



INVESTIGATION



Sub Terra: Investigation è un'espansione modulare per il gioco Sub Terra. Puoi scegliere di usarla in una partita di Sub Terra eseguendo i passaggi alternativi di Setup indicati di seguito.

Questa espansione è impostata dopo gli eventi di Sub Terra. Non tutti ne siete usciti salvi. Ora, con l'aiuto di una società misteriosa, tornerete alla grotta per trovare i tuoi amici caduti.

COMPONENTS

- 1 Agent Player Board
- 1 Agent Meeple
- 3 item tokens
- 1 Doom marker
- 15 item cards
- 3 "Doom" hazard cards
- 3 item tiles

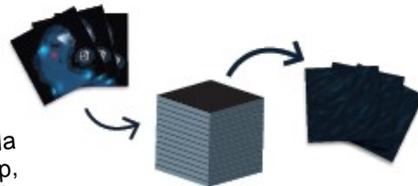
ADDITIONAL SETUP

1. Mescola le tre tessere oggetto nella colonna di tessere durante il setup, quindi riponi le prime tre tessere della pila nella scatola senza guardarle.

2. Mescola le carte oggetto insieme per formare il mazzo degli oggetti.

DOOM - PERICOLO SVENTURA

1. Mescola insieme le 3 carte Doom nel set delle carte Pericolo (Hazard). Poi imposta il mazzo Pericoli come sempre.



CARTE OGGETTO

Questa espansione contiene 15 nuove carte oggetto che verranno rinvenute nella grotta dagli esploratori durante il gioco. Quando trovate, conferiranno abilità speciali agli esploratori che le posseggono.

Alcuni oggetti (da 1 a 10) conferiscono azioni da poter svolgere durante i turni di gioco. Solitamente questo richiederà che la carta venga scartata (X) e può essere richiesto inoltre, il pagamento di uno o più punti azione (C).

Altri oggetti (da 11 a 13) possono essere usati in determinate circostanze per modificarne gli esiti, o per dare degli effetti passivi costanti agli esploratori che le posseggono (14 e 15).

Le carte oggetto possono essere trasferite tra gli esploratori che si trovano sulla stessa tessera tramite l'azione "Transfer".

Transfer (C)

Trasferisci una carta oggetto da un esploratore su questa tessera ad un altro esploratore su questa tessera, purché tutti i giocatori coinvolti siano d'accordo.

Gli oggetti non possono essere utilizzati dagli esploratori inconsci, possono però essere trasferiti agli esploratori che si trovano sulla stessa tessera utilizzando un'azione "Transfer".

Non ci sono limiti al numero di oggetti che un esploratore può trasportare o usare.

TESSERE OGGETTO

Quando si inserisce una tessera oggetto per la prima volta, l'esploratore pesca la prima carta oggetto dal mazzo oggetti e la pone sulla tessera.

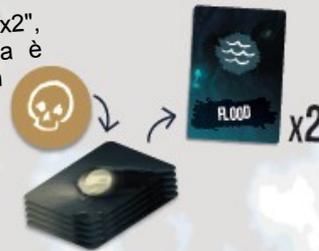
Se una tessera oggetto viene rivelata senza essere raccolta, posizionare un gettone oggetto su quella tessera per indicare che l'oggetto è ancora disponibile lì.



DOOM PERICOLO - SVENTURA

Questa espansione aggiunge un nuovo tipo di carte Pericolo:

Quando una carta Doom (Sventura) viene risolta, quando verrà giocata la prossima carta Hazard (Pericolo) nel round seguente, trattala come se questa avesse un effetto doppio, quindi come una Carta di pericolo "x2" dello stesso tipo. Posiziona il gettone Doom in cima al mazzo di pericolo per ricordare che il prossimo round è "condannato".
Se la carta successiva è già una carta di rischio "x2", risolvila come di consueto. Se la carta successiva è un'altra carta Doom, tieni il segnalino Doom in posizione per un altro round.
Fai molta attenzione durante i round di Sventura!



NEW CHARACTER: AGENT

L'agente è un formidabile operativo che lavora per Erebus, la società che ha finanziato la prima spedizione. Ha preso il comando della missione di ritorno.

All'inizio del gioco, l'agente osserva le prime cinque carte oggetto, le guarda, poi ne mette due nel fondo del mazzo. Durante il gioco, può Recuperare un oggetto che ha scartato in modo che possa essere usato di nuovo.

EQUIPAGGIATO

All'inizio del gioco, l'agente osserva le prime cinque carte oggetto, le guarda, poi ne mette due nel fondo del mazzo.

RECOVER (RECUPERA)

Riprendi un oggetto che hai scartato in questo turno e rimettilo nella tua mano.

(non puoi riprendere oggetti scartati dagli altri esploratori)



CARTE OGGETTO

- 1. Shovel (Pala)**
🕒: Rimuove un gettone macerie da questa tessera o da una adiacente.
- 2. Signal Booster (Segnale di Booster)**
🗒️: Un altro esploratore cosciente può immediatamente attuare un'azione che costi 🕒.
- 3. Spare Battery (Batterie di Riserva)**
🗒️: Il tuo esploratore non subisce l'attività "Fine Del Tempo" per questo turno.
- 4. Flare (Bengala)**
🗒️: Rivela tutte le tessere adiacenti in qualsiasi ordine.
- 5. Adrenaline (Adrenalina)**
🕒, 🗒️: Ottieni addizionali 🕒🕒🕒 questo turno.
- 6. Painkillers (Antidolorifico)**
🕒, 🗒️: Recupera ++.
- 7. Defibrillator (Defibrillatore)**
🕒, 🗒️: Un esploratore privo di sensi sulla tua stessa tessera Recupera ++.
- 8. Grappling Hook (Rampino)**
🕒, 🗒️: Posiziona un gettone corda sulla tessera sporgenza corrente o sulla tessera scorrevole.
- 9. Grenade (Granata)**
🕒, 🗒️: Rimuove tutti gli Orrori da una tessera adiacente della grotta.
- 10. Explosive Charge (Carica Esplosiva)**
🕒🕒, 🗒️: Piazza un gettone esplosivo su un muro adiacente per abbatterlo. Poi risolvi gli eventi nella grotta.
- 11. Scrawled Map (Mappa Scarabocchiata)**
Passivo: Se vuoi posizionare una tessera, puoi scartare questa tessera e posizionare la successiva. Se lo fai, scarta questo oggetto.
- 12. Body Armour (Armatura)**
Passivo: Considera questo oggetto un ulteriore punto vita. Non potrai recuperarlo con l'azione "Heal" (Cura).
- 13. Gas Mask (Maschera Gas)**
Passivo: Anziché perdere salute per una carta "pericolo gas" o entrando in una tessera gas, (23) scarta questo oggetto.
- 14. Lucky Charm (Portafortuna)**
Passivo: Aggiungi 1 a tutti i tuoi tiri 🎲.
- 15. Wetsuit (Muta)**
Passivo: Puoi usare l'azione "Muovi" per entrare in una tessera allagata.

ACKNOWLEDGMENTS

Game Design
Tim Pinder

Graphic Design
Zak Eidsvoog

Illustration
David Franco
Campos
**Traduzione
in Italiano:**

**Project
Management**
Peter Blenkarn
Vincenzo Barresi

