



ION
GAME DESIGN

28 CARTE BOT

Indicatore

Punti Bonus

Focus Script
Script (default)

Posizione per il Disco Attivazione

Abilita'

Slot Oggetti

Numero
della
Carta

Area Piazzamento

Cubi Influenza

Luogo di Partenza

Istruzioni per la preparazione

Abilità

Istruzioni per la Liberazione e la fase Risoluzione

Numero della
Carta

COMPONENTI

Oggetti

Antimatter(Antimateria):
1 pz, Oggetto.

Artifact(Artefatto): 1 pz
Oggetto.

Briefcase(Valigetta): 1 pz
Oggetto.

Bludgeon(Mazza): 16 pz Oggetto. Usala per
Rubare/Attaccare o Sabotare.

Gun(Pistola): 6 pz Oggetto. Usala per
Rubare/Attaccare o Sabotare.

Helmet(Casco): 12 pz,Oggetto. Protegge gli
Umani dalle Bludgeons e dagli Hazards.

Firebomb(Bomba Incendiaria): 8 pz,Oggetto. Drop(Fai
cadere)/ Throw(getta)per piazzare Fuoco in una
Sezione.

Nanogel: 8 pz, Oggetto. Usalo per
Rianimare Personaggi Down.

Telepathic Rat: 1 pz, Questo
Personaggio è un Oggetto.

Fletcher: 1 pz, Oggetto.
In gioco solo se il *Billionaire* è in gioco.

Rocket Wings(Alì a Razzo): 1 pz,Oggetto.
Solo se *Daredevil* è in gioco.

Indicatori di Stato di una Sezione

Asphyxiation(Asfissia): 16 pz, retro
dell'Hazard Fire(Fuoco).

Fire(Fuoco): 16 pz, retro dell'
Hazard Asphyxiation (Asfissia).

Damaged(Danneggiato): 30 pz, retro di
GreyGoo. Posizionato nelle Sezioni
Danneggiate.

Grey Goo: 30 pz, retro di Damage.
Posizionato nelle Sezioni, Project X: Grey Goo.

Contamination(Contaminazione):retro di Lock.
Contaminazione occupa uno slot Oggetto.

Lock(Serrature): 20 pz, retro di Contamination
Blocca il Movimento attraverso i Corridoi.

Trap(Trappole): 3 pz, solo se l'*Operative* è in gioco
il segnalino potrebbe essere una Trappola.

Indicatori Stato Personaggio

Bot Scrip Dice: 1 pz, Modifica gli
script dei bot .

Indicatore Down: 20 pz, Indica i
Personaggi che sono Down.

Indicatore Escaped(Fuggito): 20 pz, retro
di Annihilated.Indica i Personaggi Fuggiti.

Indicatore Annihilated(Annientato):retro di
Escaped.Indica chi è stato Annientato.

Indicatore Medical(Medico): 1pz, Tiene
Traccia del progresso dell' Agenda del Medical.

Segnalini Kompromat: 26 pz ,Usali
per fare 1 Azione con un Personaggio.

Segnalini Dati

Evidence(Prove): 20 pz, retro dei Dati NDA.
Prodotti nella Security Station.

NDA: 20 pz, retro dei Dati Evidence.
Solo se il *Legal* è in gioco.

Dato X-Secret: 20 pz, retro di Digital Assistant.
I giocatori possono sbirciare il Project X.

Digital Assistant(Assistente Digitale): 20 pz,
retro dell'X-Secret. Questo Personaggio è un Dato.

Pedine Personaggio

Personaggi Umani: 21 pz
pedine Personaggio Umano.

Personaggi Robot: 6 pz
pedine Personaggio Robot.

Personaggio Project X: 1 pz
pedina Project X.

Personaggio Cyborg: 1 pz
pedina Personaggio Umano/Robot.

Segnalini sul Tabellone

**Segnalino Abandon Ship(Abbandonare
la Nave):** 1 pz,indica se è stato innescato
o meno Abandon Ship.

Segnalino Stato Power(Alimentazione) : 1 pz
indica le Sezioni Alimentazione Danneggiate.

Stato Telecamere/Jammer : 2 pz
Mostra lo stato delle Telecamere e dei Jammer.

Segnalino Rientro: 3 pz, Scelto a caso
nella setup della partita,definisce il turno 0.

Modificatori Mappa/Abilità : 18 pz
Modifiche alla mappa in base ai Personaggi.

Segnalino Minuto: 1 pz
Indica i turni che restano allo Stationfall.

Segnalini Giocatori

Segnalino 1° Giocatore: 1 pz,
Posizionato davanti al giocatore iniziale.

Disco Attivazione: 9 pz (1 per giocatore).
Da piazzare per Attivare un Personaggio.

Segnalino Bribe(Corruzione): 12 pz
+1 azione o +1 Punto allo Stationfall.

Segnalino Guilt(Colpevole): 9 pz
(1 per giocatore). Usato sul Tracciato Guilt.

Cubi Influenza: 72 pz (8 per giocatore)
Indicano l'Influenza sui Personaggi.

Segnalino Minuto per 2 giocatori: 9 pz, Indica
l'ordine dei Personaggi in partite a 2 giocatori.

Reveal(Rivelato): 9 pz (1 per giocatore)
Segnalini che indicano chi si è Rivelato.

Segnalini Tempo: 27 pz (3 per giocatore)
Tengono traccia degli eventi che devono accadere.

Tracciato Minuti:

Qui è dove tieni traccia di quale Minuto (turno)
è in corso usando il segnalino Minuto

Tracciato Stato Power(Alimentazione):

Indica il numero di Sezioni di
Alimentazione Danneggiate e l'effetto
che producono.

Betrayal Box(Riquadro Tradimento):

I cubi influenza degli altri giocatori
andranno in questo riquadro al
momento della Rivelazione.

Vent(Condotti di Ventilazione):

Percorsi tra le Sezioni che
soltanto i Personaggi con
l'Abilità *Tunnel Rat* possono
usare per muoversi.

Sezioni Dark(buie):

Mettere Down un Umano in
una sezione Buia non cambia
lo stato del giocatore attivo sul
tracciato Guilt(Colpa).

Sezioni Power(di Alimentazione):

Le Sezioni Power(icona fulmine)
alterano lo Stato di Power
(Alimentazione) della Stazione

Corridor(Corridoi):

Percorsi tra le Sezioni che
costano 1 Azione Step per
essere attraversati.

Nome Sezione/Descrizione Azione:

Il nome , le Azioni e gli effetti unici di
questa Sezione.

Sezione a Gravità terrestre:

Le Sezioni Blu sono a Gravità
terrestre.

Sezioni Zero Gravity (A Gravità Zero):

Le Sezioni Verdi e Rosa non hanno
Gravità.

Telecamere:

Le telecamere testimoniano quando
un Personaggio viene messo Down in
una Sezione Lit(Illuminata).

Tracciato Guilt (Colpa):

Indica lo stato di Colpa dei
Giocatori, tutti iniziano Innocenti

Authorities(Autorità):

Piazza una copia dei Dati
trasmessi alle Authorities qui.

Segnalino Rientro:

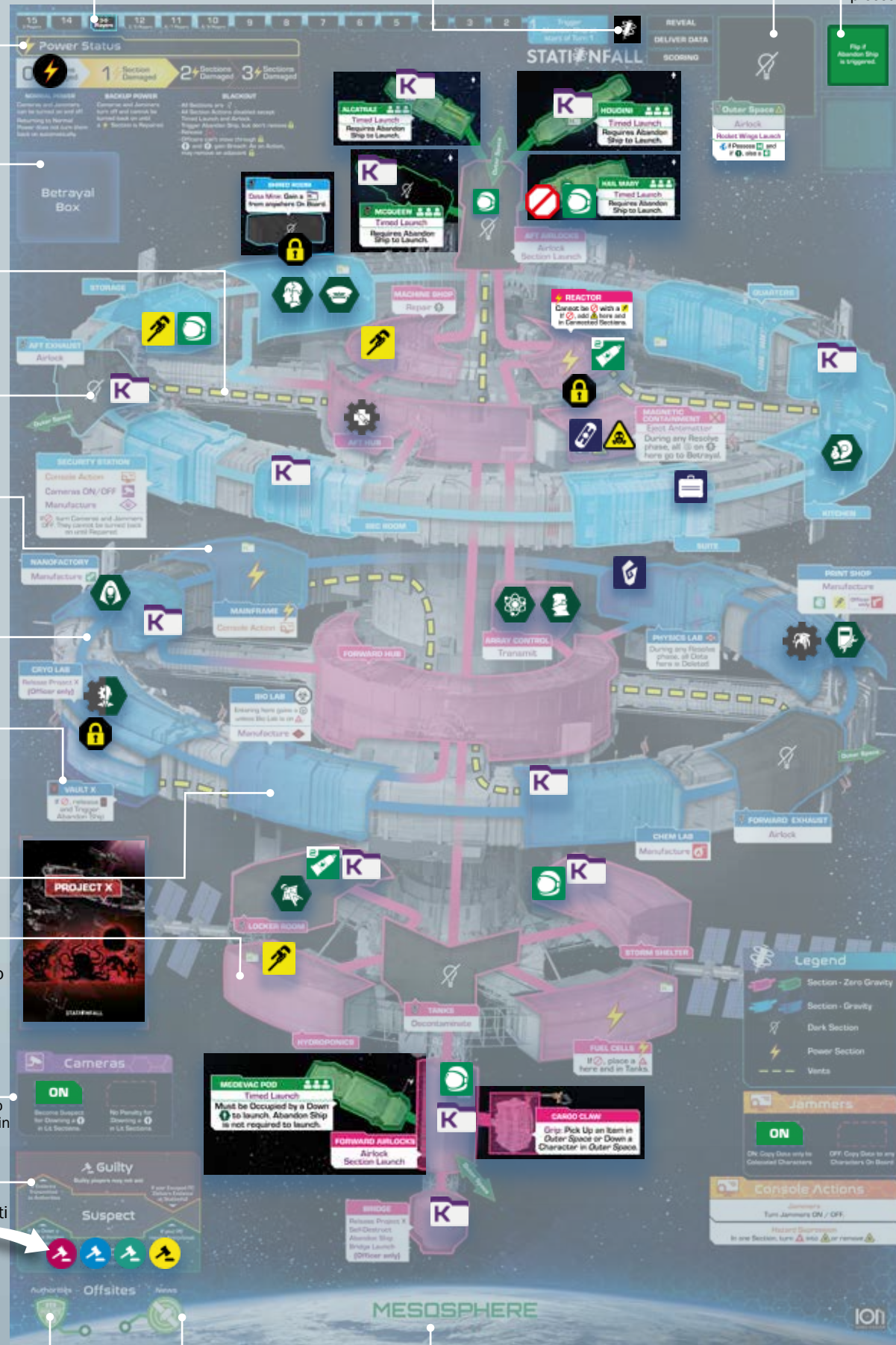
Posizionane 1 a caso qui.
Viene girato quando il segnalino Minuto
raggiunge la posizione '0'.

Outer Space(Spazio):

Lo Spazio conta come una Sezione
esterna alla Stazione. Gli Umani hanno
bisogno di un Helmet(Casco).

Abandon ship (Abbandonare la nave)

Questo segnalino viene
girato quando viene innescata la
procedura di Abbandonare la nave



DOVE TROVARE LE SEZIONI

Aft Airlocks
(Camera di Equilibrio di Poppa)



Forward Airlocks
(Camera di Equilibrio di Prua)



Magnetic Containment
(Contenimento Magnetico)



Quarters
(Alloggi)



Aft Exhaust
(Discarica di Poppa)



Forward Exhaust
(Discarica di Prua)



Mainframe



Reactor
(Reattore)



Aft Hub
(Sala Motori di Poppa)



Forward Hub
(Sala Motori di Prua)



McQueen



Security Station
(Q.G. della Sicurezza)



Alcatraz



Fuel Cells
(Celle di Carburante)



Medivac Pod
(Capsula Medivac)



Shred room



Array Control
(Sala Controllo Array)



Hail Mary



Nanofactory
(Nanofabbrica)



Storage
(Magazzino)



Bio Lab
(Laboratorio di Biologia)



Houdini



Outer Space
(Spazio)



Storm Shelter
(Sala Scudi dalle Tempeste Spaziali)



Bridge
(Ponte di Lancio)



Hydroponics
(Serra Idroponica)



Panic Pod
(Capsula Antipanico)



Suite



Cargo Claw
(Rimorchiatore)



Kitchen
(Cucina)



Physics Lab
(Laboratorio di Fisica)



Tanks
(Serbatoi)



Chem Lab
(Laboratorio di Chimica)



Locker Room
(Spogliatoi)



Pirate/Rescue Ship
(Nave Pirata / Di Salvataggio)



Therapy Garden
(Giardino Terapeutico)



Cryo Lab
(Laboratorio di Criogenia)



Machine Shop
(Negozio di Macchinari)



Print Shop
(Negozio di Stampa)



Vault X
(Volta X)



BENVENUTI AL MANUALE DI LANCIO

Questo è il regolamento da cui iniziare se non hai mai giocato a Stationfall e vuoi imparare a giocare. **Contiene inoltre le regole per giocare in Solo: "Stazione Automatica."**

DOVE TI TROVI?

C'è qualcosa che non va. L'equipaggio della Stazione corre a destra e a sinistra e nessuno risponde alle mie domande. Ha qualcosa a che fare con il rumore strano che ho sentito prima? O quella strana conversazione che ho sentito l'altra sera? Quel Robot mi guarda sorridendomi? Hey, quell'uomo indossa un Casco; Ho bisogno di un Casco!? Un'occhiata fuori dal finestrino mi conferma che l'intera stazione sta vibrando... è strano, ma è pericoloso? Se fosse stato pericoloso avrei sentito un allarme, giusto? E la Terra è sempre stata così... Grande?



CHI SEI?

Immagina una dozzina di umani, robot, e altre entità, ognuno con le proprie Abilità, Agenda e relazioni segrete, correre spasmodicamente su una stazione spaziale che andrà in cenere in meno di 15 minuti. Tu sei uno di loro, hai degli alleati, progettate una cospirazione assieme, pronti ad assistervi per completare le vostre Agende. E i tuoi cospiratori potrebbero allearsi con altri sulla stazione, a tua insaputa, il che potrebbe essere problematico per te. C'è anche la concreta probabilità che una sorta di mostruoso progetto di una particolare arma segreta sia rinchiuso a bordo, il che potrebbe essere problematico per tutti.

Stationfall è un contenitore pieno di soluzioni creative, ma quel contenitore può mutare, intrecciarsi, e mostrare gli artigli nel corso della partita. I tuoi turni migliori sfrutteranno le uniche opportunità tattiche di avere la libertà di utilizzare i tuoi cospiratori per completare gli obiettivi dell'Agenda della tua Identità Segreta. Stationfall è un casino, intricato e pieno di variabili pericolose.

CONTENUTI

<i>Regolamenti</i>	<i>2</i>
<i>Preparazione Tutorial</i>	<i>3</i>
<i>Stationfall Tutorial</i>	<i>5</i>
<i>13 Minuti allo Stationfall</i>	<i>6</i>
<i>12 Minuti allo Stationfall</i>	<i>8</i>
<i>11 Minuti allo Stationfall</i>	<i>9</i>
<i>10 Minuti allo Stationfall</i>	<i>10</i>
<i>9 Minuti allo Stationfall</i>	<i>12</i>
<i>8 Minuti allo Stationfall</i>	<i>14</i>
<i>7 Minuti allo Stationfall</i>	<i>16</i>
<i>Stationfall</i>	<i>17</i>
<i>Stationfall Primer</i>	<i>18</i>
<i>Stationfall Stazione Automatica ..</i>	<i>19</i>

Buona Fortuna!

REGOLAMENTI

Stationfall ha tre regolamenti:

STATIONFALL MANUALE DI LANCIO



E' il libro che stai leggendo ora ed il miglior posto dove iniziare il tuo viaggio. All'interno troverai:

- **I Componenti e la mappa con tutti i relativi termini**, sul retro della copertina.
- **Un Tutorial** dove puoi giocare seguendo istruzioni speciali per la partita. Queste regole non sono alterate o semplificate, ma vieni progressivamente introdotto a queste regole man mano che giochi e soltanto se sono in gioco particolari personaggi. Inoltre giochi con Lindsey, un giocatore scriptato guidato dal regolamento. Gioca con la sua mano scoperta così puoi vedere e imparare dalle sue scelte.
- **Stazione Automatica.** Un elenco di regole per giocare con i Bots, in solo o partite cooperative. può essere usato in altre modalità di Stationfall.

STATIONFALL MANUALE DI RIFERIMENTO



Utile da avere a portata di mano quando giochi a Stationfall, anche quando fai il tutorial. E' scritto come una guida di riferimento, volutamente in maniera formale e condensata. Ha un indice ed un elenco icone sul retro da usare come aiuto giocatore.

STATIONFALL FASCICOLO PERSONAGGI



Al suo interno trovi regole speciali che aggiungono i Personaggi alla partita. Le abilità dei Personaggi e le regole che trovi sulle Carte Personaggio sono scritte qui. Trovi anche le regole di tutti gli elementi collegati ai Personaggi. Ogni personaggio, poi, ha una storia, racchiusa in questo manuale. Le carte Project X sono descritte qui.



PREPARAZIONE TUTORIAL

Prepara il tabellone come mostrato nella sezione Componenti all'inizio del Manuale di Lancio. In questa sezione viene mostrata la preparazione di una partita di introduzione al gioco (tutorial). Inizia piazzando il tabellone al centro del tavolo.

DOTAZIONE DEI GIOCATORI

Il Tutorial è pensato per essere giocato da 3 giocatori, usando 12 Personaggi Specifici e 4 colori, (3 colori per 3 giocatori umani ed un colore per un giocatore scriptato chiamato "Lindsey"). Se ci sono più di tre giocatori, qualcuno può condividere il personaggio. Se siete in 2, o solo 1 giocatore, gioca con le carte in più scoperte e decidete assieme cosa faranno quei personaggi non assegnati.

Ogni giocatore prende:

- 8  **Cubi Influenza**
- 1  **Disco Attivazione**
- 1  **Segnalino Corruzione (Bribe)**
- 1  **Segnalino Rivelato**
- 1  **Segnalino Colpevole (Guilt)**
- 3  **Segnalini Tempo**

di un colore a scelta.

Casualmente scegli il primo giocatore e dagli il segnalino "Primo Giocatore"

Esempio di dotazione Giocatore:



Carte Identità



CARTE PERSONAGGIO

Normalmente le Carte Personaggio vengono pescate a caso. Per questa partita invece verranno usati 12 Personaggi Specifici; Posiziona le seguenti Carte Personaggio accanto al tabellone: *Astrochimp, Counselor, Cyborg, Daredevil, Engineer, Exile, Medical, Security, Station Chief, Stowaway, Stranger e Troubleshooter.*



Carte Personaggio

NOTA: I 12 personaggi scelti sono meno complessi e danno vita a partite più bilanciate e meno caotiche rispetto a quelle con i Personaggi pescati a caso. Usali ogni volta che vuoi introdurre nuove persone al gioco o ogni volta che desideri partite con queste caratteristiche.



Prendi le **Carte Identità**, le **Pedine Relative** () ed i **Kompromats** () (Kompromat è l'abbreviazione di "materiale compromettente") dei 12 Personaggi in gioco.

IDENTITA' SEGRETE E COME VINCERE

In questa partita Lindsey gioca a carte scoperte.
Dalle le Carte Identità di Engineer e Station Chief.

Dalle restanti 10 carte Identità, distribuiscine 2 a caso, coperte, ad ogni giocatore. Puoi guardarle ma devi tenerle segrete.

Sulle Carte Identità, alcune informazioni sono identiche alle Carte Personaggio. Vi sono anche informazioni aggiuntive. L' Agenda è presente su entrambe. E' una lista di frasi con stelle ad indicare il punteggio.

L' Agenda indica il modo per ottenere la maggior parte dei punti in Stationfall. La procedura per l'assegnazione dei punti è spiegata alla fine di questo regolamento nella sezione "Stationfall."

Lindsey sceglie l'Engineer come sua Identità Segreta, e lo Station Chief come suo Personaggio Bonus (chiamato BC). Significa che otterrà punti dall'Agenda dell'Engineer + Punti Bonus se lo Station Chief è Down al momento dello Stationfall (la fine della partita si chiama Stationfall). Lei, nella sua mano, ruota la carta dello StationChief di 180 gradi per indicare la sua scelta.

Ora è il tuo turno di scegliere l'Identità Segreta. Il vincitore è colui che otterrà il maggior numero di punti al termine della partita. Il modo principale per fare punti è soddisfare le missioni dell'Agenda dell'Identità Segreta. Sulla Carta Identità sono presenti dei suggerimenti. Tienine Conto. Ma se è la tua prima partita a Stationfall, scegli l'Identità Segreta senza pensarci troppo.

- Delle due Carte Identità ricevute, ne scegli una da tenere come

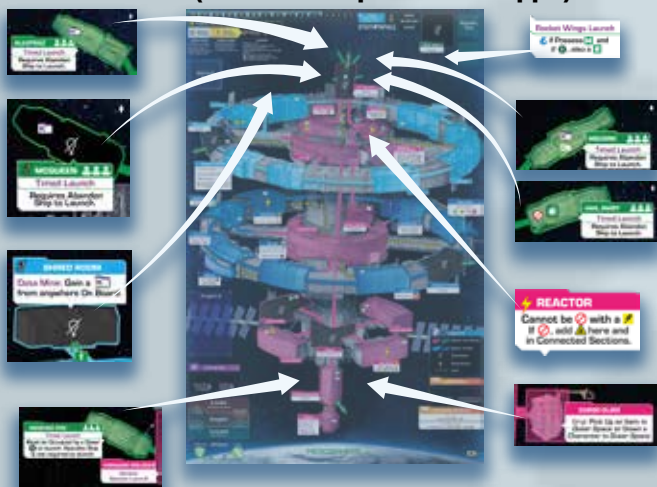
Identità Segreta, mentre l'altra diventa il tuo Personaggio Bonus (BC) con cui farai punti in base agli attributi Friend(Amico) o Grudge(Rancoroso).

- Ruota il Personaggio Bonus BC di 180 gradi in mano, mantenendo entrambe le carte segrete agli altri giocatori.

SEZIONI, OGGETTI E PEDINE NELLA STAZIONE

Posiziona i componenti sul tabellone come descritto:

- **Modifiche alla Mappa:** Posiziona le 4 **Capsule (Pods)** *Alcatraz*, *Hail Mary*, *Houdini* e la *McQueen*, con la freccia in su, ai loro posti, connesse alle Aft Airlocks (Camere di Equilibrio di Prua) in alto sulla mappa (vedi l'immagine sotto). Inoltre, piazza le altre modifiche alla mappa in base ai Personaggi in gioco. Nel nostro mix di 12 personaggi: *Counselor* aggiunge **Shred Room** al **Therapy Garden**(Giardino Terapeutico), *Daredevil* aggiunge **L'Azione di Lancio delle Rocket Wings all' Outer Space**(Spazio), *Engineer* aggiunge una **modifica alle regole del Reactor**(Reattore), *Station Chief* aggiunge la **Medevac Pod**(Capsula) alla **Forward Airlocks**(Camera di Equilibrio di Prua) ed il *Troubleshooter* aggiunge **Cargo Claw**(Rimorchiatore) alla **Forward Airlocks**(Camera di Equilibrio di Poppa).



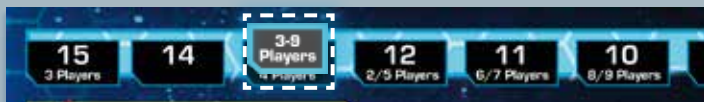
- **Kompromat:** Normalmente devi mescolare tutti i Kompromats coperti e posizzionarli sulle icone sul tabellone partendo dal basso verso l'alto (solo quelli viola).

Per questa partita di Prova (Tutorial), posiziona i Kompromat dell'Astrochimp sul riquadro Kompromat verde nel Therapy garden(Giardino Terapeutico). Posiziona gli 11 Kompromats restanti, coperti sulle icone viola, partendo dal basso. Lascia nella Capsula Houdini un posto viola senza Kompromat.

Segnalini:

Posiziona sul tabellone i seguenti segnalini:

- Il Segnalino Guilt(colpevole) su "Innocent(Innocente)" Per ogni giocatore.
- Il Segnalino Minuto 3-9 Giocatori sul tracciato Minuti alla posizione 13.



- Mischia i 3 **Segnalini Rientro a** **faccia in giu'**, e posizionane 1 sulla Posizione 0 del Tracciato Minuti.
- Il "Segnalino Abandon ship" sul riquadro "Abandon Ship" in alto a destra sul tabellone.
- I Segnalini **Cameras**(Telecamere) e **Jammers** sul lato "ON" visibile nei riquadri Telecamere e Jammer.
- Il Segnalino Status Power on "Normal Power."
- **Pedine:** Posiziona le pedine dei personaggi in base al luogo di partenza, scritto sulla Carta Personaggio.
- **Gli Oggetti di Partenza dei Personaggi in mappa:** Posiziona le **Ali a Razzo** di Daredevil nel Print Shop.
- **Progetto X:** Posiziona una carta a caso coperta del **Progetto X** onel riquadro relativo accanto alla Vault X.
- **Artefatto** nel **Physics Lab**, **Antimatter** nel **Magnetic Containment**, e la **Briefcase** nella **Suite**.
- **Helmets** , **Bludgeons** , **Nanogels** Nelle Sezioni dove sono presenti le icone prestampate sulla mappa.
- **Locks** nei corridoi, a coprire le icone serratura aperta , che conducono al **Reactor**, **Vault X** e **Shred Room**.
- Un Segnalino **Asphyxiation**(Asfissia) nel **Magnetic Containment**.
- Tutto il resto dei segnalini va a formare una riserva generale accessibile a tutti i giocatori.

NOTA: Posiziona il segnalino "Minuto" al Minuto 13 in una partita in 4 giocatori. In Stationfall ogni turno rappresenta un minuto all'imminente feto. Quindi il gioco tende a simulare cosa fai quando ti accorgi che la Stazione sta per Esplodere in...13 minuti.

Trovi il Setup della partita, completo all'inizio di questo regolamento. Tieni presente che solo per questa partita introduttiva, il Kompromat della Houdini è stato messo nel Therapy Garden.



STATIONFALL PARTITA INTRODUTTIVA (TUTORIAL)

di Jon Manker

“Il Sole e' nuovo ogni giorno.”
(Eraclito 535-475 A.C.)

Il Tutorial e' da considerare come una partita introduttiva per imparare le regole ed il flusso di gioco. E' pensato per essere giocato due volte. La prima volta, il Tutorial ti guida fino al turno 9. La seconda volta, fino al turno 7. I turni vengono chiamati Minuti e quando il tempo scade accade lo Stationfall. In quel momento, conti i punti. Come detto in Precedenza, la conta dei punti viene descritta nella sezione Stationfall alla fine del tutorial.

La Lista dei Componenti e le illustrazioni della Mappa sono molto utili quando inizi a preparare il Tutorial. Le Azioni che puoi effettuare sono relativamente semplici in Stationfall ma la moltitudine di Oggetti, Sezioni, Personaggi etc, può sembrare troppo.

Ma non hai bisogno di studiarle tutte prima, puoi scoprirle man mano, giocando. E dopo un pò le meccaniche iniziano a trasformarsi in azioni cinematografiche, regalando una storia nuova ogni volta.

I TURNI IN STATIONFALL

In Stationfall i Turni vengono chiamati Minuti. Qui, c'è una panoramica del Minuto. (I termini scritti sotto saranno spiegati nel tutorial ed è possibile trovarli anche nel Manuale di Riferimento.)

Ogni minuto, come Giocatore puoi eseguire le seguenti Azioni in ordine:

1. **Reveal (Rivelarti)** Rivelare la tua Identità Segreta, se vuoi.
2. **Piazzare cubi Influenza** , su una sola Carta Personaggio, se vuoi.
3. **Attivare** un Personaggio con il tuo **Disco**  **Attivazione o Rinegoziare**.
 - Se scegli **Attivare** hai la facoltà di effettuare le seguenti Azioni con il Personaggio attivato, nell'ordine che preferisci:
 - 1 **Azione**, Le Azioni possono essere Basic(Di Base), Section(Di Sezione) o Character specific (Specifiche del Personaggio).
 - **1 Azione Extra** (Se il Personaggio non è Esausto).
 - **1 Pick Up(Raccolta)** o **Drop(far Cadere) Gratuite**, se vuoi.
 - **1 Azione Kompromat**, usa un Kompromat  per fare 1 Azione con il personaggio la cui icona si trova sul Kompromat.
 - **1 Azione Bribe(Corruzione)** usa  un segnalino Bribe per effettuare 1 Azione con Qualsiasi Personaggio.
 - Se **Rinegozi** recuperi il tuo Disco Attivazione ed uno dei tuoi cubi influenza piazzati su una delle Carte Personaggio e lo riponi nella tua riserva.
4. Risolvi i **Segnalini**  **Tempo** e le Azioni Progetto X.

COME LEGGERE LA PARTITA DESCRITTA DAL TUTORIAL

Il testo che stai leggendo è diviso in capitoli chiamati “Minuti.” Ogni capitolo è formato da tre parti:

La prima parte descrive e spiega dei concetti base.

La seconda parte, scritta in italico descrive come agisce Lindsey separando la Strategia di Lindsey dalle sue Azioni. Lindsey infatti, non accetterà mai Bribes (corruzione) o Kompromats. Imparerai durante la partita che cosa sono questi due concetti.

- **La terza parte, scritta in grassetto, descrive cosa dovresti fare tu nel Minuto di gioco.**

A causa di Lindsey: *Ci sono alcune azioni che non ti è permesso fare a causa di Lindsey. Queste cose sono scritte in Rosso.*

Iniziamo!



13 MINUTI ALLO STATIONFALL

Turno: 1

“Il tuo personaggio e' il tuo fato.”
(Eraclito 535-475 A.C.)

Una peculiarità di Stationfall è che, anche se la tua Identità Segreta è un Personaggio Specifico, tu, agisci usando tanti Personaggi. Posiziona 1 o più dei tuoi **Cubi Influenza su un personaggio** (alla base del ritratto) per renderli tuoi **Cospiratori**. Poi, piazza il tuo **Disco Attivazione** (sopra il ritratto) su uno qualsiasi dei tuoi Cospiratori per poter Agire con quel Personaggio.

Un Personaggio viene considerato un tuo Cospiratore quando hai almeno un cubo influenza sulla sua Carta Personaggio ed almeno tanti cubi quanti quelli degli altri giocatori. Non hai bisogno di averne la maggioranza, basta averne la stessa quantità. Così se hai 1 cubo su un Personaggio ed un altro giocatore ha anch'egli un cubo sullo stesso Personaggio, quel Personaggio è un Cospiratore di entrambi. Inoltre, il Personaggio deve essere Vivo per poter essere Attivato. Tutti i Personaggi in questo Tutorial, sono Vivi all'inizio della partita. Vedremo altri stati per i Personaggi, come Down o Fuggiti, più avanti



Nel momento in cui **Attivi** un **Cospiratore**, ottieni:

1 Azione con quel Personaggio se **Esausto** (ha almeno 1 Disco Attivazione sulla sua carta all'inizio del tuo turno).

2 Azioni con quel Personaggio se NON è **Esausto** (non ha Dischi Attivazione sulla sua carta all'inizio del tuo turno).

NOTA: Nel momento che devi determinare se un personaggio sia Esausto o meno, contano i Dischi di tutti i Giocatori, incluso il tuo.

Esempio: Attivi il Troubleshooter al turno 1 posizionando il primo disco sulla sua Carta Personaggio ed effettui 2 azioni con lei. Al turno successivo lei è considerata Esausta per tutti gli altri giocatori fino a quando il tuo disco è presente sulla sua carta. Se decidi di riattivarla, questa volta, effettuerai soltanto 1 azione con lei (a meno che tu non decida di usare un Segnalino Bribe o Kompromat).

Oltre a poter effettuare 1 o 2 Azioni, ottieni sempre 1 Azione gratuita tra Pick Up (Raccogli) / Drop (Fai cadere) quando attivi un Personaggio.

In questo primo turno ci focalizzeremo sulle azioni “Step” e “Pick Up.”

Step è un'Azione che serve per muovere la **pedina** di un Personaggio tra le Sezioni della stazione, attraverso i **Corridoi**.



Puoi **Raccogliere** due tipologie di elementi dalla Stazione:

- **Oggetti (forma quadrata)** permettono di eseguire alcune azioni e possono far fare anche punti. un oggetto raccolto va posizionato nello spazio oggetti che si trova a destra sulla Carta Personaggio. Ogni spazio oggetto può contenere massimo un oggetto se non diversamente specificato sulla Carta Personaggio.
- **Kompromats** appartengono al Giocatore e non al Personaggio che l'ha raccolto. Tenuti in mano e segreti fino al momento dell'uso.
- **Segn. Contaminazione** occupano uno Spazio Oggetto. Che tu lo voglia o meno, qualsiasi Personaggio che entri nel Bio Lab riceve un Segnalino Contaminazione, posizionato su uno dei suoi **Spazi Oggetto**. E' importante per l'Agenda di alcuni Personaggi ma non ha altri effetti. (Nessun effetto negativo per i Personaggi attualmente sulla Stazione, ma ovviamente per coloro sulla terra gli effetti potrebbero essere devastanti. Ma questo è un altro film...)



LA STRATEGIA DI LINDSEY

Considera che l'Identità Segreta di Lindsey, l'Engineer, ha una Agenda influenzata dalla Contaminazione. L'Engineer vuole che nessun Personaggio Contaminato fugga dalla Stazione. La Fuga viene descritta a pag. 11. Considerando le missioni sull'Agenda dell'Engineer/Lindsey, il modo migliore per fare tanti punti è quello di armare qualcosa chiamato **Antimatter (Antimateria)**.

Quindi, cosa fare?

L'Antimateria si trova in una Sezione a cui si accede tramite un Corridoio con Serratura. Solo i Personaggi con l'**Abilità Officer (Ufficiale)** (che rimuove le serrature) possono attraversare questi Corridoi. L'Engineer ha questa Abilità. Ma per evitare che gli altri scoprano l'Identità Segreta di Lindsey, lei sceglie di usare lo Station Chief per accedere al Magnetic Containment invece dell'Engineer. Anche lo Station Chief ha l'Abilità Officer. L'Antimateria si trova in una stanza con un segnalino **Hazard (Pericolo)**.

Un **Umano** ha bisogno di un  **Helmet(Casco)** sulla sua Carta Personaggio per sopravvivere ad un Pericolo. Quindi, Lindsey ha bisogno in qualche modo di recuperare un casco da dare allo Station Chief.

NOTA: *Outer Space*(Spazio) rappresenta lo Spazio, fuori dalla Stazione. Nel gioco è considerato essere 1 Sezione e puoi muoverti da o verso esso con l'Azione *Airlock* seguendo le frecce dell'*Outer Space*. Queste possono essere bidirezionali, permettendo il movimento in entrambe le direzioni o Monodirezionali. Muoversi da e Verso l'*Outer Space* costa 1 Azione, proprio come qualsiasi altro movimento tra le Sezioni. In questo modo, una passeggiata nell' *Outer Space* può essere una scorciatoia. Per andare da *Forward Airlocks* ad *Aft Airlocks* ad esempio, richiede 2 Azioni, passando per l'*Outer Space*. Tieni presente anche che l'*Outer Space* ha sempre attivo un pericolo, per cui qualsiasi personaggio umano ha bisogno di un Casco per potervi accedere.

AZIONI DI LINDSEY

Lindsey mostra i *Kompromats* dato che in questo Tutorial gioca a carte scoperte. Per prima cosa rende lo *Station Chief* un suo Cospiratore.

- **Piazza 1 Cubo Influenza sulla Carta Personaggio dello Station Chief.**

Siccome è il primo turno di Lindsey, lo *Station Chief* è il suo unico Cospiratore.

- **Piazza il suo Disco Attivazione sullo Station Chief.**

Lei decide quindi di attivare lo *Station Chief*. Lo *Station Chief* non è Esausto quindi Lindsey ottiene 1 Azione extra = 2 Azioni (come anche un *Pick Up/Drop* gratuiti). Lo *Station Chief* parte dal *Therapy Garden*. Lindsey sceglie di usare l'Azione gratuita una-volta-per-attivazione *Pick Up* (Raccolta) per ottenere subito un *Kompromat*, che potrebbe risultare utile più avanti.

- **Pick Up (Raccogli) il Kompromat. E' quello dell' Astrochimp.**



Il Kompromat dell' Astrochimp viene dato al giocatore, in questo caso Lindsey.



LA STRATEGIA DI LINDSEY

Inizialmente, il piano di Lindsey era di spostare lo *Station Chief* nello *Storage* per raccogliere un Casco lì, ma dato che ha ottenuto il *Kompromat* dell'*Astrochimp*, è probabilmente un'idea migliore aiutare l'*Astrochimp* con il Casco, più avanti col passare dei Minuti.

AZIONI DI LINDSEY

Lindsey sceglie di effettuare l'Azione "Step" due volte.

- **Muovi lo Station Chief dal Therapy Garden all' Aft Hub e successivamente al Reator.**



LE AZIONI DEI GIOCATORI - TURNO 1

Decidi chi gioca dopo Lindsey e continua in senso orario. In questo primo turno:

A causa di Lindsey: Non piazzare Cubi Influenza sullo *Station Chief*, *Stowaway* o l'*Astrochimp* per fare in modo che le Azioni di Lindsey abbiano effetto nei turni successivi. Evita di Raccogliere il Casco nelle *Aft Airlocks* per fare in modo che le Azioni di Lindsey abbiano effetto nei turni successivi.

- **Crea il tuo primo Cospiratore, piazzando 1 Cubo Influenza su qualsiasi Carta Personaggio. Se una delle due abilità della carta è scritta in un riquadro viola, ci sono regole speciali su come piazzare i Cubi Influenza o i Dischi attivazione qui. Le regole sono comunque scritte sulle carte.**
- **Piazza il tuo Disco Attivazione su un tuo Cospiratore.**
- **Effettua 1-2 azioni.** (1 Azione se il Personaggio è Esausto, altrimenti 2) Scegli tra Step e Pick Up, nell'ordine che preferisci.
- **Se possibile, Pick Up(Raccogli) un Kompromat.** Cerca di fare in modo di avere il tuo Cospiratore in una stanza con un Kompromat nel tuo turno e di raccoglierlo con la tua azione gratuita di Pick Up.

12 MINUTI ALLO STATIONFALL

Turno: 2

“Le diversita' vanno abbracciate nell'insieme, e dalle differenze risulta l'armonia piu' bella.”
(Eraclito 535-475 A.C.)

Un nuovo turno implica che prima di tutto, il Segnalino Minuto si muova di un passo a destra sul tracciato, in questo caso al Minuto 12. Mancano 12 minuti allo Stationfall. Il Segnalino Primo giocatore non si muove.

- **Muovi il Segnalino Minuto dalla posizione 13 alla 12**



Alcune Azioni, richiedono il possesso, l'uso o vengono modificate da Oggetti. Come visto durante il setup, alcuni oggetti sono disponibili fin da subito, in possesso dei Personaggi, mentre altri si trovano in particolari Sezioni. Altri oggetti poi, possono essere prodotti solo in specifiche sezioni, dove vi è la dicitura “**Manufacture (Produci).**” Gli oggetti sono rappresentati da Segnalini di forma quadrata, sono praticamente oggetti materiali, maneggiati con le Azioni: Pick Up(Raccogli), Drop(Lascia Cadere), Give(Dai), Throw(Lancia) e Rob(Ruba). I nomi delle Azioni sono autoesplicativi. (Come al solito, controlla il Maniale di Riferimento per le spiegazioni dettagliate). Alcune delle Azioni in gioco, richiedono l'utilizzo di un oggetto per essere compiute, come Sabotage, la quale significa che danneggi una Sezione e disabiliti le eventuali Azioni Sezione che permetterebbe.

Le Azioni vengono anche influenzate dalle Abilità dei Personaggi. Le abilità sono descritte nei riquadri colorati sulle Carte Personaggi. Sono spesso importanti se vuoi creare delle Combo potenti con le tue Azioni. I colori indicano che tipo di abilità siano; I Dettagli sui colori sono descritti nel Fascicolo Personaggi.



LA STRATEGIA DI LINDSEY

Lindsey vuole Attivare un nuovo Personaggio per poter effettuare 2 Azioni. Se avesse voluto attivare lo Station Chief di nuovo, non avrebbe avuto l'azione extra, in quanto lo Station Chief è Esausto, indicato dal fatto che vi sia già presente un Disco attivazione su di esso all'inizio del turno di Lindsey. A causa del Kompromat che ha ricevuto il turno precedente, Lindsey pensa che rendere l'Astrochimp un suo Cospiratore, sia un buon piano per poter essere in grado di preparare il terreno in modo da usare il Kompromat al momento giusto.

Il suo piano consiste nel preparare l'Astrochimp a dover drammaticamente Lanciare il suo Casco in uno dei Minuti successivi per aiutare lo Station Chief a prenderlo. Quindi, focalizzandosi su questo, sceglie di NON usare l'azione gratuita di Pick Up(Raccogli) per ottenere il Kompromat dalla Kitchen, ma la conserva per effettuare due Azioni Step(Movimento) e raccogliere gratuitamente un Casco.

LE AZIONI DI LINDSEY

- **Posiziona un Cubo Influenza sull'Astrochimp e sposta il suo Disco Attivazione dallo Station Chief all'Astrochimp.**

Si muove due volte, usando l'Abilità dell'Astrochimp “Tunnel Rat.” Essa permette all'Astrochimp di Muoversi attraverso le prese d'aria (**Vents**), indicate dalle linee gialle tratteggiate su mappa. Questa Abilità non ha un costo, permette all'Astrochimp di avere più percorsi su cui muoversi.

- **Si muove dalla presa d'aria che va dalla Kitchen al Reactor. Poi, come secondo Step, si muove usando il corridoio verso Aft Airlocks e raccoglie gratuitamente il Casco. Posiziona il Segnalino Casco sulla carta dell'Astrochimp in uno dei suoi slot oggetti non occupati.**

AZIONI DEI GIOCATORI - TURNO 2

L'ordine di turno vale anche adesso e non cambia per l'intera partita.

A causa di Lindsey: Come prima, evita di posizionare cubi sullo Station Chief, Stowaway o Astrochimp e non Rivelarti come Stowaway o Astrochimp (Per non rendere vane le Azioni di Lindsey nei turni successivi).

- Aggiungi un nuovo Cospiratore. Piazza un cubo Influenza su un Personaggio che non sia già un tuo Cospiratore.
- Attiva il tuo nuovo Cospiratore. **Sposta il tuo disco Attivazione sulla Carta Personaggio di quello appena influenzato.** Ricorda che ottieni un'Azione aggiuntiva se il personaggio non è Esausto.
- Prova a Raccogliere un Oggetto. Muoversi e raccogliere un Kompromat sono sempre buone Azioni da fare, ma prova anche a trovare oggetti che una volta Raccolti pensi possano esserti utili.
- Prova ad utilizzare le Abilità dei Personaggi. Se puoi, prova ad usare una delle Abilità del tuo nuovo Cospiratore o almeno, controllale e assicurati di aver capito bene come funzionano.

11 MINUTI ALLO STATIONFALL

Turno: 3

“L’Abbondanza di conoscenza non ti insegna come diventare saggio.” (Eraclito 535-475 A.C.)

Inizia il turno spostando il Segnalino Minuto. Mettilo sulla posizione 11.



Oltre alle Azioni di Base, come Step e Pick Up, vi sono le Azioni Sezione (**Section Actions**). Sono le azioni scritte sotto il nome della Sezione (In dettaglio si trovano sul Manuale di Riferimento). Il costo delle Azioni Sezione è di 1 Azione, come per le Azioni Base. E' possibile eseguirle solo se la Pedina del Personaggio si trova nella Sezione relativa all'Azione che si vuole eseguire.

Una Sezione può essere **Danneggiata**. Significa che tutto ciò scritto nella parte in bianco sotto il nome è disabilitata, incluso le Azioni Sezione. Questo, viene indicato, posizionando un Segnalino di Sezione Danneggiata  sul riquadro testo sotto il nome. Altre Caratteristiche di Sezione, come Buia (Dark) non vengono influenzate.

Una Sezione può essere Danneggiata in vari modi, il più ovvio è tramite l'Azione di Base **Sabotage**, che richiede che il Personaggio esegue l'Azione abbia una **Bludgeon**  o la **Gun** . Le Sezioni possono essere dotate di altri Attributi o segnalini come, **Dark** , come nel *Bio Lab*, i Personaggi soltanto entrandovi  vengono Contaminati.

LA STRATEGIA DI LINDSEY

L'identità segreta di Lindsey, Engineer, vuole evitare che chiunque sia contaminato non raggiunga la Terra (questo darebbe a Lindsey 4 punti). La Sezione che contamina i Personaggi è il Bio Lab. Un fattore molto importante da considerare, una sfida comune in Stationfall è che gli altri Giocatori possono influenzare i tuoi Cospiratori e gettare al vento i tuoi piani. Noi la stiamo facendo facile per Lindsey, dicendoti di non usare lo Station Chief, l'Astrochimp o la Stowaway, ma normalmente non sarebbe così.



La Stowaway è un Personaggio molto flessibile che può Comparire su Mappa in qualsiasi Sezione Buia (Dark) la prima volta che viene attivata. Questo è un esempio di Personaggio con Regole Speciali quando viene Attivato. La Pedina della Stowaway, Parte dalla sua  Carta Personaggio.

La sua prima Azione in partita DEVE essere di muovere la sua Pedina dalla Carta Personaggio verso qualsiasi Sezione Buia (**Dark Section**) sulla mappa. Lindsey ha in mente di danneggiare il Bio Lab usando una Firebomb , quindi decide che la prima Azione della Stowaway sia di spostare la sua Pedina, dalla Carta Personaggio al Forward Exhaust.

AZIONI DI LINDSEY

Rendi la Stowaway un tuo Cospiratore e Attivala. La Stowaway non è Esausta, quindi Lindsey può effettuare due azioni (e un Pick up o Drop gratuitamente).

Muovi la Stowaway dalla sua Carta Personaggio al Forward Exhaust e successivamente con l'Azione Step sposta la Stowaway al Chem Lab. Lì Lindsey usa il tuo Pick Up gratuito per prendere il Kompromat nel Chem Lab, (se nessun altro lo ha già preso).



AZIONI DEI GIOCATORI - TURNO 3

A causa di Lindsey: Ancora, evita di piazzare cubi influenza o di Rivelarti come Station Chief, Astrochimp o Stowaway.

- **Aggiungi ulteriori Cospiratori (se vuoi).** E' utile avere più Cospiratori se vuoi avere più personaggi tra cui scegliere in fase di Attivazione.
- **Fai in modo che i Cospiratori lavorino per soddisfare la tua Agenda.** Stavolta prova ad essere più creativo quando decidi cosa fare, preferibilmente, scegli di effettuare azioni che possano portare vantaggi nel soddisfare l'Agenda della tua Identità Segreta. **Guarda la Sezione dei suggerimenti sulla tua Carta Identita'** per prendere ispirazione. Ricorda di controllare il Manuale di Riferimento o il Fascicolo dei Personaggi se trovi dei termini che non conosci.

10 MINUTI ALLO STATIONFALL

Turno: 4

“Nessun uomo può bagnarsi nello stesso fiume per due volte, perché l'uomo ne le acque del fiume sono gli stessi” (Eraclito 535-475 BCE)

Adesso che i concetti di come Influenzare e Agire con i Personaggi ti sono più chiari, approfondiremo altri dettagli del gioco. In questo Minuto, vedremo come usare i segnalini Corruzione (Bribe) ed i Kompromat per effettuare più di 2 Azioni in un turno e vedremo come Fuggire dalla Stazione tramite le Capsule di Salvataggio.

Per armare l'Antimateria (Antimatter), bisogna portarla fuori dal Magnetic containment. Come detto precedentemente, le Azioni degli altri giocatori potrebbero (e probabilmente lo faranno) interferire con i tuoi Piani. Se vuoi che accada qualcosa di specifico, farlo accadere un turno prima di quanto si aspettino gli altri può essere una buona idea. I Kompromats e Bribes possono aiutarti in questo. I Kompromats aggiungono 1 Azione per un Personaggio Specifico ed i Bribes, 1 Azione per qualsiasi Personaggio.

LA STRATEGIA DI LINDSEY

Lindsey non riuscirebbe a portare fuori l'Antimatter con solo 2 Azioni (Movimento nel Magnetic Containment, Pick Up Antimatter e Movimento indietro al Reactor). Sono necessarie 3 Azioni. E lo Station Chief non ha un Casco, quindi deve spendere il Pick Up gratuito per raccogliarlo, invece di usarlo potenzialmente per raccogliere l'Antimatter. Ma lei ha il Kompromat dell'Astrochimp e il segnalino Bribe ancora in mano, pronti per essere usati.

Il turno di Lindsey cinematograficamente:

L'Astrochimp, fluttuando a Gravità zero negli Aft Airlocks, solleva il Casco tenendolo con le mani in preghiera e passa attraverso il corridoio per arrivare al Reactor. Lo Station Chief fluttua verso il Casco in arrivo, ricevendolo (usando Pick Up gratuito). Lei continua a fluttuare verso il Magnetic containment e una volta arrivata alla porta con serratura elettronica, la sblocca con le credenziali da Ufficiale. Lo Station Chief entra nel Magnetic containment (usando la sua prima Azione, “Step”, protetta dal Casco in questa Sezione che contiene un Pericolo). Nel Magnetic Containment, lo Station Chief prende l'Antimatter (usando “Pick Up” come sua seconda Azione, spostando il segnalino dell'Antimatter nell'inventario sulla carta Personaggio). Quindi, lo Station Chief fa un ulteriore sforzo, dirigendosi fuori dal Magnetic Containment, verso il Reactor, (Lindsey usa il suo prezioso segnalino Bribe, usandolo sullo Station Chief, ad indicare un Bribe pagato precedentemente, per far eseguire una ulteriore Azione allo Station Chief. Lindsey sceglie l'Azione “Step”). L'Antimatter inizia così a lampeggiare con una luce rossa ed uno strano suono ad indicare che ora è armata ed instabile e detonerà inevitabilmente tra 4 minuti.

AZIONI DI LINDSEY

Non aggiungere alcun Cubo Influenza.

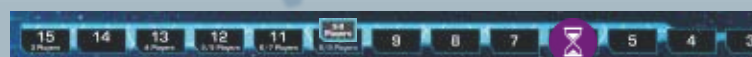
- **Attiva lo Station Chief** (sposta il disco Attivazione sullo Station Chief).
- **Usa il Kompromat dell'Astrochimp** (posizionalo a sinistra della carta dell'Astrochimp) per ottenere l'Azione Throw e lanciare il Casco dall'Astrochimp al Reactor.



- **Pick Up Gratuitamente il Casco con lo Station Chief, Spostati nel Magnetic Containment** (rimuovi la Serratura con l'Abilità Officer) e **Pick Up l'Antimatter**.



- **Usa Bribe sullo Station Chief per muoverlo Step verso il Reactor ed armare Antimatter, girala e posiziona uno dei segnalini tempo di Lindsey su tracciato Minuti, 4 turni avanti nel futuro (Minuto 6).**



Parlando di turni futuri, ti sei ricordato di far avanzare il Segnalino Tempo questo turno? dovrebbe trovarsi sulla posizione 10 del tracciato Minuti. (Medaglia d'oro a tutti se l'avete già fatto!)

Lindsey ha fatto 5 cose in 1 solo turno (incluso il Pick Up gratuito). Pianificare questi turni così produttivi evita che gli altri possano interferire con i tuoi piani, ma hanno un costo. Hai solo 1 segnalino Bribe e se non viene usato fornisce 1 punto al termine della partita, quindi, usalo con cautela e solo quando fa effettivamente la differenza. Inoltre, il segnalino viene posizionato accanto alla Carta del Personaggio su cui viene usato (*StationChief* in questo caso). Se questo Personaggio è l'identità segreta di un altro Giocatore, quel giocatore farà 1 punto grazie a quel segnalino a fine partita.

ANTIMATTER

Armare l'**Antimatter** comporta alcuni passaggi:

- **Il segnalino dell'Antimatter viene girato sul lato armato.**
- **Viene innescato Abandon Ship**, indicarlo in alto a dx sul tabellone, girando il Segnalino Abandon Ship. Inoltre **rimuovi tutte le serrature sul tabellone.**
- **Posiziona il segnalino di uno dei giocatori sul tracciato minuti (come fatto per Linday).** Appena il Segnalino Minuto raggiunge quel segnalino Tempo, al termine del turno del giocatore, l'Antimatter detona.

Se l'**Antimatter** si trova ancora sulla Stazione quando detona, la partita termina innescando lo **Stationfall** (Si eseguono i passaggi finali).

Se l'Antimatter si trova altrove quando detona, possono accadere altre cose. Consulta il Manuale di riferimento per ogni singolo caso.

Ci restano quindi, altri 4 turni. **Se hai bisogno di più turni per soddisfare la tua Agenda, devi provare a gettare l'Antimatter fuori dalla stazione al momento della detonazione**, in modo da far continuare la partita.

I **Segnalini tempo** vengono posizionati sul tracciato Minuti o sulle Sezioni. Indicano che accadrà un evento **al termine del turno del giocatore**; in uno specifico Minuto, se piazzato sul tracciato Minuti, o al termine del prossimo turno se posizionato su una Sezione. Molti effetti diversi coinvolgono i segnalini Time, come ad esempio il Lancio di una Capsula.

FUGA E CAPSULE

L'Agenda di Molti Personaggi, prevede di Fuggire dalla Stazione. Inoltre, è importante per il Personaggio Bonus e ottenere i punti Amico. **Fuggire** significa che il personaggio  è arrivato alla Mesosfera. I Personaggi arrivati alla Mesosfera vengono indicati agli altri giocatori con il **Segnalino Fuggito** , posizionato sulla Carta Personaggio. Non possono essere Attivati o Influenzati Ulteriormente. Il modo più comune per fuggire è tramite una Capsula (**Pod**). La Capsula trova da sola la strada per la Mesosfera, ma la preparazione al lancio, rappresenta una sfida.

Ogni Capsula ha dei requisiti per il lancio descritti su di essa. I requisiti devono essere soddisfatti prima che venga attivato il lancio. Per la maggior parte di esse, viene richiesto l'innescare del protocollo Abandon Ship. A causa del fatto che l'Antimatter è stata armata, il protocollo qui è già attivo.



Numero Massimo di Passeggeri

Una Capsula ha bisogno almeno di 1 Passeggero (Umano o Robot) e non può accogliere più passeggeri del suo numero massimo. Il numero massimo viene indicato: . Alcuni Personaggi non sono Umani o Robot (possono essere anche Dati o Oggetti). Questi non contano come Passeggeri. In questo tutorial, comunque, tutti i Personaggi sono Umani o Robot.

Una Capsula viene lanciata usando una **Azione di Sezione**. Ci sono tre Azioni di Sezione che permettono questo:

- **Lancio Programmato (Timed Launch)**, da un Personaggio dentro una capsula. Posiziona uno dei suoi Segnalini Tempo sulla Capsula. Viene lanciata al termine del suo prossimo turno.
- **Lancio di Sezione (Section Launch)**, da un Personaggio in una Specifica Sezione cui la Capsula Occupata sia collegata. Il personaggio viene lasciato Indietro ma la Capsula viene lanciata Istantaneamente.
- **Lancio dal Ponte (Bridge Launch)**, da un Personaggio al Ponte. Somiglia al lancio di Sezione ma lancia simultaneamente tutte le Capsule Occupate che hanno soddisfatto i Requisiti di Lancio.

NOTA: Abandon Ship viene innescato automaticamente al Minuto 1, ma non vi sono certezze vi sia un Minuto 0. Due volte su Tre, non vi è alcun Minuto 0, determinato dal Segnalino Rientro (Il segnalino che hai piazzato sul Minuto 0 nel Setup). Per essere certo di lanciare una Capsula dal suo interno, usando l'Azione di Sezione Timed Launch devi assicurarti di aver innescato Abandon Ship prima del Minuto 1. Causando un Blackout danneggiando due Sezioni di Alimentazione o *innescando dal Bridge sia Abandon Ship che Sel Destruction*. (E questi sono solo alcuni esempi) .

AZIONI DEI GIOCATORI - TURNO 4

A Causa di Lindsey: Non posizionare cubi influenza su Stowaway. Tutti gli altri Personaggi puoi usarli a tuo piacimento.

- **Controlla la tua situazione.** Molte cose cambiano armando l'Antimatter e potrebbero anche i tuoi Piani. Controlla la tua Agenda, i suggerimenti, e pianifica bene le tue Azioni. Stationfall è una bestia che cambia tutto, dove le Azioni degli altri Giocatori costantemente influenzano i tuoi Piani.
- **Usa un Kompromat.** Se hai uno o più Kompromats, usane 1, come ha fatto Lindsey. Anche solo per provare ad usarli. Ricorda che Agire con un Kompromat non permette azioni gratuite di Pick up/Drop.

9 MINUTI ALLO STATIONFALL

Turno: 5

“Il Mondo, che e' lo stesso per tutti, non e' stato creato da alcun Dio o uomo, ma e' sempre stato, e', e sara' sempre un fuoco perpetuo.”
(Eraclito 535-475 A.C.)

Inizia il turno muovendo il segnalino Minuto su 9. Da qui, la partita del Tutorial si divide in due percorsi diversi. Se è la prima volta che giochi questo tutorial, continua a leggere. Nel caso in cui fosse la seconda volta, salta questo paragrafo e vai a, “**La 2° volta che giochi il Tutorial.**”

LA PRIMA VOLTA CHE GIOCHI IL TUTORIAL:

Continua a giocare da solo, termina la partita e prova a fare più punti possibile, usando ciò che hai imparato. Al momento dello Stationfall o perchè l'Antimatter detona a Bordo o perchè il segnalino Minuto raggiunge la posizione “Stationfall” guarda il capitolo relativo alla fine di questo manuale per il punteggio.

Le Azioni di Lindsey scriptate sono terminate per questa partita. Dal Minuto 9 in avanti, decidete tutti assieme come agisce Lindsey nel suo turno, siate creativi, cambiate partendo da ciò che ha fatto fin ora e discutetene. Ricordate la sua missione principale: evitare che persone Contaminate Fuggano e assicurarsi che l'Antimatter detoni a Bordo.

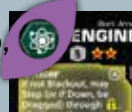
LA SECONDA VOLTA CHE GIOCHI IL TUTORIAL:

Ora che hai giocato i Minuti da 13 a 10 due volte, continua con altri tre Minuti Scriptati, 9-7 per essere introdotto gradualmente agli altri concetti di Stationfall. *Continuerai da solo quando saranno terminati i turni scriptati, dal Minuto 6 in poi.*

RIVELARSI

Puoi Rivelarti all'inizio di ogni tuo turno. Rivelarti, significa che:

- Giri a faccia in su la tua Carta Identita Segreta in maniera che tutti possano vederla per il resto della partita. La tua identità Segreta è adesso, il tuo PC (Player Character) (Personaggio Principale).
- Il tuo PC vivo è sempre un tuo Cospiratore.
- Gli altri giocatori non possono più influenzare il tuo PC
Il tuo PC non può più essere un Cospiratore per gli altri.
- Posiziona il tuo **Segnalino Rivelato** sulla carta Personaggio, di quel PC.
- Rimuovi tutti i **Cubi Influenza** dalla carta Personaggio PC.



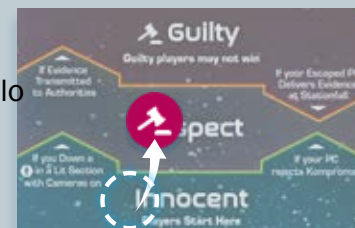
I tuoi cubi influenza tornano nella tua riserva, mentre i cubi degli altri giocatori vengono messi nel Riquadro Traditore (Betrayal box) accanto al tracciato Minuti.

I Cubi nel Betrayal box sono perduti per i giocatori!

- I **Dischi Attivazione** rimangono sul Personaggio Rivelato, dato che

è importante sapere se questo personaggio abbia agito di recente e sia Esausto.

- Il tuo **Potere Rivelato** si attiva (lo trovi in fondo alla Carta Identita' del personaggio, accanto all'icona Rivelato.)
Esistono tre tipologie di Potere Rivelato. Uno, quando si attiva e' **istantaneo** (📌) e si attiva una volta sola. **Permanente** (🔄) resta sempre attivo ed un altro, fornisce una nuova **Azione** (A) al Personaggio.
- Il tuo Personaggio Bonus resta segreto.
- Il tuo PC può essere ancora Bribe (Corrotto) ma, dopo aver saputo che tipo di Azione sia, può rifiutare il segnalino Bribe e rifiutare di compiere l'Azione. Il segnalino rifiutato ritorna al giocatore che ha provato a corrompere. Non vi sono penalità nel rifiutare un segnalino Corruzione (ma questi segnalini sul tuo PC a fine partita, ti forniscono punti).
- Il tuo Personaggio può essere bersaglio del suo relativo Kompromat. Funziona allo stesso modo della Corruzione, puoi rifiutare l'Azione o no. Se sei innocente e rifiuti di fare l'Azione che ti è stata richiesta dal giocatore che usa il tuo Kompromat devi spostare il segnalino Guilt su Sospetto. Se invece sei già Sospetto o Colpevole non ci sono penalità nel rifiutare il Kompromat. Indipendentemente dal fatto che tu faccia o meno l'Azione, il Kompromat viene dato al giocatore Attivo. (Più avanti, dettagli sul concetto di Sospetto).



Invece di Rivelarti, puoi effettuare, la **Rivelazione Schrödinger**. Significa che ti riveli come tuo Personaggio Bonus. La procedura è la stessa, con la differenza che la tua carta identità Segreta di partenza, viene scartata (Senza essere mostrata) e non avrai più un Personaggio Bonus per i punti a fine partita.

FUOCO

Fuoco (🔥) come per Sabotaggio, è un modo per cambiare gli Attributi delle Sezioni.

- Quando una Sezione va a fuoco, metti un **Segnalino** (🔥) **Fuoco** nella sezione ed un **Segnalino** (🚫) **Danneggiato** sul nome della stessa.
- I Personaggi Umani hanno bisogno di un Casco per (🛡️) entrare nelle Sezioni incendiate. Qualsiasi Umano che si trovi in una Sezione incendiata senza Casco, va immediatamente Down.

Se vuoi rimuovere un Segnalino Fuoco, devi usare una **Azione Consolle** chiamata **Hazard Suppression**. Le Azioni Consolle si effettuano nella Security Station o Mainframe.

(Alcune abilità dei personaggi ti permettono di eseguire le Azioni Consolle da altre Sezioni). Sostituisci quindi il segnalino  con il segnalino pericolo Asfissia  (come quello trovato nel Magnetic Containment in precedenza). Serve una seconda Azione Consolle Hazard Suppression per rimuovere il Segnalino Asfissia.

SOSPETTO

Il concetto di Sospetto e' stato menzionato prima. Significa che il tuo segnalino Guilt, che hai posizionato su "Innocente" nel setup, si sposta su Sospetto. A questo punto, rischi di diventare Colpevole. Questo e' un concetto collegato ai Dati, spiegato nel minuto 7.

LA STRATEGIA DI LINDSEY

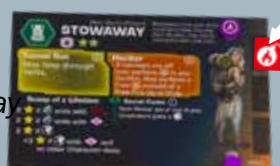
Dopo un drammatico Minuto 10, Lindsey non mostra segni di cedimento. Lindsey si Rivela, per mostrare come svolgere questo passaggio (e per devastare ancora di piu' tutti). La Rivelazione dell'Engineer, innesca i poteri rivelati.

Recita "Overload - Al momento della Rivelazione, posiziona un Segnalino tempo in una qualsiasi Sezione. Quando si Risolve, danneggia la Sezione." Lindsey sceglie di piazzare il suo Segnalino Tempo nella Vault X. Se la Vault X viene danneggiata, il Project X viene liberato. Vuol dire che al termine del suo prossimo turno il Project X verra' girato e seguirai le istruzioni scritte sulla carta.

*Lindsey sceglie di non posizionare alcun cubo influenza. Puo' attivare l'Engineer se vuole, in quanto un PC vivo e' sempre un Cospiratore ma lei Attiva la Stowaway per ottenere una Firebomb. Usare la **Firebomb** farebbe innescare un incendio e preverrebbe la Contaminazione, rendendo la vita problematica in generale sulla stazione. Bisogna scegliere se la Firebomb esplode o meno quando viene lanciata. Certamente, Lindsey vuole che la Firebomb esploda, incendiando l'intero BioLab!*

LE AZIONI DI LINDSEY

- Si Rivela come Engineer.
- Mette il Segnalino Rivelato sulla Carta Personaggio Engineer, sposta i cubi degli altri giocatori nel Betrayal box
- Posiziona uno dei segnalini Tempo di Lindsey sulla Vault X per il potere rivelato dell'Engineer.
- Attiva la Stowaway e usa l'Azione di Sezione per produrre una Firebomb . Posiziona la Firebomb sulla Carta Personaggio della Stowaway



- Poi effettua l'Azione Throw per lanciare la Firebomb nel Biolab.



- Riponi la Firebomb nella riserva generale, metti un Segnalino Fuoco nel Biolab e un Segnalino Sezione Danneggiata sul testo sotto il nome della Sezione.



AZIONI DEI GIOCATORI - TURNO 5

Adesso tutto il resto dei giocatori esegue le Azioni del Minuto 9.

A Causa di Lindsey: Adesso puoi influenzare, usare, attivare oggetti e personaggi che vuoi.

Se questa e' la tua seconda partita non ci sono particolari azioni consigliate, prova a vincere! Semplice ed efficace. Agisci in maniera tale da finire la partita con quanti piu' punti possibile.

CONFLITTI DI INFLUENZA

Ricorda che puoi attivare tutti i Personaggi su cui hai dei cubi influenza e sei almeno in pareggio con chi ne possiede di piu'. Non ne abbiamo ancora parlato (per mantenere semplicita') ma nella fase influenza, puoi piazzare quanti cubi vuoi sul personaggio, il limite e' soltanto il poter influenzare un solo Personaggio a turno.

Per un giocatore, avere molti cubi influenza su un solo personaggio rappresenta un'importante meccanica del gioco. E' un modo per rendere agli altri le cose difficili se intendono rovinare i tuoi piani attivando quel Personaggio. Ed e' anche un ottimo modo per rovinare i piani degli altri, se quello e' un Personaggio interessante per qualcun altro. Ricorda che puoi piazzare i cubi influenza su un Personaggio, ma poi puoi anche attivarne un altro che sia un tuo Cospiratore.

Hai un **Limite di Influenza** in alto a destra della tua Carta Identita' segreta. Puoi piazzare tutti e 8 i cubi influenza che hai a disposizione durante la partita, a tuo piacimento, ma durante la fase punteggio, tutti i cubi che son stati piazzati oltre il limite di influenza ti daranno punti negativi (-1 punto). Tanti cubi influenza su un solo Personaggio rappresentano comunque un rischio. Nel caso si rivelasse, i tuoi cubi andrebbero persi nel Betrayal Box (Riquadro Traditore).

8 MINUTI ALLO STATIONFALL

Turno: 6

DIVERSI STATI DEI PERSONAGGI

Tante Agende, e il personaggio Amico o Nemico (BC Friend and BC Grudge), forniscono punti ai Giocatori se questi sono Fuggiti o messi Down. I personaggi possono trovarsi in diversi stati. Vivo, uno di questi, significa, che puo' eseguire tutti i tipi di Azioni ed e' lo stato di partenza per la maggior parte dei Personaggi. Fuggito e' un'altra situazione, correlata al lancio delle capsule come visto in precedenza. Gli altri due stati sono Down e Annientato (Annihilated). Come menzionato nei Minuti precedenti, il Fuoco, mette Down i Personaggi ma la maniera piu' comune per mettere Down un Personaggio e' quella di usare l'Azione Attaccare.

Mettere Down un Personaggio, non viene fatto soltanto per adempiere alle missioni dell'Agenda o per raccogliere i punti del BC Grudge, ma perche' normalmente c'e' sempre competizione per gli oggetti sulla stazione. Specie quando l'ambiente si surriscalda. In questa partita introduttiva, le **Rocket Wings** rappresentano un oggetto davvero importante per tutti, una via alternativa per Fuggire. Si possono usare le Azioni **Rob** e **Attack** per prendere oggetti dagli altri Personaggi. Entrambe richiedono che il Personaggio abbia una Pistola o una Mazza. Il Casco protegge gli Umani da un attacco o rapina con Mazza, ma per la Pistola, non ci sono protezioni. L'Azione Attack, mette Down un Personaggio che si trova nello stesso luogo. Il Personaggio che subisce, ottiene una X,  **Segnalino Down** sulla Carta Personaggio. Inoltre, gira la Pedina per mostrare il lato Down, indicato con una X. 

L'Azione Rob fa ottenere in maniera forzata un oggetto da un Personaggio che si trova nello stesso luogo.

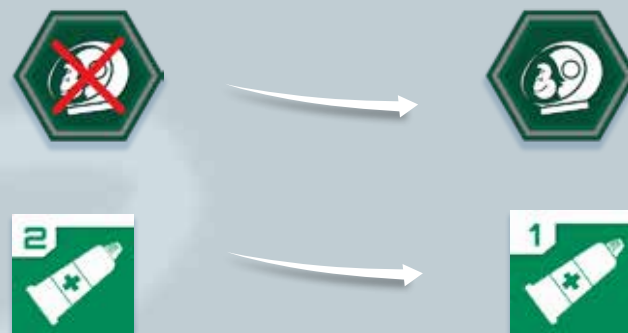
L'Azione Pickup viene usata per ottenere un oggetto da un Personaggio che sia Down e nello stesso luogo di chi compie l'azione.

In effetti, puoi Lanciare oggetti nell'Outer Space usando l'Azione di Sezione Airlock (invece di Throw).

I Personaggi possono essere messi Down anche in altri modi. Tutti hanno **Self-Preservation**, significa che non possono compiere Azioni che li metterebbero Down.

I Personaggi che sono Down non possono compiere Azioni o essere attivati. Bisogna prima effettuare l'Azione **Revive** con un Personaggio che si trovi nella stessa Sezione ed abbia il Nanogel. **Nanogel**  (**Segnalino**) ha due lati, 1 e 2. Significa che e' possibile usarlo solo due volte. Gira il segnalino sul lato "1" dopo il primo uso. Ecco un esempio dell'Astrochimp rianimato usando il Nanogel.

"Perche' così incredibile, la verita' spesso non viene riconosciuta."
(Eraclito 535-475 A.C.)



I Personaggi possono anche venire **Annihilated**, ad esempio se in una Capsula Danneggiata viene Lanciata o se sei nell'Outer Space e detona l'Antimatter. I Personaggi Annihilated non possono essere rianimati. Posiziona il Segnalino relativo  sulla Carta Personaggio. Non possono in alcun modo essere attivati o compiere azioni per il resto della partita. Ma puoi ancora Rivelarti, fare punti e vincere, anche se la tua Identita' Segreta viene Annihilated.

Un fattore importante da considerare quando si mettono Down gli altri Umani sulla stazione e' che, a meno che la Sezione della Nave sia Buia o le **Telecamere** siano OFF, tu, giocatore diventi Suspect. Lo Stato delle Telecamere puo' essere modificato dall'Azione di Sezione che Accende o Spegne le telecamere nella *Security Station*.

LA STRATEGIA DI LINDSEY

Lindsey, (essendo l'Engineer) vuole assicurarsi che nessun Personaggio Contaminato lasci la stazione e che l'Antimatter sia ancora a Bordo della Stazione al momento dello scoppio. Usera' la Troubleshooter (ammesso che la Troubleshooter sia ancora viva ed in possesso di una Mazza o Pistola) per raggiungere i Personaggi Contaminati e Metterli Down. Il piano B consiste nell' Attivare lo StationChief e scappare da chiunque sembri che sia intenzionato a Prendere l'Antimatter dallo Station Chief.



LE AZIONI DI LINDSEY

Questo Minuto ed i successivi, Lindsey seguirà lo script sotto. Controlla le alternative possibili, una alla volta. Appena può compiere una delle azioni descritte, la compie ed il turno termina.

1. SE ci sono Personaggi Contaminati: **Influenza** (se necessario) e **Attiva la Troubleshooter se Viva e Armata**.
 - **Dirigiti verso il Personaggio Contaminato Vivo, più vicino che possa andare Down, e se hai abbastanza punti Azione, mettilo Down. Raccogli qualsiasi Mazza o Pistola usando l'Azione Pick Up gratuita sul tuo cammino.**
2. **Piazza 1 cubo Influenza in più di quelli necessari sullo Station Chief, Attiva lo Station Chief e scappa via dagli altri Personaggi (facendo due movimenti o uno solo se Exhausted).**
3. **Renegotiate**, riprendi 1 cubo influenza dallo Station Chief ed il suo Disco Attivazione.



Al termine del turno di Lindsey, Danneggia la Vault X (con il suo Potere Rivelato) rivela la carta del Project X e segui le istruzioni su di essa. Da ora in poi, segui le istruzioni sulla carta Project X al termine del turno di OGNI GIOCATORE (significa più volte in un Minuto) a partire da ora, quando viene rivelata al termine del turno di Lindsey.



AZIONI DEI GIOCATORI - TURNO 6

Una delle Azioni che puoi effettuare nel tuo turno è sicuramente **Renegotiate**. Invece di Attivare un Personaggio puoi **Renegotiate**. In pratica, recuperi il Disco Attivazione e se vuoi 1 Cubo Influenza da qualsiasi Personaggio che non sia Fuggito o Annihilated. Solitamente, questa azione inizialmente viene ignorata, per poi essere eseguita di frequente a partita inoltrata.



7 MINUTI ALLO STATIONFALL

Turno: 7

“Nulla e' permanente tranne il cambiamento”
(Eraclito 535-475 A.C.)

DATI

I Dati, nel gioco sono un concetto diverso dagli oggetti ma ugualmente importanti per le Agende di alcuni Personaggi.

I **Dati** possono essere Prodotti usando alcune Azioni di Sezione o Abilita' di alcuni Personaggi. I tipi di dato in gioco sono:



- **Evidence**  (**Prove**) che possono essere giocate su giocatori Suspect (Sospetti), fino a renderli Guilty (Colpevoli). Ma possono anche essere usate per scagionarti da Guilty, facendoti tornare Suspect, specie se sei Guilty al momento dello Stationfall. Le prove possono essere prodotte *nella Security Station*
- **X-Secret**  che rappresentano la conoscenza di un Personaggio di cosa sia il Project X. Se attivi un Personaggio che ha un segnalino X-Secret, puoi sbirciare la Carta Project-X. Questo Dato puo' essere prodotto nel *Bio Lab*
- **Digital Assistant**  *Digital Assistant* e' uno dei Personaggi in gioco. Questo Segnalino Dati rappresenta proprio il *Digital Assistant* e fornisce al Personaggio che lo Possiede, abilita' aggiuntive come descritto sulla carta del *Digital Assistant*. *Digital Assistant* puo' essere Prodotto nel *Mainframe* il suo obiettivo e' di diffondersi tra i Personaggi per fare punti relativi alla sua Agenda. Soltanto pero' se il *Digital Assistant* e' in gioco.
- **NDA**  che indica che uno dei Personaggi ha firmato un NDA importante per l'Agenda del *Legal*. Il dato NDA viene Prodotto dal *Legal* o dai suoi Cospiratori. Questo Dato viene usato solo se in Partita e' presente il Personaggio *Legal*.

I Dati non sono Oggetti. Non possono essere Raccolti o Lasciati Cadere. E' possibile Produrli con un'Azione di Sezione. Possono essere Copiati, Cancellati, Trasmessi (Con una Azione di Sezione nell'Array Control) o Rubati. I Dati sono coinvolti in diverse Agende, incluso la Trasmissione degli stessi sulla Terra, in luoghi chiamati **Offsites** (Che si trovano in basso sul tabellone di gioco). L'Azione Transmit aggiunge una copia del segnalino Dato in quel luogo, sul Tabellone.



Tieni i Segnalini Dato, in possesso di ogni personaggio, in alto sulla sua Carta, in maniera da mostrare a tutti questa informazione.

Ci sono tante combinazioni di situazioni che coinvolgono i Dati, che scoprirai giocando. La piu' frequente e' che qualcuno produca il Dato "Evidence" e lo invii all'Offsite "Authorities", così tutti i segnalini Suspect diventano Guilty.

Come giocatore Guilty, puoi vincere la partita solo se il tuo PC Fuggito Dia le Evidence alle Authorities  al momento dello Stationfall.

Jammers possono essere ON o OFF. Se OFF puoi Copiare un Dato a QUALSIASI personaggio sulla Stazione. Se i Jammers sono ON, l'Azione Copy raggiunge solo i Personaggi nel tuo stesso luogo. L'Azione Transmit non viene influenzata dai Jammers.

In alto a sinistra sul tabellone, vedrai un tracciato, **Power status**. Sono presenti 3 Sezioni con un Fulmine  su esse. Collega il Segnalino Power Status con quante di queste Sezioni son state danneggiate. Leggi accanto al Tracciato cosa accade. Due Sezioni hanno il medesimo effetto. Se queste Sezioni vengono Riparate, sposta il segnalino indietro sul tracciato e le funzionalita della Stazione vengono ripristinate.



LA STRATEGIA DI LINDSEY

- Dato che Lindsey e' l'Engineer e dato che l'Agenda dell'Engineer prevede che il giocatore possa vincere anche se Guilty, non deve preoccuparsi di diventarlo se in piena vista la Troubleshooter mette Down gli altri Personaggi.

LE AZIONI DI LINDSEY

- Ripeti lo stesso Script del Minuto 8.

Ricorda di far agire il Project X dopo il turno di ogni giocatore.

AZIONI DEI GIOCATORI - TURNO 7

Continua a giocare fino allo Stationfall, prova a vincere e quando agisce Lindsey esegui il suo Script. Ricorda di muovere il segnalino Minuto.

STATIONFALL

“Non scoprirai i limiti dell'Anima viaggiando, neanche percorrendo ogni strada conosciuta, la sua storia e' così profonda.”
(Eraclito 535-475 A.C.)

Quando raggiungi il Minuto 0, gira il Segnalino Reentry. Se vedi una palla di fuoco 🔥, lo Stationfall avviene immediatamente. Altrimenti continua a giocare 1 turno in piu', poi avviene lo Stationfall.

Al momento dello Stationfall accadono 3 cose:

1. **Ti Riveli.** Tutti i giocatori che non l'hanno ancora fatto Rivelano la loro Identita' Segreta. Rivelano anche il BC.
2. **Invii i Dati.** Tutti i Giocatori che hanno PC Fuggiti in possesso di Dati possono inviare ogni Dato agli Offsites News e Authorities. Piazza una Copia dei Dati inviati in quei luoghi.
3. **Conta i punti.** I punti Principali vengono forniti dalle Agende dei PC (Elencati sulle Carte IDentita' e Personaggio). L'icona Stella rappresenta i punti. Una riga che parte con un “+” fornisce punti solo se la riga piu' vicina senza “+” e' stata soddisfatta.

Esempio: Guarda la carta Personaggio dell'Astrochimp. Ti dice che l'Astrochimp vuole Fuggire. E che otterrai punti aggiuntivi se in possesso della Briefcase(Valigetta), l'Artifact(Artefatto) e una Gun(Pistola), ma SOLO se e' Fuggito.



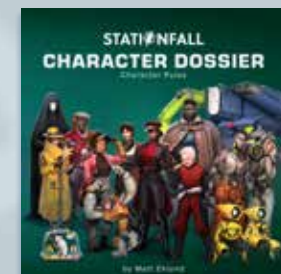
Oltre ai punti Primari, e' possibile ottenere punti aggiuntivi per il Personaggio Bonus, (Friend o Grudge), punti per i Segnalini Bribe, e ottenere punti di penalizzazione se hai usato piu cubi influenza del tuo limite. Sul Manuale di Riferimento al capitolo 16 “Stationfall” leggi come calcolare i punti.

COMMENTI FINALI

Il Tutorial puo' essere giocato in modi molto diversi, in quanto esistono tante combinazioni per i tre giocatori, con i personaggi in gioco. Inoltre, anche le carte Project X cambiano il corso del Tutorial e non sono mai le stesse. Questo e' fortemente voluto per dare al Tutorial piu' rigiocabilita' possibile.

Una cosa da notare e che in questa partita, Lindsey era l'*Engineer*, ma tranne il Rivelarsi, non ha fatto alcuna azione con l'*Engineer* e ha usato invece, altri Cospiratori per soddisfare l'Agenda del suo Personaggio. Succede spesso in Stationfall. E' meglio abituarsi a cio' quando si gioca a questo gioco.

Oltre a quello visto nel Tutorial esistono anche altre situazioni e casi limite, oltre a regole speciali per Sezioni e Personaggi. Puoi trovarle nel Manuale di Riferimento o nel Fascicolo Personaggi. Se sei arrivato fin qui, sara' piu' semplice leggere i due manuali sopra citati in formato condensato e piu' formale.



LE PROSSIME PARTITE A STATIONFALL

Nella tua seconda partita, Cerca di fare una scelta oculata della tua Identità Segreta basata sulla sua Agenda e di pianificare una strategia per completare questa Agenda quando giochi.

Nella tua terza partita, prova anche a dedurre quali sono le Agende degli altri giocatori e impedisci loro di soddisfarle. Cerca anche di Rivelarti al momento giusto e considera come puoi celare le tue vere intenzioni quando agisci prima di esserti rivelato.

Nella tua quarta partita e per le successive, continua a cercare quelle combinazioni di Azioni intricate, folli ed eccitanti che rendono Stationfall l'esperienza unica che è. Che racconterà ogni volta una nuova e affascinante storia di fantascienza.

DIVERTITEVI!

STATIONFALL PRIMER

by Petr Pospíšil

Cosa fare all'inizio?

- Leggi i suggerimenti sulla Carta Identita' del tuo Personaggio.
- Leggi attentamente tutte le abilita' dei Personaggi per trovare chi possa esserti di aiuto.
- Se non hai familiarita' col gioco, non leggere tutte le Agende e i Poteri Rivelati degli altri Personaggi.
- Pianifica una strategia, ma aspettati che possa fallire; improvvisa!
- Raccogli i Kompromat appena puoi.
- La tua prima Azione non dovrebbe essere scontata da far capire agli altri chi sia la tua Identita' Segreta.

Il momento giusto per Rivelarsi?

- Se gli altri sembra che abbiano capito la tua identita, meglio Rivelarsi
- Vantaggi del Rivelarsi:
 - Puoi usare il tuo Potere Rivelato
 - Puoi recuperare i tuoi cubi Influenza e mettere quelli degli altri nel Betrayal Box.
 - Eccetto per i segnalini Bribes/Kompromat, gli altri non possono usare il tuo Personaggio.
- Contro del Rivelarsi:
 - Disegni un bel bersaglio sulla tua schiena
 - Non puoi corrompere te stesso
 - Gli altri giocatori non potranno inavvertitamente favorirti.

Cosa fare a meta' partita?

- Se il tuo limite di Influenza e basso, scegli saggiamente i tuoi Cospiratori.
- Fai quello che devi prima che puoi, piuttosto che attendere. Potresti non averne piu' l'opportunita'.
- I Caschi proteggono gli Umani dalla maggior parte dei pericoli.
- Puoi mettere Down gli Umani, senza problemi nelle Sezioni Buie o con le Telecamere Spente (OFF).
- Se devi mettere Down un Umano con il Casco, trova una Pistola, o fabbricane una nel Print Shop con un Personaggio che abbia l'abilita' Ufficiale, o fai in modo da potergli togliere il Casco (Attivandoli con, Corruzione (Bribing), o usando i Kompromat su di essi).

Cosa fare a fine Partita?

- Per Fuggire, innesca Abandon Ship quanto prima o dal Bridge con un Personaggio che abbia l'Abilita' Ufficiale, liberando il Project X, o Danneggiando due Sezioni di Alimentazione.

- Non hai bisogno di innescare Abandon Ship se sono in gioco le Rocket Wings, l'Inspector Shuttle, la Medevac Pod, o il Boarder .
- Puoi lanciare una Capsula dal suo interno, da una Sezione collegata o dal Bridge.
- Se superi il tuo limite di influenza, Visita il Therapy Garden o effettua l'Azione Renegotiate.

Oh no, sono morto! (Messo Down).

- Umani e Robot possono essere Rianimati con il Nanogel (Prodotto nella Nanofactory).
- I Robot possono essere riparati nel *Machine Shop* dai Personaggi con l'Abilita' Jury Rig.
- Non tutti i Personaggi hanno bisogno di fuggire e i loro obiettivi possono essere completate dagli altri.
- Puoi ancora fare punti con il tuo BC.
- Evita che gli altri giocatori possano fare punti o causa soltanto caos generale.
- Se non ti sei ancora Rivelato, puoi considerare di fare una Rivelazione Schrödinger.



STATIONFALL STATION AUTOMATION

Bots for Solo, Coop and Added Players

by Benjamin Schmauss, Jon Manker & Robin Spathon Ek.

This is a set of automated opponents, called '**Bots**', that can take the place of human players at the table. Note the difference between a **human player** (a real human playing Stationfall) and a **Human Character** (one of the Character types in the game). The Bots allow a single player to experience Stationfall similar to a multiplayer game. In addition, Bots can be added to any multiplayer game to raise the player count (up to 9) as they will make the Station feel more alive and chaotic, as well as break up the use of repetitive strategies within groups. It is also possible to play cooperatively or using the team game rules against the bots.

COMPONENTS

The Bots are found on the back of the Character cards. When you use a Character as a Bot, have that side up. In addition a 6-sided dice is included to handle some aspects of bot behaviour. Every Bot also has a script card listing what Manoeuvre the Bot will try to do each Minute.

HOW TO WIN

The human player or Bot with the highest score is the winner. Scoring is identical for human players, while the details for how Bots score is described in the Chapter "Stationfall" at the end of these rules.

Cooperative Mode

When playing cooperatively, the human players win if each *human* player has a higher score than each of the Bots.

Team Game

In a team game, during Scoring, put the two highest scoring Bots in a team and calculate their combined score. A player team has to have a higher score than that Bot team as well as being the highest scoring human player team, to win the game. The Bot team wins ties.

6+ Players

The scoring rules for 6+ players are only used if the number of *human* players are 6+. Bots are not included in this count.

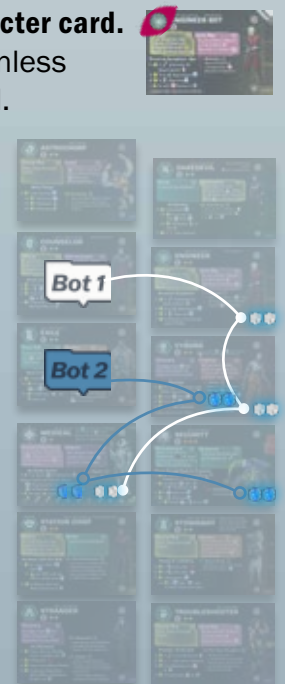
SETUP

- **Decide how many Bots you want to use.** The more, the more difficult to win. Assign each Bot and each human player a color, and a set of player components.
- **Randomly decide the starting player**, which could be either a player or a Bot.
 - There should be a minimum of 3 players (human or Bot) in a game of Station Automation.



Choose or randomly select Character cards based on player count (all players + the selected number of bots, maximum of 9 in total) shuffle them and place them in 2 columns next to the board as normal setup.

- **Find the Identity cards for the Character cards that are placed on the board and shuffle them facedown.**
 - **Deal 1 to each Bot and 2 to each player. Each player chooses their Secret Identity and BC.** Bots do not have BCs.
 - When all have chosen, **reveal the Identity cards of the Bots and flip their Character cards to the Bot side and find their Bot Script cards (these are used when the Bots takes Action instead of the Identity cards which can be put back into the box).**
 - Custom Setup Variant: Choose which Bots you want in the game by choosing script cards or by dealing random script cards to Bots.
 - **Place the Bot's reveal token on the Bot's Character card.** Bots start the game with their PC revealed, unless written otherwise on the Bot's Character card.
 - Place each **Bot's Script card next to their components.**
 - In turn order each Bot **places 2 of the Bot's Influence cubes on each of the next 3 NPC Character cards in Character Order** (this term is explained on page 24). If a Character has the Helpful ability, then the Bot only place 1 Cube there. Remember: each Character that isn't a revealed PC is a NPC. Skip Paranoid Characters, Drones, Down Characters and in some cases other Characters depending on rules on certain Bot cards.
 - Set up the game components as in the



standard rules, including the components for the participating Characters, taking note of any special setup instructions on the Bots. Use the 3-9 players Minute marker.

DIFFERENCES BETWEEN BOTS AND HUMAN PLAYERS

NOTE: The rules for individual Bots as noted on their Bot card may overrule the following.

- Bots do not have a Bribe.
- Bots do not use Bribes or Kompromat (but they Pick Up Kompromat).
- Bots do not accept Bribes or Kompromat.
- Bots do not have a Bonus Character (BC).
- Bots start their game Revealed.
- Bots use the Bot Side of the Character Card that may have different persistent abilities and Agendas than the original side.
- Bots' Renegotiate works differently.
- Bots have an Influence Limit of 8.
- Any Character activated by a Bot gains the Breach ability during their Activation (may remove an adjacent Lock).
- Bots do not drag Downed Characters with them.
- Bots will not Pick Up another Item of the same type they already Possess.
- Bots only do the Manoeuvres listed in their Script and will not take other more beneficial actions.

A BOT'S TURN

All Stationfall rules apply when playing with Bots, unless stated otherwise. At the end of this solo rules chapter is a glossary of terms used in Station Automation. Refer to this when you encounter terms or icons you do not recognize.

Reveal?

A Bot starts Revealed so it always skips the Reveal step.

Bot Influence?

If a Bot has Influence on less than 2 Live NPCs, it places Influence cubes enough to have as many cubes as any other player, on the next Live NPC after the last Character in Character Order that the Bot has Influenced.

Bots may also place Influence cubes as part of their Activation if a Manoeuvre they perform states [] [Influence] and the chosen Character does not have enough cubes to be a Conspirator (see below). Place Influence on the Character until it becomes a Conspirator. Helpful, Loyal, and other Abilities still apply.

Bot Activate?

Follow the instructions on the script card and perform the first possible Manoeuvre in that script. (See the chapter "Running the Bots" below for more information about the Manoeuvres and Eligibility). Remember to place the Bots Activation disc on the Character it ends up Activating.

- If a Manoeuvre has an **Eligible** (see below) Character to Activate in the beginning of the line, this Manoeuvre is what the Bot will do this Minute, and then end its turn. If there is no Eligible Character, continue to the next Manoeuvre. Remember a Character Activated by a Bot has the Breach ability.
- If there are multiple Characters that can perform the Manoeuvre, the Bot will select the Character closest to the target, meaning the least number of non-Free Actions away (Characters' Abilities apply). If tied, use the tied Character that will take the most Free Actions. If there is still a tie, use Bot's General Priorities (see below). Remember that if a Bots Character uses the Breach Ability, this costs 1 Action.
- Bots have 2 actions or 1 if Exhausted, as well as Free Actions, just like players. They always use Free Pick Up during their movement if they can, following Pick Up priority if more than 1 Item can be Picked Up during their turn (see General Priorities below). Free Pick Up and other Free actions are described in more detail in the Special Cases chapter below.
- Bots do not attempt to maximize the use of their Actions and a Bot might complete their Manoeuvre using only a single Action and then skip the remaining Actions.
- If no Manoeuvre can be taken, the Bot instead skips to Bot Renegotiate.
- If there are multiple options with the equal number of Actions needed they use a set of general priorities as tie-breaker (see General Priorities below).

Bot Renegotiate?

Bots only Renegotiate if they could not do any Manoeuvre this Minute. Retrieve the Activation disc, all Influence cubes from Betrayal, all Cubes from Downed or Annihilated Characters, and all cubes from the last NPC in Character Order.

Resolve!

Bots follow the same rules as players when it comes to time markers. In case a Bot has to make a choice due to a Project X action, they decide following all targeting and priority rules. Bots never target their PC with negative effects from Project X cards.

READING THE BOT'S SCRIPTS

The listed Manoeuvres use a specific terminology to explain the Actions they generate, different from other terms in Stationfall's rules.

- **Brackets “ [] ”** Each Manoeuvre in a Script begins by listing conditions that describe which character the Bot is considering for activation, written in brackets. If there are multiple conditions they are separated by a “+” and all such listed conditions are considered.

The Manoeuvre will list a specific target Action that the Bot wants to take. More complex Manoeuvres will also make use of the following terminology:

- **GOTO <SCRIPT>** means that the Bot will shift to another Script mentioned by name.
- **REPEAT.** Repeat the Manoeuvre using all remaining actions. Being able to take the desired Action multiple times is not a factor when selecting which Character to activate.
- **THEN.** After the part of the Manoeuvre before THEN is completed, perform the part of the Manoeuvre after THEN (if possible). Only the part of the Manoeuvre before THEN is considered when selecting which Character to activate.

In addition, parenthesis “ () ” is used for remarks and comments that are not part of the actual Script. And some Bots have Start of Turn / End of Turn Bots Scripts that may trigger at the start or end of their turn following the instructions.

BOT'S GENERAL PRIORITIES

Bots use the concept of priority throughout their scripts, character cards, abilities, and rulebook. In all cases the multiple options are listed in order of priority. For example “A > B > C” would mean that A has the highest priority and C has the lowest priority.

Whenever there are multiple options to choose from, the Bot will use General Priority as a final tie-breaker. At no point are human players required to make a decision for the Bot. Keep in mind that the closest eligible target is always prioritized, both when selecting a Character to activate as well as a section to take the action in.

The Bot's General Priorities are as follows (as seen from the Bot's perspective):

Activating a Character: Conspirator that can complete the Manoeuvre this Minute > Unexhausted Conspirator > PC > Conspirator with the most of any cubes on > Next in Character Order.

Targeting a Character: Has the least of the Activated Bot's Influence cubes > Has the most of non-Bot player's Influence cubes > Last in Character Order from the Bot's PC position.

Choosing a Section: Zero Gravity Section > Pod with most Occupants > Top-most Section > Leftmost Section.

Picking Up Items: Items Targeted in script > Kompromat > Purple Items > Red Items > Yellow Items > Green Items > Name A-Z.

Dropping Items: Green Items > Yellow Items > Red Items > Purple Items > Items Targeted in script > Name Z-A.

***Example:** The Manoeuvre instructs to “Pick Up > Manufacture: Gun > Bludgeon”. This means the Bot will consider to Pick Up a Gun, Pick Up a Bludgeon, Manufacture a Gun, and Manufacture a Bludgeon. By default the Bot will pick the closest option. If there are multiple options within the same distance, the Bot will choose Pick Up over Manufacture, and Gun over Bludgeon. In this example the Bot activates Microbiologist in the Physics Lab and someone dropped a Bludgeon in the Forward Hub. The closest options are: Pick Up the Bludgeon in the Forward Hub or Manufacturing a Bludgeon in the Print Shop. Manufacturing a Gun in the Print Shop isn't an eligible option as the Microbiologist isn't an Officer. Given that the first two options are at the same distance (1 step), Pick Up takes priority and the Microbiologist moves into Forward Hub and picks up the Bludgeon. However, if there would be a second Bludgeon dropped in the Print Shop, then the decision would go to General Priorities which one to pick up. The General Priority for sections is Zero Gravity Sections first, so the Microbiologist would in this case as well move into the Forward Hub to pickup the Bludgeon.*

ELIGIBILITY

The concept of Eligibility applies to all entities and actions in the game and is observed at all times. Bots will only consider characters, sections, items, and any other entity in the game as options if they can be used for the action following the rules. If an entity is not eligible, then the Bot will essentially pretend that it does not exist for the purpose of taking their turn.

This means Damaged Sections are not considered as targets for Section Actions like Manufacture, Damaged or fully Occupied Pods are not considered as targets to move into, Helmeted Humans are not considered as targets with a Bludgeon attack, and so on. Most importantly, Characters are only considered for Activation if they are Eligible to take the action.

***Example:** If a Manoeuvre says Attack a Character, then only the Characters that Possess a weapon is Eligible to perform the Action. Other Characters are only considered as a target for that Conspirator if they can be Attacked by them (e.g. Unhelmeted Humans if the weapon is a Bludgeon).*

***Example:** If an action instructs to take a Section Action, that Section Action needs to be available and usable. A Blackout would prevent Transmitting Data from the Array Control and thus making no Character Eligible to take that action, the Manoeuvre would be skipped. Another similar example is when Section Launch is the Manoeuvre's intended action, a Section that has a Section Launch Action available, is not considered if there are no Escape Pods adjacent to it that have fulfilled their launch requirements.*

***Example:** If a Bot cannot place enough influence cubes on a NPC to activate them, the NPC isn't Eligible for being influenced and therefore not considered.*

RUNNING THE BOTS

Bots follow a Script to decide which Character to Activate. Some Bots will have multiple scripts and instructions on which script to use for the current Minute. Each script consists of multiple numbered lines, each is called a **Manoeuvre**. Bots will attempt to resolve a single Manoeuvre in their Activation Phase. Starting at the first Manoeuvres and working their way down the list, attempting to resolve the first Eligible Manoeuvre.

Activation

The Bot will only consider Characters for Activation if they are Eligible. Eligibility for Characters is checked at the beginning of a turn before the Manoeuvre is taken, potential changes of the board state during the Bot's turn are not considered.

NOTE: Characters can become a Conspirator during an Activation through the Activation command "Influence" see below.

Example: If the target for an Attack is a Robot in a Section that is on fire, a Human Character would not be Eligible unless they are Helmeted. If the Conspirator could Pick Up a Helmet on the way does not matter to the Bot, it only considers the Characters Eligibility at the moment the Script is read.

Character Activation

First, in brackets [] is information on which Character to consider for Activation. As mentioned, if no Character that matches this is Eligible, continue to the next Manoeuvre until one that has an Eligible Character is found.

Activation terminology/iconography:

- **[+]** = Icons or terms before and after the "+" combined needs to be true for Eligibility. [👤 + 🚫], (Exile does not Possess Evidence).
- **[CON]** Only considers Conspirators (including the PC itself). No special limitations other than Eligibility.
- **[👤] = [Influence]** If the Bot has cubes left, Considers all Live Characters for Activation, except other players' PCs. If needed, and if the Bot has enough cubes left, it adds cubes to chosen Eligible Character to instantly make it a Conspirator.
- **[Character Icon]** Only considers a specific Character for activation.
- **[Ability name]** Only considers Characters that have a certain Ability.
- **[👤]/[🚫] = [Possess Item/Data] / [Not Possess Item/Data]** Only considers Characters that Possess / do not Possess the specified Item or Data. Often Possessed by specific Characters eg. [👤 + 📁]
- **🕒 = This Minute (this round)**
- **[🕒 / 🚫] = [This Minute / Unexhausted]** Considers Conspirators that can do the Action this Minute and then, if no such exists, consider Unexhausted Conspirators to get in to position.

Example: If the Manoeuvre starts with [👤 + 🕒 / 🚫 + Officer + 📁], a Live PC and all Live NPC with the Officer Ability and a Helmet that can complete the Manoeuvre this Minute or that is Unexhausted will be under consideration for Activation.

Standardized Scripts (Abandon Ship and Revive)

There are standardized Scripts that are used by multiple Bots and found on extra cards. They are generally listed as Manoeuvres in Scripts. In this case follow the standardized Script when mentioned in the Manoeuvre, and return to the previous Script if no Manoeuvre could be taken on the standardized Script. "PC" in this case should be replaced by the Bot's PC's name.

Skip Revive Script Manoeuvre if the Bot PC is not Down.

Skip Abandon Ship Script Manoeuvre if Abandon Ship has been triggered.

Actions

The Manoeuvres section of the Scripts state the Actions the Bot will take. The Actions noted in the Scripts are the same as the Basic, Section and Console Actions found in the Reference Manual or Character Dossier.

Steps

One of the most frequent actions for any Character in Stationfall is Step. Almost all Manoeuvres require Bots to take Steps towards a Section in which the desired Action can be taken. When moving towards a target Section, the Bot will take Step Actions with the Activated Conspirator or controlled Character using the shortest route, spending the least Actions to get as close as possible to the target. In addition:

- The need to take Steps to reach a target is not explicitly noted in Manoeuvres but implied, meaning Bots always spend Actions on Step when needed. The exception is when Step is the Manoeuvre's main Action/only verb indicated with the foot icon
- Bots take Steps utilizing the Airlock Action to Step to or from Outer Space, treating Outer Space like any other Section with a Hazard.
- During a Bot's turn, all characters have the Breach Ability (1 Action removes an adjacent Lock). Note that If other Abilities are more Action efficient, such as Officer, that Ability is used instead.
- Bots do not drag Down Characters with them.



Example: If the Manoeuvre starts with [👤 + 📁] then Astrochimp will be considered for Activation only if he has a Helmet.

Below is a commented example of the complete Script of Troubleshooter Bot. After each Manoeuvre there is an indented text that comments on how this Manoeuvre is to be interpreted. If several Characters, Sections or Items are Eligible, follow Bot's General Priority rules.



1: [This Minute / Unexhausted] Jury Rig Pod (remember Talk Them Through It)

Only Eligible **IF** there is a Damaged Pod. Activate a Conspirator **IF** they can Step to and Jury Rig it this Minute or if they are Unexhausted. Step towards a Damaged Section and Jury Rig it if they have Actions enough.

2: [CON] Hazard Suppression REPEAT (Ignore Magnetic Containment)

Only Eligible **IF** there is a suppressable Hazard (Fire or Asphyxiation) in any Section except Magnetic Containment. Activate a Conspirator. Step towards the closest Section where Hazard Suppression can be taken (in Mainframe and Security Station, remember that Characters' Abilities apply, such as Hacker or AI). Take the Hazard Suppression Action if they have Actions enough. In case Hazard Suppression is done and there are still one or more Actions left, Hazard Suppress again.

3: [This Minute/Unexhausted] Remote Control [Drones] to Pod REPEAT

Only Eligible **IF** Drones are in the game and a Conspirator can make them reach a Pod. Activate any Conspirators **IF** they can Remote Control a Drone to Step to a Pod this Minute or if they are Unexhausted. Step the Drone towards a Pod. In case one Drone reaches a Pod and there are still one or more Actions left, Step with the other Drone towards the Pod.

4. [Troubleshooter:Unexhausted] Pod THEN Timed Launch

Only Eligible **IF** there is a Pod left and Troubleshooter is unexhausted. Note that it is not required that it is possible for Troubleshooter to Launch the Pod (that Abandon Ship is triggered for example) since the Timed Launch part of the operation is after "THEN". Activate Troubleshooter and Step towards a Pod. In case the Pod is reached and there are actions left, Timed Launch.

5: GOTO Abandon Ship Script

Unless Abandon Ship is triggered check the Abandon Ship Script Manoeuvres in order. If none are Eligible continue to Manoeuvre 6.

6: [This Minute / Unexhausted] Launch [Pod:2 or more Occupants]

Only Eligible **IF** there is an Eligible Pod left, meaning it has its Requirements for Launch fulfilled and it has 2 or more Occupants. Activate any Conspirators **IF** they can Launch an Eligible Pod this Minute or if they are Unexhausted and can Launch an Eligible Pod. Step to where the Eligible Pod can be Launched and if this Section is reached and there are still one or more Actions left Launch it..

7: [Unexhausted] Pod THEN Timed Launch

Only Eligible **IF** there is a Pod left. Activate any Unexhausted Conspirators and Step towards the Pod. In case the Pod is reached, and there are still one or more Actions left, perform Timed Launch.

8: [Influence:Unexhausted] Pod THEN Timed Launch

Only Eligible **IF** there is a Pod left. Consider all Unexhausted Characters for Activation, except other player's PC's (including other Bot players). As always follow General Priority if there are several options. If the one chosen Character is not a Conspirator, add cubes to it enough to make it a Conspirator and Activate it. Step towards the Pod. In case the Pod is reached, and there are still one or more Actions left, Timed Launch.

9: GOTO Revive Script

Only Eligible **IF** Troubleshooter is Down. Check the Revive Script Manoeuvres in order.

If none are Eligible, Bot Renegotiate.

STATIONFALL

Reveal

All Bots are Revealed already, all players that are not Revealed do so and perform any immediate effects.

Deliver Data

At the Deliver Data part (after Stationfall) each Escaped Bot PC Delivers Data they Possess to Authorities and News as follows:

- Evidence to Authorities if they are Guilty and Possess Evidence.
- Any Data to an Offsite that scored points according to their Agenda.
- If they are not Guilty and/or if they cannot score any points for themselves or lower any human players points from Data delivery, they do not Deliver Data.

Scoring

Scoring is identical to the Stationfall rules, but the Bots have their own scoring Agenda listed on their card. Bots do not have a Bribe and no Bonus Character (BC). The Bots never suffer point loss from cubes since they all have an Influence limit of 8.

SPECIAL CASES

The following section describes rules of how the Bots make decisions and how they interact with Items, Sections, and other Characters. It contains terminology found in the scripts and is ordered alphabetically to make it easier to search.

Bribes and Kompromat

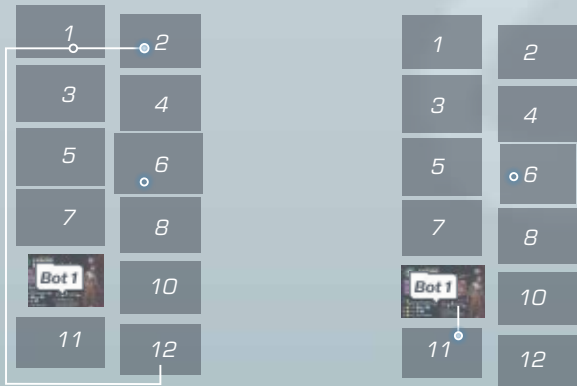
Unless mentioned otherwise Bots will Pick up Kompromats but never reveal or use the ones they Picked up. Nor will they accept a Kompromat or a Bribe offered to them or become Suspect because of it.

Character Order

The order in which the Character cards were placed during setup. Keep Character cards in 2 columns next to the board. Their order is numbered in rows, so the cards in the first row are 1 and 2, in second row 3 and 4, etc. When looking through Characters in order, the numbers may wrap around from the highest number back down to 1.

When a Bot targets a Character based on the Character Order, it means that the next Character in order from the Bot PC’s card position.

Example: There are 12 characters in play. Cyborg Bot is the 9th character in Character Order. An action taken by the Cyborg Bot has two equally valid targets and the tie-breaker is Character Order. The targets are the 2nd and 6th characters in Character Order. Starting with Cyborg’s position (9th), the target will be the 2nd Character (10, 11, 12, wrap around, 1, 2). If the options were the 6nd and 11th Character, it would instead be the 11th as it is closer following after Cyborg’s position in Character Order.



Firebombs

When instructed to use the Attack or Sabotage Action, Bots will also consider the option of Throwing a Firebomb as an Attack or Sabotage

Free Pick Up is considered and used during Manoeuvres following all the rules for Bots. If the Manoeuvre does not instruct to Pick Up a specific Item, or the free action isn’t used for picking up an item, then the Bot will choose to Pick Up the highest priority Item (according to General Bot Priority) found in the Sections that it Steps through this Minute. Bots will not use the Free Pick Up to aid themselves with their desired Action, meaning they won’t Pick Up a Helmet with the intent of moving into a Section with a Hazard. If the Free Pick Up isn’t used for a Pick Up specified by the Manoeuvre, then the Bot picks the Item

solely based on Item Priority in disregard of the Manoeuvre that the Bot is performing. If they already have reached their Item Limit, they will not use the Free Pick Up (unless instructed otherwise).

ZeroBorn is considered and used during Manoeuvres following all rules about Steps for Bots. If ZeroBorn isn’t used, then Free Pick Up is. If the Manoeuvre is to Step to a Section or target it will prioritize to get to target using Zeroborn, before doing a Free Pick Up.

Scientist Free Section Action is considered and used during Manoeuvres following all rules about Steps for Bots. If Scientist isn’t used, then Free Pick Up is.

Emergency Response / Adrenaline is taken into account when measuring distances using Steps.

Legal, NDA

In games with Legal, Bots will ignore the Requirement of NDA to launch Pods and launch Pods as if Legal was not in play. This specifically only applies to Bots on their turn and not to human players.

Pods and Launch Actions

Pods fall under the Eligibility rule for purposes of launching and stepping into them. Meaning that Bots only consider Pods that the Activated Character could launch, If the Manoeuvre instructs them to Step towards a Pod to launch it. Pods with specific requirements like Medivac Pod are only considered if the Character is Eligible, meaning they can launch them when the Script is read.

Self Preservation

Standard rules for Character Self Preservation apply to all Bot Conspirators. In addition (unless stated otherwise in the script) Bots won’t take Actions with a NPC or Project X to Down their own PC as an immediate result of that Action.

Stranger Bot Annihilation

If Stranger Bot is Annihilated, the Bot Player will Reveal as one of their BC. If none of them are flipped, Flip one and that is the new Bot Character. If any BC are flipped choose 1st BC as the Bot. If first BC is Annihilated, choose 2nd. Exchange Stranger’s script card with the newly revealed Bot script card and flip that Character card to it’s Bot side. Discard excess BC card.

MISTAKES WERE MADE?

You might find yourself in a situation in which you notice that a Bot should have taken a different Action last Minute or in any other of the previous Minutes. This is fine and you should not attempt to correct mistakes, but rather just continue to play with the correct rules going forward. It might happen, but as long as you’re trying to follow the rules it will be fine.

