



INBETWEEN

Qualcosa di oscuro serpeggia tra le strade di Upsideville. Le persone spariscono senza lasciare tracce. Le rare volte in cui riesci a incrociare gli sguardi di amici e vicini riconosci la paura nei loro volti. Gli occhi sgranati ti trasmettono un muto per quanto gelido messaggio dettato dalla disperazione: "Cosa ci sta succedendo? Non voglio essere il prossimo..."

InBetween è un gioco per due giocatori che si sfidano in un tiro alla fune tra la dimensione Umana e la dimensione della Creatura, per proteggere o divorare gli abitanti di Upsideville.



PANORAMICA DI GIOCO

In una partita di InBetween, il giocatore Creatura tenta di divorare i cittadini di Upsideville attirandoli sempre più in profondità nella sua oscura dimensione, mentre il giocatore Città tenta di salvare gli abitanti dalla Creatura aumentando la sicurezza della dimensione Umana.

A turni, i giocatori usano carte ed abilità allo scopo di attirare i Personaggi nelle rispettive dimensioni. Nel contempo, tentano di aumentare la consapevolezza dei cittadini rendendo più efficace una loro abilità così potente che può influenzare la sorti della partita ma che può essere usata una sola volta.

Entrambe le fazioni possono vincere una partita ad InBetween attraverso due differenti modalità: attirando abbastanza Personaggi nella propria dimensione o portando la Consapevolezza al massimo livello.



COMPONENTI

18 carte Personaggio a due facce



- 1 Nome
- 2 Tracciato della Sicurezza
- 3 Simboli
- 4 Simbolo carta iniziale
- 5 Abilità utilizzata nella fase di Attività
- 6 Personaggio nella dimensione Umana
- 7 Personaggio nella dimensione della Creatura

Ogni carta Personaggio rappresenta una persona che vive e lavora ad Upsideville. Le carte Personaggio hanno due facce: una faccia mostra il Personaggio nella dimensione Umana, l'altra mostra lo stesso Personaggio nella dimensione della Creatura. Su entrambi i lati della carta Personaggio troviamo: un tracciato della Sicurezza, due simboli differenti e un'abilità che può essere attivata durante il gioco.

28 Carte Città & 28 Carte Creatura



- 1 Nome
- 2 Costo di attivazione
- 3 Simbolo
- 4 Abilità attivata quando viene pagato il costo di attivazione

Le carte Città e Creatura sono il principale strumento con cui i giocatori interagiscono con le carte Personaggio. Ogni giocatore ha le carte corrispondenti al proprio ruolo. La Città ha 28 carte uniche (di cui 8 sono equipaggiamenti). La Creatura ha 4 copie di 7 carte differenti.

11 Segnalini Simbolo



- 1 Segnalini Simbolo della Città 2 Segnalini Simbolo della Creatura

I segnalini Simbolo vanno collocati sulle carte Personaggio. Una volta piazzato, il Simbolo del segnalino verrà utilizzato esattamente come quelli già stampati sulla carta su cui è stato posto.

2 Carte Consapevolezza & 2 Indicatori di Consapevolezza



- 1 Livello di Consapevolezza 2 Abilità disponibili suddivise per livello
3 Indicatore di Consapevolezza Cittadina attivo/inattivo 4 Indicatore di Consapevolezza della Creatura attivo/inattivo

Ogni giocatore ha una propria carta Consapevolezza e un proprio indicatore di Consapevolezza (stampato su 2 lati). I tracciati sulle 2 carte hanno valenze diverse: l'avanzamento sul tracciato del giocatore Città rappresenta quanto egli è riuscito a diffondere notizie e consapevolezza sulla Creatura, mentre il tracciato del giocatore Creatura mostra quanto egli ha imparato delle abitudini umane, riuscendo così a muoversi più liberamente tra le dimensioni.

1 Indicatore di Attività



L'indicatore di Attività viene spostato da una carta Personaggio all'altra. L'indicatore ha due lati, per mostrare qual è il giocatore attivo in quel turno. Può essere attivata soltanto l'abilità della carta Personaggio su cui si trova l'indicatore in quel turno.

1 Segnalino Direzione



Questo segnalino a due lati indica la direzione in cui l'indicatore di Attività verrà spostato alla fine del turno di ciascun giocatore.

10 Indicatori Sicurezza



Questi indicatori vengono utilizzati per mostrare lo stato di Sicurezza delle carte Personaggio.

20 Cubi Energia (10 per ciascun giocatore)



1 Cubi Energia Città 2 Cubi Energia Creatura

L'Energia è importante nel gioco. I giocatori spendono cubi Energia per attivare le carte che giocano e/o per aumentare il proprio livello di Consapevolezza. Quando l'Energia viene spesa o persa, i giocatori rimettono i cubi Energia nella riserva generale. Si può guadagnare Energia aggiuntiva Riposando.

2 Carte Riepilogative



PREPARAZIONE

- 1 Chi ha fatto scattare un allarme antincendio più di recente sarà il giocatore Città, l'altro sarà la Creatura. In alternativa, usate un qualsiasi altro metodo per decidere chi interpreterà la Città e chi la Creatura.
- 2 Prendete le carte Personaggio e mescolatele, poi rivelatene 10 sistemandole in un cerchio. La prima carta rivelata deve mostrare il lato della dimensione Umana, quelle successive vanno sistemate in modo da alternare la dimensione della Creatura con la dimensione Umana. Rimettete il resto delle carte nella scatola: non vi serviranno durante la partita.

Piazzate il segnalino Attività sulla prima carta Personaggio rivelata che abbia il simbolo Stella nell'angolo in basso a destra. Se il segnalino si trova su una carta Personaggio della dimensione Umana girate il segnalino dal lato della dimensione della Creatura, e viceversa.

- 3 Piazzate il segnalino Direzione in mezzo all'area di gioco e in modo che la freccia indichi il senso orario.
- 4 Ogni giocatore prende la propria carta Consapevolezza e il relativo indicatore, poi la posiziona vicino a sé con l'indicatore, girato dal lato attivo, sul livello di Consapevolezza "0".
- 5 Piazzate i segnalini Simbolo, i cubi Energia e gli indicatori di Sicurezza in una riserva generale facilmente raggiungibile da entrambi i giocatori (per esempio, all'interno del cerchio formato dalle carte Personaggio).
- 6 Ogni giocatore forma un mazzo composto dalle 28 carte della propria fazione, lo mescola e lo piazza a faccia in giù accanto a sé.
- 7 Ogni giocatore pesca 3 carte dal suo Mazzo per formare la sua mano iniziale. I giocatori devono tenere segrete le carte che hanno in mano.
- 8 Ogni giocatore prende 5 cubi Energia del proprio colore dalla riserva generale e li posiziona vicino alla propria carta Consapevolezza – questa è l'Energia che gli sarà possibile spendere.
- 9 Il giocatore attivo è quello indicato dal colore del segnalino Attività.



6



7



8



4



5

5

3

5

2

9



4



8



7



6

STRUTTURA DEL GIOCO

I giocatori si alternano nei turni. Ciascun turno è costituito da 4 fasi da svolgere nel seguente ordine:

- 1 Fase Consapevolezza** - il giocatore attivo può utilizzare la propria abilità Consapevolezza.
- 2 Fase Azioni** - il giocatore attivo deve svolgere una delle tre azioni disponibili.
- 3 Fase Attività** - viene attivata la carta Personaggio su cui si trova il segnalino Attività.
- 4 Fase Movimento** - il segnalino Attività viene spostato sulla prossima carta Personaggio seguendo il senso indicato dal segnalino Direzione, poi viene capovolto.

I giocatori devono sempre controllare se si verifica una delle 4 possibili condizioni di vittoria. Quando ciò accade, la partita termina immediatamente e si determina il vincitore.

1 Fase Consapevolezza

Una sola volta nella partita, un giocatore può utilizzare la propria abilità Consapevolezza.

Questo può essere fatto solo se l'indicatore di Consapevolezza del giocatore è girato dal lato attivo e posizionato su un livello da 1 a 5.

Il livello 6 di Consapevolezza non ha un'abilità. Se un giocatore raggiunge il sesto livello di Consapevolezza, vince immediatamente la partita.

Quando un giocatore attiva la propria abilità di Consapevolezza, può scegliere l'abilità del livello dove si trova il suo indicatore di Consapevolezza (o quella di un qualsiasi livello inferiore). Quindi, se un giocatore ha raggiunto il quarto livello di Consapevolezza può scegliere una delle abilità dei livelli da 1 a 4. Quando un giocatore usa l'abilità Consapevolezza deve girare il proprio indicatore di Consapevolezza dal lato inattivo; ciò indica che quel giocatore non può più usare l'abilità Consapevolezza per il resto della partita.

2 Fase Azioni

Il giocatore attivo **deve svolgere una** di queste tre azioni:

- **Giocare una carta**
- **Prepararsi**
- **Riposare**

Giocare una carta:

Il giocatore attivo sceglie una carta dalla propria mano e la gioca. Dopo aver giocato la carta desiderata, il giocatore deve scegliere **una** delle seguenti opzioni:

- A** Spostare di uno spazio l'indicatore di Sicurezza su una carta Personaggio. Il giocatore sceglie una carta Personaggio che presenti un simbolo uguale a quello sulla carta che ha giocato. Sposta poi l'indicatore di Sicurezza di quel Personaggio di uno spazio. (Ulteriori informazioni sul tracciato della Sicurezza e su come spostare l'indicatore a pagina 14).
- B** Piazzare un segnalino Simbolo su una qualsiasi carta Personaggio. Il giocatore prende un segnalino Simbolo dalla riserva generale che sia uguale al simbolo sulla carta che ha giocato e lo piazza su una qualsiasi carta Personaggio. Ciascuna carta Personaggio può avere più di un segnalino Simbolo ma una carta Personaggio non può mai avere 2 Simboli uguali (stampato o sotto forma di segnalino). Non è quindi possibile collocare il segnalino scelto se la carta Personaggio ha stampato tale simbolo o se su di essa si trova già un altro segnalino uguale.





Attenzione: non coprire mai i simboli già presenti sulla carta! I segnalini piazzati sulle carte Personaggio fanno guadagnare simboli aggiuntivi e non sostituiscono mai quelli esistenti.

Se una carta Personaggio viene rimossa dal gioco, prima di scartare la carta rimettete tutti i segnalini Simbolo presenti su di essa nella riserva generale.

In aggiunta, dopo aver giocato una carta e aver scelto una delle opzioni sopracitate, il giocatore **può** attivare l'abilità stampata sulla carta. Per farlo, il giocatore deve spendere Energia (rimettendola nella riserva generale) pari al costo di attivazione della carta. Infine, la carta viene scartata nella pila degli scarti del proprietario.

Se il giocatore non possiede abbastanza Energia per attivare l'abilità, può comunque giocare la carta e spostare un indicatore di Sicurezza o piazzare un segnalino Simbolo.

Carte Equipaggiamento - Il Mazzo del giocatore Città contiene 8 potenti carte Equipaggiamento. Queste carte vengono giocate nello stesso modo delle carte normali: quando ne gioca una, il giocatore Città deve spostare l'indicatore di Sicurezza o piazzare un segnalino Simbolo e poi può spendere Energia per attivare la carta. Se una carta Equipaggiamento viene attivata, rimane in gioco (invece di essere scartata). Il suo effetto resta attivo finché la carta non viene rimossa dal gioco.

In qualsiasi momento il giocatore Città può avere in gioco un massimo di 3 carte Equipaggiamento. Se il giocatore Città sceglie di attivare una quarta carta Equipaggiamento, deve immediatamente scegliere una delle altre tre e rimuoverla dal gioco.

*Una carta Equipaggiamento messa in gioco **senza** pagare il costo per attivarla deve essere scartata (ma non viene rimossa dal gioco). Potrà essere usata per spostare un indicatore di Sicurezza o piazzare un segnalino.*

Ogni volta che una carta viene rimossa dal gioco questa viene rimessa nella scatola, non nella pila degli scarti. Se viene rimossa una carta Personaggio, stringete il cerchio per fare in modo che non ci siano spazi vuoti.

Prepararsi:

Il giocatore attivo può scartare dalla sua mano tutte le carte che desidera. In seguito, pesca carte dal proprio Mazzo fino a reintegrare la propria mano a 5 carte.

Ogni volta che un giocatore deve pescare delle carte ma il suo Mazzo è vuoto, prende tutte le carte dalla sua pila degli scarti e le mescola per formare un nuovo Mazzo. Continua poi a pescare le carte.

Riposare:

Il giocatore attivo guadagna tanta Energia quante sono le carte Personaggio nella sua dimensione.

Il giocatore attivo conta quante carte Personaggio sono nella sua dimensione. Prende poi il numero corrispondente di cubi Energia del suo colore dalla riserva generale e li piazza vicino alla sua carta Consapevolezza. Nel caso che nella riserva generale non ve ne siano a sufficienza, il giocatore prende soltanto i cubi disponibili. Ciascun giocatore può avere al massimo 10 cubi Energia, sempre del proprio colore.

Esempio: È il turno del giocatore *Creatura* ed egli sceglie l'azione *Riposare*. Ci sono 6 Personaggi nella dimensione della *Creatura*, quindi il giocatore *Creatura* può prendere 6 Energia. Però, visto che ha già 5 Energia e ci sono solo altri 5 cubi Energia del suo colore nella riserva generale, prende solo quei 5, raggiungendo così il massimo dell'Energia.

3 Fase Attività

A seconda del proprio stato di Sicurezza, la carta Personaggio su cui si trova il segnalino Attività

potrebbe attivarsi durante questa fase:

- Se il personaggio è *InBetween* (non c'è un indicatore di Sicurezza sulla carta) non succede nulla.
- Se c'è un indicatore di Sicurezza sulla carta, il giocatore nella cui dimensione si trova il Personaggio può accrescere di 1 il proprio livello di Consapevolezza. Per fare ciò, deve spendere un numero di cubi Energia pari al livello di Consapevolezza che intende raggiungere (per esempio, raggiungere il primo livello di Consapevolezza costa 1 Energia, raggiungere il secondo costa 2 Energia, ecc).

Un giocatore può accrescere il proprio livello di Consapevolezza sia che il suo indicatore di Consapevolezza sia dal lato attivo, sia che sia dal lato inattivo. Se un giocatore raggiunge il sesto livello di Consapevolezza, vince immediatamente il gioco.

In aggiunta a questo, se l'indicatore di Sicurezza si trova su *Prudente*, *Al Sicuro*, *Terrorizzato* o *Divorato* (vedi pagina 14), allora l'abilità di quella carta Personaggio si attiva

Durante la fase Attività è irrilevante quale sia il lato a faccia in su del segnalino Attività. Solo lo stato di Sicurezza della carta Personaggio su cui si trova il segnalino e la dimensione dove si trova quel personaggio sono rilevanti per decidere quale dei giocatori può accrescere il proprio livello di Consapevolezza e attivare l'abilità di quel Personaggio (o se nessuno può farlo).

4 Fase Movimento

Il segnalino Attività si sposta sulla carta Personaggio adiacente nel cerchio nella direzione indicata dal segnalino Direzione. Capovolgere il segnalino Attività per indicare il nuovo giocatore attivo. Il gioco continua finché non si verifica una delle condizioni di fine partita.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce immediatamente se si verifica una di queste quattro condizioni:

- Se ci sono 3 carte Personaggio Al Sicuro, vince la Città.
- Se ci sono 3 carte Personaggio Divorate, vince la Creatura.
- Se uno dei giocatori raggiunge il sesto livello di Consapevolezza, quel giocatore vince.
- Se, in un qualsiasi momento durante la partita, rimangono in gioco solo 5 carte Personaggio, il giocatore che ha più carte Personaggio nella propria dimensione vince.



IL TRACCIATO DELLA SICUREZZA E L'INDICATORE

Il giocatore **Creatura** vuole trascinare gli abitanti di Upsideville nella propria dimensione per divorarli, mentre il giocatore **Città** cerca di salvarli, trattenendoli nella dimensione Umana. Questo tiro alla fune interdimensionale è rappresentato dal cambio di dimensione delle carte **Personaggio** e dalla posizione dell'indicatore di **Sicurezza** sulle carte.

Ogni lato di una carta **Personaggio** ha 4 spazi sulla sinistra che formano il tracciato della **Sicurezza**. Ci sono 6 possibili stati di **Sicurezza**:

Dimensione Umana	Dimensione della Creatura
 Vigile	 Nervoso
 Prudente	 Terrorizzato
 Al Sicuro	 Divorato

L'indicatore di **Sicurezza** delle carte **Personaggio** serve a monitorare il rischio che questi vengano trascinati nell'altra dimensione. I giocatori devono tentare di spostare gli indicatori di **Sicurezza** nello spazio più in basso del tracciato della **Sicurezza** (**Al Sicuro** o **Divorato**). Una volta che l'indicatore di **Sicurezza** di una carta **Personaggio** raggiunge lo stato **Al Sicuro** o **Divorato**, quell'indicatore può essere mosso soltanto con l'abilità di una carta o una specifica abilità **Consapevolezza**. Non è possibile spostare questo indicatore in nessun altro modo.

Ricorda: Se in qualsiasi momento ci sono 3 carte **Personaggio** **Divorato** o **Al Sicuro**, la partita finisce immediatamente.

Quando un giocatore è chiamato a spostare un indicatore di **Sicurezza**, egli può muoverlo di uno spazio, nella direzione che desidera (in su o in giù), sull'apposito tracciato della carta **Personaggio**.

All'inizio della partita tutte le carte **Personaggio** si trovano nello stato *InBetween*: senza alcun indicatore di **Sicurezza** sopra di esse. Ciononostante, ogni **Personaggio** comunque si trova in una delle due dimensioni (ciò è indicato dal lato

a faccia in su della carta). Se un Personaggio è *InBetween* e un giocatore ha la possibilità di spostare un indicatore su quella carta, quel giocatore deve scegliere se piazzare l'indicatore sullo spazio più in alto nel tracciato della Sicurezza o girare la carta dal lato dell'altra dimensione.

Se un indicatore di Sicurezza è già presente su una carta Personaggio, un giocatore può spostare l'indicatore di uno spazio in giù (nel caso voglia trattenere il Personaggio nella dimensione che occupa) o di uno spazio in su (se sta cercando di portare il Personaggio nella dimensione opposta).

Se l'indicatore di Sicurezza si trova nello spazio più in alto del tracciato della Sicurezza e viene spostato in su, l'indicatore viene rimosso e quel Personaggio diventa *InBetween*. Come spiegato sopra, con il prossimo spostamento l'indicatore può essere rimesso nello spazio più in alto oppure il Personaggio può essere portato nell'altra dimensione girando la carta.

Esempio: Il Personaggio Sam è Prudente (l'indicatore di Sicurezza è nel secondo spazio dall'alto del suo tracciato della Sicurezza). Per trascinare Sam nella sua dimensione, la Creatura deve spostare il suo indicatore di Sicurezza di 3 spazi:

- 1 rendere Sam Vigile
- 2 rimuovere l'indicatore di Sicurezza per far sì che Sam sia *InBetween*
- 3 girare la carta di Sam dal lato della dimensione della Creatura

Sam rimarrebbe comunque *InBetween*, ma sarebbe nella dimensione della Creatura.



CHIARIMENTI SULLE CARTE

Regola d'oro: *se l'effetto o l'abilità di una carta contraddicono il regolamento, ciò ha la precedenza su di esso.*

Carte Creatura:

Nascosto - Questa carta deve essere piazzata senza coprire i simboli della carta Personaggio, anche se il simbolo della carta Nascosto non conta come simbolo aggiuntivo. Quando il segnalino Attività raggiunge questa carta Personaggio, scartare la carta Nascosto e posizionare il segnalino Attività sulla carta successiva sempre seguendo l'indicazione del segnalino Direzione. Nascosto può essere piazzata sulla carta Personaggio su cui si trova già il segnalino Attività. In questo caso, il segnalino Attività non viene spostato immediatamente; la Carta Nascosto si attiverà la prossima volta che il segnalino Attività raggiunge questa carta Personaggio

Rimpiazzo - La Creatura sceglie una carta Personaggio e la sposta in una posizione differente nel cerchio, piazzandola in mezzo ad altre due carte Personaggio. Sistema le carte Personaggio del cerchio in modo che siano distanziate equamente. Qualsiasi indicatore o segnalino presente sulla carta rimane al proprio posto.

Carte Città:

Evacuazione - Dopo aver rimosso una carta Personaggio, sistema le carte Personaggio del cerchio in modo che siano distanziate equamente.

Preparativi - Metti a confronto l'Energia dopo aver speso i 2 cubi Energia necessari ad attivare l'abilità di questa carta.

Deviazione - Questa carta ha lo stesso medesimo funzionamento della carta Nascosto ma può essere giocata dal giocatore Città.

Revolver - Questa abilità può essere attivata durante la fase Azioni della Creatura. La Città deve annunciare che intende usare l'abilità immediatamente dopo che la Creatura ha deciso di attivare l'abilità di una carta, ma prima di sapere esattamente come la Creatura intenda usare tale abilità.

Fucile - La carta Fucile deve essere piazzata nello stesso modo che Nascosto e Deviazione, anche se gli effetti sono diversi.

Walkie Talkie - Questa abilità può essere attivata in qualunque fase Attività di qualunque giocatore.

Carte Personaggio:

Bob, Carl, Mandi & Rodney (dimensione Umana)

Se non c'è una carta adiacente che occupi la dimensione della Creatura, questa abilità non ha alcun effetto.

Carl (dimensione della Creatura) - In aggiunta allo spostamento dell'indicatore di Sicurezza o al piazzamento di un segnalino Simbolo, la Creatura può pagare l'Energia necessaria per attivare l'abilità della carta.

Sam (dimensione della Creatura) - La Creatura può scegliere liberamente una delle opzioni. La Città deve quindi perdere tutto il possibile. Per esempio, se la Città ha 1 carta in mano e 3 Energia e la Creatura sceglie che la Città deve scartare 2 carte, la Città scarta una sola carta.



RICONOSCIMENTI

Ideazione del Gioco:

Adam Kwapiński

Illustrazioni Carte:

Seweryn Borkowski, Sebastian Zakrzewski, Tomasz Kalisz

Layout Regolamento e Carte:

Paweł Niziołek

Testo Regolamento e Carte:

Matt Dembek and Paul Grogan (Gaming Rules!)

Coordinamento Editoriale edizione italiana:

Andrea Mazzolani

Traduzione:

Ginevra Pavone

Impaginazione:

Paolo Veronica

Revisione Testi:

Fabrizio Andreasi Bassi, www.balenaludens.it

Note dell'ideatore:

InBetween è stato creato durante un viaggio in auto di 16 ore verso Essen Spiel del 2015. L'idea mi è venuta dal nulla e visto che ero l'unico della Historical Games Factory a non avere la patente all'epoca, potevo concentrarmi sul gioco. Da quel giorno il gioco ha subito molti cambiamenti. Ha anche ricevuto un tema completamente nuovo grazie alla creatività di Board&Dice (grazie a Matt Dembek). Creare un gioco è un processo laborioso: da quando è solo un'idea fino alla sua versione definitiva. E' per questo che vorrei ringraziare le poche persone che hanno voluto testarlo insieme a me molto prima che cominciasse ad essere divertente: Malgorzata Boryczka, Jakub Wasilewski, Jakub Polkowski, Joanna Glen, Marcin Glen, Piotr Zuchowski, Michal Slenko, Barbara Sanecka-Slenko, Bartłomiej Hysyk.

InBetween è pubblicato in Italia da

MS Edizioni/Magic Store Srl

www.msedizioni.it - info@msedizioni.it

facebook.com/MSedizioni





ABILITA' DELLE CARTE PERSONAGGIO

■ Lato dimensione Umana

■ Lato dimensione della Creatura

Bob:

- La Città sceglie una carta Personaggio adiacente che occupi la dimensione della Creatura e sposta l'indicatore di Sicurezza di quella carta di 1 spazio.
- La Creatura abbassa il livello di Consapevolezza della Città di 1 livello, se possibile.

Carl:

- La Città sceglie una carta Personaggio adiacente che occupi la dimensione della Creatura e sposta l'indicatore di Sicurezza di quella carta di 1 spazio.
- La Creatura può giocare una carta dalla propria mano.

Earl:

- La Città guadagna 2 Energia e pesca 1 carta.
- La Creatura può utilizzare l'abilità di un'altra carta Personaggio Terrorizzato o Divorato.

Jayne:

- La Città può giocare 1 carta (ma non può attivarne l'abilità).
- La Creatura può scartare 1 carta dalla propria mano per spostare di 1 spazio l'indicatore di Sicurezza di tutte le carte Personaggio con lo stesso Simbolo della carta scartata.

Jeremy:

- La Città può muovere il segnalino Attività di massimo 2 carte Personaggio seguendo la direzione mostrata dal segnalino Direzione.
- La Creatura può capovolgere il segnalino Direzione.

Julie:

- La Città può muovere il segnalino Attività di massimo 2 carte Personaggio seguendo la direzione mostrata dal segnalino Direzione.
- La Creatura pesca 2 carte.

Lance:

- La Città può giocare 1 carta (ma non può attivarne l'abilità).
- La Creatura guadagna 3 Energia.

Maggie:

- La Città guadagna 2 Energia e pesca 1 carta.
- La Creatura può accrescere il proprio livello di Consapevolezza di 1 usando metà dell'Energia necessaria per pagare il costo (arrotondando per difetto).

Mandi:

- La Città sceglie una carta Personaggio adiacente che occupi la dimensione della Creatura e sposta l'indicatore di Sicurezza di quella carta di 1 spazio.
- La Creatura può girare dal lato dimensione Umana al lato dimensione della Creatura fino a 2 carte Personaggio che siano *InBetween*.

Max:

- La Città può giocare 1 carta (ma non può attivarne l'abilità).
- La Creatura può rimuovere dal gioco una carta Personaggio adiacente.

Mina:

- La Città può giocare 1 carta (ma non può attivarne l'abilità).
- La Creatura può scegliere 1 carta dalla sua pila degli scarti e metterla nella sua mano.

Natalie:

- La Città guadagna 2 Energia e pesca 1 carta.
- La Creatura può spostare l'indicatore di Sicurezza su una carta adiacente di 1 spazio.

Richard:

- La Città può muovere il segnalino Attività di massimo 2 carte Personaggio seguendo la direzione mostrata dal segnalino Direzione.

- La Creatura può rimuovere dal gioco una carta Equipaggiamento attualmente in gioco e guadagnare Energia pari al costo di attivazione di quella carta.

Rodney:

- La Città sceglie una carta Personaggio adiacente che occupi la dimensione della Creatura e sposta l'indicatore di Sicurezza di quella carta di 1 spazio.
- La Creatura guarda tutte le carte nella mano della Città e può scartarne 1.

Sam:

- La Città guadagna 2 Energia e pesca 1 carta.
- La Creatura sceglie 1 opzione: la Città deve scartare 2 carte OPPURE la Città perde 3 Energia.

Scott:

- La Città guadagna 2 Energia e pesca 1 Carta.
- La Creatura guadagna 1 Energia per ogni carta Personaggio che occupa la dimensione della Creatura e ha un indicatore di Sicurezza sopra.

Timmy:

- La Città può muovere il segnalino Attività di massimo 2 carte Personaggio seguendo la direzione mostrata dal segnalino Direzione.
- La Creatura può spostare di 2 spazi l'indicatore di Sicurezza di una carta Personaggio Al Sicuro.

Tom:

- La Città può giocare 1 carta (ma non può attivarne l'abilità).
- La Creatura può scartare 1 carta dalla propria mano per guadagnare Energia pari al triplo del costo di attivazione di quella carta.