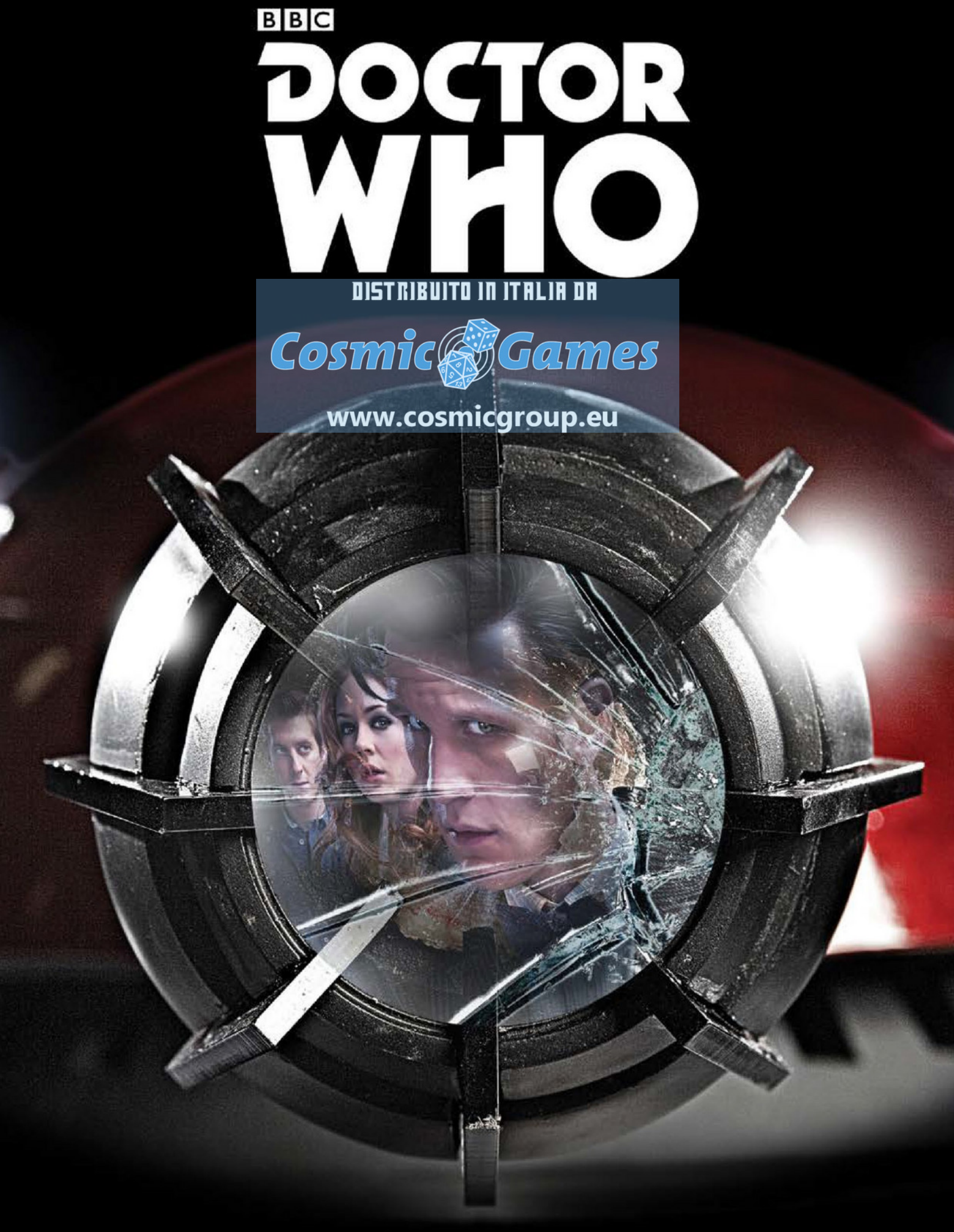
BBC

DOCTOR WHO

DISTRIBUITO IN ITALIA DA

Cosmic Games

www.cosmicgroup.eu



TIME OF THE DALEKS

REGOLAMENTO

TIME OF THE DALEKS

Da qualche parte, in qualche piega temporale, la Campana del Chiostro risuona all'interno del TARDIS.

Il Dottore inizia a sentire una fitta che si trasforma lentamente in un dolore lancinante. I Dalek. Il Dottore può vederli nei suoi ricordi ma loro, lì, non ci sono mai stati, non è mai successo. Perché Davros è nel Matrix? Perché è su Gallifrey?

"Dottore!" Urlò Clara mentre vedeva il Dottore svanire nel nulla e riapparire pochi secondi dopo.

"Non vorrei allarmarti Clara, ma potrebbe essere la fine." Il Dottore afferrò il suo cuore e cadde in ginocchio, scomparendo dentro e fuori dalla realtà.

"Come potresti morire Dottore? Non abbiamo fatto niente, siamo ancora dentro al TARDIS!"

"Clara, mia Clara, ma certo, non sto morendo. Ho semplicemente cessato di esistere per un momento. Qualcuno sta riscrivendo la mia, la sua..." sta scomparendo "…ria, i Dalek, li vedo, sono dappertutto. Il Dottore cadde sul pavimento.

"Dottore!" Urlò Clara. Nel momento in cui lei corse al suo fianco, un ologramma del primo Dottore apparve nel TARDIS.

"Ah, eccoti mio caro ragazzo o dovrei dire eccomi? Hmm? Sì? Ci troviamo in una situazione ingarbugliata."

"Tu sei lui!" Clara si ritrovò difronte all'ologramma del primo Dottore. "Mi ricordo di te."

"Hai ragione, figliola. Sono lieto di vedere che sto ancora scegliendo compagni di viaggio intelligenti." L'ologramma del Dottore si avvicinò alla console del TARDIS e incominciò a schiacciare alcuni pulsanti. "Incomincerò progettando un campo di stasi temporale attorno al TARDIS, questo stabilizzerà la nostra linea temporale."

Stabilizzatosi in questa realtà, il Dottore si alzò e si unì all'ologramma di sé stesso. "I Dalek."

"Si, i Dalek stanno riscrivendo il tempo. Lo percepisco, tutti noi lo percepiamo. Dobbiamo correggerlo oppure il danno sarà irreversibile." L'ologramma del Dottore si posizionò difronte al Dottore con aria severa "Dobbiamo fare qualcosa in merito, perciò finiscila di gigioneggiare e inizia a sistemare la rete del tempo."

Detto questo, l'ologramma sparì in un battito di ciglia.

"Dottore, è vero? Starai bene ora?"

"Sono stabile ora Clara, ma no, Clara, sono ancora lontano dallo stare bene."
Il Dottore cominciò freneticamente a schiacciare i bottoni e a girare le manopole sul TARDIS. "E se non farò qualcosa al più presto, non esisterò mai più. Forse è meglio se ti reggi forte per un attimo."
Tirando una leva, il TARDIS sbandò e iniziò a girare sempre più velocemente dentro al vortice del tempo.

GAME OVERVIEW

In Doctor Who: Time of the Daleks, Davros si è infiltrato nel Matrix su Gallifrey, mappando la linea temporale del Dottore e progettando il modo migliore per cancellarlo dalla storia.
I giocatori, nel ruolo del Dottore, dovranno viaggiare attraverso il tempo e lo spazio, trovare nuovi compagni, e riparare la rete del tempo.
Per fare questo i giocatori dovranno superare una serie di sfide. Il Dottore può superare la maggior parte delle sfide che incontrerà ma avrà comunque bisogno dell'aiuto dei suoi compagni.
I giocatori dovranno cooperare tra di loro per sconfiggere i Dalek e per cercare di recuperare per primi il TARDIS su Gallifrey prima che Davros porti a termine l'invasione del Matrix.

COMPONENTS

1 Earth and the Web of Time board
4 Doctor markers
4 Coloured Doctor bases
4 Doctor cards
4 TARDIS markers
4 Coloured TARDIS bases
4 TARDIS Consoles
20 Location tiles
25 Dilemma tiles
4 Dice Reference cards
15 Earth Companion cards
12 Alien Companion cards
30 Timey-Wimey cards
8 Time Anomalies
5 Dalek markers
1 Davros marker
1 Dalek Ship marker
30 Sonic Charge tokens
5 Time Anomaly markers
10 Progress markers
1 TARDIS die
3 Green Story dice
3 Blue Story dice
3 Red Story dice
8 Black Story dice

COMPONENTS

EARTH AND THE WEB OF TIME BOARD

Il tabellone della Terra e della Rete del Tempo combina le location della Terra e il percorso della Rete del Tempo.

• La Terra è una location con tre Zone Tempo.
• La Rete del Tempo è usata per monitorare i progressi, durante il gioco, dei Dottori e dei Dalek verso Gallifrey. Ogni volta che un effetto del gioco ti dice di muovere il TARDIS o la nave dei Dalek vuole dire che dovrai muovere in avanti verso Gallifrey o all'indietro verso Skaro.

TARDIS DIE

Il dado TARDIS viene usato per muoversi attraverso il Tempo e lo Spazio.

TIME ANOMALY CARDS

Le anomalie temporali sono grandi eventi che si verificano procedendo nel gioco. Ogni volta una carta anomalia temporale presenta un problema da risolvere.

MARKERS

DALEK SHIP MARKER

Il marcatore della nave dei Dalek mostra i progressi dei Dalek sulla Rete del Tempo.

TARDIS MARKERS

I marcatori TARDIS mostrano i progressi dei vari Dottori sulla rete del Tempo.

DALEK MARKERS

I marcatori Dalek vengono posizionati in una determinata location quando uno dei Dottori fallisce una sfida. I marcatori Dalek rendono più complicato, successivamente, il superamento di quella sfida.

DAVROS MARKER

Il marcatore Davros è il sesto marcatore Dalek. Posizionalo alla fine per ricordare ai giocatori che tutti i marcatori Dalek sono in gioco.

TIME ANOMALY MARKERS

Quattro marcatori anomalia temporale vengono posizionati sulla Rete del Tempo per indicare quando una carta anomalia temporale viene rivelata.

PROGRESS MARKERS

I marcatori progresso vengono usati con alcune carte anomalia temporale.

DOCTOR MARKERS

I marcatori Dottore mostrano in quale location si trovano i Dottori. Se non sei su una location, posiziona il tuo marcatore Dottore sulla tua console del TARDIS.
Ci sono quattro differenti marcatori Dottore per indicare quattro rigenerazioni del Dottore.

COLOURED BASES

I marcatori Dottore e TARDIS devono essere posizionati all'interno delle diverse basi colorate per riuscire a distinguerli meglio sul tavolo.

LOCATION TILES

Le location sono luoghi del gioco che puoi visitare per affrontare diverse avventure. Le tessere location hanno due diverse zone temporali che un Dottore può visitare. Ogni zona temporale ha una sfida da affrontare e fornisce una ricompensa nel momento in cui viene superata. Rimescola le tessere location all'interno del mazzo nel caso vengano terminate.

DILEMMA TILES

I dilemmi vengono associati alle locations. I dilemmi ti forniscono l'altra metà della sfida avventura e una penalità nel caso non venga superata. Rimescola i dilemmi scartarti all'interno del mazzo nel caso vengano terminate.

STORY DICE

I giocatori devono usare i dadi storia per superare le sfide e completare le avventure. I dadi storia hanno diverse combinazioni di simboli in base al loro colore.

BLACK STORY DICE

Questo dado ha 6 simboli differenti, uno per ogni faccia: running, diplomacy, science, cunning, tactics e strenght

COLOURED STORY DICE

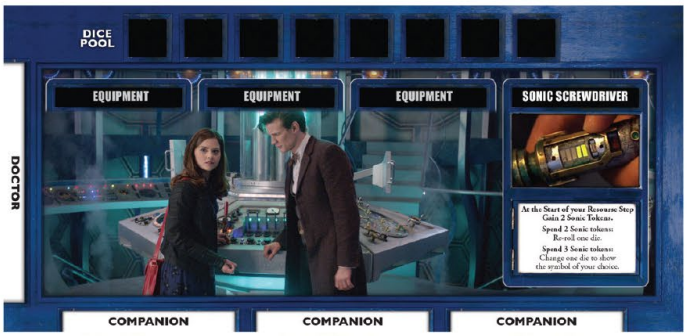
I dadi verde, blu e rosso hanno simboli più specifici rispetto a quelli neri. Ognuno di essi possiede meno simboli ma con una maggiore probabilità di ottenere i seguenti simboli.

GREEN DICE SYMBOLS

BLUE DICE SYMBOLS

RED DICE SYMBOLS

TARDIS CONSOLE



La console del TARDIS è dove i giocatori tengono i loro Dottori, compagni, carte equipaggiamento Timey-Wimey e segnalini Sonic Charge.

SONIC CHARGE TOKENS

I segnalini Sonic Charge vengono usati per acquistare le carte Timey-Wimey e altri effetti. I Dottori non possono avere più di 5 segnalini Sonic Charge alla volta.

CHARACTER CARDS

DOCTOR CARDS

Le carte Dottore rappresentano le tante rigenerazioni del Dottore.

COMPANION CARDS

I compagni assistono il Dottore nelle sue avventure.

Ci sono due diversi mazzi compagni: Terra e Alieni.
I compagni Terra reclutati dalla Terra e i compagni Alieni reclutati da altre Locations.

NB: Se un mazzo dei compagni esaurisce le sue carte, non mischiare gli scarti nuovamente nel mazzo da pescata. Una volta esaurite le carte compagno non potrai più reclutare compagni.

TIMEY-WIMEY CARDS

Ci sono 3 differenti tipi di carte Timey-Wimey:

- **Equipment:** queste vengono installate (giocate) sul tuo TARDIS durante la fase di preparazione. Una volta installate possono essere usate, a seconda del loro timing di attivazione, e restano in gioco fino a quando non vengono scartate.
- **Event:** queste vengono giocate, i loro effetti vengono risolti e successivamente vengono scartate.
- **Transfer:** queste vengono giocate, i loro effetti vengono risolti e successivamente vengono date a un altro giocatore. Il giocatore che le riceve le aggiunge alla sua mano e successivamente potrà usarle per poi passarle nuovamente.

EVENT

TRANSFER

EQUIPMENT

SONIC COST

Il simbolo sulle carte Timey-Wimey indica quanti segnalini Sonic Charge hai bisogno di usare per poter giocare quella carta dalla tua mano. Le carte sprovviste di questo simbolo non hanno nessun costo di attivazione.

TIMING

Le carte Timey-Wimey ti dicono quando puoi usare i loro effetti:

- **Anytime:** l'effetto di questa carta può essere usato quando vuoi.
- **Prepare:** l'effetto di questa carta può essere usato solo nella fase di preparazione.
- **Adventure:** l'effetto di questa carta può essere usato solo nella fase di avventura che include il tuo Dottore.
- **Any adventure:** l'effetto di questa carta può essere usato nella fase avventura di qualsiasi giocatore.

CARD EFFECTS

Puoi usare l'effetto di un Dottore, di un compagno o di una carta Timey-Wimey usa sola volta per turno.

SETUP

1. I giocatori selezionano una console TARDIS
2. I giocatori selezionano una carta Dottore e gli associano un marcatore Dottore
3. I giocatori selezionano un colore e posizionano la base di quel colore al loro Dottore e al loro marcatore TARDIS
4. I giocatori posizionano il compagno associato al loro Dottore (indicato sulla descrizione della carta Dottore) sulla loro console TARDIS
5. Mescola entrambi i mazzi compagno e posizionali a lato
6. I giocatori posizionano 2 segnalini Sonic Charge sulla loro console TARDIS
7. Mescola le carte Timey-Wimey e distribuisci successivamente 2 carte Timey-Wimey a ciascun giocatore
8. Posiziona il tabellone della Terra e della Rete del Tempo in mezzo al tavolo
9. Mescola le location e i dilemmi e posiziona 1 dilemma a faccia in giù per ognuna delle tre zone del tabellone della Terra e della Rete del Tempo
10. I giocatori posizionano il loro marcatore TARDIS sullo spazio della Terra sulla Rete del Tempo
11. Posiziona 4 marcatori anomalia temporale sugli spazi: VI, IX, XII e XV della Rete del Tempo
12. Posiziona la nave dei Dalek, sullo spazio Skaro, sul percorso della Rete del Tempo
13. Mescola e posiziona il mazzo delle anomalie temporali, e i marcatori Dalek, alla destra del giocatore che ha la prima rigenerazione del Dottore.

TABLE SETUP

Posiziona gli altri componenti del gioco tra i vari giocatori per mantenere nella zona centrale del tavolo solo il tabellone della Terra e della Rete del Tempo.

A NOTE ABOUT EXAMPLES

Alcuni degli esempi in questo manuale delle regole usano esempi provenienti da future espansioni. Perciò non preoccuparti se ad esempio non riesci a trovare la tua carta compagno “Captain Jack”.

Ogni Dottore verrà eventualmente aggiunto al gioco, perciò ci saranno tanti nuovi componenti per espandere questo gioco base.

TARDIS CONSOLE SETUP EXAMPLE

Neil sceglie di giocare come l'undicesimo Dottore perciò posiziona la sua carta nello spazio Dottore sulla console del suo TARDIS.

Il compagno associato all'undicesimo Dottore è Amy Pond. Amy Pond viene quindi posizionata nello spazio compagno del TARDIS come compagno full-time...

...infine Neil pesca 2 carte Timey-Wimey.

WEB OF TIME SETUP EXAMPLE

YOUR FIRST GAME

Nelle vostre prime partite vi consigliamo di giocare apportando i seguenti cambiamenti:

• Nello step ⏸ posiziona 3 marcatori anomalia temporale negli spazi VIII, XI e XIV della Rete del Tempo.

• Rimuovi tutte le anomalie temporali e i dilemmi con questo simbolo .

• Ignora le regole **Fixed Point** (pag.15), **Time Locked** (pag.15) e **Time Breach** (pag.12) sulle carte dilemma e anomalie temporali.

GAME TURN

Inizia con la prima rigenerazione in assoluto di Dottore e muovi in senso orario. Ogni giocatore svolge il proprio turno. Dopo che tutti i giocatori hanno giocato tocca ai Dalek effettuare il loro turno. Questo procedimento prosegue fino a quando uno o più giocatori vincono il gioco o i Dalek vincono il gioco.

Il turno di ogni giocatore prevede 4 fasi:

1. **Prepare**
2. **Travel**
3. **Adventure**
4. **Finish**

1. PREPARE

Durante la tua fase di preparazione ottieni dei segnalini Sonic Charge, puoi installare e disinstallare gli equipaggiamenti e licenziare i tuoi compagni.

SONIC CHARGE TOKENS

All'inizio della tua fase di preparazione posiziona due segnalini Sonic Charge sulla console del tuo TARDIS (puoi avere massimo cinque segnalini Sonic Charge). Questa operazione va fatta prima di usare una carta Timey-Wimey o l'effetto di una carta compagno.

UNINSTALL EQUIPMENT

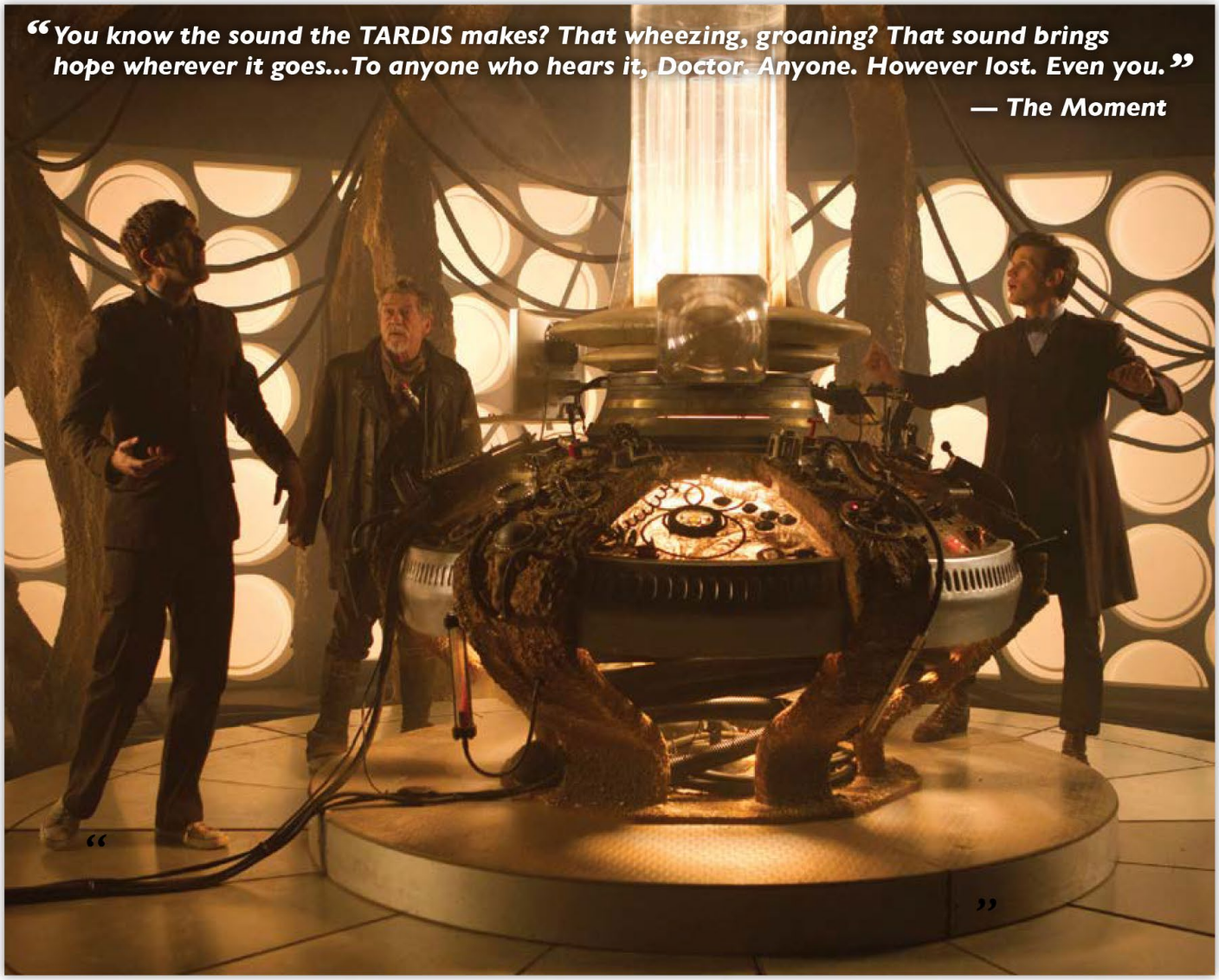
Scarta un qualsiasi numero di carte equipaggiamento Timey-Wimey che non vuoi più avere sulla console del tuo TARDIS. Tieni libero uno slot equipaggiamento per eventuali altre carte equipaggiamento.

INSTALL EQUIPMENT

Gioca una o più carte equipaggiamento Timey-Wimey dalla tua mano sulla console del tuo TARDIS. Ricordati di pagare l'eventuale costo della carta, tramite i segnalini Sonic Charge, ogni volta che vuoi equipaggiare la console del tuo TARDIS. Non devi pagare altri segnalini Sonic Charge per poter usare successivamente quella carta.

DISMISS COMPANIONS

Licenzia un qualsiasi compagno dalla console del tuo TARDIS che non vuoi più avere. Dopodiché rimescolalo nel suo mazzo specifico.



2. TRAVEL

Durante questa fase puoi:

• Restare nella tua attuale location se c'è un dilemma non ancora risolto, oppure…
•…muovere in un'altra location in gioco o in una nuova location.

MOVE TO A LOCATION

Se vuoi muoverti in un'altra location che non sia la Terra, o un'anomalia temporale, devi tirare il dado TARDIS.

Con un tiro puoi:
• muovere il tuo marcatore Dottore verso una qualsiasi zona temporale o location in gioco oppure
• pescare due tessere location. Scartane una e posiziona la tessera della nuova location sul tavolo. Muovi il tuo marcatore Dottore verso una delle zone temporali o verso la nuova location.

Con un tiro il TARDIS decide che lei sa dove dovresti essere. Pesca una tessera location e posizionala sul tavolo. Dopodiché muovi il tuo marcatore Dottore verso una zona temporale di quella location.

PLACING DILEMMAS

Ogni volta che posizioni una nuova tessera location, pesca due carte dilemma. Senza guardarle posizionale a faccia in giù sugli slot della nuova tessera location.

FLIP DILEMMA

Gira la carta dilemma a faccia in su quando il tuo Dottore si trova in quella zona temporale.

"È un travestimento. È travestita come una cabina telefonica del 1963. Ogni volta che il TARDIS si materializza in una nuova location, durante i primi NANOSECONDI dello sbarco, analizza l'ambiente circostante, calcola una mappa di dati tridimensionale di tutti gli oggetti entro un raggio di mille miglia e quindi determina quale guscio esterno sarebbe meglio per confondersi con l'ambiente circostante. Per questo è una cabina telefonica del 1963."

- Il Dottore

EXAMPLE

Il Dottore tira un dado TARDIS e ottiene . Sceglie quindi dove andare. Decide di muovere verso una nuova location e pesca quindi due nuove tessere location. Le due tessere sono: The Orient Express/The Aristotele e Gallifrey. Il Dottore decide di andare su The Orient Express/The Aristotele e posiziona la tessera difronte a lui scartando l'altra (Gallifrey). Il Dottore decide di visitare The Orient Express/The Aristotele così posiziona il suo marcatore Dottore sopra di essa.

Dopodiché il Dottore pesca 2 carte dilemma e le posiziona nello slot della location a faccia in giù. Successivamente gira la tessera dilemma nella sua zona temporale corrente rivelando: Sutekh.

3. ADVENTURE

L'avventura è suddivisa nei seguenti stage che devono essere completati nel seguente ordine:

A **Recruit a Companion**

B **Determine the Challenge**

C **Create the Dice Pool**
- Starting Dice Pool
- Focussing Dice
- Discard to Eight
- Exterminate Dice

D **Roll the Dice**
- Roll Dice
- Re-roll Dice
- Change Facings

E **Resolve the Adventure**
- Succeeding in an Adventure
- Failing in an Adventure

A RECRUIT A COMPANION

Se hai uno spazio compagno vuoto, sulla console del tuo TARDIS, puoi reclutare un compagno all'inizio della tua avventura. Per farlo, scarta una carta Timey-Wimey o un segnalino Sonic Charge, e pesca una carta compagno.

Se sei sulla Terra pesca dal mazzo compagni Terra. Se non lo sei, pesca dal mazzo compagni Alieno. Se sei su un'anomalia temporale, puoi reclutare un compagno da un mazzo a tua scelta.

La nuova carta compagno è un compagno part-time. Diventerà un compagno full-time solo se avrai successo nell'avventura. Mostralo lasciando uno spazio tra la carta compagno e la console del TARDIS.

Se hai un compagno linkato puoi reclutarlo direttamente, cercandolo nell'apposito mazzo, al posto di pescarlo a caso. Mescola il mazzo dei compagni dopo averlo cercato.

LINKED CHARACTERS

I Dottori, e alcune carte compagno, sono linkati ad altre carte compagno. Puoi utilizzare questo link solo se sei nella location appropriata.

Il link a un compagno terrestre può essere utilizzato solo sulla Terra. Un link a un compagno alieno non può essere utilizzato sulla Terra.

Alcuni Link portano a gruppi di compagni, chiamati UNIT. In questo caso puoi utilizzare il link per reclutare un qualsiasi membro del gruppo.

LINKED LOCATIONS AND DILEMMAS

Alcune location e dilemmi sono linkati ad alcuni compagni. Puoi cercare in entrambi i mazzi per cercare un compagno linkato a una location o a un dilemma.

EXAMPLE

L'undicesimo Dottore inizia il gioco con Amy Pond come compagno. Dopodiché completa un'avventura sulla Terra per reclutare Rory Williams. Ora, con solo due compagni, sceglie di reclutarne un altro per la sua prossima avventura. Fino a quando il Dottore si trova su The Orient Express (e quindi non è sulla Terra), può reclutare un personaggio solo dal mazzo compagni Alieno.

Il dottore deve scartare una carta Timey-Wimey, o un segnalino Sonic Charge, per reclutare quel compagno. Decide di scartare la carta Timescoop dalla sua mano. Pesca quindi dal mazzo Alieno e riceve la carta compagno Captain Jack. Il Dottore la aggiunge alla console del suo TARDIS, come compagno part-time, e lo posiziona leggermente più in basso rispetto a Amy e Rory per evidenziare che non è full-time.

B DETERMINE THE CHALLENGE

La combinazione di simboli sulla location e sul dilemma costituisce la sfida che dovrai superare per completare l'avventura.

I colori sulle tessere location, e dilemma, servono per darti una guida su quali dadi storia lanciare per ottenere quei simboli. Non è importante rispettare lo stesso colore. L'importante è ottenere i simboli richiesti.

EXAMPLE

Per completare questa sfida il Dottore deve ottenere i seguenti simboli:

C CREATE THE DICE POOL

Crei la tua Dice Pool raccogliendo: i dadi storia dalla tua dice pool inziale, usando i tuoi compagni per concentrare l'attenzione del Dottore e scartando i dadi in eccesso.

STARTING DICE POOL

Il totale di tutte le icone dei dadi (e.g. +4, +1, +1, or +1) sul Dottore, compagni e carte equipaggiamento Timey-Wimey fornisce la tua dice pool iniziale.

Puoi giocare eventi e carte Timey-Wimey trasferimento per ottenere più dadi.

Raccogli tutti i tuoi dadi storia e posizionali nella tua zona dice pool sulla console del tuo TARDIS.

EXAMPLE

Lascia i tuoi dadi in eccesso al di fuori della console del tuo TARDIS.

La carta del Dottore contribuisce a darti 4 dadi neri e 1 dado blu. Amy Pond, uno dei tuoi compagni, ti fornisce 1 dado verde, così come gli altri tuoi due compagni, Rory Williams e Captain Jack, ti forniscono rispettivamente 1 dado blu e 1 dado rosso.

Il Dottore è equipaggiato con un fez che ti fornisce un ulteriore dado nero. A questo punto, senza giocare nessuna carta Timey-Wimey dalla sua mano, la dice pool iniziale del Dottore ha: 5 dadi neri, 2 dadi blu, 1 dado verde e 1 dado rosso.

FOCUSING DICE

Ogni icona dice focus (i.e. , , or), su una carta compagno, ti permette di scambiare un dado di quel colore per un dado nero. Un'icona dice focus con indicati due colori (e.g.) ti permette di scambiare uno dei due colori con un dado nero.

DISCARD DOWN TO EIGHT DICE

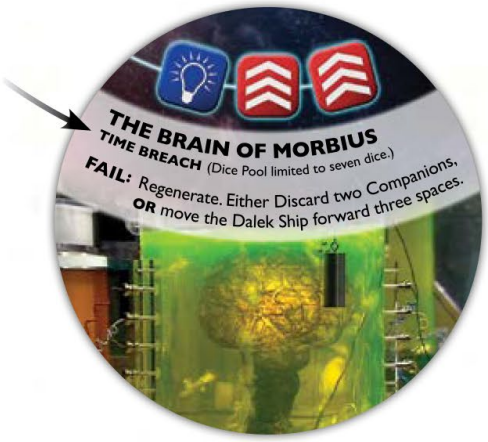
La dice pool del Dottore può contenere al massimo 8 dadi. Se ti ritrovi con più di 8 dadi, dopo aver terminato di aggiungere e scambiare dadi, devi scartare quelli in eccesso.

THREE OF EACH COLOUR

Nella dice pool puoi avere soltanto 3 dadi blu, 3 dadi rossi e 3 dadi verdi.

TIME BREACH

I dilemmi e le anomalie temporali che hanno una Time Breach riducono il numero massimo di dadi a 7.



EXAMPLE

Dai uno sguardo a questa sfida. Il Dottore pensa che gli converrebbe cambiare un dado rosso e un dado blu.

Il Dottore usa Rory Williams per cambiare un dado blu con un dado nero e Captain Jack per cambiare un dado rosso con un dado nero. Entrambi i suoi compagni possono scambiare un ulteriore dado nero con uno rosso e uno verde ma il Dottore pensa di averne già abbastanza di questi colori.

Con 9 dadi nella sua dice pool, il Dottore sceglie di scartare un dado nero per rientrare nel limite degli 8 dadi.

"Ci sono mondi lì fuori dove il cielo sta bruciando, dove il mare sta dormendo e i fiumi sognano. Persone fatte di fumo e città fatte di canzoni. Da qualche parte c'è un pericolo, da qualche parte c'è un'ingiustizia, e da qualche parte il the si sta raffreddando. Andiamo, Ace, abbiamo un lavoro da compiere."

- Il Dottore

EXTERMINATE DICE

Dopo aver scartato i dadi in eccesso, fino ad averne 8, il Dottore deve sterminare (scartare) ulteriori dadi per ogni marcatore Dalek presente nella sua stessa location (indipendentemente dalla zona temporale in cui si trova il Dalek).

NB: se il Dottore si trova sulla Terra, solo i Dalek nella stessa zona temporale del Dottore possono sterminare i dadi dalla sua dice pool.

EXAMPLE

Da un'altra parte del tempo e dello spazio, il Dottore è stato sfortunato e ha un marcatore Dalek nella sua location.

Dopo aver costruito la sua dice pool, e dopo aver scartato i dadi in eccesso fino ad averne 8, il Dottore deve scartare un ulteriore dado lasciandolo così con 7 dadi.

D ROLL THE DICE

Tira i dadi della tua dice pool cercando di ottenere i simboli che ti servono per vincere la sfida che stai fronteggiando.

Se non riesci a ottenere i simboli che ti servono, puoi rilanciare i dadi o manipolarli per ottenere i simboli che ti servono. Potresti trovare utile posizionare i dadi, con i simboli giusti, sugli slot della tessera per mantenere sotto controllo i tuoi progressi.

ROLL DICE

Tira i dadi della dice pool e confrontali con la sfida.

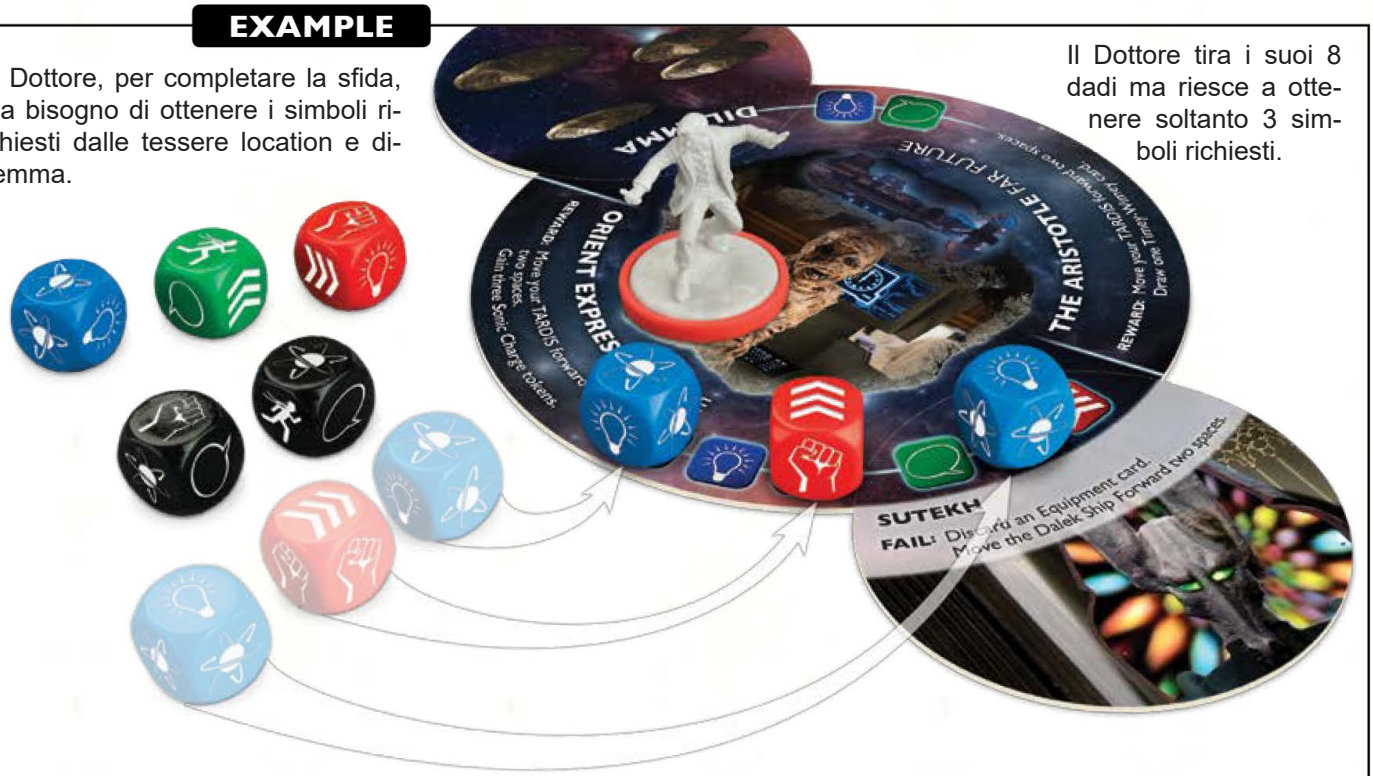
CHALLENGE MET?

Se riesci a ottenere i simboli proposti dall'avventura l'avrai superata con successo. In questo caso procedi alla fase E: resolve the adventure.

EXAMPLE

Il Dottore, per completare la sfida, ha bisogno di ottenere i simboli richiesti dalle tessere location e dilemma.

Il Dottore tira i suoi 8 dadi ma riesce a ottenere soltanto 3 simboli richiesti.



RE-ROLL DICE

Se il Dottore fallisce il tiro di alcuni dadi può decidere di ritirarli usando:

- carte abilità
- segnalini Sonic Charge
- scartare un dado nero

I dadi storia possono essere rilanciati più di una volta se possiedi l'abilità per farlo.

CARD ABILITIES

Alcune carte Dottori, compagni e Timey-Wimey riportano l'icona del rilancio (e.g. ANY, ALL, or 1). dadi.

Queste icone ti forniscono il rilancio dei dadi indicati in descrizione. Puoi usare questo effetto una sola volta per avventura.

I tre tipi di icona rilancio sono:

2 NUMBER: ti permette di rilanciare i dadi del colore indicato e fino al numero indicato.

ANY: ti permette di rilanciare alcuni dadi, o tutti i dadi, del colore indicato.

ALL: ti permette di rilanciare TUTTI i dadi del colore indicato (**NB:** non puoi decidere di rilanciarne solo alcuni).

SONIC CHARGE TOKENS

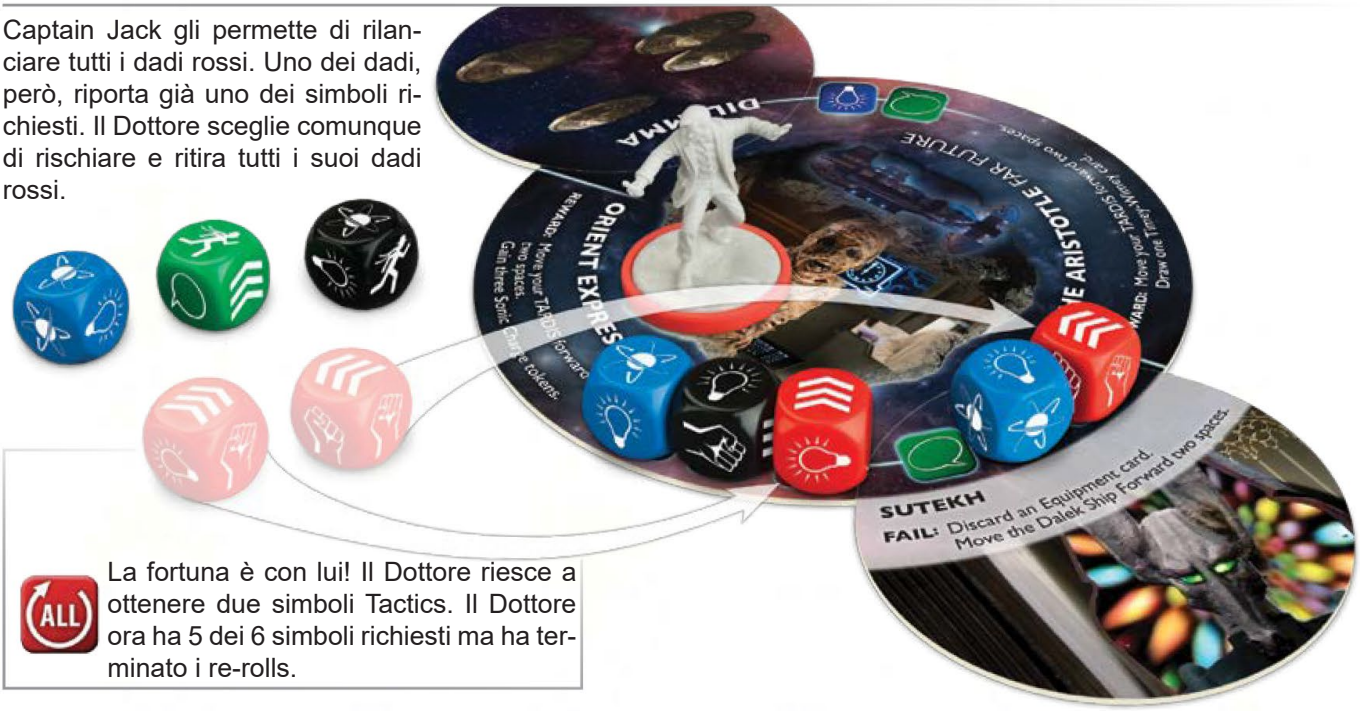
Puoi spendere due segnalini Sonic Charge per decidere di rilanciare qualsiasi dado. Puoi decidere di usare questo effetto più volte per avventura fino a quando avrai a disposizione un numero sufficiente di segnalini Sonic Charge per soddisfarne il costo.

EXAMPLE

Il Dottore, per ora, ha ottenuto solamente 3 dei 6 simboli richiesti per superare la sfida.

2 L'undicesimo Dottore ha la possibilità di rilanciare fino a due dadi del colore indicato. Con uno dei dadi rilanciati riesce a ottenere un altro dei simboli richiesti per vincere la sfida. Ora ha 4 simboli su 6.

Captain Jack gli permette di rilanciare tutti i dadi rossi. Uno dei dadi, però, riporta già uno dei simboli richiesti. Il Dottore sceglie comunque di rischiare e ritira tutti i suoi dadi rossi.



ALL La fortuna è con lui! Il Dottore riesce a ottenere due simboli Tactics. Il Dottore ora ha 5 dei 6 simboli richiesti ma ha terminato i re-rolls.

DISCARDING A BLACK DIE

Puoi scartare un dado nero (riducendo la misura della tua dice pool) per rilanciare tutti i tuoi dadi. Puoi utilizzare questo effetto quante volte vuoi durante la tua avventura, l'importante è che tu abbia un dado nero da scartare.
(potresti però avere troppi pochi dadi per poter finire la sfida).

Se il tuo primo tiro è andato veramente male, e nessuna manipolazione di dadi può aiutarti, sarebbe meglio scartare un dado nero per rilanciare tutto. Se invece il tuo primo lancio non è andato poi così tanto male, è consigliabile salvaguardare i dadi neri, in caso di un ultimo disperato rilancio, e utilizzare le carte abilità o i segnalini Sonic Charge.

FIXED POINTS

I dilemmi e le anomalie temporali con Fixed point ti impediscono di usare carte abilità o segnalini Sonic Charge per rilanciare i dadi. In ogni caso puoi comunque decidere di scartare un dado nero per rilanciare i tuoi dadi.

CHANGE FACING

Se dopo aver rilanciato i dadi non sei ancora riuscito a ottenere tutti i simboli richiesti puoi decidere di cambiare le facce di alcuni dei tuoi dadi usando:
• carte abilità
• segnalini Sonic Charge

CARD ABILITIES

Alcuni carte Dottori, compagni e Timey-Wimey riportano l'icona del cambio faccia di (e.g. , , ,) dado. Queste icone ti permettono di cambiare la faccia di un dado del colore e del simbolo indicato in descrizione. Puoi usare questa abilità una sola volta per avventura.

SONIC CHARGE TOKENS

Puoi spendere tre segnalini Sonic Charge per decidere di cambiare la faccia di un qualsiasi dado con un qualsiasi simbolo. Puoi decidere di usare questo abilità più volte per avventura fino a quando avrai a disposizione un numero sufficiente di segnalini Sonic Charge per pagarne il costo.

TIME LOCKED

I dilemmi e le anomalie temporali con Time Locked ti impediscono di usare carte abilità o segnalini Sonic Charge per cambiare la faccia dei tuoi dadi.

EXAMPLE

Il Dottore finora è stato molto bravo e ha ottenuto 5 dei 6 simboli richiesti per completare la sfida.

Fortunatamente Amy Pond è una dei compagni del Dottore e gli permette di cambiare la faccia di 1 dado verde con il simbolo Diplomacy.

Il Dottore riesce così a superare la sua sfida ottenendo tutti i simboli richiesti dall'avventura.

Se Amy non fosse stata un compagno del Dottore, Il Dottore avrebbe potuto spendere 3 segnalini Sonic Charge per cambiare la faccia di un dado verde, o nero, per ottenere il simbolo Diplomazia mancante.

E RESOLVE THE ADVENTURE

Una volta che hai ottenuto tutti i simboli richiesti dalla sfida oppure hai terminato tutti i tuoi tentavi per cercare di ottenerli, fallendo così la sfida, è giunto il momento di assegnare le ricompense o di subire le conseguenze.

SUCCESS

Quando un Dottore ha successo nella sua avventura perché è riuscito a ottenere tutti i simboli richiesti dalla sfida può:

1. Scartare una carta dilemma.
2. Ottenere la ricompensa fornita dalla zona temporale in cui si trova sulla sua location.
3. Rimuovere un marcatore Dalek da questa location (se ce né uno da rimuovere). Se si trova sulla Terra può rimuovere soltanto un marcatore Dalek che si trova nella sua zona temporale
4. Promuovere tutti i compagni part-time in compagni full-time posizionandoli a contatto con la console del TARDIS

EXAMPLE

Il Dottore ha successo nella sua avventura. La ricompensa per aver completato un'avventura sull'Orient Express gli fornisce: un segnalino Sonic Charge, due carte Timey-Wimey e muovere il marcatore del TARDIS di due spazi in avanti sul percorso della Rete del Tempo.

In aggiunta può mettere il compagno part-time Captain Jack come compagno full-time. Il Dottore lo aggancia così alla console del suo TARDIS.

FAILURE

Quando un Dottore ha fallito la sua avventura perché non è riuscito a ottenere tutti i simboli richiesti dalla sfida può:

1. Licenziare tutti i suoi compagni part-time e aggiungerli al loro relativo mazzo. Mischia il mazzo dopo aver fatto questa operazione
2. Aggiungere un marcatore Dalek alla sua location. Se si trova sulla Terra aggiungi il marcatore Dalek alla sua zona temporale
3. Completare la lista delle azioni indicate sulla tessera dilemma come Fail cost.

CHOICE OF FAIL COSTS

Alcuni dilemmi ti danno la scelta di un Fail cost. Devi scegliere una delle opzioni ma non puoi scegliere un'opzione che richiede di scartare carte o segnalini se non puoi soddisfarne la richiesta.

LOOSING COMPANIONS

Alcuni effetti del gioco richiedono di licenziare o scartare i tuoi compagni. Questi hanno effetti differenti.

DISCARD A COMPANION

Quando scarti una carta compagno, rimuovila dalla console del TARDIS e aggiungila alla pila degli scarti.

DISMISS A COMPANION

Quando licenzi un compagno, rimuovilo dalla console del TARDIS e aggiungilo al mazzo dei compagni appropriato. Mischia il mazzo dopo aver fatto questa operazione.

THE SIXTH DALEK

Il sesto e ultimo marcatore Dalek è Davros, il creatore dei Dalek. Una volta che è stato posizionato, il tempo dei Dalek è vicino.

Se è richiesto di posizionare un settimo marcatore Dalek, per qualsiasi ragione, il tempo dei Dalek è giunto. I Dalek conquistano l'universo e la partita finisce immediatamente.

"Per come la vedo io, nella vita di ognuno di noi, c'è una pila di cose buone e di cose cattive. Le cose buone non sempre addolciscono le cose cattive, ma, viceversa, le cose cattive non rovinano necessariamente le cose buone, o le privano di importanza."

- Il Dottore

4. FINISH

Alla fine del tuo turno esegui le seguenti operazioni:

Ⓐ Scarta qualsiasi location, al di fuori della Terra, che non abbia un marcatore Dalek o Dottore su di essa.

Ⓑ Pesca una nuova tessera dilemma per ogni spazio vuoto della Terra.

Ⓒ Scarta fino ad avere un numero massimo di 4 carte Timey-Wimey in mano.

Ⓓ Passa il dado TARDIS al prossimo giocatore.

CALL FOR HELP

Se pensi di non essere in grado di completare la tua sfida da solo, puoi chiedere aiuto a un altro Dottore durante la fase di creazione della tua dice pool nella fase Avventura.

Per farlo, scarta un segnalino Sonic Charge o una carta Timey-Wimey e scegli un giocatore. Quel giocatore ora sceglie se aiutarti da lontano o se venire nella tua stessa location.

COMING TO YOUR LOCATION

Se il Dottore che decide di aiutarti si trova in un'altra location e vuole venire nella tua, deve prima scartare un segnalino Sonic Charge o una carta Timey-Wimey per muovere il suo Dottore nella tua zona temporale e location.

Se la location è un'anomalia temporale, invece, ogni volta che un Dottore aiuta un altro Dottore, nella stessa location, devi muovere la nave dei Dalek di due spazi in avanti.

SPLITTING THE DICE POOL

Devi dividere la tua dice pool con il Dottore che ti sta aiutando, permettendo così, a ognuno di voi due, di focalizzarsi su una parte della sfida.

Ogni Dottore può solamente usare il suo Dottore, compagno, e le varie carte equipaggiamento, per la sua dice pool (a meno che non abbia una carta Timey-Wimey che gli permette di usare la dice pool del Dottore che lo sta aiutando).

Se un Dottore scarta un dado nero per rilanciare tutti i dadi della sua dice pool, rilancerà solo i dadi della sua dice pool. L'altro Dottore dovrà scarta uno dei suoi dadi neri se vorrà fare lo stesso con la sua dice pool.

Se un qualsiasi dado viene sterminato dalla dice pool, il Dottore che è stato aiutato sceglie quale dado verrà scartato.

HELP FROM AFAR

Se il Dottore decide di aiutarti da lontano:
• la dice pool del Dottore che ti aiuta conterrà solo 1 dado
• il Dottore che è stato aiutato avrà una dice pool di 7 dadi o di 6 se un dilemma o un'anomalia temporale ha una condizione di Time-Breach

SUCCESS

Se hai successo nell'avventura:
• il Dottore che ti ha aiutato pesca una carta Timey-Wimey

FAILURE

Se fallisci l'avventura:
• il Dottore che ti ha aiutato deve scarta un segnalino Sonic Charge o una carta Timey-Wimey

HELP AT YOUR LOCATION

Se il Dottore decide di venire nella tua location:
• la dice pool del Dottore che ti aiuta conterrà 3 dadi
• il Dottore che è stato aiutato avrà una dice pool di 5 dadi o di 4 se un dilemma o un'anomalia temporale ha una condizione di Time-Breach

SUCCESS

Se hai successo nell'avventura:
• il Dottore che ti ha aiutato riceverà anche lui le ricompense fornite dalla zona temporale su quella location
• rimuovi un marcatore Dalek in più da questa location. Se sono sulla Terra, il Dottore rimuove un marcatore Dalek addizionale solo se si trova nella sua zona temporale.

FAILURE

Se fallisci l'avventura:
• aggiungi un marcatore Dalek in più su questa location. Se sono sulla Terra, il Dottore aggiunge un marcatore Dalek addizionale in quella zona temporale.
• entrambi i Dottori devono completare le azioni indicate nella lista Fail Cost sulla tessera dilemma

EXAMPLE

Il dodicesimo Dottore ha viaggiato fino a Mars Future e ha rivelato la tessera dilemma: The Weeping Angels.

Questa avventura sembra difficile, così chiede al quarto Dottore di aiutarlo. Il quarto Dottore scarta una carta Timey-Wimey per viaggiare nella location dove si trova l'undicesimo Dottore. Dopodiché muove la nave dei Dalek di due spazi in avanti.

Il dodicesimo Dottore deve splittare la sua dice pool. Visto che il quarto Dottore lo sta aiutando nella sua location, la dice pool del dodicesimo Dottore conterrà 5 dadi.

Mentre la dice pool del quarto Dottore conterrà 3 dadi. Questo gli fornirà molte possibilità per decidere quali dadi tenere e quali scartare.

Per completare la sfida il Dottore deve ottenere i seguenti simboli:

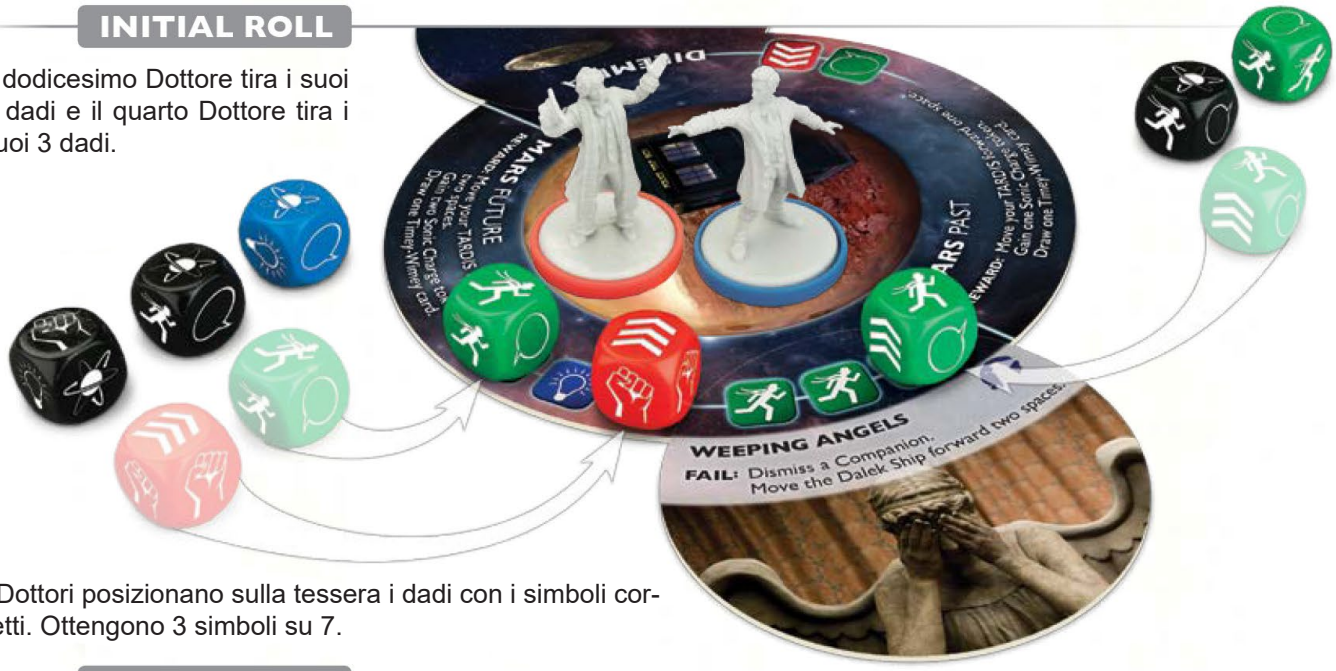
Ricorda, ogni volta che costruisci la tua dice pool, raccogli sempre tutti i dadi che puoi e poi concentrati su quali tenere, e quali invece scartare, per raggiungere il limite di dadi consentito per la tua dice pool.

Dopo aver cambiato un dado nero per uno blu, il dodicesimo Dottore sceglie di tenere 2 dadi neri, 1 dado verde, 1 dado rosso e 1 dado blu.

Il quarto Dottore, dopo aver usato Sarah Jane Smith per ottenere 2 dadi verdi, decide di tenere 1 dado nero e 2 dadi verdi.

INITIAL ROLL

Il dodicesimo Dottore tira i suoi 5 dadi e il quarto Dottore tira i suoi 3 dadi.



I Dottori posizionano sulla tessera i dadi con i simboli corretti. Ottengono 3 simboli su 7.

RE-ROLLS

Il dodicesimo Dottore decide di usare la sua Electric Guitar per ritirare 2 dadi neri. Ottiene Cunning and Tactics.

Il quarto Dottore usa Sarah Jane Smith per ritirare il suo dado verde. Ottiene Running.

FACE CHANGES

Il quarto Dottore ha 3 segnalini Sonic Charge disponibili e decide di spenderli per cambiare la faccia del suo dado nero sul simbolo: Running.

DALEK TURN

Dopo che l'ultimo Dottore ha giocato il suo turno, prima di iniziare il prossimo turno, tocca ai Dalek giocare.

① ADVANCE DALEK SHIP

All'inizio del turno dei Dalek, muovi la nave dei Dalek di 1 casella in avanti sul percorso della Rete del Tempo

② HAVE THE DALEKS WON?

I Dalek vincono la partita se:

- la nave dei Dalek raggiunge Gallifrey (l'ultima casella sul percorso della Rete del Tempo)
- ci sono 3 marcatori Dalek sulla Terra

③ HAS A DOCTOR WON?

Se i Dalek non hanno vinto, qualsiasi Dottore che ha raggiunto Gallifrey vince e salva tutto il Tempo e lo Spazio dai Dalek.

Se né i Dalek e né i Dottori hanno vinto, un altro turno ha inizio. Prima giocano i Dottori e poi i Dalek.

GALLIFREY IS THE GOAL

Se il TARDIS, o la nave dei Dalek, devono muovere oltre la casella di Gallifrey, si fermeranno sulla casella di Gallifrey.

"Sterminare! Sei un nemico dei Dalek!
Devi essere distrutto!"

- Dalek

TIME ANOMALIES

Ogni volta che la nave dei Dalek atterra o passa su/uno spazio contenente un marcatore anomalia temporale, rimuovi il marcatore anomalia temporale e tutti i Dottori pescano una carta anomalia temporale.

I Dottori dovrebbero occuparsi di questa cosa velocemente se vogliono rendere la sfida più avvincente.

EXAMPLE

All'inizio del turno dei Dalek la nave dei Dalek si muove automaticamente di 1 spazio in avanti.

Atterra su uno spazio dove è presente un marcatore anomalia temporale. I giocatori devono quindi scartare il marcatore anomalia temporale e pescare una carta anomalia temporale.

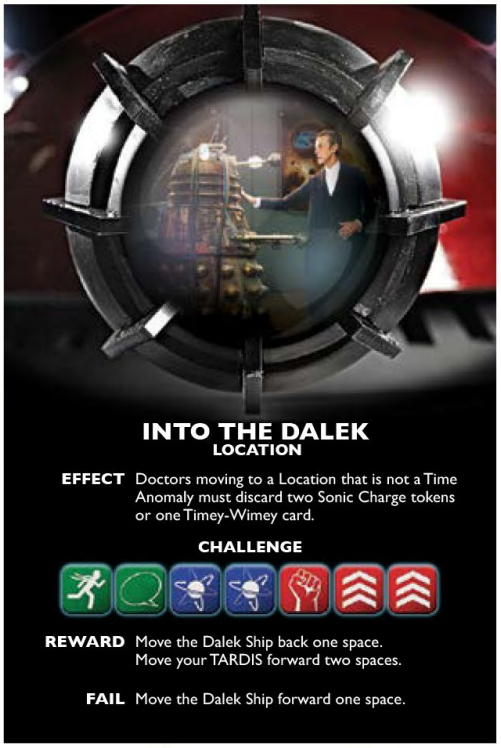
Ci sono tre diverse tipi di carta anomalia temporale: location, task e instant.

LOCATION
TIME ANOMALIES

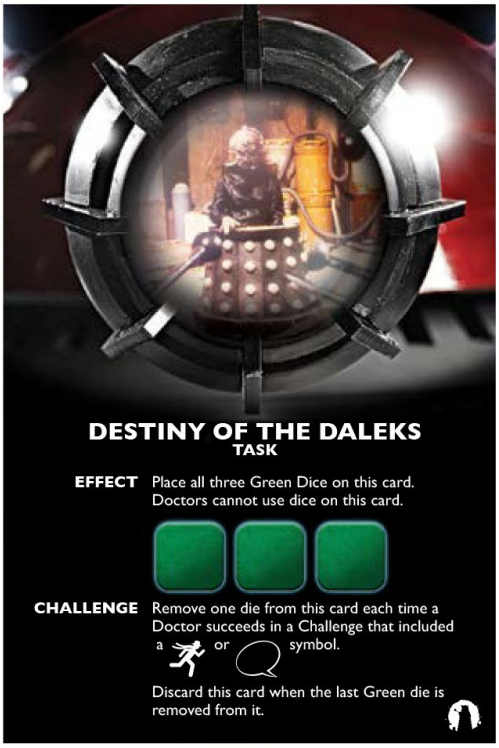
Alcune anomalie temporali funzionano tipo le location. Quando l'anomalia temporale viene pescata, guarda la lista delle azioni nella sezione EFFECT.

A differenza delle normali location, le anomalie temporali:
• non hanno carte dilemma. La sfida è sempre la stessa
• i Dottori non devono lanciare il dado TARDIS per viaggiare verso l'anomalia
• permettono ai Dottori di reclutare i loro compagni sia dal mazzo Terra che dal mazzo Alieno
• non ricevono un marcatore Dalek se i Dottori falliscono la loro sfida

Una volta che la sfida viene completata, l'anomalia temporale viene scartata e tutti i Dottori, su quella location, vengono portati sulla console del TARDIS.

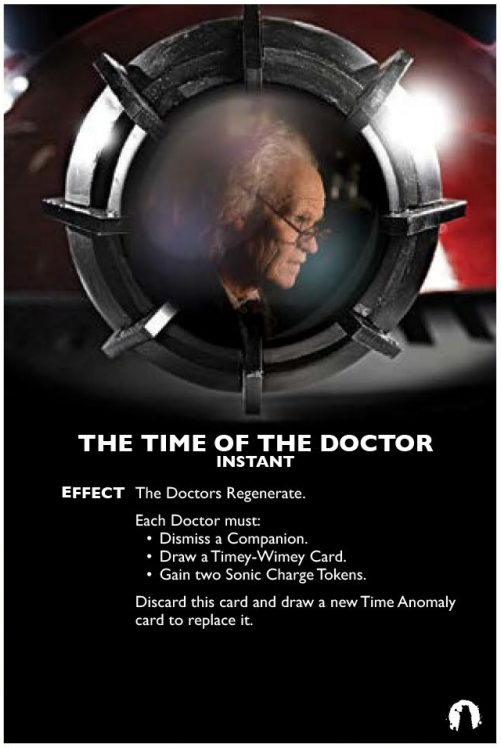


TASK
TIME ANOMALIES



Le carte Task Time Anomalies cambiano in qualche modo le regole di gioco fino a quando i Dottori non completano una serie di obbiettivi. Alcune Task Time Anomalies imprigionano i dadi storia. Posiziona i dadi storia imprigionati sulle anomalie temporali. Questi dadi non potranno essere usati fino a quando non verranno liberati. Altre carte Task Time Anomalies richiedono un numero di marcatori progresso per far terminare il loro effetto. Ogni volta che un obbiettivo viene completato, posiziona un marcatore progresso sulla carta anomalia temporale oppure libera un dado, rimuovendolo dalla carta. Una volta che tutti gli obbiettivi della carta Task Time Anomalies vengono completati, gli effetti della carta terminano di avere effetto e la carta viene distrutta.

INSTANT
TIME ANOMALIES



Le carte Instant Time Anomalies hanno effetti immediati. Attiva gli effetti e scarta successivamente la carta.

"Malvagi? No. Non posso accettarlo. Sono semplicemente obbligati a sopravvivere. Possono sopravvivere diventando solo la specie dominante. Quando tutte le altre forme di vita sono state soppresse, quando i Dalek saranno i padroni dell'universo, allora avrete la pace. Le guerre finiranno. Non sono le forze del male, ma del bene."

- Davros

WINNING AND LOSING

WINNING THE GAME

Un Dottore vince la partita quando si trova sopra la casella di Gallifrey, sul percorso della Rete del Tempo, alla fine del turno dei Dalek. La nave dei Dalek non deve essere a sua volta sopra Gallifrey.

LOSING THE GAME

I Dottori perdono la partita quando:

- quando ci sono 6 marcatori Dalek in gioco e il settimo marcatore Dalek deve essere posizionato
- i Dalek hanno 3 marcatori Dalek sulla Terra durante il loro turno
- la nave dei Dalek è sulla casella di Gallifrey, sul percorso della Rete del Tempo, durante il loro turno.

REGENERATION

Alcuni dilemmi e anomalie temporali obbligano i Dottori a rigenerarsi.

Quando i Dottori si rigenerano ogni giocatore prende la successiva carta Dottore con il valore più alto (passando la loro vecchia carta Dottore, se necessario, a un altro giocatore).

Se sei già al numero più alto di rigenerazione di Dottore, invece, rigeneri come Primo Dottore.
Rimuovi il tuo vecchio marcatore Dottore dalla sua basetta colorata e posiziona il nuovo Dottore rigenerato (posizionalo nello stesso punto in cui era posizionato il tuo vecchio marcatore Dottore)

EXAMPLE

I Dottori si stanno rigenerando. Il quarto Dottore rigenera come l'undicesimo Dottore. Il Dottore cambia la sua carta del quarto Dottore con quella dell'undicesimo e rimuove la sua base colorata dal marcatore del quarto Dottore e la posiziona all'undicesimo Dottore. Il giocatore che stava giocando come l'undicesimo Dottore ora si rigenererà come dodicesimo Dottore. E così via.
Le carte compagni dei Dottori e le carte Timey-Wimey rimangono le stesse in base a com'erano prima della rigenerazione.

CREDITS

"Ho appena detto una cosa veramente intelligente e qui intorno non sembra esserci nessuno impressionato" - Il Dottore

GAME DESIGN
ANDREW HAUGHT

GRAPHIC DESIGN
CASEY DAVIES

EDITOR
PHIL YATES

PRODUCERS
PETER SIMUNOVICH, JOHN-PAUL BRISIGOTTI

3D MODELLING
CHARLES WOODS, GREG CLAVILIER

PROOFREADERS
WAYNE TURNER, ROB BLANCE, STEPHEN SMITH, DAVID YLLANES, MICHAEL MCSWINEY, LUKE PARSONAGE

PLAYTESTERS
Jared Abel, Montgomery Batt, James Brown, Morgana Cannon, Nathaniel Campbell, Manny Costa, Kirstin Donaldson, Karen Dransfield, Andrew Duncan, Steve Eyles, Kit Goldsbury, Sean Goodison, Patrick Gribble, Peter Katelaan, Maren Katelaan, Leonard Landrey, Stuart Lapwood, Daniel Linder, Greg Lockton, Chris Maurier, Stuart Mitchell, Joel Paraha, Phil Petry, Damian Reid, Charlie Roberts, Gavin van Rossum, Rob Sadler, John Shackle, Allison Smith, Chris Townley, Miriam Wallbank, Dean Webb.

RULES GLOSSARY

CARD EFFECTS

Puoi usare l'effetto di una carta compagno o di una carta Timey-Wimey solo una volta per turno

LOSING COMPANIONS

DISCARD A COMPANION

Quando scarti una carta compagno rimuovila dalla console del tuo TARDIS e aggiungila alla pila degli scarti.

DISMISS A COMPANION

Quando licenzi una carta compagno rimuovila dalla console del tuo TARDIS e rimescola nell'apposito mazzo dei compagni.

EXTERMINATE DICE

Una volta scartati i dadi in eccesso per arrivare ad averne massimo 8, il Dottore deve sterminare (scartare) ulteriori dadi in base al numero di Dalek presenti nella sua stessa location (indipendentemente dalla zona temporale in cui si trova il marcatore Dalek)

NB: se il Dottore si trova sulla Terra, soltanto i Dalek presenti nella sua stessa zona temporale possono sterminare i dadi dalla sua dice pool.

FIXED POINTS

Le carte dilemma e anomalia temporale che possiedono un Fixed Points non ti permettono di usare carte abilità o segnalini Sonic Charge per poter rilanciare i dadi. Potrai comunque scartare un dado nero per rilanciare tutti i tuoi dadi al Fixed Point.

LINKED

Se possiedi un link a un compagno puoi cercarlo nell'apposito mazzo dei compagni e reclutarlo immediatamente al posto di pescarne uno a caso.

LINKED CHARACTERS

Le carte Dottori, e alcune carte compagno, hanno dei link ad altri compagni. Puoi usare questi link solo se ti trovi nell'apposito tipo di location.

Un link a un compagno terrestre può essere usato solamente sulla Terra, così come un link a un compagno Alieno non può essere usato sulla Terra.

Alcuni link sono riferiti a gruppi di compagni, chiamati UNIT. In quel caso puoi usare quel link per reclutare qualsiasi membro del gruppo.

LINKED LOCATIONS AND DILEMMAS

Alcune location e dilemmi sono collegati ad alcuni compagni. Puoi cercare in entrambi i mazzi il compagno linkato al relativo dilemma o alla relativa location.

THE SIXTH DALEK

Il sesto e ultimo marcatore Dalek è Davros, il creatore dei Dalek. Una volta che è stato posizionato, il tempo dei Dalek è vicino.

Se è richiesto di posizionare un settimo marcatore Dalek, per qualsiasi ragione, il tempo dei Dalek è giunto. I Dalek conquistano l'universo e la partita finisce immediatamente.

TIME-LOCKED

I dilemmi e le anomalie temporali che sono time locked ti impediscono di usare carte abilità o segnalini Sonic Charge per cambiare le facce dei tuoi dadi.

TIME BREACH

I dilemmi e le anomalie temporali che hanno un time breach riducono il numero massimo di dadi della tua dice pool a 7

TIMEY-WIMEY CARDS

Ci sono 3 diversi tipi di carte Timey-Wimey:

- **Equipment cards:** queste sono installate (giocate) alla console del tuo TARDIS durante la fase di preparazione. Una volta installate possono essere usate a seconda del loro timing e restano in gioco fino a quando non vengono scartate.
- **Events cards:** queste carte vengono giocate, i loro effetti vengono risolti immediatamente e vengono successivamente scartate.
- **Transfer cards:** queste carte vengono giocate, i loro effetti vengono risolti immediatamente e vengono passate al giocatore successivo. Il giocatore che riceve questa carta la aggiunge alla sua mano e può decidere successivamente di usarla per poi passarla nuovamente a un altro giocatore.

SONIC COST

Questo simbolo sopra a una carta Timey-Wimey indica quanti segnalini ti servono per poter giocare quella carta dalla tua mano. Le carte sprovviste di questo simbolo non hanno nessun costo di attivazione.

TIMING

Sulle carte Timey-Wimey è indicato quando poter usare il loro effetto:

- **Anytime:** l'effetto di questa carta può essere usato, da un giocatore, in un qualsiasi momento.
- **Prepare:** questa carta può essere usata solamente nella fase di preparazione
- **Adventure:** questa carta può essere usata solamente nella fase avventura in cui è coinvolto il tuo Dottore
- **Any adventure:** questa carta può essere usata durante l'avventura di qualsiasi giocatore

QUICK REFERENCE

DOCTOR TURN

1. PREPARE (Page 8)
- Aggiungi 2 segnalini Sonic Charge al tuo TARDIS
- Licenzia compagni
- Scarta carte equipaggiamento
- Gioca carte equipaggiamento
- Usa effetti che puoi usare solamente durante questa fase

2. TRAVEL (Page 9)
- Rimani nella tua attuale location se c'è un dilemma non ancora risolto o muovi verso un'altra location in gioco, o verso una nuova location.

TARDIS DIE
Ricorda, non hai bisogno di tirare il dado TARDIS quando ti muovi verso la Terra o verso un'anomalia temporale.

3. ADVENTURE (Page 10)

A. Recruit a Companion
- Scarta una carta Timey-Wimey o un segnalino Sonic Charge per reclutare un compagno
- Puoi scegliere di reclutare un compagno linkato se ne sei capace

B. Determine the Challenge
- Aggiungi i simboli della location e quelli del dilemma per determinare la sfida

DILEMMA CONDITIONS
Tieni sotto controllo le condizioni dei dilemmi. Ricorda che i dilemmi possono essere: Fixed points, Time locked, Time breach o Linked.

C. Create your Dice Pool
- Aggiungi i dadi
- Controlla i dadi che ti servono
- Scarta fino ad avere 8 dadi
- Stermina i dadi

D. Roll your Dice
- Tira la tua dice pool iniziale
- Se ne sei in grado, rilancia i dadi
- Se ne sei in grado, cambia le facce dei dadi

E. Resolve the Adventure

4. FINISH (Page 17)
A. Scarta le location vuote

B. Posiziona le tessere dilemma negli spazi vuoti della Terra

C. Scarta fino ad avere 4 carte Timey-Wimey

D. Passa il dado TARDIS al giocatore successivo

DALEK TURN

1. MOVE THE DALEK MARKER (Page 20)

TIME ANOMALY MARKERS
Ogni volta che la nave dei Dalek atterra o passa su uno spazio contenente un marcatore anomalia temporale, rimuovi il marcatore anomalia temporale e tutti i Dottori pescano una carta anomalia temporale.

2. CHECK FOR VICTORY (Page 20)
- Verifica le condizioni di vittoria dei Dalek
- Verifica le condizioni di vittoria dei Dottori

SEVENTH DALEK
Il sesto e ultimo marcatore Dalek è Davros, il creatore dei Dalek. Una volta che è stato posizionato, il tempo dei Dalek è vicino. Se è richiesto di posizionare un settimo marcatore Dalek, per qualsiasi ragione, il tempo dei Dalek è giunto. I Dalek conquistano l'universo e la partita finisce immediatamente.