



TRADUZIONE - DANILO70

### **Presentazione del gioco**

L'azione si svolge in un futuro molto vicino a noi. I giocatori rappresentano i sopravvissuti da una piaga che uccide nella bella e soleggiata California. Staranno insieme per restituire i morti viventi alle radici delle piante dando loro nutrimento.

"OFF THE DEAD" è un gioco di società comunista e idealista. Vale a dire che tutti o vincono o perdono insieme condividendo le proprie risorse per raggiungere la vittoria.

Idealista perché nella vita reale non si può vincere con il solo comunismo. E' giocabile anche in maniera cooperativa. Però è meno divertente.

### **Scopo del gioco**

Sterminare le orde di zombie perdendo pochi sopravvissuti.

### **Presentazione del materiale**

Nella scatola ci sono:

- 5 carte sopravvissuti
- 5 carte sopravvissuti zombificati
- 36 carte zombie
- 36 carte "macerie" con oggetti
- 5 carte riassuntive
- 4 gettoni infezione
- 1 libretto di istruzioni
- 1 dado a 6 facce

### **Descrizione delle carte:**

#### **I SOPRAVVISSUTI**

Oltre alla bella illustrazione troverete:



- Il simbolo è solo per le regole avanzate descritte di seguito.
- La parte posteriore di una carta sopravvissuto è identica a quella anteriore ma senza il testo con le abilità speciali.

## GLI ZOMBIE

Il retro della carta Zombie include una freccia di direzione che indica la direzione di marcia della carta.

La parte anteriore indica, oltre all'illustrazione di uno zombie in tutto il suo splendore, una cifra in basso a sinistra con la sua forza (da 2 a 6, per il momento...). Il simbolo è solo per le regole avanzate.



## I SOPRAVVISSUTI ZOMBIFICATI



Le carte dei sopravvissuti zombificati sono quasi uguali alle corrispondenti carte zombie. L'unica differenza è che la loro forza è 7. Queste entrano in gioco alla morte di uno di loro.

## LE MACERIE

Le carte "macerie" nascondono gli oggetti che utilizzeranno i nostri simpatici sopravvissuti per superare le orde di morti viventi. Sono organizzate in due gruppi:

### Oggetti / Armi

Munizioni (opzionale): Alcune armi richiedono munizioni. In questo caso, i simboli sono visibili su entrambi i lati della carta. La quantità rappresenta il numero di possibili utilizzi. Facendo ruotare di 90° la carta, verrà indicato il numero di munizioni rimanenti. Il simbolo delle munizioni varia a seconda dell'arma. Ad esempio la "Colt Anaconda", per essere ricaricata necessita di munizioni di tipo a palla  e la motosega delle munizioni del tipo benzina .

Effetti (opzionale): Alcune armi possono offrire un ulteriore effetto come ad esempio l'ascia.



## **Oggetti / attrezzature**

Se un oggetto non è un'arma, beh ... si tratta di una attrezzatura. Il suo effetto viene spiegato nel testo della parte inferiore della carta.

## **CARTE RIASSUNTIVE**

Queste carte vengono utilizzate per non fare sforzare il vostro piccolo cervello. Riassumono le azioni dei sopravvissuti e gli avvenimenti degli zombie e vengono usate solo per le regole avanzate.

## **IMPOSTAZIONI - 4 giocatori**

### **Le regole sono solo per 4 giocatori.**

Per un numero di giocatori diversi da 4, scaricate le regole supplementari direttamente sul sito internet "offtheload.com" (trad. da pag. 14).

Le regole scritte sulle carte hanno sempre la precedenza rispetto alle regole descritte qui.

### **(1) L'Orda**

L'Orda è il punto centrale dell'area di gioco. Durante il gioco, gli zombie usciranno per spostarsi in una delle quattro direzioni possibili verso i sopravvissuti.

- Mischiate il mazzo degli zombie senza i sopravvissuti zombificati e impilateli a faccia in giù nel mezzo dell'area di gioco per formare l'Orda.

(!) Quando mischiate le carte zombie, assicuratevi di ruotare anche le carte per evitare che un sopravvissuto scompaia sotto una marea di zombie.

### **(2) Il Cast**

Scegliete un sopravvissuto. Casualmente o a seconda delle affinità grafiche, ecc..., come volete voi.

- Mettete il sopravvissuto di fronte a voi in modo da avere 3 carte di distanza dall'Orda. Assicuratevi di avere la carta con il testo visibile che descrive l'abilità speciale del sopravvissuto. Le carte sopravvissuto rimanenti vengono messe da parte e non saranno più utilizzate durante il gioco.

### **(3) Le macerie (oggetti)**

Mischiate le carte "macerie", poi mettetele a faccia in giù, preferibilmente in 9 mazzi uguali. Consigliamo di organizzarle in 3 righe e 3 colonne per risparmiare spazio, ma fate come meglio credete. L'importante è che siano nove mazzi uguali.

### **(4) Ultime impostazioni**

Tenete il gettone "infezione" a portata di mano ma non mettetelo sul livello di infezione per il momento.

- Scegliere poi l'ubicazione del cimitero, dove si impileranno le carte usate o rimosse dal gioco.

- Se si utilizzano le regole avanzate, prendere la carta eventi e la carta eventi.

Ora siete pronti per l'Orda, ma ...

### **(5) Chi inizia?**

Per decidere chi inizia il gioco, tagliare il mazzo dell'Orda (senza un'arma affilata). Il sopravvissuto indicato dalla freccia di direzione inizia il massacro!

## Descrizione di un turno di gioco

Un turno di gioco è diviso in 4 fasi:

- (1) Una prima azione del sopravvissuto
- (2) L'azione degli zombie
- (3) Una seconda azione del sopravvissuto
- (4) Infezione

### 1. PRIMA AZIONE DEL SOPRAVVISSUTO

Il giocatore di turno può scegliere una delle seguenti opzioni:

- A. Cercare gli oggetti
- B. Lanciare un oggetto ad un vicino
- C. Attaccare uno zombie

#### A. Cercare gli oggetti

Come nel gioco delle coppie, scegliete e girate due carte tra le macerie. Entrambe le carte possono essere la prima carta di due diversi mazzi o le prime due carte dello stesso mazzo.

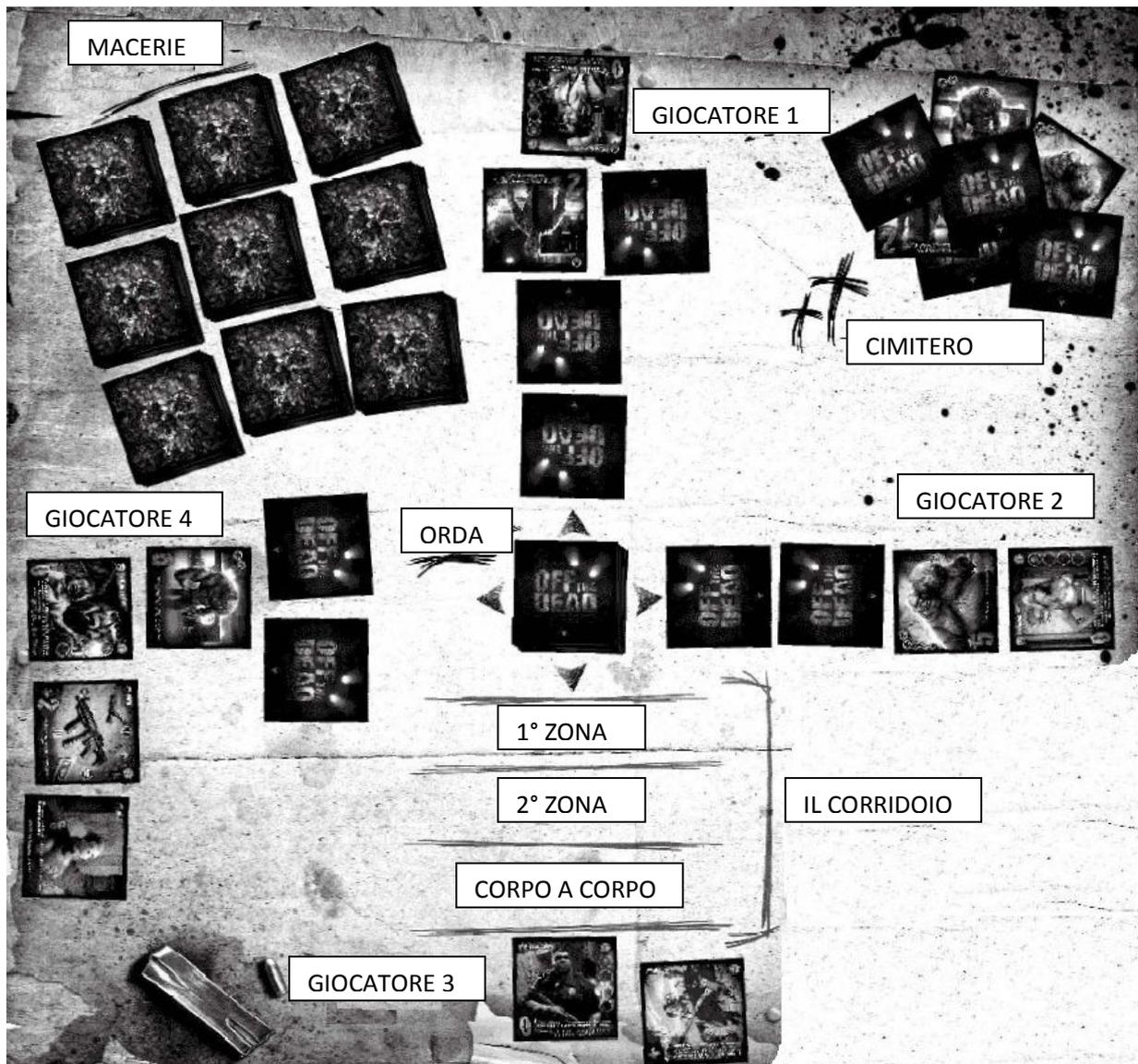
- Se le due carte sono uguali, ne tenete una e l'altra la rimettete in cima ad un qualsiasi mazzo.
- Se sono diverse, le rimettete a faccia in giù sopra qualsiasi mazzo. E' possibile mettere le due carte nello stesso mazzo.

---

### IL CORRIDOIO (vedi immagine seguente)

La distanza necessaria tra l'orda e un sopravvissuto è di 3 carte... questa distanza si chiama "corridoio". Ogni corridoio è diviso in tre zone, denominate rispettivamente "1° zona", "2° zona" e "zona del corpo a corpo".

- Una zona può contenere diversi zombie.
  - Un corridoio non può contenere più di 6 zombie.
-



Le armi richiedono delle munizioni e quelle scoperte tra le macerie, sono completamente cariche.

**- Ondata di zombie a sorpresa**

Gli zombie sono creature molto furbe, quasi come gli assicuratori e potrebbero sorprendervi durante le vostre perlustrazioni. Questa capacità è rappresentata dalle carte "ondata di zombie a sorpresa". Quando si gira una carta "ondata di zombie a sorpresa" dal mazzo delle macerie, se l'altra carta non è una seconda "ondata di zombie a sorpresa", rimettete quest'ultima a faccia in giù su un mazzo qualsiasi e risolvete la carta (o carte) come segue:

- **Lanciate un dado**, dividete per due e arrotondate per eccesso.
- **Spostatate** il numero di carte coperte dell'Orda fino alla 1° zona dei sopravvissuti scelti dalle frecce di direzione (se uno è già zombie o se il corridoio ha già 6 zombi, re-orientate e spostate le carte nella 1° zona di uno dei viventi adiacenti a voi, a vostra scelta).
- **Mettete** l'ondata di zombie a sorpresa nel Cimitero.
- **Tutto esaurito!**

Se l'Orda è vuota e un'ondata di zombie a sorpresa viene pescata:

**Scegli a caso** il numero di carte zombie necessarie nel Cimitero, orientatele verso di voi e giocatele come se fossero del mazzo dell'Orda.

## **B. LANCIO DI UN OGGETTO**

Avere due pistole è positivo, ma darne una ad un compagno che non ne ha nessuna, mentre 3 zombie avanzano verso di lui è ancora più positivo! Pertanto è possibile lanciare un oggetto ad uno dei tuoi compagni di sventura.

Scegliete un oggetto e dateglielo, tutto qua. Ma attenzione, si può lanciare un oggetto solo al giocatore di destra o di sinistra e non a quello di fronte, così come meglio spiegato nel paragrafo seguente:

### **- I vicini**

Ogni sopravvissuto ha un vicino alla sua destra e alla sua sinistra.

Alcune cose che si possono fare con i vicini:

- È possibile lanciare un oggetto ad uno dei tuoi vicini.

- È possibile usare la tua abilità speciale su te stesso o su un vicino.

I tuoi vicini, rimangono sempre i tuoi vicini, anche se muoiono. Vale a dire che il vicino del tuo vicino non potrà mai diventare un tuo vicino anche se muore (Uff! Sta diventando complicato...).

## **C. ATTACCARE UNO ZOMBIE**

Ci sono due modi per attaccare:

- **A mani nude**

- **Con un'arma**

Se il vostro sopravvissuto possiede un'arma, può essere usata per attaccare uno zombie presente nel corridoio. Tuttavia, si può ugualmente farlo a mani nude (si consiglia di utilizzare dei guanti "non forniti nella confezione").

**In entrambi i casi, il vostro obiettivo deve essere alla vostra "portata",** così come spiegato nel paragrafo seguente:

### **- La portata**

Il simbolo di "portata" presente sui sopravvissuti o sulle armi, indica le/la zona del vostro corridoio che è possibile colpire con la vostra arma o a mani nude.



Con questo simbolo, si possono solo colpire gli zombie che si trovano nella vostra zona "corpo a corpo".



Con questo simbolo, è possibile colpire qualsiasi avversario che si trova nel vostro corridoio.

## **- ESEGUIRE UN ATTACCO**

Scegli un'arma con cui vuoi attaccare (mani nude, motosega, ascia...).

1. Se si tratta di un'arma con munizioni, bisogna assicurarsi che sia carica.
2. Se l'arma richiede munizioni, detrarre il numero di munizioni ruotando la carta di 90°.
3. Selezionare un obiettivo accessibile (vale a dire, a "portata") e rivelarlo girandolo a faccia in su.
4. Tirare il dado e aggiungere al risultato la forza del tuo sopravvissuto, e se è il caso, la potenza delle armi o qualsiasi altro effetto.

- Se il totale è uguale o superiore alla forza dello zombie, questo viene distrutto e lo si può mandare al cimitero.

- Se il totale è inferiore, la vostra azione non ha avuto sufficiente effetto sull'avversario. *"Così è la vita, mio caro!"*

## **- Rivelare una carta**

Il termine "rivelare" indica l'azione di girare una carta da un verso all'altro verso (retro). Per le carte Zombie ad esempio, è l'azione di girarla dal lato con il logo a quello con l'illustrazione.

## **2. AZIONE DEGLI ZOMBIE**

E' la volta del Orda di agire... eseguire in successione le seguenti 3 fasi:

- A. MORSO** degli zombie
- B. SPOSTAMENTO** degli zombie
- C. ONDATA** di zombie

### **A. MORSO degli zombie**

Tutti gli zombie che si trovano nella zona "corpo a corpo" vi morderanno.  
Per ciascun tipo di morso:

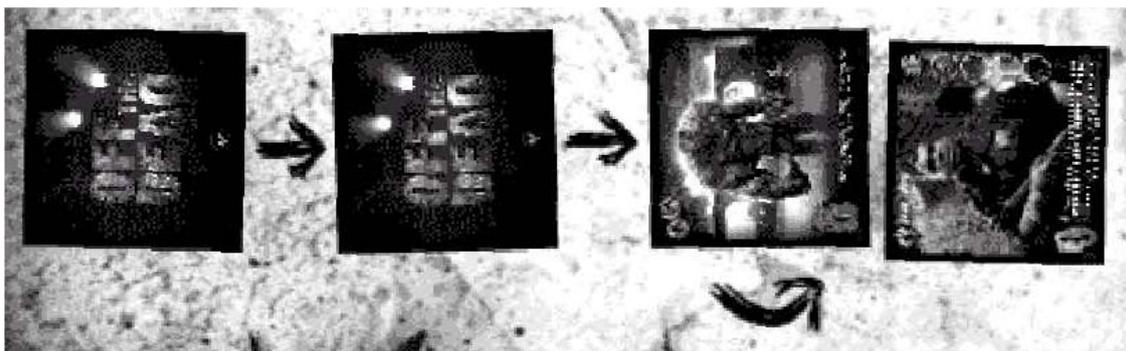
- Se non si è ancora infetti. Congratulazioni! Ora lo siete! Inserire un gettone "infezione" al vostro livello inferiore di infezione.

- Se siete già infetti. Aumentate il livello di infezione con il gettone "infezione" di 1.

- Se il gettone "infezione" raggiunge la parte superiore del livello di infezione, morirete. Fare riferimento al paragrafo "Morte di un sopravvissuto".

### **B. SPOSTAMENTO degli zombie**

Gli zombie che si trovano nel corridoio, ma non nella zona "corpo a corpo" avanzano nella zona successiva in direzione dei sopravvissuti seguendo le frecce di direzione. Chi arriva nella zona "corpo a corpo" viene automaticamente rivelato (vedi immagine seguente).



### C. ONDATA di zombie

Spostare, se possibile, la prima carta dell'Orda a faccia nascosta nella prima zona del corridoio del sopravvissuto seguendo la freccia di direzione.

Se il superstite designato è "morto" o se il corridoio ha già 6 zombi, girate e spostate le carte nella prima zona, di uno dei superstiti rimasti vivi, adiacente a vostra scelta.



### 3. SECONDA AZIONE DEI SOPRAVVISSUTI

Il sopravvissuto può eseguire una seconda azione (ripetere il punto 1). Questa azione può essere diversa o identica alla prima.

### 4. INFEZIONE

- Se il giocatore di turno è infetto (ovvero, se un gettone "infezione" è posto sul livello di infezione), si aumenta il suo livello di infezione nella quantità di 1.

- Se il livello di infezione raggiunge il suo massimo, il vostro sopravvissuto soccombe alle infezioni e muore, si segue il seguente paragrafo

#### - Morte di un sopravvissuto

Sei morto! Beh, quasi ... precisamente morto-vivente:

- Buttate tutti i vostri oggetti nel Cimitero.

- Prendete la vostra carta "sopravvissuto zombificato", la mischiate con gli zombie del vostro corridoio e mettete tutte le carte a faccia in giù sotto l'Orda.

Quando il giocatore ha terminato la sua fase di infezione e le sue conseguenze, finisce il suo turno ed inizia il gioco del giocatore seduto (o in piedi o sulle mani...) alla sua sinistra, inizia quindi un nuovo turno di gioco, e si riparte da "1. Prima azione del sopravvissuto".

## **FINE DELLA PARTITA**

### **VINCERE... BENE!**

I giocatori vincono la partita, quando riusciranno a sconfiggere tutti gli zombie (anche se rimane un solo sopravvissuto). La condizione della vittoria dipende dal numero di sopravvissuti o infetti.

### **PERDERE... NON BENE!**

I giocatori perdono la partita quando vengono tutti trasformati in zombie.

---

## **- ULTIME NOTE SULLE REGOLE**

### **\* L'uso di un oggetto:**

- Può essere usato solo durante il proprio turno, unicamente dal proprio sopravvissuto con gli zombie del proprio corridoio e per l'Orda.
- Non conta come un'azione.
- Sostituisce tutti gli altri effetti in corso.

### **Procedura:**

- Se si tratta di un oggetto/arma, fare riferimento alla procedura sopra descritta al punto "Attaccare uno zombie".
- Se si tratta di un oggetto/attrezzatura, seguire le istruzioni del testo esplicativo dell'oggetto e poi gettarlo nel Cimitero.

**Esempio 1:** Non siete riusciti a sbarazzarvi di uno zombie con forza 4 (uno che ha tanta fame). Sta per mordere. È possibile utilizzare l'oggetto "giocattolo" poco prima del morso, oggetto che ha l'effetto di farlo tornare sotto l'Orda e allo stesso tempo di annullare il morso.

**Esempio 2:** Tre zombie stanno per andare nella vostra zona "corpo a corpo". Poco prima che si muovano, potete usare l'oggetto "barricata" per rallentare il loro avanzamento.

### **\* L'UTILIZZO DELLE ABILITA' SPECIALI DI UN SOPRAVVISSUTO:**

- Possono essere usate in qualsiasi momento.
- Non contano come azione.
- Sostituiscono tutti gli altri effetti in corso.
- Sono dominanti ai vicini come si è visto nel paragrafo sui "vicini".

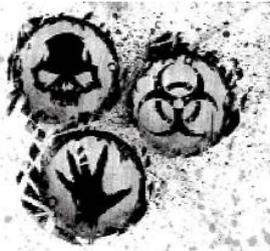
Procedura: Girare la carta del sopravvissuto e applicare l'effetto del testo scritto. Le abilità speciali possono essere utilizzate una sola volta a partita.

## REGOLE AVANZATE

Sei stanco del solito gioco?

Le regole normali non hanno più segreti per voi? Sbadigliate mentre state tagliando gli zombie con la motosega? Allora gioite! Le regole avanzate servono a dare mordente alle vostre partite.

### I SIMBOLI



Il tuo occhio attento ha probabilmente notato che le carte zombie, le carte sopravvissuto zombificato e le carte dei sopravvissuti hanno due simboli in alto a sinistra: Un cranio, una mano o un rischio biologico.

### A cosa servono?

Ci sono due notizie, una buona ed una cattiva:

#### - LA CATTIVA NOTIZIA

Ora ogni volta che uno zombie si rivela (sia quando entra nella zona del corpo a corpo, sia quando lo si mira con una pistola, con un'abilità speciale o con un oggetto), confrontate il simbolo (o simboli) dello zombie con quello del sopravvissuto che agisce (e se si agisce su uno zombie di un altro sopravvissuto, è il vostro simbolo che va confrontato):

- Se il simbolo del sopravvissuto è identico a uno dei simboli dello zombie rivelato, si verifica un evento. Lanciare un dado e applicare il risultato corrispondente nella lista degli eventi:

#### Lista degli eventi



**"Cazzo, mi ha visto!"** : Girate la prima carta dell'Orda verso di voi. Se la carta è già rivolta verso di voi, spostatela nella prima zona nel corridoio. *Cambiate il profumo la prossima volta!*



**"Da dove escono?"**: Spostate le prime due carte dell'Orda nella prima zona del corridoio puntato dalle frecce di direzione. (Se siete morti-viventi o se il corridoio ha già 6 zombi, girate e quindi spostate le carte nella prima zona di un vivente adiacente a vostra scelta).



**"Corre dritto verso di me!"** : Lo zombie rivelato fa un balzo prodigioso. Posizionatelo, se possibile, direttamente nell'area "corpo a corpo". Se è già lì, farà un salto sul posto rendendosi ridicolo.



Nel caso in cui lo zombie non sia già nella zona "corpo a corpo" e se è un obiettivo di un attacco alla zona e non allo zombie stesso (come la tanica) lo si schiva. Non a caso sei incappato in uno zombie ninja!



**"Che roba!"** : Buttate, se possibile nel cimitero uno dei vostri oggetti (armi o attrezzature)..



Se l'oggetto di cui dovete separarvi è anche quello che ha contribuito a portare a questo evento, ha fallito e non ha nessun effetto.



**"Ma sì, che tanto morirai!"**: Girate lo zombie rivelato. Se dovesse morire al primo colpo, semplicemente rigirate la carta. La seconda volta buttatela nel Cimitero. *Stringete le chiappe, andrà tutto bene.*



**o ancora "Mamma! ..."**: Avete scelto male il momento di un attacco di panico. L'azione in corso non ha alcun effetto e il vostro sopravvissuto non può più fare altre azioni fino alla fine del turno.



Naturalmente, se l'azione ha un costo, come l'utilizzo di munizioni, di tuniche, ecc..., queste sono andate perdute. *Non è stato il panico!*

Come potete vedere, gli eventi non sono mai positivi. Questa è la vita! (O la morte). Ma prima di lamentarvi che sia troppo ingiusta:

#### - LA BUONA NOTIZIA

Ora scopriremo che quando si uccidono degli zombie, piuttosto che mandarli al cimitero, è meglio tenerli come trofei che possiamo chiamare "repliche" o meglio "citazioni". Consultare l'elenco delle citazioni.



Non è possibile mandare dei trofei ai vostri vicini (*maledetti!*)

#### L'UTILIZZO DI UNA CITAZIONE:

- Non può essere fatta che durante il suo turno.
- Non conta come un'azione.
- Sostituisce tutti gli altri effetti in corso.

**Procedura:** Pronunciare il testo della "replica" e gettate nel cimitero la quantità necessaria di carte Trofeo con simboli identici. Quindi applicate il testo descrittivo della "replica".

**Esempio:** Kevin legge il testo della replica che cita "Ti sento passare", e mette 2 carte con lo stesso simbolo nel cimitero. Questo gli permette di aggiungere 1 al suo tiro di dado per riuscire a liberarsi con successo di uno zombie.



I simboli in più possono essere utilizzati per altre "citazioni", oppure vengono persi.

**Esempio:** Hai due trofei, uno con un teschio, l'altro con un teschio e una mano. È possibile usare la replica che cita "Prova ancora!" per il valore di due teschi e un "Va a vedere se ci sono" per il valore di una mano.

**ECCO LA LISTA DELLE CITAZIONI E IL NUMERO DI SIMBOLI UGUALI CHE SERVONO:**

**Elenco delle citazioni**

**1. SIMBOLO** ●

**"Ma che cos'è?":** Rivela una carta in un corridoio qualsiasi (sì, si può attivare un evento. *Questa è una cazzata!*)

**"Va a vedere se ci sono!":** Orientate la prima carta dell'Orda in una direzione a vostra scelta.

**2. SIMBOLI UGUALI** ●●

**"Prova di nuovo!"** oppure **"Olé":** Si schiva un attacco. Non ha alcun effetto.

**"Li sentite passare!":** Si aumenta di 1 (uno) il risultato del dado.

**"Abbiamo visto niente!":** Si ritira il dado e il risultato precedente non conta.

**3. SIMBOLI UGUALI** ●●●●

**"Mancato!... Ah bene!":** Cambiare il bersaglio dell'attacco (per non rovinare un 6 al tiro del dado su uno zombie di forza 2, per esempio). Il nuovo obiettivo deve naturalmente essere raggiungibile.

**"Io ti faccio esplodere!":** Aumenta di 2 il risultato del tiro del dado.

**"Me li faccio tutti!":** Si attacca disarmati a mani nude fino a 3 avversari nel proprio corridoio e ognuno deve essere in una zona diversa (un tiro di dado per ogni attacco).

**"Hmmm ... Mi sento meglio!":** Riduce il livello di infezione al minimo.

**4. SIMBOLI UGUALI** ●●●●●

**"Urlare come Bruce Lee per ogni avversario!":** Si attacca senz'armi ogni zombie del corridoio (un tiro di dado per ogni attacco).

**"Chiamatemi Dio!"** oppure **"Kowabonga!"** oppure **"Con la forza del cranio ancestrale!":** Si aumenta di 3 il risultato di uno dei tuoi tiri di dado.

**5. SIMBOLI UGUALI** ●●●●●●

**"Ho calpestato qualcosa...":** Si pesca una carta dalle macerie. Non bisogna fare nessuna coppia, è un regalo!

**8. SIMBOLI UGUALI** ●●●●●●●●

**"Il filo rosso sul pulsante rosso...":** Avete appena scoperto il codice ultra segreto di sblocco del sistema di armi nucleari. Per le conseguenze, beh, avrai capito da solo... Tuttavia... Non è possibile in realtà... In questo caso, non sarà una grave perdita! ... (Muoiono tutti, zombie e superstiti).

-----

**\* GIOCO AVANZATO**

Al momento di scegliere i sopravvissuti che si desidera far giocare in una partita con le regole avanzate è necessario avere obbligatoriamente tre simboli nella squadra che si compone.

**\* "TUTTO ESAURITO" AVANZATO**

In caso di mancanza delle carte in gioco (Tutto esaurito), e non ci sono carte "zombie" da prendere al cimitero, si utilizzano in modo casuale quelle del giocatore con più trofei.

## REGOLE SUPPLEMENTARI PER 1 - 2 O 3 GIOCATORI

### SCHEMA RIASSUNTIVO

#### CARTE - OFF THE DEAD

#### Morts à Venice Beach

- 9 x Zombie 2 (3 x  3 x  3 x )
- 12 x Zombie 3 (4 x  4 x  4 x )
- 6 x Zombie 4 (2 x  2 x  2 x )
- 5 x Zombie 5 (2 x   2 x   1 x  )
- 4 x Zombie 6 (1 x   1 x   2 x  )
- 5 x Adrenalina
- 4 x Barricata
- 4 x Caricatore
- 4 x Colt Anaconda
- 3 x Ascia
- 4 x Tanica
- 3 x Giocattolo
- 3 x MP5
- 2 x Motosega
- 2 x Ondata a sorpresa degli zombie
- 2 x Visore notturno

Nota: le regole che seguono sono le differenze rispetto al normale gioco a 4 giocatori. Quindi, se una regola non viene menzionata, significa che questa è identica alla versione a 4 giocatori.

**Carte promo:** Le (o la) carte promo degli zombie in vostro possesso possono essere sostituite con carte zombie di forza equivalente.

## PARTITA AD 1 GIOCATORE

ZOMBIE	MACERIE
4 x Zombie 2 (1 x  2 x  1 x  )	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Come per il gioco a 2, senza i 2 visori notturni.</div>
5 x Zombie 3 (1 x  2 x  2 x  )	
4 x Zombie 4 (1 x  1 x  2 x  )	
3 x Zombie 5 (   et   et   )	
1 x Zombie 6 (   )	

Suggerimento: Per non dimenticare le fasi di gioco, è possibile utilizzare un gettone per identificare l'attuale fase nell'aiuto "Turno di gioco."

### Procedure speciali

- All'avvio, la prima carta dell'Orda non va rivolta verso il sopravvissuto e nemmeno nella direzione opposta.

- Un "Onda di zombie a sorpresa" fa uscire 1 zombie su un tiro di dado da 1 a 3 e 2 zombie su un tiro di dado da 4 a 6.

- Quando esce "Ondata di zombie a sorpresa" nella fase 2:

° Gli zombie che puntano nella direzione opposta al giocatore sono considerati zombie che puntano verso il giocatore.

° Uno zombie che punta a sinistra o a destra del giocatore non esce, ma va girato verso il giocatore. (Uscirà al turno successivo).

- Quando uno zombie esce dall'Orda:

° Se la "carta successiva" punta anch'essa verso il giocatore (o verso il suo opposto), esce (2 zombie quindi si ritroveranno nella prima zona del giocatore).

° Se la carta dopo la "carta successiva" punta anch'essa verso il giocatore (o verso il suo opposto), esce (3 zombie quindi si ritroveranno nella prima zona del giocatore).

- Le macerie sono organizzate in sette mazze e non 9 (vedi figura "2 giocatori").

- Per la citazione "cazzo, mi ha visto!" Girare la prima carta dell'Orda verso di voi. Se è già rivolta verso di voi o nella direzione opposta, si sposta nella prima zona nel corridoio.

Consiglio: "Vai a vedere se ci sono!" Può essere un alleato ...

## PARTITA A 2 GIOCATORI



Varianti: Ci sono due modi per il gioco a due giocatori. Il primo utilizza le regole a 4 giocatori tramite l'assegnazione di due sopravvissuti per ogni giocatore. Il secondo è spiegato di seguito.

### Procedure speciali

- I due giocatori devono scegliere un personaggio con un simbolo diverso.
- I giocatori sono vicini.
- " Quando esce "Ondata di zombie a sorpresa" nella fase 2:
  - ° Se rimangono due sopravvissuti: Uno zombie, con la freccia che va in una direzione dove non ci sono sopravvissuti, deve essere girato di 90 gradi in senso orario.
  - ° Se rimane un solo sopravvissuto: Uno zombie, con la freccia che va in una direzione dove non ci sono sopravvissuti, deve essere girato verso il sopravvissuto rimanente.

In tutti e due i casi: se il corridoio specificato è vuoto, lo zombie andrà immediatamente nella prima zona del corridoio (In caso contrario uscirà nel turno successivo).

- Un "Ondata a sorpresa di zombie" fa uscire uno zombie in un tiro di dado da 1 a 3 e 2 zombie su un tiro di dado da 4 a 6.

- Nel corso di un "ondata di zombie a sorpresa" o di un evento "Da dove escono?", uno zombie la cui freccia indica una direzione senza sopravvissuti, deve essere girato di 90 gradi in senso orario fino a trovare un sopravvissuto e uscire nella prima zona indicata.

- Le macerie sono organizzate in sette mazzi.

ZOMBIE	
7 x Zombie 2	(2 x  2 x  2 x  + 1 a scelta )
8 x Zombie 3	(2 x  2 x  2 x  + 2 a scelta )
4 x Zombie 4	(1 x  1 x  1 x  + 1 a scelta )
3 x Zombie 5	(1 x   1 x   1 x  )
2 x Zombie 6	( a scelta con almeno 3 simboli diversi )

MACERIE			
3 x	CARICATORE	2 x	Motosega
3 x	Colt Anaconda	2 x	Visore notturno
2 x	Ascia	3 x	Tanica
3 x	Barricata	2 x	MP5
3 x	Giocattolo	2 x	Ondata a sorpresa di zombie
4 x	Adrenalina		

---

### PARTITA A 3 GIOCATORI

Suggerimento: Questa modalità di gioco è più difficile. Se siete dei giocatori ancora inesperti in modalità a 3, all'inizio è possibile equipaggiare ogni giocatore con una "Colt Anaconda".

#### Procedure speciali

- Quando si inizia, i giocatori sono tutti vicini.
- Uno zombie che punta in una direzione non valida, non può essere girato a scelta dai giocatori nella direzione di un corridoio valido e piazzato nella prima zona.