

# CYBERDOOM TOWER



Anno 2104, le macchine hanno conquistato il mondo e stanno cercando di spazzare via la razza umana costretta a nascondersi per sopravvivere. Ad un passo dall'estinzione totale sei stato scelto per fermarle.

Raccogli le chiavi per raggiungere l'ultimo piano della Cyberdoom Tower e sconfiggi una volta per tutte l'IA che controlla le macchine, salvando l'umanità dal suo triste destino!

## COMPONENTI

- 4 Dadi bianchi (12mm)
- 4 Dadi rossi (12mm)
- 2 Dadi gialli (12mm)
- 2 Dadi verdi (12mm)
- 1 cubetto verde (8mm)
- 2 Pedine (16mm)
- 27 Tokens
- 5 Carte torre
- 7 Carte equipaggiamento (88x125mm)
- 13 Carte sentinelle/AI (50x75mm)

## SETUP PER UN GIOCATORE

Mescola le Carte Torre, pescane 4 a caso e disponile a faccia in su formando una singola colonna che rappresenta la Torre Cyberdoom. Rimetti nella scatola la rimanente Carta Torre.

Mescola le carte Sentinella, pescane 4 a caso e disponi ognuna di esse sul lato destro di ciascuna Carta Torre, facendo corrispondere i simboli su entrambe le carte come mostrato nell'immagine.

Disponi la tua pedina nella casella ascensore della carta Torre inferiore. La colonna con le strisce blu e gialle a sinistra della torre è il pozzo dell'ascensore e le caselle con le due frecce blu sono le fermate dell'ascensore di ogni piano.

Disponi il Cubetto segnatempo verde in alto a destra dell'ultima carta Torre, come mostrato nell'immagine..

Disponi un token Chiave sul simbolo Chiave di ogni Carta torre in gioco.

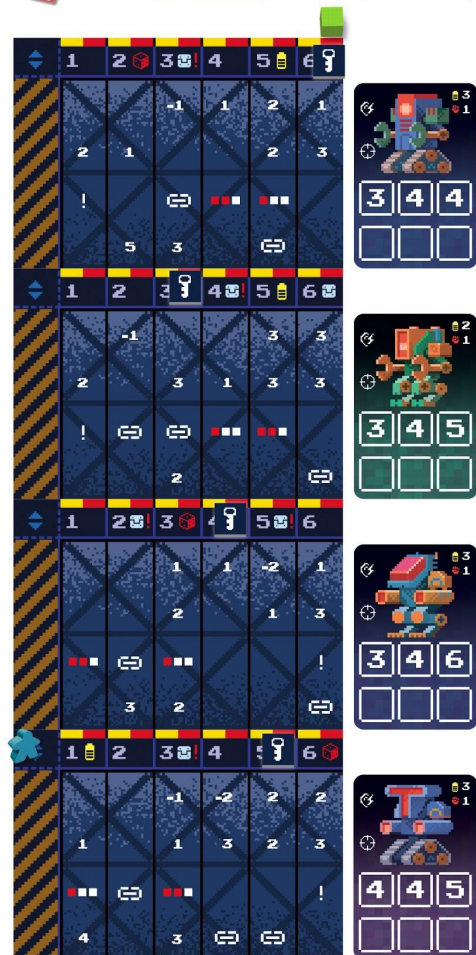
Pesca a caso una delle carte AI e disponila a faccia in su in cima alla torre.

Disponi la scheda giocatore davanti a te con il dado Energia (giallo), il dado Fortuna (rosso) e il dado Punto Azione (verde) sulle caselle corrispondenti, tutti e tre con valore 3. I dadi ti aiuteranno a ricordare i valori della tua energia, fortuna e punti Azione.

Posiziona i 3 segnalini Abilità sulla carta del giocatore, coprendo le ultime 3 abilità, come mostrato nell'immagine.

Mescola il mazzo Equipaggiamento e mettilo a faccia in giù a portata di mano.

Prepara 4 dadi bianchi e due dadi rossi a portata di mano.



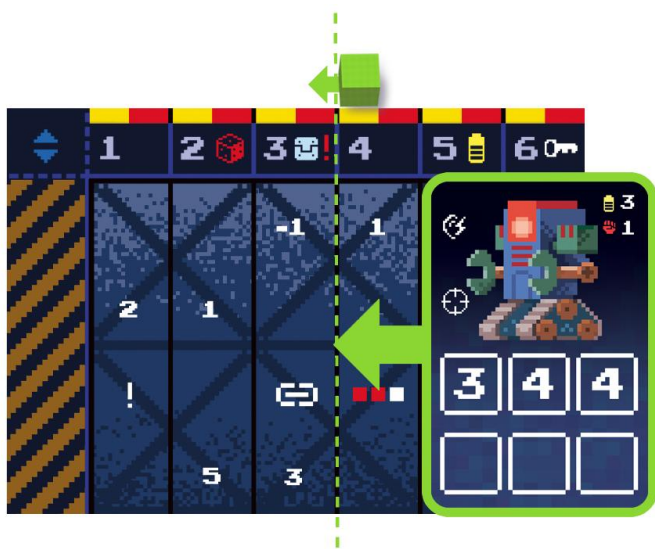
## GAMEPLAY

### TURNI E CONTO ALLA ROVESCIA

Alla fine di ogni turno, sposta il cubetto segnatempo di 1 spazio a sinistra.

Se entro la fine del 12° turno non hai recuperato le tre chiavi e raggiunto l'IA, hai perso la partita.

Ogni volta che il cubetto segnatempo supera un Settore, sposta di 1 spazio a sinistra tutte le Sentinelle che sono 2 Settori indietro rispetto al cubetto segnatempo.



### TURNO DEL GIOCATORE

Ogni turno comincia con il tuo turno.

Durante il tuo turno puoi eseguire tutte queste 3 azioni, in qualsiasi ordine, spendendo un Punto Azione (Dado verde) per ogni azione

- Movimento
- Attacco
- Saccheggio (azione gratuita)

### PUNTI AZIONE (PA)

Durante il tuo turno, devi usare i PA disponibili sulla tua scheda giocatore per muoverti o attaccare.

Ogni volta che esegui un'azione, riduci il numero mostrato sul dado verde PA, tanto quanti PA spendi.

Alla fine del tuo turno, riporta il valore del dado verde PA a 3.

**Non puoi spendere più di 3 PA durante il tuo turno.**

## MOVIMENTO

Durante il tuo turno, puoi spendere un numero di PA pari al numero di settori in cui vuoi spostare la tua pedina (Esempio: spostare la tua pedina di 2 settori ti costa 2 PA).

Per muoversi su o giù tra i piani, devi spostare la tua pedina da una casella Ascensore (in alto a sinistra di una Carta Torre) ad un'altra.

**Muoversi su o giù tra i piani della torre costa 1PA, indipendentemente da quanti piani ti sposti.**

Puoi interrompere il movimento per eseguire altre azioni;

**Esempio:** puoi muoverti di 1 spazio (1 PA), poi saccheggiare (azione gratuita), poi muoverti di nuovo di 1 spazio (1 PA) e poi attaccare (1 PA).

**Puoi spendere 1 Punto Energia (Dado giallo) per muovere di 1 spazio extra.**

Alla fine della fase di movimento devi tirare un dado per **nasconderti**, a meno che non decidi di **Saccheggiare**.

Se termini il tuo movimento su un settore con un simbolo **Energia (giallo)** o **Fortuna (rosso)**, aumenta di 1 il valore del dado corrispondente sulla tua carta giocatore. (se muovi 2 o più settori con 1 azione è comunque considerato 1 movimento). Ricorda: inizi a giocare con 3 punti Energia e 3 Punti Fortuna.

## SACCHEGGIARE

Quando termini il tuo movimento su una cassa e decidi di **saccheggiare** (azione gratuita), devi tirare un dado per **Nasconderti**, ma in questo caso la Sentinella guadagna **+1 Anti-Furtività**.



**Indipendentemente** se riesci o fallisci il tiro per nasconderti, saccheggia la cassa e **pesca una carta dal mazzo Equipaggiamento**.

**Puoi saccheggiare una cassa solo una volta. Dopo aver saccheggiato una cassa, posiziona un token "X" su di essa per ricordarti di averla già saccheggiata.**

Alla fine delle regole puoi trovare spiegazioni più dettagliate sull'utilizzo dell'equipaggiamento.

## NASCONDERSI

Per non essere scoperto dalle sentinelle lancia un dado e somma la tua furtività ad eventuali bonus posseduti; se il risultato è **uguale o maggiore** della somma del numero della casella in cui si trova la tua pedina più l'Anti Furtività della Sentinella, sei riuscito a nasconderti e puoi continuare a giocare.



Se il risultato è **minore** hai fallito il test ma l'adrenalina ti fa guadagnare abilità sconosciute; sposta il token che copre l'abilità sulla plancia giocatore, partendo in ordine da sinistra a destra e disponilo a formare una pila sopra la casella abilità subito a destra di questa. (Vedi ABILITA')

Il tuo turno finisce. Non puoi fare nessun'altra azione e ora è il **turno della sentinella** (vedi turno della sentinella a pagina 4).

**Puoi spendere punti Fortuna per modificare il risultato del tiro.** (diminuendo il valore mostrato sul dado Fortuna sulla tua scheda giocatore)

**Nota:** l'equipaggiamento Tecno Suit ti dà un bonus per nasconderti (+1 Furtività).

## ATTACCO

Per poter attaccare, la sentinella deve essere a portata del tuo raggio di azione (**Gittata**) e devi spendere 1 PA.

Le armi hanno diversi valori di Gittata. Un punto gittata equivale ad un settore.

Puoi attaccare solo una volta per turno utilizzando solo 1 arma scelta precedentemente all'azione di attacco.

Per attaccare una Sentinella devi lanciare 4 dadi neri e 2 dadi rossi; i dadi così ottenuti vanno

disposti sulle Caselle dadi della carta Sentinella seguendo queste regole:

### SIMBOLI SULLE CARTE SENTINELLE E IA CASELLA BIANCA CON NUMERO

Si può posizionare un dado di qualsiasi colore con un numero uguale o superiore a quello nella casella.

### CASELLA ROSSA CON NUMERO

Si deve posizionare un dado rosso con un numero uguale o superiore a quello nella casella.

### CASELLA BIANCA VUOTA

Si può posizionare un dado con qualsiasi numero.

Se riesci a posizionare tutti e 6 i dadi sulla carta sentinella (o sull'IA) fai 1 danno al tuo nemico.

### SIMBOLI SULLA CARTA TORRE

I simboli adiacenti alla sinistra della Carta sentinella indicano le proprietà possedute dalla Sentinella in quel settore:

#### CATENA

I dadi disposti su quella riga devono mostrare lo stesso valore e soddisfare tutte le regole degli spazi occupati.

#### PUNTO ESCLAMATIVO

I dadi disposti su quella riga devono indicare esattamente il valore degli spazi occupati.

#### CASELLE BIANCO/ROSSE

I dadi disposti su quella riga devono rispettare l'ordine dei colori indicato e soddisfare tutte le regole degli spazi occupati.

#### NUMERO

Tutte le caselle bianche vuote ora hanno quel numero (vedi la regola CASELLE BIANCHE CON NUMERO).

#### ABILITA'

Quando attacchi una Sentinella (o IA), puoi modificare il risultato dei tuoi dadi utilizzando le abilità sbloccate sulla tua scheda giocatore.

#### +/- 1

Puoi aggiungere o sottrarre 1 al risultato di 1 dado. Questa capacità è sbloccata e subito disponibile come impostazione predefinita.

#### RITIRA

Puoi ritirare un dado

#### CAPOVOLGERE

Puoi capovolgere un dado.

#### COLPITO

Scegli il numero che ti serve su un dado.





Puoi utilizzare **gratuitamente** le abilità sbloccate solo una volta per turno. Un'abilità è sbloccata se non ci sono token su di essa.

Puoi **riutilizzare** un'abilità sbloccata spendendo i Punti Fortuna (dado **rosso**). Diminuisce di 1 il dado ogni volta che riutilizzi un'abilità sbloccata nello stesso turno.

Se **fallisci un attacco** (non sei in grado di coprire tutte le caselle della sentinella o della IA), se **fallisci un tentativo di Nasconderti** o se **sconfiggi la sentinella**, sposta il token che copre l'abilità sulla plancia giocatore, partendo in ordine da sinistra a destra e disponilo a formare una pila sopra la casella abilità subito a destra di questa



Se riesci a posizionare tutti e 6 i dadi sulla carta Sentinella (o AI), sei riuscito a colpire il tuo nemico e infliggi un ammontare di danni pari a quello indicato sull'arma utilizzata. Disponi tanti segnalini Danno sulla carta della Sentinella quanti sono i danni inflitti.

**Esempio:** se colpisci la Sentinella con il fucile al plasma, disponi 2 segnalini Danno sulla carta Sentinella.

**Dopo aver attaccato una sentinella, il tuo turno finisce ed è il turno della sentinella.**

### SCONFIGGERE UNA SENTINELLA

Se accumuli sulla carta sentinella tanti segnalini Danno pari alla sua Energia, la sconfiggi e ottieni 1 Energia (Aggiungi 1 al dado giallo sulla tua plancia giocatore) e puoi anche spostare 1 token Abilità (Vedi ABILITA')

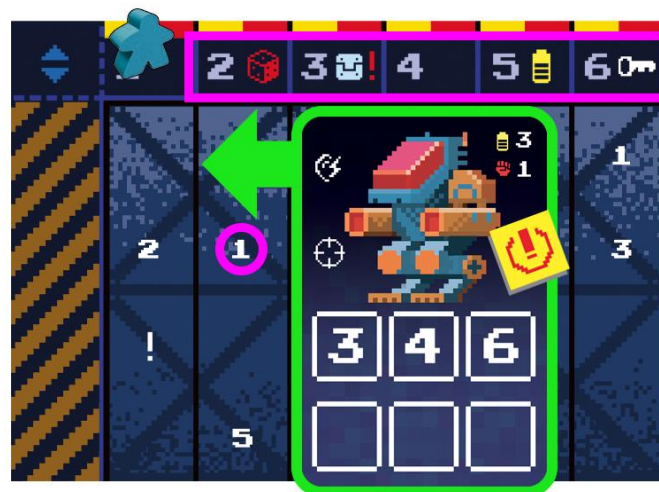
Volta la carta sentinella a faccia in giù per mostrare che è stata sconfitta.

### TURNO DELLA SENTINELLA

Se è la prima volta che la Sentinella si attiva, disponi un token Attivazione sopra la carta.

**Fai scorrere** la carta Sentinella di un settore verso sinistra.

Se ti trovi entro il raggio di azione indicato dalla sua **Gittata**, la sentinella ti attacca. (vale anche se la tua pedina si trova nell'ascensore).



La gittata delle sentinelle vale per entrambi i lati della carta della sentinella (come mostrato nell'immagine sopra). I settori direttamente sopra la carta della sentinella sono Gittata 0.

Quando sei stato colpito, ricevi un ammontare di danni (punti energia) pari al numero mostrato sulla carta Sentinella (danno). Sottrai al tuo dado Energia (**giallo**) quel valore.

**Se la tua energia arriva a 0, hai perso!**

Dopo che una Sentinella ti ha attaccato, fallirai automaticamente qualsiasi altro tentativo di **Nasconderti** in quel Piano.

Se la carta Sentinella copre il primo Settore, il Piano è bloccato e non può più essere esplorato. Se la tua pedina è ancora sui settori di questo piano hai perso!

### CHIAVI

Se termini il tuo movimento su un settore con una chiave prendila e poi lancia il dado per fare un tentativo di nasconderti; se lo superi puoi tornare automaticamente all'ascensore e terminare il turno. Se fallisci puoi comunque prendere la chiave, ma poi continua come quando fallisci il tiro per nasconderti. (vedi NASCONDERSI)

Prendi il token Chiave e posizionalo sulla tua carta Giocatore.

Quando hai raccolto 3 chiavi puoi andare a combattere l'IA sul tetto della torre.  
Una volta raggiunto l'ultimo piano, posiziona la tua pedina accanto alla carta IA (azione gratuita).

Per Combattere l'IA segui le stesse regole per combattere una sentinella, ma l'IA non si sposta dalla sua posizione ed entrambi siete sempre considerati a distanza 0 l'uno dall'altro.

## VITTORIA

Per vincere la partita devi sconfiggere l'IA infliggendogli un ammontare di danni pari ai suoi punti Energia.

## MODALITA' GIOCATORE

**1 Giocatore** = 4 Carte Piano = 3 chiavi necessarie per accedere al tetto della torre.

**2 Giocatori** = 5 Carte Piano = 4 chiavi necessarie per accedere al tetto della torre.

In 2 giocatori, decidi semplicemente chi giocherà il turno per primo.

## PLANCIA GIOCATORE

### CARATTERISTICHE PERSONALI

In alto a sinistra della carta trovi le tue caratteristiche personali:

Energia (**Giallo**), Fortuna (**rosso**) and Punti Azione (**verde**).

### ARMA BASE

Sotto alle tue caratteristiche trovi la tua arma base:

**GITTATA:** 2

**DANNO:** 1

### EQUIPAGGIAMENTO

Abbiamo visto come ottieni l'equipaggiamento durante il gioco (Vedi SACCHEGGIARE), qui ti spieghiamo come utilizzarla.

**Per utilizzare il tuo equipaggiamento, devi pagare il costo di attivazione mostrato in alto a sinistra dell'oggetto scelto.**

### GUNSIGHT (1)

**COSTO:** 1 punto Fortuna.

**EFFETTO:** Scegli il numero che ti serve su un dado lanciato durante l'attacco.

### LASER CANNON (2)

**COSTO:** 1 Punto Energia

**EFFETTO:** Puoi usare questa arma durante un attacco.

**GITTATA:** 4

**DANNO:** 1

### PLASMA RIFLE (3)

**COSTO:** 1 Punto Energia

**EFFETTO:** Puoi usare questa arma durante un attacco.

**GITTATA:** 2

**DANNO:** 2

### JETPACK (4)

**COSTO:** 1 Punto Azione

**EFFETTO:** Puoi spostarti di 2 settori ogni PA. Puoi anche usare il Jetpack per aumentare un movimento di 2.

**Esempio:** Utilizzi 2 PA per muoverti con il Jetpack,, quindi ti sposti di 4 settori.

### TECNO SUIT (5)

**COSTO:** Gratuito una volta per turno

**EFFETTO:** Ottieni +1 Furtività quando ti nascondi.

### GRENADE (6)

**COSTO:** Gratuito ma puoi utilizzarla solo una volta durante il gioco, dopodichè scarta la carta.

**EFFETTO:** Puoi usare questa arma durante un attacco.

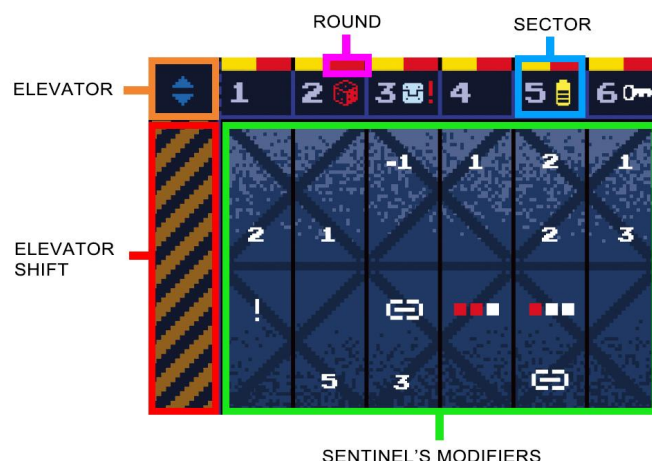
**GITTATA:** 2

**DANNO:** 3

**In qualsiasi momento durante il gioco puoi scartare una delle tue carte Equipaggiamento per guadagnare 1 Punto Energia. Non puoi più usare quell'oggetto.**

**Nota:** Se scarti il Gunsight guadagni un effetto Colpito.

## CARTA PIANO



**DESIGNERS**

Zemilio & Marco Salogni

**ARTIST**

Marco Salogni

**[WWW.LITTLEROCKETGAMES.COM](http://WWW.LITTLEROCKETGAMES.COM)**

