



**DIRETTA**

MAI VISTO  
NULLA DI SIMILE!

**TV1+**

**ULTIME NOTIZIE**  
**UFO SOPRA NEW YORK**  
Samantha Legrand sul posto.



IO SÌ





*Titanici colossi spaziali discendono sul nostro pianeta, vomitando orde di navi aliene nei cieli. Mentre le città cercano disperatamente di difendersi, la nostra squadra di ricerca tenta di raccogliere tutte le informazioni che possano aiutarci a respingere il nemico.*

## CAPITOLO 1 – L'INVASIONE

1

Tutti i componenti dei capitoli hanno un simbolo per ricordare a quale specifico capitolo appartengano, nel caso tu dovessi mescolarli fra loro.

### COMPONENTI ADDIZIONALI



Se uno scenario schiera la nave arancione o impiega i segnalini numerati da 1 a 6, ti dirà anche come usarli.

### VALORI DEI DADI

Alcuni personaggi e città consentono aumentare il valore di un dado. Come avrai immaginato, i valori di un dado possono spaziare soltanto fra e . Se un effetto cerca di portare il valore di un dado a 7 o più, il suo valore sarà .

### STANZE CON DUE EFFETTI



Alcune stanze offrono due effetti al prezzo di un solo costo. Quando paghi il loro costo in energia, **puoi eseguire ambedue gli effetti**. Calcola il valore della stanza come al solito: somma i dadi e aggiungi il modificatore. Questo è il

valore per ciascuno degli effetti. Puoi risolvere gli effetti in qualsiasi ordine.

**Esempio:** supponiamo che tu abbia piazzato un e un nella stanza qui sopra. Il valore della stanza è  $3 + 6 - 2 = 7$ . Al costo di 4 energia, puoi risolvere ambedue gli effetti, nell'ordine che preferisci, col valore 7. Ciò ti consente di abbattere le navi nemiche sugli spazi esplosione di valore 7 o meno. Quando assembli il robot, il suo valore sarà , perché 7 non è un valore di dado lecito.



### MONTREAL

Montreal ti consente di sommare più stanze assieme, se hanno lo stesso effetto. Poniamo che tu voglia usare questa abilità quando risolvi una stanza con due effetti, A e B. Prima calcola il valore della stanza. Questo è il valore base per ciascun effetto. Poi risolvi A e B in qualsiasi ordine. Per ogni tipo di effetto, puoi sommare i valori delle stanze dello stesso tipo.



### L'AVANA

Invece di diminuire il dado robot dopo l'uso, l'Avana te lo fa rimuovere. Ma la possibilità di conservare un dado inutilizzato per un uso futuro (nella forma di un robot) fa sì che il gioco valga la candela.







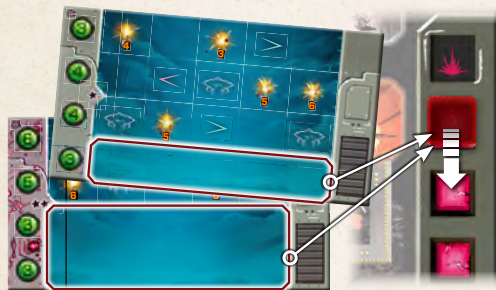


Man mano che le navi nemiche vengono abbattute, la nostra squadra di ricerca ha colto l'opportunità di studiare la biotecnologia aliena. I progressi sono ostacolati dal bombardamento continuo.

## CAPITOLO 2 – TRINCERATI

### TESSERA CIELO AVANZATA

Questo capitolo ti fornisce 1 nuova tessera cielo. Durante la preparazione, colloca questa tessera cielo avanzata nella parte bassa del cielo **al posto** della tessera cielo più bassa del gioco base. **Questa tessera ha una porzione di cielo ridotta.** Le navi colpiscono la tua città e infliggono danno non appena discendono nell'area di cielo vuota, come mostrato qui sotto.



Nota che il lato più minaccioso ha 2 stelle. Il lato più facile ha 1 stella, a dimostrare che è difficile come il lato più minaccioso di una tessera cielo base. Si spera che i tuoi personaggi promossi saranno in grado di affrontare questa maggiore minaccia.

Imposta il livello di minaccia come al solito: scegli un certo numero di tessere cielo casuali e capovolgile sul lato più minaccioso.

### PERSONAGGI PROMOSSI



Ogni battaglia è giocata con un 1 personaggio base e 1 personaggio promosso. Quello base è quello del Capitolo 2. Viene assegnato casualmente, come al solito.



Il personaggio promosso è uno di quelli che aveva combattuto al tuo fianco nel Capitolo 1. Scegli quale personaggio usare per primo. Usa l'altro per la seconda battaglia.

### QUINTA CITTÀ

Questo capitolo ha 5 città. Solo 4 saranno assegnate casualmente alle battaglie. Dopo aver scelto la tua seconda battaglia, avanzerà una città. Collocatela nel sacchetto con gli altri componenti rimossi dalla campagna (gli alieni decidono di non attaccarla, per cui non recita alcun ruolo nella vicenda).

### STANZE COMANDO



Quando usi una stanza comando, distribuisce il suo valore come vuoi fra i dadi lavoratore che non si trovano in questa stanza. Imposta le facce dei dadi scelti sui nuovi valori. Nessun dado può essere portato oltre **3** e qualsiasi bonus di comando in eccesso è sprecato. L'effetto di una stanza di comando non può essere applicato ad un dado robot.



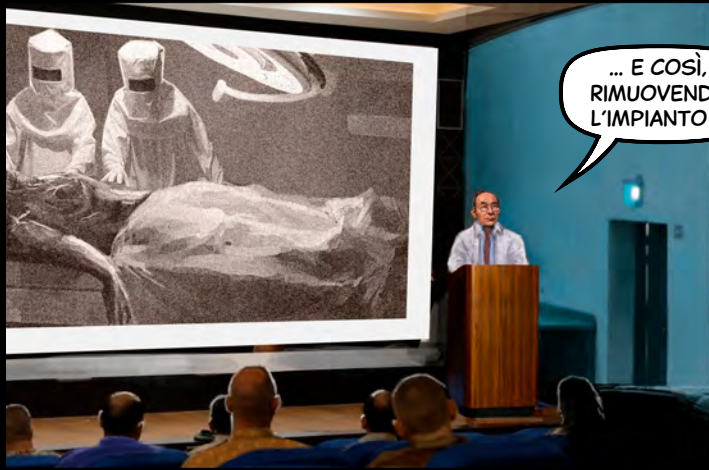
Non puoi mai collocare un robot in una stanza comando.

*Esempio: qualora il valore di una stanza di comando sia 4, potresti incrementare il valore di un dado lavoratore di +2 e quello di altri due dadi di +1. In alternativa, potresti applicare l'intero bonus +4 ad un singolo dado lavoratore.*

### TRASFERIMENTO

Alcuni personaggi e città ti consentono di trasferire un dado su uno spazio differente. Nel momento in cui effettui un trasferimento, il nuovo spazio deve essere libero e **scavato**.





... E COSÌ,  
RIMUOVENDO  
L'IMPIANTO ...



... ABBIAMO  
TRASFORMATO  
IL NEMICO ...



"... IN UN AMICO".





La superiorità della tecnologia aliena continua a schiacciarcia. Ma ora abbiamo uno di loro dalla nostra parte. Che possa spiegarci come era controllata dal dispositivo? La nostra squadra di ricerca deve trovare un modo per comunicare con lui.

## CAPITOLO 3 – SOVERCHIATI

### PREPARAZIONE DELLA TESSERA CIELO

Prepara il cielo come nel gioco base, ma rimpiazza 2 delle tessere cielo base con le equivalenti versioni avanzate trovate in questo capitolo. La tessera cielo avanzata del Capitolo 2 non viene usata in questo capitolo. Imposta il livello di minaccia come al solito.



### PERSONAGGI PROMOSSI



Oltre al nuovo personaggio di questo capitolo scenderai ora in battaglia con 2 personaggi promossi. Per la tua prima battaglia, scegli 2 dei 4 che hanno combattuto al tuo fianco nei precedenti capitoli. Nella seconda battaglia, usa gli altri 2.

### STANZE VERTICALI



Una stanza verticale è semplicemente una stanza multispaio orientata verticalmente. Dato che puoi piazzare un solo dado lavoratore per colonna, questa stanza solitamente richiede almeno un robot per funzionare.

### AZIONE DELLA NAVE MADRE – MOVIMENTO DELLE NAVI



In ogni colonna, tutte le navi nemiche discendono del numero indicato di spazi. Le navi che raggiungono la tua città infliggono danno e tornano alla nave madre per essere sganciate nuovamente (come al solito), ma per il resto non innescano gli effetti degli spazi che raggiungono.

### EFFETTO NAVE – TELETRASPORTO



I teletrasporti sono un nuovo effetto che le navi nemiche possono innescare quando muovono durante la Fase dei Dadi. Sono accoppiati e puntano l'uno verso l'altro. Una nave che termina il movimento su un teletrasporto viene spostata sul teletrasporto

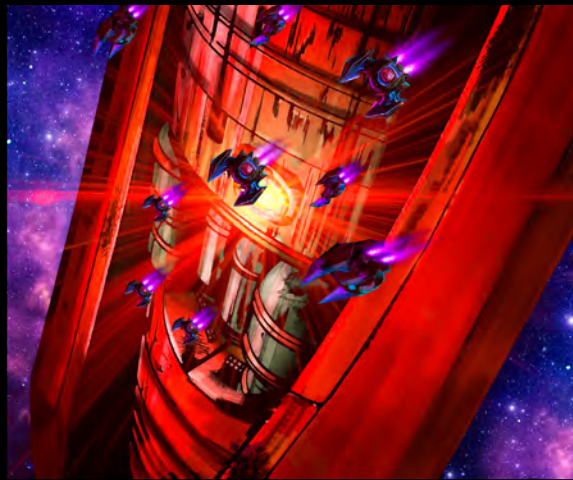
gemello, a patto che lo spazio non sia occupato o raggiunto dalla nave madre.

Nota che questo effetto può sia avvicinare che allontanare la nave teletrasportata.





ABBIAMO  
CREATO UNA MACCHINA  
SENZIENTE.



AVREBBE  
DOVUTO MIGLIORARE  
LE NOSTRE VITE.  
INVECE ...



... CI PRIVÒ  
DI ESSE.



"SO CHE NOI SIAMO IL VOSTRO NEMICO. MA VOI SIETE LA NOSTRA SPERANZA".





Mentre i nostri caccia modificati vengono lanciati nella mischia, l'intelligenza artificiale orbitale ordina ai suoi burattini di raddoppiare gli attacchi.

IV

## CAPITOLO 4 – LA BATTAGLIA FINALE

### PREPARAZIONE DELLE TESSERE CIELO

Rimpiazza la tessera del cielo base con la corrispondente tessera avanzata di questo capitolo. Usa inoltre le due tessere avanzate del precedente capitolo. Solo la tessera inferiore sarà quella del gioco base (la tessera avanzata col cielo ridotto del secondo capitolo non sarà usata). Imposta il livello di minaccia come al solito.



### ESPLOSIONI ROSSE



Gli spazi esplosione della nuova tessera sono rossi. Un effetto dei caccia può ora essere applicato alle esplosioni rosse o gialle, ma non ad entrambe.

### GIOCARE IL CAPITOLO

Questo capitolo ha un solo scenario, La Battaglia Finale.



Passa in rassegna i precedenti capitoli sul tuo registro e annota tutte le città che hai salvato (quelle in cui hai vinto una delle due partite).

Scegli una di queste città. Collocala sul suo lato **danneggiato**. Forma una squadra di 3 personaggi promossi fra i personaggi che hanno combattuto al tuo fianco durante la campagna. Gioca lo scenario.



Se perdi, la città è distrutta: riponila nella scatola. Scegli un'altra delle città disponibili e prova ancora. Continua a tentare finché non vinci o non esaurisci le città. La tua squadra di personaggi può essere sempre la stessa o cambiare.



Non appena vinci una partita, immediatamente vinci la campagna. Riporta sul registro il livello di minaccia nella casella di quella città.



Riporta i nomi dei tre personaggi che ti hanno aiutato a conseguire la vittoria finale.

Adesso calcola il tuo punteggio. Somma i livelli di minaccia di tutte le partite vinte durante la campagna e sottrai 1 per ogni X. Riporta il tuo punteggio in basso.



### ... E ORA?

Continua come vuoi! Hai ancora un sacco di personaggi, scenari e città da scoprire. Puoi usare i componenti della campagna nelle partite singole o puoi suddividerli fra i vari capitoli e rigiocare la campagna. Ogni scenario appartiene a un particolare capitolo, ma le città, i personaggi e le tessere cielo possono essere mescolati. Per quanto riguarda le tessere cielo, usa una tessera avanzata nel Capitolo 2, due altre tessere avanzate nel Capitolo 3 e tre tessere avanzate qualsiasi nel Capitolo 4.

Puoi anche iniziare una nuova campagna con una tessera cielo avanzata in gioco dall'inizio. Ciò significa che dovrai probabilmente giocare con un livello di minaccia minore di quello a cui sei abituato, ma quando riporti sul registro il livello di minaccia aumentalo di 1 per tenere conto della maggiore difficoltà dovuta alla tessera cielo avanzata extra.