

# CYBERDOOM TOWER

Un gioco di Zemilio e Marco Salogni, per 1-2 giocatori da 12 anni in su

Anno 2104, le macchine, guidate da un'Intelligenza Artificiale superiore, hanno ormai conquistato il pianeta e stanno inesorabilmente spazzando via la razza umana. Ciò che ne resta, un piccolo gruppo di sopravvissuti, è costretto a nascondersi nel sottosuolo. Con esigue scorte di acqua e cibo, l'estinzione è a un passo. L'ultima speranza è riposta in un manipolo di uomini e donne, soldati scelti, geneticamente modificati. Tu, figlio di Hiroshi Mifune, il creatore delle macchine, entrerai all'interno della Cyberdoom Tower, il luogo dove risiede l'IA. Dovrai raccogliere le chiavi e raggiungere l'ultimo piano della torre per distruggerla, ponendo fine a questo incubo e salvando l'umanità dal suo atroce destino.

## CONTENUTO

4 Dadi Bianchi	2 Schede Giocatore	5 Segnalini Chiave
4 Dadi Rossi Fortuna	5 Carte Torre	6 Segnalini Abilità
2 Dadi Gialli Energia	6 Carte Equipaggiamento	4 Segnalini Attivazione
2 Dadi Verdi Azione	5 Carte Sentinella	10 Segnalini X
1 Cubetto Segnatempo	1 Carta IA (fronte/retro)	5 Segnalini Danno
2 Pedine Giocatore	1 Regolamento	

## PANORAMICA

Cyberdoom Tower è un gioco cooperativo che si svolge in diversi round.

Ogni round è composto da diversi turni e si intende completato quando tutti i giocatori ed eventuali Sentinelle, hanno svolto un proprio turno.

All'interno di ogni round, in una partita a due, i giocatori possono scegliere liberamente chi affronterà per primo il turno, in base ad una strategia attentamente pianificata.

*(Non è obbligatorio seguire un'alternanza dei turni ma per terminare un round, entrambi i giocatori devono aver svolto il proprio turno).*

Avrete 12 round per raccogliere 3 chiavi (o 4 in due giocatori) e raggiungere la cima della torre e combattere l'IA. Una volta raggiunta, vi alternerete in turni di Attacco con l'IA, fino a quando solo uno ne uscirà vittorioso!

## SETUP

**A** Mischia le Carte Torre e mettile 4 (per un giocatore) oppure 5 (per due giocatori) casualmente a faccia in su formando una singola colonna che rappresenta la Cyberdoom Tower.

*Rimetti l'eventuale Carta Torre rimanente nella scatola.*

**B** Mischia le Carte Sentinella e mettile 4 (per un giocatore) oppure 5 (per due giocatori) casualmente a faccia in su sul lato destro di ciascuna Carta Torre, facendo corrispondere i simboli su entrambe le carte.

*Rimetti l'eventuale Carta Sentinella rimanente nella scatola.*

**C** Metti la tua pedina nella casella Ascensore della carta Torre inferiore.  
*(Le caselle con le due frecce blu sono le fermate dell'ascensore di ogni piano).*

**D** Metti il Cubetto Segnatempo verde in alto a destra dell'ultima carta Torre.

**E** Metti un Segnalino Chiave sul rispettivo simbolo di ogni Carta Torre in gioco.

**F** Scegli casualmente un lato della carta IA e mettila in cima alla torre.

**G** Metti la Scheda Giocatore davanti a te con il dado giallo Energia, il dado rosso Fortuna e il dado verde Punti Azione sulle caselle corrispondenti, tutti che mostrino il valore 3.  
*(I dadi ti serviranno per tenere conto dei tuoi valori Energia, Fortuna e Punti Azione).*

**H** Metti i segnalini Abilità sulla Scheda Giocatore, coprendo, partendo da sinistra, le ultime 3 abilità.

**I** Mischia le carte Equipaggiamento e mettile a faccia in giù, a formare un mazzo, a portata di mano.

**J** Prendi 4 dadi bianchi e 2 dai rossi e mettili a portata di mano.



Round

D

Caselle  
Ascensore  
Settore

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
2	1	-1	1	2	1
!	⊕	⊖	⊕	⊖	⊕
5	3	E	⊕	⊖	⊕
1	2	3	4	5	6
2	1	-1	1	2	3
!	⊕	⊖	⊕	⊖	⊕
2	1	3	1	3	3
2	⊕	⊖	⊕	⊖	⊕
1	2	3	4	5	6
1	1	-2	1	2	1
2	2	1	3	2	1
⊕	⊖	⊕	⊖	⊕	!
3	2	⊕	⊖	⊕	⊖
1	2	3	4	5	6
1	-1	-2	2	2	2
1	1	3	2	3	2
⊕	⊖	⊕	⊖	⊕	!
4	3	⊕	⊖	⊕	⊖

Energia

Danno

Modificatori  
Sentinella

Gittata

Anti  
Occultamento

Caselle  
Colpi

Punti Energia,  
Fortuna e Azione



Arma  
Base

Abilità

## SVOLGIMENTO

Raccogli le chiavi per sbloccare l'accesso all'ultimo piano della Cyberdoom Tower per combattere l'IA. Se non recuperi 3 chiavi prima della fine del 12° round, hai fallito!

## Turno del Giocatore

Durante il tuo turno puoi eseguire queste azioni, in qualsiasi ordine, spendendo un **Punto Azione** (Dado Verde) per **Movimento** o **Attacco**, oppure l'azione gratuita **Saccheggare**.

## 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.** (Nota: 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 ad un'altra. Muoversi su o giù tra i piani della torre costa 1 PA, **indipendentemente** da quanti piani ti sposti. Puoi intervallare l'azione di Movimento per eseguire altre azioni.

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

(Nota: puoi spendere 1 Punto Energia (Dado Giallo) per muoverti di 1 spazio extra).

Alla fine di ogni fase di **Movimento** devi tirare un dado per **Nasconderti**, a meno che non decidi di **Saccheggare**.

Se termini il tuo movimento su un settore con un simbolo Energia (🔋) o Fortuna (🎲), aumenta di 1 il valore del dado corrispondente sulla tua Scheda Giocatore.

(Nota: se muovi 2 o più settori con 1 azione è comunque considerato 1 movimento).

## 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. Posiziona il segnalino Chiave sulla tua Scheda Giocatore.

Quando hai raccolto 3 chiavi (o 4 in due giocatori) 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).

## Nascondersi

Per non essere scoperto dalle sentinelle lancia un dado, se il risultato è uguale o maggiore della somma del numero della casella in cui si trova la tua pedina più l'Anti Occultamento della Sentinella, sei riuscito a nasconderti e puoi continuare il tuo turno (se hai ancora PA da spendere).



Se il risultato è **minore** hai fallito e il tuo turno finisce. **Non puoi fare nessun'altra azione** e ora è il turno della sentinella.

L'adrenalina però ti fa **guadagnare** abilità sconosciute; sposta il segnalino che copre l'Abilità sulla Scheda Giocatore, partendo in ordine da sinistra e disponilo a formare una pila sopra lo spazio Abilità subito a destra di questo.

*(Nota: puoi spendere punti Fortuna per modificare il risultato del tiro. Ogni Punto Fortuna speso aumenta il risultato di 1).*

## Saccheggiare

Quando termini il tuo movimento su una cassa, puoi **Saccheggiare** (*azione gratuita*): pesca una carta dal mazzo **Equipaggiamento**, poi tira un dado per **Nasconderti**. Se hai deciso di **Saccheggiare**, la Sentinella guadagna +1 Anti Occultamento.



Puoi **Saccheggiare** una cassa solo una volta. Dopo averlo fatto, posiziona un segnalino X su di essa per ricordarti di averla già saccheggiata.

## 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 bianchi e 2 dadi rossi; i risultati ottenuti vanno disposti sulle **Caselle Colpi** della carta **Sentinella** seguendo queste regole:

**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 Vuota** Si può posizionare un dado di qualsiasi colore con qualsiasi numero.





## Attaccare IA


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 **Gittata** 0 l'uno dall'altro.

## Simboli sulla Carta Torre

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

**Catena**  I dadi messi su quella riga **devono** mostrare **tutti** lo stesso valore e soddisfare tutte le regole degli spazi occupati.

**Punto Esclamativo**  I dadi messi su quella riga devono indicare **esattamente** il valore degli spazi occupati.

**Quadrati Bianco/Rossi**  I dadi messi su quella riga devono rispettare l'ordine dei colori indicato e soddisfare tutte le regole degli spazi occupati.

**Numero** Tutte le caselle vuote ora hanno quel valore numerico (*seguì ora la regola Casella Bianca con Numero*).



## Abilità

Quando attacchi una Sentinella (o l'IA), **puoi modificare** il risultato dei tuoi dadi utilizzando le Abilità **sbloccate** sulla tua Scheda Giocatore.

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

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

## Descrizione Abilità

**Modifica +/-1** Puoi aggiungere o sottrarre 1 al risultato di un dado. Questa abilità è sbloccata e subito disponibile come impostazione predefinita.

**Rilancia** Puoi rilanciare un dado.

**Capovolgi** Puoi copovolgere di 180° la faccia del risultato di un dado.

**Colpisci** Scegli il numero che vuoi di un dado qualsiasi.

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 segnalino che copre l'Abilità sulla Scheda Giocatore, partendo in ordine da sinistra e disponilo a formare una pila sopra lo spazio Abilità subito a destra di questo.



Se riesci a posizionare **tutti** i 6 dadi sulla carta Sentinella (o IA), hai **colpito** il tuo nemico e infliggi un ammontare di danni **pari** a quello indicato sull'arma utilizzata.

Disponi tanti **segnalini Danno** sulla carta Sentinella (o IA) quanti sono i danni inflitti.

*Esempio: se colpisci la Sentinella con il Plasma Rifle, metti 2 segnalini Danno sulla carta Sentinella.*

Se **accumuli** sulla carta Sentinella tanti segnalini **Danno pari** alla sua Energia, la **sconfiggi** e ottieni 1 di Energia (*Aggiungi +1 al dado giallo sulla tua Scheda Giocatore*).

Gira la carta Sentinella a faccia in giù per mostrare che è stata **sconfitta**.

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

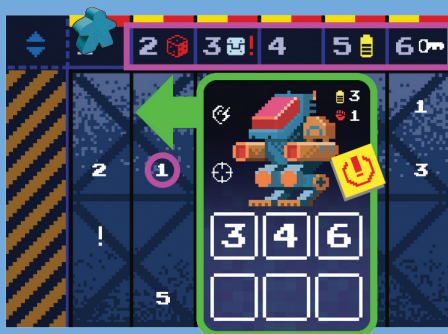
## Turno della Sentinella

Se è la **prima volta** che la Sentinella si attiva, metti un segnalino **Attivazione** sopra di essa.

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**.

(Questo vale anche se la tua pedina si trova nell'ascensore).



La gittata delle sentinelle vale per **entrambi** i lati della carta Sentinella.

I settori **direttamente sopra** la carta Sentinella sono considerati **Gittata 0**.

Quando sei stato **colpito**, ricevi un ammontare di danni (**Punti Energia**) pari al numero **Danno** mostrato sulla carta Sentinella. **Sottrai** al tuo dado Energia (*Dado Giallo*) quel valore.

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

Se la carta Sentinella **copre** il Settore 1, il Piano è **bloccato** e non può più essere esplorato.

**Se la tua pedina è ancora sui settori di questo piano hai perso!**

*(Nota: dopo che una Sentinella ti ha attaccato, fallirai automaticamente qualsiasi altro tentativo di Nasconderti in quel Piano).*

## Conto alla Rovescia

Alla fine di ogni round, sposta il **Cubetto Segnatempo** di 1 spazio a sinistra.

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**.

Se entro la fine del 12° round non hai recuperato le tre chiavi (4 in due giocatori) e raggiunto l'IA, hai perso!



## VITTORIA

Per vincere la partita devi **sconfiggere** l'IA infliggendogli un ammontare di danni **pari** ai suoi punti **Energia**. In caso contrario L'umanità sarà spacciata!

## EQUIPAGGIAMENTO

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

## Arma Base

La tua arma in dotazione di base.

**COSTO:** nessun costo di attivazione.

**GITTATA:** 2

**DANNO:** 1

## Gunsight

Scegli il numero che ti serve su un qualsiasi dado lanciato durante l'attacco.

**COSTO:** 1 Punto Fortuna.

*Nota: se scarti il Gunsight ottieni un'Azione colpisci.*

## Laser Cannon

Puoi usare questa arma durante un Attacco.

**COSTO:** 1 Punto Energia.

**GITTATA:** 4

**DANNO:** 1

## Plasma Rifle

Puoi usare questa arma durante un Attacco.

**COSTO:** 1 Punto Energia.

**GITTATA:** 2

**DANNO:** 2

## Je t'pack

Utilizzabile **solo** 1 volta per turno. Puoi spostarti di 2 Settotti spendendo 1 PA.

**COSTO:** 1 Punto Azione.

## Tecno Suit

La Sentinella abbassa di 1 il suo numero di Anti Occultamento.

**COSTO:** gratuito 1 volta per turno.

## Antimatter Grenade

Puoi usare questa arma durante un Attacco.

**COSTO:** gratuito ma puoi utilizzarla solo una volta durante il gioco, poi scartala.

**GITTATA:** 2

**DANNO:** 3

In qualsiasi momento durante il gioco puoi scartare qualsiasi carta Equipaggiamento per guadagnare 1 Punto Energia ogni carta scartata.



## Team Little Rocket Games:

**Zemilio** - sviluppo, direzione artistica, produzione

**Marco Salogni** - design, sviluppo, illustrazioni, graphic design

**Giampaolo Razzino** - gestione del progetto, produzione, amministrazione

**Alessandra Canini** - marketing, amministrazione, logistica

[www.LittleRocketGames.com](http://www.LittleRocketGames.com)

Prodotto e distribuito da:

Little Rocket Games

Via Agostino Fausti 38/40 00062 Bracciano (RM) Italia

© 2021 Little Rocket Games

Tutti i diritti riservati. Stampato in Cina

