

ZOMBICIDE

Libro delle Missioni

C1-10, A1-A7, C1-C13

RIEPILOGO DEL TURNO

(Per gentile concessione dei vostri Sopravvissuti preferiti)

**LE REGOLE
DEL GIOCO
HANNO LA
PRECEDENZA
SU QUESTO
RIEPILOGO**

1 PRIMA DI TUTTO

Scegli il giocatore iniziale (che riceve il relativo segnalino).

**OGNI TURNO
INIZIA CON**

2 TURNO DEI GIOCATORI

(come spiegato da Ned)

Il giocatore iniziale attiva tutti i propri Sopravvissuti, uno dopo l'altro, nell'ordine che preferisce. Quando ha terminato, il successivo giocatore inizia il suo turno. Il gioco prosegue in senso orario. Ogni Sopravvissuto ha 3 Azioni da spendere, scegliendole dal seguente elenco. Salvo se specificato diversamente ogni Azione può essere ripetuta.

- **Movimento:** Muovi di 1 Zona.
- **Cercare:** Solo negli edifici. Pesca una carta dal mazzo delle carte Equipaggiamento (solo una Azione Cercare per turno per ogni Sopravvissuto).
- **Aprire una porta:** È necessario dell'equipaggiamento o un'Abilità specifica.
- **Riorganizzare l'Inventario:** È possibile scambiare Equipaggiamento con un altro Sopravvissuto (presente nella stessa Zona).
- **Attacco a Distanza:** È necessaria un'arma che può colpire a distanza (Range>0).
- **Attacco in Mischia:** È necessaria un'arma da Mischia (Range=0).
- **Entrare o Uscire da una Vettura** (se permesso dallo scenario).
- **Raccogliere segnalini Obiettivo** o **Attivare un Oggetto** (nella Zona stessa).
- **Fare Rumore** (a tuo rischio e pericolo).
- **Non fare niente** (e tirare a campare).

**QUANDO OGNI
GIOCATORE HA
TERMINATO**

3 TURNO DEGLI ZOMBI

(come osservato da Josh)

Risolvi le seguenti Fasi nell'ordine indicato:

1. ATTACCHI

2. MOVIMENTO

- Gli Zombi che non hanno attaccato adesso si muovono.
- Ogni Zombi predilige i Sopravvissuti visibili, altrimenti il Rumore.
- Sceglie il percorso più breve. Se necessario dividili in gruppi e aggiungi altri Zombi per rendere uguali i due gruppi.

3. GENERAZIONE DEGLI ZOMBI

- Attiva sempre le Spawn Zone nel medesimo ordine (in senso orario).
- Livello di Pericolo da usare = quello del Sopravvissuto con più punti esperienza.
- I Fatty entrano in gioco accompagnati da 2 Walker.
- Miniature terminate? Tutti gli Zombi del tipo esaurito ricevono un turno extra!

4 FINE DEL TURNO

- Rimuovi tutti i segnalini Rumore dalla mappa.
- Al giocatore successivo viene dato il segnalino di giocatore iniziale (in senso orario)

! ANATOMIA DEGLI ZOMBI

(come annotato da Amy)

NOME	AZIONI	DANNI PER ELIMINARLO	PUNTI ESPERIENZA
Walker	1	1	1
Runner	2	1	1
Fatty (*)	1	2	1
Abomination	1	3	5

(*) Ogni Fatty viene generato assieme a 2 Walker che lo accompagnano

PRIORITA' BERSAGLI

(come definito da Phil)

SOPRAVVISSUTO ► WALKER ► FATTY ► RUNNER

L'Abomination conta come un Fatty allo scopo di scegliere un bersaglio

SMENTITA: MOLTI ZOMBI SONO STATI GRAVEMENTE FERITI DA DOUG E WANDA DURANTE LA COMPILAZIONE DI QUESTE NOTE DI FONDO.

01 CITY BLOCKS

REGOLE SPECIALI

Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

Traduzione di MaMart

Il nostro rifugio è sicuro...per ora. Sfortunatamente i nostri viveri non sono destinati a durare a lungo. Abbiamo deciso di armarci e di andare ad esplorare le case circostanti. Non possiamo tornare a mani vuote.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **2C, 1C, 4B, 5C, 7B, 5D, 6B, 5E, 1B.**

OBIETTIVI

- . Raccogli tutti i Segnalini Obiettivo.
- . Trova almeno una Carta "Canned Food", "Rice" e "Water".
- . Una volta raggiunti gli Obiettivi precedenti, raggiungi la Zona di Uscita con almeno un Sopravvissuto. Raccogli l'Equipaggiamento ed i Sopravvissuti che sono fuggiti: Vinci la Missione se hai almeno una Carta "Canned Food", "Rice" e "Water".



Zona di Partenza dei Giocatori



Spawn Zone degli Zombi



Zona di Uscita



Porta Chiusa



Obiettivi (5 PE)

DIFFICILE
4+ SOPRAVVISSUTI
150 MINUTI

02 Y-ZONE

Traduzione di MaMart

Gli umani stanno perdendo terreno. Le sacche di resistenza cadono una dopo l'altra e la nostra radio, un tempo vivace, adesso è muta. Dobbiamo andarcene. Gli Zombi stanno aumentando ed i nostri viveri iniziano a scarseggiare. Potrei uccidere per del dentifricio.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 4B, 4E, 1B, 7B, 5D, 6B, 3C, 4C, 2C.

OBIETTIVI

Raggiungi la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti.

REGOLE SPECIALI

I Segnalini Obiettivo rappresentano gli Armadietti dei Medicinali. Il Sopravvissuto che lo raccoglie può scartare immediatamente una Carta "Wounded".



Zona di Partenza dei Giocatori



Spawn Zone degli Zombi



Zona di Uscita



Porta Chiusa



Obiettivi

MEDIO
4+ SOPRAVVISSUTI
60 MINUTI

02

ZOMBICIDE - SCENARI

03 THE 24HRS RACE OF ZOMBICITY

REGOLE SPECIALI

- . Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.
- . Puoi Guidare.
- . Puoi cercare nella Pimpmobile una sola volta e contiene o il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (Pesca a caso).
- . Puoi cercare nell'Auto della Polizia più di una volta. Scarta finchè non trovi un'arma. Al solito la Carta "Aaahhh..." causa la comparsa di Zombi ed interrompe la ricerca.

Traduzione di MaMart

Riusciamo a vedere una grande casa di riposo. L'edificio non sembra troppo danneggiato e alcune auto sembrano ancora in grado di funzionare. La cantina con le provviste dovrebbe essere piena. Abbiamo intuito subito perchè gli sciacalli non sono arrivati fino a qui: la zona pullula di Zombi. I residenti della casa di riposo non potevano certo affrontarli! Prima di esplorare la zona dobbiamo ripulirla. Sogno di trovare dei bubble-gum!

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 2C, 4D, 4B, 5C, 6B, 5F, 1B, 3C, 4E.

OBIETTIVI

Raggiungi il Livello di Pericolo Rosso con almeno un Sopravvissuto.



Zona di Partenza dei Giocatori



Spawn Zone degli Zombi



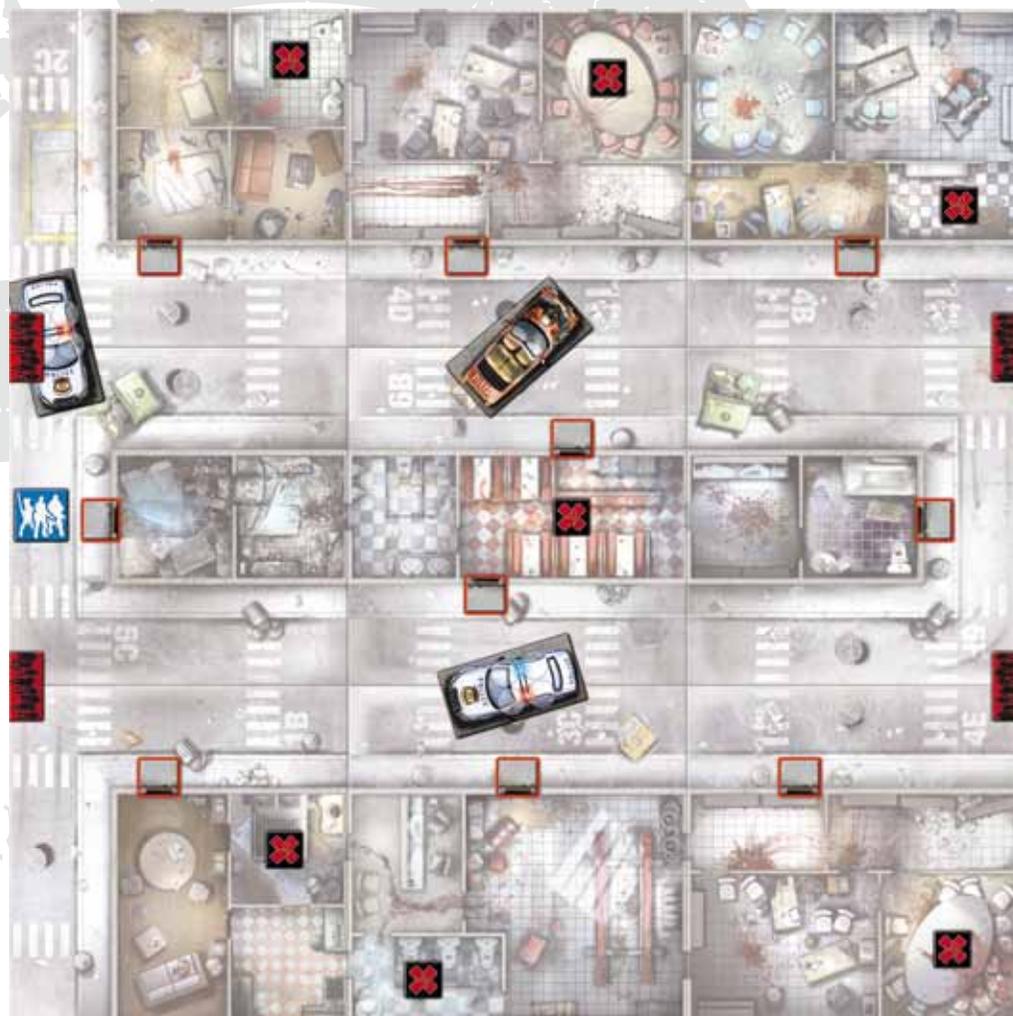
Porta Chiusa



Obiettivi (5 PE)



Auto (Puoi Guidare)



MEDIO
4+ SOPRAVVISSUTI
90 MINUTI

04 DRIVE-BY SHOOTING

Traduzione di MaMart

Il nostro nuovo rifugio non è abbastanza sicuro. Gli Zombi continuano ad arrivare. Non possiamo dormire e alcuni di noi iniziano a perdere la pazienza. Pensiamo ci sia un covo da queste parti, nella zona commerciale vicino all'ingresso della Metropolitana. Fino a quando non neutralizzeremo questa minaccia saremo continuamente attaccati. Potrei anche trovare un paio di scarpe della mia taglia!

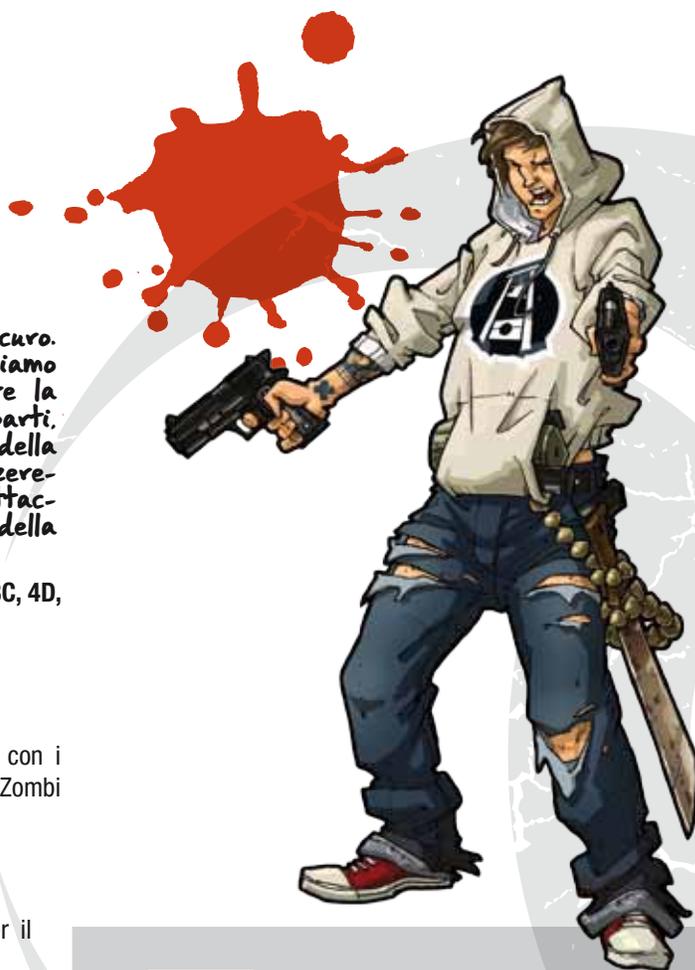
Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 3C, 4D, 2C, 5F, 4E, 4B, 2B, 5C.

OBIETTIVI

- . Raccogli tutti i Segnalini Obiettivo.
- . Una volta raggiunto l'obiettivo precedente, raggiungi con i Sopravvissuti rimasti una Spawn Zone degli Zombi, senza Zombi sopra, per prevenire ulteriori generazioni.

REGOLE SPECIALI

- . Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.
- . Puoi Guidare.
- . Puoi cercare nella Pimpmobile una sola volta e contiene o il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (Pesca a caso).
- . Puoi cercare nell'Auto della Polizia più di una volta, scarta finchè non trovi un'arma. Come di consueto la Carta "Aaahhh.." causa la comparsa di Zombi ed interrompe la ricerca.



MEDIO
4+ SOPRAVVISUTI
90 MINUTI

04

ZOMBICIDE - SCENARI

05 BIG W

Traduzione di MaMart

Gli Zombi sono pericolosi ma forse non sono la minaccia più grande. Dobbiamo sempre trovare un nuovo rifugio, armi, viveri. Qui siamo nel centro della Città, un cimitero di Vetro e Cemento. I grandi edifici degli uffici sono sicuramente infestati ma qui dovremmo trovare il modo di sopravvivere qualche giorno in più.
Promemoria: Non dobbiamo aprire più di una Porta per volta altrimenti tutti gli Zombi della Città ci saranno addosso. Ho sognato della Pancetta stanotte. Solo Pancetta!

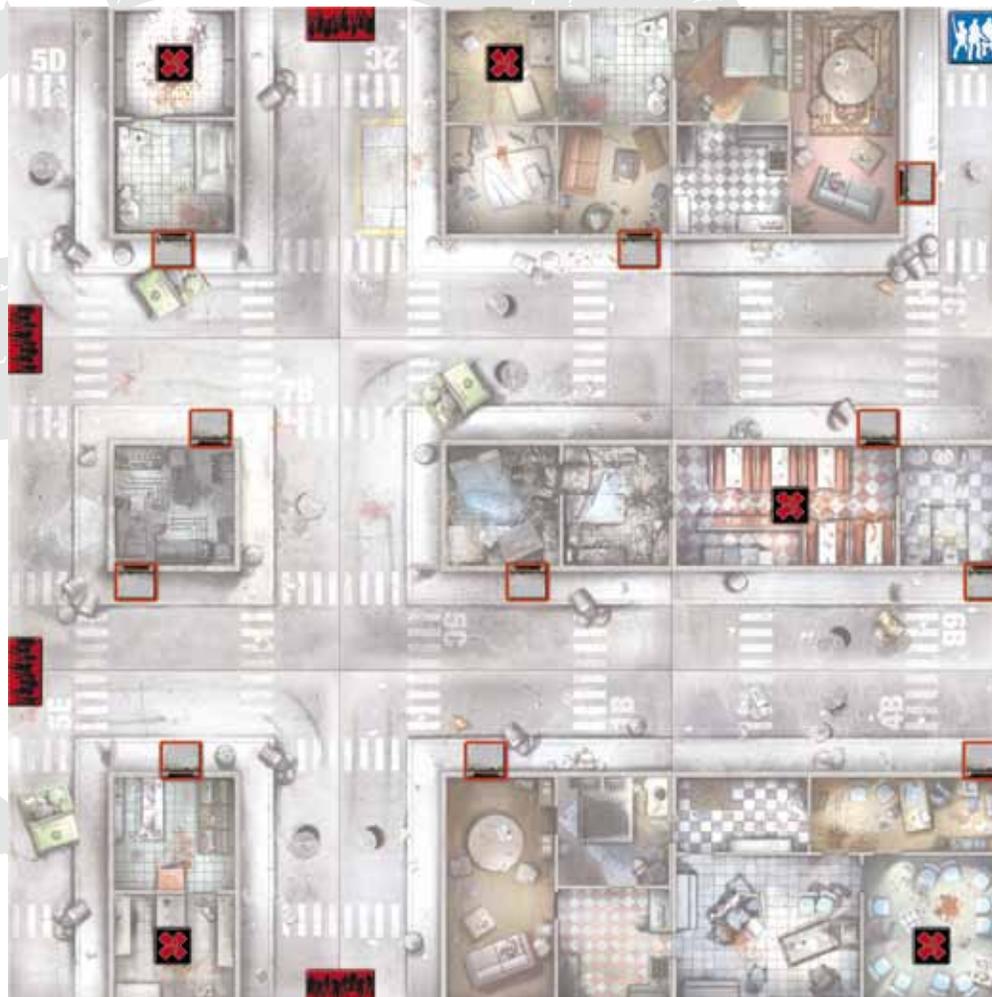
Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 5D, 2C, 1C, 7B, 5C, 6B, 5E, 1B, 4B.

OBIETTIVI

. Raccogli tutti i Segnalini Obiettivo.

REGOLE SPECIALI

. Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.



Zona di Partenza



Spawn Zone degli Zombi



Porta Chiusa



Obiettivi (5 PE)

DIFFICILE
6+ SOPRAVVISSUTI
180 MINUTI

06 THE ESCAPE

Traduzione di MaMart

Durante le prime ore dell'infezione tutti hanno assalito i supermercati per procurarsi del cibo. Grande errore: I luoghi pubblici brulicavano di Zombi. Siamo incappati in uno Z-Mart nei sobborghi. Fin'ora tutti quelli che sono entrati hanno solo aumentato il numero di infetti. Oggi è il nostro turno. Non abbiamo altra scelta perchè le nostre risorse si sono esaurite...ma abbiamo esperienza e lavoriamo bene in squadra. Ho bisogno di una pistola più grande e di...carta igienica!

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario:
4C, 2C, 7B, 3C, 1B, 5D.

OBIETTIVI

Assolvi ai seguenti compiti in questo ordine:

- 1 - Piazza almeno 6 Carte Provvista ("Water", "Canned Food" e "Rice") sotto la Vettura (Leggi Regole Speciali).
- 2 - Entra nella Vettura con i Sopravvissuti rimasti.
- 3 - Raggiungi la Zona di Uscita con i Sopravvissuti nell'auto. Una Vettura che raggiunge questa Zona esce dal gioco con i suoi occupanti e le Carte Provvista. Metti da parte le Provviste che escono dal gioco con la Vettura; vinci se ne raccogli 6 o più.

REGOLE SPECIALI

- . Non puoi cercare nella Zona di Partenza dei Giocatori.
- . Piazzare Provviste nell'Auto: Al costo di un'Azione un Sopravvissuto può piazzare (o prendere) una Carta Provvista ("Rice", "Water", "Canned Food") sotto il Segnalino Vettura nella stessa Zona.
- . Puoi cercare nella Pimpmobile una sola volta e contiene o il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (Pesca a caso).
- . Puoi cercare nell'auto della Polizia più di una volta. Scarta finchè non trovi un'arma. Come di consueto la Carta "Aaahh..." interrompe la ricerca e causa la comparsa di Zombi.



DIFFICILE
6+ SOPRAVVISSUTI
150 MINUTI

06

ZOMBICIDE - SCENARI

07 GRINDHOUSE

Traduzione di MaMart

Mentre crollava tutto c'è stato un incidente nella vicina centrale nucleare. Prima di scomparire le autorità misero in quarantena un gran numero di tecnici. Dobbiamo fare in modo che rimangano sigillati lì per sempre, specialmente se sono infetti. Perché? Perché peggio di uno Zombi c'è solo uno Zombi radioattivo. Mi chiedo dove siano andati tutti i cani...

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 3C, 2C, 2B, 4C.

OBIETTIVI

Neutralizza la Spawn Zone degli Zombi (Vedi regole Speciali).

REGOLE SPECIALI

. Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

. **Apertura combinata delle Porte:** L'apertura di una Porta dell'edificio comporta l'apertura della seconda Porta del medesimo edificio.

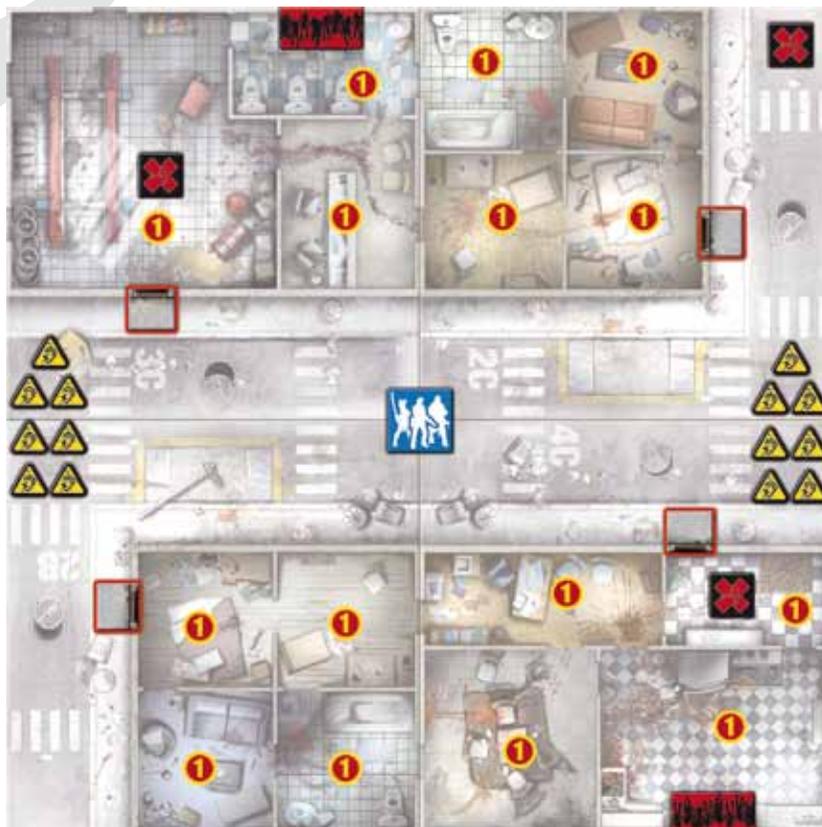
. **Occupazione degli Zombi:** All'inizio del gioco ogni Zona all'interno degli Edifici contiene un Walker. Risolvi la Generazione degli Zombi normalmente quando apri la Porta di un Edificio per la prima volta.

. **Uscita degli Zombi:** Due Zone indicate sulla mappa contengono 7 Segnalini Rumore permanenti. Queste Zone rappresentano le Zone attraverso cui gli Zombi possono uscire. Se un Zombi raggiunge una di queste Zone rimuoverlo dal gioco e metterlo da parte. Se 4 Zombi escono dal gioco in questo modo, la Missione è persa.

. **Neutralizza la Spawn Zone degli Zombi:** Un Sopravvissuto può neutralizzare la Spawn Zone presente nella Zona in cui si trova, al costo di una Azione. La Zona non deve contenere Zombi. Nota che le Spawn Zone degli Zombi sono attive anche se le Porte sono chiuse.



-  Zona di Partenza dei Giocatori
-  Porta Chiusa
-  Obiettivi (5 PE)
-  Segnalini Rumore Permanenti
-  Segnalini Rumore Permanenti
-  1 Walker



MEDIO
6+ SOPRAVVISSUTI
45 MINUTI

08 ZOMBIE POLICE

Traduzione di MaMart

Abbiamo ucciso uno Zombi che doveva essere il Sindaco di questa Città. Aveva con se un Fax del Capo della Polizia che spiega come raggiungere un rifugio sicuro: Un vecchio edificio sotterraneo che era stato trasformato in un Bunker, vicino alla stazione di Polizia. A quanto pare contiene un arsenale, viveri ed anche una doccia. Questo Bunker sarebbe un rifugio perfetto per noi ma a quanto pare l'ingresso è controllato a distanza e la zona pullula di Zombi. E una missione pericolosa ma il gioco vale la candela. Quello che non ti uccide oggi potrebbe sempre farlo domani!

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 2C, 7B, 4B, 1B, 5C, 3C.

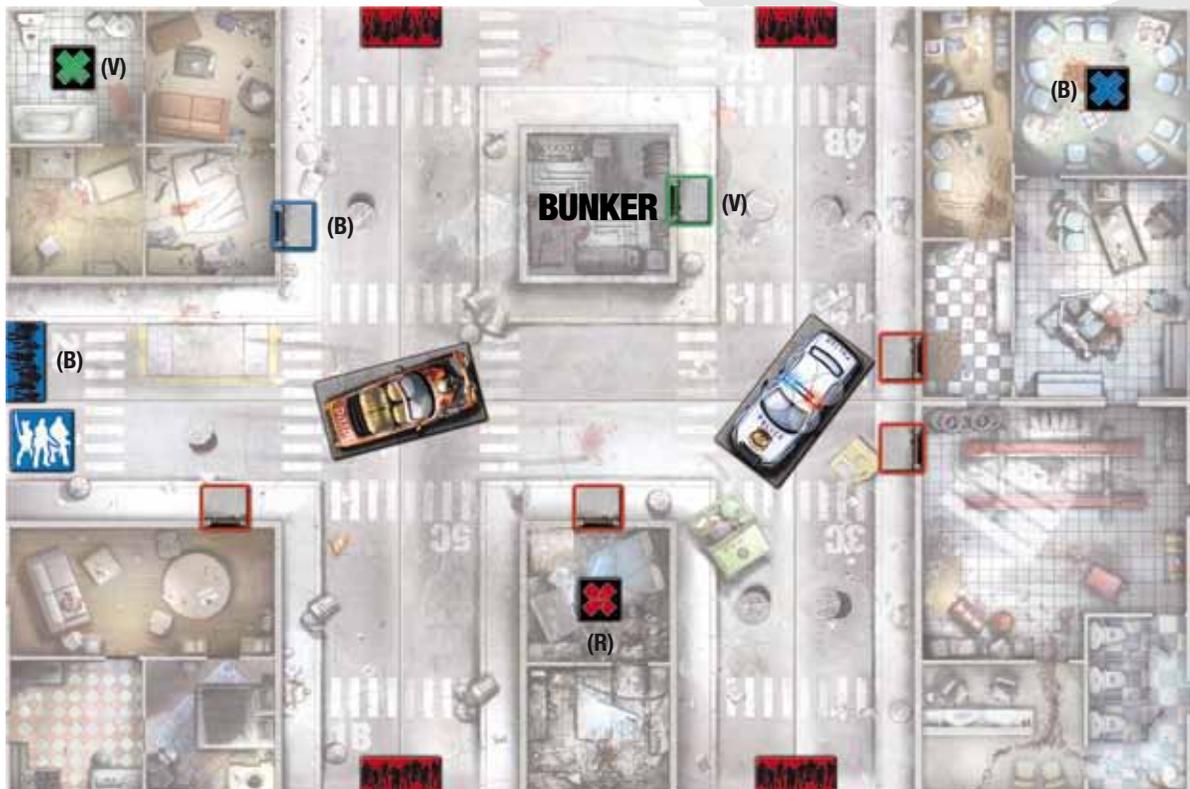
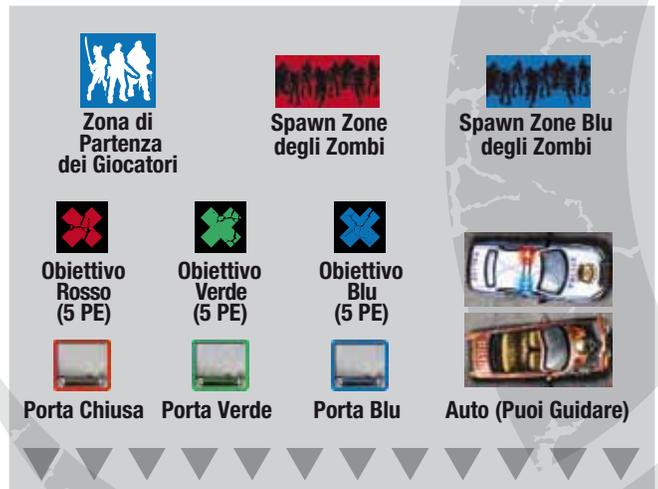
OBIETTIVI

. Raggiungi con almeno un Sopravvissuto l'edificio indicato con "Bunker" sulla Mappa. Il Bunker dev'essere libero dagli Zombi.

REGOLE SPECIALI

. La Porta Blu non può essere aperta finchè non viene raccolto il Segnalino Obiettivo Blu.

- . La Spawn Zone Blu degli Zombi si attiva quando viene raccolto il Segnalino Obiettivo Blu.
- . La Porta Verde non può essere aperta finchè non viene raccolto il Segnalino Obiettivo Verde.
- . Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.
- . Puoi guidare.
- . Puoi cercare nella Pimpmobile una sola volta e contiene o il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (Pesca a caso).
- . Puoi cercare nell'auto della Polizia più di una volta. Scarta finchè non trovi un'arma. Come al solito la Carta "Aaahhh..." causa la comparsa di Zombi ed interrompe la ricerca.



DIFFICILE
6+ SOPRAVVISSUTI
180 MINUTI

09 MIGHT MAKES RIGHT

Traduzione di MaMart

Abbiamo trovato un rifugio e scorte sufficienti per nutrire un piccolo esercito. C'è anche una radio funzionante grazie alla quale abbiamo trovato un altro gruppo di Sopravvissuti nei sobborghi della Città. Sono indifesi e circondati da Zombi. Non c'è ragione per cui dovrebbe essere una trappola. Uniti ce la faremo. Andiamo a fare nuove amicizie. Ho trovato del filo interdentale oggi. Mi sento come a Natale!

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **1B, 2B, 2C, 7B.**

OBIETTIVI

- . Raccogli tutti i Segnalini Obiettivo.
- . Torna nella Zona di Partenza con almeno 4 Sopravvissuti (Giocatore Singolo), 5 Sopravvissuti (2 Giocatori) o 6 Sopravvissuti (3 Giocatori). Un Sopravvissuto che raggiunge la Zona di Partenza può scappare durante il suo turno. Mettilo da parte insieme al suo Equipaggiamento. Vinci quando raggiungi il giusto numero di Sopravvissuti.

REGOLE SPECIALI

- . Ogni giocatore inizia la partita con un singolo Sopravvissuto.
- . Sulla Mappa ci sono 4 Segnalini Obiettivo. Tre di questi sono neutrali, con le due facce identiche. Il quarto ha una "X" Blu sul retro. Mischiali insieme a faccia in giù e piazzali sul tabellone in modo che nessuno sappia quale sia quello con il retro Blu.
- . Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie. Ogni volta che viene raccolto uno degli Obiettivi Neutrali (due lati identici) il Giocatore che controlla meno Sopravvissuti ne pesa a caso uno nuovo (in caso di parità decide chi ha raccolto il Segnalino Obiettivo). Il nuovo Sopravvissuto viene piazzato, senza Equipaggiamento, nella Zona in cui è stato raccolto il Segnalino Obiettivo. Adesso può giocare normalmente. Quando viene raccolto il Segnalino Obiettivo con il retro Blu non viene aggiunto alcun Sopravvissuto ma vale comunque 5 Punti Esperienza per chi lo raccoglie.
- . Non puoi guidare.
- . Puoi cercare nell'auto della Polizia più di una volta. Scarta finchè non trovi un'arma. Come di consueto la Carta "Aaahh.." causa la comparsa di Zombi ed interrompe la ricerca.



Spawn Zone degli Zombi



Obiettivi (5 PE)



Zona di Partenza



Porta Chiusa



Auto (Non puoi Guidare)



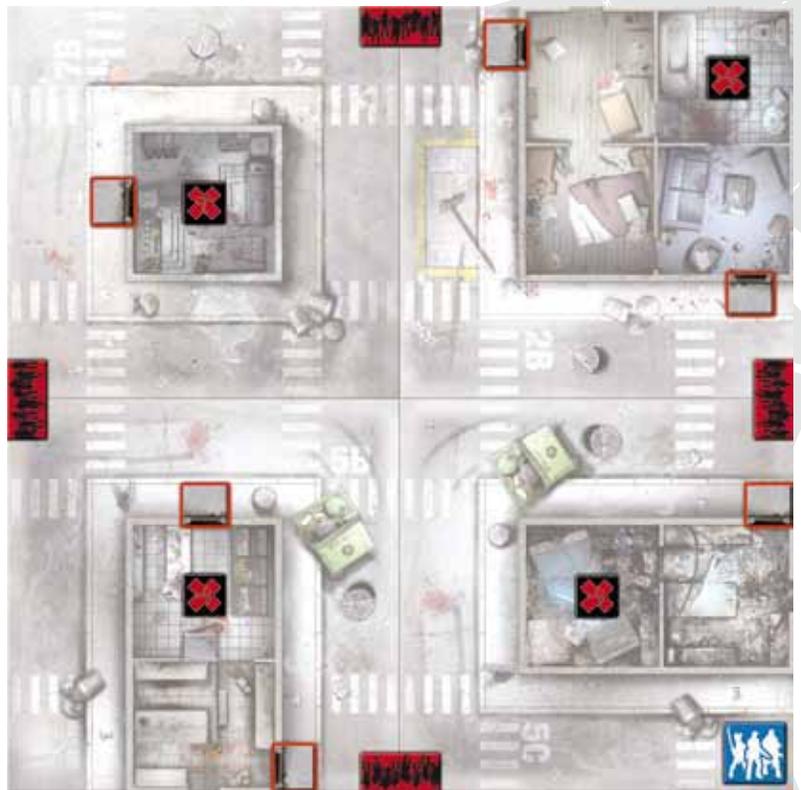
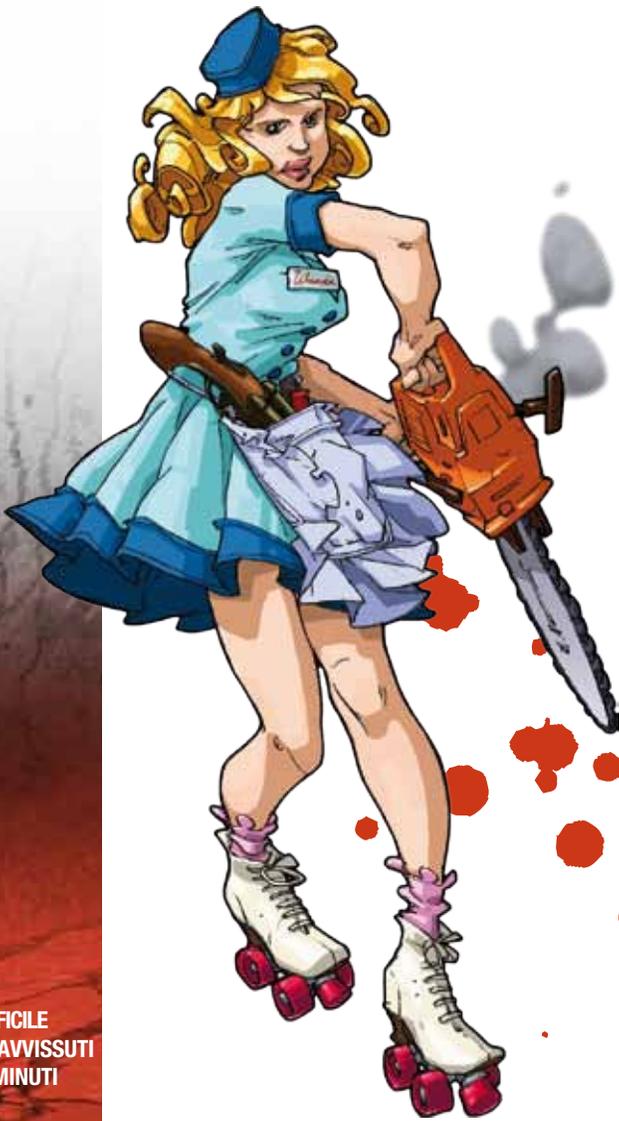
MEDIO
1-3 SOPRAVVISSUTI
90 MINUTI

10 SMALL TOWN

Traduzione di MaMart

Ritorno alle origini. Stiamo esplorando la zona circostante muovendoci in cerchi concentrici sempre più ampi. Sono passate molte settimane dall'inizio dell'infezione e la popolazione di Zombi ha raggiunto il picco. Quella che potrebbe sembrare una Missione di routine è in realtà una prova in cui il minimo errore potrebbe essere fatale! Sono contento di aver smesso di fumare perchè tutto questo correre mi avrebbe ucciso.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 7B, 2B, 5B, 5C.



Zona di Partenza



Spawn Zone degli Zombi



Porta Chiusa



Obiettivi (5 PE)

OBIETTIVI

Raccogli tutti i Segnalini Obiettivo.

REGOLE SPECIALI

Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

DIFFICILE
4+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

10

ZOMBICIDE - SCENARI

A1 LOST!

Traduzione di MaMart

Ci siamo persi. Abbiamo un mucchio di Zombi alle costole e le munizioni scarseggiano... Siamo nel panico. Non abbiamo la minima idea di dove siamo. Non possiamo certo chiedere informazioni agli Zombi che ci inseguono, ma tanto ne troveremo ovunque. Sarà il caso di darsi una calmata, poi esploreremo la zona alla ricerca di cibo, armi e una mappa. Con metodo e un pò di fortuna andrà tutto per il meglio.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 2B, 2C, 1C, 1B, 4E, 4D.

OBIETTIVI

Portate a termine i seguenti compiti:

- . **Esplorazione Metodica.** Aprite tutte le porte.
- . **Rifornimento.** Raccogliete almeno una Carta "Plenty of Ammo" oppure una Carta Provvista ("Water", "Rice" e "Canned Food") per ogni Sopravvissuto rimasto.
- . **Scappate!** Raggiungete la Zona di Uscita con i Sopravvissuti rimasti. La Zona dev'essere libera da Zombi. Mettete da parte le Carte Equipaggiamento ed i Sopravvissuti che sono scappati. La Missione è superata se avete almeno una carta "Plenty Of Ammo" o una Carta Provvista ("Rice", "Water" e "Canned Food") per ogni Sopravvissuto rimasto.

REGOLE SPECIALI

Un Sopravvissuto che trova una Carta Provvista ("Water", "Rice" o "Canned Food") guadagna 5 Punti Esperienza. La Carta "Plenty Of Ammo" non fornisce Punti Esperienza.



Zona di Partenza dei Giocatori



Spawn Zone degli Zombi



Zona di Uscita



Porta Chiusa

FACILE/MEDIO
4+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

ZOMBICIDE - SCENARI

A1

A2 ROUNDABOUT

Traduzione di MaMart

Ned pensa che la chiave del suo Bunker potrebbe trovarsi a casa di un suo vecchio amico. Ha trascorso la notte prima dell'invasione degli Zombi con il suo amico giocando ad un MMORPG e mangiando Pizza. Pizza fredda. Ned aveva proprio una vita eccitante! La casa si affaccia su una brutta strada la cui unica caratteristica consiste in una rotatoria. C'è un bell'ingorgo: La strada è piena di macchine e ovviamente degli ex-conducenti che, anche se le auto erano rimaste a secco, non hanno voluto abbandonarle. In realtà le chiavi non ci interessano poi molto ma Ned non la smetterà di lamentarsi finché non avremo esplorato la zona. In altre circostanze avrei trovato tutto questo molto divertente.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 1B, 2B, 7B.

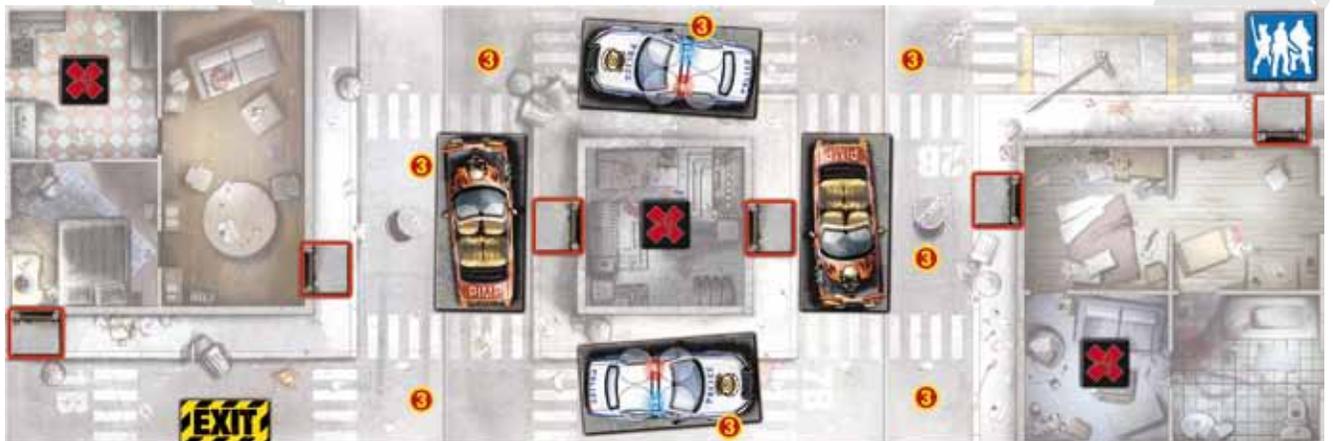
OBIETTIVI

. **Dov'è la Chiave? Pensavo l'avessi tu!** Raccogliete tutti i Segnalini Obiettivo. La Chiave potrebbe essere sotto ad uno qualsiasi di questi segnalini. Beh...in realtà non lo è, ma dovete controllarli uno per volta. Una volta raccolti tutti i Segnalini Obiettivo raggiungete la Zona di Uscita con i Sopravvissuti rimasti. A questo punto inizia la vera Missione: Convincere Ned che avete esplorato tutta la Zona. Ma questa è un'altra storia, giusto?



REGOLE SPECIALI

- . **Non puoi guidare.**
- . **E' qui la chiave?** Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.
- . **Non avete mai visto degli Zombi camminare intorno ad una rotatoria?** Posiziona 3 Walker in ognuna delle 8 Zone contrassegnate con un "3". Esatto, avete indovinato: questi Zombi stanno camminando in circolo attorno alla rotatoria...ma non aspettatevi che seguano il codice della strada quando vedranno della carne fresca!
- . **Wow, una Vettura! Cavolo, è a secco.** Puoi cercare nella Pimpmobile una sola volta e contiene o il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (Pesca a caso). La Missione contiene 2 Pimpmobile ma puoi ricevere solo armi che non sono state pescate. Se non ce ne sono più, semplicemente non ce ne sono più!
- . **A secco ma ben fornite di Armi!** Puoi cercare nelle Auto della Polizia più di una volta. Scarta finché non trovi un'Arma. Come di consueto la Carta "Aaahhh..." interrompe la ricerca e causa la comparsa di Zombi.



FACILE
4+ SOPRAVVISSUTI
90 MINUTI

A2

ZOMBICIDE - SCENARI

A3 WANDA'S REVENGE

Traduzione di MaMart

Wanda ha un conto in sospeso con due ragazzi della sua vita passata, prima che diventassero Zombi. Il primo è il suo ultimo datore di lavoro. Noi tutti conosciamo il tipo per sentito dire o per esserci passati. Il boss che trattiene un dollaro dalle mance dei dipendenti per ogni misero ammanco di ogni misero cent dal fatturato, il boss che fa mettere telecamere di sicurezza ovunque nel suo ristorante (perfino nel bagno delle donne) perché crede che i dipendenti rubino alle sue spalle, il boss che costringe i dipendenti a pagare per usare i bagni (che di fatto sono riservati ai clienti, e i dipendenti non sono proprio clienti, giusto?).

Il secondo tizio è un appiccicoso ex-ragazzo. La tipica spina nel fianco, l'ex che proprio non riesce a capire il significato di espressioni, come: no, abbiamo chiuso, smetti di chiamare. Ovviamente era un cliente affezionato del drive-in dove lavorava Wanda e ci andava per colazione, pranzo, cena e anche un paio di volte per il caffè. Questi zotici sono probabilmente diventati Zombi ed è l'ora della rivincita. Facciamolo con lo stile dei sopravvissuti: Armi e gioco di squadra!

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 1C, 5E, 6B, 1B, 5B, 6C.

OBIETTIVI

Wanda ha un piano preciso per attuare la sua vendetta. Facciamo quello che vuole.

Trovate l'appiccicoso ex-ragazzo e il boss ciccione. Wanda ha indicato il suo ex come "Obiettivo Verde" ed il Boss ciccione come "Obiettivo Blu". Sa dove abitavano ed i luoghi in cui si recavano di solito. Ha disegnato una mappa ed ha contrassegnato questi luoghi con una "X" Rossa. Dobbiamo solo trovare dove sono ora e lasciare che Wanda abbia la sua vendetta. Questo significa che non appena troveremo l'Obiettivo Verde comparirà 1 Runner e quando torveremo l'Obiettivo Blu comparirà un Fatty.

Occupatevi di tutti i clienti insoddisfatti. Già che ci siamo offriamo a Wanda la possibilità di avere una vendetta completa. Siamo diretti al Drive-In e uccideremo tutti (tutti gli Zombi che si trovano nelle Zone degli Edifici sulle tessere 6B e 6C, tutti gli Zombi che sono già sul posto e tutti quelli che verranno generati dopo aver aperto la prima porta). Il Drive-In dev'essere vuoto e nessuno Zombi deve scappare...altrimenti la missione fallirà e Wanda non sarà soddisfatta.

Tornate a casa e lasciate che Wanda si goda la sua vendetta. Raggiungete la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può uscire tramite questa zona alla fine del suo turno se non ci sono Zombi.



MEDIO
4+ SOPRAVVISSUTI
90 MINUTI

REGOLE SPECIALI

. **La vendetta di Wanda in 6 punti.** Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

. **L'appiccicoso Ex-Ragazzo.** Mischiate il Segnalino Obiettivo con il retro Verde insieme a tutti gli altri e piazzateli a faccia in giù. Quando questo Obiettivo viene raccolto un Runner appare immediatamente nella Zona. Uccidetelo per completare questo Obiettivo. Se altri Runner raggiungono l'Ex-Ragazzo stendetelo su un fianco in modo da poterlo riconoscere. Uccidere l'Ex-Ragazzo fa guadagnare altri 5 Punti Esperienza a Wanda (se ha preso parte alla Missione) oltre al solito Punto Esperienza per chi gli ha dato il colpo di grazia. La vendetta è dolce!

. **Il Boss ciccione.** Mischia il Segnalino Obiettivo con il retro Blu insieme agli altri e piazzali a faccia in giù. Quando questo Obiettivo viene raccolto appare immediatamente un Fatty nella Zona. Uccidetelo per completare questo Obiettivo. Se altri Fatty raggiungono il Boss stendelo su un fianco in modo da poterlo riconoscere. Uccidere il Boss fa guadagnare a Wanda (se ha preso parte alla Missione) 5 Punti Esperienza, oltre al solito Punto Esperienza per chi gli ha dato il colpo di grazia. Vendetta!

. **Nota:** Se il Boss o L'Ex-Ragazzo si trovassero nella situazione di doversi dividere giocateli come un Abomination: Non aggiungete miniature extra ma scegliete quale strada fargli prendere.

. **I clienti insoddisfatti non abbandonano mai il Drive-In.** Incredibile. Sono diventati Zombi mentre mangiavano panini ed adesso stanno ancora aspettando le patatine fritte (o almeno ci va di pensarla così). Potrebbero dover aspettare per molto tempo dato che il cuoco è diventato uno Zombi. All'inizio della partita piazzate 2 Fatty e 4 Walker in ogni Zona contrassegnata con il "6".

. **Puoi Guidare.**

Puoi cercare nella Pimpmobile una sola volta e contiene o il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (pesca a caso). La Missione contiene 2 Pimpmobile ma puoi ottenere solo le armi che non sono state pescate. Quando non ce ne sono più, semplicemente non ce ne sono più!



PIATTO DEL GIORNO



Auto (Puoi Guidare)



Zona di Uscita



Spawn Zone degli Zombi



Zona di Partenza



Obiettivi (5 PE)



Ex-Ragazzo (5 PE) (V)



Boss (5 PE) (B)



Porta Chiusa



2 Fatty + 4 Walker

MEDIO
4+ SOPRAVVISSUTI
90 MINUTI

A3

ZOMBICIDE - SCENARI

A4 DOUG'S DREAM

Traduzione di MaMart

Doug ha un sogno. Prima dell'apocalisse Zombi era solito frequentare un armeria. Il proprietario gli riferì di un Fucile Mitragliatore che ora fa sognare anche molti altri compagni di Doug sopravvissuti. Non è sicuro che il suo amico custodisca realmente l'arma ma in ogni caso vuole andarci a dare un'occhiata. Non abbiamo alcuna ragione per rifiutare. Saccheggiare un'armeria! È tempo di regali, proprio come a Natale. Sfortunatamente Doug non ha molte informazioni. Non ci aspettiamo che il negozio sia aperto, anzi, probabilmente sarà dotato di un robusto portone che un'ascia o un piede di porco non potrebbero aprire. Avremo bisogno della chiave dell'armeria che sarà da qualche parte nella casa. Almeno Doug sa in quale casa abitava il suo amico! Cosa non si è disposti a fare per un bel set di armi nuove!

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 7B, 2B, 4B, 5E, 1C, 4C.

OBIETTIVI

Avete tre cose da fare:

. **Trovate la Chiave dell'Armeria.** L'armaiolo vive nell'edificio vicino. Doug non ricorda esattamente dove ma potete cercare finché non trovate il posto giusto. I Segnalini Obiettivo indicano le Zone dove potrebbe trovarsi. Recuperate tutti i Segnalini Obiettivo finché non trovate quello con il retro Blu. Una volta trovato non è necessario raccogliere gli altri Segnalini Obiettivo.

. **Trovate l'Armeria.** La parte migliore del piano. Doug ha segnato con una "X" Verde la Zona in cui si trova l'Armeria. Quando questo Segnalino Obiettivo viene raccolto tutti i Sopravvissuti che si trovano nella Zona (iniziando da chi ha recuperato il Segnalino) pescano Carte Equipaggiamento fino a riempire l'Inventario. Ignorate tutte le Carte che non siano Armi, "Plenty of Ammo" o "Scope".

. **Tornate a casa!** Non abbiamo trovato l'arma dei sogni di Doug ma abbiamo armi e munizioni a sufficienza per fargli dimenticare questa piccola delusione. Raggiungete la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti rimasti. Ogni Sopravvissuto può scappare tramite questa Zona alla fine del suo turno se non ci sono Zombi.



MEDIO
4+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

REGOLE SPECIALI

La Mappa e gli Obiettivi di Doug. Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

Ho trovato la Ch....cos'è questo rumore? Mischiate il Segnalino Obiettivo con il retro Blu insieme agli altri e piazzateli a faccia in giù. Quando questo Segnalino viene raccolto la Porta Blu può essere aperta. Sfortunatamente l'armaiolo ha piazzato un allarme nella scatola che conteneva la chiave. Fa molto rumore. La Spawn Zone Blu si attiva quando viene raccolto il Segnalino Obiettivo Blu e continua a generare Zombi per il resto della partita.

Stanze chiuse. Alcune Zone degli edifici sono isolate dalle Porte. Queste Zone sono considerate come edifici separati ai fini della generazione degli Zombi.

Non puoi guidare.

La Pimpmobile dell'armaiolo. Puoi cercare nella Pimpmobile una sola volta e contiene o il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (pesca a caso).

Hey, un'auto della Polizia. I Poliziotti di solito sono pieni di armi. Puoi cercare nell'auto della Polizia più di una volta. Scarta finché non trovi un'arma. La Carta "Aaahhh..." interrompe la ricerca e causa la comparsa di un Wlaker come di consueto.



 Zona di Partenza	 Zona di Uscita	 Spawn Zone Blu degli Zombi	 Spawn Zone degli Zombi	Auto (Non puoi Guidare)
 Obiettivi (5 PE)	 Obiettivo Sogno di Doug (5 PE) (V)	 Porta Blu	 Porta Chiusa	 Porta Aperta
				

MEDIO

4+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

A4

ZOMBICIDE - SCENARI

A5 PHIL'S BIRTHDAY

Traduzione di MaMart

Domani è il compleanno di Phil. Puoi immaginare quanto sia difficile organizzare una festa di compleanno dopo che è scoppiata l'apocalisse Zombi? Wanda ha trovato gli ingredienti per una torta ma non ci sono più negozi in cui comprare un regalo. Pensavo ad una sveglia a forma di lampeggiante della Polizia ma Josh è andato in perlustrazione ed è tornato con un'idea migliore: un'auto della Polizia! Stiamo andando a prendere un'auto della Polizia per il compleanno di Phil. Josh ha trovato una stazione di Polizia che sembra non sia stata ancora saccheggiata...per una buona ragione: il posto pullula di Zombi. Ma non importa...siamo abituati a trattare con loro. Stiamo andando a ripulire la stazione ed a prendere l'auto per regalarla a Phil. Sono sicuro che gli piacerà!

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 4B, 5D, 4E, 3B, 7B, 3C, 2B, 5C, 2C.

OBIETTIVI

Recuperare il regalo di compleanno richiede un piano semplice. Completa i seguenti punti:

. **Trovare carburante per il Generatore di Emergenza.** Josh ha fatto una ricognizione veloce ed ha scoperto che le auto della Polizia sono chiuse in un garage con una saracinesca metallica che viene attivata elettricamente. La stazione è rimasta senza corrente per settimane ma i Poliziotti sono previdenti: hanno un generatore d'emergenza. Purtroppo però il generatore è rimasto senza benzina ma Josh, che è un ragazzo intelligente, ha già scoperto dove se ne potrebbe trovare altra ed ha contrassegnato il posto con una "X" Verde. Una volta raccolto il Segnalino Obiettivo Verde si può procedere con il punto successivo.

. **Avviare il generatore d'emergenza.** Una volta recuperata la benzina avviate il generatore in modo da rialimentare la stazione di Polizia. Josh ha contrassegnato con una "X" Blu la Zona in cui si trova il generatore.

. **Requisire un'auto della Polizia.** Raggiungere la Zona di Uscita con tante Auto della Polizia quante necessarie. Una qualsiasi vettura ed i suoi occupanti possono scappare attraverso questa Zona alla fine del turno del Conducente se non ci sono Zombi. Non è possibile scappare con una Pimpmobile, avete bisogno di un'Auto della Polizia.



DIFFICILE
6+ SOPRAVVISSUTI
150 MINUTI

ZOMBICIDE - SCENARI

A5

REGOLE SPECIALI

. **Se trovassi un po' di Birra o Vino...** Sarebbe un netto miglioramento per la festa di compleanno di Phil. Ognuno dei 4 Segnalini Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie. Non è obbligatorio recuperare i Segnalini Obiettivo Rossi per completare la Missione.

. **Prima il carburante, poi il Generatore.** Il Segnalino Obiettivo Blu non può essere raccolto finché non viene preso quello Verde. Raccogliere il Segnalino Obiettivo Verde non fa aprire la Porta Verde.

. **Oh! Non c'è nessuna Porta qui.** L' Edificio presente nella Zona centrale del tabellone è chiuso e non è possibile entrarci.

. **Hey! Perché questa maledetta saracinesca ha deciso di aprirsi ORA?** Sfortunatamente l'interruttore della saracinesca è stato lasciato nella posizione "aperta" quando la Stazione di Polizia è rimasta senza corrente. Non appena viene recuperato il Segnalino Obiettivo Blu la saracinesca si apre. Aprite sia la porta Blu che quella Verde e generate gli Zombi all'interno di ogni stanza. Probabilmente un paio di Zombi vi aspetteranno all'interno ma non avrete difficoltà ad occuparvi di loro. Oppure sì?

. **Arrugginita e rumorosa. Maledetta saracinesca!** Sai cosa? Gli Zombi si sono dimenticati di lubrificare la saracinesca. Fa veramente un sacco di rumore quando si apre. Tutti gli Zombi vengono avvertiti della presenza di carne fresca in zona. Una volta raccolto il Segnalino Obiettivo Blu si attiva la Spawn Zone Blu degli Zombi e resta attiva per il resto della partita.

. **Puoi guidare.**

. **Il parcheggio della Polizia.** Le auto possono entrare ed uscire dal garage sulla Tessera 3B se entrambe le porte sono aperte. Le auto non possono entrare in altri edifici.

. **Cosa c'è in quest'Auto?** Puoi cercare in ogni Pimpmobile una sola volta e può contenere o il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (Pesca a caso). La Missione contiene 2 Pimpmobile ma puoi ricevere solo armi che non siano state già pescate. Quando non ce ne sono più, semplicemente non ce ne sono più!

. **Finalmente! L'Auto della Polizia.** La Polizia di solito ha molte armi. Puoi cercare nell'auto della Polizia più di una volta. Scarta finché non trovi un'arma. La Carta "Aaahhh..." interrompe la ricerca come al solito e causa la comparsa di Zombi.



DIFFICILE
6+ SOPRAVVISSUTI
150 MINUTI

A5

ZOMBICIDE - SCENARI

A6 TRICK OR T(H)REAT!

Traduzione di MaMart

Abbiamo ripreso il Generatore principale. Ora abbiamo qualche confort in più ma le luci accese ed il rumore che si diffonde ovunque non fanno altro che continuare ad attirare Zombi. Dobbiamo risolvere questo problema.

Perlustrando l'area Josh e Wanda hanno trovato un quartiere residenziale vicino all'Autostrada. Sembra che molti edifici non siano ancora stati saccheggiati. Secondo Josh sono stati protetti da un complesso sistema di sicurezza controllato da un MainFrame che ha subito qualche colpo di troppo nei primi giorni dell'invasione. Ridando corrente al sistema il MainFrame andrà in tilt ed aprirà e chiuderà le porte in maniera del tutto casuale.

Ho già detto che siamo ad Halloween? Beh, adesso abbiamo una folta schiera di mostri ogni giorno quindi non sentiamo veramente il bisogno di indossare altri costumi ma Amy ha voglia di utilizzare la sua ricetta segreta per i dolci di zucca. Sarebbe veramente ottimo. Sicuramente meglio del cibo per gatti che avevo per pranzo.

Il quartiere si presenta come una gabbia gigante per vecchi ricchi. C'è voluto del tempo affinché Ned riuscisse a sbloccare l'entrata ma adesso ci siamo. L'impianto elettrico è impazzito e l'intero condominio sembra avere vita propria. È spaventoso e divertente come una casa infestata. Uhm...ho appena letto "Attenti a Jack" sul muro? Chi è Jack? Aspetta...cos'è Jack?

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 7B, 2C, 4B, 5C, 5E, 5D, 3B, 1C, 6B.

OBIETTIVI

È Halloween, spassiamocela nella casa infestata e organizziamo l'ultimo party sulla terra! Raccogli tutti i Segnalini Obiettivo (andando di casa in casa facendo "Dolcetto" o "Scherzetto"). Dopo avercela fatta tornate alla Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti rimasti.



DIFFICILE
6+ SOPRAVVISSUTI
190 MINUTI

REGOLE SPECIALI

Dolcetto o Scherzetto! Metti da parte le seguenti Carte prima di iniziare a giocare:

- "Aaahhh..." x3
- "Chainsaw" x1
- "Shotgun" x1
- "Sub MG" x1

Ciascuna Carta viene piazzata casualmente a faccia in giù sotto ognuno dei Segnalini Obiettivo Rossi. Sono le sorprese di Halloween per il vostro divertimento! Pronti per fare "Dolcetto o Scherzetto"?

Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie e la corrispondente Carta Equipaggiamento viene rivelata.

Se la Carta rivelata è un'arma, DOLCETTO! Il Sopravvissuto raccoglie l'arma e può riorganizzare liberamente l'Inventario (l'Abilità "Matching Set!" è utilizzabile con il "Sub MG").

Se invece viene rivelata una Carta "Aaahhh...", SCHERZETTO! Risolvete una Carta Zombi nella Zona in cui si trova il Sopravvissuto.

Gli Ingredienti segreti di Amy. Le Porte dell'Edificio sulle Tessere 6B e 5D sono aperte. Il Segnalino Obiettivo Verde vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo recupera (ha trovato gli ingredienti per la torta di Amy).

Mainframe impazzito. Lancia 3 dadi dopo aver completato ogni fase di generazione degli Zombi.

- Se si ottiene un risultato doppio, capovolgete tutti i Segnalini Porta che si trovano sulla Tessera corrispondente (per esempio con un doppio 6 capovolgete i Segnalini Porta sulla Tessera 6B, con un Doppio 5 Capovolgete i Segnalini Porta sulle Tessere 5C, 5D e 5E). Ovviamente la Tessera 7B non è mai influenzata dai lanci. L'apertura di una Porta di un Edificio completamente chiuso e vuoto comporta la generazione degli Zombi all'interno

di questo edificio, in modo analogo a quanto avviene quando un Sopravvissuto apre la prima Porta di un Edificio, anche nel caso in cui le Porte fossero già state aperte in precedenza. Non avviene nessuna generazione di Zombi se uno Zombi o un Sopravvissuto si trovano all'interno dell'Edificio. Gli Zombi intrappolati in un Edificio chiuso si muovono come se le Porte fossero tutte Aperte ma si fermano comunque davanti alle Porte Chiuse.

- Se si ottiene un risultato triplo, appare Jack (Vedi sotto).

L'intero condominio era una Gabbia per Jack e noi l'abbiamo liberato! Ottenendo un risultato triplo nel lancio di dadi per il MainFrame impazzito, ogni Abomination presente sulla mappa diventa invincibile per tutta la partita. Se non ci sono Abomination in gioco al momento, piazzarne uno sulla Zona di Uscita. Jack non ha bisogno di correre, tanto prima o poi vi prenderà. A meno che il Custode non abbia qualcosa in contrario... (Vedi sotto).

Il Custode. L'Edificio sulla Tessera 7B ospita il MainFrame del Condominio. Il Segnalino Obiettivo Blu vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie. La Prima buona notizia è che d'ora in poi non si devono più effettuare lanci per il MainFrame impazzito. La seconda buona notizia è che spendendo un'Azione un Sopravvissuto che si trova dentro l'edificio del Mainframe può capovolgere un Segnalino Porta a sua scelta in qualsiasi punto della Mappa. Questa Azione può essere eseguita più volte in un turno ma è vietata se uno Zombi si trova nell'edificio del MainFrame.

Non Puoi Guidare. Puoi cercare in ogni Pimpmobile una sola volta e contiene o il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (Pesca a caso). La Missione contiene 2 Pimpmobile ma puoi ricevere solo Armi che non siano state già pescate. Quando non ce ne sono più, semplicemente non ce ne sono più!



 Zona di Partenza	 Zona di Uscita	 Spwan Zone degli Zombi	 Obiettivo Rosso (5 PE)	 Obiettivo Verde (5 PE)	 Obiettivo Blu (5 PE)
 Auto (Non Puoi Guidare)	 Auto (Non Puoi Guidare)	 Porta Chiusa	 Porta Aperta	+ Dolcetto o Scherzetto	

DIFFICILE
6+ SOPRAVVISSUTI
190 MINUTI

A6

ZOMBICIDE - SCENARI

A7 HOUSE CLEANING

Traduzione di MaMart

Abbiamo trovato un rifugio abbandonato. Ha bisogno di qualche lavoro perché possa offrire un po' di protezione e magari qualche confort in più. Il primo passo consiste nel ripulire l'area circostante dalla minaccia degli Zombi. Se ne avremo occasione prenderemo anche assi di legno, chiodi, nastro adesivo, attrezzi e quant'altro potrebbe esserci utile per il nostro nuovo rifugio. Abbiamo un problema urgente in questo momento: A pochi isolati di distanza una sirena della Polizia ha iniziato a suonare. Dobbiamo darci una mossa se non vogliamo che tutti gli Zombi in Zona si dirigano verso la nostra posizione.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **5B, 3C, 1B, 2C.**

OBIETTIVI

L'operazione di pulizia consiste in due fasi:

. **Operazione di Pulizia.** Cerca in ogni casa le parti di ricambio necessarie. Una "X" Rossa è stata posizionata in tutte le Zone in cui cercare. Raccogli tutti i Segnalini Obiettivo.

. **Torna al Rifugio!** Quando il punto precedente è stato completato, raggiungi la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Qualunque Sopravvissuto può scappare attraverso questa Zona alla fine del suo turno se non ci sono Zombi.

REGOLE SPECIALI

. **Sirena della Polizia.** La Sirena della Polizia è ancora in funzione. All'inizio del gioco è accesa. Ogni Sopravvissuto presente nella Zona in cui si trova l'auto può spendere un'azione per accendere o spegnere la Sirena. Se la Sirena è accesa la Spawn Zone Blu degli Zombi è attiva e 3 Segnalini Rumore sono posti sull'auto. I Segnalini rumore restano sull'auto anche se viene spostata ma non sono cumulativi nel caso in cui la sirena venga accesa più volte in un turno. Vengono rimossi solo quando la Sirena viene spenta.

. **Allarme!** I Segnalini Obiettivo Rossi indicano le Zone in cui è possibile trovare le parti di ricambio. Ogni Segnalino Obiettivo, che sia Rosso o Blu, vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie. Mischiare il Segnalino Obiettivo con il retro Blu insieme agli altri Rossi e piazzateli a caso sul Tabellone. Il Segnalino Obiettivo con il retro Blu rappresenta un allarme attivato per sbaglio e quando viene raccolto la Spawn Zone Blu degli Zombi resta permanentemente attiva. In questo caso spegnere la Sirena non disattiva la Spawn Zone Blu degli Zombi.

. **Puoi Guidare.**

Puoi cercare nell'auto della Polizia più di una volta. Scarta finché non trovi un'arma. Come di consueto la Carta "Aaahhh..." interrompe la ricerca e causa la comparsa di un Walker.



FACILE
4+ SOPRAVVISSUTI
90 MINUTI

ZOMBICIDE - SCENARI

A7

C1 APARTMENT ASSAULT

Una missione di Billy Hayes
Traduzione di MaMart

I tuoi Sopravvissuti cercano di restare in vita ma le risorse iniziano a scarseggiare. Wanda ed Amy hanno accennato ad un appartamento in cui entrambe vivevano. Il problema è che si tratta dell'appartamento più grande della città, ma la ricompensa potrebbe valere il rischio. Josh e Ned pensano che sia pieno di viveri ma Phil e Doug sono sicuri che pulluli di Zombi. Wanda ricorda di aver lasciato la chiave dell'appartamento nella cucina della tavola calda ed Amy ha la chiave della porta per le consegne che si trova sul retro dell'edificio.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: 1C, 4B, 1B, 2C, 4C, 2B, 5E, 7B, 5D.

OBIETTIVI

Segui questo piano per organizzare una bella festa.

Recupera la chiave dell'appartamento dalla tavola calda dall'altro lato della strada. E' contrassegnata sulla mappa con una "X" Blu. Raccogli questo Segnalino Obiettivo.

Recupera la chiave di Amy per la porta delle consegne dal suo appartamento. Questa volta la chiave è contrassegnata con una "X" Verde. Raccogli questo Segnalino Obiettivo.

Trova gli Antipasti. Le due "X" Rosse sulla mappa indicano dove puoi trovarne. Raccogli questi Segnalini Obiettivo.

Ora di cena. Organizza una bella cena, non preoccuparti per gli Zombi! Trova almeno una carta "Canned Food", "Rice" o "Water" per ogni Sopravvissuto. Quando ogni Sopravvissuto avrà almeno una di queste carte avrai vinto.



DIFFICILE
6+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

C1

ZOMBICIDE - SCENARI

REGOLE SPECIALI

La festa si avvicina. Ognuno dei 4 Obiettivi vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che li raccoglie.

La Porta Blu. La Porta Blu non può essere aperta fino a quando non viene raccolto l'Obiettivo Blu (5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo recupera).

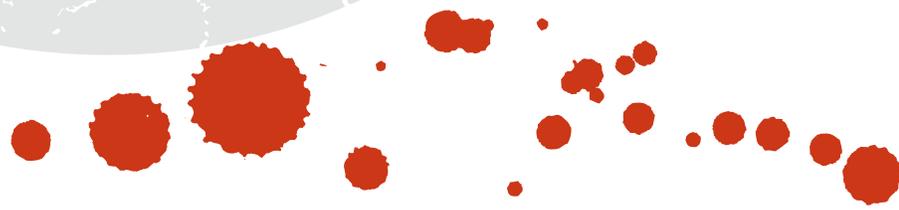
La Porta Verde. La Porta Verde non può essere aperta fino a quando non viene raccolto l'Obiettivo Verde (5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo recupera).

Non vedo un'auto funzionante da mesi! Le Auto possono essere guidate.

La Polizia è venuta ed ha abbandonato l'auto. E' un'ottima cosa perchè quest'auto è piena zeppa di Armi. Puoi cercare nell'Auto della Polizia più di una volta. Scarta finchè non trovi un'arma. Come di consueto la carta "Aaaahh..." interrompe la ricerca e causa la comparsa di un Walker.

Questa è la Pimpmobile. NON è l'auto di Amy e NON è l'auto di Wanda. E' abbastanza chiaro? Puoi cercare nella Pimpmobile solo una volta e contiene o il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (pesca a caso).

Oops! Ho dimenticato l'allarme. Quando recuperi la chiave di Wanda scatta l'allarme. L'eco della sirena raggiunge la stazione della Metropolitana dall'altro lato della strada. Quando viene raccolto l'Obiettivo Blu si attiva la Spawn Zone Blu che resterà attiva per il resto della partita.



 Zona di Partenza dei Giocatori	 Spawn Zone Blu degli Zombi	 Spawn Zone Rossa degli Zombi	 Obiettivo Rosso (5 PE)	 Obiettivo Verde (5 PE)	 Obiettivo Blu (5 PE)	
	 Auto (puoi guidare)	 Auto (puoi guidare)	 Porta Chiusa	 Porta Aperta	 Porta Verde	 Porta Blu

DIFFICILE
6+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

C2 UNDER SIEGE

Una missione di Stanislas Gayot
Traduzione di MaMart

Siamo riusciti a sfuggire agli Zombi ma sono ancora dietro di noi, così ci siamo diretti verso i quartieri alti. I ricchi sono stati i primi a fuggire grazie alle loro risorse. Conduco i sopravvissuti verso la casa di un dentista in cui ero stato una o due volte. Mi viene da ridere se ripenso a quando, venendo qui, avevo paura...del dolore! Avevo ragione, il posto sembra vuoto, ma non avremo molto tempo per ambientarci, gli Zombi stanno arrivando. Possiamo sentirli. Dobbiamo sconfiggerli prima di riposare, in un modo o nell'altro. Ci aspetta un riposo breve se avremo successo o eterno se falliremo.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **1C, 4B, 1B, 2B, 4E, 2C.**

OBIETTIVI

La mappa dev'essere ripulita da tutti gli Zombi. Non rimescolare le Carte Zombi quando è stata giocata l'ultima carta.

REGOLE SPECIALI

Ecco da dove veniamo. Puoi giocare questa missione dopo aver completato con successo "02 Y-Zone", dal gioco base di Zombicide. In questo caso tutti i giocatori iniziano "Under Siege" con le carte equipaggiamento e l'esperienza che avevano alla fine di "02 Y-Zone" (i giocatori che non sono sopravvissuti iniziano senza carte equipaggiamento e punti esperienza). Il sopravvissuto che ha raggiunto per primo l'uscita in "02 Y-Zone" riceve 5 punti esperienza supplementari.

Non veniamo da nessun luogo. Se "Under Siege" viene giocata come scenario singolo, tutti i sopravvissuti iniziano con 7 punti esperienza, al livello di pericolo giallo.

C'è una fine a questa lotta. Non rimescolate le carte Zombi quando arrivate alla fine del mazzo. Una volta giocata l'ultima carta, la fase di generazione degli Zombi viene ignorata ma il gioco prosegue finché non saranno stati eliminati tutti gli Zombi...o tutti i Sopravvissuti!

Meno persone significa meno rumore. Se giocate con 4 o meno Sopravvissuti, non usare le carte Zombi #37, #38, #39 e #40. Metti da parte queste carte prima di iniziare a giocare.

Più persone significa più Zombi. Se giocate con 6 Sopravvissuti usate la Spawn Zone Blu oltre a quella Rossa.



MEDIO
4+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

C2

ZOMBICIDE - SCENARI

C3 CAR WASH

Una missione di Christophe Muller De Schongor
Traduzione di MaMart

Ci siamo divertiti così tanto a saccheggiare l'ufficio dell' FBI!! Josh stava cercando di aprire una cassetta di sicurezza elettronica e ci è riuscito, ma ha aperto anche tutte le celle al piano di sotto... Non abbiamo altra scelta che prendere un'altra uscita, quella del parcheggio sotterraneo. Sarà anche divertente!

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **5F, 5C, 2B, 2C.**

OBIETTIVI

Ecco il piano per scappare dall'ufficio dell' FBI:

Prendi la Chiave Principale. Raccogli l'Obiettivo Rosso sulla tessera 2B. Una volta preso, consideralo come una Carta Equipaggiamento.

Scappa: Tutti i Sopravvissuti, incluso colui che trasporta la Chiave Principale (come fosse una Carta Equipaggiamento) devono raggiungere la Zona di Uscita. La Zona non deve contenere Zombi.

REGOLE SPECIALI

La soddisfazione di averlo fatto. Ognuno dei 5 obiettivi vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

Questa macchina funziona? Le auto possono essere guidate. Posiziona 2 Obiettivi Rossi, un Obiettivo Blu ed uno Verde a caso, capovolti, su ognuna delle auto della Polizia.

Un Sopravvissuto può spendere un' Azione, da dentro l'auto, per cercare di accenderla. Gira il segnalino Obiettivo e se è Rosso, l'auto non parte, se è Verde o Blu l'auto parte e può essere guidata normalmente.

Fuori dal parcheggio dell' FBI. L'auto della Polizia può lasciare il parcheggio solo se entrambe le porte sono state aperte.

Nell'ufficio dell' FBI ci sono solo auto della Polizia. E' una buona cosa, dal momento che queste auto contengono un sacco di armi! Puoi cercare nelle auto della Polizia più di una volta. Pesca finchè non trovi un'arma e scarta le altre carte. La carta "Aaaahhh..." causa la comparsa di un Walker come al solito ed interrompe la ricerca.

Questa è la tua porta. Per raggiungere i locali interrati, schianta un'auto contro un muro. Questa azione conta come uno spostamento di 2 Zone. Una volta schiantata l'auto:

- Generazione degli Zombi come al solito.
- Eseguire l'attacco in auto come solito, nella stanza in cui si è schiantata, escludendo le persone nell'Auto. Mettere il segnalino dell'auto a metà tra la Zona di provenienza e la stanza su cui si è schiantata. Da questo momento è fuori servizio e conta solo come una Porta Aperta.



MEDIO
6+ SOPRAVVISSUTI
90 MINUTI

C4 SAVE THE CHEERLEADER

Una missione di Regis Lutter
Traduzione di MaMart

Mentre la tua squadra fa razzia di viveri in ospedale, senti qualcuno che piange e urla chiedendo aiuto dal secondo piano di un edificio vicino. Non puoi perdere l'opportunità di salvare una vita giusto?

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **2B, 4E, 2C, 4C / 1B, 4B, 1C, 4D.**

Lo scenario di "Save The Cheerleader" è composto da due tabelloni di 4 Tessere ognuno. Nessuno può iniziare il gioco con Wanda.

OBIETTIVI

Fai tutto nell'ordine giusto:

Trova la ragazza. La Zona in cui potrebbe essere nascosta è contrassegnata con una "X" Rossa. Raccogli i Segnalini Obiettivo Rossi finchè non trovi quello Blu.

Salva Wanda. Una volta trovata, raggiungi la Zona di Uscita con Wanda e almeno un'altro Sopravvissuto.

REGOLE SPECIALI

L'equipaggiamento di Wanda. Metti da parte le carte "Flashlight" e "Pan".

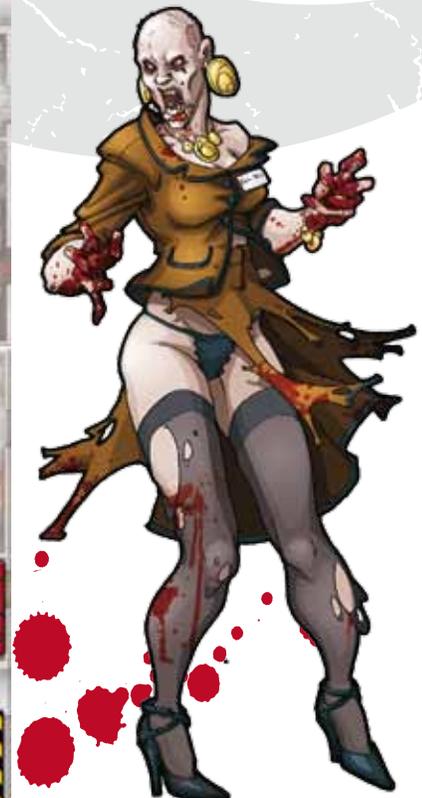
L'edificio a due piani. Ogni mappa rappresenta un piano dell'edificio.

- La Mappa #1 è il Piano Terra. Puoi accedere al Secondo Piano tramite la Zona contenente la Porta Aperta Blu (rappresenta la scala interna e non può essere chiusa). Utilizzando un'Azione Movimento i Sopravvissuti possono spostarsi da qui alla Zona con la Porta Aperta Verde nella Mappa #2.

- La Mappa #2 è il Secondo Piano. I Sopravvissuti possono tornare al Piano Terra utilizzando la Porta Aperta Verde (vedi il punto precedente).

Gli Zombi al Secondo Piano non si preoccupano di te finchè non li disturbi! Quando apri la prima Porta dell'edificio, genera gli Zombi per il Piano Terra e NON per il Secondo Piano. Solo quando raggiungi il Secondo Piano per la prima volta gli Zombi vengono generati anche su questo tabellone, inclusa la stanza in cui si trova la Porta Aperta Verde. Una volta generati, gli Zombi possono usare la scala per passare da un piano all'altro. Non c'è Linea di Vista tra i due piani ed usare le scale conta come un'Azione Movimento.

Map #01 - GROUND FLOOR



MEDIO
4-5 SOPRAVVISUTI
120 MINUTI

C4

ZOMBICIDE - SCENARI

Stanze Chiuse. Alcune Zone dell'Edificio sono isolate dalle Porte. Queste Zone sono considerate come Edifici separati ai soli fini della generazione degli Zombi.

Ciao, il mio nome è Wanda. Piazza il Segnalino Obiettivo Blu a caso, a faccia in giù, insieme agli altri Obiettivi Rossi. Quando raccogli questo Segnalino il Sopravvissuto guadagna 5 Punti Esperienza ed appare Wanda nella Zona in cui è stato trovato. Wanda viene controllata dal giocatore con meno Sopravvissuti. In caso di parità il giocatore che ha raccolto l'Obiettivo Blu decide chi controlla Wanda. Wanda inizia il gioco con le carte "Flashlight" e "Pan" e con 0 Punti Esperienza.

Gli Zombi vogliono la ragazza! I 2 Obiettivi Rossi rappresentano un'orda di Zombi attirati dalle grida di Wanda. Pesca e risolvi due Carte Zombi ogni volta che un Obiettivo Rosso viene raccolto. In questo caso il Sopravvissuto riceve un solo Punto Esperienza.

Perché la Polizia non c'è mai quando serve? Almeno hanno lasciato l'auto...probabilmente piena di armi. Puoi cercare all'interno dell'auto della Polizia più di una volta. Scarta finché non trovi un'arma. Come di consueto la carta "Aaahhh..." interrompe la ricerca e causa la comparsa di un Walker.

Puoi guidare l'auto della Polizia.

Veterano di Zombicide? Puoi incrementare il livello di difficoltà iniziando il gioco con 7 Punti Esperienza per ogni Giocatore.



Map #02 - SECOND FLOOR

-  Zona di Partenza dei Giocatori
-  Auto (Puoi guidare)
-  Spawn Zone degli Zombi
-  Zona di Uscita
-  Obiettivi (1-5 PE)
Vedi Regole
-  Porta Chiusa
-  Scala per il Piano Terra (V)
-  Scala per il 2° Piano (B)



MEDIO
4-5 SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

REGOLE SPECIALI

La soddisfazione per avercela fatta. Ogni Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

Samantha! Samantha si trova nell'edificio sulla Tessera 7B. Usa un Walker Donna per rappresentare la ragazza ferita. Non generare Zombi quando la porta di questo edificio viene aperta.

Samantha ha bisogno di cure. Il Segnalino Obiettivo Verde rappresenta il Kit di Pronto Soccorso e la chiave per la Porta Verde. Considera questo Segnalino come una Carta Equipaggiamento. Se andrà perso, il gioco finisce.

Il Fabbro è chiuso. Avrai bisogno di qualcosa per aprire la Stanza in cui si trova Samantha dato che è svenuta. Fortunatamente tutti sanno che il Fabbro passava le serate a giocare a carte con il medico. Probabilmente troverai la chiave insieme al Kit del Pronto Soccorso. Quando raccogli il Segnalino Obiettivo Verde la Porta Verde potrà essere aperta.

Il Fabbro è sorvegliato dalla Polizia. Ai criminali farebbero comodo tutti i suoi attrezzi per cui c'è un allarme collegato direttamente con la vicina Stazione di Polizia. Sfortunatamente ora tutti i poliziotti (eccetto Phill) sono Zombi. Quando raccogli il Segnalino Obiettivo Blu si attiva la Spawn Zone Blu degli Zombi.

Spero ti piaccia la Musica. Lo stereo della Pimpobile è acceso e qualcuno l'ha danneggiato irrimediabilmente. I 3 Segnalini Rumore sono permanenti e non possono essere rimossi. L'auto è troppo danneggiata per poter essere guidata.

Una Pimpobile è sempre una Pimpobile. Puoi cercare nella Pimpobile una sola volta. Contiene o il "Ma's Shotgun" o le "Evil Twins" (pesca a caso).

Samantha è gravemente ferita. Il Sopravvissuto che entra per primo nella Stanza in cui si trova Samantha deve avere il Kit di Pronto Soccorso nel suo Inventario. Una volta che Samantha è stata trovata starà con il Sopravvissuto che l'ha salvata. Ogni volta che il Sopravvissuto si muove deve spendere un'Azione Supplementare per trasportarla (Samantha beneficia di qualsiasi Abilità di Movimento legata al Livello di Esperienza che ha il Sopravvissuto). Se Samantha viene lasciata sola la Missione è persa. Devi raggiungere la Zona di Uscita con Samantha entro 5 turni da quando l'hai trovata. Se non ce la farai...

Sappi che Samantha si è goduta la vita ed ha reso felici i suoi amici. Sei stato troppo lento nel salvare questa donna meravigliosa. Adesso ha fame della tua carne e dovrai ucciderla. Spero potrai vivere con questo rimorso. La missione è persa.



MEDIO
4+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

C6 SHORTCUT

Una missione di Céline Egel
Traduzione di MaMart

Eravamo contenti di utilizzare il lettore CD a tutto volume mentre tornavamo a casa. Phil conosceva le strade perché le aveva pattugliate qualche giorno prima quindi non eravamo attenti. Improvvisamente si fermò. C'era qualcosa sulla strada.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **1B, 2B, 4D, 5B, 5E, 7B.**

OBIETTIVI

Devi liberare la via d'uscita per poter scappare.

Trova la Motosega. Le Zone in cui puoi trovare la Motosega è contrassegnata sulla mappa.

Ripulisci la via d'uscita. Due pali della luce sono caduti e stanno bloccando la strada. Sono rappresentati sul tabellone tramite due coppie di segnalini Obiettivo sulle tessere 2B/7B e 5E/1B. Usa la Motosega per tagliarli.

Guida fuori. Raggiungi la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti e l'auto. Ogni Sopravvissuto può scappare attraverso questa Zona alla fine del suo turno finché è libera da Zombi.

REGOLE SPECIALI

Auto dei Sopravvissuti. I Sopravvissuti hanno preso la Pimpmobile in una missione precedente. Possono guidarla ma non possono cercare al suo interno. All'inizio del gioco piazza i Sopravvissuti fuori o dentro l'auto, come preferisci. Decidi chi è il conducente.

Motosega. Piazza una carta "Chainsaw" in ognuna delle Zone contrassegnate sulla mappa. La prima Azione di ricerca in queste Zone permetterà di prendere la carta.

Pali Elettrici. Devono essere tagliati a pezzi in modo da non danneggiare l'auto. Un Sopravvissuto equipaggiato con la Motosega può spendere un'Azione per effettuare un taglio: Rimuovi un segnalino Obiettivo e prendi i 5 Punti Esperienza.



MEDIO
4+ SOPRAVVISSUTI
90 MINUTI

C6

ZOMBICIDE - SCENARI

C7 300

Una missione di Rafael Roca
Traduzione di MaMart

Siamo con le spalle al muro in questa grande casa. Le porte sono distrutte e gli Zombi stanno arrivando. Non possiamo fuggire quindi prendiamo le nostre armi e ci prepariamo per un vero...ZOMBICIDIO!

Semplice come sembra, questa Missione è perfetta per introdurre nuovi giocatori nelle meccaniche più complesse in modo divertente ma strategico. Si potrebbe invitare a giocare anche Babbo Natale!

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **1C, 1B, 2C, 2B.**

OBIETTIVI

I Sopravvissuti devono uccidere 300 Zombi. Somma tutti i Punti Esperienza per tenere il conto delle uccisioni. Se un Sopravvissuto muore i suoi Punti Esperienza restano comunque nel Totale.

REGOLE SPECIALI

Un Abomination vale come 5 Zombie. Ucciderne uno farà salire il totale di 5 Punti anzichè 1.



Zona di Partenza dei Giocatori



Porta Aperta



Spawn Zone degli Zombi



MEDIO
4+ SOPRAVVISSUTI
90 MINUTI

ZOMBICIDE - SCENARI

C7

REGOLE SPECIALI

Niente Cocktail... Metti da parte le Carte "Gasoline" e "Bottle". Non puoi usare la Molotov in questa Missione!

...ma un Abomination! Prima di iniziare il gioco lancia un dado. Il risultato indica da quale Spawn Zone partirà l' Abomination. Se ottieni un 6, scegli tu la Spawn Zone di Partenza.

La Chiave del Bunker e altre Risorse. Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

La Chiave del Bunker. Mischia il Segnalino Obiettivo con il retro Verde a faccia in giù insieme agli altri Obiettivi Rossi. Quando il Segnalino Obiettivo Verde viene raccolto, mettilo sull' ID Card del Sopravvissuto che l'ha trovato. Può essere scambiato come una normale Carta Equipaggiamento ma non occupa spazio nell'Inventario. Se il Sopravvissuto che trasporta la Chiave viene ucciso, la Missione è fallita.

La Porta del Bunker. Il Sopravvissuto che trasporta l'Obiettivo Verde (la Chiave) può spendere un'Azione per chiudere la Porta Verde quando si trova in una Zona adiacente. Questa Zona dev'essere libera da Zombi (eccetto l'Abomination, in caso il Sopravvissuto sia così folle da volerlo chiudere dentro con lui).



DIFFICILE
4+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

C9 PART 1: GAUNTLET

Una missione di Arnd Felten
Traduzione di MaMart

Abbiamo impiegato due giorni per raggiungere la periferia da quando abbiamo ricevuto la trasmissione. Non ci sono molti zombi nella zona ma non appena arriveremo al generatore il rumore attirerà molti di loro. Tutto ciò di cui abbiamo bisogno è carburante a sufficienza per attendere i soccorsi.

Questa è una Missione in due part. L'obiettivo è semplice: Attraversa la prima mappa cercando di guadagnare pochi Punti Esperienza e sopravvivere nella seconda mappa fino a quando non verrai tirato fuori.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **1C, 4E, 4C, 2B, 2C, 4B, 4D, 1B.**

OBIETTIVI

Raccogli tutti i Segnalini Obiettivo e raggiungi la Zona di Uscita con almeno una carta "Gasoline" nell'Inventario di uno dei Sopravvissuti.

REGOLE SPECIALI

Porte Chiuse. Alcune Zone degli Edifici sono isolate dalle Porte. Queste Zone vengono considerate come Edifici separati ai soli fini della generazione degli Zombi.

Edifici Aperti: Alcuni edifici hanno delle Porte Aperte. Non generare gli Zombi all'interno.

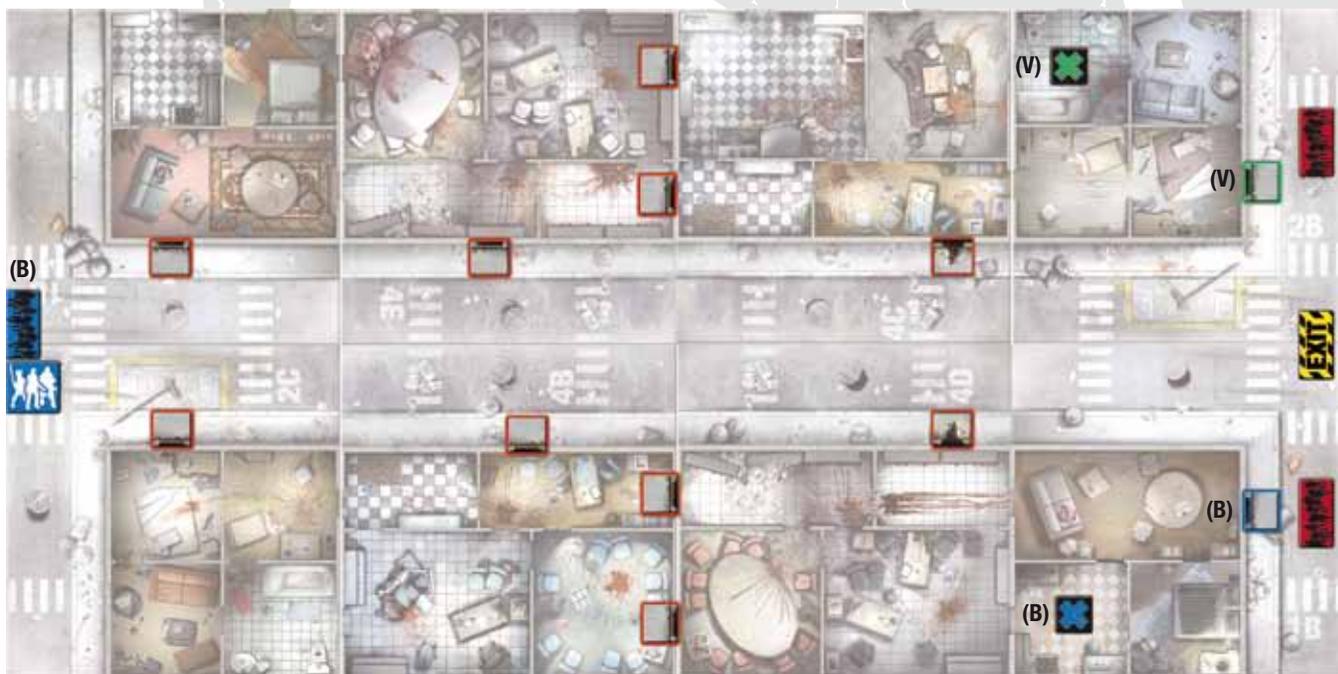
Porte Colorate. La Porta Blu può essere aperta solo quando viene raccolto il Segnalino Obiettivo Blu. La Porta Verde può essere aperta solo quando viene raccolto il Segnalino Obiettivo Verde.

Carburante! Metti da parte le Carte "Gasoline". Quando un Sopravvissuto raccoglie un Segnalino Obiettivo riceve la Carta "Gasoline" e 5 Punti Esperienza.

Proprietà Privata. Entra a tuo rischio e pericolo! Dopo aver raccolto il primo Segnalino Obiettivo (di qualunque colore) attiva la Spawn Zone Blu.

Non lasciare niente agli Zombi. Ogni Sopravvissuto mantiene il suo Livello di Esperienza, le Abilità e l'Inventario alla fine di questa Prima Parte ed inizierà la Seconda Parte ("Extraction") da questa situazione. Se un Sopravvissuto viene ucciso ripartirà senza Punti Esperienza e senza Carte nell'Inventario.

Nota bene. Utilizzare Ned in questa Missione potrebbe essere una buona idea per via della sua abilità "Hoard" (Scorta) che gli permette di avere una Carta in più nel suo Inventario.



FACILE
4+ SOPRAVVISUTI
45 MINUTI

C9

ZOMBICIDE - SCENARI

C9 PART 2: EXTRACTION

Una missione di Arnd Felten
Traduzione di MaMart

Siamo arrivati, fino a questo punto ma non senza attirare un po' di attenzione. Riusciamo a vedere il Generatore ma abbiamo bisogno di portarci il Carburante e sopravvivere lungo il tragitto. Spero solo di non incontrare uno dei ragazzoni mentre aspettiamo...

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **1B, 4E, 2B, 5D, 7B, 5C, 1C, 2C, 4B.**

OBIETTIVI

Stai per essere salvato, in un modo o nell'altro. Ecco il piano:

Il Generatore. Raggiungi il Generatore (la "X" Verde sulla Mappa) e usa una Carta "Gasoline" nella Zona. Non devono esserci Zombi all'interno.

Aspetta i Soccorsi: Raggiungi il Livello di Pericolo Rosso con almeno un Sopravvissuto e fagli ultimare il suo turno nella Zona del Generatore.

REGOLE SPECIALI

Hai superato la Prima Parte. Questa Missione segue la precedente "The Gauntlet". I Sopravvissuti iniziano con i Punti Esperienza, le Abilità e l'Inventario che avevano in precedenza.

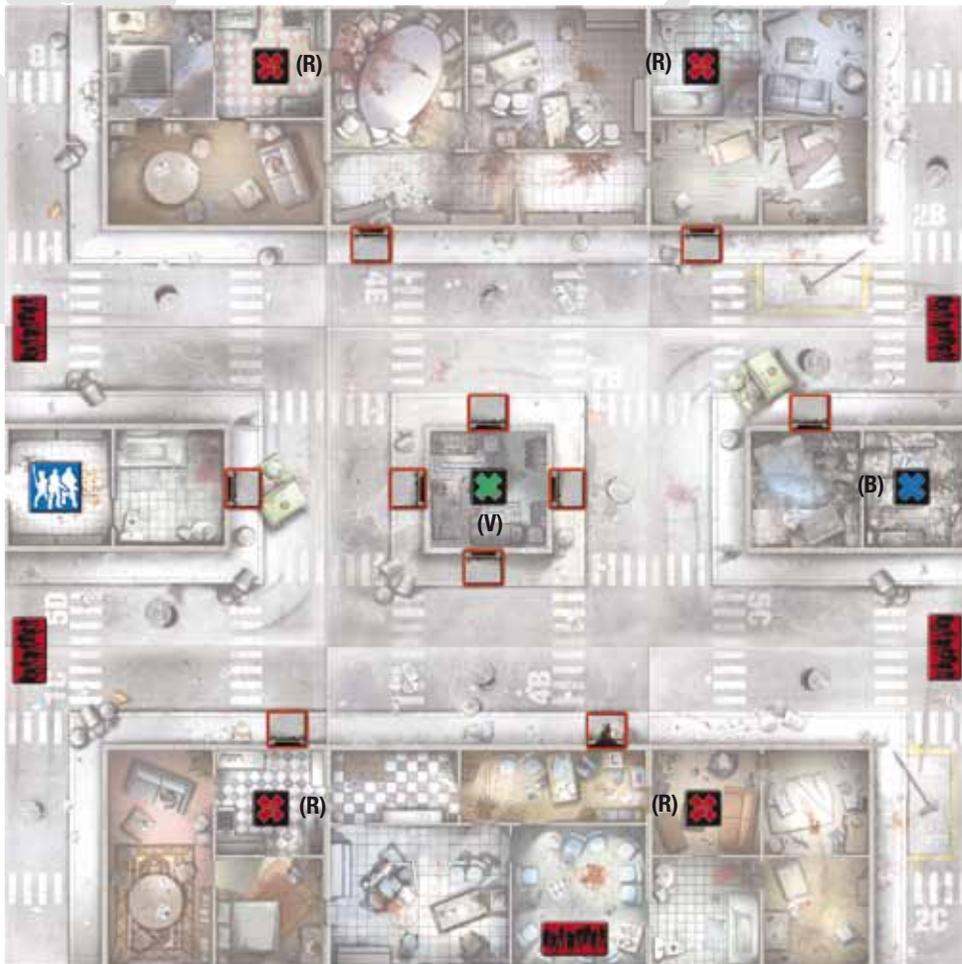
Porte Aperte. Alcuni edifici hanno le Porte Aperte. Non generare gli Zombi all'interno. Le Spawn Zone funzionano normalmente.

Carburante addizionale. Metti da parte le restanti carte "Gasoline". Un Sopravvissuto che raccoglie un Segnalino Obiettivo Rosso riceve una Carta "Gasoline" (se disponibile) e 5 Punti Esperienza.

Armi roventi! Qualcuno ha usato un po' del Carburante del Generatore per fare una Molotov. Il Sopravvissuto che raccoglie l'Obiettivo Blu riceve una carta "Molotov" (se disponibile, 2 se è Dave a prenderla) ma non riceve Punti Esperienza.

Generatore. L'Obiettivo Verde non può essere preso perchè rappresenta il Generatore dell'edificio. Quando viene usata una Carta "Gasoline" in questa Zona il Generatore parte (non devono esserci Zombi nella Zona). Il Generatore produce 4 Segnalini Rumore all'inizio di ogni Turno.

Gli Zombi odiano il Generatore. Se un qualunque Zombi raggiunge la Zona del Generatore, lo stesso si spegne ed avrà bisogno di un'altra Carta "Gasoline" per ripartire. Assicurati che non restino Zombi nella Zona.



MEDIO
4+ SOPRAVVISSUTI
90 MINUTI

C1 FLOODED WITH ZOMBIES

Una missione di Stephen D. Forchielli
Traduzione di MaMart

C'è un forte temporale lungo il nostro percorso. Queste strade si allagano facilmente quindi sarà meglio trovare un riparo in fretta. Josh ha detto di aver visto una barca a remi abbandonata non lontano da qui, abbastanza grande da contenere tutti. Dovremmo trascinarla a riparo in modo da poterla usare una volta passata la tempesta. Emy però ha fatto una giusta osservazione: A cosa serve una barca a remi senza remi? Spero di trovarli lungo la strada.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **5B, 6B, 5C, 2C, 1C, 3B.**

OBIETTIVI

Potrai sopravvivere all'alluvione se riuscirai a portare a termine questi 3 punti:

S.O.S. Fortunatamente per la squadra, qualcuno ha abbandonato una barca a remi quando ha lasciato la città. Prendi l'Obiettivo Verde (che rappresenta questa Barca) e trasportalo fino al Rifugio (rappresentato dalla Zona di Uscita).

Rema, rema, rema! Il gruppo non potrà andare da nessuna parte dopo la tempesta senza i Remi per la Barca (contrassegnati con la "X" Rossa). Raccogli ogni Obiettivo e portalo fino al Rifugio (contrassegnato dalla Zona di Uscita).

Il gioco dell'attesa. Una volta che tutti i 4 Remi ed i Sopravvissuti avranno raggiunto la Zona di Uscita, dovrai attendere che passi la tempesta. I Sopravvissuti dovranno resistere per 4 turni nel rifugio per superare la Missione.

REGOLE SPECIALI

Stanze Chiuse. Alcune Zone degli edifici sono isolate dalle Porte. Queste zone sono considerate come edifici separati ai fini della generazione degli Zombi.

Orgasmo da Remi! Ogni Obiettivo vale 10 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

Non è il Titanic. Ma la barca a remi è meravigliosamente grande. L'Obiettivo Verde (la Barca) è considerato come una Carta Equipaggiamento ed occupa 2 Spazi Inventario del Sopravvissuto. Non può essere scambiata. Il Sopravvissuto che la trasporta al Rifugio deve spendere un'azione extra all'inizio del turno per alzarla e trasportarla altrimenti non può muoversi. Entrambe le porte della tessera 3B devono essere aperte per permettere alla barca di entrare nell'edificio.

Non poteva essere una barca a motore? Ogni Obiettivo Rosso è considerato come una Carta Equipaggiamento ed occupa 1 Spazio Inventario. Possono essere scambiati come qualunque altra Carta Equipaggiamento.

Il mio Regno per un Remo! Se uno Zombi prende un Remo dopo un attacco o se il Sopravvissuto che lo trasporta muore, il Remo viene portato via dallo Zombi ed è perso. La Missione è fallita.



DIFFICILE
4+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI

ZOMBICIDE - SCENARI

Cii

C12 AXES & ALLEYS

Una missione di Lucas McDaniel
Traduzione di MaMart

Siamo pronti a lasciare la città ma dobbiamo fare un ultimo giro del quartiere per caricare viveri da portare con noi. Qui ci sono molti Zombi ed ho paura di incappare in qualche covo. Dobbiamo stare attenti.

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **4E, 6B, 5C, 1C, 5B, 5D, 3B, 2C, 5F.**

OBIETTIVI

Un ultimo giro. Le Zone di interesse sono contrassegnate con una "X" Rossa. Visitate tutte e raccogli gli Obiettivi.

Riserva di cibo. Trova almeno una carta "Rice", una "Canned Food" ed una "Water".

Lascia la Città. Raggiungi la Zona di Uscita con i Sopravvissuti rimasti. Ogni Sopravvissuto può lasciare la Città attraverso questa Zona alla fine del suo turno, se non ci sono Zombi. Metti da parte i Sopravvissuti e l'equipaggiamento; vincerai solo se avrai almeno una carta "Canned Food" una "Water" ed una "Rice".

REGOLE SPECIALI

Cerca le provviste. Ogni Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

Hai trovato il Covo. Sei molto fortunato! Mischia l'Obiettivo Blu a faccia in giù insieme agli altri. Quando questo Obiettivo viene raccolto sostituisilo con la Spawn Zone Blu e risolvi immediatamente una carta Zombi nella Zona. Le Attivazioni Extra ed i Tombini vengono ignorati in questa fase.

Non puoi usare le auto!

Il rottame della Polizia. L'auto della polizia non funziona ma forse hanno lasciato qualche arma nel bagagliaio. Puoi cercare nell'auto della Polizia più di una volta. Scarta finchè non trovi un'arma. La carta "Aaahhh...." interrompe la ricerca e causa la comparsa di un Walker.



Zona di Partenza



Spawn Zone degli Zombi



Auto della Polizia (Non puoi guidare)



Obiettivo (5 PE)



Porta Chiusa



Zona di Uscita

MEDIO

4+ SOPRAVVISSUTI
60 MINUTI

C12

ZOMBICIDE - SCENARI

C13 SANCTUARY

Una missione di Matt Hibbard
Traduzione di MaMart

La Città è stata invasa ed il nostro gruppo ha bisogno di trovare un luogo sicuro in cui tenere un profilo basso per un po'. Ned ha visto un edificio che pensa possa essere fortificato per permetterci di riposare. Tuttavia l'edificio dovrà prima essere ripulito e messo in sicurezza. C'è solo un problema: Questa è la zona più infestata della Città!

Hai bisogno delle seguenti tessere per questo scenario: **5D, 5B, 5C, 5E, 1C, 2C, 7B, 1B, 2B.**

OBIETTIVI

Stai andando a creare un Santuario Anti-Zombi. Come? Così:

. **Spegni il Sistema di Sicurezza.** La Chiave per il tuo Santuario si trova in un edificio di sicurezza con una Porta Blu chiusa elettricamente. Devi staccare la corrente dal quadro elettrico ("X" Blu sulla Mappa) in modo da poter aprire la Porta. Raccogli il Segnalino Obiettivo Blu.

. **Prendi la Chiave Verde.** Aprirà il tuo futuro Santuario. Raccogli il Segnalino Obiettivo Verde.

. **Ripulisci!** L'edificio in basso a destra sulla Mappa deve essere ripulito. Gli Zombi sono entrati dai Vespai che danno sui vicoli nel retro. Elimina gli Zombi e metti in sicurezza l'Edificio. Raccogli i Segnalini Obiettivo Rossi e ferma l'infiltrazione di Zombi. Per vincere dovrai raccogliere tutti gli Obiettivi e completare un turno degli Zombi senza che ce ne sia nessuno dentro l'edificio.



REGOLE SPECIALI

Il gusto di averlo fatto. Ogni Segnalino Obiettivo vale 5 Punti Esperienza per il Sopravvissuto che lo raccoglie.

Porta di Sicurezza. La Porta Blu non può essere aperta finché non viene raccolto il Segnalino Obiettivo Blu.

Porta Principale. La Porta Verde non può essere aperta finché non viene raccolto il Segnalino Obiettivo Verde.

Infiltrazione degli Zombi dai Vespai. Gli Zombi possono entrare nell'edificio tramite i Vespai sul retro (rappresentati da una Porta Aperta). I Sopravvissuti non possono utilizzare questi accessi. Una volta che uno Zombi è entrato nell'edificio da un Vespaio, non può tornare indietro o passarci nuovamente attraverso.

Barrica i Vespai. Raccogli un Segnalino Obiettivo Rosso per chiudere il Vespaio posto dietro (rappresentato da una Porta Aperta). Una volta chiuso non può essere riaperto.

Zombi Elettrici? Potrebbero essere degli Elettrocisti diventati Zombi mentre lavoravano, ma è meno divertente! All'inizio del gioco piazza 3 Walker nella Zona contrassegnata sulla Mappa, nell'angolo in basso a sinistra della Tessera 7B.

Allarme. Due Sirene sono state attivate dagli Zombi. Piazza 5 Segnalini Rumore in ogni Zona contrassegnata sulla Mappa. Ci resteranno finché non verrà raccolto il Segnalino Obiettivo Blu, poi verranno rimossi normalmente.



DIFFICILE
4+ SOPRAVVISSUTI
120 MINUTI