capitolato sotto i colpi devastanti della Nuova Era Glaciale. Gli antichi edifici e grattacieli della città sono ora carcasse che giacciono nella Desolazione Bianca. La Vecchia Londra è un cimitero, ma non è disabitata...

1. Distretti - 16 plance

Ogni distretto ha due tipi di Regioni, il Terreno (**A**) e i Tetti (**B**). Ogni Plancia ha due livelli per ricreare questa tridimensionalità.

Sul retro di ogni Plancia troverai: il numero di giocatori con cui può essere usata (**C**), e il suo codice identificativo (**D**).



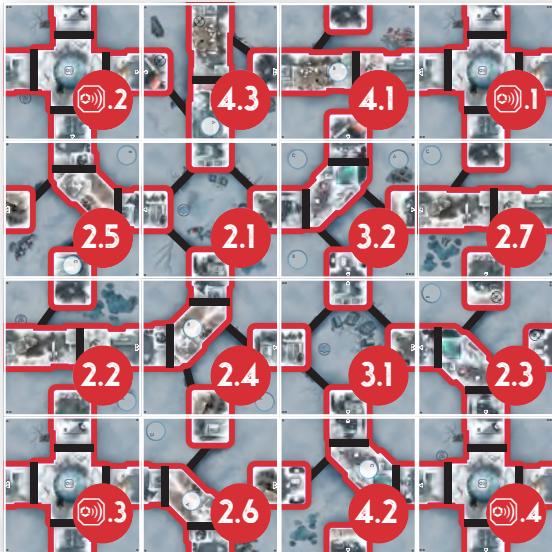
- Le Regioni sullo stesso livello (Terreno o Tetto) sono divise da elementi grafici (nell'esempio: **linee nere**) e sono considerate **Adiacenti** (nota: tutte le Regioni dei Tetti sono considerate adiacenti, anche se c'è una differenza di altezza nel cartone).
- Anche se appartenenti a distretti diversi, più Regioni collegate e su uno stesso livello, sono considerate un'unica Regione (**E, la Regione circondata dai puntini**).

- Regioni separate da un livello diverso (nell'esempio: **linee rosse**) sono considerate adiacenti solo per il movimento dei Droni e per alcuni Talenti speciali (vedi pagina 24). Per tutte le altre Unità, una Regione del Terreno e una Regione dei Tetti sono considerate Adiacenti solo se collegate con un Ascensore.
- Due Regioni dei Tetti collegate da un Ponte sono considerate Adiacenti.

Su ogni Plancia Distretto troverai tutte le informazioni necessarie per impostare il gioco, ovvero dove posizionare i segnalini delle Risorse, i segnalini Drone (per controllare i Droni dei Puri) e dove posizionare i Ponti neutrali. Troverai anche le icone dei Rifugi e degli Ascensori neutrali, utilizzabili da qualsiasi giocatore.

1

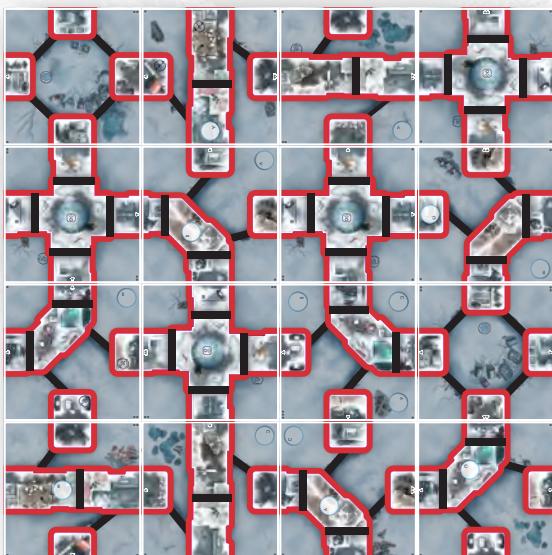
Questo è un **setup veloce** delle 16 **Plance Distretto** per una partita a 4 giocatori:



Vedi pagina 21 per una partita a 2 o 3 giocatori o per altre configurazioni dei Distretti.

Dopo le prime partite, Sentiti libero di creare le tue configurazioni, posizionando i Distretti casualmente, ricordando che le due Plance di partenza con il simbolo del Rifugio neutrale (Ⓐ) non possono mai essere adiacenti.

Questo è un esempio di una configurazione casuale:



Ponti Neutrali - 2 segnalini



I 2 Ponti Neutrali devono essere posizionati all'inizio del gioco nei Distretti 2.3 e 4.3 e collegheranno le regioni del Tetto con il simbolo del Ponte.

2

Piazza i **Ponti Neutrali** nei 2 Distretti con il simbolo  sui Tetti.



4 segnalini Drone



Droni - 4 miniature

I Puri sono la fazione che governa l'intera area. Richiedono Risorse (che i giocatori troveranno per loro conto) in cambio di cibo e medicine. I Puri mettono a disposizione dei sopravvissuti, 4 Droni da utilizzare durante il gioco. All'inizio del gioco questi Droni sono collegati a una fazione specifica, ma durante il gioco tutte le fazioni possono condividere il loro controllo usando determinate carte Mercato.



Drone Mietitore



Drone Trasporto



Drone Raccoglitrice



Drone Teletrasporto

3

Mischia i **segnalini Drone** e piazzali casualmente nei Distretti che presentano il simbolo ; poi rivelali e posiziona nel Distretto il **Drone** corrispondente all'icona sul segnalino Drone.



Risorse - 100 segnalini

Questi segnalini rappresentano i materiali richiesti dai Puri che garantiscono i Rifornimenti alla fine del gioco (punti vittoria). Le Risorse possono anche essere utilizzate per acquistare nuove carte dai Mercati.



60 segnalini Tecnologia



40 segnalini Cella Energetica

4

Piazza un segnalino **Tecnologia** in una regione sul Terreno per ogni simbolo . Piazza un segnalino **Cella Energetica** in una Regione sui Tetti per ogni simbolo . Crea una Riserva con i segnalini rimanenti.





Candy Boost - 16 segnalini

Questi segnalini possono fornire azioni aggiuntive, simboli di Mercato generici e Risorse.

"Le dolci Candy Boost sono ormai un prodotto raro, lo zucchero che contengono è energizzante e ti aiuta ad affrontare il freddo gelido. Con quel meraviglioso respiro di menta che lasciano, ogni ragazza della Vecchia Londra si innamorerà di te. Ma proprio per questo è meglio usarli come merce di scambio..."

Apu - Mercante di Portobello

Ogni volta che una Fazione subisce perdite, il giocatore che la controlla pesca a caso una Candy Boost per ogni Spazzino ucciso.

5

Create una Riserva di **segnalini Candy Boost** tenendo la faccia con la caramella a vista e mischiateli senza girarli.



2. Avamposti e Mercati

Nascosti agli occhi dei Puri, gruppi di sopravvissuti si sono dedicati alla raccolta e alla ricostruzione di oggetti della vecchia era.

Questi gruppi di collezionisti e artigiani si sono specializzati nella produzione di strumenti tattici, logistici e impianti. Producono i loro beni nei loro avamposti e poi li vendono in vari luoghi in cui si svolge il commercio del mercato nero.

Il controllo di questi avamposti ti dà più influenza quando acquisti al mercato nero.



Avamposti - 15 segnalini e 15 cubi

Gli Avamposti sono luoghi in cui alcuni gruppi di sopravvissuti si sono specializzati nella ricerca e nella creazione di artefatti, utili agli Spazzini nel loro duro lavoro quotidiano.



Tactic



Logistic



Machinery



Mercati - 4 plance

Queste 4 plance rappresentano i Mercati degli Avamposti e il Mercato Nero. Ogni Mercato ha il suo colore per identificare le carte Mercato che verranno posizionate su di essa.



Nella parte superiore della plancia dei Mercati, all'interno degli stendardi, troverai il numero di Avamposti (simbolo: (A, B) che devono essere controllati per poter acquistare la carta corrispondente. Un giocatore può acquistare una carta solo se controlla un numero di Avamposti (con lo stesso colore del simbolo) uguale o superiore a quello indicato.



Ogni carta disponibile nei Mercati contiene un prezzo di acquisto in segnalini Risorsa (mostrati nella parte in alto a sinistra di ogni carta). Il **Mercato Nero** mostra nella parte superiore (all'interno degli stendardi) i modificatori per l'acquisto delle sue carte. Dopo aver acquistato l'ultimo carta a destra della tessera (D), il giocatore riceve un segnalino Tecnologia (ciò significa che deve avere abbastanza segnalini per pagare la carta prima di ricevere il segnalino Tecnologia). Quando si desidera acquistare la carta Mercato più a sinistra (C), devi invece pagare un segnalino Tecnologia aggiuntivo. Quando viene acquistata una carta, tutte le carte scorrono verso destra e viene pescata una nuova carta Mercato.

6

Setup veloce per la 1° partita:

Posiziona gli Avamposti rossi sulle lettere "A", quelli blu sulle "B" e quelli verdi sulle "C".

Setup avanzato: Pesca un **segnalino Avastpost** di ciascun colore e posizionali a faccia in giù sul tavolo. Seleziona casualmente tre cerchi in uno dei Distretti con le lettere A, B e C. Quindi, posiziona casualmente uno degli Avamposti selezionati su ogni cerchio, ignorando la sua lettera. Ora rivela i tre Avamposti posizionati e posiziona i segnalini Avastpost rimanenti mantenendo la stessa combinazione di colore e lettera.

Quindi posiziona un **cubo Avastpost** dello stesso colore nello slot di ciascun segnalino Avastpost.

7

Piazza le 4 **Plance Mercato** in modo che tutti i giocatori possano raggiungerle facilmente.



Carte Mercato - 36 carte

Le carte Mercato sono associate ai Mercati degli Avamposti:



8 carte Mercato Tattiche



8 carte Mercato Logistica



8 carte Mercato Impianti



12 carte Mercato Nero

Le 12 carte Mercato dei Droni (⌚) non sono associate a nessun Mercato:



3 Carte Mercato



3 Carte Mercato



3 Carte Mercato



3 Carte Mercato

Le carte Mercato, collocate sulle plance Mercato, includono le seguenti informazioni:

- A. Il numero di Avamposti controllati o il costo addizionale in Risorse
- B. Costo in Tecnologia e/o Celle Energetiche.
- C. Quantità di Rifornimenti che verranno guadagnati a fine partita
- D. Disegno
- E. Azioni
- F. Codice della carta



Acquistare una Carta Mercato

I giocatori possono accedere ai Mercati quando giocano solo 1 delle 2 carte consentite in una Fase del Turno (vedi pagina 17). È quindi possibile acquistare qualsiasi carta Mercato pagandone il costo, costituito dalla somma delle Risorse indicate sulla carta (B) più quelle del costo aggiuntivo/controllo indicata sullo stendardo della plancia Mercato (A).

Quando viene acquistata una carta Mercato, fai scorrere le carte rimanenti verso destra e gira una nuova carta dal mazzo corrispondente, rendendola immediatamente disponibile per il giocatore successivo.

Feats - 18 tokens

Il controllo degli Avamposti darà ai giocatori delle abilità permanenti chiamate Talenti. Una volta sbloccate queste abilità rimarranno attive anche se si perde il controllo degli Avamposti.



8

Mischia tutte le carte Drone e dividerle in modo casuale in 3 gruppi di 4 carte ciascuno. Aggiungi questi 3 gruppi uno per ogni mazzo Mercato degli Avampostи e poi mescola i 3 mazzi. **In nessun caso le carte Drone devono essere aggiunte al mazzo del Mercato Nero.**

4 ⌚



4 ⌚



4 ⌚



8 carte Mercato Tattiche



8 carte Mercato Logistica



8 carte Mercato Macchinari



Posiziona i mazzi Mercato negli spazi corrispondenti, e metti a faccia in su le prime 3 carte di ciascun mazzo Mercato.

9

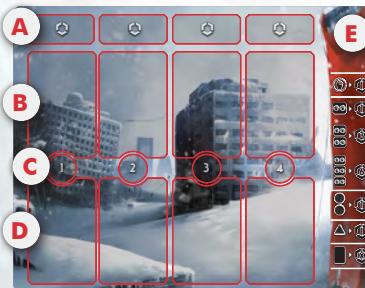
Crea una Riserva con i **segnalini Talento** divisi per colore.

3. Missioni dei Puri

Il controllo dei Puri sulle fazioni di sopravvissuti è rappresentato anche dalle Missioni dei Puri. Per metterli costantemente in competizione e per impedire che si uniscano sotto un'unica bandiera, i Puri danno a tutte le fazioni le stesse missioni, promettendo a tutti la stessa ricompensa.

Plancia delle Missioni - 1 plancia

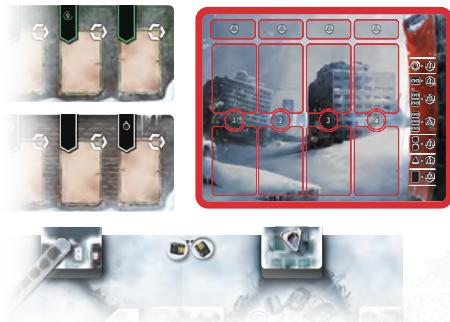
Qui troverai gli incarichi dei Puri, il modo più efficace per ottenere Rifornimenti (punti vittoria) e vincere la partita.
Nella Plancia delle Missioni troverai diverse sezioni:



- A. Spazio per i segnalini Missione dei giocatori.
- B. Riga 1 delle Missioni
- C. Numero dei Turni
- D. Riga 2 delle Missioni
- E. Rifornimenti di Fine Partita

10

Piazza la **Plancia delle Missioni**.



Carte Missione - 12 carte

Queste carte rappresentano le Missioni assegnate dai Puri e che devono essere completate in cambio di Rifornimenti di cibo e medicine (vedi pagina 20).



- A. Richiesta dei Puri
- B. Rifornimenti immediati
- C. Rifornimenti nei Turni successivi



11

Pescate casualmente 8 carte Missione dal **Mazzo delle Missioni** (vedi **Regola Opzionale #1**) e mettete a faccia in su sulla Plancia



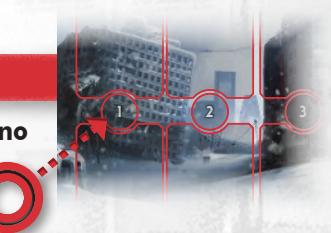
Segnalino del Turno - 1 segnalino

È usato per tenere traccia del turno corrente sulla Plancia Missioni (vedi immagine).



12

Posizionate il **Segnalino del Turno** sullo spazio con il numero 1.



Plancia dei Rifornimenti - 1 plancia

Gli effetti di gioco che fanno guadagnare Rifornimenti ad una fazione fanno avanzare il segnalino Rifornimenti sugli spazi numerati di questa plancia. Alla fine della partita verranno assegnati Rifornimenti aggiuntivi in base a diversi fattori.

13

Piazza la **Plancia dei Rifornimenti**.

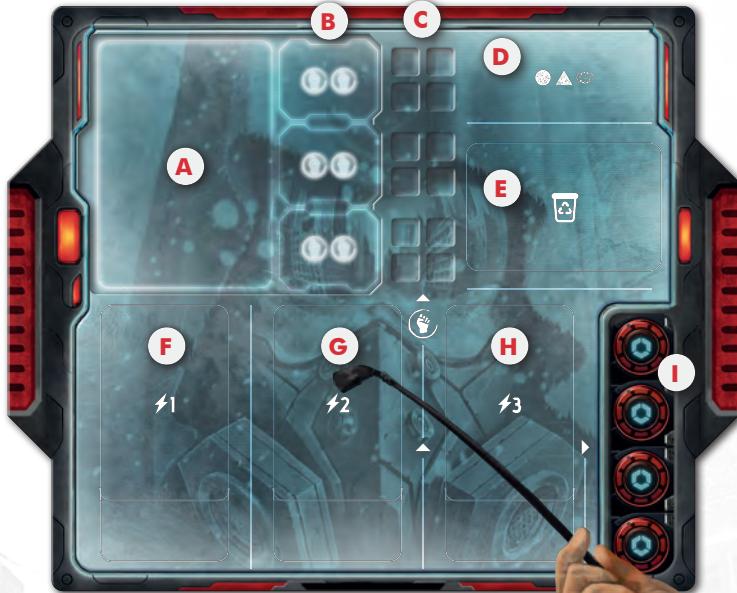


Pad dei Puri - 4 pad

Questi Pad sono usati per contenere tutto il materiale di cui un giocatore ha bisogno durante la partita.

Sono divisi in varie sezioni:

- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| A. Carta del Campione | F. Carte della Fase 1 |
| B. Segnalini Talento | G. Carte della Fase 2 |
| C. Cubi Avamposto | H. Carte della Fase 3 |
| D. Risorse e Candy Boosts | I. Segnalini Missione |
| E. Carte Reciclate | |



Ogni giocatore prende un **Pad dei Puri** (da adesso solo: Pad) e due Risorse dalla Riserva e piazzare sul Pad nello spazio appostio (D):

1 Tecnologia e 1 Cella Energetica.



I Puri

Nei giorni successivi alla Morte Bianca e negli anni successivi, solo una fazione sembrava essere preparata per ciò che stava accadendo.

I Puri nacquero dalle ceneri della civiltà e imposero la loro volontà indiscussa, grazie alla loro tecnologia e determinazione.

Poco si sa circa la nascita di questa vera e propria casta. Si dice che fossero soldati che hanno approfittato del caos per prendere il potere. Oppure, che sono nati da una delle più grandi società del vecchio mondo, la Achab

Corporation. Ancor prima della catastrofe, questa mega corporazione era diventata una potenza economica, grazie al lancio sul mercato di prodotti tecnologici rivoluzionari. Prodotti che hanno cambiato lo stile di vita di tutti in pochi anni e hanno fatto fare al livello tecnologico globale un salto in avanti di secoli.

Qualunque sia la verità, ora governano ciò che resta del mondo dalle loro cittadelle fortificate e dalla loro capitale, sfruttando la loro tecnologia superiore e l'addestramento militare. Se sei uno di loro, sei fortunato. Se non sei uno di loro, sei uno dei tanti disperati delle terre ghiacciate. Sarai destinato a soffrire la loro volontà nella speranza di ottenere la Cittadinanza e diventare uno di loro.

4. Le Fazioni

Diverse fazioni di sopravvissuti sono sorte nella brughiera ghiacciata, lavorando per rimanere in vita e ottenere la cittadinanza dei Puri. Alcuni di questi gruppi sono nati spontaneamente per trarre vantaggio dal lavoro di gruppo. Altre sono comunità sopravvissute alla Nuova Era Glaciale, rimanendo nascoste in luoghi sicuri per anni.



Neena

1° Giocatore - 1 segnalino



15

Ogni giocatore sceglie la propria fazione, a partire dal giocatore più anziano, che prende anche il **segnalino Primo Giocatore**.

Ogni giocatore prende tutti i componenti della fazione scelta:

Carte Fazioni - 32 carte

16

Ogni fazione ha il suo set iniziale di 8 carte.

Tra le 8 carte Fazione, una di queste è dedicata all'uso di un Drone specifico, che all'inizio del gioco è associato alla Fazione.



Segnalini Rifornimenti - 4

17

1 segnalino per ogni fazione per segnare i propri Rifornimenti sulla Plancia dei Rifornimenti.

Sul lato opposto troverai "+40" nel caso in cui un giocatore superi i 40.



Segnalini Missione - 16

18

Ogni giocatore ha 4 segnalini Missione per indicare le Missioni completate durante la partita (vedi pagina 20).

19

Ogni giocatore mette i propri segnalini Missione della sua fazione sul proprio Pad.



Construzioni

Ogni giocatore ha 9 segnalini Construzioni usabili durante la partita: 3 Rifugi (Ⓐ), 3 Ponti (Ⓑ) e 3 Ascensori (Ⓒ).

Ogni set ha il colore della fazione con cui appartiene e solo il proprietario può posizionarli e usarli durante il gioco. I **Rifugi** ti consentono di posizionare nuovi Spazzini, mentre i **Ponti** consentono alle tue unità di spostarsi tra due Tetti non adiacenti; gli **Ascensori** ti consentono di spostarti dalle Regioni sul Terreno ai Tetti e viceversa.



Abraham



Aria



Z-13

Ravagers



Questo gruppo, che accoglie qualsiasi disperato bisognoso, è in contatto con i Ribelli, sebbene nessuno possa confermarlo per paura di infuriare i Puri. Molti dei loro Campioni sono in realtà agenti ribelli con una missione segreta da completare.



Refuge 42



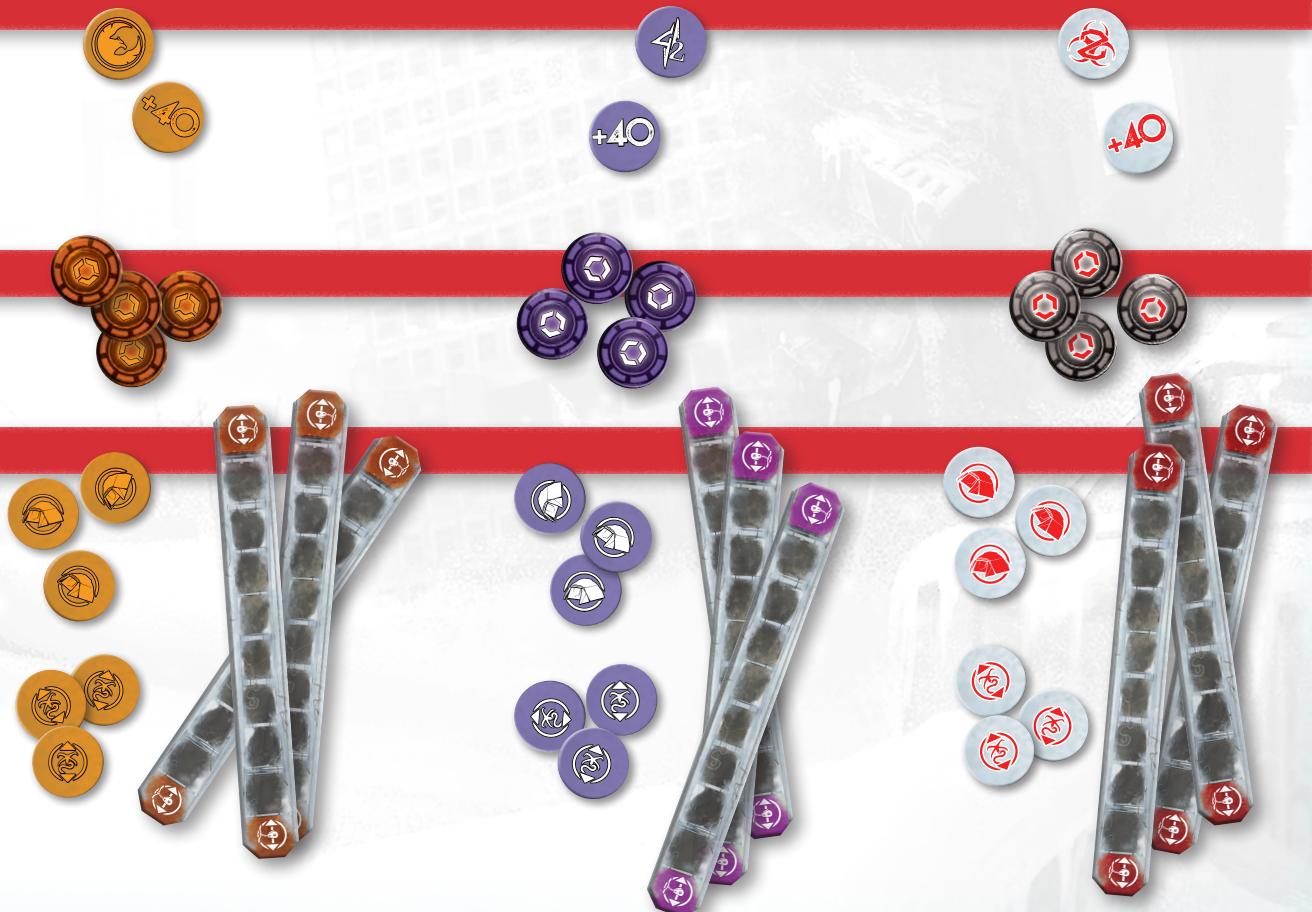
Eredi di tutti i cittadini di Londra che sono fuggiti dalla Morte Bianca nascondendosi nei rifugi sotterranei, questi sopravvissuti possono contare su dispositivi tecnologici del passato e sulle conoscenze che hanno trasmesso alla nuova generazione. I loro Campioni hanno sempre alcune sorprese in serbo per chi tenta di ostacolarli.



Farm Z



I bunker-laboratorio di sperimentazione genetica chiamati "Farms" ospitano scienziati, personale di supporto e altre persone che hanno trovato rifugio qui. Per condurre le spedizioni all'esterno, gli scienziati scelgono sempre una delle loro cavie...



Campioni - 4 carte

20

Ogni giocatore ha 1 Campione, che a tutti gli effetti è uno Spazzino, ma con due eccezioni:

- Non può essere eliminato.
- Ha un'Abilità Speciale Unica.

Metti la carta del Campine nel suo spazio sul tuo Pad.



Campioni - 4 miniature

21

I giocatori piazzano come segue le loro miniature iniziali, nelle Regioni con i Rifugi neutrali:

- **Primo Giocatore:** 1 Spazzino in un Rifugio e il Campione sull'altro.
- **Secondo Giocatore:** 1 Spazzino in ogni Rifugio e il Campione in uno dei due Rifugi.
- **Terzo Giocatore:** 2 Spazzini in un Rifugio e il Campione e uno Spazzino nell'altro.
- **Quarto Giocatore:** 2 Spazzini in ogni Rifugio e il Campione in uno dei due Rifugi.



Spazzini - 60 miniature

Ogni giocatore ha 15 miniature dei Spazzini del colore della fazione scelta. Rappresentano gli uomini e le donne che si riuniscono in una fazione e cercano di ripulire i quartieri della Vecchia Londra.

Talenti - 18 segnalini

22

Ogni giocatore pesca casualmente 1 segnalino Talento di ciascun colore e li piazza coperti sul proprio Pad, negli spazi destinati ai Talenti (vedi [Regola Opzionale #2](#)).

I giocatori possono controllare liberamente i loro Talenti, avendo cura di tenerli segreti agli altri giocatori fino a quando non vengono sbloccati.



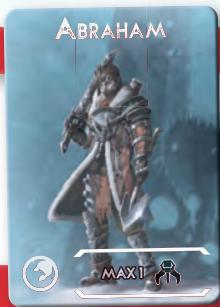
Per controllare meglio la strategia di gioco, è possibile pescare i segnalini dei Talenti invece di prenderli casualmente. Posiziona tutti i segnalini Talento raggruppati per colore sul tabellone di gioco. L'ultimo giocatore sceglie un gruppo di segnalini (ad esempio Rosso) e ne seleziona uno; quindi, procedendo in senso antiorario fino a raggiungere il primo giocatore, gli altri giocatori scelgono un Talento dello stesso gruppo. Ripetete la procedura per gli altri due gruppi (Blu e Verde).

Carte Riassuntive - 4

23

Ogni giocatore prende una Carta Riassuntiva.





Adesso siete pronti a giocare!





Anno 21 dopo il WDD

Scienziati dei Puri Studiano il relitto della GENESIS sepolta da un ghiacciaio millenario.

Regole del Gioco

Ogni partita è divisa in **4 Turni**, ognuno suddiviso nelle seguenti 4 Fasi:

- #1 1° Fase Azione
- #2 2° Fase Azione - Sbloccare i Talenti
- #3 3° Fase Azione - Missioni
- Fase di Pulizia

A partire dal Primo Giocatore, tutti i giocatori eseguono la loro 1° Fase Azione in ordine di Turno, completando un round di 1° Fase Azione. Quindi procedi con un nuovo round di 2° Fase Azione (Sblocco Talenti), sempre in ordine di turno. Proseguire completando un round di 3° Fase Azione (Missioni) nell'ordine di turno, Infine si esegue una Fase di Pulizia per ogni giocatore.

Alla fine di tutte le Fasi, il turno termina e il segnalino del Primo Giocatore viene passato al giocatore a sinistra (in senso orario) dell'attuale Primo Giocatore.

Regola della Maggioranza

 In DEI molte azioni possono essere eseguite solo se un giocatore ha una "Maggioranza" nella Regione in cui si vuole effettuare l'azione.

La Maggioranza è un valore numerico determinato dalla somma dei Spazzini presenti in una determinata Regione (ogni Spazzino conta come 1), il Campione (conta come 1), più eventuali modificatori derivanti da Talenti o Abilità dei Campioni.

Il giocatore con la Maggioranza in una determinata regione sarà in grado di eseguire le seguenti azioni; altrimenti, anche se giochi le tue carte Fazione/Mercato, non sarai in grado di eseguire queste azioni.

Azioni che richiedono la Maggioranza:

-  **Movimento:** per entrare in una Regione in cui sono posizionati Spazzini di altre Fazioni.
-  **Raccogliere:** Raccogliere Risorse in una Regione.

Pareggi

 Ci possono essere situazioni in cui la Maggioranza in una Regione è condivisa da più giocatori. In questi casi, nessuno ha la Maggioranza in quella Regione.

Presidiare gli Avamposti

 Alcune Missioni richiedono solo la presenza degli Spazzini di un giocatore nelle Regioni in cui vi è un Avamposto. Ciò significa che per presidiare un Avamposto, è sufficiente avere una sola unità in quella Regione e non è necessario avere la Maggioranza.

Supremazia



Si ha la Maggioranza in una Regione dove sono presenti solo i Spazzini della tua fazione.

Maggioranza negli Avampostti

Un giocatore che ha una Maggioranza in una Regione che contiene un Avamposto, rivendica il suo controllo posizionando il relativo cubo colorato sul proprio Pad, accanto al segnalino Talento dello stesso colore.

Se un giocatore perde la Maggioranza in una Regione con un Avamposto a favore di un altro giocatore, deve dare a quest'ultimo uno dei suoi cubi dello stesso colore dell'Avamposto appena perduto.

Se un giocatore lascia una Regione con un Avamposto e non ci sono altri giocatori nella Regione, l'Avamposto viene considerato abbandonato e il giocatore rimette il cubo nell'Avamposto della Regione abbandonata.



Turno del Giocatore

⚡ 1° Fase Azione

Durante la Fase Azione ogni giocatore, uno alla volta a partire dal Primo Giocatore, gioca 2 carte Fazione/Mercato.

Piazzare e giocare carte:

La prima carta deve essere piazzata nella parte inferiore della relativa Fase d'Azione sul Pad (1), poi si eseguono le Azioni.

Ripeti la stessa procedura per la seconda carta, ma piazza nello spazio superiore della relativa Fase Azione sul Pad (2).



Azioni:

- Le Azioni su una carta possono essere eseguite in qualsiasi ordine, non necessariamente nell'ordine mostrato.
- Il giocatore può rinunciare all'esecuzione di alcune o tutte le Azioni indicate sulla carta giocata.

Mercato:

Durante la Fase Azione, una (e una sola) delle due carte può essere giocata posizionandola sul Pad a faccia in giù. In questo caso, il giocatore può acquistare immediatamente da uno dei Mercati (vedi pagina 9). Se la carta a faccia in giù è la prima a essere giocata, la carta acquistata al Mercato può essere immediatamente giocata come seconda carta della Fase.

Regola Opzionale #3 Pianificazione

Per aumentare l'interazione, i giocatori tengono le loro carte in mano senza rivelarle agli altri giocatori. All'inizio di ogni Fase di Azione, tutti i giocatori pianificano due carte e le piazzano coperte sul proprio Pad, dopodiché verranno rivelate seguendo l'ordine di turno. Come di consueto, una delle due carte può rimanere coperta per acquistare dai mercati.

⚡ 2° Fase Azione - Talenti

Questa Fase è identica alla 1° Fase di azione, ma dopo il suo completamento il giocatore può Sbloccare uno o più Talenti:

Sbloccare i Talenti

Se sul Pad ci sono almeno 2 cubi Avamposto dello stesso colore, il Talento del colore corrispondente può essere sbloccato, girando il suo segnalino.

Il Talento rimane sbloccato per il resto della partita indipendentemente dalla perdita dei cubi Avamposto.



3° Fase Azione - Missioni

Questa Fase è identica alla 1° Fase di azione, ma al suo completamento il giocatore deve risolvere una delle Missioni disponibili:

Completere le Missioni

Il giocatore deve assegnare uno dei suoi 4 segnalini Missione (**A**) ad una delle Missioni dei Puri.

Per fare ciò, scegli la Missione da risolvere e sposta uno dei segnalini Missione dal Pad allo spazio previsto nel plancia Missione (**B**), nella colonna del Turno a cui appartiene la Missione (Non ci possono mai essere 2 segnalini della stessa fazione nella stessa colonna).

Missioni attuali o future

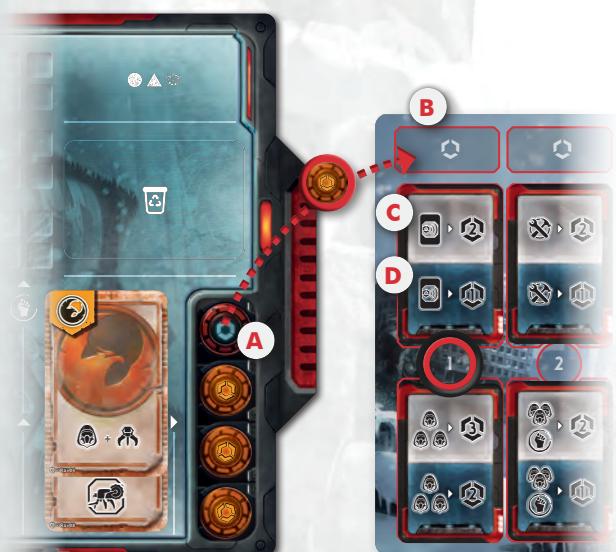
Se la Missione scelta è della colonna del Turno corrente o di una colonna di uno dei Turni successivi, considera la parte superiore della carta Missione (**C**).

Missioni passate

Viceversa, se la Missione scelta si trova nella colonna di un Turno precedente, devi considerare la parte inferiore della Carta Missione (**D**).

Rifornimenti

I Rifornimenti ottenuti con le Missioni vengono immediatamente conteggiate sulla plancia dei Rifornimenti.



Regole Opzionale #4

Confronto

Le Missioni vengono completate dai giocatori al termine della 3° Fase Azione di TUTTI i giocatori seguendo l'ordine del turno.

Ciò include anche il conteggio dei Rifornimenti di fine partita. Questa regola aumenta il livello di interazione dei giocatori e il modo di pianificare le mosse.

Carte Missione in dettaglio:

Raccogliere Tecnologia

Ottieni 1 Rifornimento per ogni segnalino Tecnologia nella tua Riserva, o 2 Rifornimenti per ogni 3 segnalini Tecnologia se la Missione viene completata in un turno successivo.



Raccogliere Celle Energetiche

Ottieni 2 Rifornimenti per ogni segnalino Cella Energetica nella tua Riserva o 3 Rifornimenti per ogni 2 Celle Energetiche, se la Missione è completata in un turno successivo.



Carte Drone

Ottieni 2/1 Rifornimenti per ogni Carta Drone posseduta (inclusa la carta Drone iniziale della tua Fazione).



Costruzioni in gioco

Ottieni 2/1 Rifornimenti per ogni Costruzione che hai in gioco.



Spazzini in gioco

Ottieni 3/2 rifornimenti per ogni 3 Spazzini che hai in gioco.



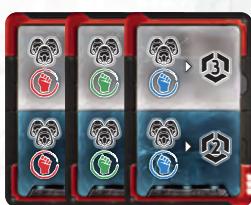
Controllare Avamposti (generici)

Ottieni 2/1 Rifornimenti per ogni cubo Avamposto sul tuo Pad.



Controllare Avamposti (specifici)

Ottieni 3/2 Rifornimenti per ogni cubo Avamposto del colore indicato sul tuo Pad.



Avamposti Presidiati

Ottieni 2/1 Rifornimenti per ogni Avamposto che stai presidiando.



Regola Opzionale #5

Ribelle

I giocatori non sono obbligati a completare una Missione alla fine del turno quindi alla fine della partita avranno completato meno di 4 Missioni.

Fase di Pulizia

Durante questa Fase tutti i giocatori devono:

1. Sposta le carte Fazione/Mercato coperte sul Pad nel Cestino (queste carte non saranno più disponibili per il resto del gioco, tranne che nel conteggio dei punti finali).
2. Tutte le carte Fazione/Mercato giocate scoperte tornano alla mano del giocatore.
3. Il primo giocatore passa il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra.
4. Sulla Plancia Missione, il segnalino del Turno viene spostato sul numero successivo lungo la linea dei turni.

Dopo questa Fase, inizia un nuovo Turno di gioco.
Se stai giocando l'ultimo Turno, il gioco termina dopo questa Fase e procedi con il conteggio dei Rifornimenti.

Fine Partita

Contare i Rifornimenti



Alla fine del 4° Turno tutti i giocatori (o alla fine di tutti i turni con la regola opzionale "Confronto"), contano i propri Rifornimenti per determinare il vincitore della partita.

Ogni giocatore otterrà:



Avamposti

1 Rifornimento per ogni Avamposto controllato



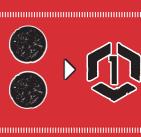
Talenti

1,3 o 6 Rifornimenti, in base al numero di Talenti sbloccati.



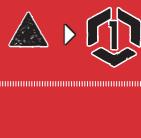
Segnalini Tecnologia

1 Rifornimento per ogni 2 segnalini nella propria Riserva.

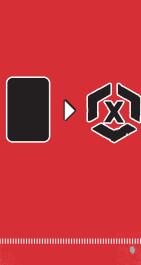


Segnalini Cella Energetica

1 Rifornimento per ogni segnalino nella Riserva.



Vittoria

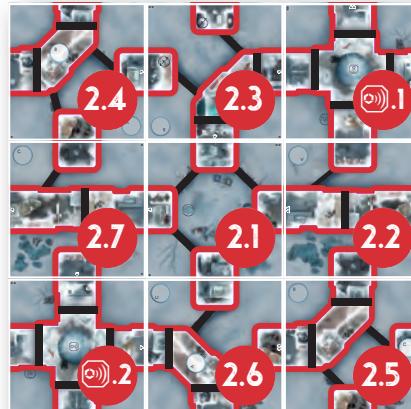


Dopo la fine della 3° Fase Azione dell'ultimo giocatore, tutti i giocatori seguendo l'ordine del turno, conteranno i Rifornimenti mostrati sulle Carte Mercato in loro possesso, comprese quelle nel Cestino.

Questa determinerà il punteggio finale e il Vincitore.

Partite a 2 giocatori

Questa è una configurazione costituita di 9 Distretti per una partita a 2 giocatori (attenzione alla corretta rotazione delle plance):



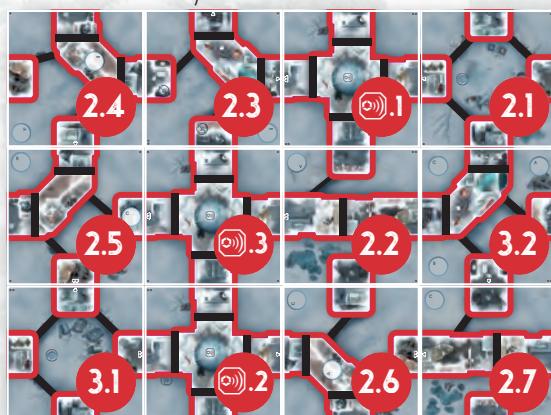
In una aperta a 2 giocatori applicate le seguenti regole:

Droni - I Droni della partita saranno solo quelli delle fazioni in gioco. Inoltre, le Carte Drone relative a Droni non utilizzati devono essere rimosse prima di mescolarle con le altre Carte Mercato.

Drone Mietitore - Puoi uccidere fino a 2 Spazzini (ma non un Campione) dell'avversario nella stessa Regione in cui ti trovi, in tal caso, ricevi un Rifornimento per ogni Spazzino aggiunto più 1 Candy Boost (solo 1 Candy Boost per uso). Non puoi uccidere gli Spazzini della tua fazione in questo modo.

Partite a 3 giocatori

Questa è una configurazione rapida composta da 12 Distretti per una partita a 3 giocatori (presta attenzione alla corretta rotazione delle tessere):



In una aperta a 3 giocatori applicate le seguenti regole:

Droni - I Droni della partita saranno solo quelli delle fazioni in gioco. Inoltre, le Carte Drone relative a Droni non utilizzati devono essere rimosse prima di mescolarle con le altre Carte Mercato.

4° Turno - Il segnalino Primo Giocatore all'inizio del 4° Turno va al giocatore in svantaggio (quello con meno Rifornimenti). Se stai usando la Regola opzionale "Confronto", il segnalino Primo Giocatore va al giocatore alla sinistra del giocatore in svantaggio (in modo che il giocatore svantaggiato sia l'ultimo a giocare).

Azioni

Azioni Base

Le carte Fazione/Mercato attivano una serie azioni, come Muovere, Raccogliere o Costruire. Qui di seguito l'elenco delle Azioni base:



Reclutare - Puoi piazzare uno Spazzino preso dalla tua Riserva in una Regione con un tuo Rifugio o con un Rifugio neutrale:

- Se Recluti in una Regione con un tuo Rifugio hai bisogno di creare la Maggioranza.
- Se Recluti in una Regione con un Rifugio neutrale non hai bisogno di creare la Maggioranza.

Non è mai possibile Reclutare da un Rifugio avversario. Se non hai Spazzini nella tua Riserva puoi spostare nel Rifugio scelto uno qualsiasi dei tuoi Spazzini già sul campo di gioco.



Movimento - Puoi muovere qualsiasi numero di Spazzini da una Regione ad un'altra Regione collegata. Non è obbligatorio muovere tutti gli Spazzini da una Regione, e anche possibile dividerli in gruppi ad ogni Movimento. Se non è diversamente indicato da qualche regola speciale, puoi muovere in una nuova Regione solo se costituisce una Maggioranza nella Regione di destinazione.



Raccogliere - Puoi raccogliere una Risorsa se disponibile in una Regione con almeno un tuo Spazzino. Piazza la Risorsa nell'apposita zona del tuo Pad. Se non diversamente indicato da qualche regola speciale, puoi raccogliere solo nelle Regioni in cui hai la Maggioranza.



Costruire - Questa azione ti consente di posizionare sul tabellone Rifugi, Ascensori e Ponti prendendoli dalla tua Riserva.

Puoi Costruire:

- In una Regione dove non hai la Maggioranza, hai bisogno solo della presenza di almeno un tuo Spazzino o del tuo Campione.
- Nelle stesse Regioni in cui è già stata collocata una qualsiasi Costruzione.
- Anche se non hai più segnalini Costruzione nella tua Riserva. In questo caso puoi recuperare uno dei tuoi segnalini che è già stato usato e piazzarlo nuovamente.

Non puoi usare le Costruzioni dei tuoi avversari, solo quelle della tua fazione e quelle neutrali.



Costruire un Rifugio - Puoi posizionare uno dei tuoi segnalini Rifugio in una Regione contenente almeno uno dei tuoi Spazzini o il tuo Campione.



Costruire un Ponte - È possibile collegare due Tetti dello stesso distretto separati da una Regione sul Terreno. Uno dei Tetti che desideri collegare deve contenere almeno uno dei tuoi Spazzini o Campioni. Il proprietario del Ponte ora considera questi due tetti come se fossero adiacenti e collegati.



Costruire un Ascensore - È possibile collegare una Regione sul Terreno a una Regione dei Tetti, separate dal perimetro dell'edificio. Il Terreno o il Tetto che desideri collegare devono contenere almeno uno dei tuoi Spazzini o il Campione. Il proprietario dell'Ascensore ora considera queste due Regioni collegate e adiacenti.



Azioni Avanzate

Normalmente, le Carte Mercato che acquisti indicano un numero maggiore o una diversa combinazione di azioni. Alcune di queste azioni hanno lo stesso colore del Mercato in cui possono essere acquistate.

Le azioni avanzate includono:

 **Copia** - Puoi Copiare l'effetto completo di una carta che è già stata giocata in questo turno.

 **Rifornimenti** - Ottieni immediatamente il valore di Rifornimenti indicato.

 **Raccogliere Tecnologia/Cella Energetica** - Ottieni immediatamente le Risorse indicate, prelevandole dalla Riserva Comune.

 **Azioni per Avamposto** - Puoi eseguire l'azione indicata un numero di volte uguale al numero di Avamposti controllati corrispondenti.

Azioni Avanzate "Tattica" (rosse)

 **Movimento** - Stesso effetto di una azione di Movimento, ma puoi muoverti in una Regione occupata dalle unità degli avversari, ignorando le Maggioranze.

 **Reclutare** - Stesso effetto di una azione di Reclutamento, ma puoi eseguirla in qualsiasi Regione in cui hai almeno uno Spazzino

Azioni Avanzate "Logistica" (blu)

 **Movimento** - Stesso effetto di una azione Movimento, ma puoi muoverti come se avessi usato un Ascensore (puoi spostarti da una regione del Terreno a una dei Tetti o viceversa come se fossero adiacenti).

 **Raccogliere** - Stesso effetto di una azione di Raccolta, ma puoi scambiare immediatamente la Risorsa raccolta con un'altra a tua scelta, presa dalla Riserva Comune.

Azioni Avanzate "Impianti" (verdi)

 **Reclutare** - Stesso effetto di una azione di Reclutamento, ma puoi anche piazzare una Risorsa (presa dalla Riserva) nella Regione (Tecnologia nelle Regioni del Terreno e Cella Energetica nelle Regioni dei Tetti).

 **Raccogliere** - Stesso effetto di una azione di Raccolta, ma ottieni immediatamente una Tecnologia aggiuntiva per ogni Risorsa (di qualunque tipo) che raccogli (prendi la Tecnologia aggiuntiva dalla Riserva Comune).

Droni

Alcune carte Fazione/Mercato ti consentono di attivare i Droni dei Puri (sono considerate carte Drone, con il simbolo: )

Movimento

- Per i movimenti dei Droni le Regioni del Terreno e dei Tetti sono considerate adiacenti.
- Ogni Drone può muovere fino a 2 Regioni ogni volta che viene attivato, può anche scegliere di non muoversi affatto.
- Alcune Carte Drone offrono bonus ai loro movimenti, normalmente +1 o +2.
- I Droni eseguono sempre prima il Movimento e poi possono usare la loro Abilità speciale.

Più Droni possono occupare la stessa Regione.

 **Drone Raccoglitrice** - Puoi raccogliere fino a 2 Risorse nella Regione in cui si trova, siano esse Tecnologia o Celle Energetiche, ignorando le Maggioranze.

 **Drone Trasporto** - Può Reclutare fino a 2 Spazzini nella Regione in cui si trova, ignorando le Maggioranze.

 **Drone Teletrasportatore** - Può spostare fino a 2 tuoi Spazzini dalla Regione in cui si trova in una qualsiasi Regione sul tabellone: 1 o 2 Scrapper nel Regioni sul Terreno (anche in 2 diverse Regioni del Terreno) o solo 1 Spazzino su un Tetto. Questo Movimento ignora la regola della Maggioranza.

 **Drone Mietitore** - Puoi eliminare un singolo Spazzino (non Campione) per ogni fazione nella Regione in cui si trova. Ricevi un Rifornimento per ogni Spazzino ucciso più 1 Candy Boost (solo 1 Candy Boost per uso). Non puoi uccidere i tuoi Spazzini della tua fazione.

Candy Boost



Questi segnalini aggiungono una azione a una carta giocata sul Pad, per fare ciò devono essere posizionati sulla carta appena giocata (massimo uno per carta).



Reclutare



Costruire un Rifugio



Movimento



Costruire un Ascensore



Raccogliere



Costruire un Ponte



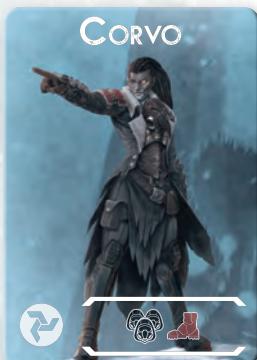
Guadagni
1 Tecnologia



Conta come Avamposto di qualsiasi colore durante un acquisto sul Mercato e per le carte Mercato con "Azioni per Avamposto".

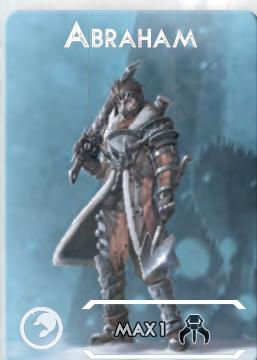
Abilità speciali dei Campioni

Ogni Campione ha una sua abilità speciale.
I Campioni possono essere mossi come un normale Spazzino e contano sempre nel calcolo delle Maggioranze.
I Campioni non contano per le Missioni che richiedono nello specifico la presenza o un certo numero degli Spazzini.



Auxilia: Neena

 Ogni volta che Neena (da sola o con i suoi Spazzini) effettua un'azione di Movimento può effettuarne una aggiuntiva ignorando le Maggioranze. Inoltre Neena ed il suo gruppo possono sempre muoversi in minoranza.



Ravagers: Abraham

Alla fine di ogni Fase Azione, Abraham può prendere una Risorsa dalla Regione dove si trova. Abraham può effettuare questa azione anche se si trova in minoranza.



Refuge 42: Aria

 Quando Aria esegue un'azione di Movimento può considerare la Regione di Terreno dove si trova e quelle dei Tetti adiacenti come collegate. Aria può usufruire di questa abilità solo per se stessa e non per il suo gruppo.



Farm-Z: Z-13

Ogni volta che si stabilisce la Maggioranza in una Regione che contiene Z-13 lui aggiungerà +2 al totale della sua fazione. Quindi il suo valore totale sarà di 3.

Token Talento: Tattica



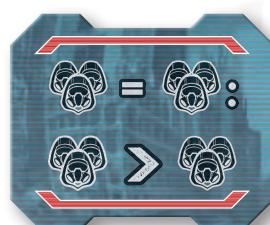
Bombardamento

Quando devi stabilire una Maggioranza in una Regione di Terreno attraversata da uno dei tuoi Ponti questi aggiungono +2 al totale.



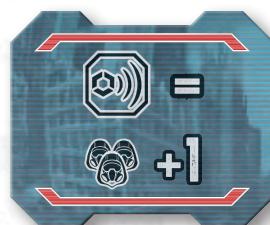
Fortezza

Quando devi stabilire una Maggioranza in una Regione contenente un tuo Rifugio puoi aggiungere +2 al totale.



Conoscenza della città

Quando devi stabilire la Maggioranza in una Regione tu vinci tutti i pareggi.



Cavallo di Troia

Quando devi stabilire una Maggioranza in una Regione contenente un qualsiasi Drone puoi aggiungere +1 al totale.



Estremi Rimedi

Se non possiedi la Maggioranza in una Regione puoi usare l'azione di Raccolta per uccidere uno Spazzino, ma non un Campione di un avversario. L'avversario guadagna una Candy Boost.



Caravan

Puoi usare un'azione di Movimento per muovere un tuo Rifugio come se fosse uno Spazzino, anche con un gruppo di Spazzini. I tuoi Rifugi contano +1 per il calcolo delle Maggioranze.

Token Talento: Logistica



Ingegnere da campo

Quando costruisci un Ponte o un Ascensore guadagni immediatamente 2 azioni di Movimento, come se fossero stampate sulla carta.



Stivali da neve

Quando esegui un'azione di Movimento guadagni subito un Movimento aggiuntivo, come se fosse stampato sulla carta.



Drop Pod

Quando costruisci un Rifugio puoi scegliere anche una Regione che non contenga i tuoi Spazzini.



Scorciatoia sotterranea

Tutte le Regioni sul Terreno che contengono un Ascensore neutrale o uno dei tuoi sono considerate collegate tra loro. Puoi usare un'azione di Movimento per muoverti tra queste aree.



Prevalere

Se tutti i tuoi Spazzini sono sul campo da gioco puoi usare le azioni di Reclutamento come se fossero Movimento o Raccolta.



Controllo remoto

Quando attivi un Drone questo guadagna +1 Movimento.

Token Talento: Impianti



Sfruttamento delle risorse

Quando usi una tua azione di Raccolta in una Regione con un Ascensore tuo o neutrale, puoi scambiare una Risorsa di Tecnologia appena raccolta con una Celle Energetica.



Energia alternativa

Una volta per Fase Azione puoi pagare una risorsa Tecnologia invece di una Cella Energetica quando acquisti al Mercato.



Robot da consegna

Una volta per Fase Azione puoi usare una Cella Energetica per comprare dal Mercato spendendo una carta dalla mano anziché dal tuo Pad. Di fatto questo Talento ti consente di giocare una carta aggiuntiva quando esegui un acquisto.



Scavi profondi

Puoi usare un'azione di Raccolta per piazzare una Risorsa in una Regione contenente un tuo Spazzino, Tecnologia se si trova su un Terreno o una Cella Energetica se si trova su un Tetto.



Conoscere il mercato

Quando compri una carta Drone da un Mercato il suo costo si riduce di una Risorsa a tua scelta.



Base commerciale

Ogni volta che compri da un Mercato guadagni un 1 punto vittoria.



LUDUS MAGNUS
STUDIO

D.E.I. - Rulebook v.0.7
Ludus Magnus Studio - 2020 ©
Tutti i diritti sono riservati
www.ludusmagnusstudio.com