

Zombi!!!™

Il Gioco

Il fucile a canne mozze tuonò. Il corpo senza vita volò via dal parabrezza mentre la jeep entrava nella zona parcheggio del fast-food messicano.

Al di fuori le strade erano disseminate di morti viventi che seguivano lentamente il veicolo dei due sopravvissuti. Un tir rovesciato nel mezzo della strada costrinse Loren a fare una deviazione. La jeep sobbalzò sul marciapiede.

"La zona di atterraggio degli elicotteri è da quella parte!" urlò Bruno indicando nella direzione opposta mentre ricaricava il fucile con i suoi ultimi sei colpi.

"Taglieremo attraverso il parcheggio e faremo il giro!" strillò Loren compiendo una curva a gomito sulla sinistra. Attraversando il parco giochi del fast-food la jeep schiacciò un paio di zombi che stavano pasteggiando con i miseri resti di un bambino.

"Non da quella parte!" Bruno si alzò in piedi nella jeep e caricò il fucile puntandolo verso l'orda di cadaveri che giungeva verso di loro.

Tagliando la strada, Loren fu costretta a pigiare sui freni per evitare di colpire il rottame in ◊amme davanti a loro. Le ruote stridettero mentre le jeep slittava verso la macchina infuocata. Bruno volò oltre il parabrezza e Loren battè forte la testa sul volante.

Intontita e insanguinata, rialzò la testa e si pulì gli occhi dal sangue. Bruno era steso immobile sul cofano della jeep. Loren voltò dolorosamente il capo e vide l'ammasso di zombi farsi strada dagli angoli del fast-food.

Inserì la retromarcia. Le ruote urlarono. Non si stavano muovendo di un millimetro.

Loren si sorse per guardare oltre il corpo di Bruno. Il parafrangente frontale era incastrato nel rottame davanti a loro. Erano bloccati.

Voltandosi di nuovo, vide gli zombi avvicinarsi. Allargò le gambe e si chinò in avanti per estrarre la pistola da sotto il sedile. Ancora confusa, si girò per aprire il fuoco sulla folla di morti viventi.

Bruno fu risvegliato dal tuonare della pistola di Loren. Sentì un dolore acuto provenire dal suo braccio destro, mentre qualcosa gli stratonava la gamba sinistra. Alzò la testa e vide gli zombi salire sulla jeep. Gli si aggrapparono addosso, uno gli strappò a morsi un lembo di carne dal braccio, un altro iniziò a masticargli la gamba.

Maledizione, pensò...mai andare nei fast-food...ti fottono sempre nei fast-food.

George Vasilakos

Autore di "All Flesh Must Be Eaten" gioco di ruolo.

Maggio 2001

Grazie per aver acquistato ZOMBIE!!! Il Gioco. Questo gioco nasce dagli innumerevoli film di zombi che abbiamo imparato ad apprezzare. Facendo presente questo fatto, speriamo che comprendiate quando diciamo che ZOMBIE!!! non è un gioco simpatico. Sebbene sia molto, molto divertente. Infatti, qualunque cosa che contenga un così alto numero di cadaveri ambulanti non può essere così male. Ebbene sì, morirete e sarete costretti a ricominciare da capo. Sì, vi troverete chiusi in un angolo, accerchiati da morti recenti. Eppure, procurerete in ogni caso grande dolore ai vostri compagni di gioco, e se sarete i primi ad uscire vivi dalla città, ne sarà valsa davvero la pena.

Speriamo sinceramente che vi divertiate con ZOMBIE!!! e vi invitiamo a visitare i siti web www.raven-distribution.com e www.twilightcreationsinc.com e vedere quai altri ottimi giochi possiamo offrirvi.

Contenuto

30 Tessere Mappa
50 Carte Evento
100 Zombi di Plastica
6 Tizi con Fucile a Pompa (pedine in plastica)
30 Segnalini Vita
60 Segnalini Proiettile
2 Dadi
Istruzioni

Obiettivo del Gioco (ovvero "Come faccio a vincere?")

Lo scopo di ZOMBI!!! è di essere i primi a raggiungere il quadrato centrale della tessera "Eliporto" (quella con l'elicottero), eliminare tutti gli zombi che si trovano sul posto e fuggire dall'orda in arrivo.

Alternativamente, un giocatore può vincere quando è il primo a raccogliere 25 zombi.

Preparazione del Gioco

Scegliete a caso un mazziniere tra i giocatori, il quale dovrà innanzitutto rimuovere le Tessere Mappa "Piazza Centrale" ed "Eliporto". Mettete la Piazza Centrale al centro del tavolo di gioco e posizionate su di essa una pedina (Tizi con Fucile) per ogni giocatore. Il mazziniere mescola il resto delle Tessere Mappa e inserisce a caso l'"Eliporto" nella seconda metà del mazzo. Piazzate il mazzo delle Mappe su un lato del tavolo, in modo che sia sempre facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

Il mazziniere mescola le Carte Evento e ne distribuisce tre ad ogni giocatore. Anche in questo caso, mettete il mazzo Eventi in un punto del tavolo che sia accessibile a tutti i giocatori.

Ogni giocatore riceve anche tre Segnalini Vita e tre Segnalini Proiettile.

Sequenza di Gioco

Nel corso di ogni turno, i giocatori dovranno seguire le seguenti fasi:

1. Pescare una Tessera Mappa e piazzarla sul tavolo.
2. Combattere gli zombi eventualmente presenti nella propria casella attuale. (Vedere la sezione Regole di Combattimento)
3. Pescare fino ad avere tre Carte Evento in mano (solo chi ne ha meno di tre).
4. Effettuare un Tiro per il Movimento. (Vedere la sezione Regole di Movimento)

5. Muovere il proprio segnalino di un numero massimo di spazi pari al risultato del Tiro di Movimento. Si è costretti a fermarsi e a combattere su tutti gli spazi occupati dagli zombi. Dopo aver sconfitto gli zombi è possibile continuare a muoversi fino al totale del Movimento ottenuto.
6. Dopo aver mosso, tirate un dado da sei. Dovrete muovere quel numero di zombi, ognuno di uno spazio, se possibile.
7. Alla fine del turno è possibile scartare un Evento dalla propria mano. Dopodiché il gioco procede in senso orario attorno al tavolo.

Piazzare le Tessere Mappa

Ci sono alcune regole che i giocatori dovranno seguire nel comporre la mappa di gioco.

- Le Tessere Mappa possono essere ruotate in qualunque direzione, ma devono essere piazzate in modo tale che le strade risultino collegate tra loro. Non si può far terminare bruscamente una strada contro il lato di un edificio.
- Nel momento in cui vengono piazzate sul tavolo, le Tessere Mappa degli edifici "con nome" (Pezzo "B") devono contenere immediatamente il numero di Zombi (Z), Proiettili (P) e Vita (V) indicati sulle stesse. Tutti i Segnalini e gli Zombi devono essere posizionati all'interno dell'edificio e non possono essere messi sulla strada. Vedere la sezione "Regole Aggiuntive e Chiarimenti" per maggiori spiegazioni sugli Zombi e sul piazzamento dei Segnalini.
- Può capitare che le Tessere Mappa siano posizionate in modo che non sia possibile aggiungerne altre. Se questo accade, il giocatore che ha piazzato l'ultima tessera perde il resto del turno. Il gioco continua fino a quando un giocatore non avrà raccolto 25 zombi.
- Quando viene messa sul tavolo una Tessera Mappa con edifici "senza nome" (Pezzi "A" e "C"), bisogna mettere in gioco un numero



di zombi pari alle strade che si immettono in quella tessera. Per esempio, il Pezzo "C" avrà quattro zombi. Il Pezzo "A" invece ne avrà solo due. Questi zombi possono essere posizionati su qualunque spazio lecito nella strada di quella tessera.

- È anche possibile estrarre una Tessera Mappa non posizionabile. In questo caso, la tessera viene scartata e il turno prosegue come al solito.

Regole di Combattimento

- Ogni volta che si inizia il proprio turno nello stesso spazio di uno zombi, o che si arrivi in uno spazio occupato da uno zombi durante il proprio movimento, il combattimento ha inizio.
- Il combattimento si risolve tirando un dado da sei. Si vince ottenendo quattro, cinque o sei, e si aggiunge lo zombi alla propria collezione; se invece si ottiene uno, due o tre, il giocatore ha perso lo scontro e deve scegliere se spendere un Segnalino Vita oppure Segnalini Proiettile a sufficienza per aumentare il tiro fino a trasformarlo in un successo. Ad esempio, se avete ottenuto un due, potreste scartare un Segnalino Vita e tirare nuovamente oppure spendere due Segnalini Proiettile e portare il tiro da due a quattro.
- Il combattimento continua fino a quando il giocatore vince oppure termina i Segnalini Vita. Non è mai permesso abbandonare volontariamente un combattimento.
- Quando si terminano i Segnalini Vita, il Movimento si interrompe e la pedina dello sfortunato giocatore viene posta nuovamente al centro della Piazza Centrale. Egli deve rinunciare al resto del proprio Movimento, perde la metà (arrotondata per eccesso) degli zombi raccolti finora e tutte le Carte arma attualmente in gioco. Il resto del suo turno si svolge normalmente (cioè muove gli zombi e, se vuole, scarta un Evento dalla mano).
- Quando un giocatore muore ed è costretto a ripartire da capo, comincia il suo prossimo turno con tre Segnalini Vita e tre Segnalini Proiettile.

Regole delle Carte Evento

- Gli Eventi possono essere giocati in qualunque momento.
- Si può giocare un solo evento durante un intero round. (Vale a dire che si può giocare una sola carta a partire dall'inizio del proprio turno fino all'inizio del proprio turno successivo.)
- Non si possono mai avere in mano più di tre Carte Evento alla fine del proprio turno.

- È possibile scartare una Carta Evento alla fine del proprio turno. Lo scarto indica la fine del turno e nessun'altra azione può essere intrapresa dopo lo scarto.
- Rimescolate la pila degli scarti quando il mazzo è terminato.
- Le carte giocate e poste davanti ai giocatori, ad esempio gli Oggetti, sono considerate "in gioco" e non vanno conteggiate nel limite delle tre carte. Usare un Oggetto non conta come "giocare una carta".

Regole di Movimento dei Giocatori

- Il Movimento è determinato dal tiro di un dado da sei: 1 mossa = 1 quadratino.
- Non è permesso alcun Movimento in diagonale, tuttavia due o più giocatori possono occupare il medesimo spazio.
- È possibile decidere di non usare tutto il proprio Movimento e di fermarsi quando si vuole. Ci si può spostare soltanto sulla strada o sugli spazi degli edifici "con nome".
- Qualunque zombi incontrato durante il movimento deve essere combattuto prima di poter continuare. Vedere la sezione Regole di Combattimento per maggiori dettagli. (Carte Evento come "Fonte di Cibo Alternativa" hanno la precedenza su questa regola)
- Se ci si muove su di uno spazio che contiene Segnalini Vita o Proiettile e nessuno zombi, i Segnalini vengono immediatamente aggiunti a quelli posseduti dal giocatore.
- Gli zombi e i giocatori possono muoversi fuori e dentro solo dagli edifici "con nome" e devono fare uso degli spazi con le porte. Non è possibile entrare in nessun altro edificio o parcheggiare.
- Negli edifici "con nome" si possono usare tutti gli spazi delimitati dalle linee al loro interno. Ad esempio, il "Negozio di Articoli Sportivi" qui sotto, ha sette spazi interni e uno spazio sulla strada.

Regole di Movimento degli Zombi

- Alla fine di ogni suo turno, il giocatore tira un dado da sei e deve muovere quel numero di zombi di uno spazio ciascuno, se possibile.
- Gli zombi non possono essere mossi in diagonale.
- Ogni spazio può contenere un solo zombi alla volta, in ogni caso.
- Gli spazi che contengono uno zombi possono contenere anche un Segnalino Vita o un Segnalino Proiettile; se lo zombi si muove, il Segnalino rimane al suo posto.

Regole Aggiuntive e Chiarimenti

- Quando viene pescata la Tessera “Eliporto”, la persona col minor numero di zombi ne decide la posizione sul tavolo. In caso di parità, decidete casualmente chi posizionerà la tessera.
- Ogni spazio può contenere uno zombi e un Segnalino Vita o un Segnalino Proiettile, mai tutti e tre contemporaneamente.
- Nessun giocatore può avere più di cinque Segnalini Vita.
- Non ci sono limiti al numero di Segnalini Proiettile che si possono raccogliere.
- Quando si gioca una Carta Evento, la “Piazza Centrale” e l’ “Eliporto” non sono considerati edifici “con nome”. Vengono invece considerati entrambi come tessere “generiche con quattro uscite” ai fini del posizionamento.
- Solo le porte accessibili dagli spazi sulla strada possono essere utilizzate per entrare o uscire dagli edifici.
- Se viene estratta una Tessera Mappa non posizionabile, deve essere scartata e il resto del turno continua come sempre.
- Ogni giocatore può avere solo una copia di ogni singola arma in gioco.
- Se una Carta Evento come “Fonte di Cibo Alternativa” dice che nessuno zombi può attaccare, non possono nemmeno essere attaccati.
- Non è possibile attaccare gli altri giocatori senza l'effetto di una Carta specifica.
- Se volete provare una versione più corta del gioco, mescolate a caso la tessera “Eliporto” nel mazzo.
- Non è permesso nascondere agli altri giocatori il numero di zombi eliminati.

Seconda Edizione

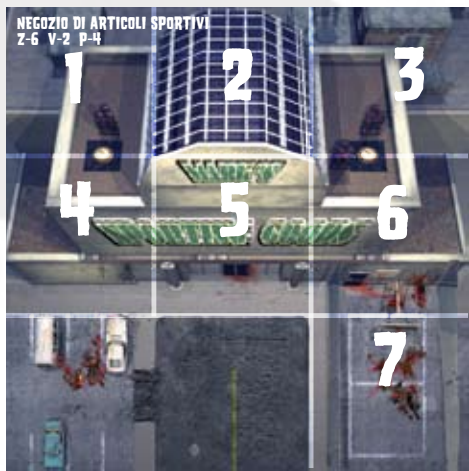
Idea del Gioco e Design: Todd A. Breitenstein

Illustrazioni: Dave Aikins

Ulteriore Sviluppo: Kerry Breitenstein, Mark Bordenet, Darin Hiner

Scultore: Behrle Hubbuch

Layout e Design: Greg Conyers, Phil Lacefield Jr, e Todd Breitenstein



Edizione Italiana

Traduzione ed Editing: Roberto Petrillo e Luigi Purgato

Playtester: Brian Woodward, Ted Treibull, David May, Phil Lacefield Jr, Marcus D'Amelio, Johnny Queen, Kathleen Thill, Dan Frohlich

Un ringraziamento speciale ad Heather Barnhorst e a tutti i membri del Product Guidance Council.

©2006 Twilight Creations, Inc. Tutti i Diritti Riservati.



www.raven-distribution.com

