

# RULEBOOK

**LAST  
NIGHT  
ON EARTH™**  
THE ZOMBIE GAME

**FLYING FROG™  
PRODUCTIONS**

A Zombie Horror Board Game  
for 2-6 Players, Ages 12 and up

**Traduzione:** Sargon

[...]

### **Componenti**

1 regolamento a colori  
1 Tabellone Centro Città  
6 Tabelloni a L  
8 Miniature Eroi (Grigio)  
14 Miniature Zombie (7 Verdi, 7 Marroni)  
40 Mazzo di carte Eroe (Gioco Base)  
40 Mazzo di carte Zombie (Gioco Base)  
20 Carte per il Mazzo di carte Eroe per il Gioco Avanzato  
20 Carte per il Mazzo di carte Zombie per il Gioco Avanzato  
6 Aiuti  
8 Schede Eroe  
5 Schede Scenario  
2 Fustelli di tasselli colorati  
16 Dadi  
1 CD Soundtrack

### **I Giocatori**

Last Night on the Earth può essere giocato in 2-6 giocatori (ci deve sempre essere almeno 1 eroe e 1 zombie). Il numero totale di giocatori determina quanti giocatori saranno eroi e quanti zombie. Per i dettagli consultare la seguente tabella.

<b>2 Giocatori</b>	<b><i>1 giocatore zombie e 1 giocatore eroe che controlla 4 eroi</i></b>
<b>3 Giocatori</b>	<b><i>1 giocatore zombie e 2 giocatori eroe che controllano 2 eroi ciascuno</i></b>
<b>4 Giocatori</b>	<b><i>2 giocatori zombie e 2 giocatori eroe che controllano 2 eroi ciascuno</i></b>
<b>5 Giocatori</b>	<b><i>1 giocatore zombie e 4 giocatori eroe che controllano 1 eroe ciascuno</i></b>
<b>6 Giocatori</b>	<b><i>2 giocatori zombie e 4 giocatori eroe che controllano 1 eroe ciascuno</i></b>

Da notare che ci sono in gioco sempre 4 eroi a prescindere dal numero di giocatori.

## **Componenti del Gioco**

### **Dadi**

Il gioco fornisce 16 dadi a 6 facce che devono essere divisi tra i giocatori. Alcune carte si riferiscono a D6 o D3: per D6 si intendono i normali dadi a 6 facce, per D3 si intendono dei sempre i dadi a 6 facce ma che danno un risultato diverso da quello mostrato dal dado stesso, si consulti la seguente tabella:

<b>RISULTATO DEL DADO A 6 FACCE</b>	<b>CORRISPONDENZA PER UN DADO A 3 FACCE</b>
<b>1-2</b>	<b>1</b>
<b>3-4</b>	<b>2</b>
<b>5-6</b>	<b>3</b>



### **Tassello Ferita**

Il gioco fornisce parecchi tasselli ferita per indicare le ferite che ogni eroe riceve e mantiene durante il gioco. Questi tasselli vengono posizionati nella scheda dell'eroe per indicare quante ferite sono state inferte all'eroe fino a quel momento.

### **Tassello Sole (solo Gioco Avanzato)**

Il tassello Sole viene posizionato nella tabella del Sole all'inizio della partita e viene spostato di uno spazio verso il basso ad inizio di ogni nuovo turno per tenere traccia di quanti turni sono stati giocati e quanti ne mancano per finire la partita.



### **Tassello Pozzo delle Anime**

Occasionalmente gli zombie guadagneranno nuovi Pozzi delle Anime che verranno utilizzati per far entrare nel tabellone nuovi zombie. Di solito questi pozzi vengono posizionati grazie all'uso di alcune carte speciali.

### **Tasselli Conquistato**

Può capitare che alcuni edifici siano così pieni di zombie che per gli eroi risulta impossibile entrare. Di solito questi tasselli vengono posizionati grazie all'uso di alcune carte speciali. Quando questo accade posizionare l'apposito tassello nell'edificio.



### **Luci Spente**

Quando gli zombie tagliano la linea elettrica (per lo più perché inciampano o masticano i cavi) gli eroi sanno che sono già nei guai. Questi tasselli vengono piazzati negli edifici a indicare gli effetti di certe carte speciali.

### **Tassello Gas (solo Gioco Avanzato)**

Il tassello Gas viene utilizzato solo nel Gioco Avanzato e verrà spiegato approfonditamente in seguito.







### **Vecchio Besty (solo Gioco Avanzato)**

Il vecchio Besty è il cane della fattoria, viene utilizzato solo nel Gioco Avanzato e verrà spiegato approfonditamente in seguito.

### **Il Tassello Camioncino (solo Gioco Avanzato)**

Il Camioncino viene utilizzato solo nello scenario "Scappa sul camioncino" spiegato approfonditamente in seguito.

### **Tassello Eroe Zombie (solo Gioco Avanzato)**

Nel Gioco Avanzato, quando un eroe muore può diventare (a certe condizioni) uno zombie. Quando questo accade, posizionate il tassello Eroe Zombie sotto la miniatura dell'eroe e muoveteli insieme per ricordarvi che ora quell'eroe è ora uno zombie mangia-cervelli.



### **Tasselli Vari (solo Gioco Avanzato)**

Ci sono anche numerosi vari tasselli che non servono nel Gioco Base, ma solo nel Gioco Avanzato e anche per le vostre regole, scenari che potremo proporvi in futuro e per qualunque altro scopo...



### **Miniature**

Ci sono 8 miniature in plastica (grigio) che rappresentano ognuna un eroe diverso. Ci sono anche 14 zombie (7 verdi, 7 marroni). Se c'è soltanto un giocatore zombie, tutti gli zombie verdi e marroni vengono raggruppati in una unica riserva. Se ci sono 2 giocatori zombie allora ognuno prende un set di un colore di zombie e gestisce solo quelli.



### **Colonna Sonora di Last Night on the Earth**

Last Night on the Earth contiene anche un cd con una colonna sonora creata appositamente per essere ascoltata mentre si gioca a Last Night on the Earth. Non è necessario ascoltarla ai fini del gioco, ma sicuramente aiuta a creare una giusta atmosfera e a darvi un'emozione in più.

### **Le Carte**

Ci sono due mazzi di carte: uno eroi ed uno zombie. Nel gioco base questi mazzi sono di 20 carte ciascuno. Ci sono anche 20 carte extra da aggiungere nel Gioco Avanzato sia per il mazzo degli eroi che per quello degli zombie, ma per il momento mettete queste carte da parte.

### Carte Eroe

Le carte eroe sono carte che rappresentano Oggetti, Armi che possono essere trovati durante il gioco, ma anche degli Eventi con i quali potete sorprendere i vostri avversari.



**Oggetti** (bordo Verde) e le **Armi** (bordo Grigio) sono carte che devono essere posizionate scoperte vicino alla scheda dell'eroe appena vengono trovate. In seguito verranno spiegate diffusamente.

Gli **Eventi** (bordo Giallo) vengono mantenute segrete al giocatore zombie e tenute in mano, pronte per essere giocate al momento opportuno per salvare la vita all'eroe.



### Carte Zombie

Le carte zombie sono un po' diverse da quelle eroe. I giocatori zombie tengono segrete le loro carte zombie ai giocatori eroi e le giocano al momento opportuno contro gli eroi. Queste carte vengono pescate all'inizio di ogni turno dello zombie. Quindi le carte zombie sono solo carte Evento e quindi le carte zombie hanno solo il bordo Giallo. Gli eventi zombie rappresentano le varie abilità che gli zombie hanno per attaccare, tormentare e generalmente terrorizzare gli eroi.

### Giocare Immediatamente

Alcune carte hanno la scritta Play Immediately (Giocare Immediatamente), come indicato dalla scritta queste carte devono essere giocate appena pescate. Se più di una carta con la scritta Giocare Immediatamente viene pescata nello stesso momento, il giocatore che ha pescato le carte decide la sequenza in cui queste devono essere giocate, ma deve giocarle tutte e subito (devono essere risolte prima di passare ad una fase successiva).

### Rimane in Gioco

Alcune carte hanno la scritta Remains in the Game (Rimane in Gioco), come indicato dalla scritta

queste carte, quando vengono giocate, devono rimanere in gioco scoperte modificandone le regole come illustrato sulla carta stessa, fino a quando non verranno scartate.

### Scheda degli Eroi

Ogni Eroe è rappresentato da una scheda che ne illustra caratteristiche e informazioni peculiari.

Ogni eroe differisce dall'altro.



### Scheda dello Scenario

Ci sono 5 differenti scenari, ognuno con una scheda che ne riporta le regole e le condizioni di vittoria.

## Il Tabellone

Ci sono due tipi di tabellone: il centro città e gli angoli a L.

### Il Centro Città

Il Centro Città viene sempre posizionato al centro del tavolo ed ha quadrati larghi per permettere movimenti veloci attraverso di esso. Questi quadrati sono esattamente come quelli più piccoli nei tabelloni a L, solo più grossi. Nel verso del tabellone del centro Città c'è la Manor House, questo verso del tabellone viene utilizzato esclusivamente per lo scenario "Difendi la Manor House" descritto più avanti.

### Altri Tabelloni a L

Ci sono 6 tabelloni ad L. Questi rappresentano i vari edifici che ci sono intorno al centro città e varie aree limitrofe o in periferia. All'inizio di ogni partita, vengono scelti a caso 4 tabelloni a L e piazzati intorno al Centro Città a formare il tabellone completo.

## Spazi

Ogni tabellone è diviso in spazi nei quali zombie ed eroi si muovono. Ogni spazio è o fuori degli edifici o dentro gli edifici (gli edifici sono delimitati dalle mura).

Attenzione: non c'è limite al numero di pezzi (eroi o zombie) che possono stare in un singolo spazio allo stesso tempo.

Come già detto, gli spazi del tabellone centrale sono più grandi, ma non hanno altra differenza con gli altri spazi più piccoli. Semplicemente attraversare il centro del tabellone sarà, così, più veloce.



### Mura

Le mura corre lungo certi bordi di alcuni spazi e mostrano i limiti degli edifici. Un muro blocca il movimento di un eroe (solo degli eroi) e la linea di vista per l'attacco a lunga distanza (vedere più avanti).

### Porte

Le porte sono illustrate come una entrate nelle mura e permettono ad un eroe di passare attraverso le mura in quello spazio. Gli eroi (solo degli eroi) non possono muovere in diagonale negli spazi come una porta.



### I Pozzi delle Anime

Le X rosse nei tabelloni a L rappresentano i Pozzi delle Anime (Zombie Spawning Pits). Da questi spazi entrano gli zombie sul tabellone e sono esattamente queglii spazi in cui gli eroi non vorrebbero mai bazzicare (a meno che non intendano diventare zombie, ovvio...). Ogni tabellone a L ha un Pozzo delle Anime.

## Aree Speciali e Costruzioni

Alcune aree del tabellone hanno delle regole speciali che sono descritte sul tabellone stesso.

### Prendere

Gli eroi possono cercare negli edifici qualcosa per difendersi o attaccare gli zombie, questo si risolve pescando una carta dal mazzo degli eroi. Alcuni edifici hanno però una abilità speciale e invece di pescare a casa dal mazzo eroi, i giocatori possono prendere un dato oggetto o arma dalla pila degli scarti. Questi edifici hanno la scritta "Pick Up: xxx"

*Esempio: la stazione di polizia ha la scritta "Pick Up: Pump Shotgun". Questo vuol dire che quando eroe cerca nella stazione di polizia può o pescare a caso dal mazzo degli eroi come da regola, oppure prendere nel mazzo degli scarti la carta Pump Shtogun e prenderla (se c'è).*

Attenzione: la carta indicata dal Pick Up DEVE essere presente nel mazzo degli scarti non in quello di gioco.



# REGOLE BASE

Per la prima partita si raccomanda di giocare al Gioco Base. Il Gioco base fa focalizzare le regole importanti ed è un buon modo per introdurre nuovi giocatori o per fare un veloce partita fra giocatori esperti.

Mettere da parte i due set di carte per il Gioco Avanzato (le 20 carte per gli eroi e le 20 carte per gli zombie) o rimuoverle se precedentemente erano state integrate ai mazzi base. Le carte per il Gioco Avanzato servono solo per il Gioco Avanzato.

## Scenario

Nel Gioco Base c'è solo uno scenario “Muori Zombie, Muori!”, mettere quindi da parte gli altri scenari e posizionare visibile a tutti lo scenario “Muori Zombie, Muori!”.

In questo scenario i giocatori eroi hanno 15 turni per uccidere 15 zombie. Gli zombie vincono se gli eroi falliscono in questa impresa, o se gli zombie riescono ad uccidere 2 eroi. Potete usare il tassello circolare rosso con un foro nel mezzo per tenere conto degli zombie uccisi, facendolo scorrere nella scheda dello scenario sopra i numeri stampati.

## Preparazione

### Creare il Tabellone

Piazzare il Centro Città sul tavolo, chiudendolo con 4 tabellone a L. che possono essere scelti a caso o come più vi piace. Una volta composto il tabellone preparate i componenti vari del gioco come da illustrazione. Quindi posizionate la tabella del sole in modo che possa essere vista da tutti i giocatori.

### Preparate i Mazzi di Gioco

Mescolate il mazzo degli zombie e quello degli eroi separatamente e posizionate in modo che siano raggiungibili da chi ne dovrà usufruire.

È molto importante mescolare per bene e approfonditamente i due mazzi prima di ogni partita.

### Selezionare e Posizionare gli Eroi sul Tabellone

I giocatori eroi pescano ognuno a caso il numero di schede adeguato al numero di giocatori eroi. Il totale degli eroi in gioco deve essere sempre 4, divisi equamente fra i giocatori eroe. Ora posizionare la scheda eroe davanti al giocatore che l'ha pescata scoperta in modo che tutti vedano la scheda. Prendere la miniatura relativa alla scheda pescata.

Ogni miniatura eroe viene posizionata nello spazio di partenza indicato nella scheda. La miniatura può essere piazzata in qualunque spazio dell'edificio indicato dalla scheda eroe.

Se l'edificio di partenza di un eroe non è presente sul tabellone, allora la miniatura va posizionata nello spazio centrale del Centro Città e, come bonus, inizia con una carta eroe che viene pescata appena posizionata la miniatura. Se questa carta è un Oggetto allora viene posizionato subito scoperto vicino alla scheda del relativo eroe, se un Evento viene mantenuta in mano come da regole.



### **Creare la riserva di Zombie**

Se c'è un solo giocatore zombie, prendere tutti i 14 zombie (verdi e marrone) e porli da parte insieme: questa è la riserva degli zombie. È possibile, durante la partita, usufruire di quanti zombie si vuole, ma sul tabellone, contemporaneamente, non possono esserci MAI più di 14 zombie.

Attenzione: quando uno zombie muore ritorna disponibile nella riserva degli zombie.

Se ci sono 2 giocatori zombie ognuno prende i 7 zombie del proprio colore (uno tutti i verdi e l'altro tutti i marroni). I giocatori zombie non possono mai utilizzare gli zombie dell'altro giocatore zombie.

### **Piazzare gli Zombie ad Inizio Partita**

Il giocatore zombie inizia la partita con 2 d6 di zombie (oppure 1 d6 di zombie a testa se ci sono due giocatori zombie). Il numero ottenuto coi dadi è il numero di zombie che vengono piazzati nei Pozzi delle Anime disseminati sul tabellone.

Quando si piazzano gli zombie ad inizio partita, occorre piazzarli nel modo più omogeneo possibile. Un Pozzo delle Anime non può avere un secondo zombie se prima tutti i pozzi delle anime non ne hanno già uno, e così via... Se ci sono 2 giocatori zombie, la regola vale per i due giocatori insieme, quindi basta uno zombie in un Pozzo delle Anime di qualunque colore per soddisfare la regola di piazzamento.

### **Preparare Dadi e Tasselli**

Piazzare tutti i tasselli vicino al tabellone in modo che sia raggiungibili da chiunque. Quindi distribuire i dadi tra i giocatori.

**ORA SIETE PRONTI A GIOCARE!!!**



*Esempio di Preparazione del tavolo e del tabellone.*

## Il Round di Gioco

Ogni round di gioco è diviso in due turni, il turno di gioco degli zombie e il turno di gioco degli eroi. Durante il turno degli zombie, il giocatore zombie (o i giocatori zombie) muove, attacca e va uscire, se possibile, nuovi zombie. Durante il turno degli eroi, i giocatori eroi (o il giocatore eroe) muovono e gestiscono il proprio eroe nell'ordine che preferiscono. Il gioco finisce quando o una condizione di fine partita indicata nella scheda dello scenario è stata soddisfatta, oppure alla fine del tabella sole.

<i>Round di Gioco</i>
<b>1) Turno Zombie</b>
<b>2) Turno Eroi</b>

## Turno Zombie

Ogni turno zombie consta di 6 passi che devono essere completati in questo ordine:

- 1) Muovere il tassello Sole
- 2) Pescare nuove carte zombie
- 3) Lanciare il dado per i nuovi zombie
- 4) Muovere gli Zombie
- 5) Combattimento
- 6) Piazzare nuovi zombie

### 1) Muovere il tassello Sole

Nel primo turno di ogni partita, invece che muovere il tassello sole, il giocatore zombie piazza il tassello sole nella tabella del sole sul numero di turni indicato dalla scheda scenario.

Esempio: nello scenario “Muori Zombie, Muori!” è indicato che il numero di turni è 15. Quindi il giocatore zombie mette il tassello sole sul numero 15.

All'inizio di ogni turno zombie, il tassello sole viene spostato di un casella verso il basso. Se questo movimento spinge il tassello oltre lo spazio1, il gioco finisce immediatamente. Questo movimento simula il passare delle ore e l'arrivo di forze superiori di zombie in città (in alcuni scenari indica quanto gli eroi devono sopravvivere).

### 2) Pescare nuove carte zombie

Il giocatore zombie può avere in mano al massimo 4 carte zombie (2 carte a teste se ci sono 2 giocatori zombie). All'inizio di ogni turno zombie, il o i giocatori pescano carte zombie fino al loro limite. Queste carte devono rimanere segrete agli eroi, ma se ci sono 2 giocatori zombie questi possono vedere (non scambiarsi) le carte zombie e discutere una strategia.

Prima di pescare carte è possibile scartare quante carte zombie si vuole.

### 3) Lanciare il dado per i nuovi zombie

Per vedere se questo turno arriveranno nuovi zombie, tirare 2 d6 e sommarli.

Se la somma è un numero più alto del numero degli zombie presenti in gioco in quel momento, allora in questo turno giungeranno nuovi zombie.

Se ci sono 2 giocatori zombie, ognuno tira un dado d6 e verifica il risultato del dado col proprio numero di zombie presenti sul tabellone.

Da notare che questo lancio viene effettuato sempre dopo aver giocato le carte “Giocare Immediatamente”.

### 4) Muovere gli Zombie

Dopo aver preso le carte e lanciato i dadi per far arrivare nuovi zombie, è ora che gli zombie diano il loro meglio e che vadano in giro a succhiare cervelli...

Il giocatore zombie può muovere ogni zombie di 1 solo spazio in qualunque direzione (avanti, dietro, destra, sinistra, diagonale). A differenza degli eroi, gli zombie non vengono fermati dalle mura (si considera che passino da finestre o brecce).

La sola restrizione sul movimento degli zombie è che questi hanno una **irrefrenabile fame** di cervelli. Questo vuol dire che gli zombie non possono lasciare uno spazio in cui siano presenti anche eroi e, se un eroe è in uno spazio adiacente allora lo zombie deve andare in quello spazio. Se ci sono più spazi adiacenti con eroi, il giocatore zombie sceglie in quale spazio andare.

Alcune carte permettono agli zombie di effettuare movimenti per più spazi in un solo turno (sono indicate con il termine Shamble), anche in questo caso gli zombie devono sottostare alla regola dell'irrefrenabile fame (quindi non possono lasciare uno spazio con eroi, oppure non possono ignorare un eroe adiacente ad un spazio in cui si spostano, etc..).

Quando tutti gli zombie sono stati mossi, inizia la fase del combattimento.

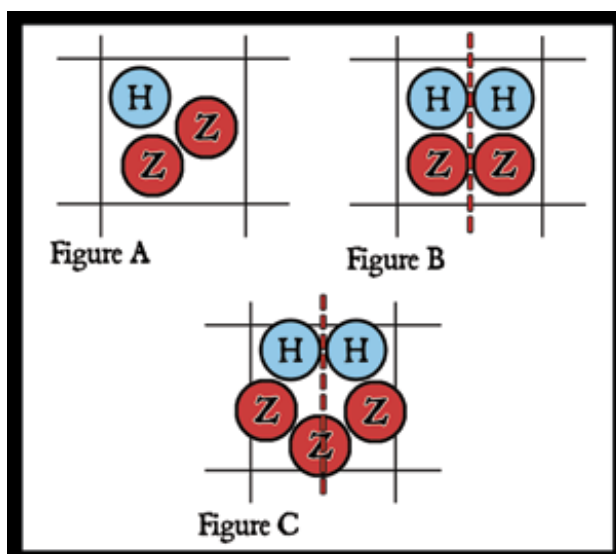
### 5) Combattimento

Ogni eroe che si trovi in uno spazio con degli zombie DEVE ora combattere (per vedere i dettagli di questa fase, consultare l'apposito capitolo più avanti).

Se ci sono più eroi in un singolo spazio con un solo zombie, gli eroi possono scegliere chi tra loro combatterà.

Nel caso ci siano più eroi e più zombie nello stesso spazio, questi devono essere ripartiti nel modo più omogeneo possibile. Se non è possibile una ripartizione omogenea, sarà il giocatore degli eroi a decidere la ripartizione e chi combatte.

I giocatori degli eroi scelgono sempre in quale ordine avvengono i combattimenti.



*Esempio: Nella figura A l'eroe si trova insieme a 2 zombie nello stesso spazio, questo vuol dire che dovrà combattere con entrambi. Nella figura B ci sono 2 eroi e 2 zombie nello stesso spazio, questo vuol dire che ogni eroe combatterà con uno zombie ciascuno. Nella figura C ci sono 3 zombie e 2 eroi, questo vuol dire che ogni eroe combatterà con uno zombie ciascuno e uno dei due eroi dovrà affrontare un secondo zombie, la scelta di quale eroe affronterà il secondo zombie spetta ai giocatori eroi.*

### 6) Piazzare nuovi zombie

Quando tutti i combattimenti sono terminati, è giunto il momento di far arrivare nuovi zombie



(ovviamente solo se nella fase 3, il tiro di dadi ha dato un risultato superiore al numero di zombie presenti sul tabellone).

Tirare un d6 (o 2 d3, uno per ognuno dei due giocatori zombie). È possibile ora piazzare sul tabellone un numero di zombie pari al risultato ottenuto dal dado, prendendoli dalla riserva e posizionandoli nei Pozzi delle Anime sul tabellone. La regola di distribuzione degli zombie illustrata nel capitolo **Piazzare gli Zombie ad Inizio Partita**, DEVE essere osservata anche in questa fase.

## Turno Eroi

Durante il Turno Eroi, gli eroi possono svolgere il proprio turno in un qualunque ordine, l'unica regola è che un turno di un eroe deve essere completato prima che inizi un altro turno di eroe. Nel proprio turno gli eroi possono effettuare le seguenti azioni individualmente e seguendo l'ordine:

- 1) Muovere o Cercare
- 2) Cambiare Oggetti
- 3) Attacco alla Distanza
- 4) Combattimento

### 1) Muovere o Cercare

Una azione di movimento permette al giocatore eroe di muovere il proprio eroe sul tabellone o di fargli effettuare una ricerca se questo si trova in un edificio.

#### Muovere

Per Muovere, il giocatore eroe tira un d6 e, quindi, potrà muovere il proprio eroe di massimo il numero di spazi che ha ottenuto col dado (è possibile quindi muoversi anche di meno).

Un eroe può SEMPRE tirare il dado per verificare di quanto si muove e, quindi, decidere se effettuare un movimento o una ricerca.

Anche gli eroi si possono muovere senza grossi limiti (avanti, dietro, destra, sinistra e diagonale). Ci sono solo 2 regole sui movimenti degli eroi: 1) se un eroe entra in uno spazio con uno o più zombie allora l'eroe si deve fermare e finire lì il suo movimento a prescindere da quanti spazi potrebbe ancora effettuare; 2) un eroe che inizia il movimento in uno spazio con uno o più zombie PUÒ uscire da quello spazio

Però gli eroi, al contrario degli zombie, non possono muovere attraverso le mura. Ovviamente possono muovere attraverso le porte. Gli eroi NON possono muovere in diagonale attraverso le porte, per varcare una porta è necessario effettuare uno spostamento esclusivamente in avanti.

#### Cercare

Invece di muoversi, un eroe che si trovi all'interno di un edificio, può consumare la sua azione di movimento per Cercare. Cercare permette di pescare una carta dal mazzo degli eroi. Se la carta è un Evento, il giocatore la mantiene segreta al giocatore zombie e la può giocare in un qualunque momento appropriato della partita. Se, invece, è una carta Oggetto, viene subito piazzata scoperta vicino alla scheda dell'eroe che l'ha trovata.

Notare che gli Eventi non sono associati ad un eroe in particolare, ma, invece, sono mantenute da un

giocatore in mano e giocate nel momento opportuno ed appropriato (alcune carte hanno la scritta Play Immediately (**Giocare Immediatamente**), questo vuol dire che quelle carte devono essere giocate subito e applicati immediatamente i loro effetti, le carte Evento con la scritta Play Immediately interessano l'eroe che l'ha pescata).

## 2) Cambiare Oggetti

Dopo che un eroe ha completato la sua azione di Movimento o Ricerca, può effettuare uno scambio di un numero qualunque di oggetti con gli altri giocatori eroi che si trovino nello stesso suo spazio.

Tutti gli eroi che si trovano nello stesso spazio dell'eroe che scambia possono effettuare scambi (dare e ricevere) con l'eroe attivo, a prescindere che abbiano o meno già effettuato il loro turno.

## 3) Attacco alla Distanza

Se un eroe ha uno o più oggetti che possono colpire a distanza (questa caratteristica è indicata sulla carta Oggetto), in questa fase possono utilizzarli per effettuare, appunto, un attacco alla distanza.

Scegliere un bersaglio che si trovino ad una distanza di spazi uguale o minore a quella indicata dalla carta alla voce Ranged Attack (Distanza di Tiro) e seguire le istruzioni indicate dalla carta stessa (per verificare la distanza utilizzare la distanza minima tra il bersaglio e chi usa un attacco a distanza).

L'eroe deve poter vedere il bersaglio o lo spazio nel quale si trova il bersaglio.

Altri modelli non coprono la linea di vista, ma la coprono le mura anche se c'è una porta (vedere il diagramma). Un eroe può sempre vedere attraverso un muro con cui sia a contatto (si immagina che l'eroe sfrutti una finestra o qualche breccia).

Un eroe può sempre fare un Attacco alla Distanza, anche se si trova nello stesso spazio con il bersaglio (o se si trova nello stesso spazio con altri zombie che non sono il bersaglio).

Un eroe può fare un Attacco alla Distanza con un Oggetto che ha trovato nello stesso turno sia dopo una Ricerca che dopo uno scambio (nessun Oggetto può essere utilizzato da più di un eroe nello stesso turno).

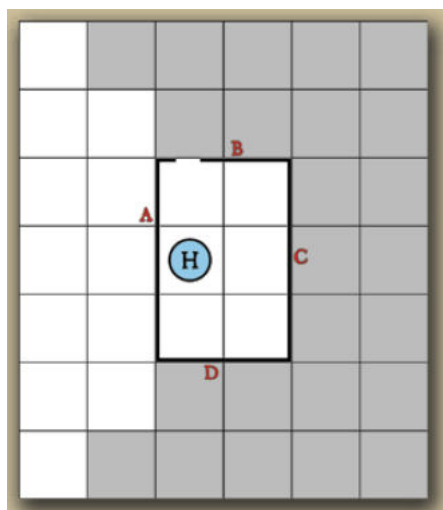
Un eroe può solo fare 1 Attacco Alla Distanza per turno, a prescindere da quanti Oggetti abbia che glielo permettano.

Quando un Attacco alla Distanza ha avuto successo, la descrizione della carta stessa indicherà l'effetto del successo:

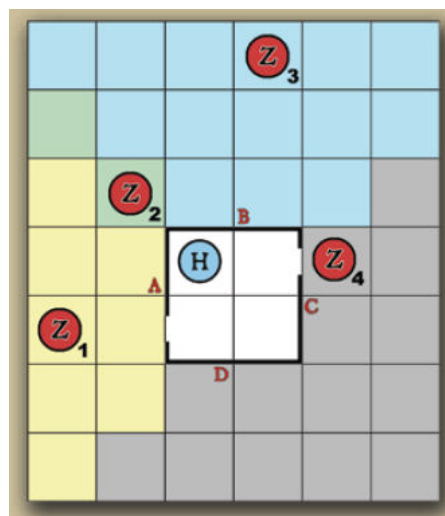
Colpito (Hit) - Il bersaglio prende una ferita (*normalmente questo vuol dire che gli zombie muoiono e quindi vengono rimossi dal tabellone*)

Ucciso (Killed) - Riempire tutti gli spazi di salute rimasti al bersaglio con dei tasselli ferita (*contro quei bersagli che hanno più di una ferita*)

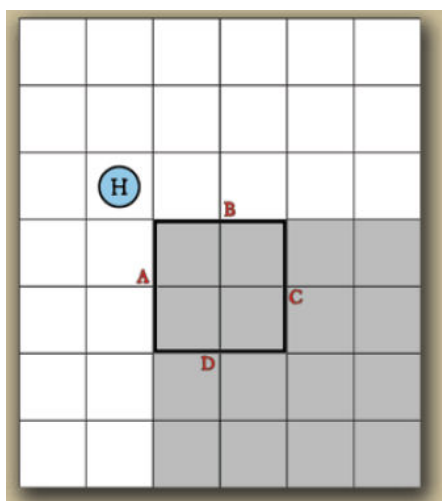
## LINEA DI VISTA NEGLI ATTACCHI ALLA DISTANZA



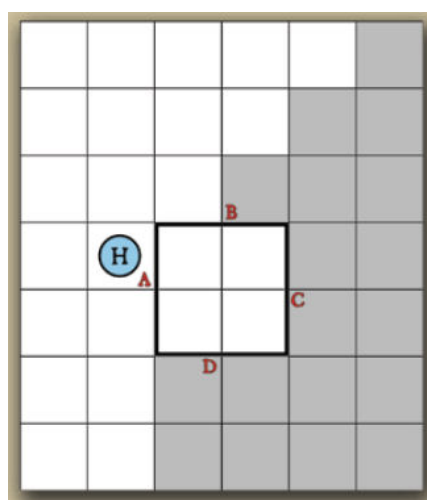
**Esempio 1:** Un eroe può vedere oltre ogni muro che tocca. Solo le mura che non vengono toccate, bloccano la linea di vista. Notare che la porta blocca ugualmente la linea di vista.



**Esempio 2:** L'eroe nell'edificio può vedere lo zombie 1 attraverso il muro A, lo zombie 3 attraverso il muro B e lo zombie 2 attraverso il muro A e il muro B. L'eroe non può vedere lo zombie 4 perché non tocca il muro C, anche se è presente una porta.



**Esempio 3:** Un eroe situato su un angolo della costruzione non è considerato adiacente ad un muro e quindi non può vedere attraverso.



**Esempio 4:** Questo eroe tocca il muro A e quindi può vedere attraverso e fuori dell'edificio.

#### 4) Combattimento

Alla fine del Turno Eroe, questo deve combattere con tutti gli zombie che si trovino sul suo spazio (vedere la sezione Combattimento più avanti, per avere i dettagli del Combattimento).

Attenzione: Notare che, al contrario degli zombie, un eroe alla fine del suo turno deve combattere contro tutti gli zombie che sono presenti nel suo spazio (dopo tutto gli eroi hanno scelto di trovarsi in quello spazio....)

## Oggetti

Gli Oggetti vengono trovati nel mazzo degli eroi e rappresentano diverse armi che un eroe può utilizzare per combattere gli zombie.

Quando un eroe trova un Oggetto (generalmente effettuando un'azione di Ricerca), viene piazzato scoperto vicino alla scheda dell'eroe. Ogni giocatore (zombie ed eroe) può esaminare ogni Oggetto sul tavolo in qualunque momento (gli Oggetti scoperti sono pubblici).

Attenzione: Un eroe può avere fino a 4 oggetti in uno stesso momento. Solo 2 di questi possono essere armi (*Weapons Hand Weapon e/o Ranged Weapon*).

Se un eroe ha più oggetti di quelli può avere (o più di due armi), allora deve immediatamente scartare gli Oggetti in eccesso, scegliendoli, fino a rispettare i limiti imposti dalle regole. Se c'è più di un eroe nello stesso spazio, allora è permessa una fase di scambio tra gli eroi presenti prima di effettuare lo scarto.

## Combattimento

Il termine combattimento (Fight) si riferisce esclusivamente al combattimento corpo a corpo (non all'Attacco alla Distanza).

Che cos'è un Combattimento?

Come già illustrato, quando almeno uno zombie ed un eroe si trovano nello stesso spazio alla fine di uno dei turni di gioco (zombie ed eroe), si ha un combattimento. Questo può avvenire sia alla fine del turno zombie che alla fine del turno eroe.

Durante un turno eroe, quando un eroe si trova in uno spazio con uno o più zombie, DEVE combattere con ognuno di essi. Questo può essere davvero pericoloso, ma sta ai giocatori eroi evitare questi spazi affollati...

Durante il turno zombie, c'è qualche piccola differenza. Come già illustrato nell'apposito capitolo, in questo turno, zombie ed eroi in uno stesso spazio devono essere ripartiti nel modo più omogeneo possibile. Se non è possibile, il giocatore eroe sceglierà quale eroe dovrà affrontare gli zombie in più.

### Combattimento

Nel combattimento entrambi i giocatori (eroi e zombie) tirano i dadi secondo la seguente tabella:

I dadi che vengono tirati vengono chiamati dadi di combattimento (Fight Dice). Una volta tirati i



dadi, il combattimento viene vinto dal giocatore che ha ottenuto il risultato più alto (il singolo dado più alto NON la somma)

### **Eroi: tirano 2 dadi**

### **Zombie: tirano 1 dado**

### **Gli zombie vincono i pareggi**

#### **Usare le Carte e le Abilità**

Alcune carte e certe abilità possono essere utilizzate durante il combattimento per avere dadi aggiuntivi, poterli ritirare, etc.

Attenzione: a meno che non sia espressamente indicato nella carta o nell'abilità, gli effetti possono essere attivati anche dopo aver lanciato i dadi.

Attenzione: il mazzo eroi, quando viene esaurito, non viene ricomposto mescolando gli scarti, una volta finito, lo sarà per il resto della partita.

#### **Carte Zombie Combattimento**

Alcune carte zombie hanno la scritta Fight (Combattimento). Queste carte possono essere utilizzate durante un combattimento per ottenere vari bonus. MA gli zombie, si sa, sono un manipolo di essere decisamente stupidi e fanno molta fatica ad eseguire un comando, figuriamoci più di uno... per questo motivo:

*Un giocatore zombie non può utilizzare più di una carta Combattimento per combattimento.*

#### **Carte Eroi: Bonus per i Combattimenti**

Alcune carte Eroe (per lo più armi) descrivono un bonus al combattimento. Questo bonus è indicato con Combat Bonus, e può essere utilizzato nei termini descritti dalla carta stessa durante un combattimento.

Attenzione: a meno che non sia espressamente indicato dalla carta, un Combat Bonus può essere utilizzato una sola volta per combattimento.

#### **Risolvere un Combattimento**

Un combattimento si risolve dopo che entrambi le parti decidono di non giocare più carte o abilità. Quindi, dopo aver tirato i dadi e utilizzato carte ed abilità, i giocatori definiscono chi ha ottenuto il singolo risultato più alto e risolvono il combattimento come segue:

Se lo zombie vince (perché ha il risultato più alto o perché ha pareggiato il risultato più alto), l'eroe prende una ferita.

Se, invece, l'eroe vince (perché ha ottenuto il risultato più alto), lo zombie ha schivato. Il combattimento finisce, l'eroe e lo zombie rimangono nello spazio, senza ulteriori effetti.

Se un eroe ha vinto (perché ha ottenuto il risultato più alto) ed ha anche ottenuto un doppio (con qualsiasi suo dado Combattimento), ossia due risultati uguali (come due 5), lo zombie prende una

ferita (questo di solito, vuol dire che lo zombie muore e che deve essere rimosso dal tabellone).

Non è insolito che uno zombie non riesca a vincere contro un eroe che tira più dadi scegliendo il risultato migliore, ma è anche vero che gli zombie vincono sui pareggi e affrontarli senza armi è davvero molto pericoloso.



**Esempio di Combattimento 1:** Billy sta combattendo con uno zombie, ottiene coi suoi due dadi 3 e 5, mentre lo zombie ottiene 4. Al momento Billy sta vincendo, avendo ottenuto 5 contro un 4 dello zombie. A meno che non vengano giocate carte, il combattimento si risolverà con una schivata da parte dello zombie, quindi senza nessun effetto nel gioco.

**Esempio di Combattimento 2, il seguito:** Billy usa la carta mazza da baseball che ha un Fight Bonus: tirare un dado in più. Poiché ha già vinto il combattimento, decide di usare il bonus per poter uccidere lo zombie. Tira il terzo dado ed ottiene 3. Visto che Billy ha ottenuto il risultato più alto ed anche un doppio coi suoi dadi, riesce a uccidere lo zombie.



### Ferite e Cura per gli Eroi

Ogni volta che un eroe prende una ferita, deve prendere un tassello ferita e posizionarlo in uno spazio vuoto tra i suoi spazi salute. Quando viene coperto l'ultimo spazio salute di un eroe, questi muore e viene rimosso dal gioco.

Vengono scartate quindi sia le armi che l'eroe aveva sia le carte Evento che teneva il giocatore che lo controllava.

Alcune abilità o carte eroe permettono di curare un eroe. Quando si cura un eroe, semplicemente rimuovere un tassello ferita dalla sua scheda. Quando un eroe deve essere curato Full Heal, vuol dire che è necessario togliere tutti i tasselli ferita dalla scheda di quell'eroe.

### Quando Giocare le Carte Evento

E' decisamente facile capire quando si possono giocare le carte Evento sia quelle del mazzo eroi che quelle del mazzo Zombie. Quelle che riportano la scritta Play Immediately (**Giocare immediatamente**) devono essere giocate appena pescate. Altre riportano la scritta **Carte Combattimento** (Fight Bonus), quindi possono essere giocate durante un combattimento, altre riportano la scritta **Giocare all'inizio del Turno** (Play at the Start of the Turn)

### Giocare all'inizio del Turno

L'inizio del turno è definito come: il momento fino a quando un zombie viene mosso nella sua fase (per il Turno Zombie) oppure un eroe decide di effettuare un'azione Movimento o Ricerca (per il Turno Eroi).

Questo vuol dire che, nel turno zombie, **1) Muovere il tassello Sole; 2) Pescare nuove carte zombie; 3) Lanciare il dado per i nuovi zombie**, sono fasi che fanno parte dell'Inizio del Turno. Appena il giocatore zombie muove uno zombie (fase 4), non è più Inizio del Turno.

Per quanto riguarda il turno Eroi, l'Inizio del Turno è prima che l'eroe dichiari di effettuare l'azione di Movimento o Ricerca (attenzione: vale la dichiarazione dell'azione, non solo il fare l'azione).

### **Usare le Carte e le Abilità**

A meno che non sia espressamente dichiarato sulla carta o sull'abilità, gli effetti delle carte o delle abilità possono essere attivati dopo aver lanciato i dadi per il combattimento.

*Esempio: un eroe ha tirato i suoi dadi, ma al momento sta perdendo, ora può quindi utilizzare le sue carte (Fight Bonus) per poter modificare il risultato del dado o annullare il combattimento, etc.*

Un combattimento si risolve solo dopo che le parti coinvolte non hanno più intenzione di utilizzare carte o abilità.

La sola eccezione è che una carta non può cancellare l'effetto di una carta combattimento di cui è stato già eseguito l'effetto (ad esempio è stato già ritirato il dado, o è stato già tirato un dado bonus, etc.).

Alcune carte riportano la scritta In Qualunque momento, eccetto durante un Combattimento (Anytime, except during the Fight). Questo vuol dire che la carta può essere giocata in qualunque momento, eccetto durante un combattimento, ossia dopo aver lanciato dadi. Può essere giocata tra due combattimenti diversi.

### **Annullare Carte o Abilità**

Alcune carte permettono di cancellare altre carte giocate o abilità. Quando una carta è annullata, viene scartata senza eseguirne gli effetti.

Attenzione: se viene annullata una carta che **Rimane in Gioco** (Remains in Play), vengono scartati anche tutti i tasselli relativi alla carta annullata.

Come già è stato spiegato una carta non può cancellare l'effetto di una carta combattimento di cui è stato già eseguito l'effetto (ad esempio è stato già ritirato il dado, o è stato già tirato un dado bonus, etc.).

Se una carta annulla un combattimento, quel combattimento non ha luogo, finisce immediatamente e senza conseguenze (nessuno vince, perde o prende ferite).

### **Stabilire a Caso un Edificio**

Alcune volte i giocatori dovranno stabilire a caso un edificio. Per far questo, tirare un dado e confrontare il risultato con i numeri stampati negli angoli del Centro Città. Con questo tiro si determina in quale tabellone a L si trova l'edificio. Se si ottiene 1, sarà il giocatore eroe che sceglierà l'edificio, mentre con un 6 sarà il giocatore zombie a scegliere.

Una volta determinato in quale tabellone a L si trova l'edificio, lanciare un altro dado. Nell'angolo di ogni edificio è presente un set di numeri (1-2 o 3-4 oppure 5-6). Verificare quale edificio nel tabellone a L ha il risultato ottenuto col secondo dado. Quello è l'edificio coinvolto nell'effetto della carta.

Se l'edificio così ottenuto non può essere coinvolto nell'effetto della carta, per una qualsiasi ragione, tirare un altro dado e definire così un altro edificio nello stesso tabellone a L. Se non ci sono edifici utili nel tabellone a L, ripetere tutta l'operazione.

## **Vincere**

Quando una delle due parti (zombie o eroi) completa gli obiettivi indicati nella scheda Scenario, vince e il gioco termina immediatamente.

Oltre agli obiettivi, gli zombie vincono (a meno che non sia espressamente dichiarato sulla scheda scenario) anche se:

- Uccidono 4 eroi (inclusi quelli che ritornano nel Gioco Avanzato)

### **oppure**

- Quando il giocatore Zombie fa scartare l'ultima carta dal Mazzo Eroi (o anche quando la farebbe scartare ma non ce ne sono).

### **Il Mazzo di Carte Eroe e Zombie**

Se il mazzo di carte zombie finisce, rimescolare gli scarti e formare un nuovo mazzo zombie.

Ma se finisce il mazzo eroi, gli eroi non avranno più speranza. Il mazzo non viene riformato mescolando gli scarti e gli eroi andranno avanti con quello che hanno in mano e abbinato agli eroi. Questo finché il giocatore zombie non imporrà uno scarto forzato dal mazzo eroi, nel qual caso, gli eroi perdono automaticamente.

**ORA SIETE PRONTI PER POTER GIOCARE LA PRIMA VOLTA  
A LAST NIGHT ON THE EARTH CON LE REGOLE BASE!!!!**



# IL GIOCO AVANZATO

Nel Gioco Avanzato ci sono alcuni cambiamenti e qualcosa in più sia nelle regole che nella Preparazione.

## Preparazione

### Carte Avanzate

Prima di iniziare la partita mescolare i due set di 20 carte nei rispettivi mazzi. Le carte Avanzate sono segnalate con un simbolo in basso a destra.

### Uno Scenario a Caso

Al contrario del Gioco Base, nel Gioco Avanzato è possibile giocare diversi scenari.

Una volta stabilito chi gestirà gli eroi e chi gestirà gli zombie, un giocatore degli eroi pescherà a caso uno scenario tra quelli disponibili oppure, è ovvio, potete scegliere direttamente voi cosa giocare.

Ogni scenario ha diversi obiettivi, regole speciali e durata in turni. Lo scenario può drasticamente cambiare il gioco e la durata.

### Costruire la squadra degli eroi

I giocatori eroi possono, se vogliono, scegliersi il proprio eroe, invece che selezionarlo a caso. Ricordatevi che è necessario ci siano sempre 4 eroi in ogni partita.

## Esplosivi

Nel Gioco Avanzato, i giocatori eroi hanno dei nuovi oggetti chiamati esplosivi: sono Dinamite e Gasolio. Sono decisamente distruttivi, peccato che richiedano carte per poter essere giocati. Alcuni scenari includono gli esplosivi.

### Dinamite

La dinamite è l'oggetto definitivo contro orde di zombie affamati: è un oggetto per il combattimento alla distanza ed colpisce più zombie contemporaneamente. Il solo problema è che deve essere innescata.

### Gasolio

Il gasolio è utilizzato per diversi scopi da caricare la motosega al rifornire il vecchio camioncino. Il gasolio permette anche di piazzare dei tasselli Gas sul tabellone per poter causare molti danni. Il gas segue le seguenti regole:

1. Un tassello Gas può essere innescato sparandoci con una qualunque arma alla distanza usando un Attacco alla Distanza (utilizzare le regole dell'arma come si dovesse colpire uno zombie), oppure lanciando (ovvero scartando, in termini di gioco) un qualunque oggetto che abbia come parola chiave Fire (fuoco). Per lanciare l'oggetto utilizzare il seguente profilo: Range (distanza) 2 spazi, Hits (per colpire) 3+ (ossia ottenere col dado a 6 facce almeno 3).

2. Zombie ed eroi che si trovano nello stesso spazio in cui è esploso il gasolio, vengono uccisi immediatamente. In ogni spazio adiacente (ortogonale e diagonale) zombie ed eroi vengono uccisi con un risultato di 3+ (tirare per ogni miniatura separatamente).
3. Quindi rimuovere il tassello Gas dal tabellone.

### **La Tabella del Sole – La Zona Nera**

La parte più alta della tabella del sole è più scura e cupa, questa è la zona nera. La zona nera arriva fino al turno 14. Se un eroe viene ucciso prima che il tassello sole sia giunto al turno 13, quell'eroe si trasforma in zombie eroe. Seguire le regole descritte nel paragrafo **Eroe Zombie**. Se invece l'eroe viene ucciso nel turno 13 o successivi, il giocatore può scegliere un nuovo eroe tra quelli non utilizzati nella partita in corso. Prende la scheda e la miniatura e la schiera come descritto nel paragrafo **Piazzare Nuovi Eroi durante il Gioco**.

## **Uccidere l'ultimo Eroe**

Quando l'ultimo eroe viene ucciso (ossia quando non ci sono altri eroi che quel giocatore controlla, nel caso un giocatore eroe giochi con più di un eroe) il giocatore zombie ne prende il controllo, e l'eroe diventa immediatamente e a tutti gli effetti uno Eroe Zombie (vedere il paragrafo relativo più avanti).

Il giocatore a cui è stato ucciso l'eroe, prende una nuova scheda eroe e la miniatura relativa tra le schede che non sono state assegnate all'inizio della partita. Piazza la miniatura relativa nel tabellone (vedere il capitolo **Piazzare Nuovi Eroi durante il Gioco**) e ricomincia a giocare.

La situazione più comune è quando con 4 giocatori eroi, ogni giocatore eroe controlla 1 eroe. Quando un eroe viene ucciso e quindi il giocatore che lo controllava non ha altri eroi vivi che controlla, il giocatore rimasto senza eroe ne prende uno nuovo e ricomincia a giocare. Questo finché ci sono eroi disponibili, gli eroi morti non tornano disponibili per tornare in gioco, quindi finiti i nuovi eroi, non è più possibile ritornare in gioco (notare che di solito se lo zombie riesce ad uccidere 2 eroi il gioco finisce e vince il giocatore zombie...)

## **Piazzare Nuovi Eroi durante il Gioco**

Ci sono occasioni in cui un giocatore rientri in gioco con un nuovo eroe. (questo succede per lo più quando muore l'ultimo eroe di un giocatore).

Un nuovo eroe entra in gioco con tutte le abilità e le regole speciali dello scenario che si sta giocando.

Attenzione: l'eroe, in questo caso, NON entra nella sua locazione di partenza.

Invece, l'eroe può entrare o in un edificio a caso (seguendo la procedura già spiegata nel capitolo **Stabilire a Caso un Edificio**), oppure direttamente nel Centro Città (o nella Manor House qualora lo scenario usi questa locazione). Se l'eroe entra nel Centro Città o nella Manor House, il giocatore pescherà una carta dal mazzo eroi, esattamente come descritto nella capitolo **Selezionare e Posizionare gli Eroi sul Tabellone**.

## Eroe Zombie

Solitamente quando un eroe muore, diventa un Eroe Zombie controllato dal giocatore zombie. Piazzare il tassello Eroe Zombie (*Zombie Hero Marker*) sotto la miniatura per ricordarsi che quello, oramai, è uno zombie succhia-cervello.

Il giocatore zombie che ha ucciso l'eroe guadagna ora il controllo su quell'eroe zombie (ricordarsi che l'eroe zombie non conta nel limite di zombie che si possono avere, né per il totale di zombi in campo per la fase 3 del giocatore zombie). L'eroe zombie è uno zombie a tutti gli effetti fatta eccezione per:

- L'eroe zombie muove di un d3 di spazi invece che di uno spazio.
- L'eroe zombie ha più ferite (uguali al numero di ferite che l'eroe aveva da vivo). Ogni volta che l'eroe zombie prende una ferita, posizionare un tassello ferita in uno spazio salute vuoto. Quando l'eroe zombie riceve l'ultima ferita (ossia quando non ci sono più spazi vuoti salute), muore definitivamente e viene rimosso dal gioco (non viene né rimesso nella riserva degli zombie, né a disposizione degli eroi).
- Notare che un eroe zombie NON può utilizzare le abilità dell'eroe e NON è più considerato eroe, fino alla fine del gioco. Se viene usata una carta contro l'eroe zombie, carta nella quale si dichiara di uccidere automaticamente uno zombie, allora riempire gli spazi salute della scheda dell'eroe zombie e rimuovere normalmente l'eroe zombie.

## La Manor House

La Manor House si trova nel lato opposto al centro Città ed è utilizzata solo nello scenario Difendi la Manor House (*Defend the Manor House*). La Manor House è un normalissimo edificio, come gli altri, am con le seguenti eccezioni:

- Gli eroi NON possono Ricercare nella Manor House.
- La Manor House non può mai essere selezionata come edificio scelto a caso.
- Come per il Centro Città, gli eroi che non hanno la loro posizione di partenza presente nel tabellone, iniziano il gioco nella Manor House e prendono la carta bonus, come già descritto.



### Le Mura d'Angolo

Alcune mura nella Manor House si estendono oltre i normali angoli. Questi denti vengono chiamati Mura d'Angolo. Le mura d'angolo esistono solo nella Manor House. Queste mura particolari impediscono agli eroi i movimenti in diagonale visto che l'angolo è chiuso da muri. La linea di vista non viene in nessun modo bloccata dalle Mura d'Angolo.

## Regole varie per gli Scenari

### **Muori Zombie, Muori!**

In **Muori Zombie, Muori!** (*Die Zombies, Die!*), gli eroi devono tenere traccia di quanti zombie uccidono durante il gioco. Per far questo utilizzare il tassello forato apposito spostandolo sulla scheda dello scenario.

### **Salvare gli Abitanti della Città**

In **Salvare gli Abitanti della Città** (*Save the Townsfolk*), gli eroi devono collezionare le carte Eventi Abitanti della Città (*Townsfolk Event*). Quando viene trovata una carta Evento Abitanti della Città, viene piazzata scoperta sul tavolo in modo che possa essere vista da tutti.

Questi Abitanti della Città non sono associati ad un eroe un particolare, ma vengono presi da tutto il gruppo di eroi. Quando una carta Abitante della Città viene scoperta sul tavolo, non può essere cancellata o annullata.

Però, un Abitante della Città che si trovi giocato scoperto sul tavolo può essere giocato e scartato per utilizzarne l'effetto come fosse una carta Evento. Questo vuol dire che non conterà più ai fini della vittoria (ma spesso non si ha altra scelta). Se un Abitante della Città viene giocato utilizzando il suo effetto, l'effetto può essere cancellato in qualunque momento.

### **Bruciali fino in Fondo**

In *Burn 'em Out*, gli eroi hanno bisogno di trovare dell'esplosivo per far saltare i Pozzi delle Anime. Quando si usa un esplosivo per far saltare un pozzo delle anime, agli eroi non è richiesta una di giocare una carta per accedere l'esplosivo (quindi niente carte con la scritta Fire per innescare l'esplosivo).

**Nota:** La presente traduzione non sostituisca in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



**La Tana  
dei Goblin**

<http://www.goblins.net>

