

LAST NIGHT ON EARTH by

Turno di gioco e regole Principali

Comprende le espansioni Growing Hunger, Survival of the Fittest e Timber Peak

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 1 carta 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. *Vedi dopo.*
- 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.
- 7) **Fase Fuoco (se necessario):** ogni volta che un Eroe o Zombi inizia il movimento, entra, o termina il movimento in uno spazio con un segnalino fuoco, tira 1D6 e subisce un danno con un 4+. Gli Zombi con un 5+. Il giocatore Zombi deve tirare 1D6 per ogni segnalino fuoco con le frecce: 1(il fuoco si spegne); 2-4(nessun effetto); 5-6(il fuoco si propaga). In questo ultimo caso tirare 1D6 e seguire le frecce, se esce 1 o 6 il fuoco può propagarsi anche diagonalmente. Il fuoco si propaga anche attraverso i muri, ma viene fermato da altri segnalini Fuoco o dai bordi del tabellone. Quando il fuoco si propaga piazzare un nuovo segnalino fuoco dal lato senza frecce. Il giocatore Zombi decide in caso di direzioni lecite multiple. Massimo 8 segnalini fuoco alla volta, se serve il giocatore Zombi rimuove un segnalino esistente con le frecce. A fine turno tutti i nuovi segnalini Fuoco si capovolgono dal lato delle frecce. Se un edificio è completamente pieno di segnalini Fuoco, si considera distrutto: piazzarvi un segnalino **Taken Over**, ogni Eroe già presente si sposta in uno spazio adiacente (o due se necessario) fuori dall'edificio, ogni Zombi muore. Se serve un nuovo edificio sceglierlo a caso. Ogni segnalino **Gas** adiacente ad un segnalino Fuoco esplose immediatamente.

TURNO EROE

- 1) **Muovere o Cercare (Inizio Turno):** 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:** una volta per turno è possibile colpire un bersaglio **a distanza raggiungibile**, i modelli non coprono la vista, le mura si. Un Eroe può vedere attraverso un muro se si trova adiacente ad esso, e vale per tutto il muro. Se il bersaglio ha 1 solo punto ferita viene rimosso. Ogni Eroe può in alternativa **scartare un oggetto Fuoco** per appiccare un incendio in una qualsiasi zona adiacente oppure può provare a far esplodere un segnalino **Gas**. *Vedi dopo.*
- 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 rimesso nella riserva). Se invece un Eroe muore, diventa un Eroe Zombi.

ALTRE REGOLE

Stabilire un 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.

Scenario Search Items: se vengono pescati all'inizio del gioco, rimescolarli nel mazzo e ripescare. Restano in mano al giocatore se vengono pescati due volte consecutive.

Esperienza: ogni volta che un giocatore Eroe o Zombi infligge direttamente 1 danno guadagna un *segnalino esperienza*. Questi possono essere spesi in qualsiasi momento per pescare *1 carta upgrade* da uno dei mazzi a scelta. Per gli Eroi il costo è di 3 segnalini + 1 segnalino per ogni carta upgrade già posseduta. Per gli Zombi il costo è sempre 3 segnalini. Gli Eroi possono anche attivare gli effetti Boost, che si attivano anche se si guadagna una stessa abilità due volte.

Segnalini Infetti: ogni Eroe infetto ogni volta che subisce una ferita tira 1D6 e subisce un'altra ferita con 1 o 2 (una sola volta). Se riceve un secondo segnalino Infetto diventa subito un Eroe Zombi.

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 e si piazza immediatamente nello spazio un segnalino Incendio, che si propaga subito per 2 volte.

Morte degli Eroi ed Eroi Zombi: se un Eroe è ucciso diventa un Eroe Zombi (tranne se è morto tramite un esplosivo), e il proprietario dell'Eroe scarta tutte le sue carte oggetto e prende un altro Eroe tra quelli non in gioco. 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. Se è in gioco la Radio Station, può partire in un qualsiasi edificio della Radio Station o in un edificio a caso negli angoli, ma in entrambi i casi non pesca la carta. Può iniziare a giocare anche dalla successiva fase del turno degli Eroi. 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.

Alberi e Pilastrini: bloccano il solo movimento diagonale degli Eroi.

Dinamite: può essere **lanciata nella fase Attacco a Distanza** ma l'eroe deve avere in gioco anche un oggetto *Fuoco*. Può anche essere detonata **lanciandola su uno spazio con segnalino Fuoco**, oppure può essere lanciata verso un bersaglio **dopo aver attraversato un spazio Fuoco**, ma colpisce solo con un 1D6 con 4+, altrimenti viene scartata.

La Manor House: gli Eroi non possono Cercare e l'edificio non può essere scelto a caso. Le Mura d'angolo bloccano i movimenti indigonale ma non la linea di vista.

Pick-Up Speciali

Antique Shop: è possibile rimischiare nel mazzo Eroe 2 carte dal mazzo degli scarti.

Library: è possibile rivelare carte dal mazzo Eroi finché non si trova una carta evento da aggiungere alla mano. Poi il mazzo viene rimescolato.

Supermarket: è possibile scartare le prime 3 carte del mazzo Eroe e pescarne 2 da aggiungere alla mano.

Barricate: movimento Speciale con 4+ per il Movimento. Piazzare una Barricata su un muro che l'Eroe tocca o piazzare 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: piazzare 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.

DueMani: 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.

REGOLE OPZIONALI

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) 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:

Free Search: azione Cercare extra

Surprise Attack X1 o X2: piazzare i nuovi Zombi e combattere

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.

3) DOOR MARKERS

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

4) 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 1D6 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 - *Aspetati 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.