

## INTRODUZIONE E PANORAMICA:

La cittadina costiera di Brainsborough, un tempo tranquilla, è sotto attacco! Un'orda di famelici Zombi è arrivata, con l'intenzione di divorare tutti i gustosi cervelli che riuscirà a trovare. Nel frattempo, un agguerrito gruppo di Piante è già in guardia, deciso a dare la caccia alla minaccia "diverti-morta", per rendere Brainsborough di nuovo gradevole e tranquilla. Chi vincerà? Solo tu puoi decidere!

## MODALITA' DI GIOCO:

Ci sono 3 differenti modi di giocare RISK: Piante contro Zombi.

1. Allenamento di base (versione introduttiva. Inizia qui la tua prima partita)
2. Gioco avanzato (personalizza gli scenari e prova Dominio Totale)
3. Schermaglia in giardino (gioca la modalità Tower-defense)

## COMPONENTI:

- Tabellone di gioco a doppia faccia
- 1 foglio componenti
  - 40 nani da giardino
  - 12 obiettivi
  - 9 tasselli automobile familiare
  - 7 tasselli Cervello
- 72 carte
  - Mazza da 30 carte per la fazione Piante
  - Mazza da 30 carte per la fazione Zombi
  - 6 carte potenziamento Piante
  - 6 carte potenziamento Zombi
- 2 set di miniature
  - 40 Sparasemi, 10 Tripilasparasemi
  - 40 Zombi, 10 Orda di zombi
- 6 dadi
  - 3 dadi Pianta (verdi)
  - 3 dadi Zombi (grigi)

## TABELLONE DI GIOCO:

Il tabellone di gioco a doppia faccia mostra due differenti mappe su cui giocare a Risk: Piante contro Zombi. Un lato raffigura una mappa della città isola di Brainsborough, ed è divisa in 30 territori, raggruppati in 6 regioni: **FANCY-PANTSINGTON PARISH**, **LOW HEADLANDS**, **MUSTY ACRES**, **SIERRA BELLA**, **DOWNTOWN BRAINSBOROUGH** e **BUSHWOOD GOLF COURSE**. I territori che condividono lo stesso confine oppure che se sono collegati attraverso un ponte sull'acqua si considerano adiacenti. Inoltre, 11 territori sono coperti di nebbia, ciò limita il numero di unità che li possono attaccare (vedere Invasioni e Battaglie a pagina 7). Infine, 4 territori (Mount Brainer, Davington Island, Break-wind Butte e Potter's Field) contengono aree strategiche, che non hanno effetti in combattimento ma possono essere importanti per completare Obiettivi e vincere il gioco.

L'altro lato del tabellone di gioco raffigura il giardino di una casa di Brainsborough, e è diviso in 45 aree quadrate che formano una griglia di 5x9 caselle. Questo lato viene utilizzato per la modalità di gioco "Schermaglia in Giardino", con il suo specifico set di regole e condizione di vittoria (vedere "Schermaglia in Giardino" pagina 11)

## BRAINSBOROUGH



## SCHERMAGLIA IN GIARDINO



## UNITA'

Ciascun giocatore controlla un gruppo di unità detta Fazione: Piante o Zombi.

Ogni fazione è rappresentata da due differenti miniature raffiguranti ciascuna 1 o 3 unità:

Piante

Zombi



Sparasemi Triplaspasasemi Zombi Orda di Zombi  
1 unità 3 unità 1 unità 3 unità

## DADI

Usa il dado quando attacchi e difendi i territori. Ogni fazione ha il suo specifico set di 3 dati da tirare in battaglia e durante lo svolgimento del gioco.

Piante

Zombi



## CARTE

### Carte Fazione

Ci sono 2 mazzi di 30 carte, uno per ogni fazione. Devono essere divise per Fazione (Piante e Zombi), sebbene ciascun mazzo di carte funzioni allo stesso modo. Le carte sono utilizzate per ottenere unità bonus o per attivare speciali abilità (cedere Carte Fazione a pagina 9). Inoltre, ogni carta indica un territorio sulla mappa di Brainsborough, utilizzato per la modalità Gioco Avanzato (vedere Gioco Avanzato a pagina 10).



### Potenziamenti Schermaglia

Ci sono, inoltre, 2 set di carte potenziamenti, da usare solo nella modalità di gioco "Schermaglia in Giardino" (vedere "Schermaglia in Giardino" a pagina 11).



## SEGNALINI E TASSELLI

Staccate tutti i tasselli dai fogli dei componenti. Questi verranno usate per rappresentare i seguenti oggetti nel gioco:

- Automobili Familiari: vengono conteggiate in aggiunta ai territori che controlli per lo schieramento delle unità, oltre a contare anche come requisiti per il completamento degli Obiettivi.
- Obiettivi: devi completarli per vincere il gioco.



- Nani da giardino (unità neutrali): devi sconfiggerli per conquistare nuovi territori e per completare determinati Obiettivi.



- Cervelli: possono essere posti su gruppi che hanno completato un'azione per tenere facilmente traccia nella modalità di gioco "Schermaglia in Giardino"



## MODALITA' DI GIOCO 1 – ALLENAMENTO DI BASE

Inizia a giocare con questa modalità!

L'allenamento di base è ideato come una versione introduttiva del gioco Risk: Piante contro Zombi. Vi consigliamo di giocare questa modalità finché non avrete preso confidenza con le regole e le meccaniche del gioco. A quel punto potrete provare le modalità di gioco più impegnative: Gioco Avanzato e Schermaglia in Giardino.

Obiettivo del gioco:

Il primo giocatore che riesce a completare tre Obiettivi o ad eliminare tutte le unità della Fazione avversaria vince il gioco. Non si deve necessariamente controllare tutti i territori per vincere.

Allestimento del gioco:

Scegliete uno dei due scenari per la modalità Allenamento di Base utilizzando il lato del Tabellone di gioco che mostra la cittadina di Brainsboruugh, posizionate quindi tutte le unità e i segnalini come indicato nell'illustrazione dello scenario prescelto (vedere gli Scenari per l'Allenamento di Base a pagine 4 e 5). Quindi tirate un dado per determinare chi giocherà ciascuna Fazione, e quale di queste inizierà a giocare per prima.

Panoramica del gioco:

Nel vostro turno, svolgerete le seguenti azioni:

1. All'inizio del vostro turno, otterrete e schiererete delle unità aggiuntive per rinforzare la vostra Fazione (vedere Schieramento a pagina 6)
2. Ora potrete invadere territori neutrali o appartenenti alla fazione avversaria (vedere Invasioni e Battaglie a pagina 7)
3. Quando avrete completato le vostre invasioni, dichiarate quali obiettivi avete completato, se ne avete soddisfatto i requisiti (vedere Obiettivi a pagina 9).
4. Infine potrete effettuare uno Spostamento Strategico e quindi pescare una carta Fazione, se ne avete diritto (vedere Spostamento delle Unità a pagina 9).

## SCENARI PER LA MODALITA' DI GIOCO ALLENAMENTO BASILARE

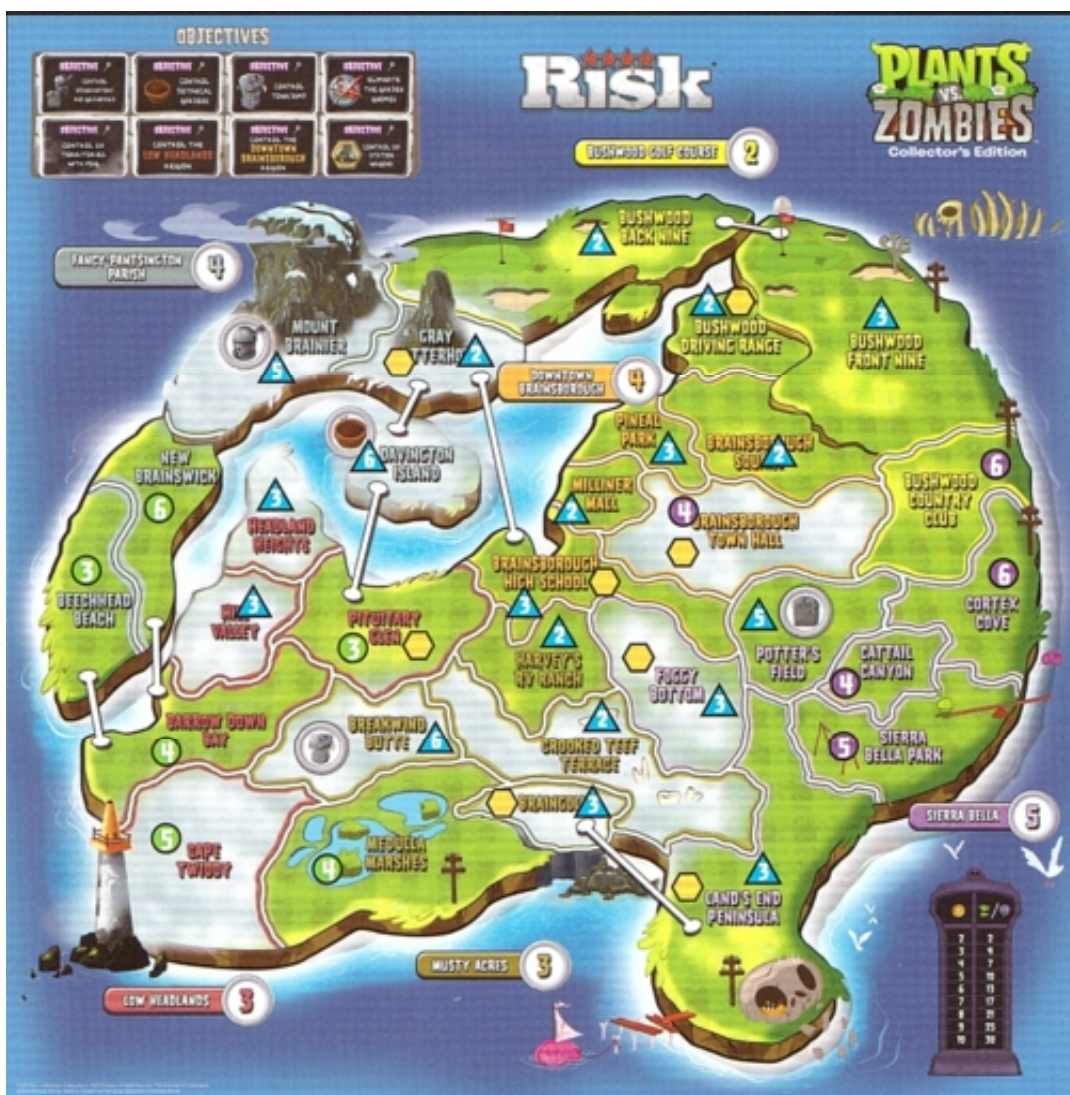
Allestite il Tabellone di Gioco come indicato da uno dei due scenari per l'Allenamento Basilare di seguito illustrati:

### SCENARIO 1

1. Piazzate sul Tabellone di Gioco 25 unità per ciascuna fazione (Piante e Zombi), mettendo da parte le rimanenti unità per i rinforzi.
2. Piazzate sul Tabellone di Gioco 60 Nani da Giardino.
3. Piazzate sul Tabellone di Gioco 8 segnalini Automobili Familiari nei seguenti territori: Gray Matterhorn, Pituitary Glen, Braingolia, Brainsborough High School, Brainsborough Town Hall, Land's End Peninsula, Bushwood Driving Range, Foggy Bottom.
4. Piazzate sul Tabellone di Gioco 8 segnalini Obiettivo (Control Observatory and Graveyard, Control Botanical Gardens, Control Town Dump, Eliminate the Garden Gnomes [Eliminate I Nani da Giardino], Control Six Territories with Fog [Controllate sei territori coperti dalla Nebbia], Control the Low Headlands Region, Control the Downtown Brainsborough Region, Control Six Station Wagons [Controllate sei Automobili Familiari]).

Legenda:

Piante: Zombi: Automobili Familiari: Nani da Giardino:



## SCENARIO 2

1. Piazzate sul Tabellone di Gioco 25 unità per ciascuna fazione (Piante e Zombi), mettendo da parte le rimanenti unità per i rinforzi.
2. Piazzate sul Tabellone di Gioco 60 Nani da Giardino.
3. Piazzate sul Tabellone di Gioco 8 segnalini Automobili Familiari nei seguenti territori: New Brainswick, Pituitary Glen, Cape Twiddy, Brainsborough High School, Medulla Marshes, Land's End Peninsula, Bushwood Country Club, Sierra Bella Park.
4. Piazzate sul Tabellone di Gioco 8 segnalini Obiettivo (Control Observatory and Graveyard, Control Botanical Gardens, Control Town Dump, Eliminate the Garden Gnomes [Eliminate I Nani da Giardino], Control Six Territories with Fog [Controllate sei territori coperti dalla Nebbia], Control the Musty Acres Region, Control the Downtown Brainsborough Region, Control Six Station Wagons [Controllate sei Automobili Familiari]).

Legenda:

Piante: # Zombi: # Automobili Familiari: # Nani da Giardino: #



## SCHIERAMENTO

All'inizio del vostro turno potete schierare nuove unità di rinforzo. Il numero delle unità che potete schierare è determinato dai seguenti fattori:

1. Sommate il numero dei territori e delle Automobili Familiari che controllate, e dividete il risultato per 3 arrotondandolo per difetto. Per esempio, se gli Zombi controllano 10 territori e 3 Automobili Familiari, dividete 13 (la somma dei territori e delle Automobili Familiari) per 3 per ottenere 4 unità Zombi da schierare.



2. Adesso controllate se potete usufruire dei Bonus di Regione. Se controllate OGNI territorio entro i confini dello stesso colore di una regione (ogni territorio ha un confine colorato, tutti i territori con lo stesso colore formano una regione) allora controllate quella regione e guadagnate il Bonus di Regione indicato sulla mappa, potete quindi schierare quel numero di unità di rinforzo. Per esempio, se gli Zombi controllano tutti e 5 i territori che compongono la regione di Musty Acres essi ottengono 3 unità bonus da schierare.



3. Infine potete scambiare le vostre Carte Fazione per ottenere altre unità bonus. Le carte mostrano, nell'angolo in alto a destra, la figura di una o due monete; a questo punto potete decidere quante "monete" spendere, sommando le monete indicate nelle carte che intendete scambiare, per ottenere nuove unità. Potete spendere da un minimo di 2 ad un massimo di 10 monete consultando la tabella di conversione indicata sul tabellone (nell'angolo in basso a destra). Per esempio, se gli Zombi scambiano 3 carte per un totale di 4 monete raffigurate, essi potranno schierare 7 unità aggiuntive.



Dopo aver sommato e preso tutte le unità aggiuntive come sopra indicato DOVRETE schierarle tutte nei territori che al momento controllate. Seguendo gli esempi sopra indicati gli Zombi otterranno un totale di 14 unità aggiuntive da schierare. Essi potranno scegliere di piazzarle tutte su un singolo territorio oppure di suddividere lo schieramento in più territori che sono al momento sotto il loro controllo.

**NOTA: indipendentemente dal totale calcolato come sopra indicato avrete sempre almeno 3 nuove unità da schierare ogni turno. Quindi se il totale dovesse essere inferiore a 3 non tenetene conto e schierate comunque 3 unità!**

## INVASIONI E BATTAGLIE

Dopo aver schierato le nuove unità, potete invadere territori adiacenti che non sono sotto il vostro controllo, provando a conquistarli. Potete dichiarare più invasioni in un turno, e tentare di invadere lo stesso territorio da più di uno dei vostri, ma ogni invasione può provenire da un solo territorio alla volta. Dichiarare un'invasione è sempre opzionale.

Dichiarate un'invasione scegliendo un territorio sotto il vostro controllo che abbia al suo interno 2 o più unità. Almeno una unità deve rimanere nel territorio da cui parte l'attacco per mantenerne il controllo, e non può quindi prendere parte all'invasione. Tutte le altre unità possono essere utilizzate per invadere un territorio nemico adiacente. Un'invasione viene risolta attraverso una serie di battaglie, di attacchi e difese. Seguite i passi da 1 a 7 per determinare il risultato di una battaglia, continuando come indicato finché l'invasione non si è risolta:

1. Scegliete quante unità attaccheranno. Per ciascuna battaglia, possono attaccare fino a 3 unità, a meno che non stiate invadendo un territorio ricoperto di nebbia, in quel caso potete usare al massimo 2 unità (vedere gli esempi sottostanti).
2. Il giocatore avversario sceglie quindi quante unità prenderanno parte alla difesa (1 o 2 unità).
3. Ogni Fazione tira un dado per ogni unità che partecipa alla battaglia corrente. Ciò significa che l'attaccante tirerà 1, 2 o 3 dadi ed il difensore 1 o 2 dadi.
4. Entrambe le Fazioni metteranno quindi i loro dadi in ordine dal più alto al più basso, confrontando il risultato più alto in attacco con quello più alto della difesa. Il risultato più alto vince ed in caso di parità vince la Fazione che si trova in difesa.
5. Il perdente dovrà rimuovere un'unità dal territorio di attacco o difesa.
6. Continuate confrontando il secondo risultato più alto di entrambe le Fazioni in battaglia e, di nuovo, il perdente rimuoverà un'unità.
7. Se non ci sono dadi da confrontare, significa che avete tirato più dadi del vostro avversario, in questo caso quindi ignorateli.

### ESEMPI:



Attacco normale

Ci sono 3 unità Ranch che Pituitary Glen. possono attaccare rimanere indietro controllo sul Pianta che

Dadi ZOMBI  
USATI IN  
BATTAGLIA

2

Dadi PIANTE  
USATI IN  
BATTAGLIA

2

Zombi su Harvey's RV vogliono invadere Solo 2 unità Zombi poiché una deve per mantenere il territorio di partenza. Le difendono Pituitary Glen



Attaccare nella Nebbia

Ci sono 5 unità Pianta su Potter's Field che vogliono invadere Foggy Bottom. Solo 2 unità Pianta possono attaccare poiché 2 è il numero massimo di unità che possono attaccare un territorio ricoperto di Nebbia. Gli Zombi che difendono Foggy Bottom hanno 3 unità, ma solo 2 possono essere impiegate per difendersi in ogni battaglia

Dadi ZOMBI  
USATI IN  
BATTAGLIA

2

Dadi PIANTE  
USATI IN  
BATTAGLIA

2

## INVASIONI E BATTAGLIE (CONTINUA)



TIRO degli Zombi		TIRO delle Piante
	Il dado Zombi VINCE	
	Il dado Piante VINCE	
	<b>IGNORATO</b>	

Le 10 unità Zombi su Potter's Field dichiarano un'invasione alle 3 unità Piante su Cattail Canyon. Gli Zombi inviano 3 unità all'attacco, poiché questo è il numero massimo di unità che può attaccare, e le Piante impiegano 2 unità, il numero massimo che può essere usato in difesa. Gli Zombi tirano 3 dadi, una per ogni unità attaccante, ottenendo 6, 4 e 1. Le Piante tirano 2 dadi per difendersi, ottenendo 5 e 4. Confrontando il risultati più alti dei dadi di ciascuna Fazione, il 6 degli Zombi batte il 5 delle Piante, quindi le Piante devono rimuovere un'unità. Quindi, confrontando i secondi risultati più alti dei dadi entrambe le Fazioni hanno ottenuto un 4 e, poiché in caso di pareggio vince il difensore, gli Zombi devono rimuovere un'unità. Il terzo dado Zombi viene ignorato in quanto non ci sono altri dadi della difesa da confrontare.

Se il difensore ha ancora unità nel territorio invaso, l'attaccante può continuare l'invasione corrente dallo stesso territorio di partenza, ma può sempre decidere di fermare un'invasione dopo aver concluso la prima battaglia e dichiarare un'altra invasione da un territorio differente.

Se il difensore non possiede più unità nel territorio che è stato appena invaso, si devono muovere le rimanenti unità che hanno preso parte all'attacco nel territorio appena conquistato. Insieme a queste, il vincitore può muovere anche altre unità prese sempre dal territorio da cui è partita l'invasione. Quindi, sebbene si possa attaccare con un massimo di 3 unità alla volta, si può comunque muovere unità aggiuntive nel territorio conquistato. Ricordate che dovete sempre lasciare almeno un'unità indietro nel territorio da cui è partita l'invasione e che nessun territorio può mai essere lasciato vuoto (senza almeno un'unità).

Quando invadete un territorio controllato dai Nani da Giardino (neutrale), il vostro avversario tirerà i dadi della difesa tirando sempre il numero massimo di dadi possibile in relazione alle unità Nani da Giardino presenti.

Ricordate che se riuscite ad eliminare tutte le unità avversarie presenti sul Tabellone di Gioco avete vinto.



## CARTE FAZIONE

Le Carte Fazione sono una importante e innovativa parte della strategia di Risk: Piante contro Zombi. I giocatori possono guadagnare Carte Fazione quando invadono con successo un territorio nemico o neutrale. Alla fine del vostro turno, se avete conquistato almeno un territorio, potete pescare la prima carta dal vostro mazzo delle Carte Fazione. Potete pescare solo una carta, indipendentemente da quanti territori avete conquistato in questo turno.



Ogni Carta Fazione ha due possibili modi di impiego. Primo, le carte possono essere scambiate all'inizio del vostro turno per ottenere unità aggiuntive da schierare (vedere Schieramento a pagina 6). Secondo, ogni carta ha un potere speciale che può essere impiegato come indicato sulla carta stessa. Alcune carte vi forniranno bonus agli attacchi, mentre altre possono essere utilizzate per migliorare la difesa. Per attivare il potere speciale di una Carta Fazione, seguite semplicemente le istruzioni indicate sulla carta stessa e quindi scartatela dopo l'uso.

Quando usate le Carte Fazione (sia per ottenere unità aggiuntive che per attivarne i poteri speciali), scartatele semplicemente posizionandole a faccia in su su una pila di fianco al vostro mazzo. Se questo si esaurisce, rimischiare la pila degli scarti per formare così un nuovo mazzo.

Ricordate, le Carte Fazione possono essere utilizzate solo per uno dei due possibili modi di impiego, quindi scegliete con attenzione quando decidere di scambiare le carte per ottenere unità aggiuntive. **Potete giocare quante carte volete in ogni turno.**

## OBIETTIVI

Alla fine del vostro turno, potete controllare gli Obiettivi disponibili per vedere se potete completarne qualcuno. In questo caso potete scegliere di completare uno degli Obiettivi disponibili piazzandolo a faccia in su di fronte a voi. Quando un Obiettivo è stato completato, non può più essere reclamato da nessun altro giocatore e non sarà più disponibile per essere completato dal tuo avversario. Anche se avete soddisfatto i requisiti per completare più di un Obiettivo potete scegliere di completarne solo uno per turno. **(Nota: se scegliete di completare un Obiettivo, NON potete pescare la Carta Fazione anche se ne avreste diritto per aver conquistato almeno un territorio).**

## SPOSTAMENTO STRATEGICO DELLE UNITA'

Dopo aver pescato una Carta Fazione o aver completato un Obiettivo, potete effettuare uno Spostamento Strategico opzionale. Per farlo prendete quante unità volete spostare da un territorio che controllate e muovetele in un altro territorio ad esso connesso. Ricordate, dovete sempre lasciare almeno un'unità nel primo territorio, e che i territori sono "connessi" (non adiacenti) se tutti i territori tra i due sono sotto il tuo controllo. Non potete effettuare lo Spostamento Strategico attraverso territori neutrali o controllati dall'avversario. Lo Spostamento Strategico non è considerato un attacco, ma solo un modo per rinforzare un territorio.



Alla fine del turno, gli Zombi effettuano lo Spostamento Strategico muovendo 2 delle 5 unità da Milliner Mall attraverso Brainsborough High School fino a Pituitary Glen poiché gli Zombi controllano tutti questi territori.

## MODALITA' DI GIOCO N. 2 – GIOCO AVANZATO

Dopo aver familiarizzato con la modalità di gioco Allenamento di Base, potete creare scenari sempre nuovi utilizzando le opzioni del Gioco Avanzato.

Le condizioni di gioco rimangono le stesse, come nell'Allenamento di Base ogni giocatore deve riuscire a completare tre Obiettivi (o, in alternativa eliminare tutte le unità della Fazione avversaria), ma l'allestimento iniziale del gioco e particolari nuovi Obiettivi permettono di rendere unica ogni nuova partita.

### ALLESTIMENTO DEL GIOCO AVANZATO

Invece di utilizzare uno degli scenari dell'Allenamento di Base indicati nelle pagine precedenti, allestite il Tabellone di Gioco come di seguito indicato:

- Piazzate le Automobili Familiari in 9 territori a caso. Mescolate uno dei Mazzi Fazione, pescate le prime 9 carte e piazzate le Automobili Familiari in ciascuno dei territori indicati dalle carte pescate. Quindi rimescolate il Mazzo Fazione utilizzato per usarlo durante il gioco.
- Scegliete a caso 8 dei 12 Obiettivi disponibili e piazzateli sul Tabellone di Gioco.
- Piazzate 6 Nani da Giardino in ogni territorio che contenga un'Area Strategica (Mount Brainer, Davington Island, Break-wind Butte e Potter's Field). Nessuna delle due Fazioni dovrebbe iniziare il gioco controllando un territorio che contenga un'Area Strategica.
- Scegliete quanti territori inizieranno il gioco sotto il controllo delle forze Neutrali. (Il numero ideale è 12 territori, ma sentitevi liberi di provare altri numeri). Piazzate 3 Nani da Giardino sui territori Neutrali scelti a caso mescolando un Mazzo Fazione, pescate quindi il relativo numero di carte scelto precedentemente e piazzate 3 unità Neutrali (Nani da Giardino) in ciascuno dei territori indicati dalle carte pescate. Pescate una nuova carta se viene estratta una carta che indichi un territorio con un'Area Strategica al suo interno. Quindi rimescolate il Mazzo Fazione utilizzato per usarlo durante il gioco.
- Tirate un dado per determinare quale Fazione inizierà per prima lo schieramento delle unità sul Tabellone di Gioco. I giocatori inizieranno con 24 unità ciascuno e si alterneranno a piazzarle una alla volta sui territori liberi. Dopo aver occupato tutti i territori rimasti i giocatori continueranno a rinforzare i loro territori fino a che tutte e 24 le unità di ogni Fazione saranno state schierate.

Quando tutte le unità saranno state schierate, procedete normalmente con il gioco.

Il giocatore che ha piazzato l'ultima unità sul tabellone inizierà il primo turno di gioco.

I giocatori Schiereranno, Invaderanno, effettueranno Spostamenti Strategici, pescheranno Carte Fazione e completeranno Obiettivi durante i loro turni. Il primo giocatore che riesce a completare 3 Obiettivi vince il gioco!

Potete anche decidere di giocare alla maniera classica di Risk, e ignorare completamente gli Obiettivi. In questo caso, il primo giocatore che controlla tutti i territori del Tabellone di Gioco ha ottenuto il Controllo Totale e viene dichiarato vincitore.

## MODALITA' DI GIOCO NR. 3 – SCHERMAGLIA IN GIARDINO

Risk: Piante contro Zombi include anche un gioco aggiuntivo ispirato allo stile Tower-defense che avete imparato a conoscere e ad amare. Utilizzando il lato opposto del Tabellone di Gioco i giocatori potranno darsela di santa ragione, con le Piante che cercheranno di impedire all'inarrestabile orda di Zombi di infestare la loro casetta.

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Diversamente da ciò che accade nel gioco Risk, le condizioni di vittoria per la Schermaglia in Giardino sono diverse per le Piante e per gli Zombi. Infatti, per poter vincere, le Piante dovranno eliminare tutti gli Zombi invasori in modo da proteggere la casetta. Gli Zombi, invece, vinceranno quando almeno uno Zombi riuscirà, passando attraverso il giardino, ad oltrepassare le Piante che saranno poste a difesa ed a raggiungere lo spazio davanti al portone e quindi a prendere i deliziosi cervelli che si trovano all'interno della casetta.

### ALLESTIMENTO DEL GIOCO

Piazzate il Tabellone di Gioco con il lato "Schermaglia in Giardino" rivolto verso l'alto. Il giardino è composto da una griglia di 5 X 9 caselle (che vengono considerate come dei territori ai fini del gioco e delle Carte Fazione). Un lato mostra l'ingresso della casetta che le Piante devono difendere. L'altro lato è quello che gli Zombi utilizzano per iniziare il loro assalto.

Ciascun giocatore prende 30 unità e forma così la sua Riserva. Nota: in "Schermaglia in Giardino", queste saranno tutte le unità disponibili per ciascuna Fazione, e quando le unità vengono distrutte queste non saranno più disponibili e non ritorneranno quindi a far parte della Riserva. Quando tutte e 30 le unità della riserva iniziale sono state schierate quella Fazione non potrà piazzare nuove unità.

Mescolate i mazzi delle Carte Fazione e piazzateli nelle rispettive aree del Tabellone di Gioco. All'inizio del gioco ogni giocatore pesca 2 carte dal proprio mazzo Fazione. Le carte possono essere giocate per attivare i loro poteri oppure possono essere "spese" per acquistare le Carte Potenziamento, ma non possono essere usate per acquistare unità bonus.

I giocatori piazzano le Carte Potenziamento a faccia in su vicino al Tabellone di Gioco. Queste carte possono essere acquistate per ottenere dei bonus durante la "Schermaglia in Giardino". Ogni volta che ne acquistate una piazzatela nell'apposita area del Tabellone di Gioco.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Gli Zombi iniziano a giocare per primi dopodiché i turni si alternano tra le due Fazioni. Ogni turno è diviso nelle seguenti fasi:

1. Tirate 2 dadi per determinare unità e Azioni.
2. Acquistate Carte Potenzamento.
3. Schierate le unità.
4. Avanzamento delle unità Zombi (SOLO durante il turno degli Zombi).
5. Usate le Azioni.
6. Pescate una carta Fazione.

### DURANTE IL VOSTRO TURNO:

1. Tirate dadi per determinare il numero di unità da schierare e le Azioni disponibili – Tirate 2 dadi per iniziare il turno, dopodiché sceglietene uno per determinare quante nuove unità schierare e l'altro per decidere il numero delle Azioni che potrete compiere. Ad esempio, gli Zombi, nel loro turno, tirano i dadi ed ottengono un 5 ed un 3, e possono scegliere il 5 per le unità da schierare ed il 3 per le Azioni da compiere, oppure viceversa il 3 per le unità ed il 5 per le Azioni.



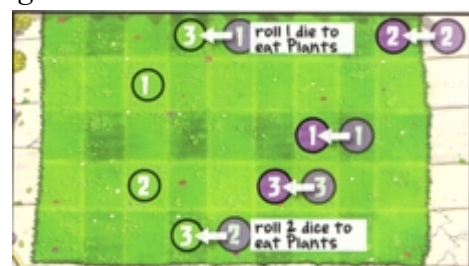
2. Acquisto delle Carte Potenzamento – le Carte Fazione possono essere scambiate per acquistare Carte Potenzamento. Per fare ciò, dovete scegliere tra le carte che compongono la vostra mano tante carte Fazione fino a raggiungere un valore in monete pari al costo indicato nella Carta Potenzamento che intendete acquistare. A questo punto scartate le carte scelte e piazzate la Carta Potenzamento appena acquistata nella specifica area indicata nel Tabellone di Gioco. Da questo momento in poi potrete utilizzare il potere indicato nella Carta Potenzamento per il resto del

gioco. **Nota: Lawn Mower (il tosaerba) e Dr. Zomboss sono potenziamenti che possono essere utilizzati solo una volta durante tutta la partita.**

3. Schierare le unità – Schierate un numero di unità pari al valore del dado scelto nella fase 1 (più qualsiasi altro bonus derivante dalle Carte Potenzamento). **In ogni territorio possono essere schierate fino ad un massimo di 3 unità per ogni turno.** Le Piante possono essere schierate in qualsiasi territorio del giardino che non contenga unità Zombi. Gli Zombi possono essere schierati solo nei 5 spazi che compongono i territori del marciapiede adiacenti al giardino. *Ricordate, quando avrete schierato la vostra ultima unità della riserva non ne avrete altre da schierare quindi scegliete con cura le vostre mosse!*



4. Avanzata degli Zombi (SOLO durante il turno degli Zombi!) - Dopo aver schierato le unità, gli Zombi avanzano verso la casetta. Ciò avviene prima che gli Zombi svolgano qualsiasi Azione, quindi questi movimenti vanno considerati come movimenti gratuiti per ogni gruppo di Zombi. Partendo dai gruppi di Zombi più vicini alla casa e scendendo dall'alto verso il basso del Tabellone di Gioco, muovete ciascun gruppo di Zombi di un territorio verso la casetta se il territorio di destinazione è vuoto.



Gli Zombi non possono avanzare in un territorio che è già occupato da Piante o altri Zombi. **Nota: diversamente dalle regole standard di Risk, NON si deve sempre lasciare un'unità nel territorio da cui ci si sta muovendo per mantenerne il controllo.**

Se il territorio in cui gli Zombi si stanno muovendo nella loro avanzata è occupato dalla Pianta, invece di muoversi, gli Zombi tenderanno di mangiare le Piante! Tirate un dado per ogni unità Zombi che compone il gruppo (fino ad un massimo di 3 dadi) e, per ogni risultato di 4, 5 o 6 ottenuto rimuovete un'unità Pianta. Questo NON è considerato un attacco, e le Piante non possono difendersi o giocare carte contro questo evento. Se tutte le Piante vengono mangiate, gli Zombi avanzano comunque nei territori appena sgomberato, se gli Zombi non riescono a mangiare tutte le Piante, rimangono nel loro territorio di partenza, ma possono comunque svolgere Azioni.

5. **Svolgere Azioni (Zombi)** – Dopo aver schierato nuove unità ed aver effettuato l’Avanzata degli Zombi, questi potranno svolgere Azioni con tanti gruppi di unità Zombi quanti indicato dal dado scelto nella Fase 1. Questo consiste in un’altra serie di Avanzate delle unità Zombi come indicato nella Fase 4. Gli Zombi possono impiegare le loro Azioni per far muovere le unità o per farle attaccare. **Ogni gruppo di Zombi può svolgere una sola azione per turno.** Per aiutarvi a tener conto delle unità che hanno già svolto la loro Azione in un turno potete utilizzare i tasselli Cervello.

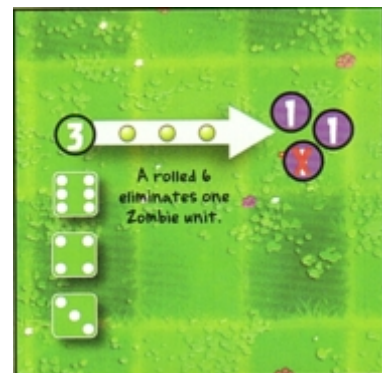
- **Movimento** – Un gruppo di Zombi può muoversi avanzando di uno spazio, in direzione della casetta, verso un territorio che non è già occupato da Piante o da altri Zombi.
- **Attacco a Terra** – Se lo spazio davanti agli Zombi è occupato dalle Piante, allora gli Zombi possono effettuare un Attacco contro quelle Piante. Questo attacco segue grossomodo le regole di combattimento di Risk spiegate a pagine 7 e 8, dove l’attaccante tira un dado per ogni unità che sta attaccando (fino ad un massimo di 3 dadi) ed il difensore ne tira uno per ogni unità che si sta difendendo (fino ad un massimo di 2 dadi). I dadi tirati vengono confrontati e, per ogni tiro perdente viene rimossa un’unità. Ad esempio, 3 Zombi attaccano 2 Piante. Gli Zombi ottengono un 6, un 4 ed un 1, mentre le Piante un 5 ed un 4. Confrontando i dadi ogni Fazione ottiene un successo e costringe l’avversario a rimuovere un’unità. Se un gruppo di Zombi attaccanti sconfiggono tutte le Piante in uno spazio, allora tutti gli Zombi, presenti nello spazio attaccante avanzano immediatamente nello spazio lasciato libero dal difensore.



**Attacco a Terra**

5. **Svolgere Azioni (Piante)** – Dopo aver schierato nuove unità, il giocatore che usa le Piante potrà svolgere Azioni con tanti gruppi di unità Piante quanti indicato dal dado scelto nella Fase 1. **Ogni gruppo di Piante può svolgere una sola azione per turno.** Per aiutarvi a tener conto delle unità che hanno già svolto la loro Azione in un turno potete utilizzare i tasselli Cervello. Nella Schermaglia in Giardino, le Piante non si muovono (a meno che non venga acquistata la Carta Potenziamento “Pala” [Shovel]). Dopo lo schieramento le piante rimarranno nel territorio dove sono state posizionate finché non verranno distrutte. Detto ciò, le Piante hanno due possibilità per svolgere le loro Azioni: Attacco a Distanza e Attacco a Terra. Per primi vengono svolti gli Attacchi a Distanza, seguiti dagli Attacchi a Terra.

- **Attacco a Distanza** – Per effettuare un Attacco a Distanza, il giocatore sceglie un gruppo di Piante che si trovano in un territorio per attaccare gli Zombi avversari. Le Piante possono svolgere Attacchi a Distanza solo contro gruppi di Zombi che si trovano nella loro stessa riga e che siano a loro direttamente di fronte. Le Piante possono sparare attraverso altre caselle occupate da Piante per attaccare gli Zombi, ma devono sempre sparare al gruppo di Zombi più vicino nella loro riga. Tirate un dado per ogni unità Piante che si trovi nel territorio attaccante (fino ad un massimo di 3 dadi). Per ogni 6 ottenuto uno Zombi viene colpito. Nessun dado da difesa viene tirato dal giocatore Zombi. Ad esempio, un gruppo di 3 Piante effettua un Attacco a Distanza su un altro gruppo di 3 Zombi, ottenendo con il lancio dei dadi 6, 4 e 3. Per cui riescono a colpire un solo Zombi che viene quindi rimosso.



**Attacco a Distanza**

- **Attacco a Terra** – Invece di effettuare un Attacco a Distanza, le Piante possono effettuare un Attacco a Terra contro gli Zombi che si trovano adiacenti di fronte a loro. Ricordate che gli Attacchi a Terra seguono grossomodo le regole di combattimento di Risk (vedi sopra). Se le Piante attaccanti sconfiggono tutte le unità Zombi presenti nel territorio che si difendeva, queste NON avanzano, poiché, nella Schermaglia in Giardino, le Piante non si muovono. Se gli Zombi in difesa sono abbastanza fortunati da sconfiggere tutte le Piante che li stavano attaccando, NON avanzano comunque nel territorio da cui proveniva l’attacco.

## NOTE IMPORTANTI RIGUARDO L'ATTACCO:

Diversamente dalle regole di Risk, nella Schermaglia in Giardino NON è necessario che almeno una unità rimanga indietro a mantenere il controllo nel territorio invasore, quindi anche una sola unità può compiere un Attacco a Terra.

Inoltre, ogni Attacco a Terra è considerata una singola Azione, quindi risolvete una sola battaglia per ogni Azione di attacco eseguita. Se entrambe le Fazioni mantengono delle unità in vita dopo aver risolto un'Azione di attacco, la battaglia NON deve proseguire, poiché quel gruppo di unità che è stato attivato ha terminato la sua Azione per quel turno. Ogni Attacco a Terra è sempre considerata un'Invasione ai fini dell'uso dei poteri delle Carte Fazione.

6. **Pescare una Carta Fazione** – Dopo aver svolto le Azioni, il giocatore di turno pesca una Carta Fazione e la aggiunge alla sua mano. In Schermaglia in Giardino, Le Carte Fazione possono essere utilizzate in uno dei seguenti due modi.

**Primo:** le Carte Fazione possono essere scambiate per acquistare Carte Potenziamento durante la Fase 2. Trasformate le Carte Fazione in monete come indicato dalle icone monete sulle carte per raggiungere il costo totale della Carta Potenziamento desiderata in questo modo potrete utilizzarla per il resto del gioco.

**Secondo:** più similmente a ciò che accade nel gioco classico di Risk, le Carte Fazione possono essere utilizzate per attivarne i poteri speciali. Per usare una Carta Fazione in questo modo, seguite semplicemente le indicazioni scritte sulle carte stesse e scartate la carta dopo l'uso.

**Nota: tutte le carte che fanno riferimento ad una Invasione (ad esempio: Torchwood o Buckethead Zombie) possono essere giocate quando viene eseguita un'Azione di Attacco a Terra e, i loro poteri, si applicano solamente a quell'Attacco a Terra. Ogni carta che ti permette di muovere o aggiungere nuove unità ad un territorio (Hypno-shroom o Zombie Bobsled Team) NON vi permettono mai di avere più di tre unità in un singolo spazio/territorio.**

In Schermaglia in Giardino, ignorate le regole relative allo Spostamento Strategico. Non potete quindi spostare unità alla fine del vostro turno.

## OPZIONI DI GIOCO

La modalità di gioco Schermaglia in Giardino può essere personalizzata in vari modi per aumentare o diminuire la difficoltà per ogni fazione. Un'opzione consiste nell'aggiungere o sottrarre un determinato numero di unità alla riserva iniziale delle fazioni. Pensate che le Piante siano troppo facilitate? Provate a far combattere più Zombi! Gli Zombi vi pestano costantemente? Iniziate con un numero maggiore di Piante! Potete aumentare il numero di righe che le unità Zombi devono percorrere fino a raggiungere la casetta per aumentare la difficoltà. Volete giocare con più Carte Potenziamento e poteri delle Carte Fazione? Pescate 2 Carte Fazione per turno! Sentitevi liberi di personalizzare il gioco per renderlo più equilibrato a seconda delle vostre esigenze!