

THE ISLE OF DOCTOR NECREAUX

PANORAMICA DI GIOCO

Fate parte dell'élite recupero e salvataggio di un team di spionaggio nel mondo del futuro. Il malvaggio Dottor Necreaux ha rapito i migliori scienziati del mondo e li costringe a creare un dispositivo per la fine del mondo che minaccia la vita sul pianeta. Il Dottor Necreaux lancia il suo ultimatum: arrendersi alla sua dominazione in 4 ore oppure attiverà il dispositivo per la fine del mondo che distruggerà la terra.

Deve essere fermato!

Le nazioni del mondo concordano che è inaccettabile cedere alle minacce del Dottor Necreaux, per questo hanno inviato il vostro team nella sua fortezza su un'isola lontana. Una squadra specializzata ha piazzato una bomba all'interno del vulcano, ma sono stati catturati prima che potessero recuperare gli scienziati. Si presume che la squadra sia morta. La tua missione è questa: salvare gli scienziati prima che il Dottor Necreaux ed il suo diabolico nascondiglio sull'isola vengano spediti all'altro mondo.

Dovrete essere veloci, ma non andare troppo di fretta. Le misure di sicurezza adottate dal Dottor Necreaux, le trappole, e le sue creazioni vi disturberanno lungo il percorso. Il tempo stringe!

CONTENUTI

Segnatempo

Gettoni

3 dadi

110 carte

2 carte Avventure Speciali

33 carte Caratteristica

75 carte Avventura

SCOPO DEL GIOCO

Come agenti specializzati nelle operazioni di ricerca e soccorso, dovete contrastare le vili macchinazioni del Dottor Necreaux, trovare gli scienziati rapiti, portarli al sicuro fuori dall'isola prima che essa venga distrutta dall' esplosione.

Cooperando, ognuno può usare le proprie abilità personali per cercare di portare a termine la missione.

Il mondo conta su di voi.

SETUP

Il tuo personaggio è il tuo alter ego nel gioco ed è scotituito da tre carte Caratteristica (Character). Per creare il proprio personaggio, per prima cosa mischiate il mazzo delle carte Caratteristica e distribuitene tre ad ogni giocatore. Si possono vedere le proprie carte, ma non si possono descrivere o farle vedere agli altri. Scegli una delle tre carte da tenere, e passa le altre due al giocatore alla tua sinistra.

Il giocatore alla tua destra ti passa le sue due carte non scelte. Sceglie una e passa l'altra al giocatore alla tua sinistra.

Piazza tutte e tre le carte Caratteristica di fronte a te scoperte e piazza un gettone su ogni carta con Carica (Charges).

Non tutte le carte Caratteristica possono essere caricate.

Ogni giocatore deve poi leggere le abilità e le limitazioni del suo personaggio al gruppo.

Se si gioca in solitario, si pescano casualmente tre carte Caratteristica. Se una delle seguenti carte viene pescata, va rimpiazzata da un'altra: Healer, Leader, Master Strategist, Ninja, Scout, or Scrounger.

Collocate la carta Scienziati e Navicella di Salvataggio da parte. Mischiate le restanti carte Avventura e dividetele in tre pile più o meno uguali. Lasciate da parte la prima pila. Ponete la carta Scienziati nella seconda pila e mischiate, poi mettete la carta Navicella di Salvataggio nella terza pila e mischiate. Raggruppate il mazzo dell'Avventura con la terza pila in fondo, la seconda pila nel mezzo e la prima pila in cima. La Navicella di Salvataggio è nella parte inferiore del mazzo e gli Scienziati dovrebbero essere da qualche parte in mezzo al mazzo.

Posizionate il Segnalino Timer del Conto alla Rovescia nel Tracciato del Conto alla Rovescia, in base al numero dei giocatori:

1 giocatore	00:12
2 giocatori	00:11
3 giocatori	00:10
4 giocatori	00:09
5 giocatori	00:08

Esso rappresenta il tempo che manca all'esplosione. Alla fine di ogni turno il Timer fa uno scatto verso lo zero.

CARTE CARATTERISTICA



LE CARICHE

Le cariche indicano il numero di volte che una carta Oggetto o Oggetto può essere utilizzata. Ad esempio, la carta Caratteristica Lucky parte con 7 Cariche. Ogni volta che un giocatore vuole usare questa carta per fa ritirare un dado, lanciato da un altro componente del team, il giocatore spende, o Scarica, una Carica scartando un Gettone della carta. Quando il numero delle cariche si riduce a zero la carta non può essere usata fino a quando non verra ricaricata. Non c'è un limite al numero di Cariche che possono trovarsi su di una carta Caricabile. Le Cariche sono rifornite come descritto sulla carta solo se essa indica che la carta può essere Caricata.

COME SI GIOCA

I singoli giocatori non svolgono il loro turno in modo tradizionale nell'Isola del Doctor Necreaux. Agirete insieme, come un team, prendendo le decisioni in squadra. Ogni turno inizia con i giocatori che svolgono il mantenimento. Alcune carte Caratteristica e Oggetto necessitano di mantenimento (essere caricate ecc.) all'inizio del Turno, altre invece necessitano del mantenimento alla fine del Turno. Una volta completato il mantenimento, la squadra decide quale azione svolgere nel Turno in corso: Spostarsi o Riposare.

Muoversi permette di cercare il nascondiglio dove Necreaux rinchioda gli Scienziati e/o la Navicella di Salvataggio. Riposare permette di riprendersi dalle ferite, ricaricare le armi, ecc.

RIPOSARE

Se la squadra decide di Riposare, non dovete pescare carte dal Mazzo dell'Avventura. Ogni componente del team scopre una propria carta Caratteristica o Oggetto coperta e carica una carta. Caricare una carta significa aggiungere un segnalino Carica ad una qualsiasi carta con su scritta la parola chiave Carica. Se un componente del gruppo non ha da caricare non succede niente. Durante l'azione di Riposo ogni giocatore può anche dare o spostare carte Oggetto da se stesso agli altri e viceversa.

Infine, prima che il Turno finisca, potete guardare la prima carta del mazzo dell'Avventura e decidere se piazzarla coperta, in cima oppure in fondo al mazzo.

Conclusa l'azione di riposo il Turno finisce. Completate ogni mantenimento di fine turno necessario, prima di spostare il segnalino del Conto alla Rovescia di uno spazio verso lo zero.

SPOSTARSI

Quando la squadra decide di Spostarsi, i componenti devono concordare la Velocità, cioè quanto velocemente intendono muoversi sull'isola. Tutti i componenti del gruppo devono essere d'accordo su di un numero che sia maggiore di

senza un limite verso l'alto. Quetsa sarà la Velocità del gruppo nel Turno. Essa rappresenta il numero delle carte che verranno pescate dal Mazzo dell'Avventura in un determinato Turno. Le carte sono pescate una per volta. segnate la Velocità del gruppo con il gettone della Velocità

Una volta che la Velocità è impostata il gruppo è pronto ed inizia il gioco.

Un componente del gruppo pesca la prima carta del dal Mazzo dell'Avventura. Indipendentemente dalla Velocità del team si pesca sempre una carta alla volta. Ogni carta presente nel Mazzo dell'Avventura fa parte di una di queste categorie: Eventi, Mostri, Oggetti, Trappole, Stanze. Quando viene pescata una carta particolare, seguite le istruzioni scritte sulla carta. Se è una carta Mostro combattela, se è una carta stanza esploratela; e così via.

Il gruppo deve risolvere completamente la carta pescata prima di andare avanti . Nel caso la carta pescata sia una Trappola, significa subire gli effetti se, lanciando il dado, non si ottiene il numero necessario a superarla. Nel caso in cui fosse stato pescato un Mostro, significa sconfiggerlo. Si continua così fino a quando non ha risolto un numero di carte pari alla Velocità che si è scelta per quel Turno.

Se la carta pescata è un Oggetto, mettetela da parte nella Pila degli Oggetti in Sospeso. Il gruppo non guadagnerà questa carta automaticamente. Si deve combattere la prossima carta Mostro che sarà pescata, per averla (vedi Combattimento) Qualche volta più carte oggetto devono essere messe da parte prima che si incontri un Mostro. Altre volte, invece, un Mostro può essere combattuto senza ricevere nessuna ricompensa Se un Turno finisce, le carte in sospeso si lasciano al loro posto.

Andate avanti fino a quando non vengono pescate tante carte quanto è il numero della Velocità del gruppo. Quando avete pescato e risolto l'ultima carta il Turno finisce. Completate ogni mantenimento di fine turno necessario, prima di spostare

Timer del Conto alla Rovescia di uno spazio verso lo zero. Se sono stati ritrovati gli Scienziati e la Navicella di Salvataggio la squadra fugge dall'isola poco prima che il Timer de Conto alla Rovescia scatti ancora avanti. Se l'orologio raggiunge lo zero, il gioco finisce. Altrimenti un nuovo Turno ha inizio.

COMBATTIMENTO

Quando viene pescata una carta mostro, inizia il Combattimento. Prima di tirare i dadi per il combattimento, il gruppo può decidere di ritarsi, in questo caso ogni personaggio subisce un punto danno (o "Colpo"). Scartate la carta Mostro e tutti gli Oggetti in Sospeso, e concludete il Turno, anche nel caso in cui il gruppo non abbia ancora terminato tutto il suo movimento dato dalla Velocità.

Il gruppo può decidersi di ritirarsi all'inizio di ogni round del Combattimento.

Tutti i giocatori devono essere d'accordo per ritarsi altrimenti il combattimento continua con tutti i giocatori.

Durante ogni Round del Combattimento, ogni giocatore tira un dado, esso sarà il lancio di combattimento, confrontate il lancio di combattimento di ogni giocatore con il Valore di Combattimento del Mostro (CV). La squadra subisce un Colpo per ogni lancio di combattimento inferiore al CV del Mostro. Il Mostro subisce un Colpo per ogni lancio di combattimento superiore al suo CV (potete usare dei Gettoni per indicare questo danno). I pareggi non causano danni. Se il Mostro subisce dei danni pari o superiori al numero dei giocatori nella vostra squadra, il Mostro viene sconfitto. Scartetelo alla fine del Turno. Altrimenti, il combattimento continua (a meno che il team decida di ritirarsi).

Una volta che è stato lanciato il dado il gruppo è coinvolto nel combattimento. Indipendentemente da quali azioni si usano per uccidere il Mostro, ogni dado con un valore inferiore al CV del mostro causerà una ferita al gruppo.

Dopo aver sconfitto un Mostro, prendete un numero di carte Oggetto in Sospeso corrispondenti al numero di puntini.

(•) vicino al CV sulla carta, e ditribuitele tra i personaggi. scartate ogni carta Oggetto non distribuita, se non è presente nessun pallino sulla carta, scartete tutti gli Oggetti in Sospeso. Una volta spartiti gli Oggetti, essi possono essere spostati solo durante l'azione di Riposo.

DANNI

Quando la tua squadra subisce dei danni, potete dirigere tutto il danno su di un solo personaggio oppure dividerlo tra i componenti del gruppo come volete.

Per ogni Colpo subito da un personaggio, un giocatore deve:

- girare a faccia in giù una carta Caratteristica, o
- scartare una carta Caratteristica coperta.

Considerate le carte Caratteristica e Oggetto coperte come se fossero vuote, non si considerano per il loro tipo (Heroic, Tech, ecc) e non apportano benefici al gioco a meno che non sia scritto altrimenti. Se girate una carta con una Carica a faccia in giù, la Carica resta sulla carta e può essere spostata o presa grazie agli effetti delle altre carte. Se scartate una carta con delle Cariche su di essa, le Cariche devono essere scartate e rimosse dal gioco.

ESEMPIO

La tua squadra, composta da tre membri sta combattendo il Gargantuan Reanimated Cyborg Ape (CV 6). I vostri lanci di combattimento (dopo le modifiche apportate da Oggetti, carte Caratteristica, e altro) sono 7, 5 e 3. Il Mostro subisce un colpo e può subirne ancora due (perchè si sono 3 membri nel gruppo).

Il gruppo deve distribuire due punti danno tra i suoi componenti. Due membri del team possono subire un Colpo ciascuno, oppure un personaggio può subire due Colpi. Si decide che due membri subiranno un danno, per questo, due carte Caratteristica vengono ruotate a faccia in giù insieme al loro segnalino Carica.

Dopo aver applicato i danni, un nuovo round del combattimento inizia. La squadra può decidere di ritirarsi (con ogni giocatore che subisce un Colpo e si scartano gli Oggetti in Sospeso) prima di lanciare i dadi per il prossimo round.

MORTE

Se tutte le carte Caratteristica sono scartate, il personaggio è fuori dal gioco, perso sull'isola, morto esausto o è impazzito a causa dei pericoli passati nel covo del Dottor Necreaux. Tutti gli Oggetti associati al personaggio vengono rimossi dal gioco.

SPECIALE:

TRAPPOLA DEI MURI SCORREVOLI

La carta Trappola dei Muri Scorrevoli divide il gruppo in due squadre, creando una situazione inusuale nel gioco..

Primo, i giocatori decidono chi sarà nel gruppo "principale" e chi farà parte del gruppo "smarrito". Ogni team deve avere almeno un personaggio che lo compone, ma non è necessario che il gruppo sia equamente diviso. Le due squadre non cantano più come una sola squadra e, di conseguenza, non partecipano agli stessi eventi. Non si possono scambiare Oggetti o condividere l'azione di Riposo con l'altro gruppo. I team possono però condividere informazioni, le loro triplo-cryptate dual-band micro-potenziante auricolari ancora funzionano.

Conclusa la divisione, le squadre finiscono il Turno normalmente, muovete il Timer del Conto alla Rovescia alla fine di questo Turno. Effettuate gli scambi nella squadra "smarrita", scegliete una Velocità e pescate le carte Avventura come in un Turno normale. Non muovete il timer del Conto alla Rovescia alla fine del Turno degli "smarriti". Mentre siete divisi...

- Gioca il team "smarrito"
- Gioca il team "principale"
- Muovere il Timer del Conto alla Rovescia

Quando viene pescata la seconda carta Trappola dei Muri Scorrevoli, le squadre si riuniscono (non tirate il dado per la trappola). Finite il turno in corso (continuate a pescare fino a raggiungere la Velocità dichiarata dal team), considerate i personaggi come una sola squadra. Spostate il Timer del Conto alla Rovescia normalmente e riprendete il gioco.

MORTE

Se tutte le carte Caratteristica sono scartate, il personaggio è fuori dal gioco, perso sull'isola, morto esausto, o è impazzito a causa dei pericoli passati nel covo del Dottor Necreaux. Tutti gli Oggetti associati al personaggio vengono rimossi dal gioco.

SPECIALE:

TRAPPOLA DEI MURI SCORREVOLI

La carta Trappola dei Muri Scorrevoli divide il gruppo in due squadre, creando una situazione inusuale nel gioco..

Primo, i giocatori decidono chi sarà nel gruppo "principale" e chi farà parte del gruppo "smarrito". Ogni team deve avere almeno un personaggio che lo compone, ma non è necessario che il gruppo sia equamente diviso. Le due squadre non cantano più come una sola squadra e, di conseguenza, non partecipano agli stessi eventi. Non si possono scambiare Oggetti o condividere l'azione di Riposo con l'altro gruppo. I team possono però condividere informazioni, le loro triplo-criptate dual-band micro-potenziante auricolari ancora funzionano.

Conclusa la divisione, le squadre finiscono il Turno normalmente, muovete il Timer del Conto alla Rovescia alla fine di questo Turno. Effettuate gli scambi nella squadra "smarrita", scegliete una Velocità e pescate le carte Avventura come in un Turno normale. Non muovete il timer del Conto alla Rovescia alla fine del Turno degli "smarriti". Mentre siete divisi...

- Gioca il team "smarrito"
- Gioca il team "principale"
- Muovere il Timer del Conto alla Rovescia

Quando viene pescata la seconda carta Trappola dei Muri Scorrevoli, le squadre si riuniscono (non tirate il dado per la trappola). Finite il turno in corso (continuate a pescare fino a raggiungere la Velocità dichiarata dal team), considerate i personaggi come una sola squadra. Spostate il Timer del Conto alla Rovescia normalmente e riprendete il gioco.

VARIANTI

LA SUADRA DEI SOGNI

Potete liberamente scambiare le carte Caratteristica uno l'altro quando esse vengono distribuite all'inizio del gioco. Durante la preparazione, muovete il segnalino Timer del Conto alla Rovescia, in modo che ci siano due turni in meno per finire la missione.

I DISADATTATI

Dai tre carte Caratteristica ad ogni giocatore. Invece di scegliere una carta Caratteristica, ogni personaggio sarà costituito da queste tre carte. Non sono personalizzabili. Durante il setup spostate il segnalino Timer del Conto alla Rovescia in modo da avere un Turno di gioco in più.

LA SPORCA MEZZA DOZZINA

Distribuite una carta caratteristica ad ogni giocatore. Durante ogni azione di Riposo ciascun giocatore pesca una carta Caratteristica e la piazza coperta di fronte a sé e non può essere personalizzata. Il gruppo non può riposare per due turni consecutivi né può riposare nei primi due turni di gioco. Durante il setup, sposta il segnalino Timer del Conto alla Rovescia in modo da avere due turni di gioco in più.

NON C'È TEMPO DA PERDERE

Distribuite tre carte Avventura ad ogni giocatore (assicuratevi che gli Scienziati e la Navicella non siano tra di esse). Ogni giocatore sceglie una carta da rimettere nel mazzo dell'Avventura e piazza le altre cinque carte a parte, coperte fuori dal gioco. Posizionate il resto del Mazzo dell'Avventura normalmente. Durante il setup spostate il segnalino Timer del Conto alla Rovescia verso lo zero, di uno spazio per ogni giocatore.

EROISMO ESALTANTE

Ogni giocatore pesca quattro carte Caratteristica, ma scarta la quarta invece di tenerla. Durante il setup spostate il segnalino Timer del Conto alla Rovescia in modo da avere un Turno di gioco in meno.

DESTINO INCERTO

All'inizio del gioco, spostate il segnalino Timer a cinque spazi dallo zero. Se finite un Turno sullo zero, tirate un dado. Il risultato è imm modificabile. Se esce un 6 l'isola esplode ed il gioco finisce. Altrimenti, continuate a giocare e tirate il dado alla fine di ogni Turno successivo.

CHE COSA C'È LAGGIU'?

Non scartate la pila degli Oggetti in Sospeso, dopo essere stati sconfitti da un Mostro. Rimarranno disponibili per il prossimo Combattimento. Durante il setup, spostate il segnalino Timer in modo da avere due Turni di gioco in meno.

GIOCO AVANZATO

Per una modalità di gioco più impegnativa partire con numero minore di Turni o carte Caratteristica.

CREDITS

Game Design: Jonathan Leistiko

Game Development: jim pinto

Editing: Jon Garceau

Additional Editing: Jamie LaFountain

Cover Art: Scott Purdy

Interior Art: Kevin Wasden

Graphic Design and Art Direction: jim pinto

Production Manager: David Lepore

Shipping Manager: Jon Hall

AEG President: John Zinser

Playtesters: Leif Brown, Sharon Cichelli, Ben Gibbs,

Jon Hall, Brent Keith, David Lepore, J.P. Rodman,

Frank Swehosky, Synapthein Monday Night Games

Group, Todd Rowland, Wayne Shermann

Support: Aaron Bolding, Sharon Cichelli,

Marcelo Figueroa

Inspiration: Hugo Gernsback, Steven Spielberg,

Robin Laws' and Jonathan Tweet's Over the Edge

Jon would like to dedicate this game to his loving wife, Sharon Jeanne Cichelli.

**Traduzione in italiano e adattamento grafico
per la Tana dei Goblin a cura di
Giorgio Pascolini**

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento ha la sola finalità di aiutare i giocatori italiani a comprendere il gioco.

Tutti i diritti sul gioco e le immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

REFERENCE SHEET

SETUP

Pescare Carte Caratteristica

 Riempire le Carte con Carica

Preparare il Mazzo Dell'Avventura

Impostare il Segnalino Timer Conto alla Rovescia

 1 giocatore 00:12

 2 giocatori 00:11

 3 giocatori 00:10

 4 giocatori 00:09

 5 giocatori 00:08

ORDINE DI GIOCO

Mantenimento

Scegliere se Riposare o Spostarsi

Riposo

 Scoprire una carta coperta

 Caricare una carta

 Pescare una carta dal Mazzo dell'Avventura

Spostarsi

 Scegliere la velocità a cui spostarsi

 Risolvere le carte Avventura

 Combattere

 Ritirarsi

 Subire una Colpo ognuno

 Tirare il dado per il combattimento

 Risolvere i danni

 Ripetere

Mantenimento di Fine Turno

Muovere il Timer del Conto alla Rovescia

FINE DEL GIOCO