

• **Turno Zombi:**

- 1) **Muovere il Tassello Sole:** nel primo turno assoluto piazzare il tassello sole sul numero corrispondente dello scenario. Negli altri turni spostare il tassello verso il basso. Oltre lo spazio 1, il gioco finisce immediatamente.
- 2) **Pescare le carte:** limite di 4 carte in mano (o 2+2 con 2 giocatori Zombi). Pescare carte fino ad arrivare al limite massimo. E' possibile anche scartare carte prima.
- 3) **Nuovi Zombi:** lanciare 2D6, se la somma è un numero più alto degli Zombi presenti in gioco, allora arriveranno nuovi Zombi. Con 2 giocatori, ognuno lancia 1D6.
- 4) **Muovere gli Zombi (Inizio Turno):** si possono muovere di 1 spazio in qualsiasi direzione e possono attraversare le mura. Uno Zombi non può lasciare uno spazio con un Eroe e nel caso di Eroi adiacenti deve raggiungerli.
- 5) **Combattimento:** tutti gli Eroi e gli Zombi devono combattere in modo omogeneo. Se c'è disparità decidono gli Eroi che scelgono sempre anche l'ordine di combattimento.
- 6) **Piazzare nuovi Zombi:** tirare 1D6 (o 2D3 con 2 giocatori Zombi), e piazzare il numero di Zombi uscito nei Pozzi delle Anime, uno per Pozzo in modo omogeneo. Mai più di 14 sul tabellone.

• **Turno Eroe:**

- 1) **Muovere o Cercare (Inizio Turno, vale la dichiarazione):** tirare 1D6 e scegliere se muoversi o fare altro. Ci si muove massimo fino al numero uscito. Se si passa in uno spazio con Zombi bisogna fermarsi, ma se il movimento inizia da uno spazio con Zombi ci si può spostare. Gli Eroi non possono muovere attraverso le mura ma possono entrare nelle porte, solo frontalmente. Invece di muovere un Eroe può **Cercare**, cioè pesca una carta dal mazzo Eroi e la gioca o la conserva. In alcuni edifici ci sono spazi **Pick Up:** in questo caso la carta viene cercata nel mazzo degli scarti Eroe.
- 2) **Cambiare Oggetti:** l'Eroe attivo può scambiare Oggetti con tutti gli Eroi presenti nello stesso spazio. Ogni Eroe può avere al massimo 4 oggetti in gioco, solo 2 di questi possono essere armi. Se supera il limite, deve scartarli o darli ad altri giocatori nello spazio come azione extra.
- 3) **Attacco a Distanza:** solo una volta per turno è possibile colpire un bersaglio a distanza raggiungibile, i modelli non coprono la vista, le mura sì. Un Eroe può vedere attraverso un muro se si trova adiacente ad esso. Se il bersaglio ha 1 solo punto ferita viene rimosso.
- 4) **Combattimento:** un Eroe deve affrontare tutti gli Zombi presenti. Un Eroe tira 2 Dadi, lo Zombi 1. Vince chi ha il singolo risultato più alto, ma gli Zombi vincono i pareggi. E' possibile utilizzare carte combattimento di solito dopo aver lanciato i dadi (Lo Zombi può usarne solo una per combattimento). Se lo Zombi ha il risultato più alto infligge 1 ferita all'Eroe. Se l'Eroe ha il risultato più alto, il combattimento finisce senza nessun effetto. Se l'Eroe oltre a vincere ottiene una doppia, infligge una ferita (di solito significa che lo Zombi viene rimosso nella riserva). Se invece un Eroe muore, si rimuove per sempre dal gioco e si scartano tutte le sue carte (tranne casi particolari descritti più avanti).

REGOLE OPZIONALI: (applicabili solo se non sono già presenti nello Scenario scelto)

1) A) GRAVE WEAPONS ZOMBI

Invece di piazzare 2 Zombi è possibile pescare ed assegnare ad uno Zombi una carta dal mazzo Grave Weapons. Può essere piazzata su qualsiasi Zombi ma non nello stesso spazio o nello spazio adiacente di un Eroe, o in qualsiasi Pozzo delle Anime Zombi. Limite di 8 contemporaneamente sulla mappa.

B) SURVIVAL DECKS EROI

Opzione di Ricerca Speciale con il risultato di 5+ per il Movimento. Basato su un Set di Numeri a Caso dell'edificio in cui siete.

A seconda del numero dell'edificio è possibile pescare:

(1,2,3) e (1,2) per gli Unique Items

(4,5,6) e (5,6) per le Survival Tactics

(3,4) per Unique Items e Survival Tactics

2) ADVANCED ABILITIES

ZOMBI: Alla fine di ogni turno Zombi, se almeno un Eroe è stato ucciso, il giocatore Zombi pesca a caso 1 carta Abilità Zombi e la mette permanentemente in gioco.

EROI: Alla fine di ogni Attivazione di un personaggio Eroe, se questi ha ucciso almeno uno Zombi nel suo turno, guadagna 1 segnalino esperienza (è possibile usare qualsiasi segnalino del gioco). Quando ne ha collezionati almeno 3, in qualsiasi momento può prendere la carta Abilità specifica del suo Eroe e metterla permanentemente in gioco.

3) EXPLORATION/FREE SEARCH MARKERS

E' possibile piazzare i 20 segnalini Free Search dal lato della scritta "Exploration" in tutti gli edifici vuoti; un Eroe che termina il suo movimento in uno di questi edifici può scoprire il segnalino e scartarlo; possono verificarsi: **1) Free Search:** azione Cercare extra - **2) Surprise Attack X1 o X2:** piazzare i nuovi Zombi e combattere - **3) New Hero Found:** entra in gioco un nuovo Eroe con una Carta Eroe Extra, e non viene mai rimpiazzato in caso di morte. Inizia ad attivarsi nel turno successivo.

4) DOOR MARKERS

E' possibile piazzare segnalini Porta e Porta Bloccata in modo da rendere sempre omogenea la distribuzione.

5) A) ZOMBIE GRAVE DEAD ZOMBI

Quando si piazzano nuovi Zombi, è possibile piazzare 1 **Zombi Rosso** al posto di 2 Zombi normali. Quando vengono uccisi questi Zombi non tornano nella riserva e vanno sempre considerati nel conto del limite di Zombi. Con 2 giocatori Zombi, il giocatore **Marrone** li utilizza nei turni pari, quello **Verde** nei turni dispari. Per decidere l'abilità speciale degli **Zombi Rossi** bisogna tirare 1 D6 ad inizio gioco e controllare la seguente tabella:

1 - **Veramente Marci**: ignorano una qualsiasi ferita con un lancio 4+ D6 (tranne ferite da Esplosivo).

2 - **Assetati di Cervelli**: hanno 2 punti ferita.

3 - **Morti di Giornata**: si muovono di un dado D3.

4 - **Famelici**: tirano un dado da combattimento extra.

5 - **Istinto di Gruppo**: possono essere generati in qualsiasi spazio con almeno un altro Zombi.

6 - **Contagiosi**: quando ferisce un Eroe, tirare 1 D6. Con 5+ l'Eroe diventa un Eroe Zombi (il giocatore Eroe può subito pescare un nuovo Eroe). Questo effetto si può annullare come se fosse una carta Zombi.

B) FREE SEARCH MARKERS EROI

Posizionare un segnalino Free Search a faccia in su in ogni edificio vuoto. Un Eroe che termina il suo movimento in uno di questi edifici può scartare il segnalino per avere un'azione **Cercare** extra. Nella Manor House vanno sempre posizionati 4 segnalini nei 4 lati.

- **Stabilire Edificio a Caso**: tirare 1 dado e determinare in quale area ad L si trova l'edificio. Se si ottiene 1 sarà il giocatore Eroe a scegliere l'edificio, con 6 sceglie il giocatore Zombi. Lanciare un altro dado e verificare il set di numeri nell'angolo di ogni edificio.
- **Vincere**: vittoria immediata quando una delle due parti raggiunge i propri obiettivi. Altrimenti, gli Zombi vincono quando uccidono in totale 4 Eroi, o quando il mazzo Eroi termina (a differenza del mazzo Zombi, il mazzo Eroi una volta terminato non va rimescolato).
- **Gas**: è piazzato tramite il Gasolio. Deve essere innescato con una qualsiasi arma da fuoco a distanza (regole dell'attacco a distanza) oppure scartando un qualsiasi oggetto Fuoco (distanza 2 spazi, colpisce con 3+ D6). Zombi ed Eroi nello stesso spazio dell'esplosione muoiono, in tutti gli spazi adiacenti muoiono solo con un 3+ D6 (ognuno tira il dado). Poi il tassello Gas è scartato.
- **Morte degli Eroi ed Eroi Zombi**: se un Eroe è ucciso entro il turno 14 diventa un Eroe Zombi, e il proprietario dell'Eroe ne prende un altro tra quelli non in gioco. Questo avviene anche quando in qualsiasi momento un giocatore perde il suo ultimo Eroe che controlla. Quando un giocatore prende un nuovo Eroe non parte dalla sua locazione iniziale ma in un edificio a caso oppure nel centro della Città (o nella Manor House). In questi ultimi casi pesca una carta Eroe extra. Quando un Eroe diventa Zombi bisogna piazzarvi sotto il segnalino corrispondente, e non conta per nessun tipo di limite. E' uno Zombi a tutti gli effetti ma muove di D3 posizioni e ha tante ferite quante ne aveva l'Eroe, ma nessuna delle sue abilità. Una volta morto viene rimosso dal gioco. Un Eroe non diventa Zombi se muore in seguito ad un'esplosione.
- **La Manor House**: gli Eroi non possono Cercare e l'edificio non può essere scelto a caso. Le Mura d'angolo bloccano i movimenti in diagonale ma non la linea di vista.
- **Pick-Up Speciali**: **1) Antique Shop**: è possibile rimischiare nel mazzo Eroe 2 carte dal mazzo degli scarti – **2) Library**: è possibile rivelare carte dal mazzo Eroi finché non si trova una carta evento da aggiungere alla mano. Poi il mazzo viene rimescolato.
3) Supermarket: è possibile scartare le prime 3 carte del mazzo Eroe e pescarne 2 da aggiungere alla mano.

REGOLE SPECIALI E SCENARI

Growing Hunger: *Well Stocked Buildings – Hero Starting Cards – Free Search Markers – Zombie Grave Dead – Zombies Auto Spawn*
Zombie Horde (21) – Solo nell'Oscurità (variante 2 giocatori)

Hero Pack One: *Number Counters – Heroes Replenish – Hero Starting Cards – Zombies Auto Spawn*

Survival of the Fittest: *Survival Decks - Manor Deck 10 – Hero Card Pool (X) – Number Counters - Hero Starting Cards (1)*
Hero Starting Cards (2) – Barricades – Townsfolk Allies – Heroes Replenish – Always Zombie Heroes – Grave Weapons - Lights Out (X)
Lights Out Choice (X) – Taken Over (X) – Taken Over Choice (X) - Zombies Auto Spawn

Barricate: Movimento Speciale con 4+ per il Movimento. Piazza una Barricata su un muro che l'Eroe tocca o piazza segnalini Rinforzo su Barricate già esistenti. Limite di 3 Rinforzi per Barricata. Gli Eroi possono anche subire una ferita alle fine della loro Azione Movimento per costruire o Rinforzare una Barricata. Gli Zombi devono fare un 4+ per muovere attraverso un Muro Barricato, altrimenti non muovono. Se riescono, muovono attraverso le Barricate o rimuovono un segnalino Rinforzi. Gli Eroi possono muovere attraverso le Barricate ma devono prima rimuovere eventuali Rinforzi al costo di 1 movimento ciascuno. Le Barricate piazzate non possono più essere rimosse.

Fogne: Piazza gli Interni delle Fogne vicino la mappa e gli Ingressi sulla mappa. Gli Interni delle Fogne si considerano adiacenti ad entrambi gli ingressi e possono essere attraversati da Eroi e Zombi. Ci si può anche fermare.

Oggetti Combinati: Contano come un singolo Oggetto per il trasporto. Se ne deve essere scartato uno, vanno scartati entrambi, tranne se si ottiene un 4+ con un tiro D6.

2 Armi da Fuoco: possono essere usate in un Attacco a Distanza verso lo stesso bersaglio o bersagli differenti.

Old Betsy: può trasportare un Oggetto ad un altro Eroe o Segnalini Gas/Dinamite Accesa per aprire gli spazi.

A 2 MANI: può essere combinata e conta ancora come un a 2 Mani.

2 Dinamite: non serve un Oggetto Fuoco. Morte Instantanea per lo spazio bersaglio, più tira per le miniature adiacenti, ferite con 2+. Esplose nello spazio dell'Eroe se perde un Combattimento o quando prova a lanciarla, con il risultato di 1 su un tiro D6.

Completamente Barricato: Un Edificio con Barricate su ogni muro che non sia un Angolo del Tabellone o un Muro Interno. Un edificio Completamente Barricato non può essere Occupato dagli Zombi od ospitare un Pozzo delle Anime Zombi.

Completamente Rinforzato: Un edificio Completamente Barricato con 3 Segnalini Rinforzi su ogni muro Barricato.

Due-Mani: Gli Oggetti a 2 MANI contano come 2 Oggetti per il limite di trasporto dell'Eroe di 4. Se l'Oggetto a 2 MANI è un'Arma, conta come 2 Oggetti Arma.

