IL MONDO ODIERNO

2079: Le Nazioni come le conosciamo sono state distrutte da una guerra globale per le ultime riserve di acqua potabile rimaste. La popolazione mondiale è stata decimata. Si stima che siano rimaste circa 30.000 anime.





OBIETTIVO DEL GIOCO

In Outlive, ogni giocatore rappresenta una delle Tribù che sono sopravvissute al recente Olocausto nucleare. I Rifugi hanno protetto la vostra gente dal peggio, ma non saranno abbastanza per far fronte alle conseguenze imminenti. Rimangono solo sei giorni prima dell'arrivo del Convoglio e solo la Tribù che avrà dimostrato il proprio valore potrà unirsi all'organizzazione. È una corsa contro il tempo per raccogliere le risorse necessarie e provare al Convoglio che ne siete degni. La sopravvivenza della vostra Tribù dipende proprio dall'essere reclutati dal Convoglio, perché difficilmente i vostri Rifuqi vi proteggeranno per più di un'altra

Per dimostrare il vostro valore, dovrete mandare degli esploratori in superficie a raccogliere Risorse per riparare i vostri Rifugi danneggiati, e cibo per nutrire i Sopravvissuti. Dovrete inoltre recuperare e Riparare Equipaggiamenti che vi aiuteranno a svolgere vari lavori, difendervi dalla minaccia onnipresente dell'avvelenamento da radiazioni, e Superare Eventi letali che metteranno a rischio la vostra Tribù. Tutto ciò che fate vi permetterà di quadagnare Punti Sopravvivenza. La Tribù che ha accumulato il maggior numero di Punti Sopravvivenza al momento dell'arrivo del Convoglio potrà fuggire da quest'inferno e garantire così un futuro alla propria gente e alla sua progenie.

PANORAMICA DI GIOCO

Ogni giocatore ha un Rifugio e 4 Eroi con diversi valori di Forza (rappresentati da 4 meeple contrassegnati con i valori 3, 3, 4 e 5). Un Eroe di Forza 5 avrà modo di eseguire 5 azioni durante un turno, mentre un Eroe di Forza 3 ne eseguirà



- Durante ciascun turno i giocatori devono muovere i loro 4 Eroi sulla Plancia di Gioco, uno alla volta, nel tentativo di raccogliere Risorse:
- Provviste: Carne (), Acqua () e Cibo in Scatola () vengono utilizzati per nutrire i Sopravvissuti.
- Materiali: Legno (), Metallo () e Microchip () vengono utilizzati per riparare l'Equipaggiamento e migliorare il Rifugio.
- Munizioni: vengono utilizzate per cacciare e per difendersi.



È importante distinguere i termini "Provviste" e "Materiali". Ogni termine ha un'applicazione specifica (le Provviste si manaiano, i Materiali servono a costruire).

Gli Eroi possono anche perlustrare le rovine delle Città nella speranza di trovare Equipaggiamenti che aumentino le loro probabilità di soprav-

• Gli Eroi sulla plancia possono avere due modalità distinte: Attivati (in piedi), cioè Eroi che hanno già svolto azioni, oppure Inattivi (stesi), cioè Eroi che non hanno ancora svolto azioni.



• Il **Rifugio** di ciascun giocatore è composto da varie **Stanze** che possono contenere un certo numero di **Sopravvissuti** e potenzialmente fornire dei bonus.



• Una Stanza fornisce bonus a ogni turno, purché sia riempita del numero necessario di Sopravvissuti. Più la Stanza è vantaggiosa, più alto sarà il costo per mantenerla.



• I giocatori dovranno inoltre spendere Provviste, Materiali e Munizioni per Superare Eventi pericolosi che avranno luogo durante il gioco.

1 PLANCIA DI GIOCO



1 PLANCIA DEL CONVOGLIO



4 PLANCE RIFUGIO INDIVIDUALI



16 MEEPLE CON FORZA DIFFERENTE (5, 4, 3, 3), 4 PER COLORE









4 INDICATORI DEL LIVELLO DI RADIOATTIVITÀ









100 SEGNALINI SOPRAVVISSUTO





30 LEGNO

30 CARNE



30 METALLO



30 ACQUA



3 Stanze Standard (Lato Non Costruita)

30 MICROCHIP



30 CIBO IN SCATOLA



30 MUNIZIONI



30 TESSERE SELVAGGINA



12 CARTE EVENTO



10 CARTE LEADER



20 YESSERE RICERCA



40 TESSERE EQUIPAGGIAMENTO



12 TESSERE STANZA STANDARD



38 TESSERE STANZA AVANZATE

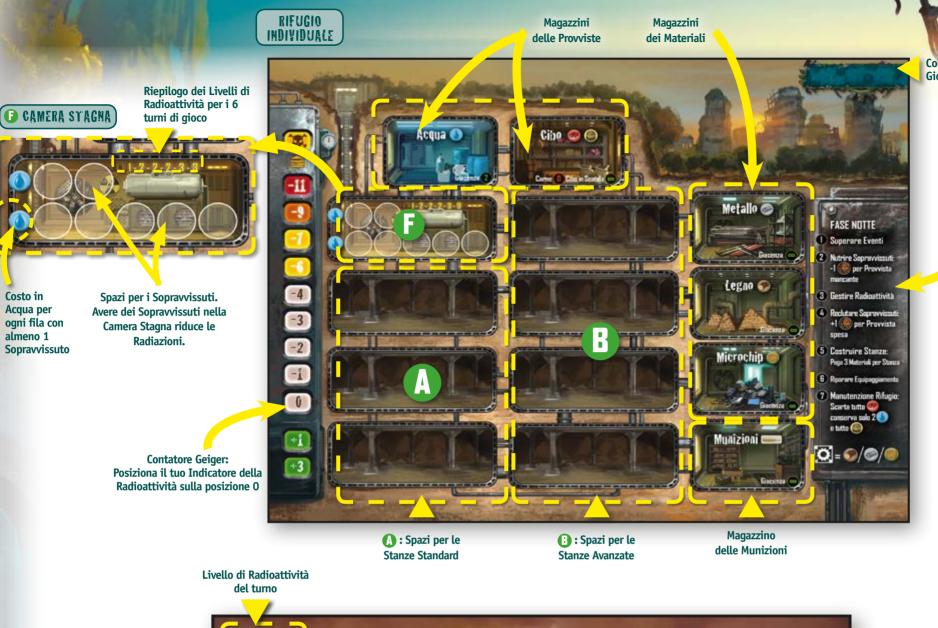


(Lato Costruita) 1 SEGNALINO ALGHE ANT I-RADIAZIONI



1 SEGNALINO PRIMO GIOCATORE





PLANCIA DEL CONVOGLIO 1° TURNO
A

2° TURNO
A

4° TURNO
6° TURNO
6° TURNO

Colore del Giocatore

> Riepilogo della Fase Notte

A: Spazi per le Carte Evento



1/ AREA PERSONALE DEL GIOCATORE

- >> Ogni giocatore sceglie un colore e il **Rifugio** corrispondente.
- Posiziona l'Indicatore della Radioattività sul numero 0 del tuo Contatore Geiger.
- Piazza 3 Stanze Standard (girate dal lato "Non Costruita") nei tre spazi a sinistra del tuo Rifugio (1).





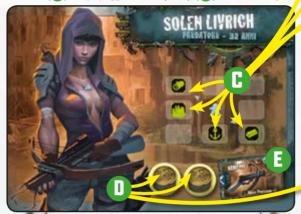








- >> Ogni giocatore pesca 6 Stanze Avanzate e 2 Carte Leader.
- Scegli 4 Stanze Avanzate tra le 6 pescate. Piazzale (girate dal lato "Non Costruita") nella fila centrale del tuo Rifugio (3). Scarta le 2 Stanze rimanenti.
- Costruisci gratuitamente una tra le 7 Stanze del tuo Rifugio girandola dal lato "Costruita". Posiziona 4 segnalini Sopravvissuto negli spazi disponibili della Stanza appena costruita e/o nella tua Camera Stagna (1). Ricorda: il bonus di una Stanza viene attivato solo se tutti gli spazi disponibili sono occupati da un Sopravvissuto.
- >> Scegli uno dei 2 Leader che hai pescato e scarta l'altro. Il Leader indica la tua posizione iniziale (1), le tue Risorse iniziali (1), l'Equipaggiamento (rotto) (1) e l'ordine di gioco.



Fai in modo che la Carta Leader abbia lo stesso orientamento della plancia, per esempio l'angolo in alto a destra dove compare il nome del Leader deve corrispondere alla posizione della Base Militare sulla plancia principale.

Il tuo Leader determina dove posizionerai i tuoi Eroi all'inizio del gioco. Sta a te decidere quali Eroi posizionare in ciascuna Zona. I giocatori possono posizionare gli Eroi simultaneamente, oppure, per aggiungere un elemento strategico al gioco, un giocatore alla volta in ordine di turno.

- >>> Piazza i tuoi Eroi sulla plancia, le tue Risorse iniziali nel magazzino corrispondente (1) nel tuo Rifugio e l'Equipaggiamento del Leader (2) a sinistra del tuo Rifugio. L'Equipaggiamento iniziale è da considerare come rotto e sarà necessario Ripararlo.
- » Il giocatore con il Leader più anziano prende il segnalino del Primo Giocatore.

2/ LA PLANCIA DEL CONVOGLIO

>> Posiziona 6 Carte Evento casuali a faccia in giù sulla Plancia del Convoglio, una per ognuno dei 6 spazi (A).

La Plancia del Convoglio viene utilizzata per indicare gli Eventi che accadono durante un turno e il corrente livello di Radiazioni dell'ambiente esterno.





Esempio: Giulia sceglie di costruire le Stanza Standard che fornisce un bonus per la risoluzione degli Eventi e posiziona i suoi 4 Sopravvissuti negli spazi disponibili. Inoltre sceglie Solen Livrich come Leader. Posiziona i suoi 4 Eroi mettendone uno nella Foresta, uno nella Nave, uno nella Miniera e uno nella Città di Blackwood, mette 2 Cibo in Scatola nel magazzino delle Provviste del proprio Rifugio e aggiunge il Rampino a sinistra del Rifugio come Equipaggiamento rotto.

3/ PLANCIA DI GIOCO

- >> Metti la Plancia di Gioco ((1)) al centro del tavolo.
- Posiziona le rimanenti Risorse e i Sopravvissuti a lato della plancia (18).
- >> Mescola le Tessere Equipaggiamento (1) e sistemale in una pila a lato della plancia, a faccia in giù.
- >> Mescola tutte le Tessere Selvaggina e dividile in 3 pile, a faccia in su. Posiziona una pila (1) nel Luna Park , una nella Foresta e una nella Miniera . Il numero di Tessere per ogni pila dipende dal numero di giocatori: 6 Tessere per pila in una partita con 2 giocatori, 8 Tessere per una partita con 3 giocatori e 10 Tessere per una partita con 4 giocatori. Tutte le Tessere rimanenti vengono scartate e tenute nascoste.
- >>> Mescola le **Tessere Ricerca** corrispondenti a ciascuna Città (10 per Città) e posizionale in una pila, a faccia in giù (15 e 15 e 16). Blackwood è la Città a sinistra sulla plancia, mentre Silent Peak è quella a destra.
- » Posiziona il segnalino Alghe Anti-Radiazioni nella Base Militare
 (()).



PREPARAZIONE INIZIALE PER 4 GIOCATORI



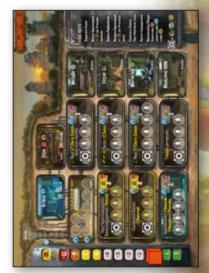




8888888

















COME SI GIOCA

Outlive dura 6 giorni (6 turni di gioco), suddivisi in 3 fasi:

i) ALBA - 1) Rifornimento delle Risorse nella Plancia di Gioco.

2) GIORNO - Gli Eroi si avventurano fuori dai Rifugi e setacciano l'esterno in cerca di Risorse.

3) **NOTTE** - Si risolvono gli Eventi e si gestiscono i Rifugi: i Sopravvissuti vengono nutriti, vengono reclutate nuove persone, si controlla la Radioattività, si Riparano Equipaggiamenti e si costruiscono nuove Stanze





RIFORNIRE LA PLANCIA DI GIOCO

All'inizio di ogni turno, i giocatori devono rifornire ciascuna Zona di Risorse. **Usa la riserva generale per raggiungere il numero di Risorse richiesto da ogni Zona a seconda del numero di giocatori.** Per esempio, in una partita con 3 giocatori, assicurati che ci siano 9 Segnalini Acqua nella Diga – non di più, non di meno. Le Città (Tessere Ricerca e Equipaggiamento) vanno rifornite come indicato di sequito.

Numero di giocatori	2	3	4
Totale 🛜 Foresta	6	8	10

Numero di giocatori	2	3	4
Totale 🚺 Diga	7	9	11 ()

Numero di giocatori	2	3	4
Totale Base Militare	6	8	10
Gira il segnalino Alghe Anti-Radiazioni da	l lato Att	ivo. ().



- >>> Scarta eventuali
 Tessere
 Equipaggiamento
 rimaste e pescane
 3 nuove dalla pila
 delle Tessere Equipaggiamento.
 Se la pila è finita, mescola le
 Tessere scartate per formarne
 una nuova.
- >> Mescola tutte le 10 Tessere
 Ricerca e posizionale in una
 pila a faccia in giù. A seconda
 del numero di giocatori,
 scarta le Tessere necessarie.
 Le Tessere scartate vanno
 posizionate a faccia in su
 vicino alla pila in modo che i
 giocatori possano vedere quali
 non saranno disponibili in
 quel turno.



Numero di giocatori	Tessere nella pila
2	6
3	8
4	10



Silent Peak (Uguale a Blackwood)

- >> Scarta eventuali
 Tessere
 Equipaggiamento
 rimaste e pescane
 3 nuove dalla
 pila delle Tessere
 Equipaggiamento. Se la pila è
 finita, mescola le Tessere scartate
 per formarne una nuova.
- Mescola tutte le 10 Tessere Ricerca e posizionale in una pila a faccia in giù. A seconda del numero di giocatori, scarta le Tessere necessarie. Le Tessere scartate vanno posizionate a faccia in su vicino alla pila in modo che i giocatori possano vedere quali non saranno disponibili in quel turno.



Numero di giocatori	Tessere nella pila
2	6
3	8
4	10

Numero di giocatori 2 3 4

Totale Luna Park 6 8 10

Nave: Posiziona 1 Sopravvissuto

(o o)

in ogni spazio vuoto.

Numero di giocatori	2	3	4
Totale 🎑 Miniera	6	8	10



1/ INIZIO DELLA GIORNATA

• Scopri la Carta Evento corrispondente a questo turno sulla Plancia del Convoglio e applicane l'effetto.



Se un Evento è rimasto in gioco dal turno precedente, **applica anche** il suo effetto. Ogni Evento rimane in gioco, e gli effetti sono cumulabili, finché un giocatore non spende le Risorse necessarie per Superarlo durante la Fase Notte.

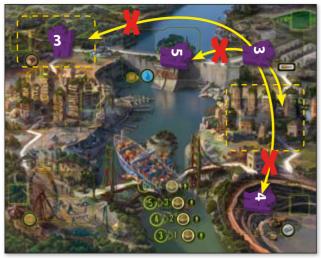
2/ MOVIMENTO

• A partire dal primo giocatore, ogni giocatore sceglie uno dei propri Eroi Inattivi (steso) sulla plancia, lo rimette in piedi e lo muove sequendo le regole sequenti:

LE 5 REGOLE DEL MOVIMENTO

- » Un Eroe deve muoversi se ne ha la possibilità e deve terminare il turno in una Zona differente da dove l'ha iniziato.
- >> Un Eroe può muoversi di massimo 2 Zone per ogni turno seguendo le frecce verdi che collegano le Zone.
- Puoi avere un solo Eroe del tuo colore in una Zona (Attivato o Inattivo).
- >> Un Eroe può attraversare una Zona occupata da un altro Eroe dello stesso colore (Attivato o Inattivo), ma non può fermarsi in quella Zona.
- >> Un Eroe può fermarsi in una Zona in cui sono presenti Eroi di altri colori (Attivati o Inattivi).

Esempio: Luca (viola) vuole andare a raccogliere Munizioni alla Base Militare. Il suo Eroe di Forza 3 comincia il turno già alla Base Militare, quindi Luca deve spostarlo. I suoi Eroi di Forza 4 o 5 (entrambi Inattivi) potrebbero andare alla Base, ma prima Luca deve spostare l'Eroe di Forza 3. Il suo altro Eroe di Forza 3 (Attivato) è nella Foresta, mentre la Diga e la Miniera sono occupate dai suoi Eroi Inattivi. Luca quindi non ha altra scelta se non spostare



il suo Eroe di Forza 3 dalla Base Militare a Silent Peak. Al prossimo turno, Luca potrà mandare l'Eroe di Forza 4 o 5 alla Base a raccogliere Munizioni (se ne sono rimaste).

È obbligatorio muovere gli Eroi se è possibile. Se un Eroe non può spostarsi legalmente (per esempio, se la Nave è piena), rimane dov'è e non fa nulla durante quel turno.

RACCOLYA

• Quando un Eroe raggiunge una Zona, viene sempre posizionato in piedi, in quanto Attivato, per indicare che si è mosso. Poi, controlla se c'è almeno un altro Eroe Attivato nella stessa Zona:

SE NON CI SONO EROI ATTIVATI

L'Eroe può Raccogliere Risorse o Cacciare, a seconda del tipo di Zona. L'Eroe può fare un numero di Azioni pari alla sua Forza, ma è limitato dal numero disponibile di Risorse (vedi *Descrizione Zone* – p. 8)

I giocatori possono Raccogliere solo quello che la Zona ha da offrire. Una volta che una Zona è stata svuotata durante un turno, non fornirà ulteriori risorse finché non viene rifornita.

SE C'È ALMENO UN ALTRO EROE ATTIVATO

• Prima di svolgere qualunque Azione, l'Eroe deve provare a mettere Pressione agli altri Eroi Attivati di Forza inferiore per fargli tirare fuori qualcosa di utile. Mettere Pressione è gratuito e non conta come un'Azione. La Pressione applicata a ciascun Eroe Attivato è uguale alla differenza di Forza tra i due.

Esempio: un Eroe di Forza 5 che minaccia un Eroe di Forza 3 avrà 2 Punti Pressione.

• Un Eroe minacciato può decidere di spendere Munizioni per ridurre temporaneamente la Pressione di 1 Punto per ogni Munizione spesa. Per esempio, un Eroe di Forza 3 potrebbe spendere 2 Munizioni per difendersi dai soprusi di un Eroe di Forza 5, riducendo a 0 la Pressione. Lo stesso Eroe potrebbe anche spendere solo 1 Munizione e subire solo 1 Punto Pressione.

L'aggressore non può spendere Munizioni per aumentare la Pressione.

Se un giocatore minacciato non può o non vuole spendere Munizioni, il suo aggressore potrà rubargli 1 Provvista o 1 Materiale (a scelta della vittima) per ogni Punto Pressione.

La Pressione funziona solo sugli Eroi Attivati. Gli Eroi Inattivi che devono ancora svolgere il proprio turno non possono essere presi di mira.



Esempio: L'Eroe di Forza 5 di Dario (arancione) arriva alla Diga e trova l'Eroe Attivato di Forza 3 di Giulia (beige), l'Eroe Attivato di Forza 4 di Luca (viola) e l'Eroe Inattivo di Forza 3 di Carlo (blu). L'Eroe di Forza 5 di Dario proverà a intimidire tutti gli altri Eroi Attivati di Forza inferiore, dunque tutti tranne l'Eroe di Carlo (blu, il quale è Inattivo e quindi steso).

L'Eroe beige ha Forza 3, quindi Giulia spende 2 Munizioni per ridurre la Pressione subita. Non gli darà nessuna Risorsa in questo turno.

L'Eroe viola, di Forza 4, è inferiore di poco all'Eroe di Dario, quindi Luca sceglie di tenersi le Munizioni per andare a Caccia e subisce 1 Punto Pressione. Luca decide di dare a Dario 1 Legno dal proprio Rifugio come risultato.

Un Eroe che raggiunge una Zona dove è presente un Eroe Attivato di Forza maggiore non viene intimidito e non subisce gli effetti della Pressione.

Se un giocatore non ha Risorse, non consegna nulla al suo aggressore.

È obbligatorio mettere Pressione agli Eroi vulnerabili. È obbligatorio inoltre rubare Risorse alle proprie vittime, quando possibile.

• Quando un giocatore ha finito di intimidire i propri avversari, può cominciare a utilizzare la propria Forza per raccogliere Risorse o Cacciare, a seconda della Zona. Una volta svolte le proprie Azioni, il giocatore alla sua sinistra può attivare uno dei suoi Eroi, e si continua così finché oqni giocatore ha mosso i suoi 4 Eroi.



DESCRIZIONE DELLE ZONE

Ogni giorno, le Zone forniscono una quantità limitata di Risorse, Sopravvissuti e/o Equipaggiamento che i giocatori possono Raccogliere. Alcune Zone permettono ai giocatori di andare a Caccia, ma il numero di Selvaggina è limitato e non si riproduce.

I tuoi Eroi perlustreranno 4 differenti Zone ogni giorno. Sta a te assicurarti che ci sia sempre qualcosa di utile da Raccogliere o Cacciare.

BASE MILITARE:



La Base Militare è il posto ideale per rifornirsi di Munizioni e trovare Alghe Anti-Radiazioni:

- Puoi Raccogliere 1 Munizione per ogni Punto Azione che spendi. Le Munizioni raccolte vanno immagazzinate nel Rifugio per essere poi utilizzate per Cacciare o per difenderti dai tentativi di intimidazione.
- Puoi spendere 1 Punto Azione per Raccogliere le Alghe Anti-Radiazioni. Queste speciali Alghe abbassano immediatamente l'Indicatore del Contatore Geiger del Rifugio di un livello (vedi Fase 3: Notte Gestire la Radioattività, pagina 10). È disponibile solo una dose di Alghe Anti-Radiazioni al giorno. Quando

un giocatore spende un Punto Azione per Raccogliere le Alghe, gira il segnalino per indicare che sono già state prese. Le Alghe si rigenereranno solo all'inizio della giornata



Esempio: un Eroe di Forza 5 raggiunge la Base Militare. Può Raccogliere 5 Munizioni, oppure 4 Munizioni e 1 Alga Anti-Radiazioni.

🕝 FORESTA/ 🥥 MINIERA/ 🕮 LUNA PARK:







Queste 3 Zone permettono di Raccogliere Materiali da costruzione. Il Legno si trova nella Foresta, il Metallo nella Miniera e i Microchip al Luna Park.







Tutte queste Zone sono inoltre popolate da Selvaggina che può essere Cacciata.

- Puoi Raccogliere 1 Materiale da Costruzione disponibile per ogni Punto Azione che spendi. I Materiali raccolti vanno sistemati nel Magazzino corrispondente nel tuo Rifugio.
- Puoi anche spendere 1 o più Punti Azione per Cacciare. La Caccia fornisce Carne. Puoi Cacciare 1 sola Tessera Selvaggina per turno. È obbligatorio Cacciare la Selvaggina che si trova in cima alla pila delle Tessere.

Ciascuna di queste Zone ha una pila di Tessere Selvaggina.

Ci sono 5 tipi di Selvaggina, differenziati dalla pelliccia e dal Livello di Resistenza in rosso (3, 4, 5, 6 o 7).



Solo la Tessera in cima alla pila delle Tessere Selvaggina può essere cacciata da un Eroe. Una volta risolta, la Tessera successiva diventa disponibile per il prossimo Eroe.

Per andare a Caccia, devi spendere 1 Punto Azione per ogni Punto Resistenza dell'animale (il numero in rosso). Puoi abbassare la Resistenza dell'animale di 1 per ogni Munizione che spendi.

Esempio: Dario vuole Cacciare nel Luna Park una preda che possiede 6 Punti Resistenza con il suo Eroe di Forza 4. Spende 3 Munizioni per abbassare a 3 la Resistenza e spende 3 Punti Azione per catturarla (3+3=6). Gli rimane 1 Punto Azione, quindi decide di Raccogliere 1 Microchip.

La Selvaggina fa guadagnare una quantità di **segnalini Carne** diversa a seconda di quanta Selvaggina dello stesso tipo hai Cacciato. La prima volta che Cacci con successo una preda di un certo tipo, ti farà guadagnare la quantità indicata dal **valore più a sinistra** (numero in nero). Tieni questa Tessera Selvaggina a lato del tuo Rifugio per ricordarti quali hai Cacciato. Ogni preda successiva dello stesso colore ti farà guadagnare **1 segnalino Carne in più**.

Esempio: Dario ha già preso 2 prede che possedevano 6 Punti Resistenza. La prima gli ha fatto guadagnare 4 segnalini Carne, la seconda 5. Ciò significa che la preda appena catturata gli farà guadagnare 6 segnalini Carne.



Non puoi spendere più Munizioni di quello che è il valore di Resistenza della preda che stai Cacciando.

Le pile di Tessere Selvaggina non vengono mai rifornite. Una volta che le Tessere Selvaggina di una Zona sono esaurite, gli animali sono finiti per sempre!



ONAVE:

La Nave è disseminata di **Cibo in Scatola**, quindi brulica di **Sopravvissuti** pronti ad essere reclutati. I giocatori possono inoltre cambiare **l'ordine di gioco** mandando un Eroe in questa Zona.





• Il primo giocatore che mette un Eroe nella Nave durante un turno prende immediatamente il segnalino del Primo Giocatore (sarà il Primo Giocatore a partire dall'imminente Fase Notte). Se nessuno raggiunge la Nave, il segnalino del Primo Giocatore rimane al giocatore che ne è attualmente in possesso.

• A differenza delle altre Zone, la Nave ha un numero limitato di spazi disponibili per gli Eroi. Gli spazi possono essere occupati solo da Eroi con un valore di Forza corrispondente a quello indicato. Non puoi mettere un Eroe sulla Nave se lo spazio con il valore di Forza corrispondente al suo è occupato da un Eroe Attivato.

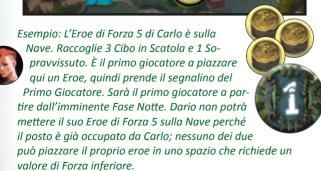


Il valore più a sinistra indica la Forza che un Eroe deve possedere per occupare lo spazio: 3, 4 o 5 (o 6 con il Rampino).

- Prendi la quantità indicata di **Cibo in Scatola** e posizionala nel Magazzino delle Provviste del tuo **Rifugio.**
- Ciascuno spazio fornisce anche un **Sopravvissuto**. Posizionalo in uno spazio vuoto o nella tua **Camera Stagna** o in **una delle tue Stanze Costruite**.

Questo è l'unico caso in cui un Sopravvissuto può entrare nel Rifugio senza passare dalla Camera Stagna. Puoi prendere il Sopravvissuto anche se non hai posto nella tua Camera Stagna, purché tu abbia uno spazio disponibile in una delle tue Stanze Costruite. (vedi pagina 11, Costruire Stanze e Attivarne le Abilità)

Ogni spazio può contenere un solo Eroe Attivato. Gli Eroi Inattivi non contano. Non puoi mai piazzare un Eroe in uno spazio che non corrisponde al suo valore di Forza, anche se lo spazio richiede un valore di Forza inferiore.



La Nave ha uno spazio che richiede Forza 6, disponibile solo per un Eroe con un particolare Equipaggiamento: il Rampino.

🚺 LA DIGA:





L'Acqua si può Raccogliere alla **Diga**. Purtroppo però, visto che l'Acqua è estremamente inquinata, prima devi attivare il

sistema di filtraggio spendendo **un Microchip**, in quanto si trova dietro a un porta chiusa elettronicamente. Questa azione è gratuita. A quel punto, puoi Raccogliere **un segnalino Acqua per ogni Punto Azione che spendi**. Posiziona l'Acqua Raccolta nel Magazzino delle Provviste nel tuo **Rifugio**.

Se non possiedi alcun Microchip o non ne vuoi spendere, non puoi Raccogliere Acqua.

Esempio: L'Eroe di Forza 3 di Luca è alla Diga e spende 1 Microchip per accedere alla stanza del sistema di filtraggio e attivarlo. Ora può Raccogliere 3 segnalini Acqua spendendo 3 Punti Azione.

Puoi sempre provare a mettere Pressione sugli Eroi Attivati alla Diga, anche se non spendi Microchip per Raccogliere dell'Acqua.

CITTÀ: BLACKWOOD E SILENT PEAK



In Outlive ci sono due città che possono essere esplorate, e entrambe funzionano allo stesso modo. Dai un'occhiata in giro, sicuramente troverai qualcosa di utile da recuperare.



 Spendendo 1 Punto Azione, puoi recuperare 1 Tessera Equipaggiamento visibile accanto alla Città occupata dal tuo Eroe.
 Posiziona questa Tessera a lato del tuo Rifugio.

L'Equipaggiamento recuperato è sempre rotto. Una volta Riparato, l'Equipaggiamento può essere di grande aiuto per assicurare la sopravvivenza della tua Tribù. (vedi *Riparare Equipaggiamento*, pagina 11) • Gli Eroi possono inoltre spendere Punti Azione per pescare Tessere Ricerca. Per ogni Punto Azione speso puoi pescare una Tessera Ricerca e aggiungere automaticamente al tuo Rifugio qualsiasi Risorsa tu abbia trovato. Puoi guardare una Tessera pescata prima di decidere di spendere ulteriori Punti Azione per cercare altro.

Entrambe le città hanno le stesse Tessere Ricerca: 1 Acqua, 1 Cibo in Scatola, 1 Legno, 1 Metallo, 1 Microchip, 2 Munizioni, 1 Pillole d'Alghe e 2 Pensile Vuoto.

La Tessera Ricerca viene scartata una volta che le Risorse sono state Raccolte.



T'ESSERE RICERCA

Aggiungi al tuo Rifugio le Risorse corrispondenti.



Abbassa immediatamente il Livello di Radiazioni del tuo Rifugio di 1. Se il tuo Indicatore è già a +3, non succede niente.



Questo pensile è vuoto. Non succede niente.

Esempio: Con il suo Eroe di Forza 5, Dario spende 1 Punto Azione e prende 1 delle 3 Tessere Equipaggiamento disponibili. Spende poi altri 2 Punti Azione e pesca 2 Tessere Ricerca. Dario decide che gli servono altre cose, quindi spende un altro Punto Azione per prendere una seconda Tessera Equipaggiamento e con l'ultimo Punto Azione pesca un'altra Tessera Ricerca. Dario ha speso 5 Punti Azione e ha preso 5 Tessere.

I giocatori pescano e scartano le Tessere Ricerca a faccia in su, in modo che tutti possano sapere cosa rimane in una specifica Città. Raccogli le Risorse indicate dalle Tessere dalla riserva generale e aggiungile al tuo Rifugio.

In una partita con 2 o 3 giocatori, scarta 4 o 2 Tessere (a faccia in su) rispettivamente da ciascuna Città durante la Fase 1: Alba (vedi Fase 1: Alba, pagina 6).

L'Equipaggiamento recuperato è sempre da considerare rotto quando viene Raccolto. Posizionalo alla sinistra del tuo Rifugio. Dovrai Ripararlo (vedi Riparare Equipaggiamenti, pagina 11).

3/ FINE DELLA FASE GIORNO

Quando la Fase Giorno è finita, i giocatori stendono tutti i propri Eroi sulla plancia, rendendoli Inattivi. Verranno riattivati nel turno seguente.

Questa azione rende più facile vedere quali Eroi sono stati spostati (quelli in piedi) e quali devono ancora essere giocati (stesi).



A questo punto, comincia la Fase Notte.

Questo è il momento in cui ogni giocatore si prende cura del proprio Rifugio e dei suoi abitanti seguendo queste 7 fasi:

- >> 1/ Superare Eventi
- >> 2/ Nutrire i Sopravvissuti
- >> 3/ Gestire la Radioattività
- >> 4/ Reclutare nuovi Sopravvissuti
- >> 5/ Costruire Stanze e attivarne le Abilità
- >> 6/ Riparare Equipaggiamento
- >> 7/ Manutenzione del Rifugio

1/ SUPERARE EVENTI

Seguendo l'ordine di gioco, ogni giocatore può tentare di Superare eventuali Eventi in gioco.

• Se il Primo Giocatore non può o non vuole Superare un Evento, può passare l'opportunità al secondo giocatore, e così via. Questa fase continua finché tutti i giocatori non hanno passato oppure finché tutti gli Eventi sono stati Superati.

Un giocatore può Superare un solo Evento alla volta.
Se il giocatore vuole Superare un ulteriore Evento,
dovrà prima permettere agli altri giocatori di provare e
aspettare che sia nuovamente il suo turno.

Non c'è un limite al numero di Eventi che un
giocatore può Superare, ma la Stanza che abbassa
il costo per Superare un Evento può essere utilizzata
solo una volta durante la Fase Notte.

- Per Superare un Evento, un giocatore deve spendere le Risorse richieste dalla Carta Evento senza alcun aiuto dagli altri giocatori.
- Se un giocatore paga il costo in Risorse necessario per Superare un Evento, prende la Carta Evento e la piazza a destra del proprio Rifugio. L'Evento in questione non avrà più alcun effetto sulla partita.
- Alla fine della partita, ogni Evento farà guadagnare Punti Sopravvivenza al giocatore che ha speso le Risorse necessarie per Superarlo.

Punti Sopravvivenza



Risorse richieste per Superare l'Evento.

Esempio: Dario gioca per primo, ma decide di non Superare l'Evento corrente (Incendio). Luca, il giocatore seguente, decide di occuparsene e spende 3 segnalini Acqua del suo Rifugio, piazzandoli nella riserva generale. Supera la Carta Evento, posizionandola a destra del suo Rifugio. Alla fine della partita, guadagnerà 3 Punti Sopravvivenza.

2/ NUTRIRE I SOPRAVVISSUTI

Ricorda: il termine "Provviste" include la Carne, il Cibo in Scatola e l'Acqua.

Ogni giocatore deve quindi nutrire i propri Sopravvissuti, il cui costo viene determinato dalla Stanza che occupano.





EVENTO



• Ogni Stanza con almeno un Sopravvissuto avrà un costo in Provviste (anche se non è completamente piena di Sopravvissuti). Le Provviste da pagare sono indicate nell'angolo in alto a destra della Tessera Stanza.



Importante: se in una Stanza c'è almeno 1 Sopravvissuto, il costo in Provviste deve essere pagato interamente, a prescindere da quanti spazi vuoti ci sono.

• In aggiunta, va pagato, 1 segnalino Acqua per ogni fila della Camera Stagna contenente almeno 1 Sopravvissuto.



I giocatori devono spendere le proprie Provviste per nutrire i Sopravvissuti, se le hanno. Non possono decidere di privare i propri Sopravvissuti di Cibo/Acqua.

• Per ogni Provvista che ti manca, perdi un Sopravvissuto dal tuo Rifugio. Rimuovi un Sopravvissuto e rimettilo nella riserva generale.

Per poter mettere Sopravvissuti nella seconda fila della Camera Stagna, devi prima riempire tutti gli spazi della prima fila. Esempio: Carlo ha 2 Stanze occupate nel suo Rifugio, una costa 2 Provviste e l'altra ne costa 1, e ha 3 Sopravvissuti nella Camera Stagna. Dovrà pagare 3 Provviste per le Stanze e 2 segnalini Acqua per i Sopravvissuti nella Camera Stagna.

Carlo ha 6 Provviste nel suo Magazzino (2 Came, 3 Cibo in Scatola e 1 Acqua). Decide di spendere 2 Carne e 1 Cibo in Scatola per nutrire i Sopravvissuti nelle Stanze, ma non ha abbastanza Acqua per i Sopravvissuti nella Camera Stagna. Carlo deve rimuovere 1 Sopravvissuto dal suo Rifugio (non necessariamente dalla Camera Stagna) e rimetterlo nella riserva generale.

3/ GESTIRE LA RADIOATTIVITÀ

A ogni turno, l'intensità delle Radiazioni che circondano il tuo Rifugio aumenta (1/2/2/2/3/3) (vedi *Plancia del Convoglio*, pagina 3).

I giocatori devono tenere dei Sopravvissuti nella Camera Stagna per assicurarsi che sia sigillata adequatamente.

• Ogni Sopravvissuto nella Camera Stagna previene 1 punto di Radioattività.

Ogni giocatore deve controllare se ha abbastanza Sopravvissuti nella Camera Stagna per impedire alle Radiazioni ambientali di penetrare nel proprio Rifugio in questo turno. Se non ne ha abbastanza, dovrà spostare l'Indicatore del Livello di Radioattività del Contatore Geiger in su di 1 spazio per ogni punto che non viene prevenuto dalla presenza di un Sopravvissuto.

Esempio: Carlo ha lasciato solo 1 Sopravvissuto a controllare la Camera Stagna. Adesso è il tumo 5 e il Livello di Radioattività è 3. Carlo dovrà muovere il suo Indicatore in su di 2 spazi (Radioattività 3 – 1 Sopravvissuto = 2 spazi).

Se il numero di Sopravvissuti nella Camera Stagna di un giocatore è superiore al Livello di Radioattività, il Livello di Radioattività del suo Rifugio non si abbassa! I Sopravvissuti possono solo impedire alle Radiazioni di entrare.

RADIOATTIVITÀ

- » Il Contatore Geiger ha molti Livelli. Tutti i giocatori cominciano il gioco al Livello O. Alla fine della partita, ogni giocatore guadagnerà o perderà Punti Sopravvivenza a seconda del valore indicato dal proprio Indicatore del Livello di Radioattività.
- È possibile abbassare il Livello di Radiazioni della tua base trovando Pillole d'Alghe in Città, Raccogliendo Alghe Anti-Radiazioni alla Base Militare o Costruendo e riempiendo specifiche Stanze nel tuo Rifugio.
- Se un giocatore deve muovere il proprio Indicatore del Livello di Radioattività più su del Livello -11, ogni punto di Radiazioni aggiuntivo provoca la perdita immediata di un Sopravvissuto. Piazza i Sopravvissuti rimossi nella riserva generale.

Livello di Radioattività

Aumento

Contatore Geig

iminuzione

4/ RECLUTARE NUOVI SOPRAVVISSUTI

Ogni giocatore può **reclutare nuovi Sopravvissuti** per il proprio Rifugio **spendendo Provviste.**

• Per ogni Provvista spesa, prendi un Sopravvissuto dalla riserva generale e mettilo in uno spazio libero nella tua Camera Stagna. Non c'è limite al numero di Sopravvissuti che puoi reclutare, l'unica condizione è che tu abbia lo spazio necessario per posizionarli nella tua Camera Stagna.



Non puoi mai reclutare un numero di Sopravvissuti superiore agli spazi disponibili nella tua Camera Stagna.

Esempio: Carlo ha ancora 2 segnalini Acqua e 1 Cibo in Scatola dopo aver nutrito i suoi Sopravvissuti durante la fase 2. Decide di spendere il Cibo in Scatola e 1 segnalino Acqua per reclutare 2 nuovi Sopravvissuti e metterli nella sua Camera Stagna. Decide di conservare l'altra Acqua per il turno sequente.

5/ COSTRUIRE STANZE E ATTIVARNE LE ABILITÀ







Ricorda: in Outlive il termine "Materiali" si riferisce al Legno, al Metallo e ai Microchip.

- Durante questa fase, puoi spostare tutti i Sopravvissuti che vuoi dalla tua Camera Stagna in spazi disponibili nelle tue Stanze Costruite.
- Tutte le Tessere Stanza hanno due lati, un lato "Costruita" e un lato "Non Costruita". Per Costruire una Stanza devi spendere 3 Materiali a tua scelta. Puoi quindi girare la Tessera Stanza dal







Stanza (lato Costruita)

lato Costruita e riempirla immediatamente di Sopravvissuti presi dalla Camera Stagna per attivarne l'abilità speciale.

L'abilità speciale di una Stanza viene attivata solo quando tutti gli spazi disponibili sono occupati da Sopravvissuti. Perdere un Sopravvissuto in una qualsiasi Stanza ne annulla immediatamente l'abilità speciale. Viceversa, appena tutti gli spazi di una Stanza vengono occupati da Sopravvissuti, la sua abilità speciale diventa disponibile all'uso. Alcune abilità forniscono bonus sulla Plancia di Gioco, mentre altre ti aiuteranno a prenderti cura del tuo Rifugio.

Nota bene: durante questa fase puoi muovere Sopravvissuti, Costruire Stanze e attivarne le abilità nell'ordine che desideri, purché le relative regole vengano rispettate.

Esempio: Dario sceglie di spendere 3 Materiali e costruire la Stanza "Costruzione Stanza: -2 Materiali", quindi gira la Tessera Stanza dal lato Costruita. Prende poi 3 Sopravvissuti dalla sua Camera Stagna e riempie la Stanza appena Costruita.



Dario ora può usare l'abilità speciale della Stanza, quindi Costruisce una seconda Stanza spendendo solo 1 Materiale.

Dario ora può scegliere di mandare altri 3 Sopravvissuti dalla sua Camera Stagna alla nuova Stanza e attivarne immediatamente l'abilità.

> L'abilità speciale di una Stanza può essere usata solo una volta per turno.

Una volta che un Sopravvissuto è stato assegnato a una Stanza del tuo Rifugio, rimane lì per il resto della partita. Solo i Sopravvissuti che si trovano nella Camera Stagna possono essere mossi.

6/ RIPARARE EQUIPAGGIAMENTO

Ogni volta che un giocatore aggiunge una Tessera Equipaggiamento al proprio Rifugio, viene sempre considerata rotta. I giocatori devono spendere Risorse (e, quando possibile, bonus delle Stanze) per Riparare gli Equipaggiamenti e trasformare gli oggetti recuperati in cose utili.

- L'Equipaggiamento rotto viene posizionato a sinistra del tuo Rifugio.
- Per Riparare un Equipaggiamento devi semplicemente pagare il costo in Risorse indicato nell'angolo in alto a destra della Tessera Equipaggiamento.



Un Equipaggiamento può essere usato solo una volta per turno. Ruota la Tessera di lato per indicare che è stata usata. Rimettila nella posizione originale all'inizio del turno seguente per indicare che la relativa abilità speciale è di nuovo disponibile all'uso. Una volta Riparato un Equipaggiamento, spostalo a destra del tuo Rifugio. La sua abilità speciale adesso è disponibile per il resto della partita. Guadagnerai inoltre 1 Punto Sopravvivenza per ogni Equipaggiamento Riparato.

Esempio: Carlo può riparare il suo Piccone pagando 2 Legno e 1 Metallo. Se sceglie di farlo, sposta il Piccone a destra del suo Rifugio. Può dunque usame l'abilità speciale. Guadagnerà inoltre un Punto Sopravvivenza alla fine della partita.

EQUIPAGGIAMENTO

- >> Un Eroe può utilizzare un Equipaggiamento per migliorare le proprie Azioni.
- » Il bonus di un Equipaggiamento è sempre relativo a una Zona o a un'Azione. Se il bonus è una Risorsa preceduta da un simbolo "+" (come il Piccone), questo permette all'Eroe di Raccogliere 1 o 2 Risorse in più, ma solo se nella Zona specificata ce ne sono abbastanza e se spende almeno 1 Punto Azione per raccogliere una Risorsa.
- » Se la Risorsa bonus non è preceduta da un simbolo "+", ciò significa che tale Risorsa non è normalmente disponibile nella Zona. Prendi la Risorsa bonus dalla riserva generale.



• Ogni Tessera Equipaggiamento inoltre presenta metà di un simbolo colorato o sul lato destro o su quello sinistro. Formare coppie compatibili di Equipaggiamenti Riparati farà guadagnare al giocatore 1 Punto Sopravvivenza aggiuntivo per ogni coppia.

È impossibile per un giocatore avere due Equipaggiamenti uguali (rotti o Riparati che siano). Se un giocatore pesca una Tessera Equipaggiamento che possiede già, deve scartarla e pescarne un'altra.

7/ MANUTENZIONE DEL RIFUGIO

Le Provviste deperibili marciscono molto velocemente nel mondo post-apocalittico. Alcune non durano neanche un giorno intero!

- Scarta tutti i segnalini Carne (). Tieni invece tutti i Cibi in Scatola, visto che non sono deperibili.
- Scarta tutti i segnalini Acqua tranne 2 (
- Ruota eventuali Tessere Equipaggiamento, in modo che siano pronte per il prossimo turno.

Questa è l'ultima parte della Fase Notte. Il turno è finito. Inizia il prossimo turno dalla Fase 1: Alba.

Se questo è il sesto turno, il Convoglio è arrivato. La partita è finita. È il momento di conteggiare i Punti Sopravvivenza!



Una partita di Outlive finisce alla fine del sesto turno, cioè la fine del turno in cui l'ultima Carta Evento è stata rivelata sulla Plancia del Convoglio.

Ogni giocatore conteggia guindi i propri Punti Sopravvivenza come segue:

>> Il valore di PS di ogni Evento che ha Superato.



>> Una guantità di PS relativa al numero di Stanze Costruite nel Rifugio del giocatore riempite completamente di Sopravvissuti. La Camera Stagna non conta.



Stanze complet. riempite	1	2	3	4	5	6	7
Punti Sopravvivenza	0	1	2	4	7	11	17

>> +/- PS a seconda del Livello di Radioattività subito dal Rifugio del giocatore.



Bonus

Penalità

>> 1 PS per ogni Sopravvissuto presente nel Rifugio del giocatore.



>> 1 PS per ogni Equipaggiamento Riparato (a destra del Rifugio).





Esempio: Lily-Rose Wely ha un punteggio di 30 PS:

- 15 Sopravvissuti nel suo Rifugio = 15 PS
- Superato un Evento da 5 punti = 5 PS
- 6 Equipaggiamenti Riparati (6 PS) + 2 coppie di simboli corrispondenti (2 PS) = 8 PS
- 4 Stanze Costruite completamente riempite = 4 PS

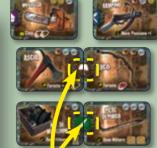
4 STANZE COMPLETAMENTE

RIEMPITE +4 PS

• Livello di Radioattività di -2 = -2 PS



6 EQUIPAGGIAMENTI RIPARATI +6 PS



2 Coppie di simboli Equipaggiamento corrispondenti +2 PS



1 EVENTO SUPERATO +5 PS

>> 1 PS aggiuntivo per ogni coppia corrispondente di simboli Equipaggiamento.

6 15 PS



DETERMINARE IL VINCITORE

Il giocatore con più Punti Sopravvivenza è il vincitore! Solo la sua Tribù si è quadagnata il diritto di unirsi al Convoglio e godersi le meraviglie e la sicurezza delle sue colonie sottomarine.

In caso di pareggio, il giocatore con più Provviste è il vincitore. Se nonostante questo la situazione è di ancora di pareggio, confrontate il numero di Risorse possedute da ciascun giocatore (Materiali e Munizioni). Il giocatore che ne possiede di più è il vincitore.

Le altre Tribù dovranno rimanere nei loro Rifugi radioattivi, tentando di sopravvivere...

RIEPILOGO PUNTI SOPRAVVIVENZA

- >> Aggiungi i PS di ogni Evento che hai Superato.
- >> Aggiungi un numero di PS relativo a guante Stanze completamente riempite ci sono nel tuo Rifugio. Ignora la Camera Stagna. I PS vanno conteggiati come segue:

Stanze compl. riempite	1	2	3	4	5	6	7
Punti Sopravvivenza	0	1	2	4	7	11	17

- >> +/- PS a seconda del Livello di Radioattività subito dal tuo Rifugio.
- >> 1 PS per ogni Sopravvissuto nel tuo Rifugio.
- >> 1 PS per ogni Equipaggiamento Riparato (a destra del tuo Rifugio).
- >> 1 PS aggiuntivo per ogni coppia di simboli corrispondenti sulle Tessere Equipaggiamento Riparate.



INCENDIO



Diminuisce la riserva di Legno della Foresta:

Numero di giocatori 2 3 4 Legno da rimuovere -2 -3 -4

Rimetti il Legno rimosso nella riserva generale.

CROLLO



Diminuisce la riserva di Metallo della Miniera:

Numero di giocatori 2 3 4
Metallo da rimuovere -2 -3 -4

Rimetti il Metallo rimosso nella riserva generale.

SACCHEGGIATORI



Diminuisce la riserva di Microchip del Luna Park:

Numero di giocatori 2 3 4

Microch. da rimuovere -2 -3 -4

Rimetti i Microchip rimossi nella riserva generale.

APPENDICE

TEMPESTA DI SABBIA



Il valore di Raccolta di ogni Eroe si abbassa a 3.

La *Tempesta di Sabbia* ha effetto su tutti gli Eroi sulla plancia, riducendo la loro Forza a 3. Questa riduzione interessa ogni aspetto dell'Eroe (Punti Azione disponibili e posizionamento sulla Nave) con l'eccezione dell'abilità di mettere e subire Pressione (dunque i Punti Azione di un Eroe di Forza 5 sono ridotti a 3 quando Raccoglie Risorse, ma rimangono 5 quando si risolvono gli effetti della Pressione).

TEMPI DURI



Diminuisce le riserve di Legno, Metallo e Microchip nella Foresta, nella Miniera e al Luna Park rispettivamente:

> Numero di giocatori 2 3 4 Risorse da rimuovere -1 -2 -3

Rimetti le Risorse rimosse nella riserva generale.

NUBE RADIOATTIVA



Il Livello di Radiazioni di ogni Rifugio sale di 2 spazi.

Muovi l'Indicatore del Livello di Radiazioni di ogni Rifugio di 2 spazi in su verso il teschio.

Se durante lo spostamento l'Indicatore supera il livello -11 e arriva sul teschio, perdi immediata-

mente 1 Sopravvissuto dal tuo Rifugio e rimetti l'Indicatore sul livello -11. Se supera di nuovo il livello -11 perdi un altro Sopravvissuto, e così via.

INFESTAZIONE DI RATTI



Ogni Rifugio perde 1 Provvista (Non puoi pagare? Perdi 1 Sopravvissuto).

Se non hai più niente da perdere (nessuna Provvista e nessun Sopravvissuto), non succede niente.

GRUPPO NEMICO



Ogni Rifugio perde 2 Materiali o Munizioni (Non puoi pagare? Perdi 1 Sopravvissuto).

Se hai 1 solo Materiale o Munizione, lo tieni e perdi 1 Sopravvissuto.

Se non hai niente da perdere (niente Materiali, niente Munizioni e niente Sopravvissuti), non succede niente.

GLACIAZIONE



Ogni Rifugio perde 1 Sopravvissuto.

Tutti i giocatori perdono 1 Sopravvissuto o dalla Camera Stagna o da una Stanza (a loro discrezione). Se non hai Sopravvissuti da perdere, non succede niente.

HOMADI



Diminuisce le Tessere Ricerca disponibili in ogni Città:

Numero di giocatori 2 3 4

Tessere da rimuovere -2 -3 -4

Le Tessere rimosse vengono posizionate a faccia in su di fianco alla Città da cui provengono.

MALATTIA EPIZOOTIGA



La Selvaggina fornisce 1 segnalino Carne in meno.

Durante la Caccia, la Selvaggina fornirà 1 Carne in meno del suo valore normale. Se avrebbe dovuto fornire 1 Carne, l'Eroe non guadagna niente. In ogni caso prenderà la Tessera e la terrà a fianco del proprio Rifugio come sempre.

MUTAZIONE ANIMALE



La Resistenza di tutta la Selvaggina aumenta di 1.

Durante la Caccia, la Resistenza di tutte le Tessere Selvaggina sarà aumentata di 1. Per esempio, la Selvaggina in possesso di 3 Punti Resistenza ne avrà invece 4.

Ciò non ha alcun effetto sulla quantità di Carne fornita dalla Selvaggina. Tutte le regole normali rimangono in gioco.





Attivazione: Notte, fase 5

Costruzione Stanza: -2 Materiali

Permette la Costruzione di una Stanza pagando solo 1 Materiale invece di 3. L'abilità speciale di questa Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Attivazione: Notte, fase 6

Pesca 1 Tessera Equipaggiamento. Riparare Equipaggiamento: -1 Materiale

Pesca immediatamente una Tessera Equipaggiamento e aggiungila alla tua collezione di Equipaggiamenti rotti. Se hai già questa Tessera Equipaggiamento (rotta o Riparata), scartala e pescane un'altra.

Ora puoi Riparare una qualsiasi Tessera Equipaggiamento spendendo solo 2 Materiali invece di 3. L'abilità speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Attivazione: Notte, fase 1

Superare Eventi: -2 Materiali o -1 Provvista

Il costo per Superare un Evento è ridotto o di 2 Materiali (Legno, Metallo o Microchip), o di 2 Munizioni, o di 1 Provvista (Carne, Cibo in Scatola, Acqua).

L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Attivazione: Giorno





Guadagna 2 segnalini Carne in più se Cacci della Selvaggina con successo. L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Attivazione: Giorno



Guadagna 1 Cibo in Scatola in più guando visiti la Nave. L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Attivazione: Giorno

Nave: +2 Cibo in Scatola. Spazio sempre disponibile.

Guadagna 2 Cibo in Scatola in più quando visiti la Nave. Puoi posizionare il tuo Eroe in uno spazio già occupato (se lo fai, prendi anche il Cibo in Scatola e il Sopravvissuto dalla riserva generale). L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per



Attivazione: Notte, fase 5

4 Munizioni

Prendi immediatamente 4 Munizioni dalla riserva generale. L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Attivazione: Permanente

1 Acqua permanente

Il tuo Rifugio produce 1 Acqua per turno. Avrai sempre 1 Acqua permanente nel tuo Rifugio. Questo è un bonus passivo, non ricevi l'effettivo segnalino Acqua. Se non spendi la tua Acqua permanente durante un turno, va persa. L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Attivazione: Permanente

Immunità a tutti gli Eventi che colpiscono la tua Tribù.

Sei immune a ogni evento che interessa direttamente la tua Tribù. Questa immunità non viene applicata per Crollo, Incendio, Nomadi, Tempi Duri e Saccheggiatori.



Attivazione: Notte, fase 5

Distruggi 1 un Equipaggiamento e recuperane i Materiali

Scarta 1 Tessera Equipaggiamento rotta o Riparata. Guadagna immediatamente i Materiali indicati sulla Tessera scartata. L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Attivazione: Notte, fase 5

Contatore Geiger: -1 Livello

Abbassa il Livello di Radioattività del tuo Rifugio di 1 livello. Se è già al livello più basso, non succede nulla. L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Attivazione: Notte, fase 3

Camera Stagna: assorbi +1 Punto Radiazioni

Permette alla tua Camera Stagna di assorbire 1 Punto di Radiazioni in più, esattamente come se avessi un Sopravvissuto permanente al suo interno anche se la tua Camera Stagna è vuota. L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Attivazione: Notte, fase 5

Aggiungi 1 Sopravvissuto a guesta Stanza (max 8)

A ogni turno, puoi aggiungere 1 Sopravvissuto dalla riserva a guesta Stanza. Tale Sopravvissuto non può essere spostato da questa Stanza. Questa è l'unica Stanza che può contenere una quantità di Sopravvissuti superiore agli spazi disponibili, fino a un massimo di 8. L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Attivazione: Giorno

Attivazione:

Città: +2 Tessere Ricerca

Quando peschi Tessere Ricerca dalla pila di una Città puoi pescarne 2 in più gratuitamente. Devi pescare almeno 1 Tessera per poter attivare questo bonus. Le Tessere Equipaggiamento non sono Tessere Ricerca. L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Notte, fase 5

Pesca 2 Tessere Equipaggiamento

Pesca 2 Tessere Equipaggiamento e posizionale a sinistra del tuo Rifugio (rotte). Se peschi un Equipaggiamento che hai già (rotto o Riparato), scartalo e pescane un altro. L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Attivazione: Giorno

🐫 Guarda 1 pila di Tessere Ricerca

In qualsiasi momento durante la Fase Giorno, prendi una pila di Tessere Ricerca da una delle Città e consultala. Assicurati di tenere le Tessere nascoste dagli altri giocatori. Quando hai finito, metti a posto le Tessere senza cambiarne l'ordine. L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Attivazione: Permanente

1 Eroe [Forza 3] è immune alla Pressione

Uno dei tuoi Eroi di Forza 3 diventa immune a 1 tentativo di Pressione da parte di un altro giocatore, Puoi scegliere tu quando attivare il bonus. L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Ripara 1 Equipaggiamento gratis

Ripara 1 Tessera Equipaggiamento senza pagare i 3 Materiali richiesti. L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Attivazione: Giorno

Notte, fase 6



Guadagna 1 Carne in più quando Cacci con successo della Selvaggina. L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Attivazione: Permanente

Pressione: Scelta del tributo

Dopo essere riuscito a mettere Pressione a un Eroe più debole di te, sarai tu e non la vittima a scegliere cosa rubargli (eccetto le Munizioni). L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata più di una volta per turno.



Attivazione: Giorno

Pensile vuoto: +1 Legno e +1 Metallo (una volta per Città)

Se trovi un Pensile Vuoto quando rovisti in una Città guadagni 1 Legno e 1 Metallo. L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



Attivazione: Notte, fase 6

Riparare Equipaggiamento: -2 Materiali

Ripara un Equipaggiamento spendendo solo 1 Materiale invece che 3. L'abilita speciale della Stanza può essere utilizzata solo una volta per turno.



ASCIA

Foresta: +2 Legno

Quando Raccogli Legno nella Foresta, prendi 2 Legno in più dalla riserva della Foresta. Devi Raccogliere almeno 1 Legno per attivare



questo bonus. Utilizzabile una volta per turno.

ARCQ

Foresta: 1 Carne

Prendi 1 Carne dalla riserva generale guando visiti la Foresta. Utilizzabile una volta per turno.



M TANICA

Diga: +1 Acqua

Quando Raccogli Acqua alla Diga, prendine 1 in più dalla riserva della Diga. Devi Raccogliere almeno 1 Acqua per attivare questo bonus.



Utilizzabile una volta per turno.

PASS D'ACCESSO

Diga: Accesso libero

Puoi Raccogliere Acqua alla Diga senza pagare 1 Microchip per entrare. Utilizzabile una volta per turno.



KIT DI MUNIZIONI

Base Militare: +2 Munizioni

Quando Raccogli Munizioni nella Base Militare, prendine 2 in più dalla riserva della Base Militare. Devi Racco-



gliere almeno 1 Munizione per attivare guesto bonus. Utilizzabile una volta per turno.



PIEDE DI PORCO

Base Militare: 2 Microchip

Prendi 2 Microchip dalla riserva generale quando visiti la Base Militare. Utilizzabile una volta per turno.



MOTOSEGA

Città: 2 Legno

Prendi 2 Legno dalla riserva generale quando visiti una delle Città. Utilizzabile una volta per turno.

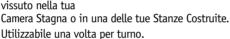


TORCIA ELETTRICA

Città:

1 Sopravvissuto

Prendi 1 Sopravvissuto dalla riserva generale quando visiti una delle Città. Metti il Sopravvissuto nella tua



PICCONE

Miniera: +2 Metallo

Quando Raccogli Metallo dalla Miniera, prendine 2 in più dalla riserva della Miniera. Devi Rac-

una volta per turno.



DEPURATORE

Miniera: 1 Acqua

Prendi 1 Acqua dalla riserva generale quando visiti la Miniera. Utilizzabile una volta per turno.



ORAMPINO

Nave: Posizione +1

Puoi aggiungere 1 alla Forza di un Eroe per raggiungere una posizione più alta nella Nave. Il Rampino è inoltre l'unico



modo di raggiungere lo spazio indicato col numero 6. Non ha effetto sulla Pressione di un Eroe. Utilizzabile una volta per turno.

SEGHETTO

Nave: 2 Metallo

Prendi 2 Metallo dalla riserva generale guando visiti la Nave. Utilizzabile una volta per turno.



ZAINO

Luna Park: +2 Microchip

Quando Raccogli Microchip al Luna Park, prendine 2 in più dalla riserva del Luna Park. Devi Raccogliere

almeno 1 Microchip per attivare questo bonus. Utilizzabile una volta per turno.

METAL DETECTOR

Luna Park: 1 Cibo in Scatola

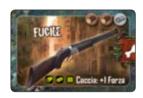
Prendi 1 Cibo in Scatola dalla riserva generale guando visiti il Luna Park. Utilizzabile una volta per turno.



S S EUGILE

Caccia: +1 Forza

Aggiungi 1 alla Forza del tuo Eroe guando va a Caccia. Utilizzabile una volta per turno.



🕝 🥏 💷 TRAPPOLA PER ORSI

Caccia: +1 Forza

Aggiungi 1 alla Forza del tuo Eroe guando va a Caccia. Útilizzabile una volta per turno.



MAZZA DA BASEBALL

Pressione inflitta: +1

Aggiungi 1 ai tuoi Punti Pressione quando metti Pressione a un Eroe avversario. Utilizzabile una volta per turno.



EQUIPAGGIAMENTO DA BATTAGLIA

Pressione subita: -2

Diminuisci di 2 la Pressione subita da un avversario. Utilizzabile una volta per turno.



ESOSCHELETRO

Movimenti illimitati

Puoi muovere 1 dei tuoi Eroi di tutti qli spazi che vuoi. Tutte le altre regole del movimento



rimangono in gioco. Utilizzabile una volta per turno.

SENSORE TERMICO

Caccia: Scegli la tua Preda

Quando vai a Caccia, puoi guardare la pila di Tessere Selvaggina della



Zona e scegliere la tua Preda. Non cambiare l'ordine delle Tessere e non mostrarle agli altri giocatori. Utilizzabile una volta per turno.

MARY KOOLPEPPER

Le Risorse iniziali di questo Leader sono da recuperare dalle Tessere Ricerca. Durante la preparazione iniziale, questo Leader pesca un totale di 4 Tessere Ricerca dalle 2 Città, col rischio di incappare in Pensili Vuoti.

Il giocatore deve poi scartare 1 Tessera e prendere dalla riserva generale le Risorse indicate nelle 3 Tessere Ricerca rimanenti.





COME GIOCARE

Outlive dura 6 giorni (6 turni). Ogni turno di gioco è diviso in 3 Fasi: Alba, Giorno e Notte.

- i) Nella **FASE ALBA** si rifornisce la plancia prima dell'inizio di un nuovo turno.
- 2) Nella **FASE GIORNO** i giocatori Raccolgono Risorse nel mondo esterno.
- 3) Nella **FASE NOTTE** i giocatori gestiscono i propri Rifugi: nutrono i Sopravvissuti e ne reclutano di nuovi, si proteggono dalla Radioattività e dagli Eventi esterni, Riparano Equipaggiamenti e Costruiscono nuove Stanze.

FASE 1: ALBA

Rifornisci la plancia a seconda del numero di giocatori (vedi pagina 6).

FASE 2: GIORNO

1/ INIZIO DEL TURNO

• Scopri la Carta Evento del turno corrente sulla Plancia del Convoglio. Applica il suo effetto e gli effetti di tutti gli Eventi precedenti non Superati.

2/ MOVIMENTO

• Partendo dal primo giocatore, ogni giocatore sceglie uno dei propri Eroi Inattivi (stesi) sulla plancia, lo rimette in piedi e lo muove di 1 o 2 spazi lontano dalla Zona dove si trovava, per arrivare in una Zona non occupata da un Eroe dello stesso colore.

LE 5 REGOLE DEL MOVIMENTO

- Lun Eroe deve muoversi se ne ha la possibilità e deve terminare il turno in una Zona differente da dove l'ha iniziato.
- Un Eroe può muoversi di massimo 2
 Zone per ogni turno seguendo le frecce verdi che collegano le Zone.
- 3. Puoi avere un solo Eroe del tuo colore in una Zona (Attivato o Inattivo).
- 4. Un Eroe può attraversare una Zona occupata da un altro Eroe dello stesso colore (Attivato o Inattivo), ma non può fermarsi in quella Zona.
- 5. Un Eroe può fermarsi in una Zona in cui sono presenti Eroi di altri colori (Attivati o Inattivi).
- Quando un Eroe raggiunge una nuova Zona, viene sempre posizionato in piedi (Attivato).

C'È NESSUNO?

Se ci sono altri Eroi Attivati (non Inattivi) nella Zona che hai raggiunto:

- » Il tuo Eroe deve mettere Pressione agli altri Eroi Attivati di Forza inferiore. Nonostante questa sia un'azione gratuita, è obbligatoria.
- Sli Eroi minacciati possono spendere Munizioni per diminuire la Pressione che subiscono.

Una volta risolta la Pressione, è il momento di...

CACCIARE E RACCOGLIERE

- >> Un Eroe può fare un numero di Azioni pari alla sua Forza.
- Raccogliere 1 Risorsa, 1 Tessera Ricerca o 1 Tessera Equipaggiamento costa 1 Azione.
- Cacciare costa un numero di Azioni pari alla Resistenza della Tessera Selvaggina.

FASE 3: NOTTE

1/ SUPERARE EVENTI

Seguendo l'ordine di gioco, ogni giocatore può Superare Eventi (uno alla volta).

• Per Superare un Evento, il giocatore deve spendere il numero di Risorse indicato sulla Carta Evento.

2/ NUTRIRE I SOPRAVVISSUTI

Ricorda: il termine "Provviste" include la Carne, il Cibo in Scatola e l'Acqua.

Ogni giocatore deve nutrire i propri Sopravvissuti spendendo Provviste come di seguito:

- Ogni Stanza ha un costo in Provviste a partire dal momento in cui contiene almeno 1 Sopravvissuto.
- Va pagata 1 Acqua per ogni fila della Camera Stagna contenente almeno 1 Sopravvissuto.
- Per ogni Provvista mancante, i giocatori devono rimuovere 1 Sopravvissuto da una qualsiasi posizione nel loro Rifugio.

3/ GESTIRE LA RADIOATTIVITÀ

A ogni turno le Radiazioni che circondano il tuo Rifugio si intensificano (1/2/2/2/3/3) (vedi *Plancia del Convoglio*, pagina 3)

• Ogni Sopravvissuto nella Camera Stagna previene 1 Punto di Radiazioni.

L'Indicatore del Livello di Radioattività va su di 1 spazio per ogni Punto di Radiazioni che non viene prevenuto da un Sopravvissuto.

4/ RECLUTARE NUOVI SOPRAVVISSUTI

 Per ogni Provvista spesa, il giocatore può aggiungere 1 Sopravvissuto alla propria Camera Stagna, a patto che abbia lo spazio necessario per posizionarlo.

5/ COSTRUIRE STANZE E ATTIVARNE LE ABILITÀ

Ricorda: il termine "Materiali" si riferisce a Legno, Metallo e Microchip.

- Durante questa fase, puoi spostare Sopravvissuti dalla Camera Stagna a una Stanza Costruita in qualsiasi momento.
- Per Costruire una Stanza i giocatori devono spendere 3 Materiali a loro scelta. Una volta pagati, la Stanza viene girata dal lato "Costruita". Questa Stanza può ora essere occupata da Sopravvissuti provenienti dalla Camera Stagna in modo da attivare la sua abilità.

Le abilità sono disponibili non appena la Stanza è completamente riempita di Sopravvissuti.

6/ RIPARARE EQUIPAGGIAMENTO

 Per Riparare un Equipaggiamento, i giocatori devono pagare il costo in Materiali indicato nell'angolo in alto a destra della Tessera Equipaggiamento.

7/ MANUTENZIONE DEL RIFUGIO

Le Provviste si deteriorano velocemente in Outlive e non possono essere conservate a lungo.

- I giocatori scartano tutta la Carne (). Il Cibo in Scatola viene mantenuto, in quanto non deperibile.
- I giocatori scartano tutti i segnalini Acqua
- Le Tessere Equipaggiamento vanno rimesse in posizione orizzontale.

La fine della fase 7 segna la fine della Fase Notte. Il turno è terminato e ne comincia uno nuovo, partendo dalla Fase Alba.

Se questo è il sesto turno, il Convoglio è arrivato e la partita è terminata (vedi paq. 12).



- >> Ideazione del Gioco: Grégory Oliver
- >> Illustrazioni: Miguel Coimbra, Dario Lazzari
- >> Editore Originale: La Boite de Jeu
- >>> Brand Manager: Benoit Bannier
- >> Direttore Artistico: Igor Polouchine
- >> Revisione Regole e Design: Guillaume Gille-Naves
- >>> Correzioni: Mathieu Trystram, Benjamin Carayon, Eva Ponçot, Alizée Aubertin
- >> Editore per l'Italia: Raven Distribution srl
- >>> Traduzione: Ginevra Pavone
- >> Editing: Enrico Emiliani
- >> Impaginazione: Dario Lazzari

RINGRAZIAMENTI DELL'AUTORE:

Vorrei ringraziare Céline e Emmy per la loro pazienza, Benoit, Mathieu, Benjamin e Thimothée di La Boite de Jeu per avermi dato fiducia, Miguel Coimbra e Pauline Détraz, Jamie, Igor Polouchine e Origames, Anne-Cécile e Cédric Lefebvre, Ismaël Pommaz, Ukronium 1828, la CAL, Tric Trac e Ludovox.

Ringrazio anche i collaudatori del gioco: Benj e Mylène, Dom e Flav, Sandie, Guillaume, Renaud, Fred, Manu e Benoit. Ringrazio tutti gli investitori per la loro fiducia ed entusiasmo. Sono molto grato ai creatori di Tzolk'in, Simone Luciani e Daniele Tascini. Outlive non sarebbe mai esistito senza tutti voi!

RINGRAZIAMENTI DELL'EDITORE:

Vogliamo ringraziare Greg per il tempo dedicato e la fiducia, Blackrock, il nostro distributore e Paille édition per il loro continuo supporto. Questo gioco non sarebbe lo stesso senza le bellissime illustrazioni di Miguel e l'aiuto di Pauline per l'Edizione da Collezione.

Ringraziamo Alizée per aver pazientemente editato e tradotto la versione inglese del gioco. Vogliamo ringraziare anche Cédric, Seb, Thibal, Aurélien, Romain e JB per il loro aiuto su Fairs.

Siamo inoltre grati alle persone che fanno grande l'industria di giochi in scatola, sotto i riflettori o dietro le quinte, nello specifico il Sig. Guillaume, il Sig. Jamie e il Sig. Phal.

Siamo molto grati a Oliver, Igor e Guillaume di Origames per la loro competenza e duro lavoro. Vogliamo davvero ringraziare le nostre amate fidanzate, Anne, Amélie, Eva e Stéphanie per la loro pazienza e il loro continuo supporto (eccetto una di loro, ma... shhh, è un segreto).

Editore Originale La Boite de Jeu 8 Grande Rue, 21310 Belleneuve, Francia www.laboitedejeu.fr contact@laboitedejeu.fr

Editore per l'Italia Raven Distribution srl Via Fanin 30 - 40026 Imola (B0) www.raven-distribution.com info@raven-distribution.com

Fabbricato in China da Whatz Game Copyright ©2016 La Boite de Jeu





