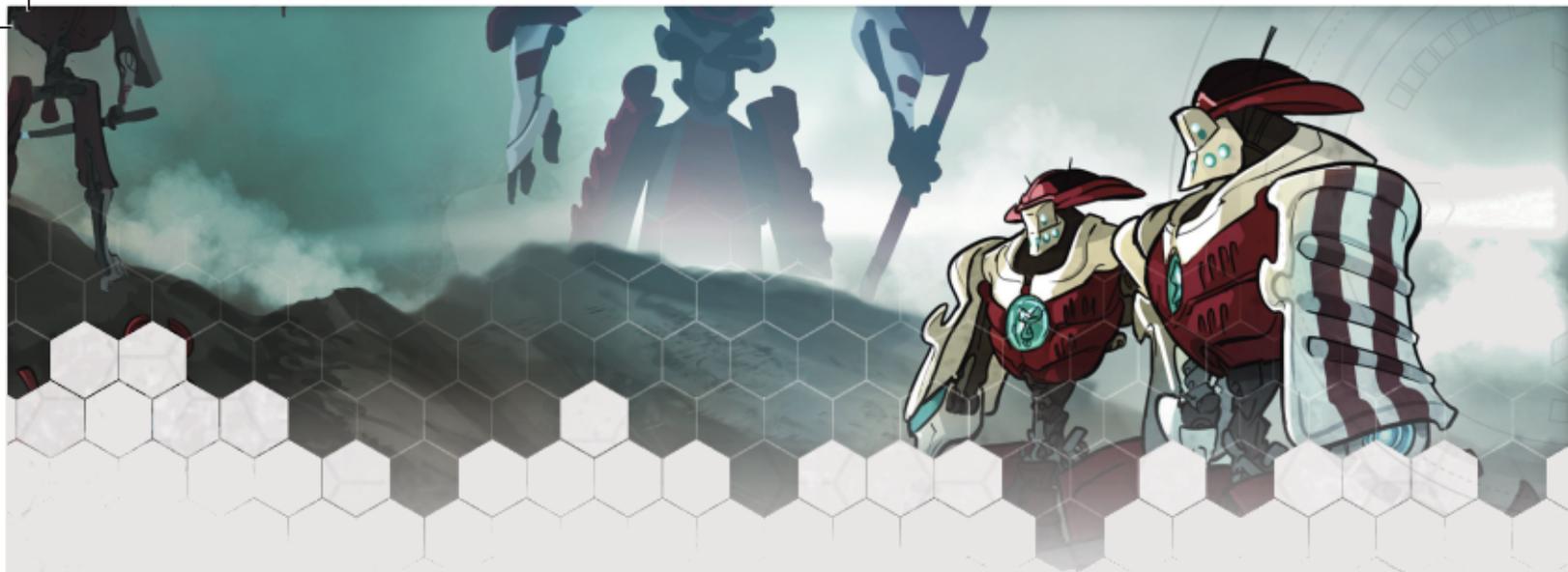


TSUKUYUMI

FULL MOON DOWN



REGOLAMENTO



IL MONDO Non è più lo stesso da quando la luna è atterrata sulla terra e ha rivelato il suo stesso nucleo: Nel profondo del cuore roccioso del satellite giace il drago bianco TSUKUYUMI, un tempo una potente divinità - prima che i suoi fratelli e le sue sorelle lo bandissero nella notte eterna millenni fa. Tornato sulla Terra dopo il suo lungo esilio, è deciso a riconquistare ciò che gli è stato tolto. Ma il suo ritorno ha gettato il mondo nel caos: i continenti si sono frantumati, animali e piante sono scomparsi dalla faccia del pianeta e l'umanità è stata quasi cancellata. Una profonda spaccatura corre dall'Asia attraverso l'Europa e il Nord America fino all'ex Oceano Pacifico, che si è trasformato in una misera pozzanghera a causa dello sconvolgimento delle placche terrestri.

Dal fondo paludoso dell'antico mare, TSUKUYUMI comanda il suo esercito di Oni, una schiera di guerrieri mortali che lo aiuteranno a stabilire un nuovo regno. Essi predano gli ultimi sopravvissuti del vecchio mondo e i nuovi esseri emersi dal ritorno cataclismico di TSUKUYUMI: creature altamente evolute, ibridi uomo-macchina ed esseri-drago sorti dalla lava fusa sul manto terrestre. Le sparse popolazioni umane hanno mobilitato le loro ultime riserve, e mentre alcuni sono equipaggiati con avanzate tute da combattimento, altri entrano in battaglia affiancati da bestie selvagge.

Una feroce battaglia per la supremazia in questo nuovo mondo è iniziata - e il grido di battaglia è: Tutti contro tutti, ma tutti contro Tsukuyumi!

Per ulteriori retroscena e le storie delle fazioni in lotta per la sopravvivenza e il dominio, vedi il Codex da p.20 in poi.



INTRODUZIONE

PERCHÉ CI SONO DUE REGOLAMENTI?

Le regole di gioco di TSUKUYUMI sono divise in due libri in modo da avere un accesso rapido alle informazioni necessarie quando si gioca. Questo libro spiega le meccaniche di base, le regole di gioco, il setup del gioco e tutte le regole riguardanti gli Oni e come vengono calcolati i punti vittoria. Sul retro della copertina di questo libro, troverete un conciso riassunto di tutti gli elementi essenziali.

L'altro libro delle regole o "Codex" contiene definizioni, spiegazioni e consigli di gioco dettagliati, insieme a descrizioni di tutto il materiale di gioco. Include anche un indice e tutte le informazioni sulle fazioni e le loro storie di fondo, così come i loro fumetti di backstory.

I riferimenti ai testi nel Codex sono suffragati dalla sigla CX dopo il numero di pagina, ad esempio p.16CX.

CONCETTI DI GIOCO

In TSUKUYUMI - FULL MOON DOWN ogni giocatore rappresenta una fazione che lotta per il dominio in un mondo minacciato dal dio della luna TSUKUYUMI. Producente unità, conquistate aree e completate missioni sulla vostra strada per diventare la specie dominante nel nuovo mondo. Oltre a combattere le fazioni nemiche, devi anche tenere d'occhio la legione di Oni di TSUKUYUMI per non perdere nessuna zona.

VINCERE IL GIOCO

Il vincitore è il giocatore che termina la partita con il maggior numero di punti vittoria e afferma il proprio dominio in questa nuova era.

I giocatori ricevono punti vittoria per la conquista di aree, il raggiungimento di missioni e la realizzazione dell'obiettivo della loro fazione.

Alla fine di ogni turno, il giocatore che controlla la Luna riceve 1 punto vittoria. I punti per tutte le altre aree vengono assegnati alla fine della partita. (Vedi Punti Vittoria, pag. 22)

FINE DEL GIOCO

TSUKUYUMI termina dopo il 4° turno. Il vincitore è il giocatore che ha guadagnato più punti vittoria.

>>> MATERIALE DI GIOCO



37 Tessere Area (doppia faccia)



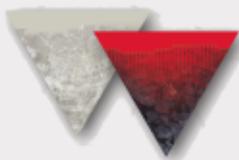
37 Carte Azione



1 Plancia Punti Vittoria



3 Tessere Luna



13 Blocco/Passaggio (doppia faccia)



55 Segnalini
15 Instabile, 15 Radioattivo,
10 Negazione, 15 Tsukuyumi



1 Carta combattimento Oni
2 Carte Oni Leggendarie



2 Segnalini Round per
Plancia Iniziativa



28 Miniature Oni
11 Oni piccolo, 9 Oni Medio
6 Oni Grande, 2 Oni leggendarie



Plancia Iniziativa



4 Homezone (doppia faccia)
1 USS Nomad (Nomands)
1 Nest (Dark Seed)
1 Boarea (Boarlods)
1 Otomo-Core (Cybersamurai)



23 Carte Evento



4 Carte Combattimento Nomads
3 Carte Combattimento Cybersamurai
10 Carte Uplink (Cybersamurai)
4 Carte Combattimento Boarlods
4 Carte Combattimento Dark Seed



4 Schede Fazione (fronte-retro)
1 Nomads, 1 Dark Seed, 1 Boarlords,
1 Cybersamurai



**4x4 Foglio
Statistiche**



4 Segnalini Iniziativa
uno per fazione



130 Segnalini Territorio
26 per fazione + 26 Oni



4 Carte Missione
una per fazione



15 Miniature Nomads
2 Stuff Sergeant, 2 Launcher, 5 Privates,
1 Lt.Dan, 1 Squad leader, 2 Hunter, 2 Dog



12 Segnalini Arma
5 Pistole(+10),
5 MG (+15),
2 Granate (+25)



20 Segnalini Mina



35 Segnalini Terraforming
10 Tunnel, 10 Copertura,
10 Roccaforte, 5 Blocco



38 Miniature Dark Seed
2 Stinger, 1 Planter, 3 Conqueror, 8 Warrior,
15 Worker, 3 Breeder, & Wasp



**25 Segnalini
Uova**



4 Segnalini Cybersamurai
2 attacchi missilistici
2 Kaneda



21 Miniature Boarlords
1 Boarmother, 1 Boarmaster, 3 Boarguards,
4 Boarrior, 6 Boarmaiden, 8 Squeaker



19 Miniature Cybersamurai
6 Attack Drones, 3 Shield Drones, 1 Shogun,
4 Cybersamurai 2.1, 3 Cyberoid,
3 Cybersamurai 2.2

>>> REGOLE DI AVVIO RAPIDO

Per facilitare l'ingresso al gioco, vi raccomandiamo di leggere semplicemente questo regolamento per cominciare e di fare un giro veloce al primo turno. Ignorate tutte le regole speciali per ora e imparate solo i meccanismi base del gioco.

Del secondo regolamento (Codex), avete solo bisogno di leggere:

Schede Fazione (p.5CX)

Homezone (p.4CX)

Unità (p.6CX)

Saltate il resto per il momento, cioè i tipi di area e le regole speciali per le aree. Dopo il primo giro, tutti gli altri meccanismi e spiegazioni avranno senso molto rapidamente e potrete aggiungerli al gioco.

Si consiglia di tralasciare la prima fase bianca del primo turno e passare direttamente alla fase blu del gioco.

PANORAMICA DEL GAMEPLAY

In Tsukuyumi si giocano quattro turni in totale, cercando di fare più punti vittoria possibili, conquistando aree e compiendo obiettivi e missioni. Dovete anche produrre unità e muoverle sul tabellone per conquistare aree e/o attaccare unità. In Tsukuyumi - Full Moon Down, un attaccante deve sempre decidere se vuole conquistare un'area o attaccare le unità avversarie.

All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve a caso 6 Carte Azione. Ne sceglie 1 per il round in corso e passa il resto al giocatore alla sua sinistra. All'inizio di ogni nuovo round, una nuova Carta Azione viene scelta tra le carte rimanenti, e poi passata al giocatore alla sinistra, in modo che possa poi scegliere tra queste carte nel round successivo.

Le Carte Azione determinano le azioni possibili in un round e sono uniche nella combinazione di azioni ed effetti speciali che descrivono. Ogni Carta Azione è presente solo una volta nel mazzo e viene messa su una pila di scarti dopo l'uso. I giocatori si alternano in ordine di iniziativa, iniziando dal giocatore in posizione 1. Una fase è completa quando tutti i giocatori hanno terminato completamente il loro turno; la fase successiva ricomincia quindi con il giocatore in cima all'iniziativa.

Ogni turno inizia con la Fase Bianca, dove i giocatori possono usare 2 azioni a loro scelta. Nella successiva Fase Blu, i giocatori possono utilizzare le Carte Evento, spostarsi in alto o in basso nell'ordine di iniziativa ed utilizzare il loro Effetto Fazione. Nella Fase Verde i giocatori possono produrre e piazzare nuove unità. Anche gli Oni neutrali vengono piazzati e spostati. La fase finale del round è la Fase Rossa, in cui i giocatori muovono le loro unità e compiono azioni di combattimento con cui possono conquistare aree e/o distruggere unità nemiche.

In battaglia, l'attaccante deve utilizzare un'azione di combattimento e può quindi effettuare un attacco con tutte le unità di una zona. Per fare questo, seleziona una delle Carte Combattimento della sua fazione, esegue il suo effetto e poi passa la carta al difensore. Il difensore poi seleziona un Contrattacco da questa Carta Combattimento, come costo per l'attacco, per così dire.

REGOLA D'ORO

Le Regole Fazione sovrascrivono sempre gli Effetti delle Carte!

Le Regole Fazione e gli Effetti delle Carte sovrascrivono sempre le regole base elencate in queste istruzioni di gioco!

>>> DEFINIZIONI

Evento

Le Carte Evento permettono al giocatore di compiere azioni come influenzare il tabellone, aggiungere o rimuovere segnalini, ecc. Non ci sono eventi negativi per il giocatore attivo.

Proprietà Area

Le Proprietà Area sono rappresentate da simboli stampati sulle tessere area. Il gioco base include le Proprietà Area radioattività, instabile e area Tsukuyumi.

Blocchi

I BLOCCHI possono apparire come segnaini o come un bordo rosso stampato. I BLOCCHI impediscono sia il passaggio di unità che il posizionamento di unità Oni sopra di essi.

Area Adiacente

Un'area adiacente è qualsiasi area che confina con uno dei sei bordi di un'altra area.

Segnalino

Un segnalino è un componente di gioco mobile che viene piazzato su un'area. Questo include i Segnalini Territorio delle diverse fazioni e i segnalini BLOCCHI, oltre a quelli specifici delle fazioni come i segnalini *Terraforming* dei Boarlords, i segnalini *Uova* dei Dark Seed e i segnalini *Mina* dei Nomads.

Combattimento

Conquistare territori e distruggere unità contano entrambi come azioni di combattimento, anche se non ci sono unità nemiche nell'area obiettivo quando viene conquistata. L'attaccante sceglie una carta combattimento che determina il suo attacco. I potenziali nemici possono poi scegliere un contrattacco da questa carta combattimento, ma non giocano una loro carta combattimento. Vedi p.14

>>> SETUP DI GIOCO

1 Luna e Oni
Posiziona la luna al centro del tavolo. Metti 1 Oni scelto a caso su ogni area della luna. Poi metti tutti gli Oni rimanenti accanto al tavolo a portata di mano di tutti i giocatori.

Nota: raccomandiamo 18 Oni in totale per i giocatori esperti e di più per le partite più facili.

2 Plancia
Posiziona tutte le tessere area in modo casuale o in base agli scenari (p.21). Le tessere area hanno due lati. Nel gioco base si usa solo il lato colorato senza il bordo arancione. Il lato devastato si usa solo con la fazione FIREBORN (espansione). Il numero di giocatori definisce il numero di tessere area da disporre oltre alla luna:

2 Giocatori	10 tessere area
3 Giocatori	21 tessere area
4 Giocatori	28 tessere area
5 Giocatori	35 tessere area (Espansione)
6 Giocatori	42 tessere area (Espansione)

3 Riserva Segnalini
Posiziona tutti i segnalini neutri accanto al tabellone: Radioattività, Tsukuyumi, Blocco, Instabile e Negazione.

4 Eventi
Mischia tutte le Carte Evento e mettile a faccia in giù in una pila. Pesca le prime due carte e mettile fianco a fianco a faccia in su accanto alla pila.

5 Carte Azione
Distribuisce ad ogni giocatore 6 Carte Azione a faccia in giù. Metti il resto delle carte in una pila di scarti. Non saranno più necessarie in questa partita.





6

Scegliere una Fazione (S. 9)

Ogni giocatore sceglie una fazione e prende la Scheda Fazione e tutto il materiale di gioco corrispondente (come elencato nel libro delle regole).

Ogni giocatore ha solo tante unità ecc. quanti sono i materiali di gioco della sua fazione. Se tutto il materiale è già posizionato sul tabellone, non è possibile produrne altro. (Nel gioco base) si può scegliere tra:

- Cybersamurai
- Dark Seed
- Nomads
- Boarlords



7

Iniziativa

Tutti i giocatori piazzano i Segnalini Iniziativa delle loro fazioni uno dopo l'altro sulla Plancia Iniziativa.

Inizia il giocatore la cui fazione ha il numero più basso nella lista sottostante. Mette il Segnalino Iniziativa della sua fazione al primo posto; gli altri giocatori seguono di conseguenza: 1, 2, 3, ecc.

Poiché Tsukuyumi conterrà molte altre fazioni in futuro, i numeri nel gioco base non sono consecutivi, perché le future fazioni potrebbero essere posizionate tra, ad esempio, Dark Seed e Nomads.

- 1 Cybersamurai
- 2 Dark Seed
- 3 Nomads
- 4 Boarlords



8

Foglio Statistiche

Tutti i giocatori consegnano una delle loro carte Foglio Statistiche a ciascuno dei loro avversari, le rimanenti vengono rimesse nella scatola. Il giocatore riceverà anche una carta Foglio Statistiche da ciascuno dei suoi avversari.

Ulteriori informazioni sul Setup di gioco:

Ogni giocatore completa i passi da 9 a 12 uno dopo l'altro prima che il giocatore successivo svolga il suo turno. Il gioco inizia con il giocatore al 1° posto nell'ordine di iniziativa, seguito dal 2° posto e così via.

9 Posizionare l'Homezone

Posiziona la Homezone della tua fazione. Per le regole complete sulle Homezone, vedi p.4CX.

Le seguenti regole si applicano quando si posiziona la Homezone.

- La Homezone deve essere posizionata sul bordo del tabellone.
- Alcune fazioni hanno regole speciali sul posizionamento della loro Homezone, altre non hanno affatto una Homezone. Se questo è il caso, troverai le regole sulla scheda della fazione.

Homezone liberamente posizionabili

Nel gioco base, la Homezone dei Dark Seed può essere posizionata ovunque, anche sopra una tessera area già stata piazzata, a meno che un'altra fazione non vi abbia già piazzato il suo Segnalino Territorio. Non è possibile posizionarla su nessuna area della Luna.

Se una tessera area che si trova già sul tabellone viene sostituita da una Homezone, la tessera area viene rimossa dal gioco. Le proprietà originali dell'area non si applicano più.33

Le Homezones (del gioco base) sono:

Cybersamurai	Otomo Core
Dark Seed	The Nest (liberamente posizionabile)
Nomads	Uss Nomad
Boarlords	Boarea

 Posizioni consentite per Homezones.

 Queste aree non possono essere usate come Homezones dai Dark Seed.

 Queste aree possono essere usate come Homezone dai Dark Seed.



10 Determinare le Aree di Partenza

Ogni giocatore segna 3 aree con i Segnalini Territorio della propria fazione per determinare le sue aree di partenza.

- Ogni Area di Partenza deve confinare o con la Homezone del giocatore o con un'altra delle sue Aree di Partenza.
- È possibile contrassegnare aree adiacenti come Aree di Partenza se non c'è un BLOCCO tra di loro.
- Le Aree Lunari non possono essere usate come Aree di Partenza.
- Le proprietà delle aree e le regole speciali per le mountain ranges (montagne) possono essere ignorate nel determinare le aree di partenza.
- Se una zona è già stata contrassegnata con un Segnalino Territorio avversario, non è possibile sceglierla come Area di Partenza. Altri segnalini come Uova, Mine, ecc. non impediscono di contrassegnare lo spazio come Area di Partenza.



A1, A2 e A3 sono le tre Aree di Partenza dei Nomads. I Nomads non possono contrassegnare le aree B1 e B2 con i Segnalini Territorio, né dalla loro Homezone né da A2, perché ci sono dei BLOCCHI in mezzo. Se volessero marcare B2, dovrebbero farlo da A1. Solo se B2 fosse segnata, B1 potrebbe essere segnata

11 Unità di Partenza

I giocatori distribuiscono le loro unità di partenza nella loro Homezone e/o nelle Aree di Partenza come preferiscono.

Le unità di partenza possono essere trovate nelle Scheda Fazione.

12 Missioni e Obiettivi

Nota: lascia questo fuori nella tua prima partita.

Ogni giocatore legge ad alta voce l'obiettivo della fazione sulla sua Scheda Fazione.

Poi, ognuno mette la carta missione della propria fazione a faccia in su accanto al tabellone dei punti vittoria e la legge ad alta voce.

Per saperne di più su obiettivi e missioni, vedi p.20.

13 Carte Combattimento e Materiale Speciale

Ogni giocatore mette le proprie carte combattimento a faccia in su accanto alla propria Scheda Fazione.

Alcune fazioni hanno anche carte speciali, come le carte unità o altri materiali speciali come Terraforming, Armi, Uova, Mine, ecc.

Per sapere come usare questi materiali, vedi la scheda della rispettiva fazione. Per saperne di più, vedi p.5CX.



CYBERSAMURAI ①

I Cybersamurai sono una forza militare ad alta tecnologia. Guidati dall'intelligenza artificiale *Amaterasu*, sviluppano nuove tecnologie progettate per sventare i piani dei loro avversari. Possono, per esempio, bloccare le linee di vista e spegnere le unità usando laser orbitali mirati. I Cybersamurai possono contrastare qualsiasi piano.



DARK SEED ②

La plancia brulica di questo inarrestabile sciame di insetti. Non c'è modo di sfuggirgli. Ciò che alle loro unità manca in robustezza, lo compensano con il numero. Quando gli insetti muoiono, lasciano sempre delle uova e una nuova coorte dello sciame si schiude. Vincere una battaglia contro i Dark Seed non li tiene mai a bada a lungo.



NOMADS ⑧

Per i Nomads la strategia preferita è la guerriglia ad alta velocità. Con le loro armi possono seminare distruzione su larga scala e, guidati dal *Lt. Dan*, possono muoversi più velocemente di qualsiasi altra fazione. I loro *Stuff Sergeants* seminano Mine per salvaguardare le posizioni chiave.



BOARLORDS ⑬

Questi discendenti altamente evoluti dei cinghiali modellano la terra secondo i loro desideri. Si trincerano in posizioni difensive e costruiscono tunnel per collegare le aree tra loro. I Boarlords costruiscono lentamente, ma costantemente, roccaforti impenetrabili. Le loro tenaci unità sono in grado di conquistare sempre più aree.



>>> ROUND DI GIOCO

Ogni round consiste di tre fasi:

>> 1. Selezionare

Ogni giocatore seleziona 1 delle sue carte azione. I Simboli Azione sulla carta mostrano quali azioni il giocatore può effettuare durante il turno.

>> 2. Eseguire

Nell'ordine dell'iniziativa, si producono unità, si conquistano aree e/o si combattono nemici.

>> 3. Punteggio

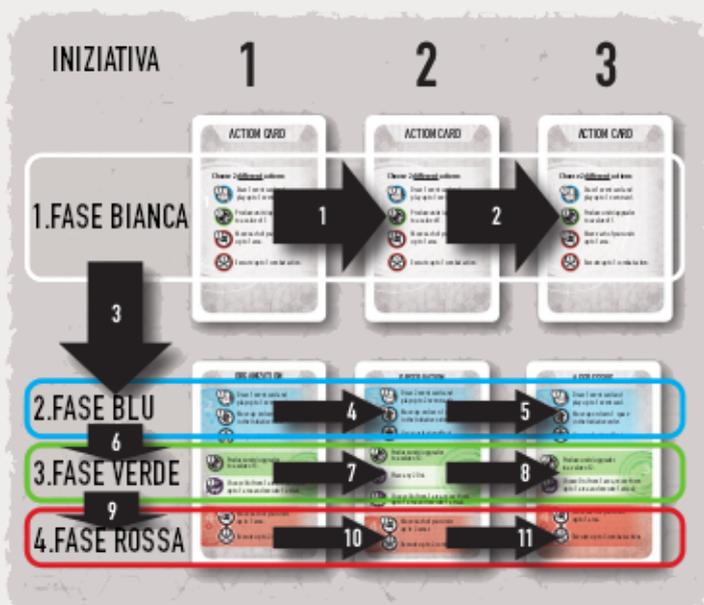
Se il numero di Round concordato è stato giocato, la partita finisce e viene annunciato il vincitore (vedi **FINE DEL GIOCO**, p. 20).

Se il gioco non è finito, viene calcolato un punteggio provvisorio. Ogni giocatore informa gli altri dei suoi attuali punti vittoria. Il nuovo round inizia scegliendo una nuova carta azione.

SEQUENZA

Il tabellone dell'iniziativa indica l'ordine in cui i giocatori svolgono le azioni di una fase. Una fase inizia sempre dal giocatore al 1° posto e termina con il giocatore all'ultimo posto.

Una volta che un giocatore ha finito il suo turno durante una fase, il suo Segnalino Iniziativa viene girato (da scuro a chiaro o da chiaro a scuro). Una volta che tutti i Segnalini Iniziativa dei giocatori sono stati girati, la fase è finita. All'inizio e alla fine di una fase, **TUTTI** i segnalini iniziativa devono mostrare lo stesso lato. Non importa se sono tutti scuri o tutti chiari.



1. SELEZIONA LA CARTA AZIONE

Ogni giocatore seleziona una delle sue Carte Azione. Le icone sulle Carte Azione indicano quali azioni il giocatore può eseguire durante il round. Tutti i giocatori rivelano contemporaneamente la carta selezionata e la mettono a faccia in su davanti a loro.

Le rimanenti Carte Azione sono distribuite a faccia in giù al giocatore a sinistra.

Queste non hanno alcuna funzione nel round in corso, ma vengono usate di nuovo all'inizio del round successivo per selezionare la carta azione.

2. ESEGUIRE

Ogni fase viene giocata secondo l'ordine dei **Segnalini Iniziativa**. Eseguite sempre tutte le azioni **desiderate** o **obbligatorie** di una fase prima di procedere alla fase successiva (vedi schema).

La risoluzione inizia con 1. bianco, seguito da 2. blu, 3. verde e 4. rosso. La fase bianca si trova sul retro delle Carte Azione ed è la stessa su ogni carta.

- Le azioni di una fase possono essere giocate in qualsiasi ordine.

IMPORTANTE: il Movimento deve essere eseguito prima del Combattimento nella Fase Rossa. Una volta che una carta combattimento è stata giocata, le unità non possono più muoversi regolarmente, anche se hanno ancora movimento. **Eccezione:** Regole speciali.

- Tutte le azioni sono opzionali e non devono essere per forza eseguite. Il giocatore può in qualsiasi momento astenersi dall'utilizzare una o più azioni della sua carta azione. Un giocatore può anche usare solo parti di un'azione (quantità), per esempio giocare solo 2 eventi anche se l'azione permette di giocare 3.

IMPORTANTE: **Oni Conquest** e **Oni Placement** DEVONO essere eseguiti.

- Ogni giocatore esegue prima tutte le azioni (desiderate) della fase sulla sua Carta Azione prima che il turno passi al giocatore successivo.

- Nessun simbolo di azione può essere conservato per uno o più turni successivi. I simboli azione non utilizzati decadono.

- Quando tutti i giocatori hanno completato tutte le azioni desiderate sulle loro Carte Azione, le carte azione vengono scartate e rimosse dal gioco. Solo allora vengono selezionate nuove Carte Azione.



1. FASE BIANCA: Tutti i giocatori possono eseguire due delle azioni elencate in ordine di iniziativa. Devono essere due azioni diverse.



2. FASE BLU/VERDE/ROSSA:

Tutti i giocatori eseguono le loro azioni della fase blu, verde e rossa. Se una certa fase non è stampata sulla Carta Azione, il giocatore non può usare nessuna azione durante questa fase. Egli non partecipa a tutta questa fase e il suo Segnalino Iniziativa viene invertito senza azione.

Eccezione: Se unità concedono azioni per una fase, esse possono comunque essere utilizzate anche quando una Carta Azione non contempla quella fase stessa. In questo caso usare solo l'azione dell'unità.

Quantità

Se le azioni specificano un numero in un cerchio, questa è la quantità di volte che l'azione può essere eseguita. Per esempio, un "2" accanto al simbolo **Combattimento** ☒ significa che il giocatore può eseguire 2 azioni di combattimento. Un "2" accanto a **Movimento** Ⓜ significa che tutte le unità possono muovere fino a 2 aree, ecc. Per saperne di più, vedi p.12ff.

3. PUNTEGGIO

Importante! Se hai raggiunto la fine del 4° round, è tempo del punteggio finale (vedi FINE DEL GIOCO, p.20).

Solo un numero molto piccolo di punti viene assegnato nella Fase Punteggio. Questa fase serve in realtà a dare una visione d'insieme di quanti punti ogni giocatore avrebbe se la partita finisse in questo momento. Dovete quindi contare tutti i punti vittoria, come descritto a p.19 (punteggio finale), e annunciare il punteggio raggiunto da ogni giocatore in quel momento.

Nella fase di punteggio vengono assegnati solo i seguenti punti vittoria:

LUNA

Se un giocatore controlla il centro della Luna alla fine del round (ha un segnalino Territorio in essa), può ora piazzare 1 Segnalino Territorio sulla Plancia Punti Vittoria durante la Fase Punteggio. Questo segnalino territorio conta come un punto vittoria alla fine della partita.

RAGGIUNGERE IL PROPRIO OBIETTIVO / MISSIONE FAZIONE

Se un Obiettivo Fazione recita *Alla fine di una Fase Rossa*, questo viene risolto prima di questa Fase Punteggio.

Il giocatore può piazzare tanti Segnalini Territorio sulla Plancia Punti Vittoria quanti sono i punti vittoria concessi dall'obiettivo. Questi Segnalini Territorio contano come punti vittoria alla fine della partita



>>> AZIONI



Le azioni di una fase possono essere giocate in qualsiasi ordine!
ECCEZIONE: movimento prima del combattimento!



Tutte le azioni sono opzionali e non devono essere eseguite!
ECCEZIONE: l'azione *Placing Oni/Oni Conquest* DEVE essere eseguita!

EFFETTO FAZIONE



Questa azione può essere usata in modo differente da ogni giocatore, a seconda della sua fazione. Sulla Scheda Fazione ogni giocatore troverà una spiegazione contrassegnata da **Effetto Fazione**, che è l'azione specifica della fazione.

Esempio: Durante i Nomads possono produrre tutte le armi gratuite utilizzabili e piazzare una Mina con ogni *Stuff Saergent* o essere immuni alla radioattività per un turno.

CAMBIARE L'INIZIATIVA



Il giocatore sale o scende per il numero di posti specificato nell'ordine di iniziativa e può piazzare il suo Segnalino Iniziativa più in alto o più in basso. Il segnalino iniziativa del *giocatore/giocatori* viene spostato in direzione 1 o 6. L'ordine degli altri giocatori tra loro non deve cambiare.

Assicuratevi che il giocatore giri il suo segnalino dall'altra parte per indicare il suo turno! Naturalmente può ancora giocare le sue altre azioni della fase attiva, anche se il suo segnalino è già invertito.

Il giocatore che ha il segnalino attivo più alto segue.



Esempio: Marcela (Boarlords) ha finito la sua fase blu e ha già girato il suo segnalino sul lato oscuro. Till (Nomads) però può cambiare la sua iniziativa di 1 posto, in modo da spingere il segnalino di Marcela al posto 2 e mettere invece il suo segnalino al primo posto. Kai (Dark Seed) ha il prossimo segnalino attivo nel gioco dopo la fine dell'azione di Till e diventa il prossimo giocatore attivo. Regina (Cybersamurai) finisce il turno al 4° posto.

Esempio 2: Se Till (Nomads) fosse sceso nell'iniziativa, Marcela (Boarlords) sarebbe rimasta invece invariata al 1. posto, ma Kai sarebbe salito al secondo posto. Anche in questo caso, ha il segnalino attivo più alto in gioco, quindi il prossimo turno è il suo. Solo che nella fase successiva l'ordine cambia ed effettivamente il turno di Kai viene prima di quello di Till, perché ora è al secondo posto.

PESCARRE GIOCARE EVENTI (p.9 CX)



Il giocatore può pescare (x) Carte Evento. Queste possono essere scelte sia dal mazzo a faccia in giù nella pila sia da carte già girate a faccia in su. Inoltre il giocatore può giocare (x) Carte Evento. Queste possono essere sia le Carte Evento appena pescate che quelle pescate nei turni precedenti.

Esempio: Jasmin può pescare e giocare 2 carte evento. Ha già 1 evento da un turno precedente. Prende un evento a faccia in su, piazza immediatamente un nuovo evento a faccia in su dopo di esso e poi decide di prendere una carta a faccia in giù dalla pila come secondo evento. Ora ha un totale di 3 eventi tra cui scegliere e può giocare 2

PRODUZIONE



Il giocatore può mettere in gioco nuove unità, armi, equipaggiamenti, potenziamenti, ecc. per un valore di (x) **Punti Produzione**. Puoi trovare i costi di produzione di tutti gli elementi di gioco di ogni fazione sulla rispettiva Scheda Fazione.

Esempio: Maxine gioca i Boarlords e ora può produrre unità per un valore di 3 *punti produzione* o migliorare unità esistenti, perché questa è una funzione speciale della sua fazione. Perciò prima compra uno Squeaker per 1 *punto produzione* e lo piazza vicino alla sua Homezone. Per i restanti 2 migliora un secondo Squeaker in un Boarguard.

Esempio 2: Ric vuole spendere 2 con il Cybersamurai e quindi decide di piazzare un Cybersamurai 2.1 per 1 accanto alla sua Homezone e poi di attivare un Uplink per 1 . Attiva un Uplink per 1 giocandolo a faccia in su davanti a lui.

REGOLE SULLA PRODUZIONE

Le seguenti regole si applicano generalmente durante la produzione:

- Le nuove unità devono sempre essere piazzate nella Homezone della fazione o nelle tessere area adiacenti. I BLOCCHI possono essere ignorati, in modo da poter sempre portare nuove unità in gioco, anche se la propria Homezone fosse circondata da BLOCCHI. Notate che questo si applica solo per piazzare nuove unità ma non per muoversi da o verso la Homezone.
- Se una fazione ha un'eccezione a questa regola, troverai questa informazione sulla scheda della rispettiva fazione.
- I punti di produzione non utilizzati decadono alla fine dell'azione.
- Il numero di punti produzione per le unità o altri elementi deve essere usato tutto in una volta, non può essere raccolto o risparmiato su più azioni/fasi.

PLACING ONI - piazzare Oni



Questa azione deve essere usata se elencata sulla Carta Azione! Il giocatore mette sul tabellone qualsiasi (x) unità Oni dalla riserva.

I nuovi Oni sono collocati in aree Oni o Tsukuyumi o aree adiacenti ad esse secondo le regole. I BLOCCHI devono essere presi in considerazione! Per ulteriori spiegazioni vedi **PIAZZAMENTO NUOVI ONI**, p. 17.

Esempio: Benni deve piazzare 2 Oni. Sceglie 2 Oni medi e ne piazza 1 sulla Luna. Posiziona il secondo vicino ad una zona conquistata dagli Oni.

ONI CONQUEST - conquista Oni



Questa azione deve essere usata se è elencata sulla carta azione!

Il giocatore seleziona un qualsiasi numero di unità Oni in una singola area. Il giocatore deve conquistare questa zona o una

adiacente con questi Oni. Usa la Carta Combattimento Oni Conquest per fare ciò. Per attaccare un'area adiacente il giocatore può prima muovere gli Oni di 1 area. Nel farlo bisogna considerare i BLOCCHI, a meno che le unità Oni scelte non siano unità volanti. Gli Oni selezionati possono anche essere divisi e spostati in aree diverse.

Per ulteriori spiegazioni, vedi GLI ONI, Movimento e combattimento per Oni, p.17.

Esempio: È il turno di Kai di controllare gli Oni. Seleziona un'area con 4 Oni. Ne lascia 1 dove si trova e sposta ognuno degli altri 3 in una differente area adiacente. Infine, lascia che 1 di loro esegua una conquista prima di piazzare un segnalino territorio Oni nella zona conquistata.

MOVIMENTO (p.13)



Il giocatore può muovere ciascuna delle sue unità sul tabellone in aree adiacenti. Se il valore dell'azione è "2", ogni unità può muovere fino a due aree. Considera i BLOCCHI.



Puoi sempre muovere ogni unità, indipendentemente dal fatto che si trovi nella stessa zona o in zone diverse. Puoi spostare tutte le tue unità indipendentemente l'una dall'altra, farle muovere meno o anche lasciarle sul posto.

Esempio: Rolf può muovere ogni unità fino a due aree invece che di due aree. Ne lascia due sul posto e sposta altre tre unità di una zona. Muove le sue unità rimanenti di due aree.

AZIONE COMBATTIMENTO (p.14)



Il giocatore può eseguire un'azione di combattimento per (x) in una zona con le proprie unità per conquistare la zona (con o senza unità nemiche in essa) o per attaccare unità nemiche (anche Oni). Può scegliere tra le carte

combattimento specifiche della propria fazione. L'esatto effetto della carta è spiegato nel testo della carta stessa.

Si può eseguire un numero qualsiasi di azioni di combattimento per area, purché si spenda un'azione per ogni attacco. Per ulteriori spiegazioni vedi COMBATTIMENTO (p.15).

Esempio: Till ha un totale di 2 disponibili. Decide di giocare la carta combattimento "Annihilation" in una zona per distruggere le unità nemiche presenti. Dopo la fine della battaglia, usa la carta "Conquest" per conquistare la stessa zona che non offre più resistenza. Ogni attacco gli costa 1 ciascuno.

>>> MOVIMENTO

Promemoria: Un giocatore può muovere ogni unità indipendentemente dalle altre. Può spostarle a una distanza inferiore a quella indicata o anche lasciarle dove sono. Non importa se tutte le unità sono nella stessa zona o se sono in zone diverse.

Regole fondamentali di movimento

Le unità non possono essere mosse oltre i BLOCCHI (lati rossi) da entrambi i lati. Le unità non possono mai lasciare il tabellone, anche se hanno abbastanza movimento/ponte/volo per superare il "gap" (B2).

Anche se le unità si muovono in diverse aree, entrano in ogni area individualmente una dopo l'altra. Gli effetti e le unità nemiche devono quindi essere presi in considerazione in tutte le singole aree attraverso le quali un'unità passa sul suo cammino. Le unità con la caratteristica *Volare* possono ignorare i BLOCCHI e possono passare oltre.



1. Le unità nell'area A3 possono muovere in tutte le aree adiacenti tranne B1, perché c'è un BLOCCO in mezzo.

2. L'area A1 può essere attraversata in entrata o uscita solo da A3.

3. Un'unità in A4 non può muoversi attraverso B2 per raggiungere B4 perché B2 non fa parte del tabellone.

>> REGOLE D'INGAGGIO

Muovere attraverso le tessere area con unità nemiche

Se volete muovere le vostre unità **ATTRAVERSO** aree con unità nemiche nell'area, si applica questa regola. Questa non ha alcun effetto se un giocatore vuole solo entrare o uscire da un'area. Questa regola si applica solo se le unità muovono di 2 o più aree durante un'azione di movimento in una singola fase. Le unità possono dividersi dopo aver attraversato una zona con unità nemiche - quindi possono aggiungere la loro forza proprio in questo confronto anche se iniziano e/o finiscono in zone diverse.

Per passare attraverso le unità nemiche, le tue unità devono avere una forza uguale o superiore. Per determinare la forza del tuo gruppo, conta come segue: le unità **piccole** con una base di forma triangolare contano come forza 1, le unità **medie** con una base di forma rotonda contano come forza 2 e le unità **grandi** con una base di forma rettangolare contano come forza 4. Conta la forza totale delle tue unità e confrontala con la forza totale delle unità nemiche. Se le vostre unità hanno una forza totale uguale o superiore a quella di qualsiasi nemico, allora le vostre unità possono muoversi attraverso la tessera dell'area.

Se ci sono unità nemiche di diversi giocatori e/o Oni, tutte vengono confrontate individualmente. Nota: questo valore di forza non ha altro scopo nel gioco che definire se le unità possono passare attraverso aree occupate da unità nemiche.



UNITA' PICCOLA
Base Triangolare
Forza 1



UNITA' MEDIA
Base Circolare
forza 2



UNITA' GRANDE
Base rettangolare
Forza 4

>>> COMBATTIMENTO

Per conquistare aree o causare danni alle unità nemiche dovete eseguire azioni di combattimento (p.13)

Ogni azione di combattimento utilizza 1  della carta azione.

L'attaccante può o **CONQUISTARE UN'AREA** o **ATTACCARE UNITÀ NEMICHE** o usare una qualsiasi carta combattimento Fazione Speciale. Solo un piccolo numero di carte combattimento permette entrambe le cose allo stesso tempo.

Come giocatore attivo, sei automaticamente l'attaccante nelle tue battaglie.

Se sei attaccato o coinvolto in una battaglia, sei automaticamente il difensore.

Un giocatore deve avere almeno 1 unità in una zona per poter iniziare una battaglia o essere coinvolto in una battaglia come difensore.

Per eseguire un'azione combattimento, l'attaccante gioca una carta combattimento a sua scelta e segue le istruzioni su di essa. L'effetto della carta viene automaticamente eseguito nella sua interezza, a meno che l'attaccante non voglia usarla o voglia usarne solo una parte.

Se ci sono difensori presenti, ognuno di loro attende l'azione dell'attaccante, poi sceglie un contrattacco da questa carta come costo per il giocatore attivo.

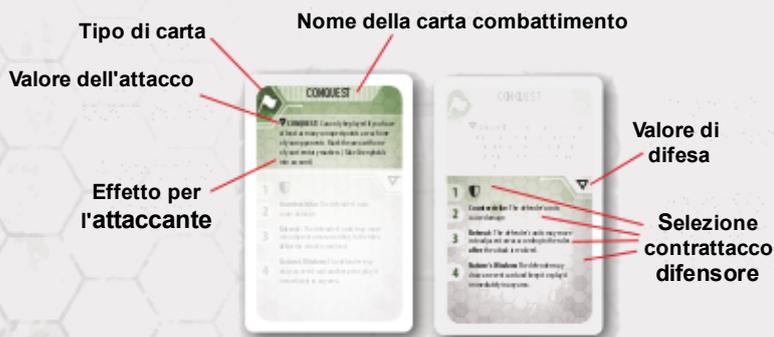
CARTE COMBATTIMENTO

Le carte combattimento rappresentano gli attacchi speciali delle fazioni, con cui conquistano territori, attaccano unità o effettuano attacchi speciali. Alcune carte combattimento possono essere usate solo se le unità nemiche si trovano nella stessa zona, altre se non sono presenti nemici.

Quando e come una carta può essere usata è scritto sulla rispettiva carta combattimento.

Ogni fazione ha una carta combattimento che può essere usata solo una volta per turno. Tutte le altre carte combattimento possono essere usate tutte le volte che si vuole e non vengono esaurite. Vengono sempre restituite all'attaccante. Le carte combattimento non possono essere scambiate.

Per una descrizione più dettagliata delle carte combattimento, vedi p.11CX.



TIPI DI CARTE



Annihilation



Attacco speciale

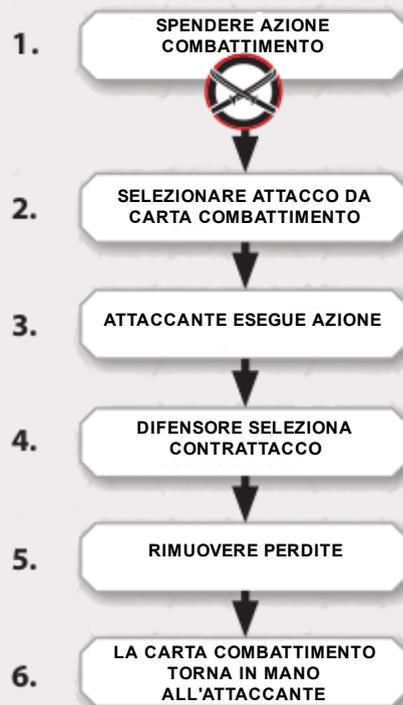


Conquest



Uno per Round (speciale)

SEQUENZA DI BATTAGLIA



Attacco

L'attaccante sceglie una carta combattimento della sua fazione ed esegue il suo effetto. L'effetto ha luogo in ogni caso e non può essere impedito o influenzato dal difensore.

Contrattacco (p.13-14CX)

Se i nemici si trovano nella stessa area, tutti i difensori possono scegliere un contrattacco ciascuno dalla carta combattimento. Se non c'è nessun difensore, non viene scelto nessun contrattacco.

Se ci sono più difensori perché più di un giocatore ha unità nell'area contesa, i difensori scelgono i loro rispettivi contrattacchi in ordine di iniziativa, può essere anche lo stesso contrattacco.

Nota: Ci sono contrattacchi che avvengono prima o contemporaneamente all'effetto della carta battaglia. Puoi trovare una lista di tutti i contrattacchi a p.13-14CX.

Le perdite di tutti gli schieramenti vengono rimosse solo alla fine della battaglia, dopo che tutti gli effetti e i contrattacchi sono stati attuati completamente, soprattutto se il difensore vuole infliggere danni come contrattaccante.

I contrattacchi hanno luogo anche se tutte le unità del difensore sono state distrutte in quello stesso attacco.

Un contrattacco può essere usato anche contro un altro difensore, ad esempio per infliggere danni alle unità.

Puoi trovare una lista di tutti i contrattacchi con le spiegazioni a pag. 13-14CX.

Esempio: Due giocatori sono coinvolti come difensori in una battaglia. Ognuno sceglie un contrattacco: Markus sceglie *Counterstrike* come contrattacco e causa 30 punti danno all'attaccante che perde 2 unità. Sabrina sceglie *Retreat* e muove le sue unità (sopravvissute) fuori dall'area.



Solo l'attaccante gioca una carta combattimento!

Il difensore sceglie un contrattacco da QUELLA carta combattimento selezionata.

Il giocatore attivo può attaccare la stessa zona tutte le volte che vuole, purché possa permettersi un'azione di combattimento per ciascun attacco!

L'azione  MOVIMENTO può essere eseguita solo PRIMA della prima azione di combattimento (ammesso che il giocatore sia in grado di eseguire questa azione). Una volta che le carte combattimento sono state giocate, le unità NON POSSONO più muoversi, a meno che una regola speciale non glielo permetta.

CONQUISTARE AREE: CONQUISTA

Se una carta battaglia permette la Conquista, la meccanica segue queste regole:

Una **Conquista** è necessaria per contrassegnare una zona con un Segnalino Territorio e per ricevere i punti vittoria associati alla fine della partita. Se c'è già un Segnalino Territorio nemico nella zona, questo deve essere sostituito dopo la conquista riuscita e restituito al suo proprietario. Ci può essere solo 1 segnalino territorio in una zona in qualsiasi momento.

Essenziale per la conquista è il **valore di conquista** delle unità schierate (il numero più a sinistra sul foglio delle statistiche indicato con un ▽). Se la somma di tutti i punti conquista è uguale o superiore a quella del difensore, l'attaccante può conquistare la zona e piazzare un Segnalino Territorio. Se non ci sono unità in difesa, il valore di conquista di una zona è 0 (eccezione: *Mountain Range*). Se al momento della conquista c'è già un Segnalino Territorio nemico in questa zona, si restituisce questo Segnalino Territorio al suo proprietario. Egli ha perso la zona e non la controlla più.

Se non ci sono unità nemiche in una zona, l'effetto **CONQUISTA** porta automaticamente alla conquista della zona non occupata. Nessun contrattacco viene giocato.

Se ci sono uno o più difensori, l'attaccante conquista l'area solo se le sue unità hanno tanti o più punti conquista di ogni difensore individualmente. I difensori **non sommano** i loro punti conquista.

ATTACCARE UNITÀ: ANNIENTAMENTO

Se una Carta Combattimento, una regola speciale o un effetto di fazione permette di **CAUSARE DANNI** o **ANNIHILATION** (annientamento), la meccanica segue sempre queste regole:

ANNIHILATION può essere usato solo in zone dove sono presenti unità nemiche. L'attaccante usa le sue unità e/o altre abilità speciali specifiche della fazione per causare danni alle unità nemiche nell'area.

Il **valore del danno attacco** è il numero più a destra sul foglio delle statistiche indicato con una freccia ↗.

I punti danno di tutte le fonti ammissibili di un giocatore vengono sommati e aggiunti come danno totale alle unità avversarie.

Un'area non può mai essere conquistata o un segnalino territorio nemico rimosso attraverso l'Annihilation.



Esempio: Kai (Boarlords) ha 15 punti conquista come attaccante, i due difensori Markus (Nomads) e Sabrina (Dark Seed) hanno rispettivamente 15 e 5 punti conquista. Pertanto, Kai come attaccante ne ha abbastanza (basta un pareggio!) per contrassegnare la zona con un segnalino territorio.



Esempio: Oli (Nomads) attacca le unità di Philip (Dark Seed) e André (Boarlords). Calcola un danno totale di 40 per tutte le sue unità e armi usate in questa zona, dividendo i punti danno e infliggendo 10 punti danno a Philip e 30 ad André

Unità di più giocatori nella stessa battaglia

Se ci sono diversi giocatori che hanno unità in un'area, quando l'attaccante gioca ANNIHILATION, può decidere quale giocatore o quali giocatori subiranno il danno inflitto. Questo significa che gli è permesso di dividere il danno tra più nemici.

Importante: l'attaccante determina il danno assegnato e può determinare i giocatori colpiti, ma non specificamente le unità che devono ricevere il danno. Solo il difensore lo decide.

Decidere le unità colpite

Il giocatore colpito dal danno può determinare quale delle sue unità subirà punti danno. Non deve necessariamente scegliere un'unità che verrebbe distrutta, ma può anche sceglierne una che possa "assorbire" il danno, cioè che abbia più punti salute di quanti ne subisca (vedi Punti salute). In questo modo si possono proteggere unità più deboli dietro unità più forti.

Una volta che il difensore ha determinato un'unità, tutti i punti danno devono prima essere applicati per intero a quell'unità. Il danno non può essere preventivamente suddiviso su più unità.

Danni alle unità: Punti vita

Quando i punti danno sono uguali o superiori ai punti salute di un'unità, l'unità viene distrutta e deve essere rimossa. Se rimangono dei punti danno, il difensore deve scegliere un'altra unità che subisca il danno rimanente, e così via. Se il danno residuo è inferiore alla salute di un'unità, il danno residuo decade. Non viene salvato o distribuito alle unità più deboli.

Unità distrutte

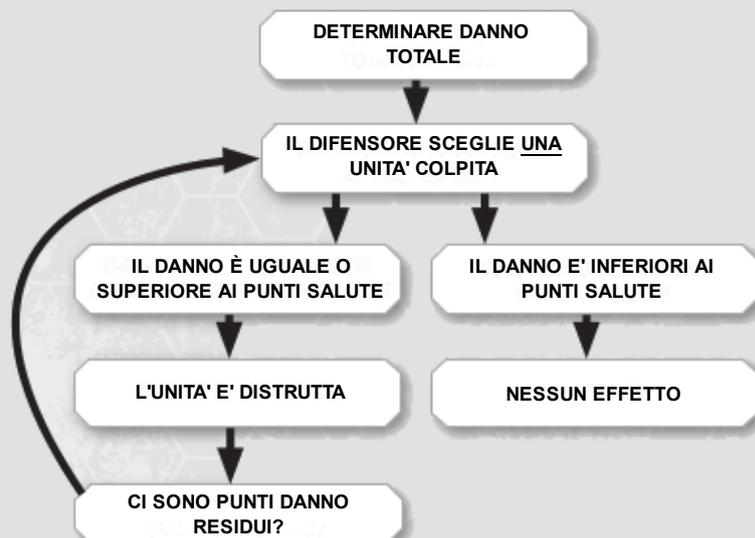
Le unità distrutte vengono rimosse dal tabellone. L'azione produzione può essere usata per riportare queste unità in gioco un numero illimitato di volte.



Till (Cybersamurai) infligge 40 punti danno alle unità di Jasmin (Boarlords). Il *Boarmaster* ha 30 punti salute e lei lo seleziona per subire il danno. Verrà distrutto. Ora deve selezionare un'altra unità per prendere i restanti 10 punti danno. Dato che i 10 punti danno sono inferiori ai punti salute del *Boamother* (25) e del *Boarguard* (20), il resto del danno viene ignorato.



Maxine (Nomads) ha due unità tra cui scegliere per subire 10 punti danno. Sceglie *Lt.Dan* con 15 punti salute, ovviamente, in modo che non succeda nulla e il danno decada senza effetto.



>>> GLI ONI



Gli Oni sono controllati esclusivamente dai giocatori e sono una fazione neutrale. Le nuove unità Oni vengono piazzate sul tabellone attraverso l'azione **Placing Oni**. Le unità Oni si muovono e attaccano sempre durante **Oni Conquest**.

/ giocatori controllano gli Oni

Gli Oni sono interamente mossi e controllati dai giocatori. Anche se le carte azione dettano il posizionamento o le conquiste, i giocatori stessi decidono dove e quali Oni vengono utilizzati.

Una cosa deve essere tenuta di conto: le **Abilità Fazione** di un giocatore sono irrilevanti quando quel giocatore controlla gli Oni! Gli Oni non possono utilizzare attacchi, abilità speciali, proprietà, valori di protezione o effetti difesa associati alle fazioni. Hanno una propria **Carta Combattimento**. **NOTA:** Se l'Oni dovesse guadagnare **Punti Vittoria** o portare a termine una missione/obiettivo, il giocatore che lo controlla **NON** trarrà alcun beneficio.

Placing Oni



Il giocatore attivo deve piazzare sul tabellone il numero specificato (x) di unità Oni dalla riserva.

Tutti gli Oni hanno lo stesso "valore" e possono quindi essere scelti e piazzati in

qualsiasi momento. Il giocatore è completamente libero di scegliere quali Oni vuole piazzare e dove piazzarli. Non ci sono restrizioni nella scelta degli Oni.

Gli Oni possono essere collocati in aree con proprietà **Tsukuyumi** o in **territori Oni**. Possono anche essere piazzati adiacenti ad aree con proprietà **Tsukuyumi** o a **territori Oni**. Quando si piazzano nuovi Oni, bisogna tenere conto dei **BLOCCHI**. Un piazzamento adiacente non è possibile se c'è un **BLOCCO** in mezzo.

Se si devono piazzare diverse unità Oni, esse possono essere distribuite in diverse tessere area.

Se non ci sono più Oni nella riserva, dovete invece eseguire l'azione **Oni Conquest**. Se si riesce a piazzare almeno 1 Oni, non viene eseguita alcuna **Oni Conquest**. L'azione combattimento può essere utilizzata una sola volta, anche nel caso ci fossero più Oni da piazzare. Questo effetto non viene attivato dal contrattacco 5|*Where there is one...* nella carta combattimento **Oni Conquest**.

Oni Conquest



Il giocatore attivo **DEVE** eseguire la **Conquista** con le unità Oni.

Per farlo, seleziona un numero qualsiasi di Oni da una singola area. Puoi spostarli di una zona.

Dopodiché, **Oni Conquest** deve essere eseguita. Il movimento non deve essere eseguito.

Quando si spostano (vedi **Muovere Oni**) gli Oni possono essere divisi, dopo di che il giocatore può conquistare solo una zona. Può decidere se conquistare una delle aree in cui gli Oni sono stati appena spostati o l'area di partenza, a patto che ci sia almeno un Oni attivato in precedenza.

Il combattimento con le unità Oni segue le normali regole di combattimento e **TUTTI** gli Oni presenti nell'area (sia che vi siano già stati o che vi siano stati appena spostati) partecipano a questa conquista come attaccanti (vedi **Azione di combattimento** p.15ff).

Gli Oni non conquistano aree lunari o aree con proprietà **Tsukuyumi**, a meno che non contengano **Segnalini Territorio** dei giocatori (cioè siano state precedentemente conquistate dai giocatori). Gli Oni non conquistano aree che contengono **Segnalini Territorio Oni**.

Se un giocatore non può muovere un singolo Oni in modo da poter effettuare una conquista consentita, può muovere fino a tre Oni (a sua scelta) di una zona e terminare l'azione.

Muovere Oni

Il giocatore attivo può spostare ogni Oni di un'area scelta in un'area adiacente, ma deve tenere conto dei BLOCCHI. Gli Oni possono essere spostati sia nelle aree occupate che in quelle non occupate.

Importante: il movimento Oni è un'azione aggiuntiva e non dipende dall'azione movimento o dal raggio di azione del giocatore che li controlla!

Se ci sono diversi Oni nell'area selezionata dal giocatore attivo, il giocatore può dividerli durante il movimento e spostarli in aree diverse.

Il movimento delle unità Oni è soggetto alle stesse regole del movimento delle unità dei giocatori. Alcuni scenari ed effetti possono influenzare il raggio di azione degli Oni; anche questi seguono tutte le regole di movimento applicabili.

Oni come Attaccante

Gli Oni hanno la loro Carta Combattimento **ONI CONQUEST**, che deve essere usata. I difensori scelgono i loro contrattacchi da questa carta. Se l'area sotto attacco

contiene unità dei giocatori, **OGNUNO** di questi giocatori sceglie il **PROPRIO** contrattacco nell'ordine dell'iniziativa. Se le unità di Oni subiscono danni, il giocatore attivo decide come assegnare i danni alle diverse unità Oni nello stesso modo in cui farebbe con le proprie unità.

I giocatori possono anche usare gli Oni per attaccare i propri territori e poi selezionare un contrattacco sulla Carta Combattimento Oni, come al solito, se sono presenti le proprie unità. Se gli Oni segnano VP o missioni/obiettivi non succede nulla.

Oni come Difensore

Se le unità Oni vengono attaccate o se gli Oni si trovano in una zona che viene attaccata da un giocatore, anche essi scelgono anche un contrattacco. Per determinare il loro contrattacco, l'attaccante dà la sua Carta Combattimento al giocatore all'ultimo posto di iniziativa. Se è il giocatore stesso, dà la Carta Combattimento al giocatore al penultimo posto di iniziativa.

Questo giocatore sceglie quindi il contrattacco per gli Oni. Il contrattacco viene eseguito con i valori degli Oni coinvolti. Se un contrattacco descrive un effetto che non può essere applicato agli Oni, questo non può essere selezionato.

  **Importante!** Gli Oni non possono scegliere il contrattacco **Defense Action e Protection**.

Distruggere Oni

Se gli Oni vengono distrutti o rimossi da danni o altri effetti, vengono sempre rimessi nella riserva Oni. Possono rientrare in gioco in qualsiasi momento con piazzamenti futuri.

Se vuoi tenere conto degli Oni distrutti, ad esempio per completare missioni o obiettivi, puoi usare i Segnalini Territorio Oni come segnalini di conteggio e rimetterli in gioco quando l'obiettivo/missione è stato completato.



Gli Oni sono immuni alla radioattività!

Aree Oni



In **TSUKUYUMI** ci sono tre tipi di aree che si correlano particolarmente con gli Oni: Aree Lunari, Territori Oni e aree con proprietà Tsukuyumi. La luna completa ha automaticamente proprietà Tsukuyumi dall'inizio del gioco.

Gli eventi possono anche dare ad altre aree proprietà Tsukuyumi. Tuttavia, le aree Tsukuyumi non contano mai come Territori Oni, quando si tratta della definizione **Territori Oni**.

Le aree della Luna e altre aree Tsukuyumi possono perdere la proprietà Tsukuyumi attraverso gli eventi.

I **Territori Oni** sono chiaramente identificabili da un **segnalino territorio**, quindi sono stati conquistati dagli Oni.

Nota: quando i giocatori conquistano Territori Oni, scambiano il Segnalino Territorio come al solito. Tuttavia, quando i giocatori conquistano aree Tsukuyumi, la proprietà Tsukuyumi rimane la stessa, come per le aree radioattive. Pertanto, le aree Lunari possono essere conquistate regolarmente, ma mantengono la proprietà Tsukuyumi.

Oni Leggendari

Alcuni Oni portano nomi antichi e onorevoli e hanno abilità speciali che hanno la precedenza sulle regole generali. Se non diversamente specificato, quando si piazzano gli Oni, i giocatori possono piazzare anche un Oni leggendario disponibile a loro scelta. Ma: ci può essere solo un Oni leggendario alla volta sul tabellone. Le loro regole speciali hanno effetto immediatamente e automaticamente. Se questi Oni leggendari vengono distrutti o tolti dal tabellone in altro modo, le loro regole speciali non si applicano più, ma naturalmente è possibile piazzarli di nuovo in seguito.

Puoi trovare tutti gli Oni leggendari della scatola base nel Codex a p.55CXf.

Gli Oni leggendari sono opzionali e tutti i giocatori dovrebbero essere d'accordo sul loro utilizzo.





>>> PUNTI VITTORIA

I giocatori possono ricevere punti vittoria in modi diversi. Si distingue tra punti vittoria istantanei e punti vittoria di fine gioco. Ci sono due tipi di punti vittoria: i **punti vittoria scuri** istantanei e i **punti vittoria chiari** di fine gioco.

PUNTI VITTORIA ISTANTANEI

Questi punti vittoria sono raccolti sotto forma di segnalini territorio sulla Plancia Punti Vittoria. Una volta che un giocatore ha soddisfatto una condizione, mette il rispettivo numero di punti vittoria sulla plancia.

I punti vittoria istantanei si ottengono come segue:

LUNA



Se un giocatore controlla il centro della Luna alla fine di un round (ha un segnalino territorio in esso), può piazzare 1 segnalino territorio sulla plancia punti vittoria durante la Fase **Punteggio** di un round. Questo segnalino territorio conta come 1 punto vittoria alla fine della partita.

MISSIONI



Una volta che un giocatore soddisfa la condizione per una missione, può piazzare un Segnalino Territorio sulla Carta Missione. Questo Segnalino Territorio conta come un punto vittoria alla fine della partita. (Vedi Missioni, p.23)

OBIETTIVI FAZIONE SPECIFICI



Non appena un giocatore soddisfa la condizione del suo Obiettivo Fazione Specifico, può piazzare due Segnalini Territorio sulla Plancia Punti Vittoria. Questi Segnalini Territorio contano come due punti vittoria aggiuntivi alla fine della partita. (Vedi p.23)

DISTRUGGERE FIREBORN (*espansione Fireborn*)



Chi distrugge un'unità Fireborn riceve un punto vittoria. Posiziona un Segnalino Territorio sulla Plancia Punti Vittoria. Questo non dà punti se ucciso da/con Oni o da una carta evento.

PUNTI VITTORIA DI FINE GIOCO

Questi punti vittoria non vengono contati fino alla fine della partita durante il punteggio finale. Non sono segnati sulla Plancia Punti Vittoria, ma sono punti in divenire. Nella fase punteggio, questi vengono quindi "contati" solo per la panoramica attuale. Questi punti non si sommano mai nel corso di più turni, per cui solo nel punteggio finale alla fine della partita vengono effettivamente contati.

AREE CONTROLLATE



Ogni area controllata da un giocatore vale 1 punto vittoria. Un'area è considerata controllata se contiene un Segnalino Territorio. Le unità stesse non controllano le aree. Anche le aree lunari vengono conteggiate qui.

CONTROLLARE FERTILE GROUND



Vedi Aree controllate, tranne che queste aree valgono 2 punti vittoria ciascuna invece di 1.

PIAZZAMENTO SU INIZIATIVA



Il giocatore che si trova al primo posto di iniziativa alla fine della partita riceve 2 punti vittoria supplementari, il giocatore che si trova al secondo posto riceve 1 punto vittoria supplementare.

ALTRE FONTI



Alcune fazioni ti permettono di guadagnare punti vittoria in altri modi. Si tiene conto anche dei punti vittoria provenienti da queste specifiche fazioni.

>>> OBIETTIVI & MISSIONI >>> FINE DEL GIOCO

Oltre a conquistare territori, i giocatori possono guadagnare punti vittoria per il punteggio finale in qualsiasi momento completando le missioni e il loro obiettivo specifico di fazione. Le missioni pubbliche dipendono dalle fazioni coinvolte nel gioco. All'inizio del gioco, gli obiettivi e le missioni devono essere letti ad alta voce.

Missioni



Ogni fazione porta in gioco una missione pubblica che ogni giocatore può compiere in qualsiasi momento. Il completamento per ogni missione è indicato sulla Carta Missione.

Non appena un giocatore completa una missione, mette uno dei suoi Segnalini Territorio sulla carta. Questi punti vittoria saranno contati nel punteggio finale.

Ogni giocatore può segnare i punti vittoria per il completamento di una missione solo una volta, anche se potesse completarla più volte. Anche le missioni già portate a compimento da un altro giocatore possono essere completate. Il giocatore aggiunge semplicemente il suo Segnalino Territorio alla carta.



OBIETTIVO: MAPPATURA GPS

Controllare un'area di ogni tipo (mountain range, fertile ground, area Tsukuyumi e area regolare).

Obiettivi di Fazione Specifici

A differenza delle missioni, gli obiettivi sono specifici della fazione e possono essere completati solo dal rispettivo giocatore. Ogni giocatore può realizzare il proprio obiettivo solo una volta.

Non appena ha raggiunto il suo obiettivo, piazza il rispettivo numero di Segnalini Territorio sulla Plancia Punti Vittoria.



Plancia Punti Vittoria con Segnalini Territorio come punti vittoria

Alla fine della fase rossa del 4th round, il gioco finisce con l'ultima fase punteggio: il punteggio finale.

Punteggio Finale

Aggiungete tutti i punti vittoria alla fine della partita, cioè tutte le aree controllate, il Fertile Ground, così come il piazzamento sull'iniziativa e altre fonti di punti vittoria. Poi aggiungete tutti i punti vittoria istantanei dalla Plancia Punti Vittoria e dalle Carte Missione.

Il giocatore con più punti vittoria vince. In caso di pareggio, vince il giocatore che è posizionato più in alto sull'iniziativa.

Modalità di Gioco Alternative

Gioco più breve o più lungo

I giocatori possono anche concordare una **Partita Veloce** con 3 turni (circa 2 ore) o una **Partita Epica** con 5 turni (4 ore e più).

Supremazia

Non appena uno dei giocatori ha raggiunto un numero prefissato di punti vittoria che è stato concordato all'inizio della partita (ad esempio 15, 20, 25 VP), la partita finisce immediatamente. Questo giocatore è automaticamente il vincitore.

Si noti che i punti vittoria alla fine della partita devono ovviamente essere presi in considerazione anche qui. Si vince non appena si ha la quantità necessaria di punti vittoria.

>>> SCENARI

Gli scenari descrivono una determinata configurazione del tabellone che cambia le regole base per il Setup di gioco. Alcuni scenari richiedono tessere area speciali e Carte Obiettivo, che devono essere selezionate prima di essere disposte. Le tessere area grigie sono tessere scelte casualmente o arbitrariamente, e non rappresentano un tipo di area specifica.

Tutte le regole speciali che si applicano a un particolare scenario sono spiegate accanto al Setup dello scenario.

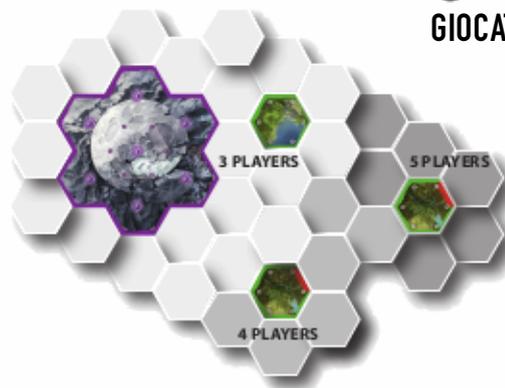
>> ESPLORAZIONE

Tessere Area
21/28/35

Regole speciali

- Nessun obiettivo di fazione specifico
- Usa solo il numero esatto di tessere Fertile Ground (verde) indicato nel diagramma. Il resto non verrà utilizzato.

Spargersi velocemente ci porterà alla vittoria. I nostri esploratori testano i sentieri e il nostro esercito prende terreno. Abbiamo già avvistato i nostri nemici, dobbiamo semplicemente essere più veloci o colpire con forza prima che prendano ciò che è nostro.



3-5
GIOCATORI

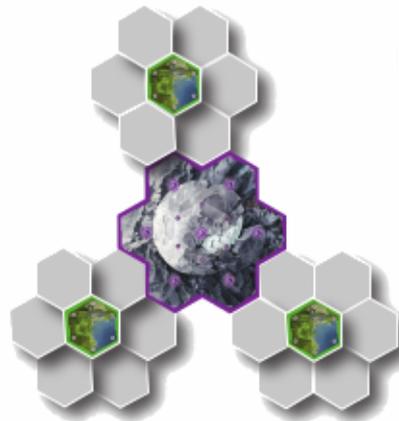
>> CONTROLLO

Tessere Area
21

Regole speciali

- Ogni giocatore deve iniziare in uno dei gruppi di aree. Non si può piazzare la propria Homezone adiacente alla luna.
- Usate solo il numero esatto di tessere Fertile Ground (verdi) indicato nel diagramma.

Dobbiamo scoprire cosa si nasconde dietro questa Mountain Range: nuove terre o nuovi nemici? In ogni caso, stare seduti non ci aiuta. Se questo è il nostro destino, allora andiamogli incontro. Ci metteremo alla prova e, se necessario, spazzeremo via i nostri avversari se ci sfidassero o minacciassero di prendere la nostra terra.



3
GIOCATORI

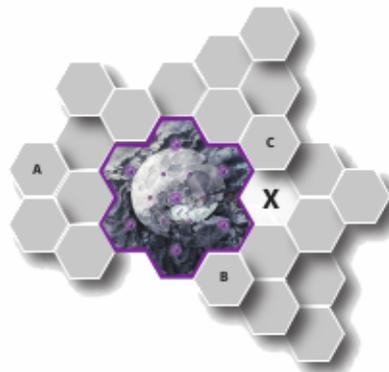
>> STALLO PACIFICO

Tessere Area
21

Regole speciali

- Ogni giocatore deve piazzare la propria Homezone in A, B o C.
- Lo spazio contrassegnato con (X) deve rimanere libero da Homezone.

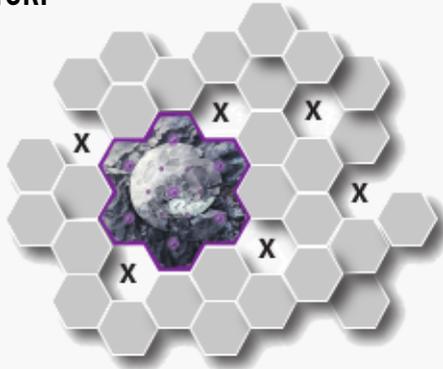
Le risorse stanno scarseggiando. Presto arriverà l'inverno e vicino a noi ci sono due rivali che sperano anch'essi di approfittare delle scarse riserve. Aspettare e fare rifornimento potrebbe essere una possibilità, ma se abbiamo giudicato male, questa potrebbe essere la nostra fine...



3
GIOCATORI



4 GIOCATORI



>> TERRA SPORCA

Tessere Area
28

Regole speciali

- Tieni conto che non puoi volare/saltare sopra le buche!
- Le Homezone non possono essere piazzate nei buchi (X)

La crosta terrestre si è disintegrata in molti punti, si aprono enormi crepe e buchi, in varie aree l'interno della terra affiora. La poca terra che può essere utilizzata diventa ancora più preziosa e i nostri avversari hanno colto questa opportunità. Se non mostriamo coraggio ora, potremmo non essere qui domani.

4/5 GIOCATORI



>> IL CANYON

Tessere Area
28/35

Regole speciali

- nessuna

C'è solo una strada: verso la Luna. Abbiamo scoperto l'entrata del canyon, la traccia che il drago ha lasciato quando è atterrato sulla terra. I cigli del canyon sono chilometri sopra di noi, o si torna indietro o si va avanti, ma non si può evitare. Dobbiamo dedicare tutte le nostre forze a ciò che ci aspetta.

5 GIOCATORI



>> FULL MOON DOWN

Tessere Area
35

Regole speciali

- 2 aree radioattive, 4 aree Fertile Ground

È una battaglia per la supremazia nel mondo dopo il Moonfall, la caduta della Luna. Il fondo dell'oceano si è sollevato e noi non siamo gli unici ad essere arrivati fin qui. All'orizzonte possiamo già vedere i nemici, si stanno facendo strada verso la Luna o stanno prendendo possesso delle terre qui nella pianura. Se vogliamo sopravvivere, dobbiamo agire ora. Dobbiamo dimostrare la nostra forza e ottenere più terra possibile sotto il nostro controllo!

>>> 2 GIOCATORI

Tsukuyumi - Full Moon Down può essere giocato in due giocatori facendo uso delle speciali carte 2 Player incluse nel gioco. Ogni fazione ha le sue 2 carte vittoria che indicano le condizioni che devono essere soddisfatte per guadagnare punti vittoria. Inoltre, il modulo 2 Player richiede carte azione speciali, anch'esse incluse.



Obiettivo del Gioco

Vince il giocatore che ha più punti vittoria dopo 3 turni.

Punti Vittoria

Una fazione può guadagnare punti vittoria solo attraverso le condizioni sulle *Victory Card*. Obiettivi, Missioni, Fertile Ground, centro Lunare, fonti da specifiche di fazione (per esempio la carta combattimento *A Place of Peace*, distruggere un Fireborn, ecc.) **non fanno guadagnare punti vittoria** a meno che una *Victory Card* non lo permetta.

SETUP DI GIOCO

1. Ogni giocatore sceglie una fazione a sua scelta e prende le due *Victory Card* della fazione.
2. Posizionate la Luna e mettete un Oni su ogni area Lunare.
3. Selezionate 2 aree Fertile Ground, 2 aree Ocean Floor e 2 aree Mountain Range e scegliete a caso altre quattro aree. Mescolate e posizionate il mucchio tra di voi. Ora pescate e piazzate alternativamente queste 10 aree, iniziando dal giocatore con l'iniziativa più bassa. Ogni nuova area deve toccare almeno una tessera area già piazzata.
4. In ordine di iniziativa, posizionate la vostra Homezone, la vostra formazione iniziale e segnate una singola Zona di Partenza con un Segnalino Territorio.
5. Prendete SOLO le Carte Azione della versione per 2 giocatori, mischiatele e date ad ogni giocatore 6 carte.
6. Disponete le Carte Evento, i Segnalini Neutrali, gli Oni e la Plancia Iniziativa, così come la Plancia Punti Vittoria come al solito.

Attenzione: Non si usano Carte Missione o Obiettivi! Ora siete pronti a giocare.

KING RACCOON GAMES

Gamesdesign/ Artwork/ Worldbuilding	Felix Mertikat
Additional Game Design	Till Brössl
Rules/Text	Felix Mertikat, Verena Klinke, Maxine Metzger
Graphic Design/ Layout	Maxine Metzger
Additional Graphics	Oliver Graute
Authors of the Comics	Andrea Bottlinger, André Wiesler Bernhard Hennen, Bernd Perplies, Verena Klinke
Translation	Paul Richards Maxine Metzger

King Raccoon Games says special thanks to

Jasmin Mertikat, Fabian Mertikat, Johannes May, Sarah Merabet, Daniel Sartor, Max Höllen, Domi Caina, Mathias Kwapil, Christophe Pfister, Bernd Perplies, Ric Wagner, Thorsten Fietzek, Marcela Neron, Oliver Scheel, Philip Griesbach, Kai Grosskordt, Heiko Eller, Michael Mingers, Anja Bagus, Sam Healey, Paul Lawitzki, Sabrina und Thorsten Fessler, Andreas Harport, Jan Treder, Moritz Metzger, Viriya Kaov, Charnel Nhek, Turgut Bozkurt, Igor Dieterle, Sam Beales.

We like to thank all our KS backers for their support and believe in this project.

GREY FOX GAMES

Product Development	Matt Goldrick
Game Development	Josh Lobkowicz Matt Goldrick
Graphic Design	Tyler Myatt Sarah Lafser
Miniature Sculptors	Chad Hovetor Miguel Migeulon Gabrielle Lucas IP Mukhamadeev Rim Faatovich and everyone else at Punga Miniatures!

© Tsukuyumi - Full Moon Down Felix Mertikat 2020



>>> CONTENUTO



1 Carta Combattimento Skybound,
3 Carte Oni Leggendari



8 Vantaggi Iniziali



40 Carte evento Fazione



6 Carte Potere Oni



10 Carte Evento Epico



3 Missioni Oni



8 Obiettivi Alternativi



8 Mascotte
Una per ogni Fazione



1 Oni Defiler



1 Miniatura Skybound

>>> MODULI

I giocatori possono selezionare qualsiasi numero di moduli (uno, nessuno o possono essere scelti) e integrarli nel loro gioco. Tutti i moduli possono anche essere combinati tra loro.

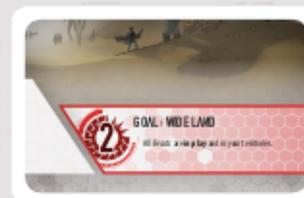
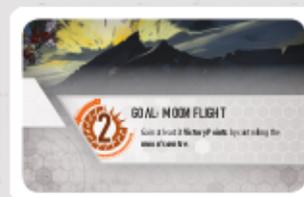
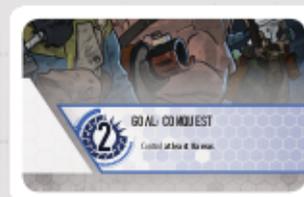
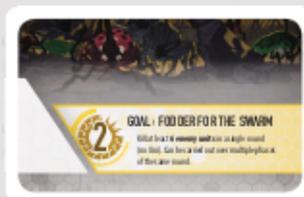
1 OBIETTIVI ALTERNATIVI

Set up

Ogni giocatore riceve l'obiettivo alternativo della propria fazione prima del Setup di partita. Le *Jade Sentinels* non hanno un obiettivo alternativo, poiché il loro obiettivo è essenziale per la meccanica della loro fazione e non può essere cambiato.

Uso

Ogni giocatore può decidere autonomamente se realizzare l'obiettivo regolare o l'obiettivo alternativo della sua fazione in questa partita. Solo un obiettivo può essere scelto e non può essere cambiato una volta che la partita è iniziata.



2 VANTAGGI INIZIALI

Set Up

Mischia tutte le carte Vantaggi Iniziali e poi, dopo aver scelto la propria fazione e prima del Setup del resto del gioco, distribuisci una carta a faccia in giù ad ogni giocatore.

Uso

Ogni giocatore può usare il vantaggio della sua carta quando fa il Setup del gioco e della sua fazione. Ogni carta è unica, quindi ogni giocatore ottiene un proprio vantaggio. Se un vantaggio non ha effetto per una fazione, il giocatore può pescare una nuova carta. Dopo l'uso i Vantaggi Iniziali vengono scartati. Vengono usati solo una volta all'inizio del gioco.

Un giocatore può scegliere di non utilizzare il vantaggio iniziale.



3 EVENTI EPICI

Set Up

Mescola tutti gli Eventi Epici, poi mescola (numero di giocatori +1) le carte degli Eventi Epici nelle Carte Evento regolari, a faccia in giù senza guardare le carte

Uso

Mentre la faccia di una carta Evento Epico è rossa, il retro della carta non può essere distinto dalle Carte Evento regolari.

Se un giocatore pesca o gira un Evento Epico, esso deve essere giocato immediatamente (non può essere tenuto in mano dal giocatore). Il giocatore attualmente attivo esegue l'azione come indicato sulla carta.

Attenzione! Gli Eventi Epici cambiano drasticamente il gioco e possono rendere il gioco più imprevedibile.



4 EVENTI FAZIONE

Set Up

Ogni giocatore riceve tutti i suoi Eventi Fazione, li mescola e li mette a faccia in giù accanto alla sua Scheda Fazione.

Uso

Quando un giocatore usa l'azione Pesca/Gioca un Evento, può scegliere di pescare e giocare un Evento Fazione invece di un normale Evento. Tutti gli Eventi Fazione sono sempre un vantaggio per il giocatore.

Ogni Evento Fazione può essere usato solo una volta per partita.



5 MASCOTTE

Set Up

La mascotte viene piazzata come parte delle Unità di Partenza gratuitamente all'inizio della partita. Questo segue tutte le normali regole di posizionamento unità.

Uso

Se la mascotte è ancora viva alla fine della partita, il giocatore riceve 1 VP. Una volta che una mascotte è stata distrutta, non può tornare in gioco.

Regole

Le mascotte non possono usare azioni combattimento/carte combattimento da sole.



6 CARTE POTERE ONI

Set Up

Mescola la pila di carte Potere Oni e mettila accanto alla riserva Oni.

Uso

All'inizio di ogni round, prima che tutti i giocatori scelgano la loro Carta Azione, pescate una carta potere Oni e mettetela a faccia in su in cima al mazzo di carte.

L'effetto della carta si applica a tutto il round in corso e vale per ogni giocatore. C'è sempre e solo una carta Potere Oni in gioco. Dopo l'uso, la carta usata viene messa sotto la pila di estrazione. Quando le carte Potere cambiano i valori, le proprietà o il comportamento degli Oni, esse sostituiscono sempre esattamente la regola che influenzano e lasciano tutte le altre regole come si trovano nelle regole base a pagina 17.



7 MISSIONI ONI

Set Up

Disponete tutte e tre le Missioni Oni insieme alle missioni regolari.

Uso

Tutte e tre le missioni devono essere completate con unità Oni. Il giocatore deve utilizzare le azioni *Placing Oni* e *Oni Combat Action* per realizzare queste missioni. Una volta soddisfatta la condizione, il giocatore riceve il punto vittoria rimuovendo la carta missione dalla zona missioni e mettendola a faccia in giù davanti a sé. Solo il **PRIMO** giocatore a completare una Missione Oni ottiene i punti vittoria. La missione non può più essere completata da altri giocatori.



>>> OBIETTIVI ALTERNATIVI

SPIEGAZIONE DETTAGLIATA



Whale School

I tipi di area e le proprietà sono irrilevanti per il numero di aree controllate. Contano solo i Segnalini Territorio. Nota che tutte e quattro le unità, *Whale King* e *Young Whales*, devono trovarsi nella stessa area. Non deve essere necessariamente un'area controllata da te.



Devastation

Conta solo il numero di aree devastate. Il tipo di area o il fatto che tu o qualsiasi altro giocatore abbia dei segnalini di territorio in essa non ha importanza.



Fodder for the Swarm

Puoi usare i tuoi Segnalini Territorio per tenere conto del numero di unità distrutte. Le perdite dei Dark Seed non contano. La fase in cui la distruzione ha avuto luogo non importa, purché tutte le unità siano state distrutte nello stesso turno.



Conquest

Le aree non devono essere collegate, devono solo contenere i Segnalini Territorio dei Nomads.



Wide Land

Non è necessario che le *Beasts* si trovino nella stessa zona. È sufficiente che si trovino nelle zone in cui ci siano Segnalini Territorio dei Children of the Lion.



Target Finder

Se una missione viene rimossa dal gioco prima del conteggio punti, non conta ai fini del raggiungimento di questo obiettivo. Pertanto, questo obiettivo è un rischio maggiore in una partita a 3 giocatori.



Holy Ritual

Per realizzare questo obiettivo, tutti e quattro i *Boarriors* e i sei *Boarmaidens* devono essere prodotti e messi sul tabellone. Qualsiasi.



Moon Flight

Controllare il centro della luna porta 1 VP ogni turno e 1 VP alla fine del gioco. Pertanto, bisogna controllare il centro della luna alla fine di ognuno dei tre turni. Se i Kampfgruppe 03 ricevono il terzo punto vittoria solo dopo il punteggio finale, questo è da considerarsi un obiettivo raggiunto, anche se in realtà sarebbe dopo la partita.

>>> VANTAGGI INIZIALI

SPIEGAZIONE DETTAGLIATA

Advanced Position

Usa questa abilità prima che il primo giocatore esegua la sua Fase Bianca. Le tue unità devono seguire tutte le regole di movimento e le proprietà di movimento, ma possono ovviamente beneficiare di qualsiasi bonus di movimento basato sulla fazione o sull'unità.

Scout

Usate questa abilità quando piazzate la vostra Homezone. Se coprite una zona, rimuovete la tessera originale della zona dal gioco. Le unità e/o i segnalini di quest'area saranno piazzati nella stessa posizione nella nuova area.

Rich Harvest

Esegui la produzione prima del gioco, ma posiziona le tue unità secondo le regole per le unità di partenza.

Jack of all Trades

Come sempre, non puoi usare nessuna azione due volte.

Precious Land

Posiziona un Segnalino Territorio sulla Plancia Punti Vittoria all'inizio della partita.

Spread Out

Segna un'area aggiuntiva con un Segnalino Territorio. Tutte le abilità e le condizioni di partenza relative alle aree di partenza includono questa area aggiuntiva, ad esempio per piazzare le unità di partenza. Se non avete aree di partenza, mettete un Segnalino Territorio sulla Plancia Punti Vittoria all'inizio della partita.

Rise to Power

Questo viene fatto PRIMA della partita, in modo che tu possa posizionare la tua Homezone, ecc. Prima!

Intelligence

Pesca le carte dal mazzo di carte a faccia in giù. Non è necessario scegliere l'azione dell'evento per giocare questi eventi.

>>> CARTE EVENTO SPIEGAZIONE DETTAGLIATA

La seguente carta evento è già descritta nel Codex della scatola base, e non sarà spiegata di nuovo qui:

Danger in the Deep segue le stesse regole di **Unstable**

Oil/Storm

Tutte le unità in quest'area, incluse le unità del giocatore attivo, non possono muoversi ancora fino alla prossima Fase Bianca. Le unità possono entrare, ma non possono muoversi attraverso quest'area. Questa carta ha effetto anche sulle unità volanti.

Glacier Melt

L'area che riceve il segnalino è a scelta. Il riferimento alle terre fluviali significa che il simbolo produzione  addizionale può essere usato solo nella fase verde. Questo non ha alcuna influenza sui punti vittoria della zona.

Slag Lake/Sulphur Geysers

Non importa se l'area non è occupata o meno. L'area deve essere instabile per ricevere il segnalino tossico.

>>> EVENTI EPICI SPIEGAZIONE DETTAGLIATA

Gain of Power

La proprietà Tsukuyumi non rimuove alcun Segnalino Territorio. Dopo aver piazzato il segnalino Tsukuyumi, l'area è ancora controllata dalla stessa fazione di prima, ma nuovi Oni possono d'ora in avanti essere piazzati lì o nelle aree adiacenti.

Land Emerges

È concesso che la nuova area tocchi il tabellone solo dove c'è un **BLOCCO**. Le nuove aree devono essere piazzate in uno spazio aperto e non devono coprire aree esistenti.

Surprised by the Storm

Il cambiamento iniziativa ha effetto solo nella fase successiva, cioè quando tutti i segnalini sono stati girati dalla stessa parte.

The Ground Breaks Away

Anche se le aree instabili sono sempre considerate non occupate, queste aree non possono essere rimosse con questo evento se ci sono unità al loro interno. Attraverso questo Evento Epico è possibile creare dei vuoti sul tabellone. I segnalini sulle aree rimosse vengono restituiti alla riserva della rispettiva fazione.

Dragon Blood

Non è possibile ottenere più punti vittoria attraverso questo evento. È consigliabile mettere un Segnalino Territorio accanto a questo evento se è stato soddisfatto da un giocatore.

Earthquake

Le zone possono essere ruotate a piacere. Nota che le Homezone sono immuni a questo effetto.

Liquid Magma

Un giocatore può anche ruotare la stessa area che un giocatore aveva ruotato prima di lui. Le unità e i segnalini rimangono nell'area ruotata e ruotano con essa.

Attenzione! I *Tunnel* rimangono nella loro posizione originale.

Rockfall

Posizionando i segnalini **BLOCCO**, le unità possono essere racchiuse o delimitate. Se non ci sono abbastanza segnalini **BLOCCO** in riserva, si può piazzarne solo tanti quanti ne rimangono.

Shifting Frontiers

Se la Homezone viene spostata, non può coprire un'altra tessera area nella nuova posizione. Si può spostare la Homezone solo di uno spazio area di distanza. Anche le unità e i segnalini vengono spostati. I **BLOCCHI** possono essere ignorati quando si spostano i Segnalini Territorio. Se ci sono già Segnalini Territorio in queste aree, i Segnalini Territorio non possono essere spostati in esse.

Nature on the Move

Come sempre, anche gli Eventi Epici devono essere giocati. Aspetta che tutti gli Eventi regolari siano stati giocati in ordine di iniziativa. Un giocatore che pesca un Evento Epico adesso deve continuare a pescare e giocare Carte Evento finché non pesca un evento **NON** Epico. Mettete via tutti gli altri Eventi Epici mentre vengono pescati e risolti gli eventi regolari indicati. Solo dopo che tutti gli eventi regolari richiesti sono stati pescati e risolti, rimescola nel mazzo tutti gli Eventi Epici pescati.

Breve nota: "*Nature on the Move*" non innesca gli altri Eventi Epici!



>>> EVENTI FAZIONE

SPIEGAZIONE DETTAGLIATA



CYBERSAMURAI

Digital Mimicry

Puoi usarlo per copiare la tua carta evento e quella di un altro giocatore, ma non gli Eventi Fazione o Epici. Nota che con il Digital Mimicry agisci solo dopo l'evento effettivo. Le carte evento copiate non si impilano.

Update 2.1

L'evento aumenta l'iniziativa di 1 solo se i Cybersamurai sono al secondo posto nell'ordine di iniziativa, altrimenti sempre di due posti.

Solar Laser

A volte è meglio conservarlo per il momento giusto. Questo non ti dà un uso aggiuntivo del *Tetsuo Laser*. L'evento non può essere usato dopo aver utilizzato Tetsuo...

Combat Analysis

Anche se un'azione può essere eseguita due volte, le azioni devono sempre essere usate una dopo l'altra. Se si seleziona *Produzione* due volte, questi punti non si sommano a 2  punti produzione ma devono sempre essere usati come due singoli  punti produzione.

Raider Drone Update

Questi attacchi gratuiti si riferiscono esclusivamente all'uso della carta combattimento *Conquest*. Tutte le unità in un'area si uniscono comunque al combattimento quando viene iniziata una battaglia. Non solo gli *Shield Drones*. Se ci sono diversi *Shield Drones* in un'area, si possono usare diverse azioni combattimento, ma una dopo l'altra. Se, dopo un combattimento, non ci sono più *Shield Drones*, i loro attacchi decadono. Le azioni di combattimento aggiuntive non sono obbligatorie.

DARK SEED



Old Seed

Non importa se le aree appartengono a te, se sono collegate o se ci sono già unità in esse, ecc. Le aree sono liberamente selezionabili. Le Homezones non contano come aree - quindi i Segnalini Uova non possono essere posizionati lì.

The Queen Travels

Se c'è già un'area nella nuova posizione, rimuovi i Segnalini Territorio, posiziona la Homezone e poi posiziona tutti gli altri segnalini (Mine, Uova, BLOCCHI, ecc.), così come le unità, di nuovo nello stesso posto della Homezone.

Il "buco" nel posto originale della Homezone non è chiuso. Rimuovi la tessera area, se ce n'è ancora una. Le Homezone di altre fazioni non possono essere coperte da questo evento.

Se i Fireborn hanno distrutto la tua Homezone, puoi girarla di nuovo dal lato non devastato. I Fireborn perdono i 3 VP derivati dalla devastazione della tua Homezone, ma ovviamente possono devastarla di nuovo.

Pioneers for the Nest

Ogni *Conqueror* può essere usato solo una volta per cominciare una battaglia, ma l'unità non deve essere rimossa in questo round.

Food for the Queen

I Dark Deed devono spendere questi  punti produzione immediatamente alla fine del round e non possono combinarli con altri bonus di fazione. Il giocatore può spendere i  punti produzione come vuole e secondo le regole (dei Dark Seed). Ogni unità nemica distrutta vale esattamente 1  punto produzione.

Full Nest

Un segnalino Uova può essere usato tutte le volte che si vuole in questo round per piazzare nuove unità in questa zona. I segnalini Uova non vengono rimossi alla fine del round.



BOARLORDS

Burrowing for the Mother

Ogni *Boarrior* può piazzare 3 segnalini *Terraforming* in questo turno. Le *Terraforming* sono ancora limitate ai pezzi, quindi non si può sostituire un segnalino con un altro preso dal tabellone.

From the Depths

Puoi usare i *Tunnels* con qualsiasi numero di unità tutte le volte che vuoi.

Rich Harvest

Contano solo le *Stongholds* attualmente in gioco, indipendentemente dalla loro posizione. Se il numero è dispari, viene arrotondato per eccesso. Gli *Squeakers* sono posizionati secondo le regole (Boarlords) attuali.

Deep Trenches

Questa carta dovrebbe essere visibile a tutti fino alla fine del round, in modo che gli altri giocatori siano consapevoli del suo effetto. Tutte le altre regole per *Terraforming* e *Strongholds* in particolare, continuano ad essere applicate.

For Mother!

Il raggio di azione di movimento aumentato si applica durante tutto il round, cioè in tutte le fasi del round. Se i *Boarmaidens* possono muovere attraverso altri eventi, contrattacchi o regole speciali, si applica anche in questo caso il raggio di movimento aggiuntivo.



NOMADS

Secret Operations

Le aree non devono essere controllate da te e possono anche contenere unità. Le aree selezionate possono essere scelte. Le *Homezones* non possono essere scelte perché non contano come aree per gli eventi. Nota che le *Mine* non possono essere usate per attaccare unità che sono già state piazzate sul tabellone!

All Guns Blazing!

Almeno un Nomads deve essere coinvolto nel combattimento per poter usare le armi. Nota che solo esattamente un'arma aggiuntiva può essere usata in totale, e non +1 per Nomads!

Reload!

L'effetto di questo evento è valido solo per la durata di un combattimento. I Nomads possono ancora essere costretti a scartare Segnalini Arma dai contrattacchi presenti sulle Carte Combattimento Nomads.

Perimeter Defense

Gli avversari che si trovano già nelle aree rimangono lì. Gli avversari possono lasciare l'area se non entrano in una delle due aree colpite. Tuttavia, è ancora possibile piazzare unità in queste aree, per esempio usando i Segnalini Uova dei Dark Seed.

Offroad Training

La quantità di unità nemiche non ha importanza mentre muovi attraverso l'area. Tuttavia la quantità di unità Nomads è ancora valida per le unità nemiche quando si muovono.



KAMPFGRUPPE 03

Major Rearmament

Questo evento vuol dire che nessun contrattacco può essere selezionato per la Carta Combattimento *Chase*.

Hermetic Seal

Se *Erzengel/Beowulf* perdono la loro immunità contro la radioattività, ad esempio a causa del contrattacco di *Ragnarök*, questo Evento Fazione li rende ancora una volta immuni alla radioattività.

Cobat Tactics

Se non puoi muoverti sull'Ordine di Iniziativa di 2 posti, ti è permesso di muoverti solo di 1 su o giù.

The Great Hunt

L'Azione Combattimento aggiuntiva segue tutte le normali regole per le Azioni Combattimento. Metti questo Evento Fazione a faccia in su davanti a te finché non è utilizzato.

Holy Mission

Naturalmente puoi decidere in quale round giocare questo evento, ma se non raggiungi l'obiettivo in questo turno, il bonus decade. Nota che devi aver giocato l'evento PRIMA di aver raggiunto il tuo obiettivo.



CHILDREN OF THE LION

Newly Discovered Land

Se hai entrambe le *Beasts* in gioco, puoi decidere liberamente con quale delle due userai l'azione aggiuntiva. Puoi piazzare la zona anche se hai già usato una delle altre due abilità speciali.

Savage Soul

Il raggio azione di movimento aumentato si applica anche se le unità si muovono solo **ATTRAVERSO** l'area della *Giraffe*, non solo **CON** la *Giraffe*.

Kingdom

Nella nuova posizione, la tessera area deve toccare almeno un'altra tessera area con un bordo e non può coprire nessun'altra area. Le Homezones non sono influenzate da questo evento. Anche tutti i segnalini, per esempio i Segnalini Territorio o i Segnalini Uova vengono spostati.

Ancestral Homeland

Questa carta dovrebbe essere tenuta visibile a tutti i giocatori quando viene giocata perchè siano consapevoli dell'effetto. Conta tutte le aree come tuoi territori che hanno tuoi Segnalini Territorio. Gli Effetti Fazione degli altri giocatori decadono quando si trovano nei tuoi territori.

Good Training

Le *Beasts* hanno i loro valori stampati completi, partecipano ai combattimenti, combattono da sole e possono muoversi. Se non le hai sotto il controllo dei tuoi *Beastmasters* all'inizio del prossimo round si applicano le normali regole.



SENTINELS

Le Sentinels non hanno **EVENTI FAZIONE**.



LORDS OF THE LOST SEA

Aggressive Displacement

Le unità distrutte da questo danno, saranno distrutte nell'area in cui si svolge il combattimento. Nota che questo effetto si applica a tutti i *Displacement* dell'intero round.

Massive Displacement

Questo Evento Fazione non innesca un combattimento! Nessuna carta combattimento viene giocata e nessun contrattacco può essere selezionato. Attraverso questo evento, ogni unità nemica può essere spostata esattamente di una sola area, anche se un'altra balena potesse spostarla di più aree.

Migration

Per poter muovere di 2 aree, bisogna comunque avere l'Azione Movimento corrispondente.

Whale Rider

Qualsiasi uso di *A Place of Peace* richiede ancora un'Azione Combattimento. I Lords of the Lost Sea non riceveranno alcun attacco aggiuntivo, ma possono usare la Carta Combattimento *Once per Round* due volte in questo Round.

The Will of Nature

Gli eventi già giocati rimangono validi. Oltre agli eventi normali anche gli Eventi Fazione non possono più essere giocati. Anche tu sei influenzato da questo effetto. L'effetto dura tutto il round.



FIREBORN

A Wave of Destruction

Per questa devastazione aggiuntiva, si scatena una battaglia regolare a cui partecipano tutte le unità nella zona. I contrattacchi vengono selezionati come al solito. Puoi usare uno qualsiasi dei tuoi Fireborn in gioco, ma nota che non ottieni alcun movimento gratuito!

Dominant Growth

Questa carta annulla la normale regola di scegliere se far crescere i Fireborn o piazzare nuovi Fireborn. Puoi fare entrambe allo stesso tempo, a patto che tu abbia abbastanza simboli produzione per farlo. La carta è valida per tutto il round, cioè in tutte le fasi del round.

Surprisingly Agile

Ignorare la proprietà *Massive* si applica solo a quei Fireborn che sono *Massive*. Questo Evento Fazione non ha effetto sui Fireborn non *Massive*.

Top of the Food Chain

Qualsiasi uso di *Overwhelm* richiede ancora un'Azione Combattimento separata. I Fireborn non ottengono un attacco aggiuntivo, ma possono usare la Carta Combattimento *Once per Round* due volte in questo round.

Crown of Creation

L'effetto di questa carta non viene applicato retroattivamente e si applica solo dopo che l'evento è stato giocato. I Fireborn che sono stati uccisi prima che questo Evento Fazione fosse giocato danno ancora punti vittoria.

>>> CARTE POTERE ONI

Agility

In questo round, il giocatore che controlla gli Oni può muovere tutti gli Oni Piccoli di un'area in più rispetto a quanto previsto dalla loro carta azione. Si applicano le normali regole di movimento.

At Full Power

Questo danno sarà usato quasi esclusivamente nei contrattacchi con l'azione *Counterstrike*. Se gli Oni possono causare danni in altri modi, questo danno aggiuntivo deve comunque essere preso in considerazione.

Strong Defensive

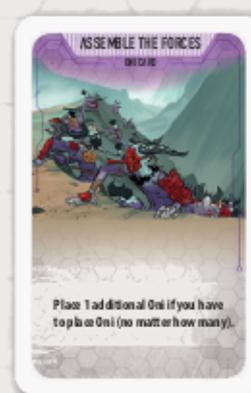
Il giocatore che sceglie per gli Oni può selezionare un secondo contrattacco ed eseguirlo contro gli Oni o applicarlo all'attaccante.

New Strength

I punti conquista raddoppiati vengono assegnati agli Oni sia come attaccanti che come difensori. Quindi se un Oni normalmente ha 10 punti conquista, in questo round ha 20 punti.

Assemble the Forces

Se il giocatore può piazzare 2 Oni, ne piazza invece 3. Si noti che è sempre esattamente un solo Oni in più per giocatore **NON** per azione. Se più giocatori piazzano Oni, ogni giocatore deve piazzarne uno in più.



Revenge of the Oni

In questo turno gli Oni non conquistano aree, ma attaccano le unità dei giocatori. Il giocatore attivo deve muovere gli Oni in modo che possano attaccare almeno un'unità alla fine del movimento. Questo include le proprie unità, seguendo la distanza più breve possibile. Se questo non è possibile, deve invece muovere gli Oni il più lontano possibile rispetto alle unità. Per permettere al difensore (o ai difensori) di selezionare i contrattacchi, utilizzare la Carta Combattimento *Oni Conquest* e non posizionare un Segnalino Territorio Oni, ma causare danni secondo le regole applicabili con il rispettivo valore danno. Il giocatore che controlla decide quale giocatore o quali giocatori saranno attaccati. Essi possono dividere il danno come al solito. I difensori scelgono poi un contrattacco dalla Carta Combattimento *Oni Conquest*.

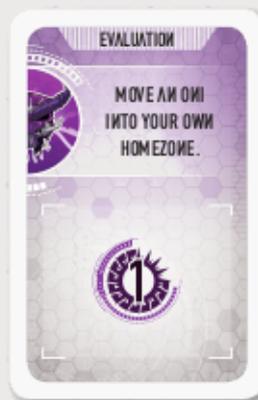
Ancora: se uccidono un Fireborn, non vengono concessi Punti Vittoria.

>>> CARTE MISSIONE ONI



Naturalmente, il centro della Luna deve essere stato conquistato in precedenza da un giocatore, perché le aree Tsukuyumi possono essere conquistate dagli Oni solo se hanno un Segnalino Territorio di un giocatore.

La missione può essere compiuta solo con l'azione *Oni Conquest*, ma non con un contrattacco o abilità speciali. Una volta che un giocatore ha completato la missione, prende immediatamente la carta.



Gli Oni devono solo entrare nella tua Homezone.

Gli Oni devono essere spostati nella propria Homezone con l'azione *Oni Movement*. Se un giocatore sposta gli Oni in una Homezone non sua, la missione non viene completata. Una volta che un giocatore ha completato la missione, prende immediatamente la carta.



Risolverai automaticamente questa missione se sarai il primo a conquistare una zona che ha un confine in comune con la Homezone di un altro giocatore. L'area è contrassegnata come al solito da un Segnalino Territorio Oni, non da uno dei tuoi. La missione può essere completata solo con l'azione *Oni Conquest* e non con un contrattacco o abilità speciali.

Una volta che un giocatore ha completato la missione, prende immediatamente la carta.

>>> ONI LEGGENDARI



Abyssal

L'Abyssal è uno dei mali primordiali di questo mondo. Ci sono solo alcune vaghe voci su di lui, ma questo non lo rende meno pericoloso. Ha saccheggiato e incendiato villaggi nei tempi antichi prima che Tsukuyumi fosse bandito sulla luna. Le leggende di questo tempo mettono in guardia da lui. E' nato dai sogni più oscuri di Tsukuyumi. L'esilio del suo padrone ha solo riempito l'anima dell'Abyssal di odio e furia. Scatena una violenza brutale quando conquista in nome di Tsukuyumi. Conosce le terre, non teme la resistenza e costringe tutti gli avversari a capitolare. Abbiate paura. Da quando l'Abyssal è nato, i giorni di libertà dell'umanità sono contati.

Posizionamento iniziale

L'Abyssal può essere posizionato solo su un'area lunare, ad eccezione del centro.

Abilità speciale: Attacco supplementare

Se l'Abyssal è in gioco, ogni giocatore deve, nella fase verde, eseguire un attacco addizionale con esso e con tutti gli altri Oni nella sua stessa area. Come sempre, il giocatore attivo può muovere prima l'Abyssal e qualsiasi altro Oni nella sua area, ma gli Oni **NON** possono essere divisi.

Se la Carta Azione di un giocatore non ha una fase verde, il giocatore non deve eseguire questo attacco addizionale.

Se l'Abyssal non può muoversi in una zona conquistabile, l'attacco non è possibile. Comunque il giocatore attivo deve muoverlo verso l'area.



Dark Observer

Il braccio destro e boia di Tsukuyumi. Il flagello dell'umanità. Ha molti nomi. Con calma stoica guida gli eserciti Oni in battaglia. Combattono per lei con una tale coordinazione, una tale passione, che sembra quasi che gli umili Oni seguano il Dark Observer e non il drago bianco. Invece di ampliare l'influenza di Tsukuyumi, danno la caccia a tutto ciò che si muove. Uccidono e divorano le loro prede. Se un nemico devia nella sua direzione, i suoi servi si gettano all'inseguimento. Come se fossero guidati da una mano invisibile, dando la vita per la loro padrona se necessario. Porta sulla cintura, come trofei, i ritratti in legno intagliato delle sue vittime. Se sia un antico terrore o una nuova nemesi, nessuno può dirlo. Una volta tra le sue grinfie, nessuno si salva.

Posizionamento iniziale

L'Osservatore oscuro deve essere posizionato su una zona lunare.

Abilità speciale: Party di Caccia

In un attacco, Dark Observer e tutti gli Oni nella sua stessa area causano danni invece di conquistare l'area. Usa la Carta Combattimento *Oni Conquest* per scegliere il contrattacco, ma invece di conquistare l'area, causa danni con le unità Oni come azione dell'attaccante. Il giocatore attivo decide se vuole dividere i punti danno tra più nemici.

Solo Dark Observer e tutti gli Oni che si trovano nella sua stessa area seguono questa regola speciale; tutti gli altri Oni eseguono le conquiste come al solito.

Abilità speciale: Difendere la padrona

Quando gli Oni subiscono danni, alla Dark Observer possono essere assegnati danni solo se non ci sono altri Oni rimasti nell'area.



The Skybound

Il battito di ali gigantesche all'alba è l'unico segnale di questo antico Oni. Si dice che quando questa creatura si erge, presto seguiranno carestia, distruzione e fuoco. Anche gli Oni lo temono. Vive nel cielo, si nasconde dai raggi del sole e caccia di notte. Lo Skybound ha distrutto interi villaggi con il suo respiro di fuoco, lasciandosi dietro solo rovine e macerie. È uno dei più alti generali dell'esercito di Tsukuyumi - il vero figlio del drago. Esso stesso un drago tornato al lato oscuro del padre. È il prescelto che riunirà i draghi sotto il suo regno, che farà bruciare la Terra per il Dio supremo.

Posizionamento

Deve essere posizionato in/o adiacente a qualsiasi area con la proprietà Tsukuyumi, eccetto il centro della Luna.

Regole speciali

Mentre usi Skybound devi usare sempre e solo la sua **Carta Combattimento "Skybound"** invece della normale Carta Combattimento Oni. L'area colpita viene devastata e viene girata sul retro di conseguenza.



The Defiler

A differenza degli altri Oni, il Defiler ha un corpo gonfio che va ben oltre la sua capacità di muoversi. E' saldamente ancorato alla Luna con i suoi tentacoli. Nessuno conosce il suo nome. Nonostante le sue dimensioni, poche persone lo hanno visto. Trae tutta l'energia da ciò che lo circonda, diventando più forte, quasi immortale, e lasciando dietro di sé solo una terra desolata e sterile. Il suo potere di dirigere le orde di Oni lo rende uno dei più alti Daimyo di Tsukuyumi. La sua presenza indebolisce i suoi nemici. Una nebbia di feromoni ricopre la terra e tiene anche il più forte dei suoi nemici lontano da questo luogo maledetto.

Posizionamento

Il Defiler deve essere sempre posizionato al centro della Luna.

Regole speciali

Finché il Defiler è in gioco, tutte le aree Oni e Tsukuyumi sono inespugnabili per i giocatori.

Il Defiler deve essere distrutto due volte per essere rimosso dal tabellone. Distrutto la prima volta, la tessera viene capovolta per indicarlo. Una volta che viene distrutto di nuovo, viene rimosso dal tabellone.



Three Shadow

Le Three Shadow sono Oni dei tempi moderni. Usano l'arte dell'inganno e del tradimento per accontentare i loro bisogni. Sbirciando dall'ombra, guidano i loro fratelli lungo i sentieri delle ombre fino alle loro vittime. Conoscono le vie del mondo invisibile e sanno come percorrerle indenni. Questi Signori delle Tenebre conducono gli Oni in luoghi e sentieri a cui nessun generale avversario farebbe attenzione. Le Three Shadow trasformano la tua stessa casa in una base del male. Avrai bisogno di occhi dietro la testa per sapere se l'ombra ti sta osservando.

Posizionamento

Posiziona tutte e tre le Miniature in tre aree qualsiasi. Non devono essere posizionate nelle aree Tsukuyumi.

Regole speciali

I nuovi Oni possono essere piazzati in aree con, o adiacenti, a una delle Three Shadow, anche se non sono aree Tsukuyumi.



Gambler

Regna su una delle ultime città dell'umanità, anche se pochi conoscono il suo vero nome. Indossa una maschera per poter comunicare con le persone. Anche se non è una combattente, le sue armi rimangono altrettanto letali: gioco d'azzardo, alcool e lussuria. La gente normalmente teme un Oni che cammina in mezzo a loro, ma quando lei offre una fuga appassionata da ciò che sta fuori dalle mura della città, è facile chiudere un occhio. Lei non teme i suoi sudditi. Si circonda del peggio del peggio: contrabbandieri, giocatori d'azzardo, guardie del corpo, cacciatori di fortuna. Le dita rotte non tengono le armi.

Posizionamento

Posiziona Gambler in una qualsiasi Homezone insieme a 3 Oni Medi.

Regole speciali

Se Gambler fa parte di un combattimento (indipendentemente dal fatto che si tratti di un attacco Oni o di un giocatore) il giocatore attivo deve tirare per Gambler. Tira 1D6 (non incluso) e risolvi l'effetto dopo l'azione di attacco.

- 1 Il giocatore attivo perde metà delle sue unità in quella zona (a sua scelta).
- 2 Il giocatore attivo perde una unità in quell'area (a sua scelta).
- 3 Il giocatore alla sua sinistra può pescare e giocare un evento.
- 4 Contrassegna una zona qualsiasi come Tsukuyumi.
- 5 Piazza due degli Oni più grandi disponibili in quell'area.
- 6 Può produrre unità/upgrades che valgono 2  punti produzione.



Merchant

Non è nuovo nei ranghi degli Oni. Merchant sorse quando fu inventato il primo concetto di denaro. Anche se non sapeva del Drago Bianco nella Luna, chiamò la prima moneta di avorio bianco "Drago". La gente la desiderava e cominciò a fare tutte le cose che Merchant chiedeva loro di fare per averne di più. Fu lui a inaugurare una delle forze più distruttive dell'umanità: L'avidità. In suo nome ci furono omicidi, morte e distruzione. Anche se Merchant stesso non ha mai alzato un'arma, ha ucciso più persone del Signore dei Draghi e di tutti gli Oni messi insieme. Come direbbe lui, "Tutto per il favore del Lord Drago Bianco".

Posizionamento

Posiziona il Merchant nella tessera centrale della tessera Luna.

Regole speciali

Se il Merchant viene distrutto, la fazione che lo distrugge può produrre immediatamente unità/upgrades del valore di 1  punto produzione.



Ronin

Il Ronin è in realtà una coppia di gemelli siamesi: uno è un genio tattico, l'altro un perfetto cacciatore. Non hanno mai fatto parte di un esercito, ma erano vagabondi e cacciatori solitari. Vagando per i paesaggi, inseguivano le loro prede. Persone, mostri, sentinelle o anche piccoli Kami temevano la Caccia.

Con il ritorno del loro padre, il drago li ha richiamati all'ordine e ne ha fatto un capo. Vuole che gli altri Oni imparino il loro mestiere e la loro forza, le loro abilità e la loro velocità. Ora guidano una squadra di abili cacciatori, eliminando le minacce che cercano di combattere il loro Grande Signore.

I Ronin sperano silenziosamente in quel giorno in cui potranno di nuovo vagare da soli per gli aridi paesaggi, diventando veramente quello da cui prendono il nome: Ronin. Soldati di nessun signore. Uomini di nessuno.

Posizionamento

Piazzate i Ronin in una tessera Fertile Ground sulla mappa. Se non ci sono tessere Fertile Ground sulla mappa, sostituite una delle tessere esistenti con una di queste. Piazzate un Oni Medio in ogni tessera Fertile Ground rimasta sulla mappa.

Regole speciali

Se il Ronin viene attivato con l'azione di attacco Oni, il Ronin e tutti gli altri Oni sulla stessa tessera area possono muoversi di un'area aggiuntiva.

DIETRO LA MASCHERA

Dalla caduta della Luna, gli Oni si agitano. Affrontano chiunque tenti di raggiungere Tsukuyumi e combattono qualsiasi forza che cerchi di distruggere il Kami. Anche nelle leggende più antiche, gli Oni appaiono come "l'ombra di Tsukuyumi", tormentando l'umanità dalla cacciata del Kami. Le antiche cronache dell'Ordine di Marduk speculano sulla connessione degli Oni con un "drago del cielo". Il Kampfgruppe 03 fu probabilmente il primo nemico a opporre resistenza agli Oni dopo il Moonfall. Ma non sapevano che i loro archivi più antichi contenevano informazioni su questo apparentemente nuovo nemico. Perché i crimini degli Oni sono stati riportati fin dai tempi di Amaterasu: uccidere uomini, rapire donne e bambini.

Gli Oni sembrano ebbri di rabbia contro tutto il creato: conoscono solo la distruzione e non hanno mai costruito nulla di duraturo. Ma non è solo il male antico che si agita. Dalla caduta della Luna, nuovi Oni continuano ad arrivare. Per gli scienziati dei Cybersamurai sono esseri umani, mutati dai feromoni di Tsukuyumi. Per altri sono orrori senza volto, invincibili, che tramano in silenzio con la morte. Ma tutti coloro che li hanno affrontati concordano sul fatto che gli Oni sono diventati gli occhi e le orecchie, così come gli artigli e i denti, del Drago. Impassibili ma mortali, difendono la Luna caduta ed eseguono gli ordini del loro padrone sul campo di battaglia. Nemmeno la morte può fermarli: ritornano sempre dall'aldilà - anche se una volta ci sono voluti secoli per farli riapparire.

Gli Oni inferiori assomigliano a degli umani pallidi e mascherati; il loro vero volto è diventato quello di Tsukuyumi, con solo un teschio bianco e vuoto dietro la maschera. Nel corso della sua esistenza un Oni si allontana sempre più da tutto ciò che è umano. Le sue azioni sono sempre più determinate dal Drago stesso. Ma non tutti perdono tutti gli aspetti della loro natura umana. Alcuni mantengono il nucleo del loro vero io e possono diventare i luogotenenti più importanti di Tsukuyumi.

Gli Oni che assomigliano a mostri di antiche leggende, che si distinguono dalla massa, sono quelli da cui bisogna diffidare maggiormente. Le loro abilità sono uniche come le loro maschere.

Recentemente, i nemici di Tsukuyumi sono stati costretti a combattere non solo gli Oni ma anche i seguaci umani del drago.

I Nomads in particolare sono stati eccellenti in questo, così come il Kampfgruppe 03, che ha cancellato il termine "danni collaterali" dal suo dizionario. C'è stata una recente recrudescenza dei culti che predicano il ritorno di Tsukuyumi e aspettano il suo risveglio. I loro devoti desiderano diventare loro stessi Oni: Pieni della "vita che accoglie la benedizione di Tsukuyumi", intraprendono il pericoloso viaggio verso la Luna caduta per presentarsi come offerte sacrificali nella speranza di una nuova vita come Oni - al servizio del Drago. Questo è un sacrificio che il Kampfgruppe 03 vorrebbe impedire - con qualsiasi mezzo necessario...

>>> PANORAMICA

TIPI DI AREA



OCEANFLOOR

Nessuna caratteristica speciale



FERTILE GROUND

Vale 2 punti vittoria per il giocatore che l'ha contrassegnato con un segnalino territorio alla fine della partita.



MOUNTAIN RANGE

Gli attaccanti hanno bisogno di almeno x punti conquista per poter conquistare la zona. I difensori ottengono x come bonus sui punti di conquista.



RIVERLAND (ESPANSIONE: AFTER THE MOONFALL)

Concede al giocatore che lo controlla un punto produzione in più nella Fase Verde.



DEVASTATED LAND (ESPANSIONE FIREBORN)

Questa zona non vale più alcun punto vittoria.

EFFETTI MOVIMENTO



BLOCCHI

Non si può entrare/uscire dall'area in questa direzione.

PUNTI VITTORIA

PUNTI VITTORIA ISTANTANEI



LUNA

Se un giocatore controlla il centro della Luna alla fine di un round, riceve immediatamente 1 punto vittoria.



MISSIONI

Quando un giocatore soddisfa le condizioni di una missione, riceve immediatamente 1 punto vittoria.



OBIETTIVI FAZIONE SPECIFICI

Una volta che un giocatore soddisfa le condizioni del suo obiettivo fazione.



DISTRUGGERE FIREBORN (ESPANSIONE FIREBORN)

Distruggendo un'unità Fireborn si guadagna istantaneamente 1 punto vittoria per ogni unità.



ALTRE FONTI

Alcune fazioni ti permettono di guadagnare punti vittoria in altri modi. (Vedere le schede delle fazioni)

PUNTI VITTORIA DI FINE GIOCO



AREE CONTROLLATE

Ogni area controllata da un giocatore vale 1 punto vittoria.



CONTROLLARE FERTILE GROUND

Ogni fertile ground controllato da un giocatore vale invece 2 punti vittoria.



POSIZIONAMENTO SULL'INIZIATIVA

Il giocatore al primo posto sull'ordine di iniziativa alla fine della partita riceve 2 punti vittoria aggiuntivi, il giocatore al secondo posto riceve 1 punto vittoria aggiuntivo.

PROPRIETA' AREA



RADIOATTIVA

Tutte le unità in questa zona saranno distrutte alla fine di un round.



INSTABILE

Tutti gli eventi possono essere giocati in quest'area, anche se è occupata.



AREA TSUKUYUMI

Gli Oni possono essere collocati in quest'area e in quelle adiacenti.



TOSSICA (ESPANSIONE: AFTER THE MOONFALL)

Questa zona non vale punti vittoria.

PROPRIETA' UNITA'



FLYING

Ignora gli effetti di movimento e le unità nemiche quando si muove.



MASSIVE

Il raggio di movimento per fase è sempre esattamente 1, anche se una carta azione permetterebbe di più.



PRODUCTIVE

Questa unità garantisce un punto produzione aggiuntivo nella fase verde

UN ROUND

1. SCEGLIERE LA CARTA AZIONE

Ogni giocatore sceglie una sola carta e poi passa tutte le carte rimanenti al giocatore alla sua sinistra.

2. ESEGUIRE

1 FASE BIANCA

2 FASE BLU

3 FASE VERDE

4 FASE ROSSA

Ogni fase deve essere completata prima che inizi una nuova fase. L'ordine in cui le azioni di ogni fase sono da eseguire è libero. Eccezione: movimento PRIMA dell'attacco. Le azioni non devono essere necessariamente utilizzate. Eccezione: Le azioni Oni devono essere giocate.

3. PRENDERE PUNTI

Il giocatore che controlla il centro della Luna alla fine del round ottiene 1 punto vittoria.

Alla fine del round, ogni giocatore conta i suoi punti vittoria e annuncia il suo punteggio (parziale).