

ZOMBIES!!!

The Boardgame

Traduzione in Italiano



La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Questo documento è da intendersi esclusivamente come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco ed è frutto di un'iniziativa personale per la quale la casa produttrice non ha alcuna responsabilità e non fornisce alcun supporto.

Tutti i diritti sul gioco sono detenuti dal legittimo proprietario.

Contenuto

- 30 Tessere Mappa
- 50 Carte Evento
- 100 Zombi in Plastica
- 30 Segnalini Vita
- 60 Segnalini Munizioni
- 2 Dadi
- Istruzioni

Scopo del Gioco

Lo scopo di Zombies!!! è essere il primo giocatore a raggiungere il quadrato centrale della carta Heliport (Eliporto) e scappare all'orda avanzante di zombi. Alternativamente, un giocatore vince se è il primo a collezionare 25 zombi.

Preparazione del Gioco

Scegliete a caso un giocatore che faccia il mazziere. Il mazziere deve rimuovere le carte "Town Square" (Piazza cittadina) e "Heliport" (Eliporto) dal mazzo di tessere Mappa. Piazzate la tessera Town Square al centro del tavolo, con una pedina (Shotgun Guy, uomo con il fucile a pompa) per ogni giocatore nel quadrato centrale della tessera. Il mazziere deve mescolare il resto del mazzo delle tessere Mappa e piazzare l'Heliport in fondo al mazzo. Mettete via il mazzo delle tessere Mappa, in un posto facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

Il mazziere ora deve mescolare il mazzo di carte Evento e distribuire 3 carte ad ogni giocatore. Di nuovo, il mazzo Eventi deve essere messo sul tavolo in un posto facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

Ogni giocatore riceve anche 3 segnalini Vita e 3 segnalini Munizioni.

Sequenza dei Turni

Durante un turno, i giocatori devono fare le seguenti azioni.

1. Pescare una tessera dal mazzo Mappa e piazzarla sul tavolo.
2. Combattere tutti gli zombi nel proprio spazio. (Fare riferimento alla sezione Regole per il Combattimento.)
3. Pescare fino a tre carte Evento, se se ne hanno meno di tre.
4. Effettuare il Tiro Movimento. (Fare riferimento alla sezione Regole per il Movimento.)
5. Muovere di un numero di spazi uguali al Tiro Movimento. Bisogna fermarsi e combattere in ogni spazio occupato da zombi. Si può continuare il movimento dopo aver sconfitto gli zombi, fino ad esaurire il Tiro Movimento.
6. Dopo il movimento, tirare un dado a sei facce. Si deve muovere un numero di zombi pari al numero tirato, di uno spazio ciascuno, se possibile.
7. Alla fine del turno si può scartare una carta Evento dalla mano. Il gioco dopo passa al giocatore a sinistra.

Traduzione in italiano del regolamento a cura di Magilla per:



Piazzare le Tessere Mappa

Ci sono diverse regole che i giocatori devono seguire quando piazzano delle tessere Mappa.

- Le tessere possono essere ruotate in ogni direzione ma devono essere piazzate in modo che tutte le strade siano connesse. Non si può bloccare una strada con un lato di un palazzo.
- Quando vengono giocate tessere Mappa con costruzioni con un nome, immediatamente prendere il numero di zombie(Z), segnalini Munizioni(B) e Vita(L) indicati. Tutti i segnali e gli zombi devono essere piazzati all'interno della costruzione e non possono essere piazzati in spazi di strada. Fare riferimento alla sezione "Regole Addizionali e Chiarificazioni" per ulteriori dettagli riguardo al piazzamento di zombi e segnalini.
- È possibile piazzare tessere Mappa in modo tale che nessuna ulteriore tessera Mappa possa essere piazzata. Se ciò accade, il giocatore che ha piazzato l'ultima tessera perde immediatamente il resto del turno. Il gioco continua fino a che un giocatore colleziona 25 zombi.
- Quando viene giocata una tessera Mappa con una costruzione senza nome, essa viene in gioco con un numero di zombi sopra in base al numero di accessi stradali che ha. Cioè, il numero di zombi sulla carta è uguale al numero di strade che escono dalla carta.

Regole per il Combattimento

- Ogni volta che un giocatore inizia il turno sullo stesso spazio di uno zombi o che capita in un territorio occupato da uno zombi durante il movimento, si ha un combattimento.
- Il combattimento si risolve tirando un dado a sei facce. Se il risultato è 4, 5 o 6, tu vinci il combattimento e lo zombi è aggiunto alla tua collezione; se il risultato del tiro è 1, 2 o 3, tu perdi e devi, o perdere un segnalino Vita o spendere abbastanza segnalini Munizioni da incrementare il tiro abbastanza da renderlo sufficiente a vincere. Per esempio, se tu tiri un 2, puoi scartare un segnalino Vita e tirare di nuovo o spendere due segnalini Munizioni per incrementare il totale da 2 a 4.
- Il combattimento continua fino a che il giocatore vince o finisce i segnalini Vita. Un giocatore non può mai abbandonare il combattimento volontariamente.
- Quando un giocatore finisce i segnalini Vita, il movimento finisce ed egli deve muovere la sua pedina al centro della tessera Town Square. In egli perde il resto del suo movimento, tutte le armi e metà (arrotondata per eccesso) degli zombi che ha collezionato. Il resto del turno continua normalmente.
- Ogni volta che un giocatore muore ed è costretto a iniziare di nuovo, inizia il suo turno successivo con 3 segnalini Vita e 3 segnalini Munizioni.

Regole delle Carte Evento

- Gli Eventi possono essere giocati in ogni momento.
- Si può giocare una sola carta Evento durante un round (Cioè dall'inizio del tuo turno all'inizio del tuo turno successivo.)
- Non si possono mai avere più di tre carte Evento.
- Un giocatore può scartare una carta Evento alla fine del proprio turno. La fase di scarto segna la fine del turno e nessuna ulteriore azione può essere intrapresa una volta che una carta è stata scartata.

Regole per il Movimento

- Il numero di spazi da percorrere è determinato tirando un dado a sei facce.
- I giocatori possono scegliere di non usare il loro intero movimento e possono fermarsi in ogni momento.
- Ogni zombi incontrato durante il movimento deve essere combattuto prima che il movimento continui. Fare riferimento alla sezione Combattimento per ulteriori dettagli. (Delle carte Evento come "Alternate Food Source" possono scavalcare questa regola.)
- Se un giocatore muove in uno spazio contenente un segnalino Vita o Munizioni e nessuno zombi, il segnalino è immediatamente aggiunto alla collezione del giocatore.
- Gli zombi e i giocatori possono muovere dentro e fuori solo alle costruzioni con un nome e devono usare gli spazi con una porta. Non si può entrare in nessun'altra costruzione.
- Tutti gli spazi di una costruzione con un nome sono utilizzati. Questi spazi sono indicati dalle linee nella costruzione.

Regole per il Movimento degli Zombi

- Alla fine del turno, lanciare un dado a sei facce e muovere quel numero di zombi di uno spazio ciascuno se possibile.
- Ogni spazio può contenere sempre solo uno zombi alla volta.
- Gli spazi che contengono uno zombi possono contenere anche un segnalino Vita o Munizioni ma, se lo zombi si muove, i segnalini non si muovono.

Regole addizionali e Chiarificazioni

- Quando la carta Heliport viene scoperta, la persona che ha il minor numero di zombi la piazza sul tavolo. In caso di parità, i giocatori in parità determinano casualmente chi la debba piazzare.
- Ogni spazio può contenere uno zombi e un segnalino Vita o Munizioni, mai tutti e tre.
- Nessun giocatore può avere più di cinque segnalini Vita in uno stesso momento.
- I giocatori possono avere tanti segnalini Munizioni quanti ne riescono a collezionare.