



PREPARAZIONE

- 1) Piazzare sul tavolo il tabellone Colonia e le 6 Locazioni esterne.
- 2) Scegliere **1 Carta Obiettivo Principale** ed allestire lo scenario.
- 3) Per ogni giocatore prendere **2 Carte Obiettivo Segreto** e **1 Carta Obiettivo Traditore**. Mescolare insieme le carte e darne una ad ogni giocatore.
- 4) Mescolare le **Carte Crisi** e piazzare il mazzo sul tabellone Colonia.
- 5) Mescolare separatamente le **Carte Superstite**, **Esilio** e **Crossroads** e piazzare i mazzi accanto al tabellone.
- 6) Mescolare le **Carte Oggetto Iniziali** e darne **5** ad ogni giocatore.
- 7) Mescolare e piazzare le **Carte Oggetto** in base alla Locazione specifica.
- 8) Distribuire **4 Carte Superstite** ad ogni giocatore che ne **sceglie 2** (1 Leader e 1 membro del gruppo).
- 9) Piazzare le pedine dei superstiti scelti sul tabellone Colonia.
- 10) Il Leader con influenza maggiore riceve il **segnalino Primo Giocatore**.

SVOLGIMENTO DEL ROUND

1. Fase Giocatori (i turni dei giocatori si risolvono prima della Fase Colonia)

1. rivelare **Carta Crisi**; 2. i giocatori lanciano **n+1 Dadi Azione** (n: superstiti del gruppo); 3. prima del turno del giocatore attivo, il giocatore a destra pesca **1 Carta Crossroads** e la rivela quando nel corso del turno sussistono le condizioni di attivazione. Si svolgono gli effetti (applicati al giocatore di turno) e si rimuove la carta dal gioco. In caso contrario la si rimette in fondo al mazzo.

Turni dei giocatori - Azioni che richiedono un Dado Azione

◆ **Perlustrare**: si può perlustrare qualsiasi Locazione esterna, ma non la **Colonia**. Spendere **1 DA** con valore \geq al valore Ricerca del superstite. Prendere **1 Carta Oggetto** dalla Locazione perlustrata, ma prima di aggiungerla alla mano scegliere tra: **a.** tenere la carta (fine perlustrazione); **b.** piazzare **1 segnalino Rumore** sulla Locazione e pescare 1 carta supplementare. Si possono pescare tante carte fintanto che ci sono spazi liberi per i segnalini Rumore. Terminata la perlustrazione, **scegliere 1 delle carte** pescate ed aggiungerla alla propria mano (rimettere le altre sotto la corrispondente pila). Si può perlustrare più volte, ma ogni perlustrazione necessita di 1 nuovo DA.

◆ **Attaccare**: scegliere un proprio superstite e spendere **1 DA** con valore \geq al suo valore di attacco. Se il bersaglio è uno Zombi è automaticamente eliminato dal tabellone (lanciare il **Dado Esposizione**). Se il bersaglio è un altro superstite **lanciare il DA**: se il risultato è \leq al valore d'attacco del bersaglio, riceve **1 segnalino Ferita** e l'attaccante può prendere 1 carta dalla sua mano. Si può attaccare più volte, ma ogni attacco necessita di **1 nuovo DA**. *Nota: non si possono attaccare i propri superstiti o i superstiti indifesi.*

◆ **Barricare**: spendere **1 DA** di qualsiasi valore per piazzare una Barricata in uno spazio libero nella Locazione in cui si trova il superstite.

◆ **Smaltire Rifiuti**: spendere **1 DA** di qualsiasi valore di un superstite nella Colonia per rimuovere dal gioco le **prime 3 carte** della **pila dei Rifiuti**.

◆ **Attirare**: spendere **1 DA** di qualsiasi valore per attirare **2 Zombi** da qualsiasi Locazione nella Locazione del superstite.

◆ **Abilità del superstite**: può necessitare **1 DA** di valore \geq al valore indicato nell'abilità speciale del superstite.

Turni dei giocatori - Azioni che NON richiedono un Dado Azione

◆ **Muovere un superstite**: si può muovere un superstite in uno spazio libero **solo 1 volta per turno**. Dopo il movimento **lanciare il DE** (l'effetto si applica nella Locazione di destinazione).

◆ **Giocare una carta**: solo nel proprio turno e quante volte si vuole si può giocare una carta dalla propria mano mettendola in cima alla pila dei Rifiuti (una carta che **provoca un evento** è **rimossa dal gioco**). Gli equipaggiamenti sono piazzati accanto al superstite scelto. *Nota: una carta non può essere utilizzata per interrompere un evento in corso.*

◆ **Assegnare carte alla Crisi**: aggiungere una o più carte dalla mano (coperte) e/o assegnate ai superstiti (scoperte). *Nota: le Carte Cibo che aggiungono più segnalini Cibo contano come 1 carta.*

◆ **Spendere segnalini Cibo**: spendere segnalini Cibo dalla riserva per aggiungere 1 (per ogni segnalino) al valore di un DA non utilizzato.

◆ **Richiesta**: si può richiedere 1 o più Carte Oggetto agli altri giocatori. Le carte devono essere rivelate e giocate immediatamente.

◆ **Cessione**: è possibile cedere un oggetto equipaggiato da un superstite ad un altro che si trova nella stessa Locazione. *Nota: un oggetto ad utilizzo unico per turno non può essere usato nuovamente in questo turno.*

◆ **Votare Esilio**: si può votare per esiliare un giocatore **solo 1 volta per turno**.

2. Fase Colonia

1) **Consumare Cibo**: rimuovere **1 cibo ogni 2 superstiti** nella Colonia. **Se non sufficiente**: **a.** non rimuovere il cibo dalla riserva; **b.** aggiungere un segnalino Inedia alla riserva; **c.** diminuire di 1 il Morale per ogni segnalino Inedia.

2) **Verifica Rifiuti**: **ogni 10 carte** presenti diminuire di 1 il Morale (per difetto).

3) **Risolvere Crisi**: mescolare coperte le carte e rivelarle una alla volta. Ogni carta col simbolo corrispondente fa guadagnare 1 punto, tutti gli altri simboli ne fanno perdere 1. Se i punti sono \geq al numero di giocatori non esiliati, la Crisi è evitata, altrimenti applicare l'effetto della Crisi. Se i punti sono **superiori di 2 o più**, aumentare di 1 il Morale. Tutte le carte sono rimosse dal gioco.

4) **Aggiungere Zombi**: **a.** 1 Zombi nella Colonia **ogni 2 superstiti** presenti; **b.** 1 Zombi in una Locazione **per ogni superstite** presente. **Per ogni segnalino Rumore** lanciare 1 dado: con risultato ≤ 3 aggiungere **1 ulteriore Zombi**.

5) **Verificare Obiettivo Principale**: se raggiunto, la partita termina subito.

6) **Spostare indicatore del round**: se arriva sullo 0 la partita termina subito.

7) **Passare il segnalino Primo Giocatore**. *Nota: il Primo Giocatore dirime i pareggi e decide l'ordine in caso due effetti si producano simultaneamente.*

TIRI DI ESPOSIZIONE

Lanciare il DE dopo aver **mosso un superstite** o **ucciso uno Zombi**. **Bianco**: non accade nulla. **Ferita**: riceve 1 segnalino Ferita. **Congelamento**: riceve 1 segnalino Ferita da congelamento (all'inizio di ogni turno riceve una Ferita aggiuntiva). **Morso**: il superstite muore e il contagio si diffonde.

DIFFONDERE IL CONTAGIO DI UN MORSO

Il contagio si trasmette al superstite con l'influenza minore nella stessa Locazione del superstite morso. Il giocatore del nuovo contagiato deve scegliere tra: **a.** uccidere il superstite contagiato (il contagio si arresta); **b.** rilanciare il DE: con un bianco il superstite sopravvive ed il contagio si arresta, mentre tutti gli altri risultati uccidono il superstite ed il contagio prosegue.

AGGIUNGERE ZOMBI

Nella Colonia: dall'ingresso 1 piazzare in sequenza **1 Zombi alla volta** in uno spazio libero e ricominciare dopo il sesto. Se c'è una Barricata, rimuovere la stessa e lo Zombi. Se non ci sono spazi liberi né barricate, lo Zombi entra nella Colonia ed uccide il superstite con influenza minore. Se ci sono solo superstiti indifesi eliminarne uno. Altrimenti, lo Zombi è rimosso e non accade nulla.

Fuori dalla Colonia: piazzare gli Zombi negli spazi liberi della Locazione seguendo le regole precedenti.

Nota: se terminano le pedine Zombi utilizzare i segnalini Zombi.

ESILIO

Un giocatore esiliato deve prendere **1 Carta Obiettivo Segreto Esilio**, che modifica il suo obiettivo corrente. Il giocatore esiliato deve muovere i suoi superstiti in Locazioni esterne (**vedere "Muovere un superstite"**), ma questo **non conta** come azioni movimento. **Fintanto che è esiliato**: **1.** non può assegnare carte a una Crisi; **2.** in caso debba aggiungere superstiti indifesi alla Colonia non li aggiunge; **3.** in caso debba aggiungere un superstite alla Colonia lo aggiunge in una Locazione esterna a scelta; **4.** non può spendere segnalini Cibo per aumentare di 1 il valore dei DA (ma può in alternativa giocare Carte Cibo); **5.** non partecipa alle votazioni; **6.** la Colonia non perde Morale se uno dei suoi superstiti muore; **7.** le sue carte giocate non sono messe nella pila dei Rifiuti ma rimosse dal gioco. *Nota: se ci sono 2 giocatori esiliati e nessuno dei due ha un Obiettivo Segreto Tradimento il Morale scende subito a 0.*

AGGIUNGERE SUPERSTITI

Quando si aggiunge un superstite al proprio gruppo posizionarlo nella Colonia. Si può utilizzare subito il nuovo superstite, ma **non si rilanciano i DA** prima del prossimo turno. **Se non c'è spazio nella Colonia** non si può applicare una Carta Crossroads o giocare una carta che aggiungerebbe un superstite.

MORTE DEI SUPERSTITI

Un superstite muore quando: **a.** uno Zombi entra in una Locazione; **b.** ha 3 o più ferite; **c.** viene morso; **d.** effetti delle carte. Ogni superstite morto **diminuisce di 1 il Morale**. Se un superstite equipaggiato muore nella Colonia, il giocatore recupera le sue carte. Se un superstite equipaggiato muore fuori dalla Colonia le carte sono mescolate nella pila della Locazione. Se il leader muore scegliere un nuovo Leader tra i superstiti del gruppo. Se l'ultimo superstite muore tutte le carte sono subito eliminate dal gioco e si prende una nuova Carta Superstite (diventa Leader). Se un superstite indifeso muore, rimuovere il segnalino e **diminuire di 1 il Morale**. *Nota: se una carta rimuove un superstite non diminuire il Morale a meno che non sia esplicitamente richiesto.*

FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente se: **a.** il Morale arriva a 0; **b.** l'indicatore del round arriva a 0; **c.** l'Obiettivo Principale viene raggiunto. Nell'ultimo caso, i giocatori che hanno completato il loro Obiettivo Personale sono i vincitori.

VARIANTI DI GIOCO

A) **Versione cooperativa**: utilizzare il lato **"difficile"** della Carta Obiettivo Principale e non assegnare Obiettivi Segreti. Ogni giocatore deve contribuire all'Obiettivo Principale. I giocatori non possono votare per esiliare un giocatore. Nella preparazione rimuovere le carte col simbolo "Non Cooperazione".

B) **2 giocatori**: stesse regole della versione cooperativa. Nella preparazione ogni giocatore riceve **7 Carte Oggetto Iniziali** e **4 Superstiti tenendone 3**.

C) **Versione traditori**: nella preparazione mettere per ogni giocatore **solo 1 Carta Obiettivo Segreto** non connessa al tradimento per aumentare il rischio di avere un traditore nel gruppo.

D) **Da duri**: utilizzare il lato **"difficile"** della Carta Obiettivo Principale.

E) **Versione a eliminazione**: se l'ultimo superstite muore (o viene perso in altro modo) scartare tutte le carte in mano ed il giocatore viene eliminato dal gioco.