

RULEBOOK

**LAST
NIGHT
ON EARTH™**
THE ZOMBIE GAME

**FLYING FROG™
PRODUCTIONS**

A Zombie Horror Board Game
for 2-6 Players, Ages 12 and up

LAST NIGHT ON EARTH

The Zombie Game

By
Jason C. Hill

Quando inizia a scendere la notte sulla pigra e rurale cittadina di Woodinvale, le ombre e la nebbia si spandono recando con loro più di un semplice brivido freddo. Un incubo vivente irrompe quando la comunità, un tempo pacifica, viene soverchiata dai morti inquieti... graffiando e artigliando la loro strada per la superficie con un'insaziabile fame di carne umana. Ora, solo un pugno di improbabili Eroi rimane, riunitosi insieme per combattere per le proprie vite. In una notte che non finisce mai, l'unica cosa peggiore della morte... è il venire infettati.

Una visione di insieme del Gioco

Last Night on Earth, The Zombie Game è un Gioco dal ritmo veloce di Zombies mangia-cervelli, Eroi di piccole cittadine, e azione da film horror. I Giocatori impersonano sia gli Eroi che gli Zombies. Per sopravvivere, i Giocatori Eroe devono usare la propria astuzia ed ingenuità (così come un pizzico di fortuna) per farcela durante la notte. Solo lavorando assieme gli Eroi potranno sperare di superare le orde di Zombie e trovare il modo per fermarli o scappare.

Mentre alcuni giocatori combattono per la sopravvivenza, altri sono già caduti alla piaga putrescente e bramano di saziare il proprio odio contro i vivi. Come giocatore Zombie, hai il controllo di onde senza fine di Zombie che si diffondono sulla città come una malattia. Avete anche l'abilità di seminare discordia fra gli Eroi man mano che paura e primordiale istinto di sopravvivenza prendono il sopravvento. Gli Eroi che cadono spesso risorgeranno nuovamente fra le fila dei vostri Zombie per terrorizzare i loro vecchi amici.

Con un cast di archetipi Eroici da film horror e orde di Zombie assetati di sangue, ciascuno Scenario è studiato per riprodurre la trama di un film; Eroi disperati corrono contro il tempo per raggiungere i propri obiettivi... talvolta semplici come tentare di sopravvivere alla notte.

Quindi posate quel popcorn, prendete i vostri fucili a pompa, e nascondete il vostro cervello; gli Zombie stanno arrivando e questa potrebbe essere la vostra Last Night on Earth.

Gameplay Breakdown

Ogni Round di gioco è suddiviso in 2 turni, il turno degli Zombi e il turno degli Eroi. Durante il turno degli Zombi, il/i giocatore/i Zombi devono muoversi e attaccare con i Zombi, sarà così possibile far uscire nuovi Zombi. Durante il turno degli Eroi, ogni eroe deve effettuare un movimento azione (Muoversi, o cercare se si è in una casa) e attaccare, in qualsiasi ordine loro vogliono. Il gioco finisce quando entrambi gli obiettivi dello scenario sono completati o quando il segnalino del sole arriva alla fine della tabella.

Temi Adulti

Last Night on Earth, The Zombie Game contiene immaginario grafico da film horror e alcuni temi parzialmente adulti (sebbene presentato spesso con poca malizia). Per questa ragione il gioco è considerato adatto a un pubblico di età compresa fra i 12 e i 100 (ci scusiamo con chi è oltre i 100 probabilmente voi siete già degli Zombie; nel qual caso avreste un ingiusto vantaggio). Siete stati avvisati!

Game Contents

- 1 Regolamento a Colori
- 1 Tabellone centro città
- 6 Tabelloni a L
- 8 Miniature Eroe (Grigio)
- 14 Miniature Zombi (7 Verdi, 7 Marroni)
- 40 Mazzo di carte Eroe (Gioco Base)
- 40 Mazzo di carte Zombi (Gioco Base)
- 20 Carte per il Mazzo di carte Eroe per il Gioco Avanzato
- 20 Carte per il Mazzo di carte Zombi per il Gioco Avanzato
- 6 Aiuti
- 8 Schede Eroe
- 5 Schede Scenario
- 2 Fustelli di tasselli colorati
- 16 Dadi
- 1 CD Soundtrack

I Giocatori

Last Night on the Earth può essere giocato in 2-6 giocatori (ci deve sempre essere almeno 1 giocatore eroe e 1 giocatore zombie). Il numero totale di giocatori determina quanti giocatori saranno eroi e quanti zombie. Per i dettagli consultare la seguente tabella .

2 Giocatori	1 Giocatore Zombi 1 Giocatore Eroe che controlla quattro Eroi
3 Giocatori	1 Giocatore Zombi 2 Giocatori Eroe che controllano due Eroi ciascuno
4 Giocatori	2 Giocatori Zombi 2 Giocatori Eroe che controllano due Eroi ciascuno
5 Giocatori	1 Giocatore Zombi 4 Giocatori Eroe che controllano uno Eroe ciascuno
6 Giocatori	2 Giocatori Zombi 4 Giocatori Eroe che controllano uno Eroe ciascuno

Da notare che ci sono in gioco sempre 4 eroi a prescindere dal numero di giocatori.

Componenti di Gioco

Dadi

Il gioco fornisce 16 dadi a 6 facce che devono essere divisi tra i giocatori. Alcune carte si riferiscono a D6 o D3: per D6 si intendo i normali dadi a 6 facce, per D3 si intendo dei sempre i dadi a 6 facce ma che danno un risultato diverso da quello mostrato dal dado stesso, si consulti la seguente tabella:

Lancio D6	Risultato
1-2	1
3-4	2
5-6	3

Tassello Ferita

Il gioco fornisce parecchi tasselli ferita per indicare le ferite che ogni eroe riceve e mantiene durante il gioco. Questi tasselli vengono posizionati nella scheda dell'eroe per indicare quante ferite sono state inferte all'eroe fino a quel momento.



Tassello Sole

Il tassello Sole viene posizionato nella tabella del Sole all'inizio delle partita e viene spostato di uno spazio verso il basso ad inizio di ogni nuovo turno per tenere traccia di quanti turni sono stati giocati e quanti ne mancano per finire la partita.)



Tassello Pozzo delle Anime

Occasionalmente gli zombie guadagneranno nuovi Pozzi delle Anime che verranno utilizzati per far entrare nel tabellone nuovi zombie. Di solito questi pozzi vengono posizionati grazie all'uso di alcune carte speciali.



Tasselli Conquistato

Può capitare che alcuni edifici siano così pieni di zombie che per gli eroi risulta impossibile entrare. Di solito questi tasselli vengono posizionati grazie all'uso di alcune carte speciali. Quando questo accade posizionare l'apposito tassello nell'edificio.



Luci Spente

Quando gli zombie tagliano la linea elettrica (per lo più perché inciampano o masticano i cavi) gli eroi sanno che sono già nei guai. Questi tasselli vengono piazzati negli edifici a indicare gli effetti di certe carte speciali.



Tassello Gas (solo Gioco Avanzato)

Il tassello Gas viene utilizzato solo nel Gioco Avanzato e verrà spiegato approfonditamente in seguito.



Vecchio Betsy (solo Gioco Avanzato)

Il vecchio Besty è il cane della fattoria, viene utilizzato solo nel Gioco Avanzato e verrà spiegato approfonditamente in seguito.



Tassello Camioncino (solo Gioco Avanzato)

Il Camioncino viene utilizzato solo nello scenario "Scappa sul camioncino" spiegato approfonditamente in seguito.

Tassello Eroe Zombi (solo Gioco Avanzato)

Nel Gioco Avanzato, quando un eroe muore può diventare (a certe condizioni) uno zombie. Quando questo accade, posizionate il tassello Eroe Zombie sotto la miniatura dell'eroe e muoveteli insieme per ricordarvi che ora quell'eroe è ora uno zombie mangiacervelli.



Tasselli Vari

(solo Gioco Avanzato)
Ci sono anche numerosi vari tasselli che non servono nel Gioco Base, ma solo nel Gioco Avanzato e anche per le vostre regole, scenari che potremo proporvi in futuro e per qualunque altro scopo...

Miniature

Ci sono 8 miniature in plastica (grigio) che rappresentano ognuna un eroe diverso. Ci sono anche 14 zombie (7 verdi, 7 marroni). Se c'è soltanto un giocatore zombie, tutti gli zombie verdi e marroni vengono raggruppati in una unica riserva. Se ci sono 2 giocatori zombie allora ognuno prende un set di un colore di zombie e gestisce solo quelli.



Colonna Sonora di Last Night on Earth

Last Night on the Earth contiene anche un cd con una colonna sonora creata appositamente per essere ascoltata mentre si gioca a Last Night on the Earth. Non è necessario ascoltarla ai fini del gioco, ma sicuramente aiuta a creare una giusta atmosfera e a darvi un'emozione in più.

Le Carte

Ci sono due mazzi di carte: uno eroi ed uno zombie. Nel gioco base questi mazzi sono di 20 carte ciascuno. Ci sono anche 20 carte extra da aggiungere nel Gioco Avanzato sia per il mazzo degli eroi che per quello degli zombie, ma per il momento mettete queste carte da parte.

Carte Eroe

Le carte eroe sono carte che rappresentano Oggetti, Armi che possono essere trovati durante il gioco, ma anche degli Eventi con i quali potete sorprendere i vostri avversari.

Hero Card Breakdown



per le Armi) sono carte che devono essere posizionate scoperte vicino alla scheda dell'eroe appena vengono trovate. In seguito verranno spiegate diffusamente.

al giocatore zombie e tenute in mano, pronte per essere giocate al momento opportuno per salvare la vita all'eroe.

Carte Zombi

Le carte zombie sono un po' diverse da quelle eroe. I giocatori zombie tengono

segrete le loro carte zombi ai giocatori eroi e le giocano al momento opportuno contro gli eroi. Queste carte vengono pescate all'inizio di ogni turno dello zombie. Quindi le carte zombie sono solo carte Evento e quindi le carte zombi hanno solo il bordo Giallo. Gli eventi zombie rappresentano le varie abilità che gli zombie hanno per attaccare, tormentare e generalmente terrorizzare gli eroi.

Zombie Card Breakdown



Scheda degli Eroi

Ogni Eroe è rappresentato da una scheda che ne illustra caratteristiche e informazioni peculiari. Ogni eroe differisce dall'altro.



Scheda dello Scenario

Ci sono 5 differenti scenari, ognuno con una scheda che ne riporta le regole e le condizioni di vittoria.



Giocare Immediatamente

Alcune carte hanno la scritta *Play Immediately* (Giocare Immediatamente), come indicato dalla scritta queste carte devono essere giocate appena pescate. Se più di una carta con la scritta *Giocare Immediatamente* viene pescata nello stesso momento, il giocatore che ha pescato le carte decide la sequenza in cui queste devono essere giocate, ma deve giocarle tutte e subito (devono essere risolte prima di passare ad una fase successiva).

Rimane in Gioco

Alcune carte hanno la scritta *Remains in the Game* (Rimane in Gioco), come indicato dalla scritta. queste carte, quando vengono giocate, devono rimanere in gioco scoperte modificandone le regole come illustrato sulla carta stessa, fino a quando non verranno scartate.



Il Tabellone

Ci sono due tipi di tabellone: il centro città e gli angoli a L.

Il Centro Città

Il Centro Città viene sempre posizionato al centro del tavolo ed ha quadrati larghi per permettere movimenti veloci attraverso di esso. Questi quadrati sono esattamente come quelli più piccoli nei tabelloni a L, solo più grossi. Nel verso del tabellone del centro Città c'è la Manor House, questo verso del tabellone viene utilizzato esclusivamente per lo scenario "Difendi la Manor House" descritto più avanti.

Altri Tabelloni a L

Ci sono 6 tabelloni ad L. Questi rappresentano i vari edifici che ci sono intorno al centro città e varie aree limitrofe o in periferia. All'inizio di ogni partita, vengono scelti a caso 4 tabelloni a L e piazzati intorno al Centro Città a formare il tabellone completo.

Spazi

Ogni tabellone è diviso in spazi nei quali zombie ed eroi si muovono. Ogni spazio è o fuori degli edifici o dentro gli edifici (gli edifici sono delimitati dalle mura).

non c'è limite al numero di pezzi (eroi o zombie) che possono stare in un singolo spazio allo stesso tempo.

Come già detto, gli spazi del tabellone centrale sono più grandi, ma non hanno altra differenza con gli altri spazi più piccoli. Semplicemente attraversare il centro del tabellone sarà così, più veloce.



Mura

Le mura corre lungo certi bordi di alcuni spazi e mostrano i limiti degli edifici. Un muro blocca il movimento di un eroe (solo degli eroi) e la linea di vista per l'attacco a lunga distanza (vedere più avanti).



Porte

Le porte sono illustrate come una entrate nelle mura e permettono ad un eroe di passare attraverso le mura in quello spazio. Gli eroi (solo degli eroi) Non possono muovere in diagonale negli spazi come una porta.

I Pozzi delle Anime

Le X rosse nei tabelloni a L rappresentano i Pozzi delle Anime (Zombie Spawning Pits). Da questi spazi entrano gli zombie sul tabellone e sono esattamente queglii spazi in cui gli eroi non vorrebbero mai bazzicare (a meno che non intendano diventare zombie, ovvio...). Ogni tabellone a L ha un Pozzo delle Anime.



Aree Speciali e Costruzioni

Alcune aree del tabellone hanno delle regole speciali che sono descritte sul tabellone stesso.

Prendere:

Gli eroi possono cercare negli edifici qualcosa per difendersi o attaccare gli zombie, questo si risolve pescando una carta dal mazzo degli eroi. Alcuni edifici hanno però una abilità speciale e invece di pescare a casa dal mazzo eroi, i giocatori possono prendere un dato oggetto o arma dalla pila degli scarti. Questi edifici hanno la scritta "Pick Up: xxx".

Esempio: la stazione di polizia ha la scritta "Pick Up: Pump Shotgun". Questo vuol dire che quando eroe cerca nella stazione di polizia può o pescare a caso dal mazzo degli eroi come da regola, oppure prendere nel mazzo degli scarti la carta Pump Shotgun e prenderla (se c'è).

la carta indicata dal Pick Up DEVE essere presente nel mazzo degli scarti non in quello di gioco.

Regole Base

Per la prima partita si raccomanda di giocare al Gioco Base. Il Gioco base fa focalizzare le regole importanti ed è un buon modo per introdurre nuovi giocatori o per fare un veloce partita fra giocatori esperti.

Mettere da parte i due set di carte per il Gioco Avanzato (le 20 carte per gli eroi e le 20 carte per gli zombie) o rimuoverle se precedentemente erano state integrate ai mazzi base. Le carte per il Gioco Avanzato servono solo per il Gioco Avanzato.

Scenario

Nel Gioco Base c'è solo uno scenario "Muori Zombie, Muori!", mettere quindi da parte gli altri scenari e posizionare visibile a tutti lo scenario "Muori Zombie, Muori!".

In questo scenario i giocatori eroi hanno 15 turni per uccidere 15 zombie. Gli zombie vincono se gli eroi falliscono in questa impresa, o se gli zombie riescono ad uccidere 2 eroi. Potete usare il tassello circolare rosso con un foro nel mezzo per tenere conto degli zombie uccisi, facendolo scorrere nella scheda dello scenario sopra i numeri stampati.

Preparazione

Creare il Tabellone

Piazzare il Centro Città sul tavolo, chiudendolo con 4 tabellone a L. che possono essere scelti a caso o come più vi piace. Una volta composto il tabellone preparate i componenti vari del gioco come da illustrazione. Quindi posizionate la tabella del sole in modo che possa essere vista da tutti i giocatori.

Preparare I Mazzi di Gioco

Mescolate il mazzo degli zombie e quello degli eroi separatamente e posizionate in modo che siano raggiungibili da chi ne dovrà usufruire.

È molto importante mescolare per bene e approfonditamente i due mazzi prima di ogni partita.



Selezionare e Posizionare gli Eroi sul Tabellone

I giocatori eroi pescano ognuno a caso il numero di schede adeguato al numero di giocatori eroi. Il totale degli eroi in gioco deve essere sempre 4, divisi equamente fra i giocatori eroe. Ora posizionare la scheda eroe davanti al giocatore che l'ha pescata scoperta in modo che tutti vedano la scheda. Prendere la miniatura relativa alla scheda pescata.

Ogni miniatura eroe viene posizionata nello spazio di partenza indicato nella scheda. La miniatura può essere piazzata in qualunque spazio dell'edificio indicato dalla scheda eroe).

Se l'edificio di partenza di un eroe non è presente sul tabellone, allora la miniatura va posizionata nello spazio centrale del Centro Città e, come bonus, inizia con una carta eroe che viene pescata appena posizionata la miniatura. Se questa carta è un Oggetto allora viene posizionato subito scoperto vicino alla scheda del relativo eroe, se un Evento viene mantenuta in mano come da regole.

Creare la Riserva di Zombi

Se c'è un solo giocatore zombie, prendere tutti i 14 zombie (verdi e marrone) e porli da parte insieme: questa è la riserva degli zombie. È possibile, durante la partita, usufruire di quanti zombie si vuole, ma sul tabellone, contemporaneamente, non possono esserci MAI più di 14 zombie.

quando uno zombie muore ritorna disponibile nella riserva degli zombie.

Se ci sono 2 giocatori zombie ognuno prende i 7 zombie del proprio colore (uno tutti i verdi e l'altro tutti i marroni). I giocatori zombie non possono mai utilizzare gli zombie dell'altro giocatore zombie.

Piazzare gli Zombi a Inizio Partita

Il giocatore zombie inizia la partita con 2 d6 di zombie (oppure 1 d6 di zombie a testa se ci sono due giocatori zombie). Il numero ottenuto coi dadi è il numero di zombie che vengono piazzati nei Pozzi delle Anime disseminati sul tabellone.

Quando si piazzano gli zombie ad inizio partita, occorre piazzarli nel modo più omogeneo possibile. Un Pozzo delle Anime non può avere un secondo zombie se prima tutti i pozzi delle anime non ne hanno già uno, e così via... Se ci sono 2 giocatori zombie, la regola vale per i due giocatori insieme, quindi basta uno zombie in un Pozzo delle Anime di qualunque colore per soddisfare la regola di piazzamento.

Preparare Dadi e Tasselli

Piazzare tutti i tasselli vicino al tabellone in modo che sia raggiungibili da chiunque. Quindi distribuire i dadi tra i giocatori.



Ora siete pronti a giocare.



Il Round di Gioco

Ogni round di gioco è diviso in due turni, il turno di gioco degli zombie e il turno di gioco degli eroi. Durante il turno degli zombie, il giocatore zombie (o i giocatori zombie) muove, attacca e va uscire, se possibile, nuovi zombie. Durante il turno degli eroi, i giocatori eroi (o il giocatore eroe) muovono e gestiscono il proprio eroe nell'ordine che preferiscono. Il gioco finisce quando o una condizione di fine partita indicata nella scheda dello scenario è stata soddisfatta, oppure alla fine del tabella sole.

Round di Gioco:

- I) Turno Zombi
- II) Turno Eroe

Turno Zombi

Ogni turno zombie consta di 6 passi che devono essere completati in questo ordine.

- 1) Muovere il Tassello Sole
- 2) Pescare nuove carte Zombie
- 3) Lanciare il dado per i nuovi Zombie
- 4) Muovere gli Zombie
- 5) Combattimento
- 6) Piazzare Nuovi Zombi

1) Muovere il Tassello Sole

Nel primo turno di ogni partita, invece che muovere il tassello sole, il giocatore zombie piazza il tassello sole nella tabella del sole sul numero di turni indicato dalla scheda scenario.

Esempio: nello scenario "Muori Zombie, Muori!" è indicato che il numero di turni è 15. Quindi il giocatore zombie mette il tassello sole sul numero 15.

All'inizio di ogni turno zombie, il tassello sole viene spostato di un casella verso il basso. Se questo movimento spinge il tassello oltre lo spazio 1, il gioco finisce immediatamente. Questo movimento simula il passare delle ore e l'arrivo di forze superiori di zombie in città (in alcuni scenari indica quanto gli eroi devono sopravvivere).

2) Pescare nuove carte Zombie

Il giocatore zombie può avere in mano al massimo 4 carte zombie (2 carte a teste se ci sono 2 giocatori zombie). All'inizio di ogni turno zombie, il o i giocatori pescano carte zombie fino al loro limite. Queste carte devono rimanere segrete agli eroi, ma se ci sono 2 giocatori zombie questi possono vedere (non scambiarsi) le carte zombie e discutere una strategia.

Prima di pescare carte è possibile scartare quante carte zombie si vuole.

3) Lanciare il dado per i nuovi Zombie

Per vedere se questo turno arriveranno nuovi zombie, tirare 2 d6 e sommarli.

Se la somma è un numero più alto del numero degli zombie presenti in gioco in quel momento, allora in questo turno giungeranno nuovi zombie.

Se ci sono 2 giocatori zombie, ognuno tira un dado d6 e verifica il risultato del dado col proprio numero di zombie presenti sul tabellone.

Da notare che questo lancio viene effettuato sempre dopo aver giocato le carte "Giocare Immediatamente"..



4) Muovere i Zombie

Dopo aver preso le carte e lanciato i dadi per far arrivare nuovi zombie, è ora che gli zombie diano il loro meglio e che vadano in giro a succhiare cervelli...

Il giocatore zombie può muovere ogni zombie di 1 solo spazio in qualunque direzione (avanti, dietro, destra, sinistra, diagonale). A differenza degli eroi, gli zombie non vengono fermati dalle mura (si considera che passino da finestre o brecce).

Irrefrenabile Fame Zombie

La sola restrizione sul movimento degli zombie è che questi hanno una irrefrenabile fame di cervelli. Questo vuol dire che gli zombie non possono lasciare uno spazio in cui siano presenti anche eroi e, se un eroe è in uno spazio adiacente allora lo zombie deve andare in quello spazio. Se ci sono più spazi adiacenti con eroi, il giocatore zombie sceglie in quale spazio andare.

Alcune carte permettono agli zombie di effettuare movimenti per più spazi in un solo turno (sono indicate con il termine *Shamble*), anche in questo caso gli zombie devono sottostare alla regola dell'irrefrenabile fame (quindi non possono lasciare uno spazio con eroi, oppure non possono ignorare un eroe adiacente ad un spazio in cui si spostano, etc..).

Quando tutti gli zombie sono stati mossi, inizia la fase del combattimento.

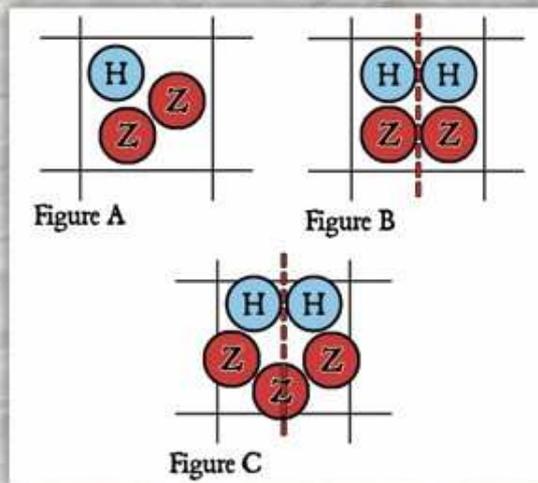
5) Combattimento

Ogni eroe che si trovi in uno spazio con degli zombie DEVE ora combattere (per vedere i dettagli di questa fase, consultare l'apposito capitolo più avanti).

Se ci sono più eroi in un singolo spazio con un solo zombie, gli eroi possono scegliere chi tra loro combatterà.

Nel caso ci siano più eroi e più zombie nello stesso spazio, questi devono essere ripartiti nel modo più omogeneo possibile. Se non è possibile una ripartizione omogenea, sarà il giocatore degli eroi a decidere la ripartizione e chi combatte.

I giocatori degli eroi scelgono sempre in quale ordine avvengono i combattimenti.



Esempio: Nella figura A l'eroe si trova insieme a 2 zombie nello stesso spazio, questo vuol dire che dovrà combattere con entrambi. Nella figura B ci sono 2 eroi e 2 zombie nello stesso spazio, questo vuol dire che ogni eroe combatterà con uno zombie ciascuno. Nella figura C ci sono 3 zombie e 2 eroi, questo vuol dire che ogni eroe combatterà con uno zombie ciascuno e uno dei due eroi dovrà affrontare un secondo zombie, la scelta di quale eroe affronterà il secondo zombie spetta ai giocatori eroi.

6) Piazzare Nuovi Zombie

Quando tutti i combattimenti sono terminati, è giunto il momento di far arrivare nuovi zombie. (ovviamente solo se nella fase 3, il tiro di dadi ha dato un risultato superiore al numero di zombie presenti sul tabellone)

Tirare un d6 (o 2 d3, uno per ognuno dei due giocatori zombie). È possibile ora piazzare un numero di zombie pari al risultato ottenuto dal dado, prendendoli dalla riserva e posizionandoli nei Pozzi delle Anime sul tabellone. La regola di distribuzione degli zombie illustrata nel capitolo Piazzare gli Zombie ad Inizio Partita, DEVE essere osservata anche in questa fase.



Turno Eroe

Durante il Turno Eroi, gli eroi possono svolgere il proprio turno in un qualunque ordine, l'unica regola è che un turno di un eroe deve essere completato prima che inizi un altro turno di eroe. Nel proprio turno gli eroi possono effettuare le seguenti azioni individualmente e seguendo l'ordine:

- 1) Muovere o Cercare
- 2) Cambiare Oggetti
- 3) Attacco dalla Distanza
- 4) Combattimento

1) Muovere o Cercare

Una azione di movimento permette al giocatore eroe di muovere il proprio eroe sul tabellone o di fargli effettuare una ricerca se questo si trova in un edificio.

Muovere

Per Muovere, il giocatore eroe tira un d6 e, quindi, potrà muovere il proprio eroe di massimo il numero di spazi che ha ottenuto col dado (è possibile quindi muoversi anche di meno).

Un eroe può SEMPRE tirare il dado per verificare di quanto si muove e, quindi, decidere se effettuare un movimento o una ricerca.

Anche gli eroi si possono muovere senza grossi limiti (avanti, dietro, destra, sinistra e diagonale). Ci sono solo 2 regole sui movimenti degli eroi: 1) se un eroe entra in uno spazio con uno o più zombie allora l'eroe si deve fermare e finire lì il suo movimento a prescindere da quanti spazi potrebbe ancora effettuare; 2) un eroe che inizia il movimento in uno spazio con uno o più zombie PUÒ uscire da quello spazio.

Però gli eroi, al contrario degli zombie, non possono muovere attraverso le mura. Ovviamente possono muovere attraverso le porte. Gli eroi NON possono muovere in diagonale attraverso le porte, per varcare una porta è necessario effettuare uno spostamento esclusivamente in avanti.

Cercare

Invece di muoversi, un eroe che si trovi all'interno di un edificio, può consumare la sua azione di movimento per Cercare. Cercare permette di pescare una carta dal mazzo degli eroi. Se la carta è un Evento, il giocatore la mantiene segreta al giocatore zombie e la può giocare in un qualunque momento appropriato della partita. Se, invece, è una carta Oggetto, viene subito piazzata scoperta vicino alla scheda dell'eroe che l'ha trovata.

Notare che gli Eventi non sono associati ad un eroe in particolare, ma, invece, sono mantenute da un giocatore in mano e giocate nel momento opportuno ed appropriato (alcune carte hanno la scritta Play Immediately (Giocare Immediatamente), questo vuol dire che quelle carte devono essere giocate subito e applicati immediatamente i loro effetti, le carte Evento con la scritta Play Immediately interessano l'eroe che l'ha pescata)

2) Cambiare Oggetti

Dopo che un eroe ha completato la sua azione di Movimento o Ricerca, può effettuare uno scambio di un numero qualunque di oggetti con gli altri giocatori eroi che si trovino nello stesso suo spazio.

Tutti gli eroi che si trovano nello stesso spazio dell'eroe che scambia possono effettuare scambi (dare e ricevere) con l'eroe attivo, a prescindere che abbiano o meno già effettuato il loro turno.

3) Attacco dalla Distanza

Se un eroe ha uno o più oggetti che possono colpire a distanza (questa caratteristica è indicata sulla carta Oggetto), in questa fase possono utilizzarli per effettuare, appunto, un attacco alla distanza.

Scegliere un bersaglio che si trovino ad una distanza di spazi uguale o minore a quella indicata dalla carta alla voce Ranged Attack (Distanza di Tiro) e seguire le istruzioni indicate dalla carta stessa (per verificare la distanza utilizzare la distanza minima tra il bersaglio e chi usa un attacco a distanza).

L'eroe deve poter vedere il bersaglio o lo spazio nel quale si trova il bersaglio. Altri modelli non coprono la linea di vista, ma la coprono le mura anche se c'è una porta (vedere il diagramma). Un eroe può sempre vedere attraverso un muro con cui sia a contatto (si immagina che l'eroe sfrutti una finestra o qualche breccia)..

Un eroe può sempre fare un Attacco alla Distanza, anche se si trova nello stesso spazio con il bersaglio (o se si trova nello stesso spazio con altri zombie che non sono il bersaglio).

Un eroe può fare una Attacco alla Distanza con un Oggetto che ha trovato nello stesso turno sia dopo una Ricerca che dopo uno scambio (nessun Oggetto può essere utilizzato da più di un eroe nello stesso turno).

Un eroe può solo fare 1 Attacco Alla Distanza per turno, a prescindere da quanti Oggetti abbia che glielo permettano..

Quando un Attacco alla Distanza ha avuto successo, la descrizione della carta stessa indicherà l'effetto del successo:

Colpito (Hit) - Il bersaglio prende una ferita (normalmente questo vuol dire che gli zombie muoiono e quindi vengono rimossi dal tabellone).

Ucciso (Killed) - Riempire tutti gli spazi di salute rimasti al bersaglio con dei tasselli ferita (contro quei bersagli che hanno più di una ferita).



4) Combattimento

Alla fine del Turno Eroe, questo deve combattere con TUTTI gli zombie che si trovino sul suo spazio.

(vedere la sezione Combattimento più avanti, per avere i dettagli del Combattimento).

Notare che, al contrario degli zombie, un eroe alla fine del suo turno deve combattere contro tutti gli zombie che sono presenti nel suo spazio (dopo tutto gli eroi hanno scelto di trovarsi in quello spazio....).



Oggetti

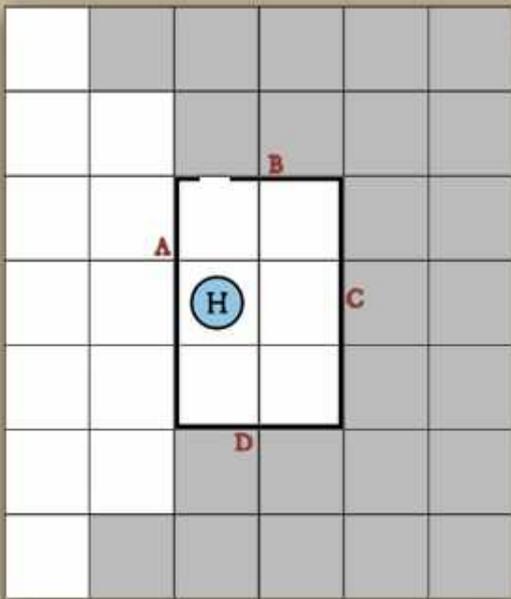
Gli Oggetti vengono trovati nel mazzo degli eroi e rappresentano diverse armi che un eroe può utilizzare per combattere gli zombie.

Quando un eroe trova un Oggetto (generalmente effettuando un'azione di Ricerca), viene piazzato scoperto vicino alla scheda dell'eroe. Ogni giocatore (zombie ed eroe) può esaminare ogni Oggetto sul tavolo in qualunque momento (gli Oggetti scoperti sono pubblici).

Un eroe può avere fino a 4 oggetti in uno stesso momento. Solo 2 di questi possono essere armi (Weapons Hand Weapon e/o Ranged Weapon).

Se un eroe ha più oggetti di quelli può avere (o più di due armi), allora deve immediatamente scartare gli Oggetti in eccesso, scegliendoli, fino a rispettare i limiti imposti dalle regole. Se c'è più di un eroe nello stesso spazio, allora è permessa una fase di scambio tra gli eroi presenti prima di effettuare lo scarto.

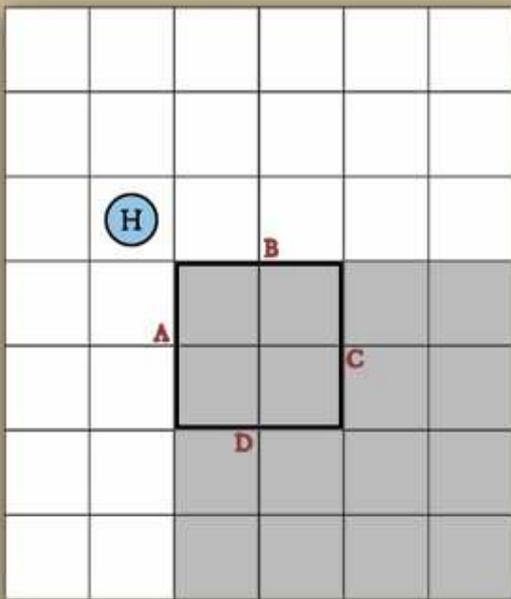
Linea di Vista per gli Attacchi a Distanza



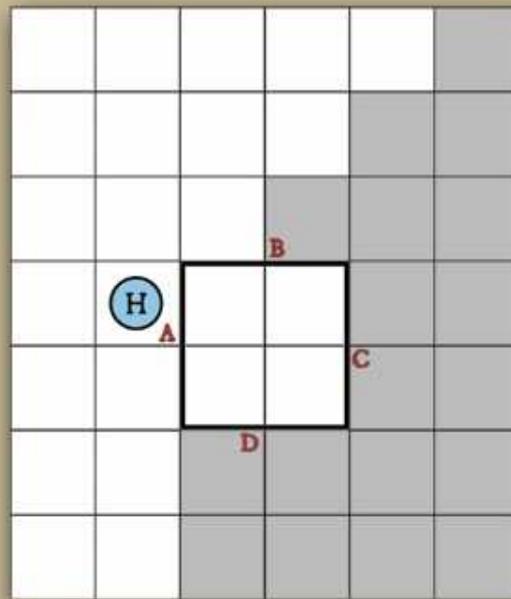
Un eroe può vedere oltre ogni muro che tocca. Solo le mura che non vengono toccate, bloccano la linea di vista. Notare che la porta blocca ugualmente la linea di vista.



L'eroe nell'edificio può vedere lo zombie 1 attraverso il muro A, lo zombie 3 attraverso il muro B e lo zombie 2 attraverso il muro A e il muro B. L'eroe non può vedere lo zombie 4 perché non tocca il muro C, anche se è presente una porta.



Un eroe situato su un angolo della costruzione non è considerato adiacente ad un muro e quindi non può vedere attraverso.



Questo eroe tocca il muro A e quindi può vedere attraverso e fuori dell'edificio.



Combattimento

Il termine combattimento (Fight) si riferisce esclusivamente al combattimento corpo a corpo (non all'Attacco alla Distanza).

Che cos'è un Combattimento?

Come già illustrato, quando almeno uno zombie ed un eroe si trovano nello stesso spazio alla fine di uno dei turni di gioco (zombie ed eroe), si ha un combattimento. Questo può avvenire sia alla fine del turno zombie che alla fine del turno eroe.

Durante un turno eroe, quando un eroe si trova in uno spazio con uno o più zombie, DEVE combattere con ognuno di essi. Questo può essere davvero pericoloso, ma sta ai giocatori eroi evitare questi spazi affollati...

Durante il turno zombie, c'è qualche piccola differenza. Come già illustrato nell'apposito capitolo, in questo turno, zombie ed eroi in uno stesso spazio devono essere ripartiti nel modo più omogeneo possibile. Se non è possibile, il giocatore eroe sceglierà quale eroe dovrà affrontare gli zombie in più.

Il Combattimento

Nel combattimento entrambi i giocatori (eroi e zombie) tirano i dadi secondo la seguente tabella. I dadi che vengono tirati vengono chiamati dadi di combattimento (Fight Dice). Una volta tirati i dadi, il combattimento viene vinto dal giocatore che ha ottenuto il risultato più alto (il singolo dado più alto NON la somma).

- Eroi tirano 2 Dadi Combattimento
- Zombie tirano 1 Dado Combattimento
- Gli Zombie vincono i pareggi.

Usare le Carte Abilità

Alcune carte e certe abilità possono essere utilizzate durante il combattimento per avere dadi aggiuntivi, poterli ritirare, etc.

A meno che non sia espressamente indicato nella carta o nell'abilità, gli effetti possono essere attivati anche dopo aver lanciato i dadi. Il mazzo eroi, quando viene esaurito, non viene ricomposto mescolando gli scarti, una volta finito, lo sarà per il resto della partita

Carte Zombie: Combattimento

Alcune carte zombie hanno la scritta Fight (Combattimento). Queste carte possono essere utilizzate durante un combattimento per ottenere vari bonus. MA gli zombie, si sa, son un manipolo di essere decisamente stupidi e fanno molta fatica ad eseguire un comando, figuriamoci più di uno... per questo motivo:

Un giocatore zombie non può utilizzare più di una carta Combattimento per combattimento.

Carte Eroe: Bonus per i Combattimenti

Alcune carte Eroe (per lo più armi) descrivono un bonus al combattimento. Questo bonus è indicato con **Combat Bonus**, e può essere utilizzato nei termini descritti dalla carta stessa durante un combattimento.

A meno che non sia espressamente indicato dalla carta, un **Combat Bonus** può essere utilizzato una sola volta per combattimento.

Risolvere un Combattimento

Un combattimento si risolve dopo che entrambi le parti decidono di non giocare più carte o abilità. Quindi, dopo aver tirato i dadi e utilizzato carte ed abilità, i giocatori definiscono chi ha ottenuto il singolo risultato più alto e risolvono il combattimento come segue:

- Se lo zombie vince (perché ha il risultato più alto o perché ha pareggiato il risultato più alto), l'eroe prende una ferita.

- Se, invece, l'eroe vince (perché ha ottenuto il risultato più alto), lo zombie ha schivato. Il combattimento finisce, l'eroe e lo zombie rimangono nello spazio, senza ulteriori effetti.

- Se un Eroe ha vinto (perché ha ottenuto il risultato più alto) ed ha anche ottenuto un doppio (con qualsiasi suo dado Combattimento), ossia

due risultati uguali (come due 5), lo zombie prende una ferita (questo di solito, vuol dire che lo zombie muore e che deve essere rimosso dal tabellone).

Non è insolito che uno zombie non riesca a vincere contro un eroe che tira più dadi scegliendo il risultato migliore, ma è anche vero che gli zombie vincono sui pareggi e affrontarli senza armi è davvero molto pericoloso.

Ferite e Cura per gli Eroi

Ogni volta che un eroe prende una ferita, deve prendere un tassello ferita e posizionarlo in uno spazio vuoto tra i suoi spazi salute. Quando viene coperto l'ultimo spazio salute di un eroe, questi muore e viene rimosso dal gioco.

Vengono scartate quindi sia le armi che l'eroe aveva sia le carte Evento che teneva il giocatore che lo controllava.

Alcune abilità o carte eroe permettono di curare un eroe. Quando si cura un eroe, semplicemente rimuovere un tassello ferita dalla sua scheda. Quando un eroe deve essere curato **Full Heal**, vuol dire che è necessario togliere tutti i tasselli ferita dalla scheda di quell'eroe.



Esempio di Combattimento 1: Billy sta combattendo con uno zombie, ottiene coi suoi due dadi 3 e 5, mentre lo zombie ottiene 4. Al momento Billy sta vincendo, avendo ottenuto 5 contro un 4 dello zombie. A meno che non vengano giocate carte, il combattimento si risolverà con una schivata da parte dello zombie, quindi senza nessun effetto nel gioco.



Esempio di Combattimento 2, il seguito: Billy usa la carta mazza da baseball che ha un **Fight Bonus**: tirare un dado in più. Poiché ha già vinto il combattimento, decide di usare il bonus per poter uccidere lo zombie. Tira il terzo dado ed ottiene 3. Visto che Billy ha ottenuto il risultato più alto ed anche un doppio coi suoi dadi, riesce a uccidere lo zombie.

Quando Giocare le Carte Evento

È decisamente facile capire quando si possono giocare le carte Evento sia quelle del mazzo eroi che quelle del mazzo Zombie. Quelle che riportano la scritta *Play Immediately* (Giocare immediatamente) devono essere giocate appena pescate. Altre riportano la scritta *Carte Combattimento* (Fight Bonus), quindi possono essere giocate durante un combattimento, altre riportano la scritta *Giocare all'inizio del Turno* (Play at the Start of the Turn).

Giocare all'Inizio del Turno

L'inizio del turno è definito come: il momento fino a quando un zombie viene mosso nella sua fase (per il Turno Zombie) oppure un eroe decide di effettuare un'azione Movimento o Ricerca (per il Turno Eroi).

Questo vuol dire che, nel turno zombie, 1) Muovere il tassello Sole; 2) Pescare nuove carte zombie; 3) Lanciare il dado per i nuovi zombie, sono fasi che fanno parte dell'Inizio del Turno. Appena il giocatore zombie muove uno zombie (fase 4), non è più Inizio del Turno.

Per quanto riguarda il turno Eroi, l'Inizio del Turno è prima che l'eroe di chiari di effettuare l'azione di Movimento o Ricerca (attenzione: vale la dichiarazione dell'azione, non solo il fare l'azione).



Usare le Carte e le Abilità

A meno che non sia espressamente dichiarato sulla carta o sull'abilità, gli effetti delle carte o delle abilità possono essere attivati dopo aver lanciato i dadi per il combattimento.

Esempio: un eroe ha tirato i suoi dadi, ma al momento sta perdendo, ora può quindi utilizzare le sue carte (Fight Bonus) per poter modificare il risultato del dado o annullare il combattimento, etc.

Un combattimento si risolve solo dopo che le parti coinvolte non hanno più intenzione di utilizzare carte o abilità.

La sola eccezione è che una carta non può cancellare l'effetto di una carta combattimento di cui è stato già eseguito l'effetto (ad esempio è stato già ritirato il dado, o è stato già tirato un dado bonus, etc.)

Alcune carte riportano la scritta *In Qualunque momento, eccetto durante un Combattimento* (Anytime, except during the Fight). Questo vuol dire che la carta può essere giocata in qualunque momento, eccetto durante un combattimento, ossia dopo aver lanciato dadi. Può essere giocata tra due combattimenti diversi.

Annullare Carte o Abilità

Alcune carte permettono di cancellare altre carte giocate o abilità. Quando una carta è annullata, viene scartata senza eseguirne gli effetti.

Se viene annullata una carta che *Rimane in Gioco* (Remains in Play), vengono scartati anche tutti i tasselli relativi alla carta annullata.

Come già è stato spiegato una carta non può cancellare l'effetto di una carta combattimento di cui è stato già eseguito l'effetto (ad esempio è stato già ritirato il dado, o è stato già tirato un dado bonus, etc.).

Se una carta annulla un combattimento, quel combattimento non ha luogo, finisce immediatamente e senza conseguenze (nessuno vince, perde o prende ferite).

Stabilire a Caso un Edificio

Alcune volte i giocatori dovranno stabilire a caso un edificio. Per far questo, tirare un dado e confrontare il risultato con i numeri stampati negli angoli del Centro Città. Con questo tiro si determina in quale tabellone a L si trova l'edificio. Se si ottiene 1, sarà il giocatore eroe che sceglierà l'edificio, mentre con un 6 sarà il giocatore zombie a scegliere.

Una volta determinato in quale tabellone a L si trova l'edificio, lanciare un altro dado. Nell'angolo di ogni edificio è presente un set di numeri (1-2 o 3-4 oppure 5-6). Verificare quale edificio nel tabellone a L ha il risultato ottenuto col secondo dado. Quello è l'edificio coinvolto nell'effetto della carta.

Se l'edificio così ottenuto non può essere coinvolto nell'effetto della carta, per una qualsiasi ragione, tirare un altro dado e definire così un altro edificio nello stesso tabellone a L. Se non ci sono edifici utili nel tabellone a L, ripetere tutta l'operazione.

Vincere

Quando una delle due parti (zombie o eroi) completa gli obiettivi indicati nella scheda Scenario, vince e il gioco termina immediatamente.

Oltre agli obiettivi, gli zombie vincono (a meno che non sia espressamente dichiarato sulla scheda scenario) anche se:

- Uccidono 4 eroi (inclusi quelli che ritornano nel Gioco Avanzato)
- Quando il giocatore Zombie fa scartare l'ultima carta dal Mazza Eroi (o anche quando la farebbe scartare ma non ce ne sono).

Finire il Mazza di Carte

Se il mazzo di carte zombie finisce, rimescolare gli scarti e formare un nuovo mazzo zombie.

Ma se finisce il mazzo eroi, gli eroi non avranno più speranza. Il mazzo non viene riformato mescolando gli scarti e gli eroi andranno avanti con quello che hanno in mano e abbinato agli eroi. Questo finché il giocatore zombie non imporrà uno scarto forzato dal mazzo eroi, nel qual caso, gli eroi perdono automaticamente.

Ora siete pronti per giocare la prima volta a LAST NIGHT ON EARTH con le regole base.



Gioco Avanzato

Nel Gioco Avanzato ci sono alcuni cambiamenti e qualcosa in più sia nelle regole che nella Preparazione.

Carte Avanzate

Prima di iniziare la partita mescolare i due set di 20 carte nei rispettivi mazzi. Le carte Avanzate sono segnalate con un simbolo in basso a destra.

Scenario a Caso

Al contrario del Gioco Base, nel Gioco Avanzato è possibile giocare diversi scenari.

Una volta stabilito chi gestirà gli eroi e chi gestirà gli zombie, un giocatore degli eroi pescherà a caso uno scenario tra quelli disponibili oppure, è ovvio, potete scegliere direttamente voi cosa giocare.

Ogni scenario ha diversi obiettivi, regole speciali e durata in turni. Lo scenario può drasticamente cambiare il gioco e la durata.

Costruire la squadra degli Eroi

I giocatori eroi possono, se vogliono, scegliersi il proprio eroe, invece che selezionarlo a caso. Ricordatevi che è necessario ci siano sempre 4 eroi in ogni partita.

Esplosivi

Nel Gioco Avanzato, i giocatori eroi hanno dei nuovi oggetti chiamati esplosivi: sono Dinamite e Gasolio. Sono decisamente distruttivi, peccato che richiedano carte per poter essere giocati. Alcuni scenari includono gli esplosivi.

Dinamite

La dinamite è l'oggetto definitivo contro orde di zombie affamati: è un oggetto per il combattimento alla distanza ed colpisce più zombie contemporaneamente. Il solo problema è che deve essere innescata.

Gasolio

Il gasolio è utilizzato per diversi scopi da caricare la motosega al rifornire il vecchio camioncino. Il gasolio permette anche di piazzare dei tasselli Gas sul tabellone per poter causare molti danni. Il gas segue le seguenti regole:

Un tassello Gas può essere innescato sparandoci con una qualunque arma alla distanza usando un Attacco alla Distanza (utilizzare le regole dell'arma come si dovesse colpire uno zombie), oppure lanciando (ovvero scartando, in termini di gioco) un qualunque oggetto che abbia come parola chiave Fire (fuoco). Per lanciare l'oggetto utilizzare il seguente profilo:

Range (distanza) 2 spazi, Hits (per colpire) 3+ (ossia ottenere col dado a 6 facce almeno 3).

Zombie ed eroi che si trovano nello stesso spazio in cui è esploso il gasolio, vengono uccisi immediatamente. In ogni spazio adiacente (ortogonale e diagonale) zombie ed eroi vengono uccisi con un risultato di 3+ (tirare per ogni miniatura separatamente). Quindi rimuovere il tassello Gas dal tabellone.

La Tabella dell Sole – La Zona Nera

La parte più alta della tabella del sole è più scura e cupa, questa è la zona nera.

La zona nera arriva al turno 14.

Se un eroe viene ucciso Prima che il tassello sole sia giunto al turno 13, quell'eroe si trasforma in zombie eroe.

Seguire le regole descritte nel paragrafo Eroe Zombie.



Se invece l'eroe viene ucciso nel turno 13 o successi, il giocatore può scegliere un nuovo eroe tra quelli non utilizzati nella partita in corso. Prende la scheda e la miniatura e la schiera come descritto nel paragrafo Piazzare Nuovi Eroi durante il Gioco.

Uccidere l'Ultimo Eroe

Quando l'ultimo eroe viene ucciso (ossia quando non ci sono altri eroi che quel giocatore controlla, nel caso un giocatore eroe giochi con più di un eroe) il giocatore zombie ne prende il controllo, e l'eroe diventa immediatamente e a tutti gli effetti uno Eroe Zombie (vedere il paragrafo relativo più avanti).

Il giocatore a cui è stato ucciso l'eroe, prende una nuova scheda eroe e la miniatura relativa tra le schede che non sono state assegnate all'inizio della partita. Piazza la miniatura relativa nel tabellone (vedere il capitolo Piazzare Nuovi Eroi durante il Gioco) e ricomincia a giocare.

La situazione più comune è quando con 4 giocatori eroi, ogni giocatore eroe controlla 1 eroe. Quando un eroe viene ucciso e quindi il giocatore che lo controllava non ha altri eroi vivi che controlla, il giocatore rimasto senza eroe ne prende uno nuovo e ricomincia a giocare. Questo finché ci sono eroi disponibili, gli eroi morti non tornano disponibili per tornare in gioco, quindi finiti i nuovi eroi, non è più possibile ritornare in gioco (notare che di solito se lo zombie riesce ad uccidere 2 eroi il gioco finisce e vince il giocatore zombie...).

Piazzare Nuovi Eroi durante il Gioco

Ci sono occasioni in cui un giocatore rientri in gioco con un nuovo eroe. (questo succede per lo più quando muore l'ultimo eroe di un giocatore).

Un nuovo eroe entra in gioco con tutte le abilità e le regole speciali dello scenario che si sta giocando.

l'Eroe, in questo caso, NON entra nella sua locazione di partenza.

Invece, l'eroe può entrare o in un edificio a caso (seguendo la procedura già spiegata nel capitolo Stabilire a Caso un Edificio), oppure direttamente nel Centro Città (o nella Manor House qualora lo scenario usi questa locazione). Se l'eroe entra nel Centro Città o nella Manor House, il giocatore pescherà una carta dal mazzo eroi, esattamente come descritto nella capitolo Selezionare e Posizionare gli Eroi sul Tabellone.

Eroe Zombi

Solitamente quando un eroe muore, diventa un Eroe Zombie controllato dal giocatore zombie. Piazzare il tassello Eroe Zombie (Zombie Hero Marker) sotto la miniatura per ricordarsi che quello, oramai, è uno zombie mangia-cervello.

Il giocatore zombie che ha ucciso l'eroe guadagna ora il controllo su quell'eroe zombie (ricordarsi che l'eroe zombie non conta nel limite di zombie che si possono avere, ne per il totale di zombi in campo per la fase 3 del giocatore zombie). L'eroe zombie è uno zombie a tutti gli effetti fatta eccezione per.

- L'eroe zombie muove di un d3 di spazi invece che di uno spazio.

- L'eroe zombie ha più ferite (uguali al numero di ferite che l'eroe aveva da vivo). Ogni volta che l'eroe zombie prende una ferita, posizionare un tassello ferita in uno spazio salute vuoto. Quando l'eroe zombie riceve l'ultima ferita (ossia quando non ci sono più spazi salute), muore definitivamente e viene rimosso dal gioco (non viene ne rimesso nella riserva degli zombie, ne a disposizione degli eroi).

- Notare che un eroe zombie NON può utilizzare le abilità dell'eroe e NON è più considerato eroe, fino alla fine del gioco. Se viene usata una carta contro l'eroe zombie, carta nella quale si dichiara di uccidere automaticamente uno zombie, allora riempire gli spazi salute della scheda dell'eroe zombie e rimuovere normalmente l'eroe zombie.

La Manor House

La Manor House si trova nel lato opposto al centro Città ed è utilizzata solo nello scenario Difendi la Manor House (Defend the Manor House). La Manor House è un normalissimo edificio, come gli altri, ma con le seguenti eccezioni:

- Gli eroi NON possono Ricercare nella Manor House.

- La Manor House non può mai essere selezionata come edificio scelto a caso.

- Come per il Centro Città, gli eroi che non hanno la loro posizione di partenza presente nel tabellone, iniziano il gioco nella Manor House e prendono la carta bonus, come già descritto.

Le Mura d'Angolo

Alcune mura nella Manor House si estendono oltre i normali angoli. Questi denti vengono chiamati Mura d'Angolo. Le mura d'angolo esistono solo nella Manor House. Queste mura Particolari impediscono agli eroi i movimenti in diagonale visto che l'angolo è chiuso da muri. La linea di vista non viene in nessun modo bloccata dalle Mura d'Angolo.



Regole varie per I Scenari

Muori Zombie, Muori!

In Muori Zombie, Muori! (Die Zombies, Die!), gli eroi devono tenere traccia di quanti zombie uccidono durante il gioco. Per far questo utilizzare il tassello forato apposito spostandolo sulla scheda dello scenario.



Salvare gli abitanti dalla Città

In Salvare gli Abitanti della Città (Save the Townsfolk), gli eroi devono collezionare le carte Eventi Abitanti della Città (Townsfolk Event). Quando viene trovata una carta Evento Abitanti della Città, viene piazzata scoperta sul tavolo in modo che possa essere vista da tutti.



Questi Abitanti della Città non sono associati ad un eroe in particolare, ma vengono presi da tutto il gruppo di eroi. Quando una carta Abitante della Città viene scoperta sul tavolo, non può essere cancellata o annullata.

Però, un Abitante della Città che si trovi giocato scoperto sul tavolo può essere giocato e scartato per utilizzarne l'effetto come fosse una carta Evento. Questo vuol dire che non conterà più ai fini della vittoria (ma spesso non si ha altra scelta). Se un Abitante della Città viene giocato utilizzando il suo effetto, l'effetto può essere cancellato in qualunque momento.

Bruciali fino in Fondo

In Burn 'em Out, gli eroi hanno bisogno di trovare dell'esplosivo per far saltare i Pozzi delle Anime. Quando si usa un esplosivo per far saltare un pozzo delle anime, agli eroi non è richiesta una di giocare una carta per accedere l'esplosivo (quindi niente carte con la scritta Fire per innescare l'esplosivo).

Profili Eroi

Sceriffo Anderson, Uomo di Legge di Paese



Nella sonnolenta cittadina di Woodinvale, lo sceriffo Jack Anderson pattuglia le tranquille strade, ossessionato dai ricordi del passato. Nato e cresciuto nelle boschive campagne, lui è fra i pochi ad essere a conoscenza dell'oscura storia del luogo. Dalla morte di sua moglie, otto anni fa, ha cresciuto da solo il suo unico figlio, Billy. Ora attende silenziosamente l'inevitabile, sperando e pregando di essere pronto per un evento che non arriva mai per andarsene senza conseguenze... almeno non di nuovo.

Billy, Il Figlio dello Sceriffo



Un ragazzo guidato dall'angoscia, Billy incolpa il proprio padre per quasi ogni cosa che sia andata storta nella sua vita – specialmente il fatto che sua madre se ne sia andata. Trova grande soddisfazione nel cacciarsi nei guai, strumentalizzandosi per attaccare il proprio padre, lo Sceriffo della cittadina. Una stella nella squadra di corridori del liceo, Billy è il più veloce della sua classe; una prestazione che viene sempre ricompensata con un sorriso della sua ragazza nelle tribune, Sally.

Johnny, Il Quarterback del Liceo



Con un brillante sorriso, Johnny Miller può conquistare chiunque. Il Quarterback della squadra di football del liceo, Johnny è uno dei ragazzi più popolari della scuola. Nonostante abbia ripetuto un anno per decisione del Preside Gomez per le insufficienze in quasi ogni materia, lui la vede come un'occasione d'oro per continuare a giocare a football nella speranza di ottenere una borsa di studio.

Padre Joseph, Uomo di Chiesa



Un uomo devoto a Dio, Padre Joseph McGuinness fa affidamento sul proprio credo per superare le prove della vita quotidiana. Ha vegliato sulla cittadina per oltre venticinque anni come guida spirituale e considera sua missione personale proteggere la gente dai mali del mondo. Nonostante sia al corrente di molti dei segreti della gente, non ha mai saputo nulla del passato della cittadina. E' un argomento evitato da chiunque lo abbia vissuto e non documentabile da chiunque sia venuto dopo.

Becky, L'Infermiera



Un'infermiera della nuova struttura ospedaliera Widowcrest, Rebecca King passeggia per i silenziosi corridoi da sola durante il turno notturno. Nel cuore della notte spesso sente folli grida echeggiare attraverso le finestre sbarrate del vecchio manicomio Widowcrest sulla collina. Essendosi trasferita di recente a Woodinvale per lavorare all'ospedale, Becky ha pochi conoscenti e spesso si chiede se rimpiangerà l'essersi allontanata dalla sua famiglia e dagli amici per venire in questa piccola ed isolata cittadina.

Sally, La Bellezza del Liceo



Una giovane problematica, Sally è turbata da sogni oscuri di recente. Vivendo col suo patrigno alcolizzato e fannullone e col suo fratellastro più grande, Jeb, Sally ha sempre dovuto prendersi cura di se stessa. Dopo la morte di sua madre, quando lei era molto piccola, Sally conserva solo un pendaglio d'argento come memento. Sally sogna di lasciare la piccola cittadina dopo il liceo e di realizzare qualcosa nella sua vita.

Jenny, La Figlia del Contadino



Nata nella fattoria, Jenny Sty è cresciuta, imballando fieno, nutrendo animali e arando i campi. Nonostante il suo disinteresse per i circoli sociali al liceo, è rinomata per averle suonate ai ragazzi e per la sua lingua tagliente. Più a suo agio fra gli animali che non tra la gente, Jenny non ha mai capito l'atteggiamento pacifico ma triste di suo padre e trova conforto nella semplice verità del duro lavoro nella fattoria.

Jake Cartwright, Lo Sbandato



Sempre nel posto sbagliato al momento sbagliato, Jake Cartwright barcollò in città questa mattina. Uno straniero per tutti, Jake vive per la strada, viaggiando... sempre in movimento. Con una espressione truce e abiti vissuti, ha imparato negli anni a cavarsi d'impiccio con le proprie mani. Questa non è la prima volta che Jake Cartwright si sia trovato a passare da Woodinvale. Porta con se ricordi del passato e terribili presagi per il futuro. E' un conoscente dello Sceriffo Anderson sin da giovane, e sperava di non doverlo più rivedere.

FAQ

D. – In un singolo turno, un'Arma a Distanza può venire utilizzata da più di un Eroe? (Per esempio Billy possiede un Batti-Carne, e un Revolver col quale spara ad uno Zombie. Quindi Sally si muove nello spaziodi Billy e gli passa un'arma. Billy possiede già due armi quindi deve lasciarne una o darla a un altro Eroe nel suo spazio. Passa il Revolver a Sally. Ora che Sally ha finito di muovere, può sparare con l'Arma a Distanza. Sally può usare il Revolver contro lo Zombie?).

R. - No. Una carta Arma non può mai venire usata da più di un Eroe nello stesso turno. (Armi a Distanza o Armi da Mischia).

D. – Cos'accade se una Carta Zombie scarta la carta in cima al mazzo delle Carte Eroe, ma non ve ne sono più?

R. – Gli Eroi perdono automaticamente. Come se la Carta Zombie avesse scartato l'ultima Carta Eroe del mazzo. E' bene notare che se un Eroe pesca l'ultima carta dal mazzo, gli Eroi non perdono automaticamente.

D. – Se possiedo quattro oggetti, inclusa la Benzina e la Vecchia Betsy, e raccolgo un quinto oggetto, posso immediatamente usare la Benzina o il Vecchio Betsy per evitare di dover scartare un oggetto?

R. - Sì. Puoi anche immediatamente lasciare un oggetto a qualunque altro Eroe nel tuo spazio.

D. – Se ho una Carta Eroe che dice, "Annulla immediatamente una qualunque Carta Zombie.", su cosa posso usarla?

R. – può essere giocata per annullare ogni Carta Zombie, sia giocata che Rimanente in Gioco.

D. – Se il mio mazzo sta per esaurirsi, posso contare le carte rimaste?

R. - No. I Giocatori non possono contrare le Carte rimaste nel mazzo o nella pila degli scarti (Eroi o Zombie).

D. – Quando il risultato di una Costruzione Casuale indica che la Nuova Fossa di Apparizione è a Scelta dell'Eroe, chi decide in quale spazio della costruzione viene effettivamente piazzata la fossa?

R. – I Giocatori Zombie. Nonostante i Giocatori Eroe possano scegliere la costruzione, sono sempre i Giocatori Zombie a piazzare il segnalino sul tabellone.

D. – In una partita con due giocatori Zombie, posso usare carte che dicono "i tuoi Zombie" sui modelli dell'altro Giocatore Zombie?

R. - No. Quando dice "I tuoi Zombie" intende solo i TUOI Zombie. Altre carte che non sono specifiche possono venire utilizzate su entrambi i giocatori Zombie (o anche parzialmente se prevedono la scelta individuale di modelli Zombie).

D. - Se ho creato nuovi Zombie in questo turno e poi gioco "Ce ne sono Troppi", gli Zombie devono ancora essere distribuiti equamente fra le Fosse di Apparizione?

R. - Gli Zombie vengono distribuiti equamente solo nell'azione piazzare nuovi Zombie. Creare nuovi Zombie alla fine del turno è un'azione, mentre piazzare nuovi Zombie con una carta è un'altra azione, quindi possono raddoppiare prima di mettere ogni singolo Zombie in ciascuna fossa.

Per FAQ aggiornate, materiale aggiuntivo, e assistenza visitate il sito Web:

WWW.FLYINGFROG.NET

Credits

Game Design - Jason C. Hill

Graphic Design and Layout - Jack Scott Hill

Music Composition - Mary Beth Magallanes

Photography - Jack Scott Hill

Post Production Artwork - Jack Scott Hill

Jason C. Hill

Game Board Illustration - Matthew Morgaine

Rules - Jason C. Hill

Miniature Concept Artwork - James Ma

Miniature Sculpts - Gael Goumon

Playtesters -

James Boer, Mark Brown, Jennifer Coonradt, Tom 'Coony' Coonradt, John Corpening, Gina Corpening, Matthew Dudley, Chris Kemnow, Lora Nelson, Christopher Shull, Aila Slisco, and countless others.

Cast

Heroes:

Johnny - Casey Chambers

Jenny - Christina Lyon

Billy - Christopher Graddon

Sally - Michelle Sanchez

Sheriff Anderson - Chris Brockett

Becky, The Nurse - Alysia Rae

**Jake Cartwright,
The Drifter** - Matthew Morgaine

Father Joseph - Michael Medved

Townfolk:

Jeb, The Grease Monkey -
Mark Brown

Doc Brody - Jack W. Hill Jr.

Farmer Sty - Lance Dudley

Principal Gomez -
Philip G. Magallanes

Deputy Taylor -
David Berger

Mr. Hyde, The Shop Teacher -
Christopher J. Blohm

Zombies:

Mark Brown
Jennifer Coonradt
Tom 'Coony' Coonradt
John Corpening
Matthew Dudley
Jason C. Hill
Chris Kemnow
Gordon Ludlow
Mary Beth Magallanes
Lora Nelson
Aaron Sutherland
James Youngman
Jocelyn Anderson
Anna Anderson
Gabriel Anderson

Ringraziamenti Speciali-

Jack and Rosa Hill,
Christopher Frye, Patrick Meehan, Scott Dodson, Josh Lytle, Dan Tibbles, Sunshine Jenny, Richard Coonradt, Tom 'Coony' Coonradt, The Corpening Family, John Doll, Matthew Dudley, Lora Nelson, Mark 'The Zombie' Brown, Chris 'Li Mei Chen' Kemnow, Brian 'Wake me for Adventure' Underhill, and everyone else whose support, advice, and inspiration has helped Flying Frog take flight after so many years.

Traduzione -

Andrea "Sargon" Cupido,
Vincenzo "BOSS" Pollio,
Antonello "Siestar" Caputo,
Luigi "Albines" Smaltini.

Contact Info / Web Info

WWW.FLYINGFROG.NET

Last Night on Earth, The
Zombie Game™, Copyright
1999-2007 Flying Frog Productions,
LLC. All Right Reserved.
First Printing 2007. Shot on
location in Washington State.
Manufactured in China. The Martians are
Coming.



Glossario

Annulla – Quando la carta viene annullata, viene immediatamente scartata senza avere effetto. Se la carta 'Rimane in gioco' viene annullata, eventuali segnalini sul tabellone o sulla carta vengono rimossi.

'Tranne durante un combattimento' – possono essere utilizzati solo nei combattimenti.

Difendersi – Se l'Eroe batte in combattimento uno Zombie, ma non ottiene un doppio sul lancio. Lo Zombie rimane nello spazio.

Combattimento – Un singolo corpo a corpo tra Eroe e Zombie

Carta Eroe - Combat Bonus: - la Carta Eroe con abilità speciali da utilizzare nei combattimenti..

Hit - Una sola ferita causata da un obiettivo (di solito da un Attacco a Distanza).

Ucciso - Ponendo un segnalino Ferita in tutte le rimanenti caselle di salute di un obiettivo. Ciò eliminerà un normale Zombie dal tabellone.

Pick Up: - La capacità di alcuni edifici di prendere un determinato oggetto dagli Scarti, piuttosto che pescare dalla cima del mazzo delle Carte Eroe.

Ricerca Oggetti dello Scenario– Carte specifiche o Carte con parolechiavi che servono per vincere lo Scenario.

L'Inizio del Turno – è fino a quando il primo modello si muove nella Fase di Movimento Zombi o quando l'Eroe compie un Azione Movimento/Cerca..

Tramonta il Sole / Sorge il Sole – Si riferisce al segnalino Sole quando muove fuori dello spazio finale del tracciato (il numero 1), rappresenta l'immagine del sole sull'orizzonte.

La Zona Nera – è l'area che si trova in cima al tracciato del sole (dal 14 turno in giù).

Ferita – è un segnalino messo nel riquadro delle ferite dell' Eroe che mostra i danni. Una ferita è sufficiente per rimuovere un normale Zombie dal tabellone.

Zombie Affamato - La necessità degli Zombie di muoversi in uno spazio adiacente ad un Eroe o di non allontanarsi, se già con un eroe.

Combattimento Zombie: Carte - una Carta Zombie utilizzata per ottenere un bonus durante un combattimento. Gli Zombie sono limitati dall'utilizzo di una sola carta a combattimento.

Segnalino Gas



Un segnalino gas può essere innescato come in un attacco a distanza con un'arma a distanza (lancia per colpire come se fosse uno Zombie) o da lancio (scartando) qualsiasi oggetto con la parola chiave Fuoco su di essa,usandola come :
Distanza: 2 spazi, Colpisce al 3+.

Qualsiasi Zombie o Eroi nello spazio sono immediatamente uccisi, chi si trova nei spazi adiacenti viene ucciso con il 3+. Rimuovere il Segnalino del gas dal tabellone.

Legenda Icone



Carta Gioco Avanzato



Animale



Esplosivo



Fuoco



Arma



Pronto Soccorso



**FLYING FROG
PRODUCTIONS**