

LAST NIGHT ON EARTH® SURVIVAL OF THE FITTEST™ EXPANSION

Di
Jason C. Hill

Mentre la notte fredda diventa sempre più scura a Woodinvale, solo i più forti sopravvivono.

Contenuto del Gioco

- 1 Regolamento a Colori
- 20 carte "Oggetti Unici"
- 20 carte "Tattiche di Sopravvivenza"
- 20 carte "Arma dei Dannati"
- 8 nuove carte per gli Eroi
- 8 nuove carte per gli Zombi
- 4 Grandi Carte Scenario
- 4 Fogli di Segnalini da defustellare
 - » 14 barricate di uno spazio
 - » 14 barricate di due spazi
 - » 2 barricate di tre spazi
 - » 20 segnalini "Armi dei Dannati"
 - » 10 segnalini "Munizioni/Protezione"
 - » 25 segnalini "Scorta/Rinforzi"
 - » 4 segnalini "Ingresso Fogne"
 - » 2 segnalini "Interni Fogne"



Nuovi Segnalini

Segnalini "Arma dei Dannati"

Gli Zombi ora hanno accesso a potenti armi che possono essere assegnate individualmente.



Quando uno Zombi ottiene un' "Arma dei dannati", il segnalino corrispondente deve essere collocato sotto la miniatura per dimostrare che possiede l'arma.



Barricate

In alcuni scenari, gli Eroi ora possono costruire delle barricate per tentare di bloccare gli Zombi all'esterno degli edifici. Questi segnalini sono disposti lungo le pareti degli edifici per indicare che le mura sono state barricate.

Segnalini "Rinforzo"

Una volta che una barricata è stata costruita dagli Eroi, essa può essere ulteriormente rafforzata con l'aggiunta di segnalini Rinforzo.



Segnalini "Scorta"

Utilizzati in alcuni scenari, questi pezzi rappresentano delle riserve di grande importanza che gli Eroi possono recuperare nella speranza di riuscire a sopravvivere più a lungo.



Fogna

Alcune mappe e scenari permettono ora a Eroi e Zombi di passare sotto le strade di Woodinvale, utilizzando le Fogne come scorciatoia. Ci sono due tipi di segnalini, i Segnalini Ingresso della Fogna (vanno in coppia) che sono piazzati in due spazi esterni del tabellone, e l'Interno della Fogna che viene piazzato accanto al tabellone ed è utilizzato quando un personaggio scende nelle fogne.



Segnalini Munizioni/Protezione

Alcune nuove carte permettono agli Eroi di ottenere una quantità limitata di segnalini Munizioni o Protezione. Le regole per questi segnalini sono descritte sulle carte che si utilizzano e questi stessi segnalini sono piazzati sulle corrispondenti carte facendo così da contatori.



Nuove Carte

Survival of the Fittest include nuove carte destinate al Mazzo Eroe o al Mazzo Zombi.

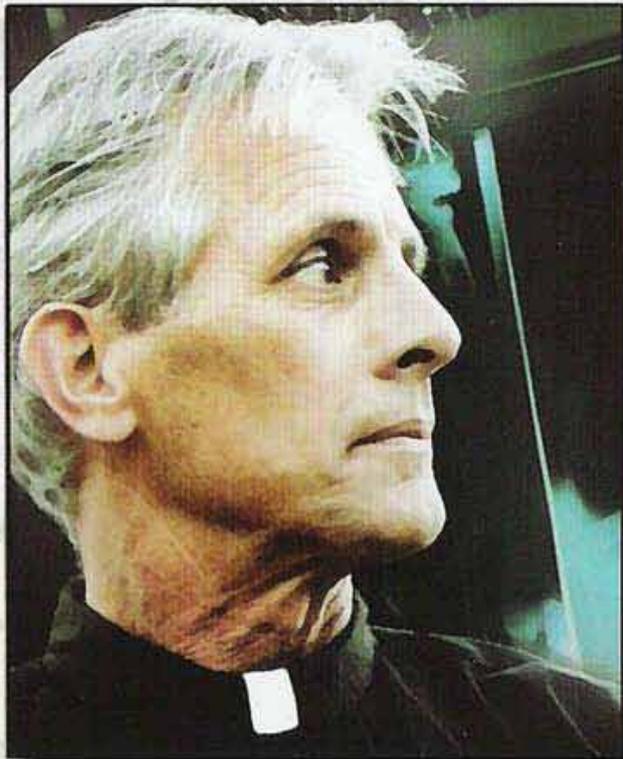
Esse devono essere mescolate con le normali carte del Mazzo Eroi e Mazzo Zombi per aggiungere nuovi elementi di gioco alle carte già esistenti. Inoltre sono inclusi tre nuovi mazzi di carte da mescolare separatamente dai normali mazzi Eroe e Zombi da collocare in prossimità del tabellone.

Questi nuovi mazzi sono chiamati *Oggetti Unici* e *Tattiche di Sopravvivenza*, più comunemente chiamati *Mazzo Sopravvivenza* per gli Eroi e *Mazzo Arma dei Dannati* per gli Zombi.

Questi nuovi mazzi sono utilizzati in tutti gli scenari di *Survival of the Fittest*, ma possono anche essere aggiunti a qualsiasi scenario esistente come coppia bilanciata di nuove regole.

Le regole specifiche per questi nuovi mazzi si trovano in seguito, nella sezione **REGOLE SPECIALI DEGLI SCENARI** sotto i nomi di *Mazzi Sopravvivenza* e *Arma dei Dannati*.

E' importante notare che gli *Oggetti Unici* e *Tattiche di Sopravvivenza* **NON** sono considerate come 'Carte Eroe' e *Armi dei Dannati* **NON** sono considerate 'Carte Zombi'. Questo significa che **NON** possono essere annullate dalle carte che solitamente annullano una Carta Eroe o annullano una carta Zombi.



Carte Sopravvivenza

Oggetti Unici

Le carte *Oggetti Unici* sono oggetti potenti che gli Eroi possono trovare sparsi per la città. Queste carte sono tutte uniche (una sola copia) e introducono non soltanto nuove interessanti armi, ma anche nuovi oggetti collegati ai personaggi e documenti misteriosi che rivelano nuovi indizi sui i segreti di Woodinvale. Alcuni *Oggetti Unici* hanno la parola chiave **RECORDS** e rappresentano oggetti correlati allo scenario. Queste oggetto hanno una lettera in alto a destra della casella di testo per specificare che essi sono informazioni di tipo 'A', 'B' o 'C'. Questo codice viene utilizzato solo in alcuni scenari e non ha alcun ulteriore effetto sulla carta.

Tattiche di Sopravvivenza

Le carte *Tattiche di Sopravvivenza* sono eventi potenti che l'Eroe può usare per cercare di rimanere in vita durante la notte. Possono essere utilizzati per aiutare ogni membro del team o, in alcuni casi, anche tutta la squadra, per ottenere dei bonus in combattimento, a costruire barricate aggiuntive o addirittura permettere di usare le fogne per muoversi più rapidamente nella città.

Armi dei Dannati

Le carte *Armi dei Dannati* permettono ai giocatori Zombi di equipaggiare individualmente, con nuove armi letali, gli Zombi dell'orda. Queste comprendono armi tradizionali, come un vecchio forcione o un'ascia arrugginita, particolari caratteristiche fisiche che possono essere usate come arma tipo **Corpo Gonfio (Bloated Body)** o **Spruzzo di Sangue (Blood Spray)**.

Nuove Regole

Oggetti a due mani

Alcuni oggetti sono contrassegnati come **DOUBLE-HANDED** nel box di testo. Essi contano per 2 oggetti quando si cerca di determinare se è stata superata la capacità di carico di un Eroe. Se l'oggetto è un'arma, allora conta per due oggetti di tipo 'arma'.

Sacrificio

Alcune carte **Zombi** hanno un costo di **SACRIFICIO** indicato nel loro testo. Queste carte possono essere giocate solo all'inizio del turno **Zombi** e solo se il giocatore è in grado di pagare quel costo, indicato nella barra in grigio. Un **Sacrificio** che rimuove gli **Zombi** dal tabellone li fa tornare nella riserva del giocatore **Zombi** (essi non sono considerati come uccisi).

Regole per le Fogne

A volte una carta permetterà agli Eroi di iniziare a muoversi attraverso i canali di scolo delle fogne che si trovano sotto le strade di Woodinvale. Una fogna si compone di due segnalini sul tabellone che rappresentano i suoi due punti di accesso e un segnalino è utilizzato al di fuori del tabellone a rappresentare l'interno della fogna. Lo spazio interno della fogna, è considerato come un unico spazio che è adiacente ad entrambi gli spazi che rappresentano gli ingressi della fogna. Qualsiasi miniatura che si muove in uno degli ingressi delle fogne può passare nella rete fognaria interna e da lì può continuare a muoversi di nuovo fuori da entrambi gli ingressi. Un modello può anche fermarsi all'interno delle fogne se preferisce. L'interno della fogna non è un edificio (Non è possibile condurre una ricerca o costruire una barriera) e può tracciare una linea visiva solo verso i 2 punti di ingresso. Questi ultimi due offrono anche una linea visiva per l'interno della Fogna.

Una volta che la Fogna è posta sul tabellone, l'Eroe e gli **Zombi** possono usarla per spostarsi.

Se sono presenti più Fogne in gioco, esse sono considerate indipendenti l'una dall'altra a meno che non sia specificato come una caratteristica dello scenario. Entrambi i segnalini di entrata delle fogne così come lo spazio interno della fogna sono etichettati con una **A** o una **B** a formare due serie distinte di segnalini.

Carte Scorta

Alcune delle nuove carte Eroe aggiungono una **Scorta** ad un edificio sul tabellone determinato in modo casuale. Queste **Scorte** rappresentano dei 'Pick Ups' aggiuntivi che possono essere usati da un Eroe che si trova in questo edificio, quando intraprende una ricerca (come qualsiasi altro 'Pick Up' sul tabellone). Dopo ogni utilizzo, vi è il rischio che la pila della **Scorta** si esaurisca e quindi venga eliminata. Quando questo accade seguire le indicazioni sulla carta.

Combinare gli Oggetti

Alcune delle nuove carte **Tattiche di Sopravvivenza**, come il *Duct Tape* ('Il nastro') permettono di **COMBINARE** due oggetti. Quando questo accade, scegliere due oggetti qualsiasi che l'Eroe ha in suo possesso e metterli uno sopra l'altro per indicare che sono stati **COMBINATI**. Questi due oggetti adesso contano come uno solo ai fini della capacità di carico di un Eroe (se uno dei due oggetti è un'Arma, essi sono considerati un unico oggetto di tipo 'Arma'). Da quel momento, se una delle due carte deve essere eliminata, i due oggetti vengono rimossi contemporaneamente.

Tuttavia, ogni volta che una delle 2 carte deve essere scartata, per qualsiasi motivo (rotta, a corto di munizioni, ecc ...), lanciare un D6. Con un risultato di 4 +, è possibile mantenerla.

Per esempio, se un Eroe ha usato il *Nastro Adesivo* per **COMBINARE** una *Motosega* con un *Fucile a Pompa*, ogni volta che il *Fucile* si trova a corto di munizioni o la *Motosega* va persa in una lotta contro uno **Zombi**, L'Eroe può tirare un D6 ed evitare di scartare le carte con un risultato di 4 +.

Un oggetto **COMBINATO** può essere **COMBINATO** di nuovo se l'Eroe riceve un'altra carta che permette questa azione.

Ci sono alcune particolari combinazioni che possono essere ottenute, di seguito le regole speciali associate ai diversi casi:

Armi da fuoco -

Se due armi da Fuoco sono **COMBINATE**, possono sparare contemporaneamente contro uno o più obiettivi come un singolo **Attacco a Distanza** durante la fase di **Attacco a Distanza** dell'Eroe.

La vecchia Betsy -

Se la carta *Vecchia Betsy* ('Old Betsy') è **COMBINATA** con un altro oggetto, il giocatore può recapitare quest'ultimo inviando *Betsy* nello spazio del tabellone dove è presente un altro Eroe, seguendo le istruzioni della carta.

In alternativa se la *Benzina* (Gasoline) è COMBINATA con la *Vecchia Betsy*, è possibile piazzare un Segnalino Gas (Gas Marker) nello spazio in cui è inviata *Betsy*; o se un Eroe Combina la *Dinamite* con la *Vecchia Betsy* e l'Eroe ha un Oggetto Fuoco, *Betsy* può consegnare la *Dinamite* innescata nello spazio in cui viene mandata per cercare di far saltare gli *Zombi* presenti (come sempre, *Betsy* non è soggetta alle esplosioni della *Dinamite* o dei Segnalini Gas).

La carta *Vecchia Betsy* è sempre scartata dopo aver utilizzato la sua abilità (nessun tiro può essere effettuato per evitare di scartare la carta).

Oggetti a 2 mani -

Un oggetto contrassegnato DOUBLE-HANDED (due mani) può essere combinato con un altro oggetto prima di essere eliminato a causa del superamento del limite della capacità di carico. L'oggetto risultante richiede DUE MANI. E' inoltre possibile combinare due oggetti DOUBLE-HANDED che contano come una singola carta oggetto a DUE MANI.

Dinamite con Dinamite -

Se due carte *Dinamite* sono combinate insieme, diventano particolarmente instabili. Ci sono aspetti sia positivi che negativi. Un Eroe può quindi scartare le 2 carte per utilizzarle in un singolo attacco a distanza (non è possibile tentare un tiro D6 per evitare lo scarto delle carte). L'Eroe in questo caso NON ha bisogno di Oggetti 'Fuoco' per innescare la *Dinamite*, in quanto così combinata, esplose all'impatto, creando inoltre un'esplosione molto più potente. Tutto ciò che è nella casella di destinazione viene automaticamente ucciso e un D6 deve essere lanciato per ogni figura che si trova negli spazi adiacenti. Con un risultato di 2+, il modello riceve una Ferita.

Inoltre, una volta combinata, ogni volta che l'eroe perde un combattimento o tenta di lanciare la *Dinamite* in un Attacco a Distanza, tira un D6. Con un risultato di 1 la *Dinamite* esplose nella casella dell'Eroe.

Regole Speciali degli Scenari

Tutti i nuovi Scenari in *Survival of the Fittest* utilizzano almeno una o più delle seguenti Regole Speciali di Scenario. Esse sono scritte in rosso nella parte superiore del box degli Obiettivi della Carta Scenario e sono un sistema utile per standardizzare le regole speciali ricorrenti, permettendo a tutti i giocatori di progettare più facilmente i propri scenari.

Carte Sopravvivenza

Le Regole Speciali di Scenario *Carte Sopravvivenza* permettono agli Eroi, durante il gioco, di avere accesso al Mazzo degli Oggetti Unici e Tattiche di Sopravvivenza.

Ogni volta che un Eroe ottiene un 5 o più per il Movimento può prendere, durante la ricerca in un edificio, una carta dallo speciale *Mazzo Sopravvivenza* al posto del normale Mazzo Eroe.

Il Mazzo Sopravvivenza da cui l'Eroe può attingere (Oggetti Unici o Tattiche di Sopravvivenza) si basa sulla serie di numeri casuali presenti nell'angolo dell'edificio in cui sono gli Eroi, secondo questo schema:

(1, 2, 3) o (1, 2) L'Eroe può prendere un *Oggetto Unico*

(4, 5, 6) o (5, 6) L'Eroe può prendere una *Tattica di Sopravvivenza*

(3, 4) L'Eroe può scegliere di prendere un *Oggetto Unico* o una *Tattica di Sopravvivenza*



Questi Set di Numeri Casuali sono riportati sul dorso di ogni Carta Sopravvivenza al fine di identificarle rapidamente durante il gioco. Un Eroe può sempre fare una ricerca tradizionale e prendere una carta dal Mazzo Eroe, indipendentemente dal risultato del tiro di Movimento (anche se è sempre una buona idea tirare per il Movimento,

anche se si ha intenzione di rimanere ed effettuare una Ricerca, giusto per vedere quali sono le possibili opzioni).

Si noti inoltre che l'Eroe deve ottenere almeno 5 o più per il Movimento, questo risultato non necessariamente deve essere ottenuto con un 5 o 6 sul dado. Per esempio, Billy può aggiungere +1 al tiro di Movimento ogni turno. Ciò rappresenta per lui un bonus di +1 e accresce le sue possibilità di pescare carte dal Mazzo Sopravvivenza.

Al contrario, se un eroe ha -1 al Movimento, le sue possibilità di pescare carte da tale mazzo sono ridotte di conseguenza di -1.

Mazzo Manor (10) ●●

Questo può essere aggiunto solo negli scenari che utilizzano la Manor House come parte del tabellone. All'inizio del gioco, prendere senza guardare 10 carte in cima al Mazzo Eroe per formare il mazzo della Manor House. L'Eroe che si trova all'interno della Manor House può effettuare una Ricerca a condizione che ci sia almeno una carta nel Mazzo della Manor House. Durante una Ricerca, le carte vengono prese dal Mazzo della Manor House piuttosto che dal normale Mazzo Eroe.

Il Mazzo della Manor House non ha una propria pila degli scarti, per cui le carte che vengono scartate finiscono nella pila degli scarti del Mazzo Eroe. Le carte che consentono di guardare nel Mazzo Eroe (come *'Esattamente quello che mi serviva'*) o di mischiare le carte nel Mazzo Eroe **NON** possono essere usate nel Mazzo della Manor House.

Se gli Eroi usano il Mazzo Sopravvivenza, **POSSONO** prendere una carta speciale come di consueto con un Movimento di 5+ quando effettuano una Ricerca nella Manor House (sempre che ci sia almeno una carta nel Mazzo della Manor House in modo che tutti possano ancora effettuare Ricerche).

Poiché non ci sono Set di Numeri Casuali per la Manor House, l'Eroe può prendere sia un Oggetto Unico o Tattica di Sopravvivenza dai rispettivi Mazzi.

Carte Eroe Bonus (X) X/2

All'inizio del gioco, gli Eroi prendono un numero di Carte dalla cima del Mazzo Eroe pari alla X e le guardano.

Queste carte possono essere divise tra gli Eroi come vogliono e non devono essere distribuite in parti uguali. Quando questa regola viene scelta utilizzando il Sistema a Punti, X deve essere un numero pari (2, 4, 6, ecc). Il costo in Punti è la metà del valore di X (ad esempio se il bonus è di 4 Carte Eroe, costa 2 Punti).

Se un *Oggetto specifico dello Scenario* è pescato tra le Carte Eroe Bonus, rimetterlo nel mazzo e pescare nuovamente una carta.

Segnalini Numerati N/A

Quando uno Scenario utilizza la regola speciale dei Segnalini Numerati, prendere i pezzi numerati 1-6 e mescolarli, poi metterli a faccia in giù in 6 edifici selezionati in modo casuale senza guardare (uno per ogni edificio). Questi segnalini sono piazzati sull'intero edificio e non su una singola casella. Un edificio su cui è piazzato tale segnalino non può essere oggetto di un segnalino Conquistato 'Taken over' (è necessario ritirare il dado).

Un Eroe può rinunciare a una Ricerca per rivelare un segnalino numerato presente nell'edificio in cui esso è presente. Gli effetti specifici di ciascuno di questi segnalini sono descritti individualmente negli scenari in cui compaiono.

Carte Iniziali degli Eroi (1) ●●

Rimpiazzano le Regole *Hero Starting Card* (X) dell'espansione *Growing Hunger*.

Ogni Eroe inizia la partita con una carta aggiuntiva rispetto alla sua dotazione standard (come Abilità dell'Eroe o luogo di partenza non sul tabellone, ecc...). Questo vale anche per gli Eroi che entrano in gioco a partita già cominciata.

Queste carte aggiuntive ('Hero Starting Card') sono prese dalla cima del Mazzo Eroe e abilità del tipo 'Pieno di risorse' ('Resourceful') possono essere utilizzate.

Esse **NON** sono pescate attraverso un'azione Ricerca e non è quindi possibile utilizzare la capacità di 'Pick Up' di un edificio né ottenere una carta dal Mazzo Sopravvivenza, ecc.

Se un *Oggetto specifico dello Scenario* è pescato tra le Carte Iniziali degli Eroi ('Hero Starting Card'), mischiarla nel mazzo e pescare una nuova carta.

Carte Iniziali degli Eroi (2) ●●●●

La stessa cosa per le Carte Iniziali degli Eroi (1), ma con la differenza che ognuno degli Eroi inizia il gioco con 2 Carte Eroe.



Barricate

La Regola Speciale dello Scenario 'Barricate' consente agli Eroi di costruire e rafforzare delle barricate lungo le mura degli edifici, nel tentativo di tenere gli Zombi all'esterno di questi edifici.

Costruire le Barricate

Ogni volta che un Eroe all'interno di un edificio ottiene quattro o più di Movimento, può Costruire o Rinforzare una Barricata. Per Costruire una Barricata, scegliete un muro che L'Eroe tocca e collocate un segnalino Barricata per l'intera lunghezza del muro (all'interno dell'edificio).

Le Barricate non hanno alcun effetto sul Movimento dell'Eroe (a meno che sono state rafforzate <vedi sotto>, anche se c'è una porta nel muro barricato) e non impediscono ad un Eroe di vedere attraverso la parete per tutte le questioni riguardanti gli Attacchi a Distanza fino a quando tocca il muro, come previsto normalmente dalle regole.

Una volta che una Barricata è stata costruita, essa rimane sul posto per tutto il resto della partita e non può essere rimossa.

Le mura d'angolo nella parte centrale della Manor House non possono essere Barricate. Le pareti interne (come quelle che separano l'Obitorio dal resto dell'edificio) possono essere barricate da qualsiasi lato (il risultato è lo stesso indipendentemente dal lato barricato). Questa può essere una buona tattica, se si vuole rallentare l'avanzata degli Zombi che appaiono in questo luogo.

Rinforzare una Barricata

Se una Barricata è già presente su un muro toccato dall'Eroe, egli può invece usare l'Azione Speciale di Movimento (con Movimento di 4 o più) per rafforzare la barricata ponendo un segnalino Rinforzo su di essa.

Una Barricata può avere fino a 3 segnalini Rinforzo messi contemporaneamente su di essa. Un Eroe che vuole passare attraverso una Barricata Rinforzata deve pagare un numero di punti movimento pari al numero di segnalini Rinforzo presenti sulla Barricata e rimuoverli dal muro prima di attraversarlo.

Eroi che si sforzano nel costruire o rinforzare le Barricate

Alla fine della fase Movimento degli Eroi, questi possono infliggersi un punto Ferita (Wound) per costruire o rinforzare una Barricata lungo il muro

che toccano. Questa azione può essere ripetuta più volte dallo stesso Eroe, esaurendo anche il suo ultimo punto Ferita (finendo la Barricata esalando l'ultimo respiro). In questo modo, un Eroe o un intero gruppo di Eroi può rapidamente costruire o rafforzare la Barricata a costo della propria vita. Questa tattica funziona particolarmente bene con gli Studenti che possono guarire grazie alla loro abilità 'Gioinezza' ('Youth').

Effetti delle Barricate sul Movimento Zombi

Qualsiasi Zombi che vuole attraversare un muro Barricato di fronte o in diagonale (sia per uno spostamento normale o per la regola Zombi Insaziabili) deve prima tirare un D6. Con un esito di 4+, lo Zombi riesce ad attraversare la Barricata e può quindi attraversare il muro normalmente.

Se lo Zombi non ottiene con il dado 4+, deve fermarsi sulla casella che precede il muro e il suo movimento termina lì. Quando una barricata ha almeno un segnalino di Rinforzo e lo Zombi ottiene un 4+ rimane dove si trova e rimuove solo uno di questi segnalini.

Se uno Zombi sta cercando di muoversi diagonalmente attraverso un angolo con una Barricata su entrambe le pareti, esso può muoversi attraverso con un 4+ solo se non ci sono segnalini Rinforzo su nessuno dei due muri Barricati (nel caso contrario, e solo se ottiene un 4+, può rimuovere un segnalino Rinforzo da una delle due pareti a scelta del giocatore Zombi). Gli Zombi all'interno di un edificio Barricato devono semplicemente tirare il dado per attraversare il muro e tornare all'esterno.

Un Eroe che obbliga uno Zombi a muoversi (utilizzando un Estintore, per esempio) può ignorare la Barricata durante questo speciale movimento di gioco 'fuori sequenza'. Uno Zombi che si muove al di fuori della sequenza normale di turno (ad esempio con Inesorabile Avanzata ('Advance Relentless') o l'Odore dei cervelli ('The smell of brains')) può tentare di attraversare una Barricata allo stesso modo di quando effettua un normale movimento.

Edifici Completamente Barricati

Un edificio è considerato 'Completamente Barricato' se tutte le sue mura, escluse quelle che sono ai bordi esterni del tabellone di gioco, sono state Barricate (tranne le pareti interne, come l'Obitorio in Ospedale).

Un edificio completamente Barricato non può essere 'Conquistato' (Taken Over) e non è possibile porre su di esso un nuovo segnalino Pozzo delle Anime (rilanciare il dado se la scelta del posizionamento è casuale).

Alleati Locali (Townfolk) (X) XX

Alcuni scenari permettono agli Eroi di trovare Alleati tra gli abitanti della città. In questi scenari, utilizzare un segnalino 'Townfolk' per rappresentare ogni Alleato locale (sono tutti uguali a prescindere dal personaggio che rappresentano, quindi si può utilizzare uno qualsiasi). Le carte Evento Cittadino ('Townfolk Event Cards') non hanno in alcun modo effetto sugli Alleati locali. Gli Alleati locali iniziano in un Edificio determinato Casualmente (ritirare ancora se l'edificio contiene un Pozzo delle Anime) a meno che lo scenario non indichi diversamente.

In qualsiasi momento durante il turno degli Eroi (tranne durante il combattimento), ogni Alleato locale può attaccare uno Zombi che si trova nella sua stessa casella o in quella adiacente, o cercare di Costruire/Rinforzare una Barricata sul muro che tocca.

Lancia un D6. Con un esito di 5 o 6, ferisci lo Zombi bersaglio o aggiungi un segnalino Rinforzo/Barricata sul muro desiderato.

Gli Alleati locali **NON POSSONO** muoversi da soli, **NON POSSONO** effettuare Ricerche o utilizzare un Oggetto o Armi. Ogni Zombi presente nello stesso spazio degli Alleati locali durante la fase del Combattimento degli Eroi (se nessun Eroe è nello spazio) può attaccarli.

Lancia un D6. Con un esito di 5 o 6, gli Alleati locali vengono uccisi (rimuoverli dallo spazio - questo può essere impedito da carte che evitano infortuni, anche se **NON** è considerato un combattimento).

Tutti gli Eroi che attraversano uno spazio contenente un Alleato locale possono portarlo con sé (un Eroe non può trasportare con sé più di un Alleato locale). Fintanto che un Eroe ha un Alleato locale che lo accompagna questo Alleato può sempre tentare di Ferire uno Zombi o Costruire/Rinforzare le Barricate in qualsiasi momento durante il turno dell'Eroe (anche per cercare di ferire uno Zombi durante il movimento dell'Eroe). Un Alleato locale può essere preso o abbandonato dall'Eroe in un qualsiasi spazio durante il suo movimento. Se un Eroe con un Alleato locale viene ucciso, l'Alleato resta nello spazio dove si trova e qualsiasi altro Eroe che passa in quella casella può portarlo con sé. Portare con sé una Alleato locale non ha alcun effetto sul limite di carico di un Eroe.

Questa regola può essere utilizzata più volte, la 'X' si riferisce al numero di volte che viene utilizzata. Il costo di questa regola è 2 Punti per ciascuno Alleato utilizzato dagli Eroi.

Rimpiazzo dell'Eroe

Quando un Eroe è ucciso (o trasformato in un Eroe Zombi), il Giocatore Eroe può prendere un nuovo Eroe per sostituirlo. Il nuovo Eroe entra in gioco immediatamente come indicato a pagina 19 del regolamento di LNOE. Si noti che, a meno che non sia diversamente specificato nello scenario, gli Zombi possono sempre vincere se uccidono 4 Eroi. Ricordate anche che se il Giocatore Eroe controlla un solo Eroe, questo è sempre trasformato in un Eroe Zombi quando è ucciso (perché il giocatore ha appena "perso l'ultimo Eroe").



Per Sempre Eroi-Zombi ●●

Quando questa regola viene utilizzata, ogni volta che un Eroe è ucciso, è automaticamente trasformato in un Eroe Zombi. Se l'Eroe si fosse in ogni caso trasformato a causa di una ferita in Eroe Zombi, il nuovo Eroe Zombi non può essere ferito o ucciso in alcun modo fino all'inizio del prossimo turno Zombi.

Arma dei Dannati ●●●

Ogni volta che il Giocatore Zombi genera nuovi Zombi, al posto di generare due nuovi, può dare ad uno dei suoi Zombi

una carta Arma dei Dannati.

Questa azione può essere ripetuta più volte nel limite del numero di Zombi che si sarebbero generati. La regola non è applicabile quando una carta permette di 'piazzare degli Zombi' sul tabellone, ma solo quando si 'Generano' ('Spawning') nuovi Zombi.

Per dare un'Arma dei Dannati ad uno Zombi, pesca una carta dal mazzo delle Armi dei Dannati e scegli uno Zombi sul tabellone che non è nella stessa casella di un Eroe o in una casella adiacente (o QUALSIASI Zombi su di un Pozzo delle Anime), posiziona quindi il segnalino corrispondente sotto lo Zombi.

Puoi anche assegnare un'Arma dei Dannati ad uno Zombi che è stato appena generato nella stessa fase. Posiziona la carta scoperta Arma dei Dannati sul tavolo per dimostrare che è attiva e per avere i dettagli sott'occhio.

Qualsiasi Zombi, inclusi gli Zombi del Sepolcro, gli Eroi-Zombi, ecc, può ricevere un'Arma dei Dannati, ma nessun Zombi può avere più di un Arma dei Dannati assegnata.

Il Giocatore Zombi non può avere più di 8 Armi dei Dannati in gioco sul tabellone (o più di 4 Armi dei Dannati per ognuno dei 2 Giocatori Zombi).

Se uno Zombi possiede già un'Arma dei Dannati, non può riceverne un'altra. Le Armi dei Dannati sono particolarmente potenti quando combinate con la regola 'Zombie Auto Spawn' descritta di seguito. In questo caso, è possibile continuare a generare nuove Armi dei Dannati per i tuoi Zombi

utilizzando il tiro di Piazzamento dei Nuovi Zombi (Spawn) ogni turno anche se non avete Zombi disponibili nella vostra riserva (sempre con il limite massimo di 8 Armi dei Dannati presenti simultaneamente sul tabellone).

Senza Luce (Lights Out) (X) X

All'inizio di una partita, e prima di posizionare gli Eroi, tira un dado per determinare un Edificio a Caso e poni su di esso un segnalino 'Lights Out' per indicare che qualsiasi Eroe si muova su di una delle caselle di quell'edificio deve terminare immediatamente il movimento. Il Segnalino 'Lights Out' può essere eliminato, come una carta Zombi che 'Resta in Gioco'. Se non è annullato, il segnalino rimane in gioco per l'intera partita.

Questa regola può essere applicata più volte, la 'X' in alto si riferisce al numero di volte che viene utilizzata.

Senza Luce (Lights Out) - A Scelta (X) XX

Questa regola è la stessa di LIGHTS OUT sopra descritta eccetto che il Giocatore(i) Zombi può scegliere quale edificio conterrà il segnalino 'Lights Out' invece di tirare il dado per determinarlo casualmente.

Nota bene che la scelta deve tuttavia essere valida, come se si fosse tirato 'Zombie's Choice' per il tiro di Edificio Casuale. Questa regola può essere applicata più volte, la 'X' in alto si riferisce al numero di volte che viene utilizzata. Il Costo per questa regola è di 2 Punti per ogni LIGHTS OUT <A SCELTA> usato dagli Zombi.

Conquistato 'Taken Over' (X) XX

All'inizio del gioco, e prima di piazzare gli Eroi, Determina un Edificio a caso che verrà Conquistato ('Taken Over') dagli Zombi. Posizionare un segnalino 'Taken Over' sull'edificio per dimostrare che gli Eroi non possono entrare (si noti che, a differenza della carta, "Mio Dio! Hanno preso il... (My God They've Taken The...)"), nessun Zombi è piazzato con questo segnalino). Questo segnalino può essere eliminato, è considerato come una carta Zombi che 'Resta in Gioco'. Se non è annullato, il segnalino rimane sul tabellone per l'intera partita.

Per ogni Eroe che deve iniziare in un edificio Conquistato, considera il Luogo di Partenza non presente sul tabellone.

Questa regola può essere applicata più volte, la 'X' in alto si riferisce al numero di volte che viene utilizzata. Il Costo per questa regola è di 2 Punti per ogni TAKEN OVER usato dagli Zombi.



Conquistato - A Scelta (X) XXX

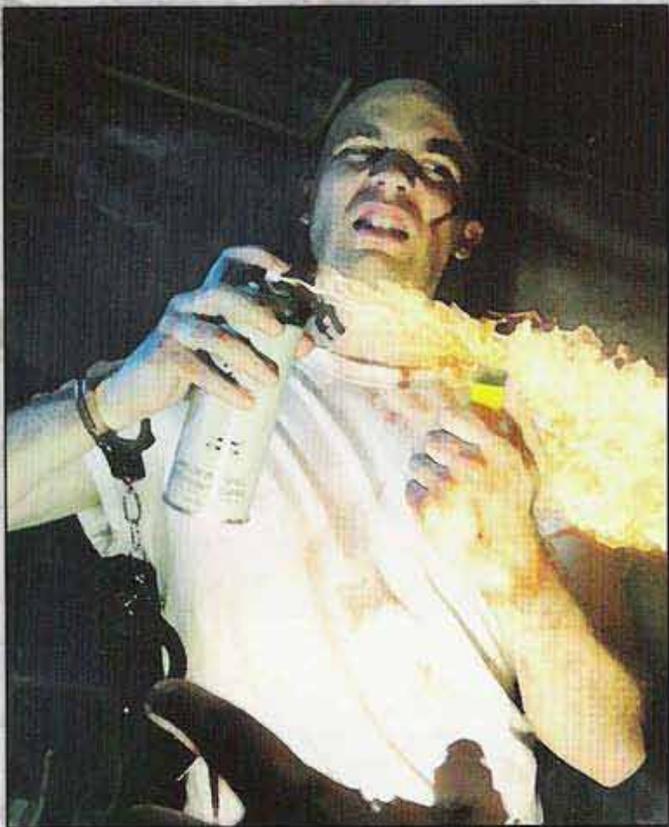
Funziona come la regola 'Conquistato' con la sola eccezione che il giocatore **Zombi** può scegliere quale edificio è Conquistato anziché determinarlo a caso.

Deve comunque trattarsi di una scelta valida, come avviene quando si stabilisce un edificio casuale lanciando i dadi.

Zombi Auto Spawn

Il giocatore **Zombi** può SEMPRE generare nuovi **Zombi** alla fine del suo turno (durante la Fase 6 - Piazzare i nuovi **Zombi**).

Per questo motivo la Fase 3 viene saltata in quanto non c'è necessità di tirare i dadi.



Nuove Regole Opzionali

Una o più delle seguenti regole opzionali possono essere utilizzate durante le vostre partite a Last Night on Earth, ma solamente se **TUTTI** i giocatori sono d'accordo.

Oggetti dello Scenario e Carte Iniziali

Può accadere che gli Eroi si ritrovino ad avere uno o più oggetti, che dovrebbero cercare durante lo scenario, già tra le loro carte iniziali.

Ciò può avere come conseguenza una partita più breve la cui riuscita è legata soprattutto alla fortuna. E' allora possibile decidere che se un Eroe ottiene tali oggetti tra le carte iniziali (o una carta che consenta di prendere direttamente un oggetto dello Scenario come "Esattamente quello che mi serviva!"), egli deve rimescolarli nel mazzo e pescarne di nuove in sostituzione.

Non rimane un granchè

Puoi aggiungere la regola secondo la quale un Eroe ucciso da un esplosivo non può trasformarsi in un Eroe-Zombi (non ne rimane abbastanza ... nemmeno per uno Zombi!).

Utilizzo dei mazzi "Arma dei Dannati" e "Sopravvivenza" in qualsiasi scenario

Le regole speciali per le carte Arma dei Dannati e Sopravvivenza sono specificatamente equilibrate le une contro le altre. Di conseguenza puoi introdurle assieme in qualsiasi scenario conservando l'equilibrio di gioco sia per gli Eroi che per gli Zombi.

Uso di "Rimpiazzo dell'Eroe" ed "Per Sempre Eroi-Zombi" in qualsiasi Scenario

Le regole speciali Rimpiazzo dell'Eroe ed Per Sempre Eroi-Zombi sono specificatamente equilibrate tra loro. Di conseguenza puoi introdurle assieme in qualsiasi scenario conservando l'equilibrio di gioco sia per gli Eroi che per gli Zombi.

Aggiungere le Regole Speciali di Scenario ad altri Scenari Esistenti

Tutte le regole speciali degli scenari descritte in precedenza hanno un valore espresso in punti (●) posti a fianco del nome della regola. Un punto ● è il valore più basso mentre 4 punti ●●●● è quello più alto ad indicare che la regola è molto potente. Questo sistema di valutazione può essere utilizzato per decidere se aggiungere tutte o solo parte di esse agli scenari esistenti cercando di mantenere un equilibrio tra Eroi e Zombi.

Se tutti i partecipanti sono d'accordo, ogni giocatore (Eroe e Zombi) può scegliere delle regole speciali da utilizzare per la sua squadra purchè il valore delle regole scelte da entrambi si equivalga.

Questo costituisce un ottimo modo rivivere uno scenario giocato più volte o per creare nuovi scenari in maniera equilibrata.

(Ad esempio se gli Eroi scelgono regole speciali del valore complessivo di 4 punti, gli Zombi possono fare altrettanto).

Gli Eroi possono scegliere solo le regole speciali a loro destinate (quelle con la barra di colore verde) e gli Zombi devono fare altrettanto (regole con la barra di colore blu scuro).

Noterai che alcune regole speciali hanno una variabile (X) dopo il titolo. La X tra parentesi significa che la regola può essere utilizzata più volte mentre le X senza parentesi indicano il costo in punti per ogni singolo utilizzo della regola.

(Esempio: "Lights Out - Senza Luce (X) X". Se scegli di usare questa regola per due volte, allora i punti necessari sono 2; invece "Taken Over - Conquistato (X) XX" necessita di 2 punti per ogni singolo utilizzo).

Note relative ai nuovi scenari

Corsa ai rifornimenti (Supply Run)

Tutti gli Eroi partono dal Maniero (Manor House) anziché dal loro luogo di partenza abituale.

NON ricevono la carta bonus per questo motivo. Il Maniero inizia la partita completamente barricato, un gettone barricata deve essere posto su ogni muro. Dato che gli Eroi ne sono al corrente, può risultare più pratico non piazzare le barricate per evitare di coprire le porte e rendere così più facile agli Eroi distinguere tutti gli accessi verso l'esterno del Maniero. Nota: Completamente barricato significa che sono presenti le barricate ma senza alcun segnalino Rinforzo.

Un eroe che rivela un gettone numerato PUO' anche prendere un segnalino Rifornimento da quell'edificio.

Alla ricerca della Verità (Search for the Truth)

Gli Eroi devono trovare 2 Oggetti Unici con la parola chiave RECORDS. Questi oggetti sono contrassegnati da una lettera (A, B o C) nell'angolo in alto a destra della casella di testo della carta.

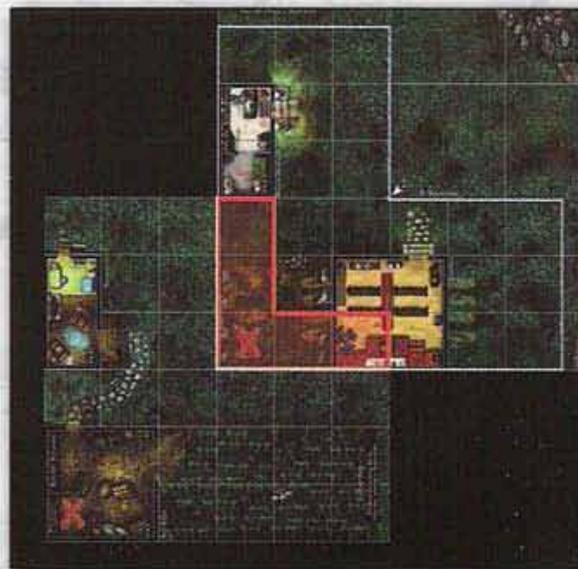
Quando gli Eroi trovano il primo oggetto RECORDS, verifica immediatamente sulla scheda dello Scenario qual è l'obiettivo degli Eroi per la partita. Quando anche il secondo oggetto RECORDS è trovato, verifica sulla scheda dello Scenario qual è la Destinazione Finale che gli Eroi devono raggiungere per completare l'obiettivo.

Nel momento in cui la Destinazione Finale è determinata, elimina tutti i segnalini Conquistato (Taken Over) presenti su di essa. La Destinazione Finale non può più essere Conquistata.

Se la Destinazione Finale non è presente sul tabellone, tira iD6 per determinare un angolo a caso della plancia (usa la tabella presente sulla plancia centrale della mappa; la scelta Eroe/Zombi è applicata).

Prendi la corrispondente sezione a L con la Destinazione Finale e collocala adiacente all'angolo esterno appena determinato (vedi lo schema qui sotto).

Se tutti e 5 gli spazi che conducono alla nuova sezione sono bloccati da edifici (sono evidenziati in rosso nello schema), ridetermina un nuovo angolo a caso. Gli Eroi devono avere almeno uno spazio libero all'aperto che gli consenta di raggiungere la Destinazione Finale.



Al riparo (Hunker Down)

Gli Eroi devono Completamente Barricare almeno 2 edifici per raggiungere il loro obiettivo.

Questi edifici NON devono essere Rinforzati in alcun modo per poter vincere. Usa l'indicatore circolare rosso di Last Night on Earth (gioco base) per tenere traccia dei turni completati sulla Scheda Scenario.

Missione di Salvataggio (Rescue Mission)

Gli Eroi devono condurre i 4 Alleati Locali in qualsiasi casella dell'edificio determinato a caso. Possono essere tutti assieme sulla stessa casella oppure separati come si ritiene più opportuno.

Nota che l'edificio da cui partono i 4 Alleati Locali è Completamente Barricato e inoltre Completamente Rinforzato. Ciò significa che, all'inizio della partita, ogni parete barricata deve avere 3 segnalini Rinforzo su di essa. Il rifugio degli Eroi (Safehouse) è invece solo Completamente Barricato (nessun segnalino Rinforzo).

Ognuno di questi edifici deve essere rideterminato a caso se contiene un Pozzo delle Anime (il Pozzo deve trovarsi all'interno delle mura dell'edificio, come l'Obitorio dell'Ospedale).

I nuovi Eroi che entrano in gioco a metà partita, sono posizionati in un Edificio determinato a caso o al Centro della Città con la consueta carta Bonus (anche se la presenza di 3 Pozzi delle Anime può risultare particolarmente pericoloso).

FAQ e Chiarimenti

- D - Se la Benzina (Gasoline) è combinata con un altro Oggetto e quindi scartata per piazzare un Segnalino Gas, devo tirare il dado per vedere se riesco a non scartare la Benzina (con un 4+) a causa della combinazione? Se non la scarto, il Segnalino Gas è comunque piazzato?
- R - Sì, devi tirare. Il Segnalino Gas è piazzato in qualsiasi caso. La stessa regola si applica a carte come Dinamite o Signal Flare. Di norma esse sono scartate dopo l'uso. Se combinate con altri oggetti, hanno effetto ma puoi provare a non scartarle dopo l'uso.
- D - Con la carta Arma dei Dannati - Esplosivo, devo tirare il dado appena entra in gioco? Come funziona questa carta assieme a Corpi in decomposizione (Rotten Bodies)?
- R - No, non nel turno che entra in gioco. Se uno Zombi Esplosivo scoppia quando "Gli Zombi non possono essere uccisi in alcun modo", lo Zombi Esplosivo è comunque rimosso dal gioco ma nessun altro Zombi subisce gli effetti.
- D - La carta Sopravvivenza Barricare le Finestre - Barricade the Windows può essere giocata anche se la regola speciale delle Barricate non è utilizzata nello Scenario?
- R - Sì. Le Barricate/Rinforzi sono piazzati e utilizzati; gli Eroi non possono creare nuove Barricate o Rinforzare ulteriormente quelle piazzate con la carta.
- D - Cosa succede se l'Oggetto Unico La Giacca di Johnny - Johnny Jacket's con un segnalino Ferita viene scambiato con un altro Eroe?
- R - La Ferita rimane sull'oggetto e può essere guarita come avviene per le Ferite di qualsiasi Eroe.

- D - E' possibile utilizzare l'abilità "Pick Up" dell'Armeria (Gun Shop) per prendere un'arma Oggetto Unico dalla pila degli scarti?
- R - No, "Pick Up" consente di prendere carte solo dalla pila degli scarti del Mazzo Eroi, NON Oggetti Unici O Tattiche di Sopravvivenza.
- D - Cosa accade se tra due edifici adiacenti viene eretta una Barricata su entrambi i lati della parete in comune? Gli Zombi devono effettuare un doppio tiro per riuscire ad attraversare il muro?
- R - No. Anche se entrambi i muri hanno le Barricate, gli Zombi devono effettuare un unico lancio di dadi per provare ad attraversarli. Le due Barricate possono comunque essere Rinforzate in maniera indipendente fino ad avere sei segnalini Rinforzo complessivi (tre per parte).

Consultate le ultime FAQ sul sito: www.flyingfrogwiki.com

Terminologia

- Always Zombie Hero** - Per Sempre Eroe-Zombi
- Ammo** - Munizioni
- Armor** - Protezione
- Blood spray** - Spruzzo di sangue
- Bloated body** - Corpo gonfio
- Combining items** - Combinare gli Oggetti
- Double-handed item** - Oggetti che necessitano 2 mani
- Duct tape** - Nastro adesivo
- Fully barricaded** - Completamente barricato
- Gasoline** - Benzina
- Grave dead** - Zombi del sepolcro
- Grave weapon** - Arma dei dannati
- Guns** - Arma da fuoco
- Hero card pool** - Carte Eroe Bonus
- Hero starting cards** - Carte iniziali degli Eroi
- Heroes replenish** - Nuovi Eroi (Rimpiazzo)
- Hunker down** - Accovacciarsi
- Lights out** - Luci Spente
- Manor deck** - Mazza Maniero (Manor House)
- Number counters** - Segnalini numerici
- Old Pitchfork** - Vecchio forcone
- Records** - Records
- Reinforcement** - Rinforzi
- Rescue mission** - Missione di Salvataggio
- Rusted axe** - Ascia arrugginita
- Search for the truth** - Ricerca della verità
- Sewer** - Fogna
- Signal flare** - Razzo di segnalazione
- Stockpile cards** - Pila di Carte Scorta
- Supply marker** - Segnalini Scorta
- Supply run** - Corsa ai Rifornimenti
- Survival decks** - Mazza Sopravvivenza
- Survival tactics** - Tattica di Sopravvivenza
- Taken over** - Conquistato
- Townfolk allies** - Alleati locali
- Unique item** - Oggetti unici
- Zombies auto-spawn** - Autogenerazione Zombi

Traduzione in Italiano: **notfound** e **netspawn**

Revisione: **netspawn**

Impaginazione grafica: **notfound**

Nota sul Copyright

La presente traduzione è un'opera amatoriale creata con il solo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere, e per tanto non si vuole infrangere alcun copyright, che appartiene ai rispettivi proprietari.

www.goblins.net

FLYING FROG
PRODUCTIONS



WWW.FLYINGFROG.NET

Riassunto delle Nuove Regole

Sacrificio

Deve essere giocata all'inizio del turno Zombi. Paga il costo di SACRIFICIO per attivare gli effetti della carta.

Carte Sopravvivenza (Oggetti Unici/Tattiche di Sopravvivenza)

Opzione di Ricerca speciale con un 5+ di Movimento. In base alla serie di numeri casuali presenti nell'edificio in cui sei.

(1, 2, 3) o (1, 2) : prendi un Oggetto Unico

(4, 5, 6) o (5, 6) : prendi una Tattica di Sopravvivenza

(3, 4) : prendi un Oggetto Unico o una Tattica di Sopravvivenza

Armi dei Dannati

Costo di generazione: 2 nuovi Zombi = 1 Arma dei Dannati. Puoi assegnarla a qualsiasi Zombi che non sia nella stessa casella di un Eroe o in una casella adiacente o a QUALSIASI Zombi su di un Pozzo delle Anime. Limite di 1 Arma dei Dannati per Zombi. Limite di 8 Armi dei Dannati in gioco contemporaneamente.

Barricate

Azione di Movimento speciale con un 4+ di Movimento. Piazza una Barricata per l'intera lunghezza del muro interno a contatto con l'Eroe o poni un segnalino Rinforzo su di una Barricata esistente a contatto. Limite di 3 Rinforzi per Barricata.

Gli Eroi possono subire una Ferita alla fine del loro Movimento per posizionare un Rinforzo o una Barricata.

Gli Zombi devono ottenere 4+ per attraversare una Barricata. Se falliscono, non muovono. Se riescono, attraversano la Barricata (se priva di rinforzi) o rimuovono 1 Rinforzo da essa.

Gli Eroi possono muovere attraverso le Barricate ma devono prima rimuovere i Rinforzi, se presenti, al costo di 1 Movimento ciascuno.

Fogne

Poni l'interno della Fogna vicino al tabellone di gioco e i due ingressi sul tabellone. L'interno della Fogna è adiacente ad entrambi gli ingressi e vi possono muovere sia gli Eroi che gli Zombi.

Oggetti Combinati

Contano come un singolo oggetto trasportato. Se uno dei due oggetti deve essere scartato, scartare entrambi, previeni lo scarto con un 4+ tirando un D6.

- Se 2 Armi da fuoco, sparano contemporaneamente contro uno o più obiettivi, con un singolo Attacco a Distanza.

- Se Vecchia Betsy, consegna l'oggetto combinato ad un altro Eroe o il segnalino Gas/Dinamite innescata nella casella scelta.

- Se a Due mani, può essere combinato con un altro oggetto. La combinazione conta quindi come un singolo oggetto a Due mani.

- Se 2 Dinamite, non serve un oggetto 'Fuoco' per innescare. Uccisione automatica nella casella obiettivo più D6 per ogni miniatura adiacente che è Ferita con un 2+. Esplose nella casella dell'Eroe se perde un Combattimento o mentre tenta di lanciarla ottenendo 1 col dado.

Nuovi Termini

Completamente Barricato

E' un edificio con Barricate su ogni muro tranne quelli che sono ai bordi esterni del tabellone e quelli interni all'edificio. Un edificio Completamente Barricato non può essere 'Conquistato' (Taken Over) nè può esservi posto per un Pozzo delle Anime.

Completamente Rinforzato

Un edificio Completamente Barricato con 3 segnalini Rinforzo su ogni muro barricato.

Oggetti a Due Mani

Gli oggetti a Due Mani contano come 2 oggetti per il limite di trasporto degli Eroi (pari a 4). Se l'oggetto a Due Mani è un'Arma, conta come 2 Armi.