

# TYUIOPLKJ



# ZOMBIE PLAGUE

By Brian S. Roe and Skott Kilander

Traduzione by Marco Franchi

Benvenuti in Zombie Plague

### **UMANI vs. ZOMBIE:**

Hai due opzioni con ZP... puoi giocare con gli Umani, oppure puoi impersonare gli Zombie. Gli umani sono veloci e possono usare le armi, per contro gli Zombie sono molto lenti ma sono in numero molto maggiore.

Se giochi con piu' di due giocatori (come infatti e' raccomandato), ciascuno prende la meta' delle parti disponibili... Se 4 persone prendono parte al gioco, 2 impersonano gli Zombie e 2 gli Umani (per esempio).

### **SETUP:**

Disponi i sei pezzi di mappa sul tavolo (preferibilmente in modo che combacino l'uno con l'altro, ma hey, in ogni caso il gioco e' tuo). Il/I giocatore/i Umano sceglie un lato dove entrare (se la squadra umana non e' concorde scegli un lato a caso). Posiziona le pedine degli umani sulla prima linea di quadrati del lato scelto. Quindi posiziona gli zombie su lato opposto. Ta-Daaa!



### **CONDIZIONI DI VITTORIA**

**Per gli umani:** cerca in ogni sezione che puo' essere setacciata, barrica **TUTTE** le finestre e le porte e assicurati che non ci siano zombie all'interno dell'edificio. Se tutto questo e' rispettato, hai vinto!

**Per gli Zombie:** uccidi tutti gli umani. Nient'altro!

### **GIOCARE:**

Consigliamo di stampare le carte evento su un cartoncino spesso per evitare che siano trasparenti. Lo stesso sarebbe consigliabile per i segnalini delle barricate, giusto per renderle piu' solide.

### **Regole base:**

Il giocatore umano inizia sempre per primo il turno. Gli umani hanno 4 Punti Azione (PA) ciascuno. Ogni turno, possono eseguire fino a 4 PA. Semplice, eh? Gli Zombie hanno 2 PA ciascuno. Si, sono molto piu' lenti ma sono molti molti di piu'. Il limite totale degli Zombie presenti sul tavolo da gioco e' limitato al quadruplo dei giocatori umani. Esempio: 2 giocatori umani... fino ad un massimo di 8 Zombie presenti sul tavolo da gioco contemporaneamente. Ogni turno degli zombie aggiungi un (I) segnalino zombie in un posto determinato a caso fino a che il numero massimo di zombie consentito e' stato raggiunto.

### **Le seguenti azioni costano I PA ciascuno:**

Muovere avanti di I quadrato  
Muovere indietro di I quadrato  
Ruotare a destra o sinistra  
Barricare I quadrato di una finestra o una porta  
Attaccare (con le mani oppure con un arma)  
Cercare in un quadrato dove e' possibile

**Nota:** gli Zombie possono solo muoversi avanti di 1 quadrato, ruotare e attaccare. Questo e' tutto. Punto. Praticamente possono fare i loro movimenti a una velocita' dimezzata di quello di un umano.

#### **PICCOLE CHIARIFICAZIONI ALLE REGOLE DESCRITTE SOPRA**

**Muovere 1 quadrato avanti:** solo questo. Se ancora non hai notato, la plancia di gioco di Zombie Plague e' divisa in una griglia di quadrati grandi 1 pollice. La direzione in cui guarda il tuo personaggio deve essere segnalata chiaramente sulla sua pedina (o miniatura, o segnalino o... insomma ci siamo capiti). Nessuna curva, nessun movimento diagonale, niente di tutto questo. In piu', qualsiasi cosa disegnata sulla mappa che assomiglia ad un ostacolo (tavoli, water, sedie, etc.) **E'** un ostacolo e non puo' essere scavalcato o rimosso. Se la maggior parte di 1 quadrato e' riempito con un oggetto di qualsiasi natura, quel quadrato e' off-limits. Usate il buon senso per determinare tutto questo.

**Muovere 1 quadrato indietro:** proprio questo, ovviamente. Questo e' un passo indietro senza cambiare la direzione del personaggio. Se gli zombie si stanno avvicinando troppo puoi arretrare e attaccare con una arma a distanza. Ma l'attacco costa in ogni caso 1 PA. Ovviamente questo non ti aiuta se alle tue spalle hai un muro. Gli Zombie non possono muovere indietro, devono ruotare intorno completamente (180 gradi) per muoversi nella direzione opposta. Hey, sono fottutamente morti.

**Ruotare di 90 gradi:** a destra o a sinistra costa 1 PA per 90 gradi. 2 PA per 180 gradi. 4 PA per ruotare completamente su se stessi e fare una piccola danza... in ogni caso, se davvero intendi fare questo nella partita, forse stai giocando al gioco sbagliato.

**Barricare una finestra/porta:** ogni quadrato che viene barricato costa 1 PA. Se, ad esempio, e' una finestra di 2 quadrati, quando hai barricato 1 quadrato, devi ruotare, muoverti, ruotare di nuovo con la fronte alla finestra e **QUINDI** barricare l'altro quadrato. A questo punto posiziona un segnalino barricata sopra la finestra o la porta. Quando un area e' barricata i maledetti zombie non posso entrare... o quasi. 4 Zombie, a contatto e in linea (nessuna diagonale, altrimenti non sarebbero in linea) possono distruggere la barricata all'inizio del **PROSSIMO** turno del giocatore zombie, senza usare PA. Possono semplicemente muoversi all'interno. Nota che questo e' l'unico modo per distruggere direttamente una barricata.

**Attaccare con armi:** e' possibile attaccare esclusivamente il quadrato direttamente in fronte a te, o il primo quadrato il linea retta a te se usi un arma da fuoco o qualcosa di simile. Le carte delle armi hanno i loro modificatori stampati direttamente su di essa... Gli attacchi funzionano differentemente tra umani e zombie. Per risolvere un attacco puoi usare un banale dado a 6 facce, o se sei proprio maniacale come noi, puoi usare dei segnalini (presto



arriveranno!) stampati su cartoncino e quindi attaccati sulle facce del dado. Noi pensiamo che sia molto piu' d'effetto. Avrai bisogno di alcuni dadi e preferibilmente uno per ogni giocatore.

#### **ATTACCHI DEGLI UMANI:**

Tira un dado a 6 facce:

**1 - OPPS!** a meno che non usi una arma che ha delle specifiche istruzioni per un risultato OPPS, perdi il resto dei tuoi PA cercando di riguadagnare il controllo della tua arma (o tentando di allontanare gli zombie, o cercando di non scivolare su un pezzo putrefatto di zombie finito tra i tuoi piedi... le possibilita' sono praticamente infinite). Se stai usando un arma sa fuoco OPPS! indica che sei rimasto senza munizioni.

**2 - MANCATO**

**3 - MANCATO**

**4 - MANCATO**

**5 - Colpo al Corpo!** Lo zombie e' spinto indietro di un quadrato nella direzione dell'attacco. Una spinta del genere puo' muovere uno zombie lateralmente e questo va bene, perche' e' stata la violenza dell'impatto a generare il movimento e non e' un movimento volontario dello zombie. Quindi, se lo zombie spinto finisce in un quadrato occupato da un altro zombi, QUEST'ULTIMO e' spinto nella stessa direzione, esattamente come se fosse stato colpito da un Colpo al Corpo. Questa catena di spinte continua fino a che ci sono zombie in linea o se il movimento e' bloccato da un oggetto la spinta si esaurisce. Sfortunatamente un Colpo al Corpo non crea danno allo zombie, si limita a spingerlo all'indietro.



**6 - Colpo alla testa!** Come ogni affezionato di film horror sa, l'unico modo per uccidere uno zombie e' distruggere il suo cervello. SPLAT! Rimuovi la pedina dello zombie, e prega la tua stella fortunata che non ce ne sia un altro di fronte a te. Quindi procedi verso il tuo prossimo bersaglio.

Le armi da fuoco hanno un certo numero di quadrati di attacco a distanza, ma l'attacco usa il solito dado a 6 facce e gli stessi risultati della tabella di Attacco Umano, ovviamente modificata dal testo che la carta dell'arma riporta. Se l'umano **NON** e' armato e il risultato e' un Colpo al Corpo o un Colpo alla Testa, tira di nuovo. Se il risultato del secondo tiro e' uguale a quello del primo, esegui il risultato dell'attacco normalmente, altrimenti viene considerato come Mancato. Hey ragazzi, **VOI** avete mai provato a distruggere il cervello di uno zombie con le vostre mani?! Noi si, e vi assicuriamo che non e' affatto facile.

#### **Attacco degli Zombie:**

Ancora, tira un dado a 6 facce.

Dopo aver tirato la prima volta, tira ancora. Se il risultato del secondo lancio e' lo stesso del primo l'umano e' stato



Ferito (per semplicita' potete tirare 2 dadi e guardare se il risultato e' uguale per entrambi). Quando un umano e' stato ferito, si sposta di 1 quadrato indietro rispetto alla direzione dell'attacco (se non ostacolato da oggetti o muri) come se scappasse per lo shock. Quando un umano e' ferito, tira un dado a 6 facce. Con il risultato di OOPS, viene zombificato. Con tutti gli altri risultati sta benissimo e continua a combattere. Se viene zombificato, eliminate la pedina e sostituirla con una degli zombie. Il giocatore e' eliminato a meno che non voglia proseguire il gioco con la sua pedina zombie, seguendo le regole per gli zombie.

**Cercare per l'equipaggiamento** - per cercare, un umano, deve essere direttamente adiacente ad un quadrato nel quale e' consentito cercare... questo e' contrassegnato da una grossa "X" rossa all'interno di esso sulla mappa di gioco. Per poter cercare, gli umani devono anche essere orientati con la faccia rivolta al quadrato. Per il costo di 1 PA possono estrarre una Carta Ricerca dal Mazzo Ricerca. Aah, Carte Ricerca. Armi, medicine, carte senza senso e inaspettati attacchi degli zombie... tutto questo e molto altro e' possibile quando viene estratta una Carta Ricerca. Sei stato avvertito! Certo, gli umani per vincere devono cercare in ogni quadrato di ricerca sulla mappa... Ogni giocatore umano puo' cercare UNA SOLO VOLTA in ogni quadrato di ricerca durante la partita, ma piu' giocatori possono cercare nello stesso quadrato di ricerca durante la partita. L'unico problema per gli umani riguarda l'equipaggiamento. E' possibile trasportare una sola arma alla volta, ma e' consentito trasportare un qualsiasi numero di equipaggiamenti che non siano un'arma se lo si ritiene necessario. Se stai gia' trasportando la pistola e ti capita di trovare il fucile a pompa, devi prendere una decisione su quale dei due tenere (non una grossa decisione, ammettiamolo). Sfortunatamente, quando scarti un'arma, nessuna altro giocatore potra' piu' prenderla.

#### **Oggetti e Cose:**

Ci sono un sacco di cose carine che possono essere estratte dal Mazzo Ricerca. Alcune, veramente, non sono proprio cosi' divertenti. Questo e' il rischio che si corre. Tutte le volte che e' consentito gli umani possono effettuare una ricerca... questo permette di raccogliere armi e equipaggiamenti migliori. Ma si potrebbe rimanere sorpresi anche da attacchi a sorpresa, barricate distrutte e un maggior numero di zombie presenti sul piano di gioco. Armi ed equipaggiamenti possono essere sempre portati da un giocatore umano ed hanno sempre effetto, mentre altre Carte Ricerca hanno effetto immediato appena pescate e quindi vengono scartate. Se per un qualsiasi motivo il Mazzo Ricerca si esaurisce durante il corso del gioco... molto male. Nessun altro aiuto per gli umani.

#### **ECCO LE CARTE RICERCA:**

**Coltello da cucina:** uccide gli zombie con un 6 (Colpo alla testa).

**Mazza da Baseball:** uccide gli zombie con un 5 o 6 (Colpo al Corpo o Colpo alla Testa).

**Bastone da Hockey:** uccide gli zombie con un 5 o 6 (Colpo al Corpo o Colpo alla Testa).

**Motosega:** uccide gli zombie con un 3,4,5 o 6. Se tiri un OOPS quando attacchi con la Motosega ricevi una ferita immediatamente. Tira un dado; un altro OOPS e lo zombie ti ha preso! Fai la pace con il tuo dio e sostituisci la pedina umano con una zombie.

**Pistola:** spara fino a 5 quadrati in linea retta. Con un OOPS rimani senza munizioni. La pistola diventa inutilizzabile fino a che non viene ricaricata.

**Fucile:** spara fino a 10 quadrati in linea retta. Con un OOPS rimani senza munizioni e viene utilizzato come una Mazza da Baseball fino a che non viene ricaricata.

**Fucile a Pompa:** spara fino a 5 quadrati in linea retta e 3 quadrati di lato (quindi colpisce anche le caselle adiacenti). Qualsiasi cosa compresa in questi 15 quadrati e' a tiro. Tira un singolo dado per ogni bersaglio colpito. Anche gli umani possono essere colpiti se sono troppo vicini al bersaglio, quindi presta attenzione. Con un OOPS rimani senza munizioni e viene utilizzato come una Mazza da Baseball fino a che non viene ricaricata..

**Doppio Fucile a Pompa:** come un Fucile a Pompa ma ignora il primo OOPS tirato.

**Munizioni:** ricarica un arma (o elimina un risultato di OOPS con un arma da fuoco). La carta puo' essere trasportata dagli umani finche' non viene utilizzata.

**Kit Medico:** cura una ferita (o annulla un risultato quando esce quindi non e' necessario tirare il dato per vedere se l'umano viene ucciso/zombificato). La carta puo' essere trasportata dagli umani finche' non viene utilizzata.

**Drink Energetico:** concede all'umano 8 PA per un turno al posto che gli usuali 4 PA. La carta va usata all'inizio del tuo turno. La carta puo' essere trasportata dagli umani finche' non viene utilizzata.

**Chiavi della Macchina:** prendile, sali sulla macchina e VOILA! Sei riuscito a scappare! I tuoi amici umani non sono stati abbastanza veloci per fare questo... Pero' se non sei abbastanza veloce un tuo compagno umano puo' spendere 4 PA stando vicino alla portiera della macchina e salire all'interno di essa.

**SORPRESA!!:** uno Zombie appare vicino ad un Quadrato di Ricerca (o il piu' vicino possibile che puo' essere occupato). Questo Zombie NON conta per il massimo numero di zombie presenti sul tavolo da gioco. Se questo zombie e' ucciso pesca un'altra carta.

**Assaliti dalla Paura:** tutti gli zombi hanno il doppio dei PA, ma solo per tutto il prossimo loro turno.

**Residente Morto:** posiziona uno zombie supplementare in qualsiasi stanza della casa che non sia occupata da un umano. Questo Zombie NON conta per il massimo numero di zombie presenti sul tavolo da gioco.

**Smash!:** il giocatore zombie puo' distruggere un (I) quadrato di barricata a sua scelta immediatamente. Rimuovi la barricata dal gioco.

**Coincidenza Fortunata:** il giocatore umano puo' erigere immediatamente una barricata senza spendere PA. Questa



barricata puo' essere posizionata ovunque TRANNE che sulla porta del garage.

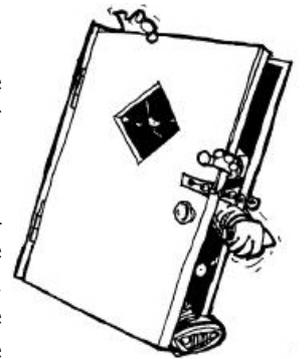
**Eureka!!:** il giocatore umano pesca altre due carte.

#### **REGOLE OPZIONALI:**

Abbiamo fatto di tutto per rendere il gioco bilanciato e semplice. I disegnatori di questo gioco provengono entrambi da un passato di appassionati di Wargames e non abbiamo reso il gioco semplice come ci aspettavamo all'inizio. Oops. Ma la questione e' che dal momento in cui hai scaricato e stampato questo gioco ora e' anche il TUO gioco. Sentitevi liberi di modificare o ignorare qualche o tutte le regole che qui appaiono. Fatevene delle vostre. Non vi piace la mappa? Createne una differente! Pensate che abbiamo sbagliato a non includere un potentissimo Grattugia Formaggio nelle armi? Create una carta apposita e inseritela nel gioco. Il punto e' che poi vi divertiate con quella carta.

Dopo tutte queste chiacchiere ecco alcune regole opzionali che possono essere inserite, ma non pensiate che siano vitali per le regole base del sistema. Usatele a vostra discrezione.

**"Roadkill"** - la casa produttrice di miniature Fortress ha creato alcune piccole miniature di Cani Zombie. Le miniature occupano 2 quadrati invece di uno. Volevamo inserirle nel gioco ed ecco qui alcune piccole varianti: le miniature occupano solo I quadrato, quello della parte anteriore. Se qualche umano spara alla miniatura e la parte frontale e' a portata di tiro ma quella posteriore NON lo e' allora non e' possibile sparare alla miniatura. Capito?



**"Che noia!"** - se durante un turno di gioco nessun attacco o ricerca sono stati effettuati o nessuna barricata e' stata eretta o distrutta, il giocatore zombie puo' posizionare in qualsiasi stanza che non sia occupata uno zombie addizionale. Questo Zombie NON conta per il massimo numero di zombie presenti sul tavolo da gioco, ma quando questo e' ucciso non va rimpiazzato con un altro. A noi piace questa regola, aumenta la velocita' di gioco del giocatore umano. 3 turni senza che nulla sia accaduto? E' possibile che ci si ritrovi sul tavolo da gioco con II zombie e 2 umani e gli ultimi tre di questi zombie dentro la casa. Buona fortuna a voi.

**"Le Chiavi della Macchina fanno jingle-jingle-jingle":** abbiamo discusso molto su come cosa fare con la carta Chiavi della Macchina. Ecco alcune opzioni di gioco per voi: puoi uscire dalla casa solo se tutti i giocatori umani possono farlo (versione buona) OPPURE tira un dado quando sei alla macchina e con qualsiasi risultato tranne un 6 la macchina non partira' (opzione film horror standard). Con la seconda opzione puoi continuare a tirare il dado fino a che la macchina non si avvia... Ma se 4 zombie sono a contatto della macchina in qualsiasi punto della macchina, allora hai perso.

THE END

