

Sommario

Obiettivo del Gioco	4
Il Gioco	4
Iniziare la Partita	4
Consumare le Risorse	5
Fase 1: Pesca	6
Fase 2: Occupazione	6
Il Rifugio	6
I Sopravvissuti	7
I Razziatori	7
Le Attrezzature	9
Gli Imprevisti	10
I Trionfi	10
I Luoghi da Razziare	11
Fase 3: Perlustrazione	13
Fase 4: Combattimento	14
Fase 5: Consumo Risorse	17
Glossario	18

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale ma è intesa come aiuto per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti sul gioco e le immagini sono detenuti dai rispettivi proprietari.

I personaggi e le storie presenti nel gioco sono inventati. Ogni riferimento a persone esistenti o a fatti realmente accaduti è puramente casuale.

ApocalypZe Card Game

Ideato da Ivan Turner

***Sviluppato da Ivan Turner,
Peter Spano,
& Chris Hanson***

Traduzione di Marco "MindbendeR" Grosso

Direzione Artistica di Chris Hanson

9 Kingdoms Publications:

***Neil Hoffman
Ivan Turner
Peter Spano
Chris Hanson***

Ringraziamenti Speciali:

***Stephanie Sanford (Social Media)
Josh Kindberg (Demos)
Pamela Mazurkevich (Artwork)
Kara Zisa (Artwork)
Nick Bowen (Artwork)
Stephen Marcus (Video Narration)
Gregory Hanson (Camera Work)***

***e a tutti coloro che hanno contribuito
a rendere reale questo particolare sogno.***



Se, nel caso di un'Apocalisse Zombie, un miliardo di persone avessero avuto la fortuna di scampare all'infezione, ciò vorrebbe comunque dire che 5 miliardi di persone l'avrebbero contratta e si sarebbero trasformati in zombie.

Sempre considerando un pronostico in positivo.

L'infezione si è propagata rapidamente. Nell'arco di poche ore, la maggior parte della popolazione è morta... e poi risorta.

Gli zombie sciamarono le città. Erano dappertutto. I sopravvissuti lottavano come meglio potevano contro le orde rimpinguanti. Si rifugiarono ovunque potevano, convertendo chiese, stazioni di polizia e qualsiasi altro edificio in cui si asserragliavano in roccaforti contro le ondate di non morti che cercavano di divorarli. Depredavano supermercati e centri commerciali, alla disperata ricerca di tutto ciò che potevano trovare. Prendevano tutto quello che potevano trasportare, lasciando il resto ai ratti.

Per primi arrivarono i raminghi delle bande di strada che pensavano di poter prendere ciò che volevano.

Poi giunsero i cultisti, un gruppo di fanatici che credevano che gli zombie erano destinati a dominare la Terra. Era dovere solenne del culto aiutare gli zombie nelle loro conquiste.

Sfida dopo sfida, i sopravvissuti dell'ApocalypZe sforzavano di ritagliarsi un piccolo posto per loro stessi. Questa è la loro storia.

*Questa è anche la **tua** storia...*

Obiettivo del Gioco

Sopravvivere più a lungo dei tuoi avversari conservando e ottenendo risorse (le carte).

Il Gioco

ApocalypZe è un gioco per 2 o più giocatori. Ogni giocatore inizia la partita con un mazzo composto da 60 carte, compresa 1 carta **Rifugio** e 59 carte a scelta. Non c'è limite al numero di copie di ciascuna carta nel proprio mazzo.

Il gioco consiste nel sopravvivere durante l'apocalisse zombie. Il vostro mazzo di 59 carte rappresenta i vostri rifornimenti e le vostre risorse durante i tempi cupi. Durante la partita dovrete consumare queste risorse e fare il vostro meglio per ripristinarle e, allo stesso tempo, costringere i vostri avversari a sperperare le proprie. Una volta che finiti i rifornimenti, non avrete più la capacità di sopravvivere e sarete esclusi dal gioco.

Iniziare la Partita

All'inizio della partita, piazzate il proprio Rifugio sul tavolo davanti a voi. Dopodiché mischiate il vostro mazzo e pescate 8 carte per la vostra mano. Piazzate il vostro mazzo accanto a voi sul tavolo.

Le Carte

ApocalypZe contiene 5 tipi di carte che comprendono Luoghi, Personaggi, Attrezzature, Imprevisti e Trionfi. tutte le carte hanno un testo che specificano la funzione della carta. Il testo può includere istruzioni per giocare la carta. Il testo può includere bonus o penalità (ad esempio, "Attacco +1") che si trovano in tutti i punti durante la partita. Il testo può includere abilità (ad esempio, "gioca un motociclista dal tuo mazzo"). Queste tipi di abilità, a meno che specificato diversamente, possono essere solo giocate durante la vostra Fase Occupazione (pagina X). Molte carte vi permetteranno di giocare o pescare carte dal vostro mazzo, dagli scarti o da altri mazzetti. Ogni volta che lo fate, dovrete sempre mischiare quel determinato mazzo.

Luoghi

In ApocalypZe, le tue carte vengono giocate sempre nei Luoghi, piuttosto che semplicemente sul tavolo da gioco. ci sono 2 tipi di Luoghi nel set base, ma ne seguiranno altri con le espansioni. Il tuo Rifugio è la base operativa dei tuoi sopravvissuti. Puoi solo disporre di 1 Rifugio nel tuo mazzo. I Luoghi delle Razzie vengono giocati successivamente durante la partita e sono una risorsa in cui attingere carte perdute.

Personaggi

Ci sono 2 tipi di Personaggi. Le carte Sopravvissuto (di colore blu) vengono sempre giocate nel tuo Rifugio. Le carte Razziatori (di colore rosso) vengono giocate nei Luoghi degli avversari.

Attrezzature

Le Attrezzature potenziano le altre carte. Possono essere connesse ai Luoghi, ai Personaggi e ad altre Attrezzature.

Imprevisti

Gli Imprevisti sono eventi di gioco sotto il tuo controllo. Possono essere giocati solamente durante la tua Fase Occupazione.

Trionfi

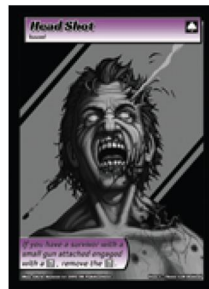
I Trionfi sono anche eventi di gioco, ma possono essere giocati in qualsiasi momento durante la partita. I Trionfi possono essere giocati come singole azioni o come risposta ad altre carte giocate. Quando i Trionfi vengono giocati in risposta ad altre carte o di ogni Trionfi, devono essere risolti in ordine, dall'ultimo giocatore al primo.

Consumare le Risorse

Durante tutto il corso della partita, si sarà costretti a **consumare** le risorse. Per fare questo, si ripongono le carte nella pila degli scarti. Ciò può essere realizzato in tre modi diversi.



Mazzo



Pila degli scarti

Riporre la prima carta coperta in cima al tuo mazzo nella tua pila degli scarti vale come **consumare 1 risorsa**.

Riporre 2 carte qualsiasi dalla tua mano nel tuo mazzo degli scarti vale come **consumare 1 risorsa**.



Rifugio



Riporre un sopravvissuto dal tuo Rifugio nella tua pila degli scarti vale come **consumare X risorse**, dove X = valore del sopravvissuto.



Sopravvissuti

Se, in un qualsiasi momento durante il corso della partita, non sarà possibile adempiere ad un obbligo di consumo risorse, allora si verrà eliminati dal gioco.

Fasi

ApocalypZe è giocato in turni. Ogni giocatore effettua un turno completo, che consiste di 5 fasi.

Fase 1: Pesca
Fase 2: Occupazione
Fase 3: Perlustrazione
Fase 4: Combattimento
Fase 5: Consumo Risorse

Fase 1: Pesca

All'inizio del proprio turno, si pescano carte dalla cima del proprio mazzo fino ad avere 8 carte in mano. Non vi è alcun limite al numero di carte che si possono avere in mano. Talvolta, anche se siete in possesso di 8 o più carte, potrebbe essere richiesto pescarne altre ancora.

La carta **General Store** [Negozio] precisa: "Quando perlustri questo Luogo, pesca 1 carta addizionale durante la tua Fase di Pesca." Anche se disponi di 8 o più carte nella tua mano, dovrai pescarne 1 in più come sancito dalla carta General Store, anche perché non si tratta dall'inizio del tuo turno.

Fase 2: Occupazione

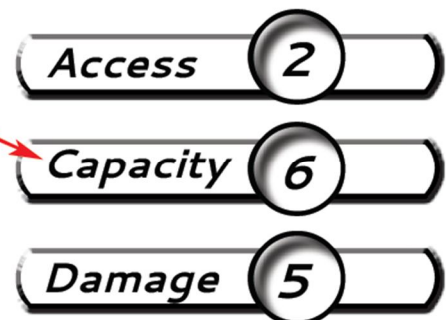
La prima cosa che dovrai compiere durante la Fase di Occupazione consiste nel scegliere un Luogo sul tavolo da occupare oppure nel giocare un Luogo dalla tua mano da occupare.

Quando selezioni un Luogo da occupare, potrai soltanto giocare carte su quel Luogo durante quel turno. Inoltre, potrai utilizzare solo il testo citato delle carte presenti su quel Luogo durante quel turno.

Il tuo Rifugio



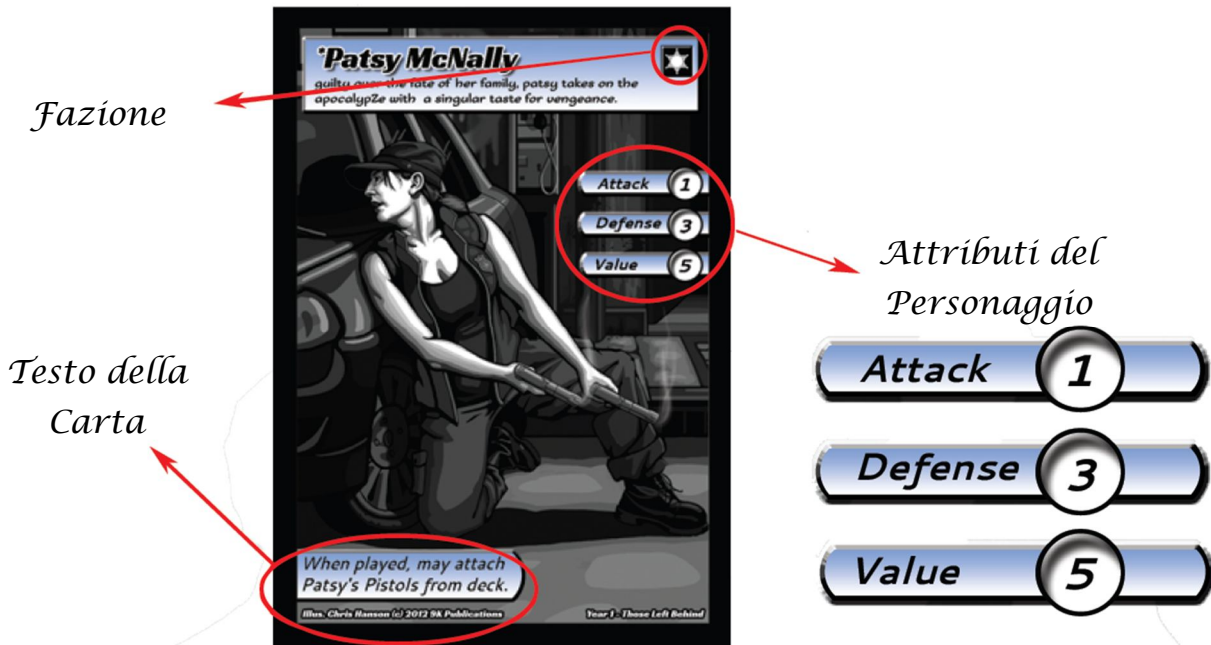
*Attributi
del Rifugio*



Durante il tuo primo turno, devi occupare il tuo Rifugio. Il tuo Rifugio è il tuo santuario. Ne avete solo una a disposizione, quindi sarà meglio averne molta cura.

In base al Luogo che hai scelto, potrai giocare sul tavolo una certa varietà di carte dalla tua mano.

I **sopravvissuti** possono essere giocati soltanto nel tuo Rifugio. Non puoi avere più sopravvissuti nel tuo Rifugio rispetto al valore permesso dalla **capacità** del Luogo. Gli eventuali sopravvissuti che eccedono questo limite devono immediatamente essere riposti nella pila degli scarti.



Ci sono 4 diverse fazioni di sopravvissuti. Ogni fazione ha i propri punti di forza e le proprie debolezze ed è rappresentata da un diverso simbolo. I sopravvissuti di qualsiasi fazione possono essere giocati in un qualsiasi Rifugio.



I **razziatori** sono la tua principale offensiva. Possono essere soltanto giocati nei Luoghi degli avversari.

Esistono 3 diverse fazioni di razziatori.



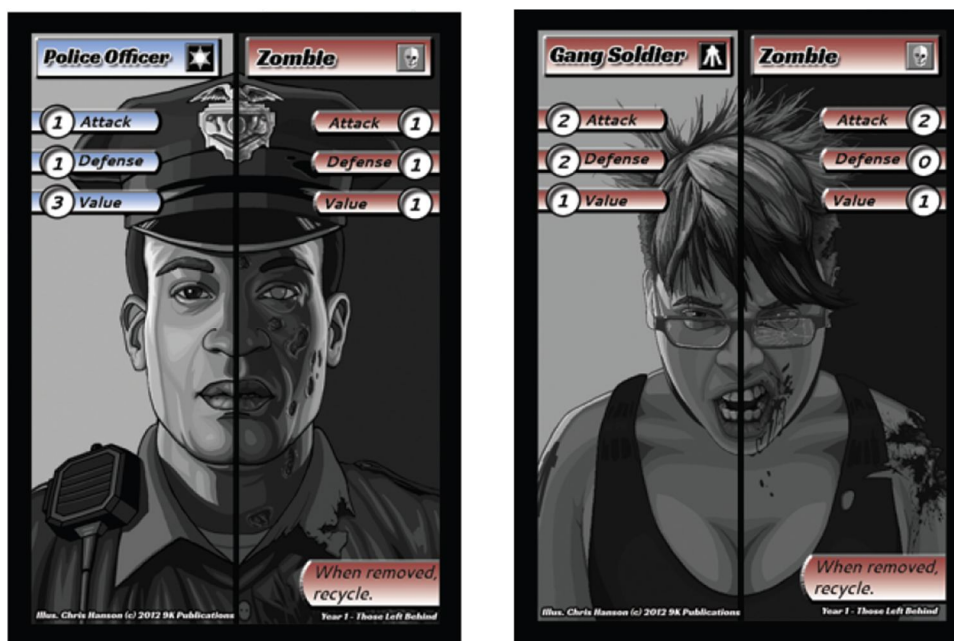
I razziatori di diverse fazioni non possono mai occupare lo stesso Luogo. Le carte che comportano la violazione di questa norma non potranno essere giocate.



La carta **Turned** [Tramutato] specifica: “Converti 1 carta doppia da umano a zombie.” Se l’uso di questa carta comporterebbe che lo zombie si trovi nello stesso Luogo di un bandito o di un cultista, allora questo raziatore non potrà essere giocato.

Tutti i Personaggi hanno punteggi di attacco, di difesa e di valore. Se il valore di un Personaggio viene ridotto, quel Personaggio è ferito e dovrà essere riciclato al fondo del tuo mazzo al termine della fase corrente. Tutte le carte collegate a quel Personaggio vengono anch’esse riciclate. Se una qualsiasi di quelle carte, o più, appartengono ad altri giocatori, allora tutte queste carte vengono riciclate nei corrispondenti mazzi. Se il valore è ridotto a 0, allora quel Personaggio viene riposto nel mazzo degli scarti.

Il Personaggio generico di ogni fazione, sia sopravvissuto che raziatore, si presenta come una **carta doppia**.



Una carta Personaggio doppia è divisa in due metà, una umana e una zombie. Queste carte possono essere giocate **sia come un tipo che come l’altro**. Una volta in gioco, non potrai più cambiarle.

Puoi giocare sul tavolo tante copie di carte doppie e altre carte generiche (ad esempio, Gang Bully [Membro dei Banditi] e Handgun [Arma da Fuoco]) quante ne desideri. Tuttavia, le carte che hanno un asterisco (*) davanti al nome (ad esempio, Patsy McNally e Python’s Python) sono uniche. Soltanto una copia di queste carte può essere in gioco in un qualsiasi momento tra tutti i giocatori.

Le **Attrezzature** sono carte che possono essere collegate ad altre carte. Le Attrezzature sono giocate durante la Fase di Occupazione e possono essere collegate a qualsiasi carta nel Luogo selezionato da occupare (incluso il Luogo stesso).



Tutti le Attrezzature presentano istruzioni sulla carta che specifica come effettuare il collegamento. Il resto del testo di gioco quindi specifica gli effetti che l'Attrezzatura ha sulla carta con cui è collegata. Non si può collegare più di una copia di un'Attrezzatura ad una singola carta.

Alcune Attrezzature potranno avere degli attributi. Questi dovrebbero essere trattati come identificatori per l'Attrezzatura e sono generalmente utilizzati come riferimento dalle altre carte.

Le Attrezzature, e altre carte, specificheranno spesso le carte a cui si possono collegare (o con quali carte possono essere giocate). Mentre molte di queste specifiche sono evidenti (motociclisti, cultisti, zombie, ecc...), un numero di carte fanno riferimento a "umani". Non ci sono identificatori per umani sulle carte. Un umano consiste essenzialmente in qualsiasi persona che **non** è uno zombie. Pertanto, una qualsiasi carta che sentenzia di poter essere giocata con un umano può essere legalmente giocata con un Razziatore Bandito oppure con un Sopravvissuto Civile.

Gli **Imprevisti** sono carte che hanno un effetto immediato nel gioco. Un Imprevisto deve essere giocato durante la Fase di Occupazione e deve influenzare le carte o la situazione nel Luogo selezionato da occupare.


Solo una copia di un qualsiasi Imprevisto può essere giocato durante il proprio turno.

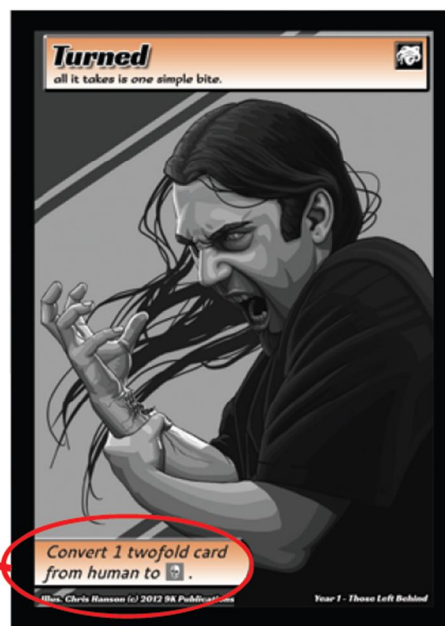
Imprevisto



Alcuni Imprevisti non avranno un bersaglio nel Luogo selezionato da occupare, ma potranno avere come bersaglio il tavolo da gioco o le carte in mano, ecc... Queste carte possono essere giocate durante la Fase di Occupazione indipendentemente dal Luogo selezionato da occupare.

Testo della Carta

Convert 1 twofold card
from human to .



Ogni volta che giochi una carta o utilizzi un'abilità presente su una carta o effettui una qualsiasi azione durante la Fase di Occupazione, il tuo avversario ha la possibilità di rispondere alla tua azione. Più comunemente, le risposte arriveranno sotto forma di **Trionfi**.

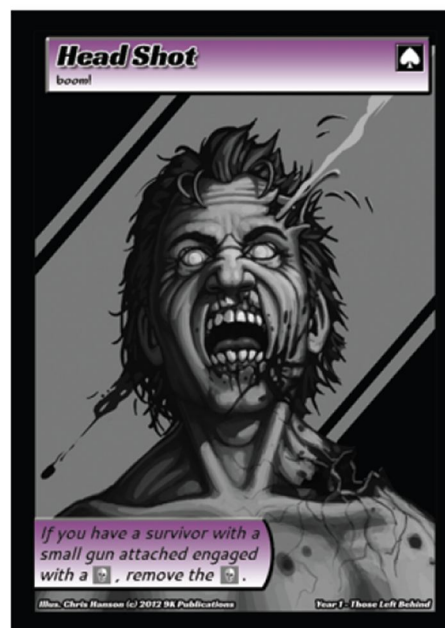
Trionfo



I Trionfi possono essere giocati in qualsiasi momento. A volte sono giocati come reazione mentre altre volte creano eventi di gioco. Il testo della carta descrive quando è opportuno giocare quello specifico Trionfo.

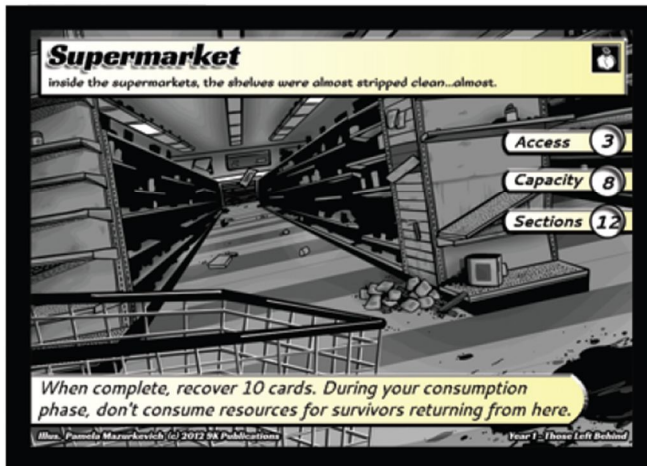
Ogni giocatore può giocare solo una copia di un qualsiasi Trionfo durante il proprio turno.

I Trionfi sono o controbattuti o immediatamente risolti. Quando viene giocato un Trionfo, l'avversario può giocare uno proprio per controbatterlo. Se invece non vi è una reazione al Trionfo, allora questo viene immediatamente risolto. L'avversario, infine, ha comunque adesso l'opportunità di giocare un proprio Trionfo.

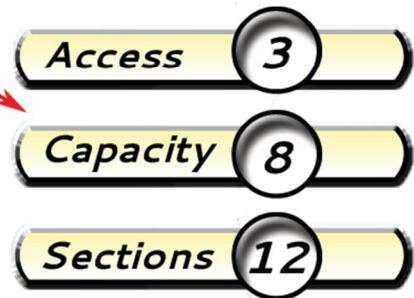


Puoi giocare sul tavolo un **Luogo da razziare** dalla tua mano. Questa carta si presenta come un Rifugio e segue molte regole che riguardano i Rifugi.

Luogo da razziare



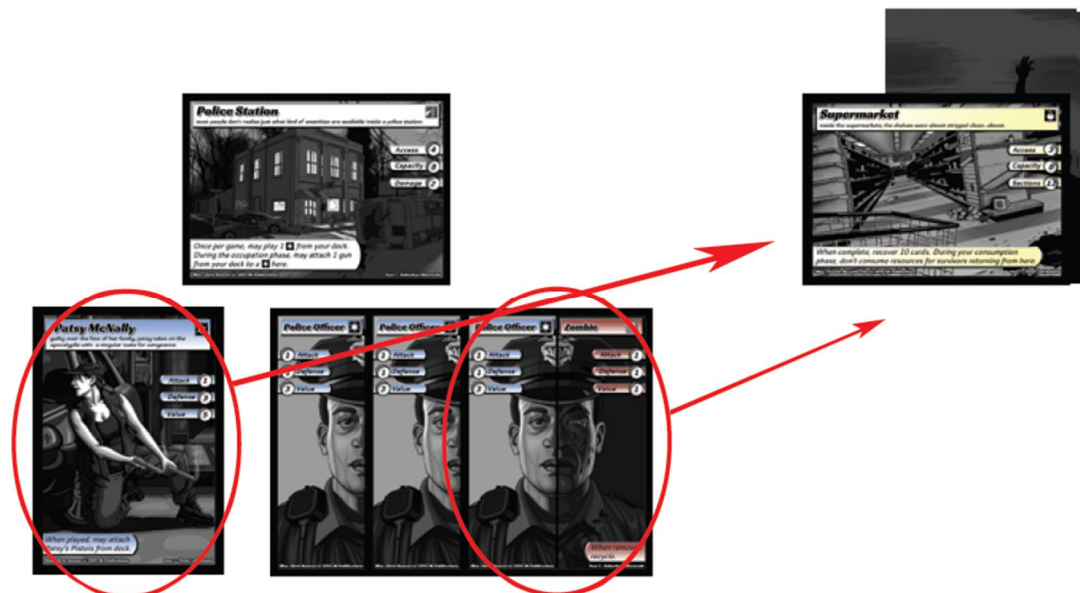
Attributi del Luogo da razziare



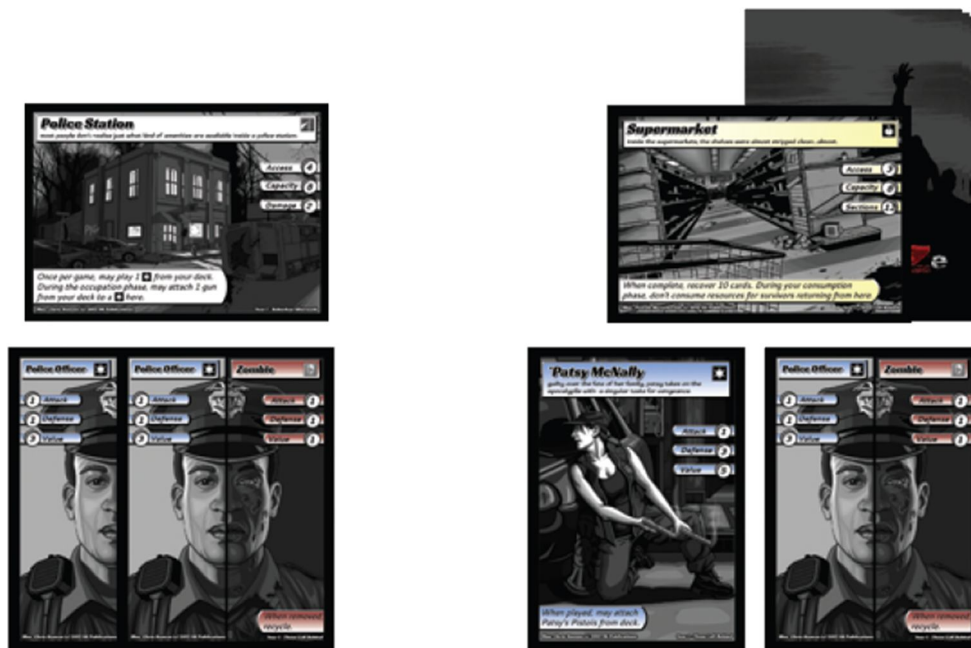
Mantenete l'ordine delle carte, contate X carte dal fondo della pila degli scarti, dove X = il numero di sezioni elencate sul Luogo. Posizionate tutte queste carte sotto questo Luogo.

Se non hai abbastanza carte nella tua pila degli scarti per rappresentare **tutte** le sezioni, allora non potrai giocare quel Luogo.

In ogni turno, durante la tua **Fase di Perlustrazione**, pulirai sessioni del Luogo secondo le regole dettagliate nella Fase 3: Perlustrazione.



Puoi ora spostare i sopravvissuti dal tuo Rifugio nel Luogo o semplicemente lasciarlo in gioco per una successiva perlustrazione. Non puoi spostare i sopravvissuti se tutti i punti di accesso al vostro Rifugio sono bloccati. I punti di accesso possono diventare bloccati durante il combattimento. Allo stesso modo, i tuoi sopravvissuti non saranno in grado di lasciare il Luogo da razziare se tutti i suoi punti di accesso sono bloccati.



I sopravvissuti che si trovano nel Luogo da razziare dovranno cavarsela da soli. Non puoi spostare altri sopravvissuti nel Luogo da razziare. A meno che non siano indirizzate da una carta (ad esempio da **Greatness Thrust Upon Him** o **Take What You Need**), non puoi giocare sopravvissuti dalla tua mano al Luogo da razziare. Non puoi neppure giocare Attrezzature dalla tua mano sui sopravvissuti nel Luogo da razziare. Gli Imprevisti tuttavia possono essere giocati nel Luogo da razziare.

Mentre il Luogo da razziare è in gioco, tu o il tuo avversario potrete sceglierlo durante la Fase di Occupazione. Tutti i giocatori possono usare Imprevisti o utilizzare il testo delle proprie carte che si trovano nel Luogo da razziare. Il tuo avversario può giocare anche razziatori e Attrezzature nel Luogo da razziare. Se il tuo avversario ha dei razziatori nel Luogo da razziare mentre tu non disponi di nessun sopravvissuto in quel Luogo da razziare, allora il tuo avversario può scegliere di riciclare tutti i predoni che si trovano in quel Luogo da razziare.

Durante la tua Fase di Occupazione, puoi abbandonare un nel Luogo da razziare. Tutti i sopravvissuti da quel Luogo da razziare si sposteranno nuovamente nel tuo Rifugio oppure in un nuovo Luogo da razziare in gioco o appena giocato dalla tua mano. Il Luogo da razziare abbandonato rimane in gioco. I tuoi sopravvissuti possono ritornarci successivamente durante la partita, ma allo stesso modo anche il tuo avversario ci può giocare razziatori.

Se, durante la tua Fase di Occupazione, non ti piace la tua mano e non hai carte da giocare, si può riciclare l'intera tua mano in fondo al tuo mazzo. Durante quel turno tuttavia non puoi giocare nessuna carta.

Fase 3: Perlustrazione

La perlustrazione si verifica indipendentemente dal fatto che hai o no occupato il Luogo da razziare durante la tua Fase di Occupazione. Se **nessun raziatore** è presente nel Luogo da razziare, i sopravvissuti puliranno le sezioni. Nessuna sezione verrà pulita se c'è anche solo 1 raziatore nel Luogo da razziare.

Per ogni sopravvissuto nel Luogo da razziare, capovolgete la prima carta in cima alla pila delle sezioni.

Se la carta è un'attrezzatura, puoi giocarla su un sopravvissuto presente in quel Luogo da razziare.



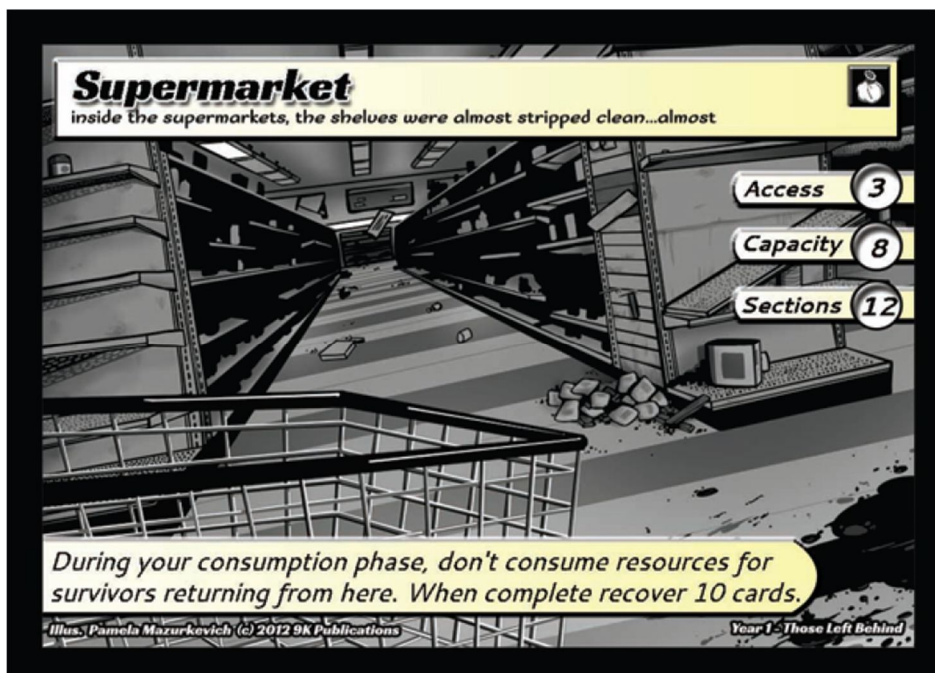
Se la carta è un sopravvissuto, puoi giocarla in quel Luogo da razziare.



Ogni altra carta viene immediatamente riposta in cima alla tua pila degli scarti.

Quando tutte le sezioni di un Luogo da razziare sono state capovolte, tutti i sopravvissuti fanno immediatamente ritorno al Rifugio (se possibile). Una volta che i sopravvissuti vengono spostati nel Rifugio, la corsa alla perlustrazione è considerata completata.

La maggior parte dei Luoghi da razziare specificheranno che dovrai recuperare carte quando la corsa alla perlustrazione è completata. Queste carte vengono prese dal fondo della tua pila degli scarti e messe sul fondo del tuo mazzo.



Fase 4: Combattimento

Il combattimento si svolge in ogni Luogo in cui si trovano dei razziatori. Ricorda che, durante la tua Fase di Occupazione, puoi giocare Razziatori nel Rifugio di un avversario o nei Luoghi da razzare.

Tutti i Luoghi presentano un certo numero di punti di accesso.

Puoi suddividere i tuoi razziatori fino a X gruppi, dove X = punti di accesso.

Razziatori
Attaccanti



Rifugio



Sopravvissuti
Difensori

Puoi suddividere i tuoi razziatori in un minor numero di gruppi, se lo desideri. Una volta che i tuoi razziatori sono stati organizzati in gruppi di attacco, il tuo avversario organizzerà i sopravvissuti in gruppi di difesa.



Nel Rifugio, i sopravvissuti possono essere inviati a combattere o lasciati nelle retrovie. Ciascun gruppo di difesa si scontrerà con un gruppo di attacco, in quello che è chiamato **ingaggio**. I razziatori che non sono ingaggiati attaccheranno direttamente il Rifugio.

Una volta che tutti gli ingaggi sono stati determinati, sia tu che il tuo avversario potete ora giocare tonfi, l'attaccante per primo.



Per ogni ingaggio, è necessario determinare i totali di attacco, i totali di difesa e i totali delle perdite. Il totale di attacco per ciascun schieramento è la somma degli attributi di Attacco di tutti i Personaggi nell'ingaggio di quel determinato schieramento. Il totale di difesa per ciascun schieramento è la somma degli attributi di Difesa di tutti i Personaggi nell'ingaggio di quel determinato schieramento. Il totale delle perdite per ciascun schieramento è la differenza tra il totale di attacco dell'avversario e la sua difesa totale.

Al fine di valutare le perdite, è necessario assegnare le ferite ai vostri Personaggi pari al totale delle perdite. Le ferite sono assegnate al valore di un Personaggio. Quando assegni le ferite, seleziona un Personaggio e assegna tante ferite quanto può sostenere il suo valore. Se il valore non è stato ridotto a 0, il Personaggio è ferito. Riciclare la carta (ed eventuali Attrezzature) nel fondo del tuo (o nell'appropriato) mazzo. Se il valore è stato ridotto a 0, il Personaggio è stato ucciso. Riponilo in cima alla pila degli scarti. Se rimangono ulteriori ferite, assegna ad un altro Personaggio. Continuare questo processo fino a quando tutte le ferite sono state assegnate. Le ferite vengono ripartite su più Personaggi soltanto se ci sono più ferite da assorbire rispetto al valore di un singolo Personaggio.

I razziatori attaccano attraverso (e di conseguenza bloccano) i punti di accesso. Il numero di punti di accesso bloccati è uguale al numero di gruppi di attacco dei razziatori. Ci sono 2 modi mediante i quali quei punti di accesso potrebbero riaprirsi. Se il giocatore attaccante riconfigura il suo attacco durante il suo prossimo turno, il numero di punti di accesso bloccati potrebbe cambiare. Se tutti i razziatori in un ingaggio vengono rimossi durante il combattimento, quel punto di accesso è considerato aperto. Se tutti i punti di accesso rimangono bloccati dopo la Fase di Combattimento dell'attaccante, il difensore non può muovere nessuno dei suoi sopravvissuti presenti in quel Luogo durante il suo prossimo turno. I punti di accesso bloccati, tuttavia, non impediscono ad altri sopravvissuti di arrivare in quel Luogo.

Nell'esempio precedente, Patsy McNally sta affrontando Signore Brawn in un ingaggio.



Il totale di attacco di Patsy è 1, mentre il totale di difesa di Brawn è 2. Il totale delle perdite è -1 pertanto il razziatore non viene ferito.

Il totale di attacco di Brawn è 4, mentre il totale di difesa di Patsy è 3. Il totale delle perdite è 1. Dal momento che il valore di Patsy è 5, la ragazza non uccisa. Ferita, viene riciclata in fondo al mazzo.

Un altro ingaggio coinvolge due agenti di polizia e un bandito. Dal momento che ciascun agente di polizia ha attacco 1 e difesa 1, il loro totale di attacco e di difesa è uguale a 2.



Anche il bandito attacca e difende a 2. Poiché il totale delle perdite di entrambi gli schieramenti è uguale a 0, nessuna di queste carte viene rimossa dal tavolo di gioco.

Infine, c'è l'ingaggio tra un agente di polizia e due banditi. I banditi un totale di attacco di 4 e un totale di difesa di 4. L'agente di polizia attacca e difende a 1. Egli non può danneggiare i banditi, mentre il suo totale delle perdite è uguale a 3. Dal momento che il suo valore è 3, viene ucciso e, pertanto, viene riposto nella pila degli scarti.

Il bandito che rimane non è ingaggiato da alcun sopravvissuto e quindi attacca direttamente il Rifugio. Ogni raziatore che attacca un Rifugio lo danneggia direttamente. Per ogni raziatore, il difensore deve consumare X risorse, dove X = l'attributo del danno del Rifugio.

Per il nostro precedente esempio, un bandito riesce a far breccia nella stazione di polizia, Rifugio che ha un attributo del danno di 2. Il difensore deve consumare 2 risorse.

Un Luogo da razziare non subisce alcun danno. Tutti i sopravvissuti in un Luogo da razziare devono combattere, anche se si può scegliere liberamente quali gruppi di razziatori ingaggiare e come ingaggiarli.

Fase 5: Consumo Risorse

Alla fine del tuo turno, devi consumare 1 risorsa per ogni sopravvissuto presente nel tuo Rifugio. Le regole del consumo di risorse sono state dettagliate in precedenza in questo regolamento.

Alcune carte altereranno il numero di risorse che dovrai consumare. Calcolare il totale di risorse da consumare. Se quel numero è uguale a 0, si deve consumare 1 risorsa. Si deve consumare almeno 1 risorsa per turno.

Se, in un qualsiasi momento durante il corso della partita, non sarà possibile adempiere ad un obbligo di consumo risorse, allora si verrà eliminati dal gioco.

Durante le partite a più giocatori, i giocatori che vengono eliminati dal gioco devono rimuovere i propri Luoghi, i propri sopravvissuti e le eventuali Attrezzature collegate alle proprie carte dal tavolo di gioco. Rimangono in gioco i razziatori e le Attrezzature collegate alle carte degli avversari. I giocatori eliminati possono continuare a giocare i loro razziatori durante i loro turni fino a quando tutti i loro razziatori verranno rimossi dal tavolo di gioco. I razziatori feriti vengono rimossi dal gioco invece di essere riciclati poiché il giocatore non è più in possesso di alcun mazzo.



Glossario

Accesso:	Il numero di punti attraverso i quali i razziatori possono attaccare un Luogo.
Azione:	Una qualsiasi mossa fatta nel gioco. A meno che diversamente specificato, un'azione viene risolta immediatamente.
Attacco:	L'attributo offensivo di un Personaggio.
Totale di attacco:	La somma di tutti gli attributi di attacco dei Personaggi nell'ingaggio di quel determinato schieramento.
Capacità:	Il numero massimo di sopravvissuti che possono occupare un Luogo.
Totale delle perdite:	La differenza tra il totale di attacco dell'avversario e la sua difesa totale. Il totale delle perdite determina quante ferite dovrai assegnare ai tuoi Personaggi.
Consumo:	Un procedimento attraverso il quale le risorse (le carte) vengono riposte nella pila degli scarti.
Danno:	Il numero di risorse che il giocatore deve consumare per ogni razziatore che attacca direttamente il Rifugio.
Difesa:	L'attributo difensivo di un Personaggio.
Totale di difesa:	La somma di tutti gli attributi di difesa dei Personaggi nell'ingaggio di quel determinato schieramento.
Ingaggio:	Il combattimento tra un gruppo attaccante e un gruppo difensivo in un Luogo.
Generico:	Una qualsiasi carta che presenta nel titolo una descrizione anziché un nome proprio.
"qui"	Si riferisce al Luogo in cui si sta giocando (o si è già giocata) quella carta.
Occupare:	Selezionare un Luogo durante la Fase di Occupazione.
Ripristinare:	Spostare una carta dal fondo della tua pila degli scarti in fondo al tuo mazzo.
Riciclare:	Spostare una carta in fondo al tuo mazzo.
Rimuovere:	Riporre una carta attualmente in gioco spostandola in cima alla pila degli scarti.

- Risorse:** Ogni carta nel tuo mazzo rappresenta una singola risorsa. Due carte nella tua mano rappresentano una singola risorsa. Ogni Personaggio nel tuo Rifugio rappresenta il numero di risorse indicato sulla sua carta.
- Sezioni:** Il numero di carte spostate dal fondo della pila degli scarti nel Luogo da razziare quando questo viene giocato.
- Unico:** Se una carta è unica, ci può essere soltanto una copia di quella carta sul tavolo da gioco in un qualsiasi momento. Una carta unica presenta un asterisco (*) davanti al suo nome.
- Valore:** La voglia di vivere di un Personaggio. Se il valore di un Personaggio venisse mai ridotto a 0 durante la partita, quel Personaggio viene immediatamente rimosso dal gioco. Se il valore viene sì ridotto, ma non a 0, quel Personaggio deve essere riciclato al termine della fase corrente.
- Ferito:** Riduce il valore di un Personaggio. I Personaggi feriti sono riciclati al termine della fase corrente.

Scheda di Consultazione Rapida

Fase 1: Pesca

Pesca carte fino ad averne 8 in mano.

Fase 2: Occupazione

Scegli soltanto 1 Luogo in cui giocare carte.

Fase 3: Perlustrazione

I sopravvissuti nel tuo Luogo da raziare puliscono le sezioni.

Fase 4: Combattimento

I tuoi razziatori combattono.

Fase 5: Consumo Risorse

Per ogni sopravvissuto nel tuo Rifugio, consuma 1 risorsa.

- Scarta la carta in cima al tuo mazzo.
- Scarta due carte dalla tua mano.
- Scarta sopravvissuti presenti nel tuo Rifugio avente valore sufficiente

Perlustrazione

1 – Gioca un Luogo dalla tua mano.

2 – Muovi i sopravvissuti dal tuo Rifugio verso quel Luogo.

3 – Per ogni sezione, prendi 1 carta dal fondo della tua pila degli scarti e mettila a faccia in giù sotto quel Luogo.

4 – Ogni sopravvissuto in quel Luogo pulisce 1 sezione, girando una carta ciascuno.

5 – I Personaggi e le Attrezzature girate possono essere giocate in quel Luogo.

Combattimento

Suddividi i tuoi razziatori in gruppi di attacco. Non puoi avere un numero di gruppi di attacco superiore al numero di accesso del Luogo.

Nel Luogo da raziare, il tuo avversario in difesa deve ingaggiare ogni gruppo che attacca (se possibile).

Nel tuo Rifugio, il tuo avversario in difesa può scegliere quali gruppi ingaggiare. I razziatori non ingaggiati danneggiano direttamente il Rifugio: si deve consumare un numero di risorse uguale al attributo di danno del Rifugio.

Ogni schieramento combatte separatamente.

Totale di attacco = Somma di tutti gli attributi di attacco

Totale di difesa = Somma di tutti gli attributi di difesa

Totale delle perdite = Totale di attacco dell'avversario – il proprio totale di difesa