

ZOMBIES!!!

Regole per una partita più veloce

Regole appena diverse per un gioco più veloce, scritte da Rich Stokes e revisionate da Robert Martin.

Le regole cambiate (e l'interpretazione di regole vaghe nel manuale originale) di Rich sono in **marrone scuro**.

Le regole cambiate da Robert sono in **blu**.

OBBIETTIVI DEL GIOCO

Essere il primo giocatore ad arrivare alla casella centrale della Carta Mappa Eliporto o **uccidere un numero di Zombi basato sul numero di giocatori**. (1)

Numero di giocatori	Zombi necessari per vincere:
2	25
3	22
4	20
5	17
6	15

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima d'iniziare, rimuovi il numero riportato nella parentesi delle seguenti carte, dal mazzo delle Carte Evento (e rimettile nella scatola così non saranno usate): (2)

(1) Where Did Everybody Go

(1) Bad Sense of Direction

(1) Hysterical Paralysis

(1) The Keys are Still In It

(1) We're Screwed

(1) Fear

(1) Brain Cramp

(2) All The Marbles

Scegli casualmente un giocatore che farà il mazziere. Rimuovi la Carta Mappa "Town Square" e posizionala al centro del tavolo, con una pedina "Ragazzo con fucile" per ogni giocatore nel quadrato centrale.

Rimuovi le seguenti Carte Mappa: (3)

(1) Helipad

(1) Toy Store

(2) Curve con angolo a destra (con "The Warehouse")

(2) Strade diritte (con il "Theater 6")

(2) Incroci a T (con il "Media Buy")

(2) Incroci

Mischia il resto delle Carte Mappa, poi mischia quelle rimosse separatamente e mettile in fondo al mazzo, in modo che siano le ultime 10 Carte Mappa che saranno pescate.

Mischia le Carte Evento e distribuiscine 3 ad ogni giocatore (coperte).

Ogni giocatore riceve anche 3 Segnalini Proiettile e 3 Segnalini Vita all'inizio. Nessun giocatore può avere più di 5 Segnalini Vita durante la partita, ma può avere tanti Segnalini Proiettile quanti riesce a prenderne.

SEQUENZA DEL TURNO

Durante il suo turno un giocatore deve fare le seguenti azioni, in quest'ordine:

1. Pesca una Carta Mappa e la posiziona.



2. Combattere lo Zombi che si trova nel suo stesso spazio, sempre che ci sia.
3. Pesca Carte Evento fino a tornare al massimo di 3.
4. Tira il dado per muoversi.
5. Si muove. Il numero di spazi di cui si muove un giocatore è determinato da quanti Segnalini Vita ha più due. Ad esempio, se il giocatore ha 4 Segnalini Vita può muoversi fino a (4+2) 6 spazi. Un giocatore non deve per forza muoversi del numero di spazi a disposizione se non vuole (4). Ogni volta che un giocatore si muove in uno spazio occupato da uno Zombi, deve combattere e sconfiggere lo Zombi prima di continuare a muovere. Può continuare a muovere, dopo aver sconfitto lo Zombi, del suo totale di movimento rimasto. Se in qualsiasi momento, il giocatore si trova solo in uno spazio con un Segnalino Vita o Proiettile (quindi non ci sono Zombi nello spazio), può raccogliarlo, anche con l'ultimo movimento della fase. Ogni volta che il giocatore termina il suo turno al centro del Town Square, riguadagna un Segnalino Proiettile ed uno Vita. (5)
6. Muovere gli Zombi. Il giocatore deve muovere 3 Zombi differenti. Ogni Zombi si può muovere di un solo spazio. (6)
7. Alla fine del turno puoi scartare 1 Carta Evento dalla mano, poi il gioco procede in senso orario.

PIAZZARE LE CARTE MAPPA

Le Carte Mappa possono essere ruotate in qualsiasi direzione, ma devono essere posizionate in modo che tutte le strade siano connesse. Una strada non può essere bloccata con il lato di un palazzo.

Quando giochi edifici con un "nome" (cioè le carte con un nome scritto in bianco in un angolo) prendi il numero di Zombi, Vite e Proiettili indicato dalla "Z-" "L-" "B-" sotto il suo nome. Tutti i Segnalini e gli Zombi devono essere posizionati all'interno dell'edificio, non negli spazi della strada. Ci può essere uno Zombi nello stesso spazio in cui c'è un Segnalino Vita o Proiettile, ma nessuno spazio può contenere più di uno Zombi o più di un Segnalino. Questo significa che un Segnalino Vita ed uno Proiettile non possono stare nello stesso spazio, e nemmeno 2 o più Segnalini Proiettile o Vita.

È possibile posizionare Carte Mappa in modo che nessun'altra Carta Mappa possa essere posizionata (un caso molto raro). Se questo accade il giocatore che ha posizionato l'ultima Carta Mappa perde il turno, ed il gioco continua finché un giocatore raccoglie abbastanza Zombi da soddisfare le condizioni di vittoria, che dipendono dal numero di giocatori.

Quando viene giocata una Carta Mappa con un edificio "senza un nome", deve essere messa in gioco con un numero di Zombi uguale al numero di punti accesso alla strada. Questi possono essere posizionati in un qualsiasi spazio legale della strada.

Quando la Carta Eliporto è scoperta, i giocatori (partendo dal giocatore che ha pescato l'Eliporto) puntano un numero di Zombi uccisi, presenti nella propria riserva, per poterla posizionare. Ogni giocatore seguendo il normale ordine dei turni deve puntare almeno uno Zombi in più del giocatore precedente o passare. Una volta passato non potrà puntare di nuovo. Le puntate finché l'ultima persona passa, a questo punto chi ha fatto la puntata più alta posiziona l'Eliporto in qualsiasi spazio legale e scarta tutti gli Zombi che ha puntato. (7)

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Ogni volta che un giocatore inizia il suo turno nella stessa casella insieme con uno Zombi, o che si muove in uno spazio occupato da uno Zombi durante il movimento, inizia un combattimento.

Il combattimento è risolto da un tiro di dado. Con un risultato di 4, 5 o 6 hai vinto il combattimento e aggiungi lo Zombi al tuo mucchio di morti. Un risultato di 1, 2 o 3 significa che il personaggio deve perdere un Segnalino Vita o spendere abbastanza Segnalini Proiettile per alzare il risultato del tiro fino a 4.

Altrimenti, se il giocatore dovrebbe perdere normalmente il Segnalino Vita (perché ha perso un combattimento e non ha abbastanza Proiettili per alzare il punteggio fino a 4) ma non ne ha, gli rimangono due scelte:

1. Cadere davanti all'orda di Zombi. Il turno del giocatore finisce immediatamente e la sua pedina viene sostituita con uno Zombi. Il giocatore può ripartire dal centro del Town Square il nuovo turno. Inoltre deve scartare metà degli Zombi dal suo mucchio di morti e tutte le carte che ha in mano. Quando riparte, inizia con 3 nuove Carte Evento, 3 Segnalini Vita e 3 Proiettili.



2. **Lottare in difesa.** Il giocatore deve perdere uno Zombi dal suo mucchio di morti e non può muovere ancora durante questo turno, perdendo tutto il movimento rimasto. Ma può **muovere gli Zombi** e scartare 1 Carta Evento. (8)

Risultato del tiro di dado
1 = Perdi 1 Segnalino Vita
o 3 Segnalini Proiettile
2 = Perdi 1 Segnalino Vita
o 2 Segnalini Proiettile
3 = Perdi 1 Segnalino Vita
o 1 Segnalino Proiettile
4 = Uccidi lo Zombi
(aggiungilo al tuo mucchio di morti)
5 = Uccidi lo Zombi
(aggiungilo al tuo mucchio di morti)
6 = Uccidi lo Zombi
(aggiungilo al tuo mucchio di morti)

Una volta che lo Zombi è morto, puoi raccogliere ogni Segnalino Vita o Proiettile nello spazio, poiché ora lo spazio è privo di Zombi. Il combattimento continua finché vince o finisce i Segnalini Vita. Un giocatore non può lasciare volontariamente un combattimento.

CARTE EVENTO

Le Carte Evento possono essere giocate in qualsiasi momento.

I giocatori possono utilizzare solo una Carta Evento per round (dall'inizio del proprio turno fino all'inizio di quello successivo).

I giocatori non possono avere più di 3 Carte Evento in mano alla volta, ma possono averne qualsiasi numero scoperte ed in gioco di fronte a sé.

I giocatori possono scartare 1 Carta Evento alla fine del loro turno. Questa è l'ultima cosa che possono fare e significa la fine del turno.

Carte Evento cambiate

Questa sezione contiene cambiamenti di alcune carte presenti nel gioco. Sostituisci il testo presente nelle carte con quello riportato qui sotto.

First Aid Kit – Gioca questa carta davanti a te quando ti trovi all'Ospedale o al Drug Store. Puoi scartare questa carta per recuperare istantaneamente i tuoi 3 Segnalini Vita. Se hai già più di 3 Segnalini Vita, questa carta non ha effetto. (9)

REGOLE DEL MOVIMENTO DEI GIOCATORI

Il movimento dei giocatori è determinato dalla somma dei suoi Segnalini Vita più due. Nota che il movimento permesso ad un giocatore non si abbassa durante il suo turno come conseguenza di un combattimento perso.

Un giocatore non deve muovere per forza di tutto l'ammontare del suo movimento e si può fermare quando vuole.

Ogni Zombi incontrato deve essere combattuto (a meno che non sia stata giocata la carta "Alternative Food Source", in questo caso si passa negli spazi in cui si trovano gli Zombi come se non ci fossero).

Se un giocatore muove in uno spazio contenente un Segnalino Vita o Proiettile e non ci sono Zombi presenti, può prendere il Segnalino.

Zombi e giocatori possono muovere solo dentro o fuori gli edifici con un "nome", e solo usando gli spazi con una porta. Non si può entrare in nessun altro edificio.

Tutti gli spazi negli edifici con un "nome" sono solitamente indicati con delle linee nell'edificio (per esempio, lo "Sporting Goods Store" ha 7 spazi interni ed 1 spazio di strada).

Né i giocatori né gli zombi possono fare movimenti diagonali.



Logica contorta (o: Note su questa variante):

Ok, Zombies!!! non era un gran gioco con cui iniziare, molte persone, me incluso, affermano che sia troppo lungo da giocare e spesso si passano diverse fasi dove non accade niente eccetto pochi tiri di dado. Lo scenario del gioco e “Ehi ragazzo, guarda, 100 Zombi di plastica!” sono fattori che fanno resistere questo gioco, così il mio gruppo ed io abbiamo scritto queste regole che crediamo meglio di quelle originali. Sotto ci sono delle note sul perché sono stati fatti quegli specifici cambiamenti, e che effetti hanno sul gioco.

(1) Il numero di Zombi uccisi necessario a vincere non dipendeva dal numero di giocatori, significa che in una partita a 6 giocatori era molto difficile accumulare abbastanza Zombi prima che l’Eliporto uscisse fuori, se confrontata con una partita a 2 giocatori. Questo significa che in una partita a 5 o 6 giocatori, la vittoria è quasi sempre del primo che riesce a raggiungere l’Eliporto. Questo cambiamento è stato apportato per permettere ai giocatori di decidere in che modo vincere la partita.

(2) Queste carte sono state rimosse per un numero di ragioni. Apparentemente (in accordo con uno dei game designer) ci doveva essere solo una copia di queste carte, ma poi il gioco è stato stampato con un mazzo di carte raddoppiato per ridurre i costi di produzione. Questo significa che queste carte molto potenti e distruttive sono in duplice copia, anche se non era quella l’intenzione. Rimuovere quelle extra riduce il problema. “All the Marbles” è stata rimossa perché era una carta sfigata e nessuno l’ha mai usata. Spesso veniva scartata appena possibile, come unico risultato di rendere le cose più lente.

(3) Le Carte Mappa sono ridistribuite per 2 ragioni: primo, se gli edifici con un “nome” sono più vicini alla cima del mazzo si sfruttano di più varie parti del gioco. Questo significa che rende più probabile agli edifici con un “nome” essere pescati velocemente, in modo che i giocatori possano usare le Carte Evento correlate senza dover attendere troppo o essere costretti a scartarle perché un edificio non è stato ancora giocato. Secondo, significa che l’Eliporto può essere OVUNQUE in fondo alla terza parte del mazzo. Se l’Eliporto appare sempre alla fine è più facile riuscire ad uccidere gli Zombi richiesti, invece in questo modo, comparando prima della fine del mazzo, può mettere fretta ai giocatori che stanno uccidendo molti Zombi, che ora vedono comparire il modo per vincere degli altri giocatori in un momento inaspettato. Puoi voler rimuovere solo un tipo di ogni edificio “senza nome” per allungare la partita e rendere meno casuale la fine del gioco.

(4) Il movimento è stato cambiato perché era veramente frustrante e noioso quando il gioco si rallentava a causa di diversi tiri di movimento con risultato di 1. Questo riduceva le possibilità che accadesse qualcosa. **Inoltre era assurdo tirare il dado per ogni azione che dovevi fare. Rallentava il gioco e lo rendeva molto più casuale.**

(5) Il centro del Town Square rappresenta il centro della plancia di gioco e ci sembrava un ottimo posto dove ricaricarsi. In accordo con gli altri cambiamenti, in questa versione del gioco i personaggi non muoiono, si presume che siano troppo feriti per muoversi attraverso l’orda di Zombi. Nella versione originale delle regole, se muori, puoi ricominciare dal centro della plancia di gioco con 3 Proiettili e 3 Vite, questo francamente non sembra realistico e nemmeno troppo svantaggioso. Spesso addirittura poteva essere vantaggioso morire e “tornare” perché ci si poteva avvicinare all’Eliporto, e meglio equipaggiati di prima. Questo non ci sembrava giusto, perché il punto centrale dei film di Zombi è che i protagonisti devono cercare di NON morire. Se questo vi sembra giusto, bene, uccidetevi pure. Avere dei giocatori di Zombies!!! che si lanciano in braccio alla morte come modo per essere più vicini alla vittoria è stupido.

(6) Muovere un numero di Zombi stabilito significa meno tempo quando i giocatori sono fermi dopo aver finito di muovere le loro pedine. Muovere 4 o 5 Zombi può essere inutile, perché spesso non ci sono Zombi nelle vicinanze di qualcuno e nemmeno nella stessa strada di un giocatore. Non è un cambiamento enorme, ma è uno di quelli che troviamo più divertente. **Inoltre, tirare il dado per vedere quanto Zombi devi muovere non sembra necessario e rallenta molto il gioco. Cambiare questo con un numero di Zombi stabilito velocizza il gioco.**

(7) Non ricordo chi ha suggerito per primo di fare delle puntate con gli Zombi uccisi per poter posizionare l’Eliporto, ma credo sia stata una grande idea. Le regole esistenti premiavano chi non attaccava Zombi o chi giocava male e moriva spesso prima dell’arrivo dell’Eliporto, in modo che la persona con meno Zombi uccisi potesse posizionare l’Eliporto. A me sembra una pazzia, non è mai stato utile essere codardi e fuggire in un film horror. Sarebbe come se Burke fosse stato l’unico sopravvissuto alla fine di Alien. Nel nostro metodo i giocatori non hanno scelta devono gettarsi nell’azione a prendere a calci gli Zombi, sperando di raccogliere le risorse per posizionare l’Eliporto e sopravvivere alla corsa fino all’elicottero. Si può anche creare la situazione in cui un



giocatore cui mancano solo 3 Zombi da uccidere per vincere, decida di tenersi gli Zombi già uccisi e non rischiare la corsa per la fuga.

(8) In accordo con il numero 5, siamo dell'idea che un giocatore sia troppo stanco per combattere bene ed avrà un'andatura zoppicante e molto lenta, cercherà quindi di trovare qualcosa che lo possa aiutare ad applicarsi un primo soccorso per curarsi e poter ripartire. Ci sembra in accordo con molti film come "Evil Dead" (L'Armata delle Tenebre) quando Ash subisce ferite devastanti, ma non viene ucciso. In questo modo, un giocatore che è a corto di Segnalini Vita ha dei problemi e farebbe meglio a fare qualcosa che lo renda più veloce, ma comunque non è fuori dal gioco. Si muoverà più lentamente dei giocatori in salute, e se perderà un combattimento sarà penalizzato con la perdita di uno degli Zombi uccisi e terminerà il suo movimento. In altre parole, dovrebbe usare carte come "Well deserved rest" o "First Aid Kit" e potrebbe combattere per entrare negli edifici per guadagnare Segnalini Vita se lo vuole, dimostrandosi coraggioso, ma spesso potrebbe essere meglio tornare al centro del Town Square per riequipaggiarsi. Abbiamo aggiunto questa opzione per permettere al tuo eroe di morire e ripartire (dopotutto qualcuno muore nei film di Zombi), ma così facendo si viene penalizzati con la perdita di metà degli Zombi e delle carte che si hanno in mano. Questo dà ai giocatori un'interessante scelta (devo ripartire con un nuovo personaggio, o rimango finché non vinco per poter continuare?)

(9) Questa carta era completamente inutile. Riprendere il massimo di Segnalini Vita significa che un giocatore non dovrà ancora fuggire.

Questo è quanto. Non sono cambiamenti drastici ma sembrano creare un gioco più corto e divertente con il nostro gruppo, così ho pensato che poteva esserlo anche per altre persone. Ringrazio tutte le persone nella ZombiesBG mailing list per le idee, ed ai giocatori del mio gruppo a cui attualmente piace il gioco abbastanza da aiutarmi a creare questa variante, e naturalmente a Todd e Kerry Breitenstein per aver creato questo gioco maledettamente bello.

Le regole per la partita veloce di Rich velocizzano molto il gioco. Abbiamo aggiunto un po' di trucchi per rendere il gioco un po' meno noioso con tutti quei tiri di dado, e abbiamo introdotto un paio di altre ottime varianti che abbiamo sperimentato. La maggior parte delle idee vengono dal gruppo ZombiesBG, così i ringraziamenti per molti dei cambiamenti andrebbero a loro.

Zombies is a trademark of Journeyman Press. Some images used on this page are Copyright (C) Journeyman Press and are used without their permission No threat to copyright or trademark is intended.

