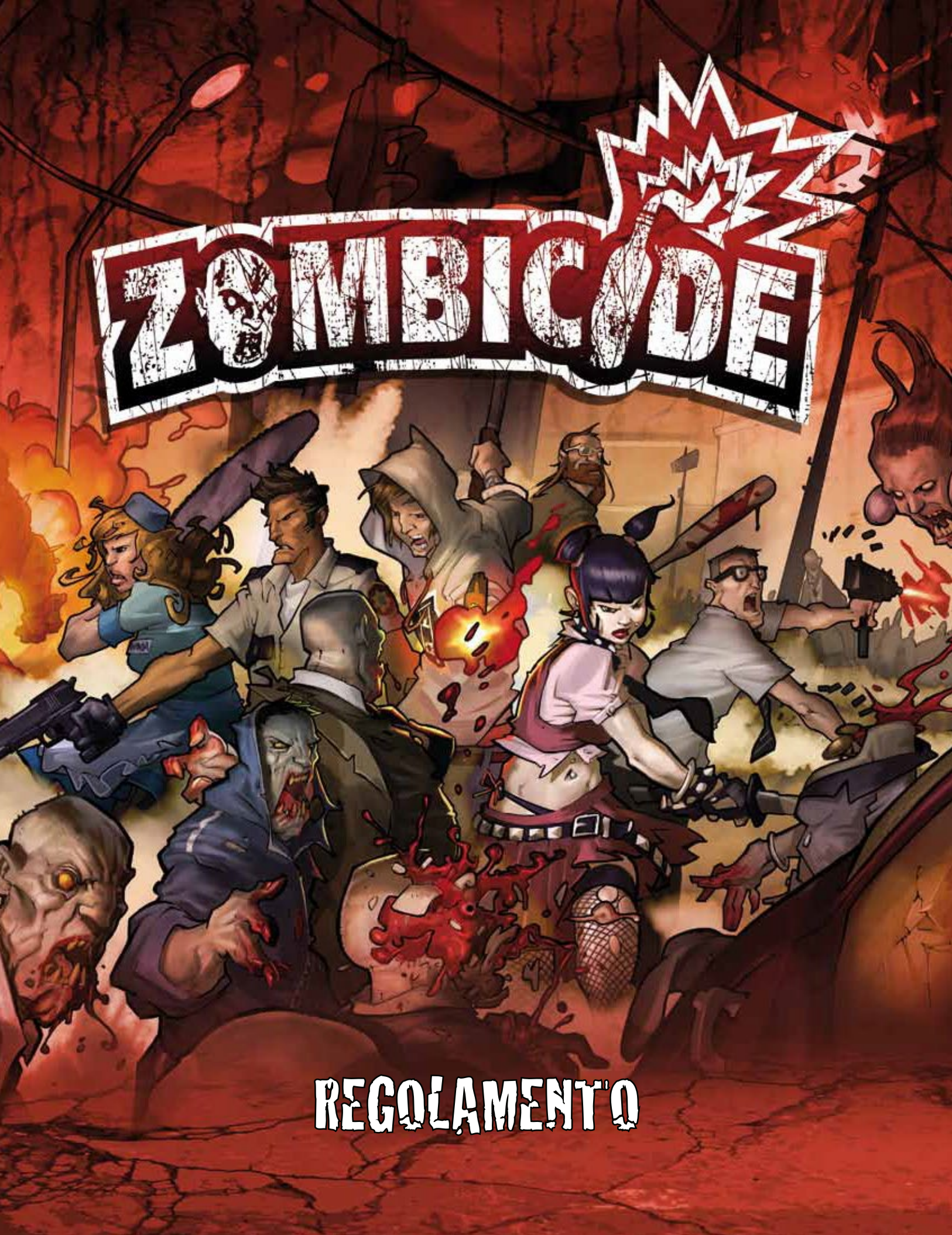


ZOMBICIDE

A detailed illustration of a zombie apocalypse. In the center, a man in a white shirt and a woman in a pink shirt are fighting zombies. The man is holding a chainsaw, and the woman is holding a knife. To the left, a woman in a blue uniform is also fighting. In the foreground, a zombie with a large, bloody head is being fought. The background is filled with fire and smoke, and a large, stylized 'Z' is visible in the upper right corner.

REGOLAMENTO

#1 CONTENUTO DEL GIOCO

9 TESSERE TERRENO (A DOPPIA FACCIA)



71 MINIATURE



6 SOPRAVVISSUTI

16 RUNNER



40 WALKER

8 FATTY

1 ABOMINATION

110 CARTE PICCOLE



42 CARTE ZOMBI

62 CARTE EQUIPAGGIAMENTO

6 CARTE FERITA

6 SCHEDE PERSONAGGIO

6 DADI



4 SEGNALETTI VETTURA



VETTURE DELLA
POLIZIA & PIMP

1 SEGNALETTO
GIOCATORE
INIZIALE



12 SEGNALETTI PORTA



10 SEGNALETTI
OBIETTIVO



18 SEGNALETTI RUMORE



6 SEGNALETTI SPAWN ZONE



1 SEGNALETTO USCITA



24 SEGNALETTI
ABILITA'



6 INDICATORI
DI ESPERIENZA





#3 PREPARAZIONE

- 1 ► Scegli una Missione.
- 2 ► Piazza le Tessere di Terreno.
- 3 ► Piazza le Porte, le Vetture e gli Obiettivi.
- 4 ► Metti da parte le carte *Evil Twins*, *Ma's Shotgun*, *Molotov*, *Pan* e le carte Ferite. Inoltre prendi una carta *Fire Axe*, *Crowbar* e *Pistol*.
- 5 ► Fai un mazzo con le carte Zombi e un altro con le carte Equipaggiamento, poi piazzali coperti a fianco del tabellone.
- 6 ► Ogni giocatore poi sceglie il suo Sopravvissuto:
1 giocatore: 4 Sopravvissuti.
2 giocatori: 3 Sopravvissuti a testa.
3 giocatori: 2 Sopravvissuti a testa.
Da 4 a 6 Giocatori: 1 Sopravvissuto a testa.
- 7 ► Per ogni Sopravvissuto, piazza un Indicatore di Esperienza sulla prima casella dell'area Blu del Tracciato Pericolo, e un segnalino Abilità sulla prima Abilità corrispondente.
- 8 ► Distribuisce a caso le carte Equipaggiamento iniziali: *Fire Axe*, *Crowbar* e *Pistol*. Proprio così ragazzi, se ci sono più Sopravvissuti che equipaggiamento iniziale, allora siete messi male... Come consolazione gli altri ricevono una carta *Pan*. Qualsiasi arma che faccia parte dell'equipaggiamento iniziale del Sopravvissuto, come indicato sulla sua Scheda Personaggio, non influisce sulla distribuzione delle carte Equipaggiamento iniziali.

#2 SOPRAVVIVERE E VINCERE

Zombicide è un gioco cooperativo: i giocatori affrontano gli Zombi che sono controllati dal gioco stesso. Ogni giocatore controlla uno, due, tre o quattro Sopravvissuti all'infezione degli Zombi. L'obiettivo del gioco è semplice: sopravvivere e completare gli obiettivi della Missione.

I Sopravvissuti uccidono gli Zombi con ogni cosa abbiano fra le mani. Se trovano armi più potenti, essi potranno uccidere ancora più Zombi! La buona notizia è che gli Zombi sono lenti, stupidi e prevedibili. La cattiva notizia è... che ci sono un mucchio di Zombi!

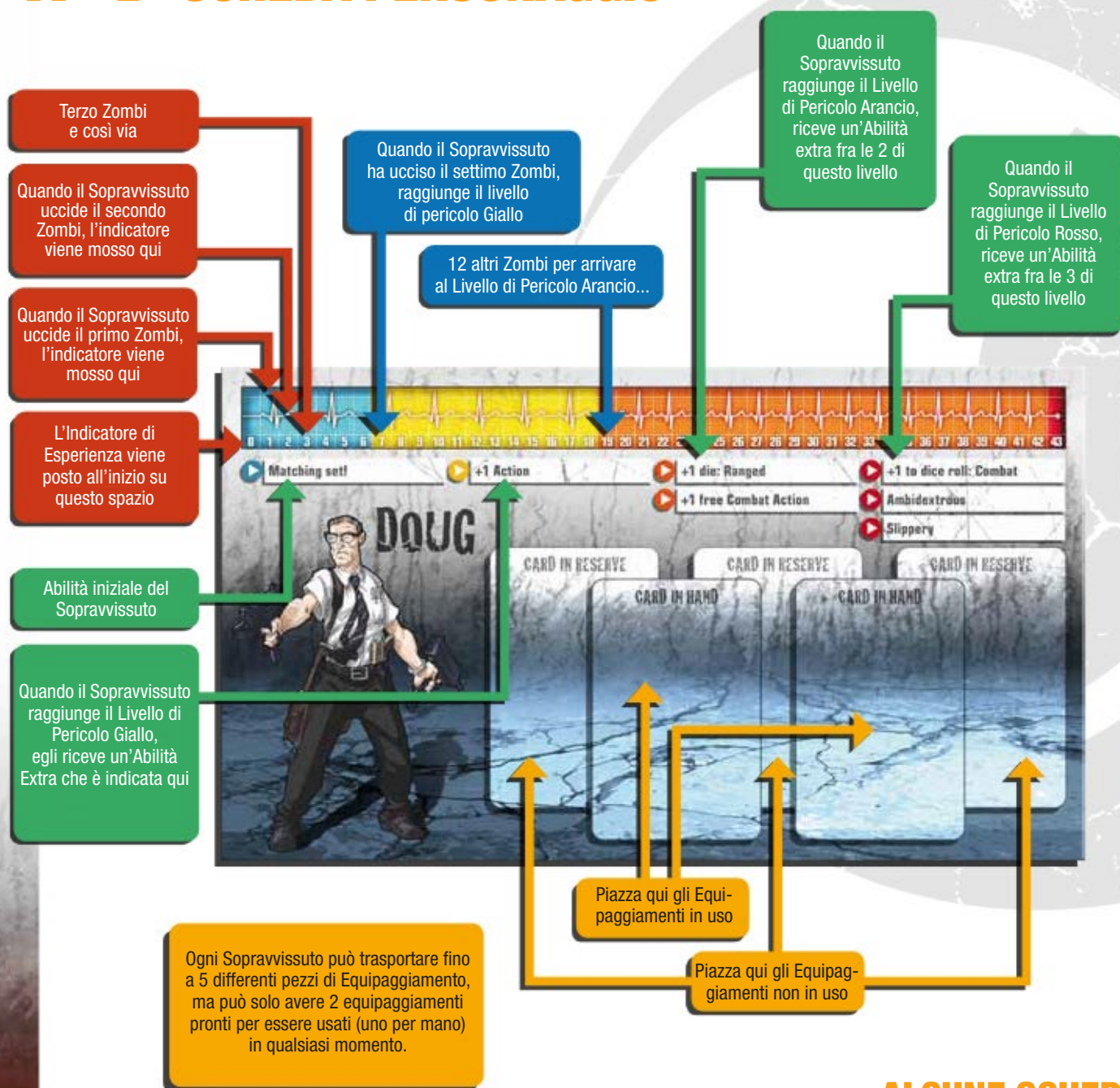
Puoi scambiare gli equipaggiamenti, darli o riceverli (o ignorare i consigli) o addirittura sacrificarti per salvare la ragazza! Solo la cooperazione ti permetterà di raggiungere gli obiettivi di ogni Missione. Uccidere gli Zombi è divertente, ma attraverso le Missioni incluse dovrai pure salvare altri sopravvissuti, ripulire aree infestate, trovare cibo, armi e anche effettuare scorribande nelle città fantasma e molto altro ancora. Dopo aver provato *Zombicide*, pure tu avrai l'incubo di diventare un sopravvissuto!

ESEMPIO: Phil ha ricevuto una delle carte dell'equipaggiamento iniziale. Egli poi prende la carta *Pistol*, come indicato nella sua Scheda Personaggio, cercandola nel mazzo delle carte Equipaggiamento.

TESSERE

Le tessere sono numerate per aiutarti a preparare la Missione.

#4 SPIEGAZIONE DELLA SCHEDA PERSONAGGIO



ALCUNE SCHEDE

Piazza le miniature dei Sopravvissuti scelti nella Zona di Partenza come indicato dalla Missione.

Determina il giocatore iniziale. **Zombicide** è un gioco cooperativo: non sceglierlo a caso! Il giocatore scelto riceve il segnalino di giocatore iniziale. Il gioco prosegue in senso orario!

Una volta che tutti i giocatori hanno completato il proprio turno, il giocatore iniziale del turno appena concluso passa il segnalino di giocatore iniziale al giocatore alla sua sinistra, che diviene il giocatore iniziale del successivo turno.

Le Schede dei Personaggi che trovate in questa scatola hanno informazioni su entrambi i lati. Il lato di fronte riporta uno dei Sopravvissuti inclusi nella scatola, mentre il retro mostra una Scheda Personaggio vuota.

Usatele per creare i vostri Sopravvissuti o scaricatene di nuovi dal sito della Guillotine Games!

<http://www.guillotinegames.com/>

#5 DEFINIZIONI UTILI

ATTORE

Un Sopravvissuto o uno Zombi.

ZONA

All'interno di un edificio una Zona è una stanza.

Nella strada, una Zona è la parte racchiusa fra delle strisce pedonali e i muri degli edifici lungo la strada.

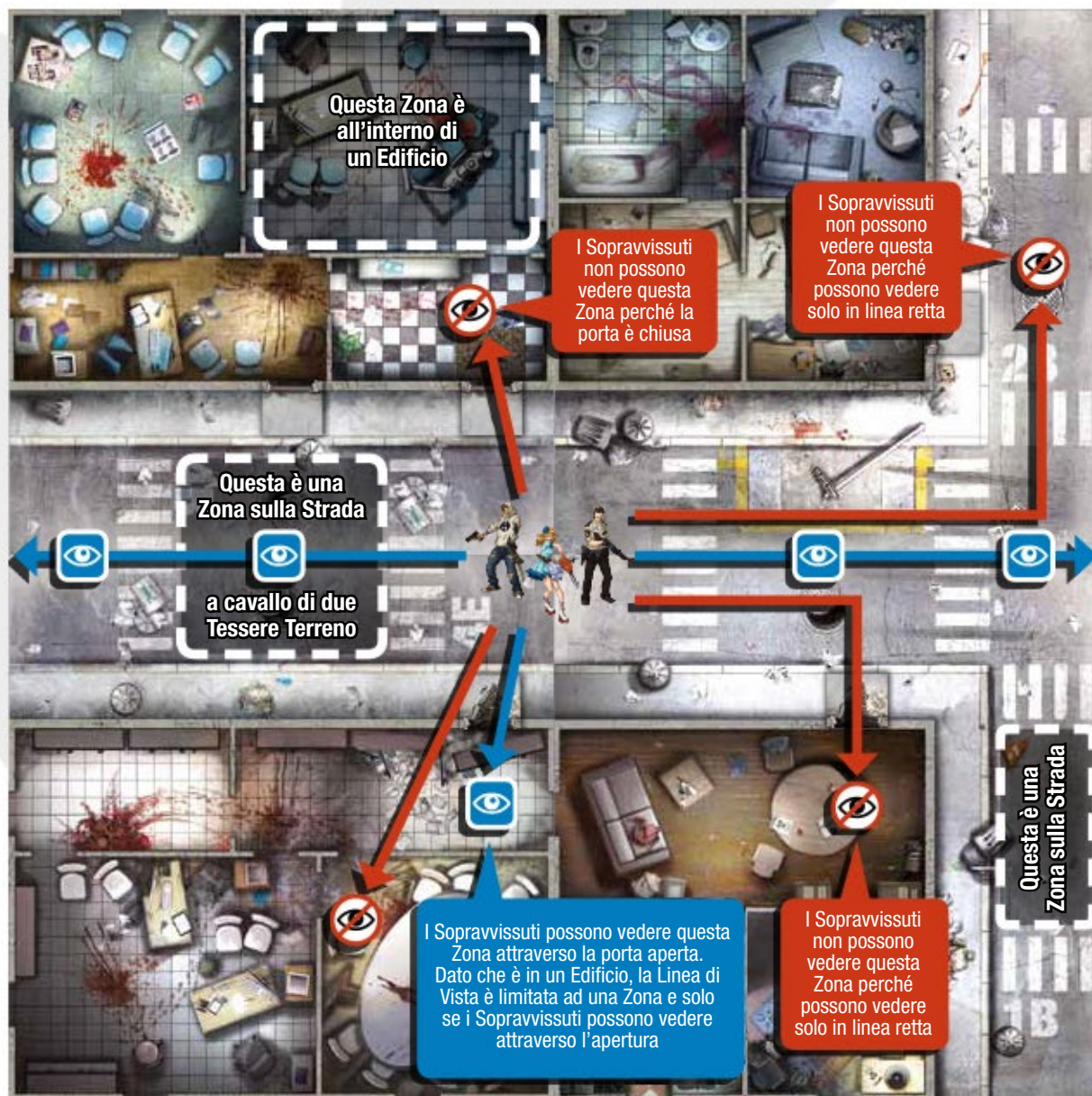
Una Zona può estendersi su due o anche su quattro tessere di terreno.

VEDI QUELLO CHE VEDO IO ?

Come posso sapere se uno Zombi mi vede ed io vedo lui ?

All'interno di un edificio, un Attore vede in tutte le Zone che condividono un'apertura con la Zona dove si trova l'Attore. Il suo campo visivo tuttavia è limitato alla distanza di una Zona. Se c'è un'apertura, i muri non bloccano la Linea di Vista fra le due Zone che condividono l'apertura.

Sulla Strada, gli Attori vedono in linea retta parallelamente ai lati del tabellone. Gli Attori non possono vedere in diagonale. Il loro campo visivo si estende su tante Zone quante la Linea di Vista riesce a coprire prima di essere interrotta da un muro o uno dei lati del tabellone.



MOVIMENTO

Gli Attori possono muovere da una Zona verso un'altra, se la prima condivide almeno un lato con la Zona di destinazione. Gli angoli non sono presi in considerazione: questo significa che il movimento in diagonale non è consentito. Sulla strada, il movimento da una Zona verso un'altra non ha restrizioni. Tuttavia è necessario attraversare una porta per muovere da un edificio verso la strada e vice versa. All'interno di un edificio, il movimento può aver luogo da una Zona verso un'altra se queste due Zone sono collegate da un'apertura. In questo caso ignorare i muri che separano queste due Zone.



SHHHH!

Sparare con un'arma o distruggere una porta con un'arma da Mischia genera rumore, e il rumore attrae gli Zombi. Ogni Azione per aprire una porta con un'arma che genera rumore o sparare con un'arma (vedi la tabella: "Armi Rumorose") genera un segnalino Rumore che deve essere posto sulla Zona dove il Sopravvissuto ha risolto l'Azione. Ogni Sopravvissuto inoltre conta come un segnalino Rumore. Già, anche respirare fa rumore! I segnalini Rumore sono rimossi alla fine del turno di gioco, dopo il Turno degli Zombi.

ESEMPIO: Crazy Ned apre una porta con una *Fire Axe*. È un modo rumoroso per aprire una porta. Questo genera un segnalino Rumore. Dopo uno Zombi appare nella Zona di Ned, che egli uccide con due ulteriori colpi di *Fire Axe*. La *Fire Axe* è un'arma silenziosa quando viene usata per uccidere gli Zombi, così non produce segnalini Rumore. Ci sono due segnalini Rumore in questa Zona: uno reale prodotto dalla distruzione della porta e uno virtuale rappresentato dalla presenza stessa di Ned.

In un'altra Zona, Goth Amy spara tre volte con i suoi due *Sub Gun MG* usando tre Azioni. Sebbene lanci 6 dadi, essa genera solo 3 segnalini Rumore nella sua Zona, uno per ogni Sparo/Azione effettuata. I segnalini restano dove sono stati prodotti: non seguono Amy quando essa uscirà dalla Zona.

GLI ZOMBI

Ci sono quattro tipi di Zombi.



Walker: Puzza, è brutto ed è lento. Eliminare un Walker fa guadagnare 1 punto esperienza.



Fatty: Grande, grasso e tosto, questo Zombi è difficile da stendere. Le armi che infliggono solo 1 danno non possono recargli danni. Ogni Fatty entra in gioco con due Walker al suo fianco, ma non quando il suo gruppo si divide, vedi Turno degli Zombi. Uccidere un Fatty fa guadagnare 1 punto esperienza.



Abomination: Mutato incredibilmente, questo Zombi è il peggior incubo dei Sopravvissuti. Solo le armi che infliggono 3 danni o più possono uccidere questo mostro. Un lancio preciso di una *Molotov* è altrettanto efficace. Fortunatamente ci può essere solo un Abomination in gioco in qualsiasi momento. Se un secondo Abomination viene pescato, rimpiazzatelo con un Fatty e i suoi due Walker. L'Abomination viene generato da solo. Uccidere un Abomination fa guadagnare 5 punti esperienza.



Runner: Potenziato per qualche strano motivo, questo Zombi muove due volte più veloce degli Walker. Ogni Runner ha due azioni, mentre tutti gli altri Zombi solo una. L'eliminazione di un Runner fa guadagnare 1 punto esperienza.

ARMI RUMOROSE

Molte carte Equipaggiamento, come la *Fire Axe*, la *Crowbar* o la *Chainsaw* ti permettono di aprire le porte o di uccidere gli Zombi.



L'Equipaggiamento che ti permette di aprire le porte ha questa Icona.



L'Equipaggiamento che ti permette di uccidere gli Zombi ha questa Icona.

L'associazione di questi simboli con uno dei seguenti simboli determina se l'equipaggiamento genera segnalini Rumore quando viene usato per aprire le porte o per uccidere gli Zombi:



L'Equipaggiamento con questo simbolo genera i segnalini Rumore.



L'Equipaggiamento con questo simbolo NON genera i segnalini Rumore.



Esempio 1: La *Fire Axe* può essere usata per aprire le porte e per uccidere gli Zombi. Essa genera segnalini Rumore quando viene usata per aprire una porta. Quando viene usata in un combattimento in Mischia contro gli Zombi, non genera alcun segnalino Rumore.

Esempio 2: Anche la *Chainsaw* può essere usata per aprire porte e uccidere gli Zombi. Essa genera segnalini Rumore in entrambi i casi, sia quando viene usata per aprire le porte sia quando viene usata per uccidere gli Zombi in un combattimento in Mischia.



TRACCIATO PERICOLO ED ESPERIENZA

Per ogni Zombi ucciso, un Sopravvissuto guadagna 1 punto esperienza e muove l'indicatore sul Tracciato Pericolo. Alcuni Obiettivi di Missione forniscono altri punti esperienza, come ad esempio eliminare un Abomination.

Ci sono quattro Livelli di Pericolo, che vanno da una piovgerellina di Zombi fino ad un'inondazione di Zombi: Blu, Giallo, Arancio e Rosso. Non vorrai davvero sapere cosa succede al livello Rosso...

Quando un Sopravvissuto ha guadagnato 7 punti esperienza, il suo Livello di Pericolo diviene Giallo e ottiene la possibilità di usare una quarta Azione, che può essere effettuata subito, e poi in ogni turno; cioè egli guadagna permanentemente una Azione addizionale.

Quando un Sopravvissuto ha guadagnato 19 punti esperienza, diviene attivo il Livello di Pericolo Arancio ed egli può scegliere fra due Abilità Speciali come indicato sulla sua Scheda Personaggio.

A 44 punti esperienza il Sopravvissuto, raggiunge il Livello di Pericolo Rosso e guadagna un'Abilità fra le tre disponibili per questo livello.

Guadagnare esperienza ha degli effetti collaterali: quando si deve pescare una carta Zombi, leggi la sezione corrispondente al Livello di Pericolo più alto raggiunto fra tutti i Sopravvissuti!

#6 TURNO DEI GIOCATORI

Il giocatore iniziale attiva i propri Sopravvissuti, uno dopo l'altro, nell'ordine che preferisce. Ogni Sopravvissuto può eseguire tre Azioni mentre il Livello di Pericolo è nella Zona Blu. Le Azioni divengono quattro quando il sopravvissuto raggiunge il Livello di Pericolo Giallo.

Alcuni sopravvissuti hanno una Azione gratis già dal Livello di Pericolo Blu. Qualsiasi Azione gratuita non conta nel computo del numero di azioni disponibili totali.

ESEMPIO: Il Livello di Pericolo di Goth Amy è Blu ed usa la sua Azione gratuita. Questa non conta nel computo delle sue tre Azioni disponibili per il turno.

Le azioni possibili sono:

MUOVERE

Il Sopravvissuto muove da una Zona verso un'altra, ma non può muovere attraverso i muri degli edifici o attraverso le porte chiuse. Se ci sono degli Zombi nella Zona da cui il Sopravvissuto tenta di uscire, egli deve spendere una Azione extra per ogni Zombi presente su tale Zona.

ESEMPIO: Crazy Ned è nella stessa Zona assieme a due Walker. Per lasciare tale Zona, egli spende una Azione per muovere, e due Azioni ulteriori (una per ciascun Walker), per un totale di tre Azioni. Se ci fossero stati tre zombi su tale Zona, Ned avrebbe dovuto utilizzare quattro Azioni per uscire dalla Zona... o essere assistito da qualche altro Sopravvissuto!



CERCARE

Puoi cercare solo nelle Zone all'interno degli edifici e solo se in esse non ci sono Zombi presenti. Il giocatore pesca una carta Equipaggiamento dal relativo mazzo. Un Sopravvissuto può effettuare solo una singola Azione Cercare per turno, anche se fatta utilizzando un'Azione gratuita. Dopo l'Azione Cercare, il Sopravvissuto può riorganizzare liberamente il proprio inventario (ma il Sopravvissuto non può scambiare carte Equipaggiamento con gli altri Sopravvissuti: questa è un'Azione a parte!)

Caso Speciale: Vetture. Puoi cercare all'interno delle Vetture sulla strada se queste sono in Zone dove non ci sono Zombi presenti.

Puoi cercare all'interno di una Vettura *Pimp* solo una volta. Essa può contenere lo *Shotgun* o le *Wild Twins*. Alcune Missioni possono prevedere diverse Vetture *Pimp*. In questo caso, solo le armi che non sono state già prese possono essere trovate al loro interno. Quando non ce ne sono più... non ce ne sono davvero più.

Puoi cercare all'interno delle Vetture della Polizia più di una volta. Pesca dal mazzo delle carte Equipaggiamento finché non trovi un'arma e scarta le altre carte.

La carta "*Aaahh!*" fa apparire un Walker come di solito ed interrompe la tua ricerca.

Puoi scartare le carte dal tuo inventario per far posto alle nuove carte in qualsiasi momento.

APRIRE UNA PORTA

Le porte di solito sono chiuse a chiave. In questo caso, il Sopravvissuto non può aprire una porta a meno che non sia in possesso in un'arma che riporta il simbolo:



Aprire la prima porta di un edificio comporta la generazione degli Zombi all'interno di tale edificio. Popola ogni Zona dell'edificio, una dopo l'altra, pescando una carta Zombi per ogni Zona, piazzando il numero corrispondente di Zombi (vedi Turno degli Zombi).

RIORGANIZZARE L'INVENTARIO E SCAMBIARE EQUIPAGGIAMENTO CON ALTRI SOPRAVVISSUTI

Al costo di una Azione, un Sopravvissuto può cambiare le armi che tiene in mano. Il Sopravvissuto può contemporaneamente scambiare qualsiasi numero di carte con un Sopravvissuto che si trovi nella medesima Zona. Quest'altro Sopravvissuto può riorganizzare il proprio inventario "gratuitamente".

SPARARE

Il Sopravvissuto usa le armi a distanza che impugna (cioè la relativa carta Equipaggiamento è posta sullo spazio *Card in Hand* della Scheda Personaggio) per sparare in Zone che si trovano entro la gittata dell'arma utilizzata. La gittata è riportata sulla relativa carta Equipaggiamento (vedi Combattimento).

COMBATTERE IN MISCHIA

Il Sopravvissuto usa le armi da Mischia che impugna per attaccare gli Zombi che si trovano nella propria Zona in un combattimento in Mischia (vedi Combattimento).

ENTRARE ED USCIRE DA UNA VETTURA

Il Sopravvissuto può entrare o uscire da una Vettura che si trova nella propria Zona. Spostarsi di sedile sulla Vettura costa una Azione. Le regole specifiche per le Vetture sono spiegate nella sezione Vetture.

RACCOGLIERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO

Il Sopravvissuto raccoglie un segnalino Obiettivo o attiva un Oggetto che si trova nella propria Zona. Gli effetti sul gioco sono descritti sulle specifiche della Missione.

FARE RUMORE!

Il Sopravvissuto fa rumore nel tentativo di attirare su di sé gli Zombi. Piazza un segnalino Rumore nella Zona dove si trova il Sopravvissuto.

NON FARE NIENTE

Il Sopravvissuto non fa niente e termina il suo turno prematuramente. In questo caso le Azioni rimanenti sono perse.

Una volta che tutti i giocatori hanno completato il proprio turno, il giocatore iniziale consegna il segnalino di giocatore iniziale al giocatore alla sua sinistra che diventa il nuovo giocatore iniziale.

#7 TURNO DEGLI ZOMBI

Una volta che i giocatori hanno attivato tutti i propri Sopravvissuti, è il Turno degli Zombi. Nessuno assume il ruolo degli zombi: essi sono controllati dalle regole del gioco.

Durante il Turno degli Zombi, i giocatori effettuano le seguenti Fasi nell'ordine indicato:

FASE 1 - ATTACCHI

Ogni Zombi che si trova nella medesima Zona con un Sopravvissuto, strappa, se possibile, un Equipaggiamento trasportato dal Sopravvissuto. Il giocatore che controlla il Sopravvissuto sceglie quale Equipaggiamento e scarta la relativa carta. Il Sopravvissuto inoltre riceve una carta Ferita che viene messa al posto della carta Equipaggiamento perduta. Quando riorganizza il proprio inventario, il giocatore può spostare questa carta Ferita come se fosse una normale carta Equipaggiamento, ma non può essere scartata e quindi riduce l'ammontare di carte Equipaggiamento che il Sopravvissuto può trasportare.

Un Sopravvissuto con due carte Ferita è eliminato e le sue carte Equipaggiamento vengono scartate.

Se più Sopravvissuti si trovano sulla medesima Zona, i giocatori possono dividersi le Ferite subite nel modo che preferiscono. Cooperare significa anche condividere le ferite!

ESEMPIO: Un Walker si trova nella stessa Zona assieme a due Sopravvissuti ed infligge una ferita durante il Turno degli Zombi. I giocatori scelgono quale Sopravvissuto riceverà tale ferita e perderà così una carta Equipaggiamento. Essi possono decidere, per esempio, di far subire la ferita al Sopravvissuto che non ha carte Equipaggiamento. Possono anche decidere di far subire la ferita al Sopravvissuto che era già stato ferito in precedenza, e farlo passare così a miglior vita.

Gli Zombi combattono in gruppi: Tutti gli Zombi sulla stessa Zona si uniscono al Combattimento, anche se ce ne fossero talmente tanti da causare una strage!

ESEMPIO: Un gruppo di sette Walker si trova sulla stessa Zona assieme ad un Sopravvissuto. Due Walker sarebbero già sufficienti ad uccidere il malcapitato Sopravvissuto, quindi il resto del gruppo non fa altro, se non partecipare a divorare il malcapitato!

FASE 2 - MOVIMENTO

Gli Zombi che non hanno attaccato durante la prima Fase si muovono di una Zona verso un Sopravvissuto che sono in grado di vedere. Se sono in grado di vedere diversi Sopravvissuti in Zone diverse, gli Zombi si muovono verso il gruppo più rumoroso.

RICORDA: Un Sopravvissuto conta come un segnalino Rumore.

Se gli Zombi non vedono nessuno, essi si muovono verso la Zona che contiene più segnalini Rumore.

Gli Zombi si muovono sempre seguendo il percorso più breve. Se ci sono più percorsi della stessa lunghezza, gli Zombi si dividono in gruppi, composti dallo stesso numero di elementi, per percorrere tutti i percorsi possibili.

Gli Zombi si dividono anche se le differenti Zone presentano lo stesso numero di segnalini Rumore. Se necessario, aggiungi degli Zombi per far sì che ogni gruppo sia composto dallo stesso numero di elementi! L'Abomination non si divide mai. I giocatori decidono quale direzione fargli prendere.

ESEMPIO: Un gruppo di 4 Walker, 1 Fatty e 3 Runner si muove verso un gruppo di Sopravvissuti. Gli Zombi hanno a disposizione due percorsi dalla stessa lunghezza. Essi quindi si dividono in due gruppi A e B per percorrere entrambi i percorsi possibili. Due Walker vanno con il gruppo A e gli altri due con il gruppo B. Il Fatty si unisce al gruppo A e quindi un secondo Fatty deve essere messo in gioco per essere unito al gruppo B affinché i due gruppi siano bilanciati! Anche i tre Runner si dividono, due vanno con il gruppo A e il terzo Runner va con il gruppo B. Anche in questo caso deve essere messo in gioco un altro Runner da far unire al gruppo B per mantenere il bilanciamento dei due gruppi. Le cose si mettono male per i Sopravvissuti...

RUNNER

I Runner hanno due Azioni. Dopo la prima Azione, essi ripetono immediatamente la Fase 1 (Attacco) o, se non c'è nessuno da attaccare, ripetono la Fase 2 (Movimento).

Esempio 1: All'inizio del Turno degli Zombi, un gruppo di tre Runner si trova ad una Zona di distanza da un Sopravvissuto. Essi effettuano la loro prima Azione. Dato che non hanno nessuno da attaccare nella loro Zona, essi usano l'Azione per muovere e raggiungere così la Zona dove si trova il Sopravvissuto. Gli Zombi effettuano la loro seconda Azione: dato che sono nella stessa Zona assieme ad un Sopravvissuto, lo attaccano. Ognuno dei tre Runner infligge 1 Ferita al Sopravvissuto.

Esempio 2: All'inizio del Turno degli Zombi, un gruppo di tre Runner si trova nella stessa Zona con un Sopravvissuto. Essi lo attaccano con la loro prima Azione, uccidendolo infliggendogli 3 ferite. Poi gli Zombi devono effettuare la loro seconda Azione: dato che non ci sono Sopravvissuti nella loro Zona essi si muovono di una Zona verso la Zona più Rumorosa.

FASE 3 - GENERAZIONE DEGLI ZOMBI

La Missione specifica dove gli Zombi vengono generati alla fine di ogni turno: queste sono le Spawn Zone (Zone di Generazione). Scegli una Spawn Zone e pesca una carta. Piazza l'ammontare di Zombi indicato nella fascia di colore corrispondente al Livello di Pericolo più alto raggiunto fra tutti i Sopravvissuti (Blu, Giallo, Arancio o Rosso). Ripeti questa operazione per ogni Spawn Zone.

Attenzione: Ogni Fatty è accompagnato da due Walker quando viene generato ma non quando viene messo in gioco per bilanciare un gruppo a seguito di una divisione.

Nota: Iniziate sempre dalla stessa Spawn Zone, poi proseguite in senso orario con le successive.

Esempio: Wanda ha 5 punti esperienza e il suo Livello di Pericolo è nel settore Blu. Doug ne ha 12, quindi il suo livello di pericolo è nel settore Giallo. Per determinare quanti Zombi vengono generati, leggete la fascia Gialla della carta perché corrisponde al Livello di Pericolo più alto raggiunto dai Sopravvissuti, in questo caso da Doug.

Al Livello di Pericolo Giallo tutti i Runner sono attivati immediatamente.

Essi effettuano 2 Azioni come al solito per questa attivazione.

Al Livello di Pericolo Blu non succede niente



Se almeno un Sopravvissuto ha raggiunto il Livello di Pericolo Rosso, leggi questa fascia.
- 5 Walker! -

Se il Sopravvissuto con più punti esperienza ha raggiunto solo il Livello di Pericolo Giallo, leggi questa fascia.
- 2 Runner! -

Se tutti i Sopravvissuti hanno raggiunto solo il Livello di Pericolo Blu, leggi questa fascia.
- 0 Zombi! -



Ci sono due casi speciali: le carte "Attivazione Extra" (Extra Activation) e le carte "Tombino" (Manhole). In entrambi i casi, nessuno Zombi viene generato nelle Spawn Zone designate.

COSÌ TANTI ZOMBI E COSÌ POCHE MINIATURE

La scatola di *Zombicide* contiene abbastanza Zombi da invadere una città. Tuttavia è possibile che un giocatore peschi una carta e non ci siano sufficienti miniature del tipo di Zombi richiesto dalla carta.

In questo caso, vengono piazzati solo gli Zombi rimanenti (se ce ne sono) POI tutti gli Zombi del tipo richiesto usufruiscono di una attivazione extra.



Quando peschi una carta "Attivazione Extra", tutti gli Zombi del tipo richiesto sono attivati ancora una volta (Fase 1 e 2 del Turno degli Zombi, vedi sopra).

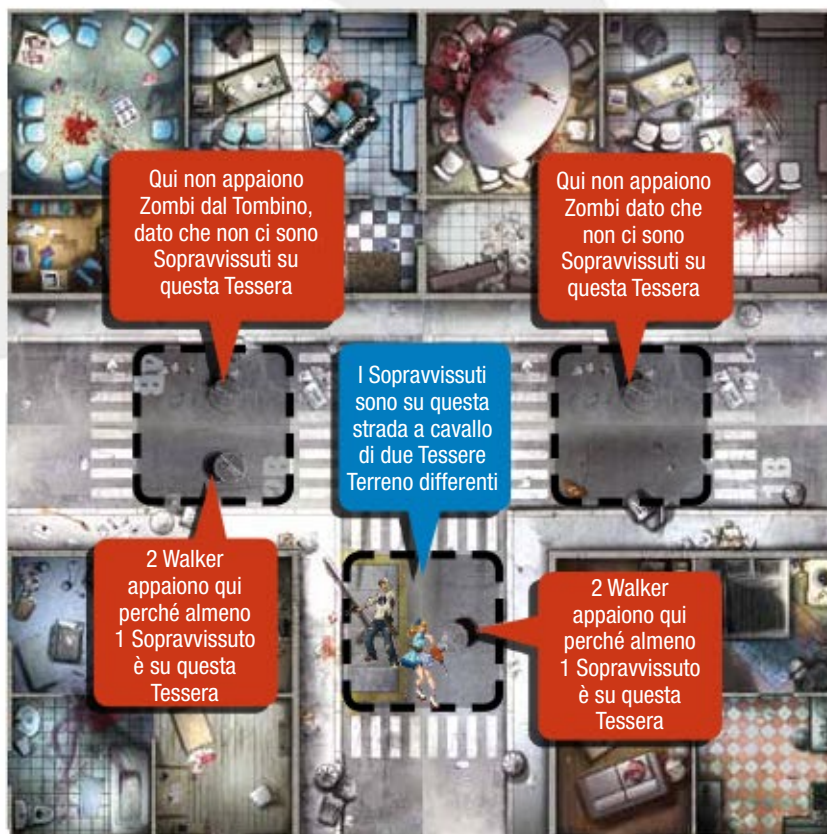
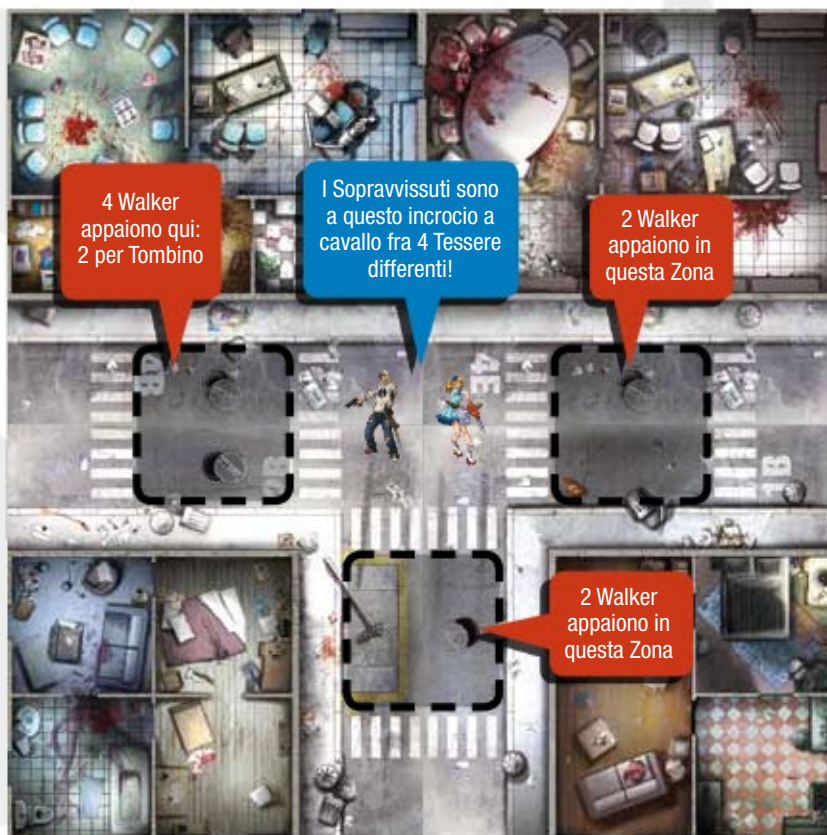
Nota: Queste carte non hanno effetto al Livello di Pericolo Blu!

Quando peschi una carta "Tombino", nessuno Zombi viene generato sulle Zone designate. Generate invece il numero e il tipo di Zombi indicato in ogni Zona della mappa dove è raffigurato un Tombino, ma solo se tale Zona appartiene ad una Tessera Terreno dove è presente almeno un Sopravvissuto. L'emersione di Zombi dai Tombini non avviene mai su Tessere Terreno dove non sono presenti Sopravvissuti.



Se il Sopravvissuto con più punti esperienza ha raggiunto il Livello di Pericolo Giallo, piazza 2 Walker per Tombino

Attenzione: Il Livello di Pericolo da usare è pari a quello raggiunto dal Sopravvissuto ancora in gioco con il maggior numero di punti esperienza. Se questo Sopravvissuto viene eliminato, il Livello di Pericolo da usare diviene quello del successivo Sopravvissuto con il maggior numero di punti esperienza.



#8 COMBATTIMENTO

LEGGERE LE CARTE ARMA

SIMBOLO DOPPIA:

Se hai una Pistola in ogni mano, puoi usarle entrambe in una singola Azione (mirando alla stessa Zona).

RUMOROSA:

Genera un segnalino Rumore quando viene usata. Le Armi Duplici generano un singolo segnalino Rumore per Azione.

GITTATA:

Minimo e Massimo numero di Zone che l'arma può raggiungere. Zero rappresenta un'arma da Mischia.

DADI: Lancia il numero di dadi indicato in questa casella quando spendi 1 Azione per usare questa arma.

PRECISIONE: Ogni risultato ottenuto uguale o superiore a quanto qui indicato è un successo. Risultati inferiori rappresentano dei colpi mancati.

SILENZIOSA: Non produce segnalini Rumore quando usata in Mischia contro gli Zombi.

GITTATA: Minimo e Massimo numero di Zone che l'arma può raggiungere. Zero rappresenta un'arma da Mischia.

DADI: Lancia il numero di dadi indicato in questa casella quando spendi 1 Azione per usare questa arma.

SILENZIOSA: Non produce segnalini Rumore quando usata per aprire porte.

DANNI:

Danni inflitti per ogni successo ottenuto. Un valore di 2 è necessario per eliminare i Fatty. Un valore di 3 è necessario per eliminare un Abomination.

PRECISIONE: Ogni risultato ottenuto uguale o superiore a quanto qui indicato è un successo. Risultati inferiori rappresentano dei colpi mancati.

DANNI:

Danni inflitti per ogni successo ottenuto. Un valore di 2 è necessario per eliminare i Fatty. Un valore di 3 è necessario per eliminare un Abomination.

In una Azione Combattimento, lanciate tanti dadi quanti indicati dalla carta Equipaggiamento che rappresenta l'arma utilizzata. Se il Sopravvissuto attivo ha due armi identiche con il simbolo **Doppia**, egli può usare queste due armi allo stesso tempo al costo di una singola Azione. Se queste armi sono armi a Distanza, esse possono essere usate solo per colpire bersagli presenti nella stessa Zona.

ESEMPIO: Doug ha due *Sub MG* nelle mani. La *Sub MG* ha il simbolo **Doppia**. Doug può sparare con entrambe con una singola Azione. Questo gli permette di lanciare 6 dadi, dato che ogni *Sub MG* permette di lanciare 3 dadi! Wanda ha due *Machete*. Può colpire con entrambe in una singola Azione, così lancia 2 dadi per ogni Azione usata per attaccare.

CROWBAR

APRIRE PORTE: Può essere usata per aprire le porte.

SILENZIOSA: Non produce segnalini Rumore quando usata per aprire porte.

DANNI:

Danni inflitti per ogni successo ottenuto. Un valore di 2 è necessario per eliminare i Fatty. Un valore di 3 è necessario per eliminare un Abomination.

PRECISIONE: Ogni risultato ottenuto uguale o superiore a quanto qui indicato è un successo. Risultati inferiori rappresentano dei colpi mancati.

ARMI POTENZIATE SNIPER RIFLE E MOLOTOV

Specifiche carte Equipaggiamento possono essere combinate dall'inventario dei Sopravvissuti per costruire delle armi potenziate. Combinare un'arma non ha costi. Quando combinate esse occupano un singolo spazio nell'inventario del Sopravvissuto. Quando costruite, le armi potenziate possono essere immediatamente e liberamente equipaggiate.

Sniper Rifle: Combina un *Rifle* con uno *Scope* per avere uno *Sniper Rifle*. Metti la carta *Scope* sotto la carta *Rifle*. Adesso puoi scegliere il bersaglio quando spari con questa arma.

Molotov: Scarta una carta *Glass Bottle* e una carta *Gasoline* e prendi la carta *Molotov*. La *Molotov* non ha dadi da lanciare, o valori Precisione e Danno. Semplicemente elimina chiunque nella Zona bersaglio, inclusi i Sopravvissuti. Scarta la *Molotov* dopo averla usata.

Ogni risultato ottenuto che sia uguale o superiore al valore di Precisione dell'arma rappresenta un Colpo inflitto con successo. Ogni Colpo inflitto con successo infligge ad un singolo bersaglio un numero di danni pari al valore Danni specificato sulla carta Equipaggiamento relativa all'arma. 1 danno è sufficiente ad uccidere Walker e Runner. Tuttavia, è necessaria un'arma che infligge 2 o più danni per eliminare un Fatty e solo le armi che infliggono 3 o più danni possono uccidere un Abomination. Non importa se ottieni sei Colpi inflitti con successo con un'arma che infligge 1 danno: un Fatty o Abomination assorbirà i colpi senza battere ciglio.

ESEMPIO: Doug scarica il suo *Sub MG* su tre Walker che scortano un Fatty, ed ottiene 5 Colpi inflitti con successo. I primi 3 Colpi li spazzano via facilmente. Tuttavia, il Fatty riceve i due Colpi rimanenti senza conseguenze perché il *Sub MG* infligge solo 1 danno.

Wanda arriva a terminare il lavoro con il suo *Machete*. Ottiene un Colpo inflitto con successo ma il *Machete* infligge 2 danni, che sono sufficienti ad uccidere il Fatty!

Se ci fossero stati due Runner al posto del Fatty, un singolo Colpo inflitto con successo con il *Machete* non avrebbe eliminato i due Runner; ogni Colpo inflitto con successo può eliminare solo un bersaglio, e i restanti Colpi inflitti vanno perduti.

COMBATTIMENTO IN MISCHIA

Un Sopravvissuto può attaccare solo Zombi presenti nella sua Zona. Ogni risultato ottenuto con i dadi uguale o superiore al valore di Precisione dell'arma, indicato sulla relativa carta Equipaggiamento, rappresenta un Colpo inflitto con successo. Il giocatore divide i Colpi inflitti come desidera fra i possibili bersagli presenti nella Zona.

ESEMPIO: Wanda attacca un gruppo composto da un Walker, un Runner ed un Fatty con il suo doppio *Machete*. Ottiene  e . Questo significa due Colpi inflitti con successo. Decide di decapitare il Runner e di affettare il Fatty, lasciando il Walker, il meno pericoloso dei tre, per la prossima Azione.

COMBATTIMENTO A DISTANZA

Un Sopravvissuto può sparare solo a bersagli che egli può vedere (vedi Linea di Vista).

Ricorda: All'interno degli edifici, la visibilità è limitata alle Zone che condividono un'apertura e che si trovano ad una Zona di distanza.

La *Gittata* di un'arma è indicata dal valore *Range* sulla relativa carta Equipaggiamento, e rappresenta il numero di Zone che il colpo può attraversare. Il primo dei due valori rappresenta la gittata minima. L'arma non può sparare a bersagli in Zone che si trovano al di sotto della gittata minima. In molti casi questo valore è zero: il Sopravvissuto può quindi sparare a bersagli che si trovano nella stessa Zona dove si trova lui.

Il secondo valore indica la gittata massima dell'arma. Un'arma non può sparare a bersagli in Zone che si trovano oltre la sua gittata massima.

ESEMPIO: Il *Rifle* ha una gittata di 1-3, che significa che può sparare fino a 3 Zone di distanza ma non può essere usato su bersagli presenti nella stessa Zona dove si trova il tiratore. Il *Sub MG* ha una gittata di 0-1, questo significa che può sparare a bersagli presenti nella Zona del tiratore o in Zone ad esso adiacenti.

NOTA

Quando viene scelta una Zona per un Combattimento a Distanza, ignora qualsiasi Attore che si trova in Zone presenti fra la Zona del tiratore e del bersaglio. I Sopravvissuti possono sparare attraverso Zone occupate da Sopravvissuti e/o Zombi senza conseguenze.

Il Sopravvissuto che spara non può scegliere liberamente il bersaglio di un Colpo inflitto con successo.



I Colpi sono assegnati ai bersagli con questa priorità:

- 1° Sopravvissuti presenti nella Zona (tiratore escluso)
- 2° Walker
- 3° Fatty o Abomination
- 4° Runner

I Colpi devono essere assegnati ai bersagli con una priorità maggiore finché non sono stati tutti eliminati.

ESEMPIO: Nella Zona di Doug c'è un altro Sopravvissuto, Ned, quattro Walker, un Fatty e due Runner. Sapendo che egli ormai è cibo per Zombi, Doug è deciso a portarsene dietro quanti più possibile! Lancia sei dadi (tre per ognuno dei due *Sub MG*). Ottiene come risultati , , , ,  e . Il *Sub MG* colpisce con  o . Questo significa 5 Colpi inflitti con successo. Ned ne riceve due, che lo uccidono (con amici come Doug...) e tre Walker vengono eliminati dai restanti tre Colpi.

Doug spara ancora ed ottiene , , , ,  e , tre Colpi inflitti con successo. L'ultimo Walker viene ucciso ma i restanti due Colpi non uccidono il Fatty, che si faceva scudo con i due Runner. Il solo modo per colpire prima i Runner sarebbe stato quello di usare un'arma da Mischia, con la quale si può scegliere liberamente a chi infliggere i Colpi inflitti con successo.

VEETURE

In alcune Missioni sono presenti delle Vetture che possono essere guidate.

Entrare in una Vettura costa una Azione. Puoi entrare in una Vettura solo se nella Zona non ci sono Zombi presenti. Un Sopravvissuto che entra in una Vettura sceglie su quale sedile accomodarsi: quello del conducente o uno dei tre passeggeri. Una Vettura con un conducente e tre passeggeri è completa: nessun'altro Sopravvissuto vi può entrare.

Quando il Sopravvissuto conducente viene attivato, egli può spendere una Azione per condurre la Vettura per una o due Zone. Quest'Azione non è un Movimento e non è soggetta ai modificatori di movimento come un'Azione gratuita di Movimento, movimento incrementato, né è soggetta agli svantaggi a cui sono soggette le Azioni di Movimento (ignorare gli Zombi nella Zona della Vettura).



PANORAMICA DELLA SCHEDA PERSONAGGIO

18 PUNTI ESPERIENZA

Ned ha raggiunto il Livello di Pericolo Giallo. Un punto esperienza ancora e raggiungerà il Livello di Pericolo Arancio. Il giocatore dovrà quindi scegliere fra due nuove Abilità.

NEED

Health Bar: 0 to 43 (Yellow bar from 17 to 21)

Abilities:

- +1 free Search Action
- +1 Action
- +1 die: Ranged
- +1 die: Combat
- +1 free Combat Action
- +1 to dice Roll: Combat
- Tough

Equipment Cards:

- WOUNDED
- SCOPE
- RIFLE
- FIRE AXE
- GASOLINE

EQUIPAGGIAMENTO EXTRA

Ned era stato ferito in precedenza. La carta Ferita occupa uno spazio dell'equipaggiamento. Un'altra Ferita e Ned sarà eliminato. Fortunatamente, egli ha trovato la *Goalie Mask* da scartare per prevenire la prossima ferita. Ned ha anche la carta *Gasoline*, la quale se combinata con la carta *Glass Bottles*, può essere usata per costruire una *Molotov*. Andiamo, Abomination, brucia!

ARMI EQUIPAGGIATE

Sniper Rifle e *Fire Axe*. Combinando la carta *Rifle* con la carta *Scope*, Phil può costruire uno *Sniper Rifle* per sparare ai Runner nascosti fra gli Walker. Nell'altra mano, una *Fire Axe* che causa 2 danni permette a Ned di spaccare le porte e di uccidere i Fatty.

Una Vettura che entra, esce o attraversa una Zona può investire chiunque si trovi in quella Zona. Il giocatore che controlla il conducente lancia un dado per ogni miniatura presente nella Zona raggiunta, attraversata o lasciata dalla Vettura. Ogni ,  o  infligge un danno (solo uno: pertanto investire un Fatty o un Abomination non ha effetti). I Colpi vengono assegnati con la seguente priorità, proprio come per gli attacchi a distanza: prima sui Sopravvissuti, poi sui Walker, poi sui Fatty e Abomination ed infine sui Runner.

È possibile effettuare attacchi in Mischia e Sparare dall'interno della Vettura. Anche gli Zombi possono attaccare i Sopravvissuti presenti dentro la Vettura.

Cambiare di posto all'interno dell'auto costa una Azione. Le Vetture non possono essere guidate attraverso o dentro gli edifici.

ABILITÀ

Ogni Sopravvissuto di *Zombicide* ha delle specifiche Abilità i cui effetti sono descritti in questa sezione. In caso di conflitto con le regole generali, le regole sulle Abilità hanno la priorità.

Alcune delle seguenti Abilità non sono state attribuite ai Sopravvissuti presenti nella scatola base del gioco, ma saranno usate dai Sopravvissuti presenti nelle future espansioni. Provatele con i Sopravvissuti di vostra creazione!

Gli effetti delle seguenti Abilità e/o Bonus sono immediati e possono essere usate già nel turno nel quale vengono acquisite, cioè, se un'Azione fa guadagnare ad un Sopravvissuto un Livello di Pericolo e guadagna così una Abilità, questa può essere utilizzata immediatamente se il Sopravvissuto ha delle Azioni rimaste da spendere (o effettua una Azione Extra, se l'Abilità glielo consente).

+1 Action [+1 Azione]: Il Sopravvissuto ha una Azione Extra che egli può usare a suo piacimento.

+1 to Dice Roll: Combat [+1 Sui Dadi in Combattimento]: Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato ottenuto con ogni dado lanciato per una Azione di Combattimento (in Mischia o a Distanza). Il risultato massimo resta comunque 6.

+1 Dice roll: Melee [+1 Sui Dadi negli Attacchi in Mischia]: Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato ottenuto con ogni dado lanciato per una Azione di Attacco in Mischia. Il risultato massimo resta comunque 6.

+1 Dice Roll: Ranged [+1 Sui Dadi negli Attacchi a Distanza]: Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato ottenuto con ogni dado lanciato per una Azione di Attacco a Distanza. Il risultato massimo resta comunque 6.

+1 Die: Combat [+1 Dado in Combattimento]: Il Sopravvissuto lancia 1 dado extra nelle Azioni di Combattimento (in Mischia o a Distanza).

+1 Die: Melee [+1 Dado negli Attacchi in Mischia]: Il Sopravvissuto lancia 1 dado extra nelle Azioni di Attacco in Mischia.

+1 Die: Ranged [+1 Dado negli Attacchi a Distanza]: Il Sopravvissuto lancia 1 dado extra nelle Azioni di Attacco a Distanza.



+1 Free Combat Action [+1 Azione Combattimento gratuita]: Il Sopravvissuto ha una Azione extra gratuita di Combattimento. Questa Azione può essere usata solo per Azioni di Attacco in Mischia o a Distanza.

+1 Free Move Action [+1 Azione Movimento gratuita]: Il Sopravvissuto ha una Azione gratuita Movimento. Questa Azione può essere usata solo per una Azione di Movimento.

+1 Free Search Action [+1 Azione Cercare gratuita]: Il Sopravvissuto ha una Azione Cercare gratuita. Questa Azione può essere usata solo per Cercare.

+1 Max Range [+1 Gittata Massima]: Il Sopravvissuto incrementa la gittata massima delle armi da lui usate di 1.

+1 Zone per Move [+1 Zona per Movimento]: Il Sopravvissuto può muovere attraverso una Zona extra ogni volta che effettua una Azione Movimento. Questa Abilità si aggiunge agli altri effetti di gioco di cui beneficiano le Azioni Movimento.

1 Re-roll per Turn [1 Rilancio per Turno]: Una volta per turno, puoi rilanciare tutti i dadi lanciati per la risoluzione di una Azione effettuata dal Sopravvissuto. I nuovi risultati prendono il posto dei precedenti. Questa Abilità si aggiunge agli altri effetti degli equipaggiamenti che permettono di rilanciare i dadi.

2 Zone per Move Action [2 Zona per Azione Movimento]: Quando il Sopravvissuto spende una Azione Movimento, egli può muovere di una o di due Zone anziché solo di una.

Ambidextrous [Ambidestro]: Il Sopravvissuto tratta tutte le armi (sia da Mischia che a Distanza) come se avessero il simbolo Doppia.

Born Leader [Leader Nato]: Il Sopravvissuto durante il suo turno può assegnare una Azione gratuita ad un altro Sopravvissuto. Questa Azione deve essere usata durante il successivo turno del Sopravvissuto che l'ha ricevuta, altrimenti va perduta.

Destiny [Destino]: Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta per turno, quando egli rivela una carta Equipaggiamento pescata. Scarta questa carta Equipaggiamento e pesca un'altra carta Equipaggiamento.

Gunslinger [Pistolero]: Il Sopravvissuto tratta tutte Armi a Distanza come se avessero il simbolo Doppia.

Hoard [Scorta]: Il Sopravvissuto può trasportare una carta Equipaggiamento Extra.

Hold your nose [Naso Turato]: Questa Abilità può essere usata una volta per turno. Il Sopravvissuto ha una Azione Cercare gratuita nella Zona dove egli ha eliminato uno Zombi (anche esternamente agli edifici) in quello stesso turno.

Is that all you've got? [E' tutto quello che hai?]: Quando un Sopravvissuto con questa Abilità viene ferito egli scarta una carta Equipaggiamento ma non riceve una carta Ferita. Se non ha carte Equipaggiamento da scartare o non desidera scartare una carta Equipaggiamento egli riceve una carta Ferita.

Lock it down [Serrare]: Al costo di una Azione, il Sopravvissuto può chiudere una porta aperta.

Loud [Rumoroso]: Una volta per turno, il Sopravvissuto può fare molto Rumore! Fino al prossimo turno di questo Sopravvissuto, la sua Zona è considerata quella con il maggior numero di segnalini Rumore dell'intera mappa. Se diversi Sopravvissuti hanno questa Abilità, solo l'ultimo che l'ha usata applica l'effetto dell'Abilità.

Lucky [Fortunato]: Il Sopravvissuto può rilanciare una volta tutti i dadi di ogni Azione. Il nuovo risultato sostituisce il precedente. Questa Abilità si aggiunge agli altri effetti o Abilità ("1 Rilancio per Turno" ad esempio) ed Equipaggiamenti che permettono di rilanciare i dadi.



Matching Set! [Set Completo!]: Quando un Sopravvissuto pesca una carta Arma con il simbolo Doppia, egli può immediatamente cercare una seconda carta dello stesso tipo nel mazzo delle carte Equipaggiamento. Dopo deve rimescolare il mazzo.

Medic [Medico]: Una volta per turno, il Sopravvissuto può rimuovere una carta Ferita dalla Scheda Personaggio di un Sopravvissuto presente nella sua stessa Zona. Egli può curare anche se stesso.

Ninja: Il Sopravvissuto non fa rumore. Per niente. La sua presenza non conta come un segnalino Rumore. Inoltre può usare gli Equipaggiamenti e le Armi senza che queste generino segnalini Rumore!



Slippery [Sgusciante]: Il Sopravvissuto non spende Azioni extra quando egli muove attraverso Zone dove sono presenti degli Zombi.

Sniper [Cecchino]: Il Sopravvissuto sceglie liberamente il bersaglio dei Colpi inflitti con successo con i suoi Attacchi a Distanza.

Starts with a [Equipment] [Inizia con [Equipaggiamento]]: Il Sopravvissuto inizia il gioco con l'Equipaggiamento indicato. La carta Equipaggiamento è obbligatoriamente assegnata al Sopravvissuto prima dell'inizio del gioco.

Swordmaster [Maestro di Spada]: Il Sopravvissuto tratta tutte le armi da Mischia come se avessero il simbolo Doppia.

Tough [Resistente]: Il Sopravvissuto ignora il primo attacco ricevuto in ogni Turno degli Zombi.

Trick shot [Colpo Speciale]: Quando il Sopravvissuto è equipaggiato con Armi a Distanza con il simbolo Doppia, nella stessa Azione egli può mirare con ogni Arma a bersagli che si trovano in Zone differenti.

00 TUTORIAL

Eravamo con alcuni amici quando la prima sirena iniziò a suonare, seguita ben presto da molte altre. In meno di un'ora, tutto è cambiato: la televisione e la radio annunciarono l'orribile notizia. Abbiamo deciso di rifugiarci a casa del nostro vicino che era molto più sicura. Abbiamo dovuto attraversare la strada. Ma gli zombi erano già lì...

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: **1B, 2B**.

OBIETTIVO

Recuperare il segnalino Obiettivo.



REGOLE SPECIALI

- **Mazzo Zombi ridotto.** Prendi le carte Zombi numerate 1, 2, 3, 4 e 41 per formare il mazzo delle carte Zombi. Rimetti le restanti carte nella scatola.
- **Equipaggiamento Iniziale Speciale.** Non distribuire le carte Equipaggiamento *Pistol*, *Fire Axe* e *Crowbar* come equipaggiamento iniziale. Metti invece queste carte in cima al mazzo delle carte Equipaggiamento. Esse saranno le prime tre carte del mazzo che un Sopravvissuto pescherà quando effettua un'Azione Cercare in qualche Zona.



01 CITY BLOCKS

Il nostro rifugio è sicuro... per ora. Purtroppo, le nostre risorse alimentari non sono destinate a durare a lungo. Abbiamo deciso di armarci e di andare ad esplorare le case circostanti. Non possiamo tornare a mani vuote.

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 2C, 1C, 4B, 5C, 7B, 5D, 6B, 5E, 1B.

OBIETTIVI

- Prendi tutti i segnalini Obiettivo.
- Trova almeno una carta *Canned Food*, almeno una carta *Rice* e almeno una carta *Water*.
- Una volta raggiunto il precedente Obiettivo, raggiungi la Zona di Uscita indicata sulla mappa con almeno un Sopravvissuto. Raccogli le carte delle Provviste e i Sopravvissuti che sono fuggiti: vinci se hai almeno una carta *Canned Food*, una carta *Rice* e una carta *Water*.

REGOLE SPECIALI

Ogni segnalino Obiettivo fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo recupera.



Zona di Partenza
dei Giocatori



Spawn Zone
degli Zombi



Zona di Uscita



Porta Chiusa



Obiettivo
(5 XP)

02 Y-ZONE

Gli umani stanno perdendo terreno. Le varie tasche di resistenza cadono una dopo l'altra e la nostra radio CB, che prima ci inondava di messaggi, adesso è muta. Dobbiamo andarcene. Gli zombi stanno crescendo di numero e le nostre riserve sono sempre più scarse. Potrei uccidere per un po' di dentifricio...

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 4B, 4E, 1B, 7B, 5D, 6B, 3C, 4C, 2C.

OBIETTIVO

Raggiungi la Zona di Uscita indicata sulla mappa con tutti i Sopravvissuti.

REGOLE SPECIALI

Il segnalino Obiettivo rappresenta un armadietto di medicinali. Il Sopravvissuto che lo recupera può immediatamente scartare una carta Ferita.



Zona di Partenza
dei Giocatori



Spawn Zone
degli Zombi



Zona di Uscita



Porta Chiusa



Armadietto dei
Medicinali

03 THE 24HRS RACE OF ZOMBICITY

C'è in vista una casa di riposo di grandi dimensioni. L'edificio non sembra troppo danneggiato e alcune auto sembrano ancora in grado di funzionare. La cantina con le provviste deve essere piena. Abbiamo capito subito perché i saccheggiatori non sono arrivati qui: la zona pullula di zombi. I residenti della casa di riposo non potevano certo affrontarli! Prima di esplorare la zona dobbiamo ripulirla. Sogno di trovare dei bubblegum!

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 2C, 4D, 4B, 5C, 6B, 5F, 1B, 3C, 4E.

OBIETTIVO

Raggiungi il Livello di Pericolo Rosso con almeno un Sopravvissuto.

REGOLE SPECIALI

- Ogni segnalino Obiettivo fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo raccoglie.
- Puoi usare le Vetture.
- Puoi cercare nelle Vetture *Pimp* solo una volta. Essa contiene sia il *Ma's Shotgun* che le *Evil Twins* (da scegliere a caso). Alcune Missioni possono contenere diverse Vetture *Pimp*. In questo caso, puoi solo ricevere le armi che non sono state ancora trovate. Quando non ce ne sono più... non ce ne sono davvero più.



- Puoi cercare in una Vettura della Polizia più di una volta. Pesca le carte finché non trovi un'arma. Scarta le altre carte. La carta "*Aaahh!*" attiva la comparsa di Zombi come al solito e interrompe la ricerca.

Zona di Partenza dei Giocatori

Spawn Zone degli Zombi

Porta Chiusa

Obiettivo (5 XP)

Vetture che puoi guidare



04 DRIVE-BY SHOOTING

Il nostro nuovo rifugio non è una protezione sufficiente. Gli zombi continuano ad arrivare, ci manca un po' di sonno e alcuni di noi stanno cominciando a perdere la calma. Pensiamo che ci sia un covo da queste parti, nella zona commerciale vicino l'ingresso della metropolitana. Fino a quando questa minaccia non sarà stata neutralizzata, saremo continuamente attaccati.

Potrei anche trovare un nuovo paio di scarpe della mia taglia!

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 3C, 4D, 2C, 5F, 4E, 4B, 2B, 5C.

OBIETTIVI

- Recupera tutti i segnalini Obiettivo.
- Una volta raggiunto l'obiettivo precedente, raggiungi con i Sopravvissuti ancora vivi una Spawn Zone degli zombi priva di Zombi sopra (per prevenire ulteriori generazioni di Zombi).

REGOLE SPECIALI

- Ogni segnalino Obiettivo fa guadagnare 4 punti esperienza a chi lo raccoglie.
- Puoi usare le Vetture.
- Puoi cercare nella Vettura *Pimp* solo una volta. Essa contiene o il *Ma's Shotgun* o le *Evil Twins* (scegli a caso). Alcune Missioni possono contenere diverse Vetture *Pimp*. Puoi solo ricevere le armi che non sono state ancora trovate. Quando non ce ne sono più... non ce ne sono davvero più.

- Puoi cercare in una Vettura della Polizia più di una volta. Pesca le carte finché non trovi un'arma. Scarta le altre carte. La carta "*Aaahh!*" attiva la comparsa di Zombi come al solito e interrompe la ricerca.



05 BIG W

Gli zombi sono pericolosi ma forse non sono la minaccia più grande. Dobbiamo sempre trovare nuove risorse, cibo, armi, munizioni e, soprattutto, un rifugio sicuro. Qui siamo nel centro della città, un cimitero di cemento e vetro. I grandi edifici per uffici sono sicuramente infestati. Qui dovremmo trovare il modo di sopravvivere qualche giorno in più. Promemoria: non dobbiamo aprire più di una porta alla volta e senza far troppo rumore o tutti gli zombi della città saranno su di noi in pochi minuti! Ho sognato di pancetta ieri. Solo pancetta.

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 5D, 2C, 1C, 7B, 5C, 6B, 5E, 1B, 4B.

OBBIETTIVO

Recupera tutti i segnalini Obiettivo.

REGOLA SPECIALE

Ogni segnalino Obiettivo fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo raccoglie.

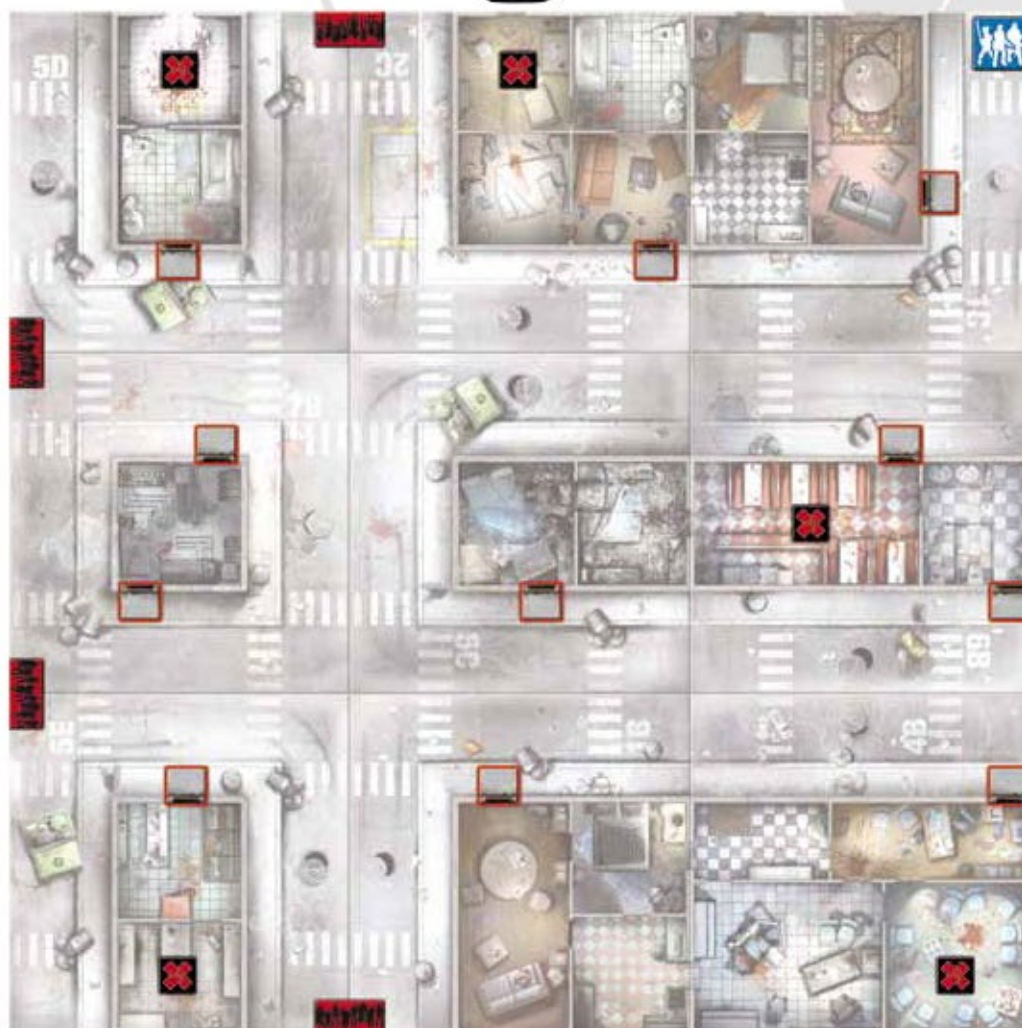


Zona di Partenza dei Giocatori

Spawn Zone degli Zombi

Porta Chiusa

Obiettivo (5 XP)



Nelle prime ore dall'inizio dell'infezione, tutti hanno assalito i supermercati per procurarsi il cibo. Grande errore: i luoghi pubblici brulicavano di zombi. Siamo incappati in un Z-Mart nei sobborghi. Fino ad ora, tutti quelli che sono entrati hanno solo aumentato il numero di infetti. Oggi è il nostro turno. Abbiamo finito i nostri rifornimenti. Non abbiamo altra scelta... ma abbiamo esperienza... e lavoriamo bene di squadra. Ho bisogno di una pistola più grande e... carta igienica!

OBIETTIVI

1. Piazza almeno sei carte Provviste sotto il segnalino della Vettura (vedi regole speciali). Le carte Provviste sono *Canned Food*, *Rice* e *Water*.
2. Entra nella Vettura con i Sopravvissuti rimasti vivi.
3. Raggiungi la Zona di Uscita indicata sulla mappa con i Sopravvissuti a bordo della Vettura. Una Vettura che raggiunge la Zona di Uscita abbandona il gioco con i suoi occupanti e le Provviste in essa contenute.

- Non puoi cercare nella Zona di Partenza dei Sopravvissuti.
- **Piazzare le Provviste nella Vettura:** Al costo di una Azione, un Sopravvissuto può piazzare (o prendere) una carta *Canned Food*, *Rice* o *Water* sotto il segnalino della Vettura se questa si trova nella stessa Zona in cui si trova il Sopravvissuto.
- Puoi usare le Vetture.
- Puoi cercare nella Vettura *Pimp* solo una volta. Essa contiene o il *Ma's Shotgun* o le *Evil Twins* (scegli a caso). Alcune Missioni possono contenere diverse Vetture *Pimp*. Puoi solo ricevere le armi che non sono state ancora trovate. Quando non ce ne sono più... non ce ne sono davvero più.
- Puoi cercare in una Vettura della Polizia più di una volta. Pesca le carte finché non trovi un'arma. Scarta le altre carte. La carta "*Aaahh!*" attiva la comparsa di Zombi come al solito e interrompe la ricerca.



07 GRINDHOUSE

Mentre tutto stava crollando, si è verificato un incidente nella vicina centrale nucleare. Prima di scomparire, le autorità misero in quarantena un gran numero di tecnici della centrale nucleare.

Dobbiamo fare in modo queste persone rimangano sigillate lì per sempre, soprattutto se sono infetti. Perché? Perché c'è qualcosa di peggio di uno zombi: uno zombi radioattivo.

Mi chiedo dove siano andati tutti i cani.

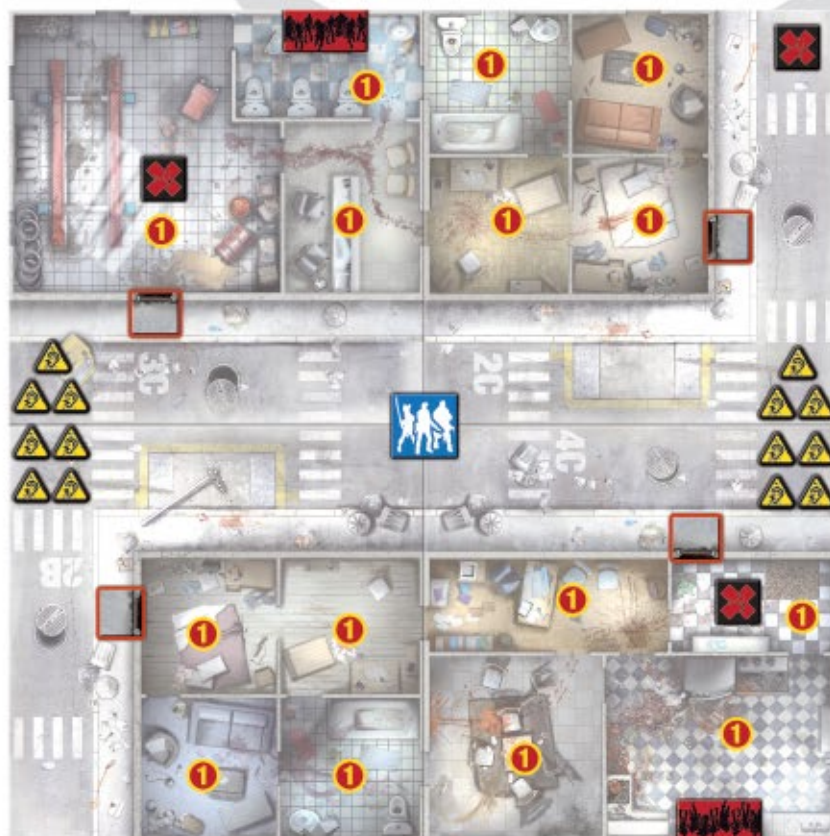
Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 3C, 2C, 2B, 4C.

OBIETTIVO

Neutralizzare le Spawn Zone degli Zombi (vedi Regole Speciali).

REGOLE SPECIALI

- Ogni segnalino Obiettivo fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo raccoglie.
- **Apertura Combinata delle Porte:** Aprire una porta di un edificio comporta l'apertura anche della seconda porta del medesimo edificio.
- **Occupazione degli Zombi:** All'inizio del gioco, ogni Zona all'interno degli edifici contiene uno Walker. Risolvete la Generazione degli Zombi come al solito quando aprite la porta di un edificio per la prima volta.
- **Uscita degli Zombi:** Due Zone indicate sulla mappa contengono sette segnalini Rumore permanenti. Queste Zone rappresentano le uscite attraverso le quali gli Zombi possono fuggire. Se uno Zombi raggiunge una di queste Zone, rimuovilo dal tabellone e mettilo da parte. Se 4 Zombi lasciano il tabellone in questo modo, la partita è immediatamente persa.
- **Neutralizzare le Spawn Zone degli Zombi:** Un Sopravvissuto può neutralizzare una Spawn Zone degli Zombi al costo di una Azione se si trova nella medesima Zona. La Zona per essere neutralizzata non deve contenere Zombi. Nota che le Spawn Zone degli Zombi sono attive anche se le porte sono chiuse.



08 ZOMBIE POLICE

Abbiamo ucciso uno zombi che doveva essere il sindaco di questa città. Aveva con sé un fax dal capo della polizia che spiega come raggiungere un rifugio sicuro: un vecchio impianto sotterraneo che era stato trasformato in un bunker, vicino alla stazione di polizia. A quanto pare contiene un arsenale, scorte di cibo e anche una doccia.

Questo bunker sarebbe il perfetto rifugio per noi. Tuttavia il suo ingresso è controllato a distanza e il quartiere brulica di zombi. Questa è una missione pericolosa, ma il gioco vale la candela.

Ciò che non ti uccide oggi potrebbe farlo domani.

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 2C, 7B, 4B, 1B, 5C, 3C.

OBBIETTIVO

Piazza almeno un Sopravvissuto nel Bunker indicato sulla mappa. Il Bunker deve essere ripulito da tutti gli Zombi che lo occupano.

REGOLE SPECIALI

- La porta Blu non può essere aperta fino a che non è stato raccolto il segnalino Obiettivo di colore Blu.

- La Spawn Zone degli Zombi di colore Blu viene attivata quando il segnalino Obiettivo di colore Blu è stato raccolto.
- La porta Verde non può essere aperta fino a che non è stato raccolto il segnalino Obiettivo di colore Verde.
- Ogni segnalino Obiettivo fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo raccoglie.
- Puoi usare le Vetture
- Puoi cercare nella Vettura *Pimp* solo una volta. Essa contiene o il *Ma's Shotgun* o le *Evil Twins* (scegli a caso). Alcune Missioni possono contenere diverse Vetture *Pimp*. Puoi solo ricevere le armi che non sono state ancora trovate. Quando non ce ne sono più... non ce ne sono davvero più.
- Puoi cercare in una Vettura della Polizia più di una volta. Pesca le carte finché non trovi un'arma. Scarta le altre carte. La carta "*Aaahh!*" attiva la comparsa di Zombi come al solito e interrompe la ricerca.



09 MIGHT MAKE RIGHT

Abbiamo trovato un rifugio e abbiamo scorte sufficienti per nutrire un piccolo esercito. C'è anche una radio ed è funzionante: grazie a questa abbiamo trovato un altro gruppo di sopravvissuti nei sobborghi della città. Sono indifesi e circondati da zombi. Non c'è alcuna ragione per cui questa possa essere una trappola. Uniti ce la faremo. Andiamo a fare nuove amicizie. Ho trovato del filo interdentale oggi, mi sento come a Natale.

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: **1B, 2B, 2C, 7B.**

OBIETTIVI

- Rivela tutti i segnalini Obiettivo.
- Ritorna nella Zona di Partenza con almeno 4 Sopravvissuti (1 giocatore), 5 Sopravvissuti (2 giocatori) o 6 Sopravvissuti (3 giocatori). Un Sopravvissuto che ritorna sulla Zona di Partenza può lasciare il tabellone durante il suo turno di gioco. Metti il Sopravvissuto e il suo Equipaggiamento da parte. Vinci non appena il numero di Sopravvissuti messi da parte raggiunge la cifra richiesta.

REGOLE SPECIALI

- Ogni giocatore inizia il gioco con un solo Sopravvissuto.
- Quattro segnalini Obiettivo sono visibili sulla mappa. Tre di essi sono neutrali con identiche facciate. Il quarto ha un lato standard ed un lato Blu. Piazza i segnalini a faccia in giù e mescolali in modo che nessuno sappia dove si trovi quello diverso.
- Ogni segnalino Obiettivo fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo raccoglie. Ogni volta che viene raccolto un segnalino neutrale, il giocatore che controlla meno Sopravvissuti prende un nuovo Sopravvissuto a caso (in caso di pareggio decide il giocatore che ha raccolto il segnalino). Il nuovo Sopravvissuto viene rivelato e piazzato senza Equipaggiamento nella Zona dove è stato raccolto il segnalino Obiettivo. Egli da adesso può essere controllato come di solito. Se viene rivelato il segnalino Obiettivo di colore Blu, questo non fa guadagnare un nuovo Sopravvissuto, ma fa guadagnare comunque 5 punti esperienza.
- Non puoi usare le Vetture.
- Puoi cercare in una Vettura della Polizia più di una volta. Pesca le carte finché non trovi un'arma. Scarta le altre carte. La carta "Aaahh!" attiva la comparsa di Zombi come al solito e interrompe la ricerca.

ATTENZIONE: Questo Scenario è stato creato per essere giocato da 1 a 3 giocatori.



10 SMALL TOWN

Ritorno alle origini: stiamo esplorando la zona circostante intorno al nostro nascondiglio muovendoci in cerchi concentrici sempre più ampi. Parecchie settimane sono passate da quando è iniziata l'infezione e la popolazione di zombi ha raggiunto il picco. Quella che apparentemente può sembrare una missione di routine, in verità è una prova dove il più piccolo errore potrebbe essere fatale.

Sono felice di aver smesso di fumare perché tutto questo correre mi avrebbe ucciso.

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 7B, 2B, 5B, 5C.

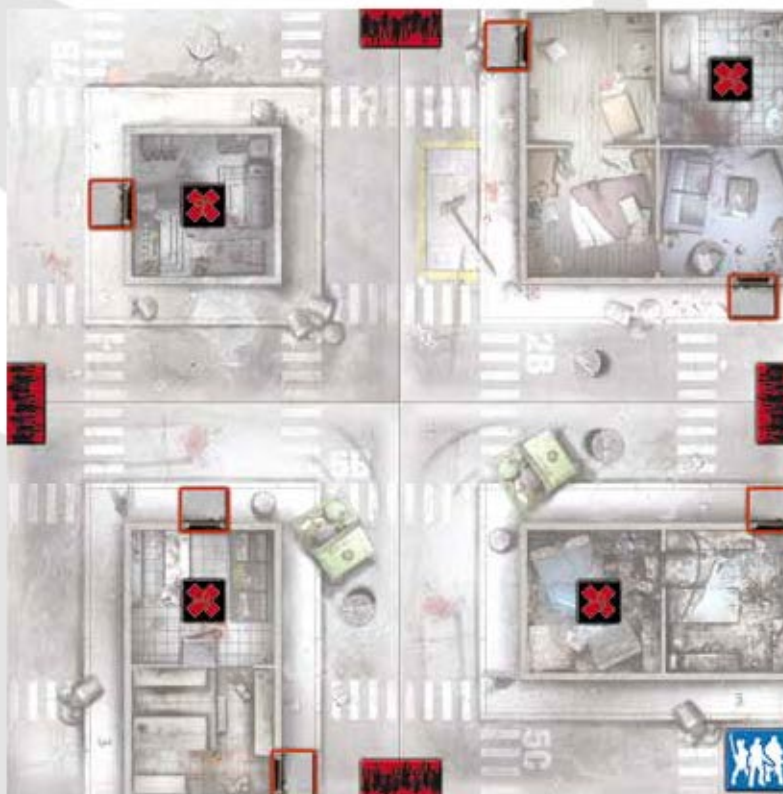


OBIETTIVO

Raccogli tutti i segnalini Obiettivo.

REGOLE SPECIALI

Ogni segnalino Obiettivo fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo raccoglie.



CREDITI

GAME DESIGNERS:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN e Nicolas RAOULT

EXECUTIVE PRODUCER:

Percy DE MONTBLANC

ART:

Miguel COIMBRA, Nicolas FRUCTUS, Edouard GUITON, Mathieu HARLAUT e Eric NOUHAUT

GRAPHIC DESIGN:

Mathieu HARLAUT

SCULPTORS:

Elfried PEROCHON e Rafal ZELAZO

PHOTOGRAPHY:

Jean-Baptiste GUITON

EDITING:

Chern ANN NG e Thiago ARANHA

PLAYTEST:

Thiago ARANHA, Arnaud BEAUDOUIN, Walid BENHAFSIA, Philippe CHARTIER, Sébastien CELERIN, Aristophanis GALANOPOULOS, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Erwan HASCOET, Loïc HASCOET, Frédéric HENRY, Sébastien LABRO, Gabriel LOUET, Barbara LOUET, Nolwenn LOUET, Galaan LOUET, Guillaume Monvoisin, Julien Monvoisin, Eric NOUHAUT, Elfried PEROCHON, Arnaud PLACE, David PRETI, Stéphane SIMON, Martin TERRIER e Rafal ZELAZO.

La Guillotine Games desidera ringraziare David Doust, Mathieu ChanTsin e Alfredo Feilofu.

Traduzione in Italiano di
Francesco Neri
"ZeroCool"

Revisione di
Marco Grosso
"Mindbender"



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

RIEPILOGO DEL TURNO

(Per gentile concessione dei vostri Sopravvissuti preferiti)

**LE REGOLE
DEL GIOCO
HANNO LA
PRECEDENZA
SU QUESTO
RIEPILOGO**

1 PRIMA DI TUTTO

Scegli il giocatore iniziale (che riceve il relativo segnalino).

**OGNI TURNO
INIZIA CON**

2 TURNO DEI GIOCATORI

(come spiegato da Ned)

**QUANDO OGNI
GIOCATORE HA
TERMINATO**

3 TURNO DEGLI ZOMBI

(come osservato da Josh)

4 FINE DEL TURNO

Risolvi le seguenti Fasi nell'ordine indicato:

1. ATTACCHI

2. MOVIMENTO

- Gli Zombi che non hanno attaccato adesso si muovono.
- Ogni Zombi predilige i Sopravvissuti visibili, altrimenti il Rumore.
- Sceglie il percorso più breve. Se necessario dividili in gruppi e aggiungi altri Zombi per rendere uguali i due gruppi.

3. GENERAZIONE DEGLI ZOMBI

- Attiva sempre le Spawn Zone nel medesimo ordine (in senso orario).
- Livello di Pericolo da usare = quello del Sopravvissuto con più punti esperienza.
- I Fatty entrano in gioco accompagnati da 2 Walker.
- Miniature terminate? Tutti gli Zombi del tipo esaurito ricevono un turno extra!

- Rimuovi tutti i segnalini Rumore dalla mappa.
- Al giocatore successivo viene dato il segnalino di giocatore iniziale (in senso orario)

! ANATOMIA DEGLI ZOMBI

(come annotato da Amy)

NOME	AZIONI	DANNI PER ELIMINARLO	PUNTI ESPERIENZA
Walker	1	1	1
Runner	2	1	1
Fatty (*)	1	2	1
Abomination	1	3	5

(*) Ogni Fatty viene generato assieme a 2 Walker che lo accompagnano

PRIORITA' BERSAGLI

(come definito da Phil)

SOPRAVVISSUTO ▶ WALKER ▶ FATTY ▶ ABOMINATION

L'Abomination conta come un Fatty allo scopo di scegliere un bersaglio

**SMENTITA: MOLTI ZOMBI SONO STATI GRAVEMENTE FERITI DA DOUG
E WANDA DURANTE LA COMPILAZIONE DI QUESTE NOTE DI FONDO.**

FAQ 1.0

Cosa succede quando uno Zombi non ha percorsi validi verso i Sopravvissuti?

Se tutti i percorsi verso i Sopravvissuti sono bloccati (perché gli Zombi generati sono all'interno di un edificio con le porte chiuse, vedi Abilità *Lock it Down*), allora gli Zombi seguono il percorso più breve verso la Zona più rumorosa come se tutte le porte fossero aperte, tuttavia le porte chiuse fermeranno il loro movimento. Nota che se gli Zombi possono raggiungere un Sopravvissuto in una Zona meno rumorosa, sceglieranno comunque questo percorso.

Quando vengono generati gli Zombi nelle Zone all'interno di un edificio appena aperto, cosa succede se pesco una carta *Tombino* o *Attivazione Extra*?

Fai sempre esattamente quello che indica la carta, indipendentemente da quando l'hai pescata. Se hai pescato una carta *Attivazione Extra*, questo tipo di Zombi riceve una *Attivazione Extra* immediatamente. Se hai pescato una carta *Tombino*, genera gli Zombi sulle Zone con i Tombini come al solito. In questi casi, sulle Zone degli edifici per le quali le carte erano state originariamente non vengono generati Zombi.

Devo pescare una carta Zombi quando apro la porta dell'edificio che rappresenta la Zona di Partenza dei Giocatori?

No.

Se c'è più di un Sopravvissuto in una Zona infestata da Zombi, la vittima uccisa dal primo Zombi comporta la perdita delle azioni rimanenti degli altri Zombi perché si fermano a divorare tale vittima, lasciando perdere così il secondo Sopravvissuto?

No. Gli Zombi si fermano a divorare le vittime solo dopo che tutti i Sopravvissuti presenti nella Zona sono stati uccisi. Ricorda che gli Zombi in una Zona attaccano come gruppo, e continuano finché ci sono Sopravvissuti presenti in Zona da attaccare.

Cosa succede se un Fatty deve essere generato ma non ci sono più miniature di Walker rimaste?

Dato che il Fatty deve essere generato accompagnato da due Walker, la mancanza di miniature del tipo Walker, significa che tutti gli Zombi del tipo Walker presenti sul tabellone ricevono una *Attivazione Extra*.

Cosa succede se devo aggiungere uno Zombi a causa di una divisione in gruppi, ma non ci sono più miniature disponibili del tipo necessario?

Come ogni volta che devi piazzare uno Zombi ma non ci sono più miniature del tipo richiesto, tutti gli Zombi presenti sul tabellone del tipo richiesto ed esaurito, ricevono una *Attivazione Extra*.

Cosa succede quando il mazzo delle carte Equipaggiamento termina?

Rimescola il mazzo includendo tutte le carte scartate, ad eccezione delle carte Ferita, *Pan*, *Molotov*, e le carte delle armi che si trovano nelle Vetture *Pimp* (*Ma's Shotgun* e *Evil Twins*).

Se il mio Inventario è pieno, e include la carta *Gasoline*, devo scartare comunque una carta per far posto alla carta *Glass Bottles* che un altro Sopravvissuto mi ha dato per poterla combinare per ottenere una *Molotov*?

Sì. Devi prima piazzare la carta nel tuo Inventario prima di poterla combinare con un'altra carta presente nel tuo Inventario. Lo stesso vale anche per le carte combinabili *Rifle* e *Scope*.

Con la carta *Plenty of Ammo*, un Sopravvissuto può rilanciare solo i dadi con cui non ha ottenuto Colpi inflitti con Successo?

No. Se scegli di rilanciare i dadi di un attacco, devi rilanciare tutti i dadi, non solo quelli che hanno mancato il bersaglio. I nuovi risultati sostituiscono quelli ottenuti con il lancio precedente.

Se ho due carte *Plenty of Ammo* del tipo appropriato, possono rilanciare i dadi per un attacco due volte?

Sì. Ricevi la possibilità di effettuare un rilancio per ogni carta *Plenty of Ammo* in tuo possesso.

Se possiedo due *Sawed Off* con il simbolo Doppio, posso ricaricarle entrambe con una singola Azione?

Sì. Due identiche armi con il simbolo Doppio possono essere usate al costo di una singola Azione, sia per attaccare sia per ricaricarle.

Come funzionano le abilità *+1 die: Combat*, *+1 die: Melee*, e *+1 die: Ranged* con due armi identiche con il simbolo doppio?

Il Bonus +1 è aggiunto alle statistiche di ogni arma, così un'Azione di Combattimento con armi Doppie riceve il Bonus due volte (una per ogni arma).

Cosa comporta l'abilità *Two cocktails are better than one*?

Questa abilità, introdotta nell'espansione *Toxic City Mall*: fa sì che i Sopravvissuti ricevano due carte *Molotov* anziché una quando creano una *Molotov*.

Un Sopravvissuto con l'abilità *Tough* deve perdere una carta Equipaggiamento quando ignora un attacco?

No, egli ignora l'intero attacco, inclusa la conseguenza dello stesso che causa il dover scartare una carta Equipaggiamento.

L'Abilità *Tough* permette ad un Sopravvissuto di ignorare un attacco effettuato da un altro Sopravvissuto?

No. L'abilità *Tough* permette solo al Sopravvissuto di ignorare il primo attacco subito durante il Turno degli Zombi. Non ha effetti su attacchi subiti durante il Turno dei Giocatori, sia che si tratti di attacchi di Sopravvissuti o di Zombi.

Un Sopravvissuto con l'abilità *Matching set!* riceve anche la seconda arma gemella quando gli viene data la carta *Pistol* come Equipaggiamento iniziale o quando un altro Sopravvissuto gli consegna un'arma con il simbolo Doppio?

No, egli prende la carta dell'arma gemella solo quando pesca una carta Equipaggiamento di un'arma con il simbolo Doppio durante una Azione Cercare.

Può Ned usare la sua Abilità *+1 Free Search Action* per effettuare una seconda Azione Cercare durante il suo turno?

No. Un Sopravvissuto può effettuare solo una singola Azione Cercare per turno, anche se essa è una Azione gratuita.

Può Wanda utilizzare la sua Abilità **2 Zones per Move Action** per muovere attraverso una Zona occupata da Zombi con una singola Azione?

No. Eccetto che tu abbia l'Abilità **Slippery**, entrare in una Zona occupata da Zombi interrompe il tuo movimento. Il movimento di Wanda finirebbe nella Zona occupata dagli Zombi, e dovrebbe quindi spendere una Azione per spostarsi di altri 2 Zone, più una Azione per ogni Zombi presente nella sua zona di partenza.

Quando sparo in una Zona dove sono presenti sia Zombi che Sopravvissuti, solo il primo Colpo viene assegnato al Sopravvissuto ed il resto agli Zombi?

No. Come da regola sulle priorità dei bersagli, tutti i bersagli con priorità superiore devono essere eliminati prima che i Colpi possano essere assegnati ai bersagli appartenenti al successivo livello di priorità. Ricorda che gli attacchi con le Vetture funzionano allo stesso modo.

Posso scegliere i miei bersagli quando uso un'arma per attaccare uno Zombi presente nella mia stessa Zona?

No. Un'arma a distanza resta un'arma a distanza, anche se usata per attaccare un bersaglio nella Zona stessa, e segue sempre la regola delle priorità dei bersagli.

Un singolo Colpo di un'arma che causa 2 Danni infligge 2 Danni anche ad un Sopravvissuto?

Sì.

La **Molotov** per essere utilizzata deve essere prima impugnata (equipaggiata nello spazio *In Hand* nell'Inventario) ?

Sì. La **Molotov** è un'arma, e come tale deve essere impugnata per poter essere utilizzata, anche se la relativa carta viene scartata dopo l'utilizzo, lasciandoti uno spazio vuoto nell'Inventario.

Devo avere impugnato la **Flashlight** per poter beneficiare del suo effetto?

No, solo le armi devono essere impugnate per poter essere utilizzate. Gli altri Equipaggiamenti, come la **Flashlight** o **Plenty of Ammo**, sono sempre attivi indipendentemente da dove sono stati posti nell'Inventario.

Quando uso la **Flashlight**, cosa succede se la prima carta che pesco è una carta **Aaahh!** ?

Quando usi la **Flashlight**, peschi entrambe le carte contemporaneamente, così la carta **Aaahh!** non interrompe la tua ricerca.

Devo essere all'intero della Vettura per poter effettuare una Azione Cercare al suo interno?

No, devi solo trovarti nella stessa Zona assieme alla Vettura e non devono esserci Zombi presenti in tale Zona. Puoi anche trovarti a bordo di una Vettura differente.

Ho bisogno di Equipaggiamento utile ad aprire porte per poter aprire una porta dall'interno di un edificio?

Sì. Tutte le porte devono essere aperte allo stesso modo, anche se inizi la Missione all'interno di un edificio.

Posso aprire la porta di un edificio mentre mi trovo all'interno di una Vettura?

Sì, se la Vettura si trova nella stessa Zona dove si trova la porta e tu hai l'Equipaggiamento necessario per aprire le porte.

Può un Sopravvissuto spendere solo una Azione per turno per muovere la Vettura che sta conducendo?

Sì, egli può spenderti tante Azioni quante desidera. Ogni Azione permette di muovere la Vettura fino di due Zone.

Cosa succede quando conduco una Vettura in una Zona dove è presente un'altra Vettura con dei Sopravvissuti a bordo?

La Vettura non modifica la regola della priorità sui bersagli, così questi sfortunati Sopravvissuti nell'altra Vettura saranno colpiti per primi dall'attacco della tua Vettura.

Quando conduco una Vettura su una Zona popolata, devo lanciare i dadi anche per gli Zombi che non possono essere uccisi dall'attacco della Vettura?

Sì. Lancia un dado per ogni figura nella Zona bersaglio (sia per i Walker, i Runner, i Fatty, l'Abomination, o i Sopravvissuti presenti attaccati dalla Vettura). I Colpi vengono assegnati in accordo alle normali regole sulla priorità dei bersagli, ma subiscono 1 solo Danno, quindi la Vettura non può uccidere un Fatty o un Abomination (quindi significa che i Runner si salvano se possono ripararsi dietro di essi). Il conducente della Vettura guadagna i punti esperienza per gli Zombi uccisi.

Possono due Sopravvissuti che si trovano all'interno della stessa Vettura, scambiarsi di posto al costo di una Azione?

No, scambiarsi di posto non è consentito. Un Sopravvissuto deve spendere una Azione per liberare il suo posto e spostarsi su uno libero. Il Sopravvissuto successivo può quindi spendere una Azione per occupare il posto appena liberato.

Un Sopravvissuto con l'abilità **Slippery** può entrare in una Vettura che si trova in una Zona dove sono presenti degli Zombi?

No. Puoi solo entrare in una Vettura quando non ci sono Zombi nella stessa Zona (tuttavia non ci sono limitazione per uscire dalla Vettura).

A1 LOST

Ci siamo persi. Abbiamo un mucchio di zombi alle calcagna e le munizioni scarseggiano... Siamo nel panico. Non abbiamo la benché minima idea di dove siamo. E non possiamo chiedere indicazioni agli zombi che ci rincorrono, ma tanto molti altri ci aspettano poco oltre.

Sarà il caso di darsi una calmata. Poi esploreremo l'area alla ricerca di cibo, armi e una mappa. Con metodo e con un po' di fortuna, tutto andrà bene.

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 2B, 2C, 1C, 1B, 4E, 4D.

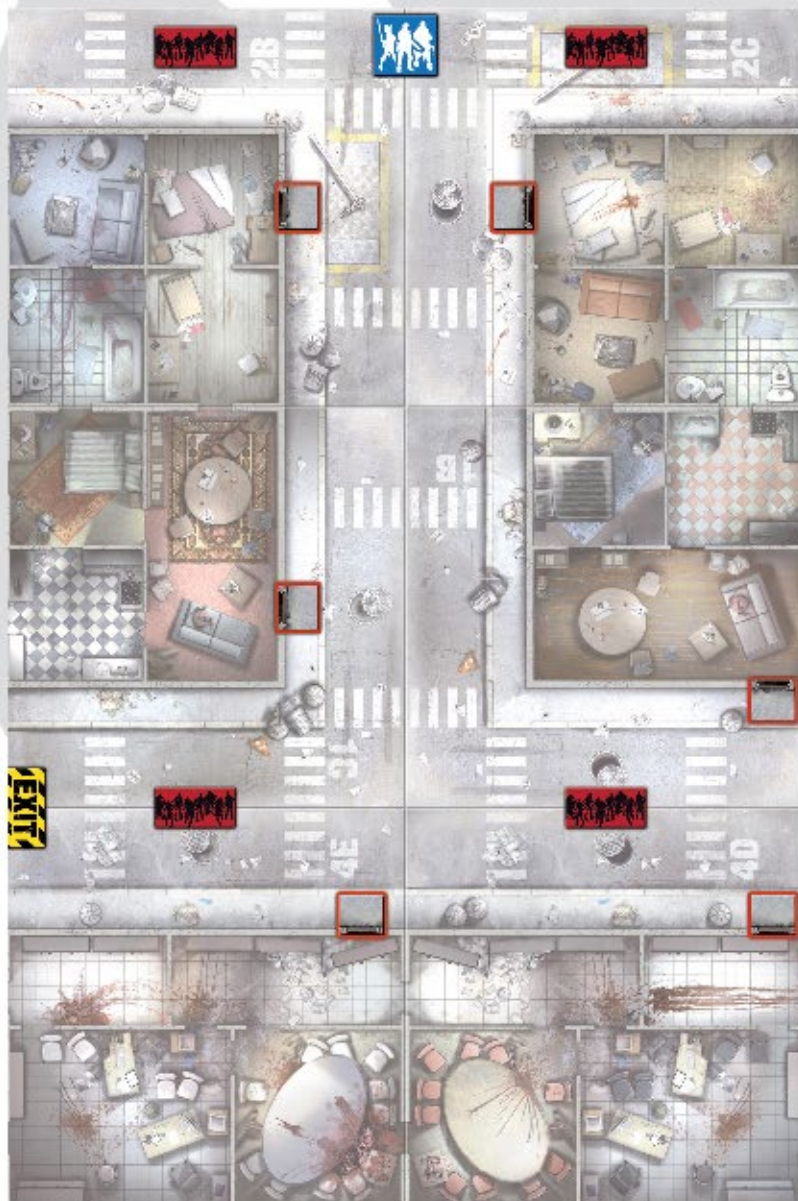
OBIETTIVI

Portate a termine i seguenti compiti:

- **Esplorazione metodica dell'area.** Aprite tutte le porte.
- **Rifornitevi!** Raccogliete almeno una carta *Plenty Of Ammo* oppure una carta Provvista per ciascun sopravvissuto ancora in vita. Le carte Provviste sono *Canned Food*, *Rice* e *Water*.
- **Scappate!** Raggiungete la Zona di Uscita con tutti i sopravvissuti rimasti vivi. La Zona di Uscita deve essere priva di Zombi. I sopravvissuti riescono a vincere se arrivano nella Zona di Uscita portando con sé almeno una carta *Plenty Of Ammo* oppure una carta Provvista per ciascun sopravvissuto ancora in vita.

REGOLE SPECIALI

Un Sopravvissuto che trova una carta Provvista (*Canned Food*, *Rice* e *Water*) quando effettua una Azione Cercare guadagna 5 punti esperienza (*Plenty Of Ammo* non fa guadagnare alcun punto esperienza).



Zona di Partenza
dei Giocatori



Spawn Zone
degli Zombi



Zona di Uscita



Porta Chiusa

FACILE/MEDIO
4+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

ZOMBICIDE - SCENARI

A1

A2 ROUNDABOUT

Ned pensa che la chiave del suo bunker potrebbe essere finita nella casa di un suo vecchio amico. Ned ha trascorso la notte prima dell'invasione degli zombi con il suo amico giocando ad un MMORPG e mangiando pizza. Pizza fredda. Ned aveva proprio una vita eccitante. La casa si affaccia su una brutta strada la cui unico punto di interesse consiste in una rotatoria. C'è un bell'ingorgo: la strada è piena di macchine e ovviamente, dei loro ex-conducenti. Le auto sono rimaste a secco e tutta quella gente non ha voluto abbandonare le loro vetture.

In verità le chiavi non ci interessano poi molto, ma Ned non la finirà di lamentarsi finché non avremo terminato di esplorare il posto. In altre circostanze, avrei potuto trovare tutto questo molto divertente.

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 1B, 2B, 7B.

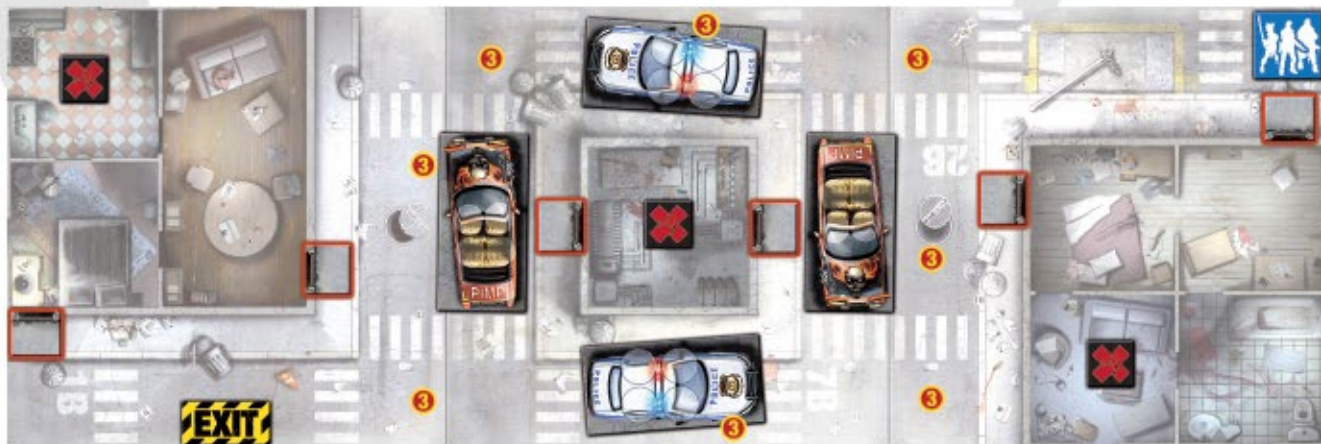
OBIETTIVI

Dov'è la chiave? Pensavo l'avessi tu! Prendete tutti e tre i segnalini Obiettivo. La chiave potrebbe essere sotto uno qualunque di questi segnalini. Beh... in verità non lo è, ma dovete controllarli uno per uno. Una volta che avete recuperato tutti gli Obiettivi, raggiungete la Zona di Uscita con tutti i sopravvissuti rimasti in vita. A questo punto ha inizio la vera Missione: convincere Ned che avete esplorato completamente la zona e non avete trovato la chiave. Ma questa è un'altra storia, giusto?



REGOLE SPECIALI

- Le vetture non possono essere guidate.
- La chiave potrebbe essere qui? Recuperare un Obiettivo fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo raccoglie.
- Non avete mai visto degli zombi camminare in circolo attorno ad una rotatoria? Mettete 3 Walker in ognuna delle nove Zone contrassegnate con il numero 3. Esatto, avete indovinato: questi Zombi stanno camminando in circolo attorno alla rotatoria. Solo non aspettatevi che seguano il codice della strada quando vedranno della carne fresca!
- Woohoo, una vettura! Cavolo. È a secco. Puoi cercare nella Vettura *Pimp* solo una volta. Ciascuna Vettura *Pimp* contiene o il *Ma's Shotgun* o le *Evil Twins* (scegli a caso). La Missione contiene due Vetture *Pimp*. Puoi solo ricevere le armi che non sono state ancora trovate. Quando non ce ne sono più... non ce ne sono davvero più.
- A secco, ma ben rifornite di armi. Puoi cercare in una Vettura della Polizia più di una volta. Pesca le carte finché non trovi un'arma. Scarta le altre carte. La carta "*Aaahh!*" attiva la comparsa di Zombi come al solito e interrompe la ricerca.



FACILE
4+ SOPRAVVISUTI
90 MINUTI

ZOMBICIDE - SCENARI

A2

A3 WANDA REVENGE

Wanda ha un conto in sospeso con due ragazzi della sua vita passata, prima che diventassero zombi.

Il primo tizio è il suo ultimo datore di lavoro. Noi tutti conosciamo il tipo, per sentito dire o per esserci passati, il boss che trattiene un dollaro dalle mance dei dipendenti per ogni ammanco di ogni misero cent dal fatturato, il boss che fa mettere telecamere di sicurezza ovunque nel suo ristorante (perfino nel bagno delle donne) perché crede che i suoi dipendenti rubino alle sue spalle, il boss che costringe i dipendenti a pagare per usare i bagni (che di fatto sono riservati ai clienti, e i dipendenti non sono tecnicamente dei clienti, giusto?).

Il secondo tizio è un appiccicoso ex ragazzo. La tipica spina nel fianco, l'ex che assolutamente non riesce a capire il significato di molte espressioni come: "no", "abbiamo chiuso", "smettila di tormentarmi" e così via. Ovviamente, era un cliente affezionato del drive-in dove lavorava Wanda, e ci andava per colazione, per pranzo, per cena e ci faceva pure un salto per uno o due caffè.

Questi debosciati molto probabilmente sono diventati zombi e ora è tempo di rivincite! Facciamolo con lo stile dei sopravvissuti: con armi e lavoro di squadra!

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 1C, 5E, 6B, 1B, 5B, 6C.

OBIETTIVI

Wanda ha un piano accurato per la sua vendetta. Facciamo quello che vuole.

Trovate l'appiccicoso ex ragazzo e l'ex boss. Wanda ha indicato il suo appiccicoso ex ragazzo come "Obiettivo Verde" e il ciccone ex boss come "Obiettivo Blu". Sa dove abitavano e i luoghi in cui erano soliti recarsi. Ha fatto una mappa e segnato i posti con una "X" rossa. Dobbiamo solo trovare dove si trovano adesso e lasciare che Wanda si gusti la sua dolce vendetta. Ciò significa che non appena troveremo l'Obiettivo Verde apparirà 1 Runner e quando troveremo l'Obiettivo Blu apparirà 1 Fatty. Dobbiamo quindi solo abbatterli.

Occupiamoci di tutti gli altri clienti insoddisfatti. Dal momento che ci siamo, offriamo a Wanda la possibilità di compiere una vendetta completa. Siamo diretti al drive-in e uccideremo tutti (cioè, tutti gli Zombi che si trovano nelle Zone degli edifici delle tessere 6B e 6C, tutti gli Zombi che sono già sul posto, e tutti gli Zombi che saranno generati dopo aver aperto la prima porta). Il drive-in deve essere completamente vuoto e nessuno Zombi deve scappare. In caso contrario... la missione fallisce e Wanda sarà molto dispiaciuta.

Torniamo a casa e lasciamo che Wanda si goda la sua vendetta. Raggiungete la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Un qualsiasi Sopravvissuto può scappare attraverso la Zona di Uscita alla fine del proprio turno, se non vi sono Zombi in quella Zona.



MEDIO
4+ SOPRAVVISSUTI
90 MINUTI

REGOLE SPECIALI

I sei punti chiave della vendetta di Wanda. Ciascun punto chiave consiste in un segnalino Obiettivo che fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo recupera.

L'appiccicoso ex ragazzo. Mischiate l'Obiettivo Verde con gli altri segnalini, tutti a faccia in giù. Quando questo segnalino viene recuperato, appare immediatamente un Runner nella Zona dov'è stato trovato il segnalino. Uccidete il Runner per completare questo obiettivo. Se altri Runner raggiungono la Zona dove si trova l'appiccicoso ex ragazzo, disponete la miniatura di quel Runner stesa, per differenziarlo dagli altri. Uccidere l'appiccicoso ex ragazzo fa guadagnare altri 5 punti esperienza a Wanda se ha preso parte alla Missione, oltre al normale punto esperienza per il Sopravvissuto che gli ha dato il colpo di grazia. La vendetta è dolce.

L'ex boss ciccione. Mischiate l'Obiettivo Blu con gli altri segnalini, tutti a faccia in giù. Quando questo segnalino viene recuperato, appare immediatamente un Fatty nella zona dov'è stato trovato il segnalino. Uccidete il Fatty per completare questo obiettivo. Se altri Fatty raggiungono la Zona dove si trova l'ex boss ciccione, disponete la miniatura di quel Fatty stesa, per differenziarlo dagli altri. Uccidere l'ex boss ciccione fa guadagnare altri 5 punti esperienza a Wanda se ha preso

parte alla Missione, oltre al normale punto esperienza per il Sopravvissuto che gli ha dato il colpo di grazia. Vendetta!

Nota: Se l'appiccicoso ex ragazzo o l'ex boss ciccione si trovasse nella situazione di doversi dividere per seguire più percorsi della stessa lunghezza, comportatevi come nel caso dell'Abomination: non aggiungete un'altra miniatura, ma decidete quale direzione fargli prendere.

I clienti insoddisfatti non abbandonano mai il drive-in. Incredibile. Sono diventati Zombi mentre mangiavano panini e adesso stanno ancora aspettando altre patatine fritte (o, perlomeno, ci va di pensarla così). Potrebbero continuare ad aspettare per molto tempo, anche perché pure il cuoco è diventato uno Zombi. All'inizio della partita collocate 2 Fatty e 4 Walker in ogni Zona della mappa contrassegnata con il numero "6".

Le vetture possono essere guidate.

Puoi cercare in ciascuna Vettura Pimp solo una volta. Ciascuna Vettura *Pimp* contiene o il *Ma's Shotgun* o le *Evil Twins* (scegli a caso). La Missione contiene due Vetture *Pimp*. Puoi solo ricevere le armi che non sono state ancora trovate. Quando non ce ne sono più... non ce ne sono davvero più.



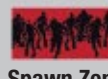
PIATTO DEL GIORNO



Vettura Pimp



Zona di Uscita



Spawn Zone degli Zombi



Zona di Partenza dei Giocatori



Obiettivi (5 XP)



Obiettivo ex-fidanzato (5 XP)



Obiettivo ex-capo (5 XP)



Porta Chiusa



2 Fatty +4 Walker

A4 DOUG'S DREAM

Doug ha fatto un sogno. Prima dell'apocalisse zombi, era solito bazzicare una piccola armeria. Il proprietario di questo posto gli riferì di un fucile mitragliatore che ora fa sognare anche molti altri compagni sopravvissuti di Doug. Doug non è sicuro se il suo vecchio amico custodisce l'arma nel suo negozio o se si tratta solo di una favola, ma in un modo o nell'altro vuole andare a darci un'occhiata. Non abbiamo alcuna ragione per rifiutare. Saccheggiare un'armeria! Tempo di regali, proprio come a Natale! Sfortunatamente, Doug non ha molte informazioni. Non ci aspettiamo che il negozio sia aperto, anzi, molto probabilmente sarà dotato di una massiccia porta che un'ascia o un piede di porco non riuscirebbero a forzare. Avremo bisogno della chiave dell'armeria che sicuramente sarà da qualche parte in casa. Almeno Doug sa in quale edificio abitava il suo amico. Cosa non si è disposti a fare per un bel set di armi nuove!

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 7B, 2B, 4B, 5E, 1C, 4C.

OBIETTIVI

Avete tre cose da fare:

Trovare la chiave dell'armeria. Il proprietario dell'armeria vive in un edificio vicino. Doug non si ricorda esattamente quale, quindi dovrete perlustrare il posto finché non lo troverete. I segnalini Obiettivo indicano i luoghi dove potrebbe trovarsi la chiave. Recuperate tutti gli Obiettivi finché non trovate l'Obiettivo Blu. Non è necessario recuperare i rimanenti Obiettivi una volta che avete trovato l'Obiettivo Blu, ma siete liberi di farlo lo stesso.

Perlustrare l'armeria. La parte migliore del piano. L'Obiettivo Verde sulla mappa indica dove si trova l'armeria. Non appena l'Obiettivo Verde viene recuperato, tutti i Sopravvissuti che si trovano attualmente nella Zona dell'Obiettivo Verde (iniziando da chi ha recuperato il segnalino Obiettivo) pescano immediatamente tante carte Equipaggiamento quante necessarie per riempire completamente il proprio inventario. Ignorate e scartate tutte le carte che non sono armi, *Plenty Of Ammo* o *Scope*. Continuate a pescare finché l'inventario di ciascun personaggio non è completo.

Torniamocene a casa. Non siamo riusciti a trovare l'arma così tanto desiderata da Doug, ma abbiamo abbastanza armi e munizioni per fargli dimenticare questa piccola delusione. Raggiungete la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti rimasti in vita. Un qualsiasi Sopravvissuto può scappare attraverso la Zona di Uscita alla fine del proprio turno, se non vi sono Zombi in quella Zona.



MEDIO
4+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

REGOLE SPECIALI

La mappa e gli Obiettivi di Doug. Ogni segnalino Obiettivo fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo recupera.

Ho trovato la ch... cos'è questo rumore?!? Mischiate l'Obiettivo Blu con gli altri segnalini Obiettivo Rossi, tutti a faccia in giù. Quando l'Obiettivo Blu viene recuperato, la porta Blu può essere aperta. Sfortunatamente, il proprietario dell'armeria ha installato un sistema di allarme nella cassetta delle chiavi. Fa un sacco di rumore. La Zona Blu di generazione degli Zombi si attiva quando l'Obiettivo Blu viene recuperato e inizia quindi a generare Zombi in ogni turno.

Stanza chiuse. Alcune Zone negli edifici sono isolate da porte. Queste Zone sono considerate edifici diversi nel momento in cui devono essere generati gli Zombi.

Le vetture non possono essere guidate.

La vettura dell'armaiolo! Puoi cercare nella Vettura *Pimp* solo una volta. Essa contiene o il *Ma's Shotgun* o le *Evil Twins* (scegli a caso). Puoi solo ricevere le armi che non sono state ancora trovate. Quando non ce ne sono più... non ce ne sono davvero più.

Hey, un'auto della polizia! Puoi cercare in una Vettura della Polizia più di una volta. Pesca le carte finché non trovi un'arma. Scarta le altre carte. La carta "*Aaahh!*" attiva la comparsa di Zombi come al solito e interrompe la ricerca.



				
Zona di Partenza dei Giocatori	Zona di Uscita	Spawn Zone Blu degli Zombi	Spawn Zone degli Zombi	Auto della Polizia
				
Obiettivi (5 XP)	Obiettivo Il sogno di Doug (5 XP)	Porta Blu	Porta Chiusa	Porta Aperta
				Vettura Pimp

A5 PHIL'S BIRTHDAY

Domani è il compleanno di Phil. Puoi immaginare quanto sia difficile organizzare una festa di compleanno dopo che è scoppiata un'apocalisse zombi? Wanda ha trovato gli ingredienti per una torta, ma non ci sono più negozi in cui comprare un pensiero. Stavo pensando ad una sveglia a forma di lampeggiante della polizia. Josh è andato in perlustrazione e, infine, è tornato con un'idea migliore: un'auto della polizia! Stiamo andando a prendere un'auto della polizia per il compleanno di Phil.

Josh ha trovato una stazione di polizia che non sembra essere ancora stata saccheggiata, e per una buona ragione: il posto pullula di zombi. Ma non importa, siamo abituati a trattare con gli zombi. Stiamo andando a ripulire la stazione di polizia e a prendere un'auto della polizia per Phil. Sono sicuro che gli piacerà!

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 4B, 5D, 4E, 3B, 7B, 3C, 2B, 5C, 2C.

OBIETTIVI

Recuperare la sorpresa consiste in un piano semplice. Completate queste fasi in ordine:

Trovare della benzina per il generatore di emergenza. Josh ha fatto una veloce ricognizione e ha scoperto che le auto della polizia sono parcheggiate in un garage chiuso da una saracinesca metallica che viene attivata elettricamente. Il posto è rimasto senza corrente per settimane, ma i poliziotti sono ragazzi prudenti: hanno un generatore di emergenza. Purtroppo questo generatore è rimasto senza benzina. Josh, che è un ragazzo intelligente, ha già scoperto dove se ne può trovare altra. Ha segnato il posto con una "X" verde. Una volta che avete recuperato l'Obiettivo Verde potete procedere alla fase successiva.

Avviare il generatore di emergenza. Una volta che avete la benzina, riavviate il generatore in modo che la stazione di polizia venga lentamente rialimentata. Josh ha segnato una "X" Blu il posto in cui si trova il generatore. Prendete l'Obiettivo Blu per riavviare il generatore.

Requisire almeno un'auto della polizia. Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti a bordo di tante auto della polizia quante necessarie. Una qualsiasi vettura e i suoi passeggeri possono scappare attraverso la Zona di Uscita alla fine del turno del guidatore, se non vi sono Zombi in quella Zona. Non potete scappare con una vettura *Pimp*, avete bisogno di un'auto della polizia!



DIFFICILE
6+ SOPRAVVISUTI
150 MINUTI

ZOMBICIDE - SCENARI

A5

REGOLE SPECIALI

Se si potesse trovare qualche birra o del vino... Sarebbe un netto miglioramento per la festa di compleanno di Phil. Ciascuno dei quattro segnalini Obiettivo fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo recupera, anche se non è obbligatorio recuperare gli Obiettivi Rossi per la riuscita della Missione.

PRIMA la benzina, POI il generatore di emergenza. L'Obiettivo Blu non può essere preso fino a quando non viene recuperato l'Obiettivo Verde. Recuperare l'Obiettivo Verde non fa aprire la porta verde.

Oh! Non c'è nessuna porta qui. L'edificio presente nella zona centrale della mappa è chiuso e non è possibile entrarci.

Hey! Perché questa dannata saracinesca ha deciso di aprirsi ADESSO? Purtroppo, l'interruttore della saracinesca metallica è stato lasciato sulla posizione "acceso" quando la stazione di polizia è rimasta senza corrente. Non appena l'Obiettivo Blu viene recuperato, la saracinesca arrugginita si apre: aprite sia la porta Blu che quella Verde e quindi generate gli Zombi in ogni Zona all'interno dell'edificio. Forse un paio di Zombi vi aspettano all'interno, ma non avrete certamente alcuna difficoltà ad occuparvi di loro. O forse sarà un problema?

Arrugginita e rumorosa. Dannata saracinesca! Gli zombi si sono completamente dimenticati di oliare la saracinesca metallica. Fa davvero un sacco di rumore quando si apre. Tutti gli Zombi vengono avvertiti della presenza di carne fresca che si aggira nell'area. Una volta che l'Obiettivo Blu è stato preso, la Spawn Zone Blu degli Zombi si attiva e inizia quindi a generare Zombi in ogni turno.

Le vetture non possono essere guidate.

Il garage della polizia. Le vetture possono entrare e uscire dalla Zona del garage indicata sulla tessera 3B se entrambe le porte del garage sono aperte. Le vetture non possono entrare nelle Zone interne degli altri edifici.

Cosa c'è in quest'auto? Puoi cercare nella Vettura *Pimp* solo una volta. Ciascuna Vettura *Pimp* contiene o il *Ma's Shotgun* o le *Evil Twins* (scegli a caso). La Missione contiene due Vetture *Pimp*. Puoi solo ricevere le armi che non sono state ancora trovate. Quando non ce ne sono più... non ce ne sono davvero più.

Finalmente! Un'auto della polizia! Puoi cercare in una Vettura della Polizia più di una volta. Pesca le carte finché non trovi un'arma. Scarta le altre carte. La carta "*Aaahh!*" attiva la comparsa di Zombi come al solito e interrompe la ricerca.



					
Zona di Partenza dei Giocatori	Zona di Uscita	Spawn Zone Blu degli Zombi	Spawn Zone degli Zombi	Auto della Polizia	Vettura Pimp
					
Obiettivo Blu (5 XP)	Obiettivo Verde (5 XP)	Obiettivo Rosso (5 XP)	Porta Chiusa Blu	Porta Chiusa Verde	Porta Chiusa Rossa

A6 TRICK OR T(H)REAT!

Abbiamo preso il generatore principale. Ora abbiamo qualche confort in più, ma le luci accese e il rumore che si propaga ovunque non fanno altro che continuare ad attrarre gli zombi. Dobbiamo risolvere questo problema.

Perlustrando l'area, Josh e Wanda hanno trovato un quartiere residenziale nei pressi dell'autostrada. Sembra che molti edifici non siano stati saccheggiati. Secondo Josh, sono stati protetti da un complesso sistema di sicurezza elettronico controllato da un mainframe che ha subito qualche colpo di troppo nei primi giorni dell'invasione. Ridando corrente al sistema, il mainframe andrà in tilt e tutti i sistemi di sicurezza apriranno e chiuderanno le porte in modo del tutto casuale.

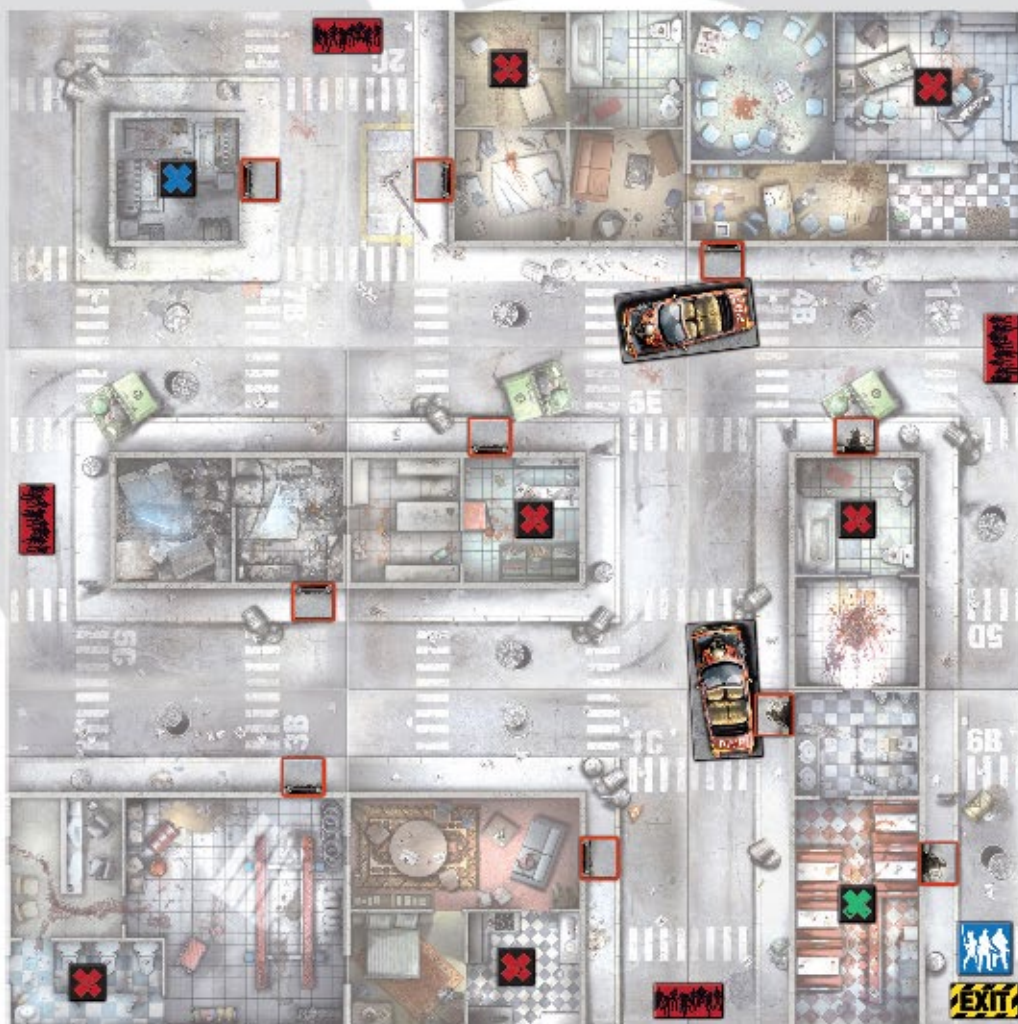
Ho già detto che siamo ad Halloween? Beh, adesso abbiamo una bella schiera di mostri ogni giorno pertanto non sentiamo veramente il bisogno di indossare altri costumi, ma Amy è in vena di utilizzare la sua "ricetta segreta" per i dolci di zucca. Sarebbe davvero ottimo, sicuramente molto meglio del cibo per gatti che avevo per il pranzo.

Il quartiere si presenta come una gabbia gigante per vecchi ricchi. C'è voluto del tempo affinché Ned potesse sbloccare l'entrata, ma adesso siamo dentro. L'impianto elettrico è impazzito e l'intero condominio sembra avere una vita propria. È spaventoso e divertente come una casa infestata. Err... ho appena letto, "Attenti a Jack" sul muro? Chi è Jack? Forse ... "cosa" è Jack?

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 7B, 2C, 4B, 5C, 5E, 5D, 3B, 1C, 6B.

OBIETTIVI

È Halloween, spassiamocela nella casa infestata e facciamo l'ultima festa sulla Terra! Prendete tutti i segnalini Obiettivo (andando di casa in casa a fare "dolcetto o scherzetto"). Una volta che ce l'avete fatta, ritornate alla Zona di Uscita con tutti i sopravvissuti rimasti.



DIFFICILE
6+ SOPRAVVISSUTI
190 MINUTI

REGOLE SPECIALI

Dolcetto o scherzetto! Mettete da parte le seguenti carte prima che la Missione abbia inizio:

- 3 *Aaahh!*
- 1 *Chainsaw*
- 1 *Shotgun*
- 1 *Sub MG x1*

Ciascuna carta viene posizionata casualmente a faccia in giù sotto ciascun segnalino Obiettivo Rosso. Sono le sorprese di Halloween per il vostro divertimento! Pronti per fare "dolcetto o scherzetto"?

Ogni segnalino Obiettivo Rosso fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo recupera e la corrispondente carta Equipaggiamento viene rivelata.

Se si tratta di un'arma, **DOLCETTO!** Il Sopravvissuto ottiene l'arma (l'abilità **Matching Set!** è utilizzabile in caso di ritrovamento del **Sub MG**) e può riorganizzare gratuitamente il suo inventario.

Se si tratta invece di una carta *Aaahh!*, **SCHERZETTO!** Pesca immediatamente una carta Zombi per generare gli Zombi nella Zona in cui si trova il Sopravvissuto.

Gli ingredienti segreti di Amy. Le porte dell'edificio sulle tessere 6B e 5D sono aperte. Prendere l'Obiettivo Verde fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo recupera, in quanto è riuscito a trovare gli ingredienti necessari per la "ricetta segreta" dei dolci di Amy.

Mainframe impazzito. Tirate 3 dadi dopo aver completato ogni Fase di Generazione degli Zombi durante il Turno degli Zombi.

- Se si ottiene un risultato doppio, capovolgete tutti segnalini delle porte sulle tessere che corrispondono a quel numero (ad esempio: doppio 6 = capovolgete entrambi i segnalini delle porte che si trovano sulla tessera 6B; doppio 5 = capovolgete i segnalini delle porte sulle tessere 5C, 5D, 5E). Ovviamente, la tessera 7B non viene mai influenzata da questo tiro del dado. L'apertura di una porta di un edificio completamente chiuso e vuoto comporta la generazione degli Zombi all'interno di

tale edificio, in modo analogo a quanto avviene quando un Sopravvissuto apre la porta di un edificio per la prima volta, anche nel caso in cui le porte fossero già state aperte in precedenza. Non avviene alcuna generazione di Zombi se un sopravvissuto o uno Zombi si trova all'interno dell'edificio. Gli Zombi intrappolati in un edificio chiuso si muovono come se le porte fossero tutte aperte, ma si fermano comunque davanti alle porte chiuse.

- Se si ottiene un risultato triplo, appare Jack (vedi sotto).

L'intero condominio era la gabbia di Jack e noi l'abbiamo liberato. Se viene ottenuto un risultato triplo durante un tiro per il "mainframe impazzito", l'Abomination presente sulla mappa diventa invincibile fino alla fine della partita. Neanche una Molotov non può abbatterlo. Se l'Abomination non è ancora comparso sulla mappa, allora piazzatene uno sulla Zona di Uscita. Jack non bisogno di correre, tanto prima o poi vi beccherà. A meno che il Custode (vedi sotto) non abbia qualcosa da dire in proposito...

Il Custode. L'edificio sulla tessera 7B ospita il mainframe per l'intero condominio. Prendere l'Obiettivo Blu fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo raccoglie. La prima buona notizia: da ora in poi, non si deve più effettuare alcun tiro per il "mainframe impazzito". La seconda buona notizia: spendendo una Azione con un Sopravvissuto che si trova dentro l'edificio del mainframe, il giocatore può capovolgere un singolo segnalino porta a sua scelta in qualsiasi punto sulla mappa. Questa Azione può essere fatta più volte in un turno, ma è proibita se qualche Zombi si trova all'interno dell'edificio del mainframe.

Le vetture non possono essere guidate.

Puoi cercare nella Vettura Pimp solo una volta. Ciascuna Vettura *Pimp* contiene o il *Ma's Shotgun* o le *Evil Twins* (scegli a caso). La Missione contiene due Vetture *Pimp*. Puoi solo ricevere le armi che non sono state ancora trovate. Quando non ce ne sono più... non ce ne sono davvero più.



A7 HOUSE CLEANING

Abbiamo trovato un rifugio abbandonato. Ha bisogno di un po' di lavoro perché possa offrire una protezione adeguata e sufficiente, e magari anche condizioni di vita più confortevoli. Il primo passo consiste nel ripulire l'area circostante dalla minaccia degli zombi. Se avremo occasione, ci procureremo anche delle assi di legno, rotoli di nastro adesivo, chiodi, attrezzi e ogni cosa che potrebbe esserci di aiuto per il nostro nuovo rifugio.

Abbiamo un problema urgente in questo momento: a pochi isolati di distanza una sirena di un'auto della polizia ha appena iniziato a suonare. È tempo di darci una mossa, se non vogliamo che tutti gli zombi della zona si dirigano verso la nostra posizione!

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: **5B, 3C, 1B, 2C.**

OBIETTIVI

L'operazione di pulizia consiste in due fasi:

- **L'operazione di pulizia.** Cerca in ogni casa le parti di ricambio necessarie. Una "X" rossa indica ogni Zona in cui cercare. Prendi tutti i segnalini Obiettivo.
- **Torna al rifugio!** Quando il primo obiettivo è stato completato, raggiungete la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Un qualsiasi Sopravvissuto può scappare attraverso la Zona di Uscita alla fine del proprio turno, se non vi sono Zombi in quella Zona.

REGOLE SPECIALI

- **La sirena della polizia.** La sirena dell'auto della polizia è ancora in funzione. All'inizio della partita, è accesa. Qualsiasi Sopravvissuto che si trova nella Zona dell'auto della polizia può spendere una Azione per accendere o spegnere la sirena. Finché la sirena rimane accesa, la Spawn Zone Blu degli Zombi è attiva e tre segnalini Rumore vengono messi sull'auto della polizia. Questi segnalini Rumore rimangono sul segnalino dell'auto della polizia anche se viene guidata in giro per le strade. Essi non sono cumulativi se la sirena viene accesa più volte nel corso di un singolo turno e vengono rimossi solo se la sirena viene spenta.
- **Allarme!** I segnalini Obiettivo Rossi individuano le Zone in cui le parti di ricambio possono essere trovate. Ogni segnalino Obiettivo, sia Rosso o Blu, fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo raccoglie. Mischiate l'Obiettivo Blu con gli altri segnalini Obiettivo Rossi, tutti a faccia in giù. Esso indicherà l'allarme di una casa attivato per sbaglio. La Spawn Zone Blu degli Zombi diventa permanentemente attiva quando l'Obiettivo Blu viene rivelato. In questo caso, spegnere la sirena dell'auto della polizia non disattiverà più la Spawn Zone Blu degli Zombi.
- **Le vetture possono essere guidate.**
- Puoi cercare in una Vettura della Polizia più di una volta. Pesca le carte finché non trovi un'arma. Scarta le altre carte. La carta "**Aaahh!**" attiva la comparsa di Zombi come al solito e interrompe la ricerca.



ZOMBICIDE - SCENARI

FACILE
4+ SOPRAVVISSUTI
45 MINUTI

A7