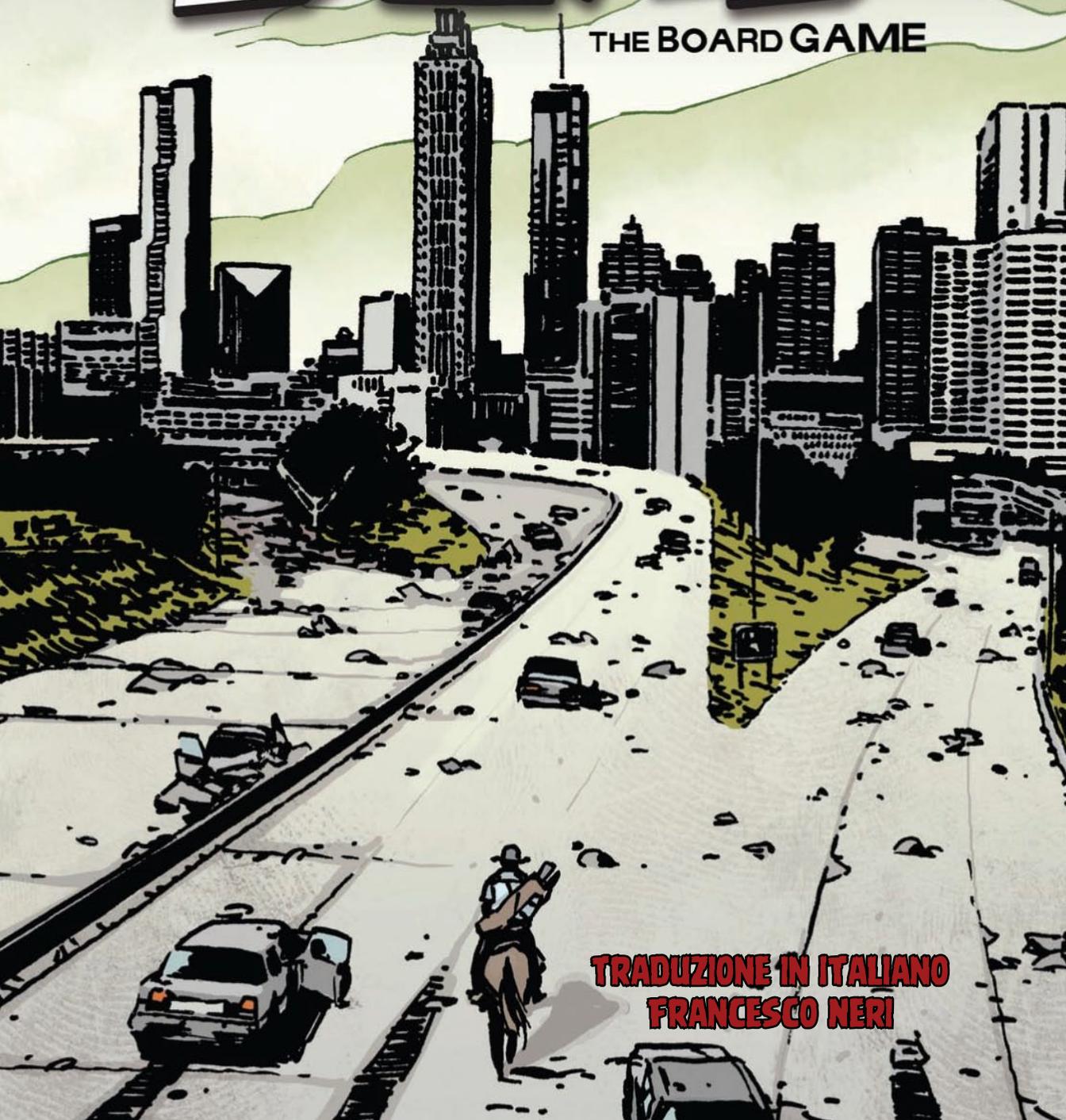


ROBERT KIRKMAN'S

THE WALKING DEAD™

THE BOARD GAME



**TRADUZIONE IN ITALIANO
FRANCESCO NERI**



PANORAMICA

Entra nel modo di "The Walking Dead" di Robert Kirkman. Ogni giocatore assume il ruolo di un sopravvissuto in un mondo pieno di zombi. Con solo un compagno all'inizio del gioco, ogni giocatore deve lottare per raccogliere risorse, trovare gli altri sopravvissuti, e tentare di trovare un rifugio dagli zombi che si stanno impadronendo del territorio.

Riuscirai a trovare abbastanza risorse ed esplorare sufficienti luoghi fino a trovare un paradiso sicuro?

OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore (o gruppo di giocatori) a trovare un posto sicuro per sopravvivere esplorando con successo tre luoghi.

COMPONENTI

- 4 Dadi "Hero" blu
- 4 Dadi "Warrior" rossi
- 4 Dadi "Scavenger" verdi
- 1 Dado "Ammo" nero
- 216 Gettoni "Zombi"
- 72 Segnalini "Fatica"
- 18 Segnalini segna Risorse
- 23 Gettoni "Compagno"
- 6 Carte Personaggio
- 23 Carte Compagno
- 26 Carte Luogo
- 90 Carte Incontro
- 6 Segnalini Personaggio
- 6 Basette
- 6 Schede del Giocatore
- 1 Tabellone di gioco
- 1 Regolamento



OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore assume il ruolo di un personaggio principale di The Walking Dead, a cui viene dato un compagno (una carta "Follower"). Ogni turno, un giocatore muove i propri personaggi sul tabellone fino a tre spazi per turno in qualsiasi direzione, cercando di raccogliere tre tipi di risorse per aiutarli a sopravvivere: Cibo, Carburante e Munizioni.

Ogni volta che un giocatore finisce su uno spazio con una risorsa, pesca una carta dal mazzo delle carte Incontro. Su ogni carta c'è una sfida, che deve essere letta ad alta voce a tutti i giocatori, incluse le istruzioni su ciò che il giocatore deve fare in caso di successo o di fallimento della sfida. La maggior parte degli incontri comportano combattimenti contro degli zombi, l'uso di risorse, o ottenere determinati risultati attraverso il lancio dei dadi. Per combattere gli zombie, i giocatori devono lanciare i dadi associati a ciascun sopravvissuto. Per ogni risultato, ottenuto viene ucciso uno zombie. Per ogni zombie non ucciso, il giocatore deve prendere un segnalino Fatica e metterlo su uno dei propri sopravvissuti. Se un sopravvissuto riceve tre segnalini Fatica, soccombe e muore.

Le carte Incontro danno molti tipi di risultati, tra cui compagni aggiuntivi, risorse aggiuntive, oggetti vari, e la possibilità di curare i sopravvissuti.

A complicare le cose per i giocatori c'è la crescente orda di zombie che popola il tabellone. Ogni volta che un giocatore esce da uno spazio il quale resta libero, dovrà pescare un gettone zombi e porlo coperto sullo spazio appena abbandonato, così che il tabellone si riempirà lentamente ma inesorabilmente di zombi. Ogni gettone rappresenta un branco di zombi. Se un giocatore entra su uno spazio con un gettone zombie, il giocatore volta il gettone e rivela quanti zombie ci sono sul retro del gettone, e poi li dovrà combattere prima di poter intraprendere delle azioni ulteriori.

Quando è pronto, un giocatore può tentare di esplorare un luogo, nel tentativo di trovare un luogo sicuro dagli zombi. Ci sono quattro possibili luoghi da esplorare in qualsiasi momento, rappresentati dalle carte Luogo: tre Luoghi comuni (le cui carte sono poste nella parte superiore del tabellone) e un luogo privato (la carta Luogo distribuita a ciascun giocatore). Ogni carta ha tre livelli di sfida che il giocatore deve soddisfare. Se la carta Luogo è la prima che il giocatore esplora, il giocatore deve superare la sfida di primo livello. Se il giocatore sta cercando di esplorare il suo secondo luogo, deve superare la sfida di secondo livello, e così via.

Quando un giocatore ha esplorato un luogo con successo, può prendere la carta Luogo relativa. Quando un giocatore ha esplorato tre luoghi con successo, allora avrà trovato un rifugio sicuro dalle orde di zombie e vince la partita!

REGOLAMENTO SINTETICO

Il regolamento sintetico è stato fatto per iniziare subito a giocare. Leggi il regolamento completo per maggiori informazioni.

- ▶ Prendi la scheda del giocatore. Lungo la scheda ci sono i tracciati delle risorse, dove terrai traccia delle risorse che raccoglierai: Cibo (🍖), Carburante (🛢️), Munizioni (🔫). Metti un segnalino per indicare le risorse sullo spazio 1 di ogni risorsa, dato che tutti i giocatori iniziano il gioco con 1 risorsa di ogni tipo.



- ▶ Pesca una carta Personaggio dal mazzo delle carte Personaggio. Cerca il corrispondente segnalino Personaggio e inseriscilo nella basetta. Poi posiziona il segnalino sul relativo spazio di partenza sul tabellone (quello con il nome del personaggio).



- ▶ Pesca una carta Compagno dal mazzo delle carte Compagno e segui le indicazioni riportate sulla carta (come ad esempio ricevere risorse aggiuntive).



- ▶ Pesca tre carte Luogo dal mazzo delle carte Luogo e posizionale nella parte alta del tabellone. Questi sono tre possibili luoghi da esplorare. Chiunque può esplorare questi tre luoghi comuni.



- ▶ Ogni giocatore pesca una carta Luogo dal mazzo delle carte Luogo senza farla vedere agli altri giocatori. Questo è il luogo che solo il giocatore proprietario della carta può esplorare.



- ▶ Determinare la propria riserva dei dadi sommando tutti i dadi indicati sulle carte dei sopravvissuti (cioè la carta Personaggio e le carte Compagno).

- ▶ Ogni giocatore lancia i dadi della propria riserva, chi ottiene il più alto risultato azione (🎲) inizia per primo. In caso di pareggio i giocatori in parità effettuano un altro lancio di dadi per spareggiare.



NEL TUO TURNO FAI QUANTO SEGUE:

1) **Recuperare:** Usa una risorsa Cibo (🍖) per rimuovere un segnalino Fatica da uno dei tuoi sopravvissuti (ma solo se hai dei sopravvissuti con dei segnalini Fatica, e nel primo turno non ne avrai!).

2) **Muovere:** Puoi muovere fino a tre spazi in qualunque direzione il segnalino del tuo personaggio.

- ▶ Ogni volta che muovi, piazza un gettone zombi su ogni spazio da cui esce il segnalino del personaggio durante il movimento se tale spazio rimane vuoto.

Suggerimento: Per il tuo primo turno, prova a raccogliere qualche risorsa o muoverti in direzione di un luogo da esplorare

- ▶ Se durante il movimento entri su uno spazio dove c'è un gettone zombi, volta il gettone e combatti contro il numero di zombi indicati sul gettone. Dopo il combattimento puoi continuare il movimento (il combattimento è spiegato più avanti).
- ▶ Se durante il movimento entri su uno spazio con delle risorse o su un luogo, il tuo movimento termina. Pesca una carta Incontro per ogni icona risorsa presente sullo spazio, oppure segui le istruzioni per esplorare il luogo.

Nota: Puoi tentare di esplorare solo i tre luoghi indicati sulle tre carte Luogo scoperte sul tabellone e quello indicato sulla tua carta Luogo! Se tenti di esplorare il luogo indicato dalla tua carta Luogo, rivela la carta quando entri sullo spazio Luogo.

Nota: Non puoi esplorare un luogo se esso non è presente fra le tre carte Luogo scoperte sul tabellone o sulla carta Luogo personale!

3) **Pescare Carte Incontro:** (Solo se termini il movimento su uno spazio con delle risorse, o su un luogo)

- ▶ Se sei su uno spazio con delle risorse, pesca una carta Incontro per ogni icona risorsa presente sullo spazio.
- ▶ Se sei su uno spazio Luogo, segui le istruzioni per esplorare indicate sulla relativa carta Luogo.
- ▶ Devi affrontare la sfida di ogni carta Incontro che peschi. Tutte le carte Incontro hanno dei risultati da applicare sia che tu superi o fallisca la sfida.
 - ▷ Se devi combattere contro degli zombi vedi "Combattere gli zombi" più avanti.
 - ▷ Se devi ottenere dei risultati "Azione" con i dadi, lancia tutti i dadi della tua riserva e somma tutti i risultati 🎲.
 - ▷ Se ti viene chiesto di fare qualcos'altro, segui le relative istruzioni.
- ▶ Se superi la sfida, applica gli effetti nella sezione "Success" presente sulla carta.
- ▶ A meno che la carta non indichi "inventory - Inventario", scarta la carta.
- ▶ **Collezione una risorsa qualunque presente sullo spazio indipendentemente dall'esito di ogni sfida**, a meno che gli effetti per il fallimento della sfida indichino diversamente.

4) **Fine del turno:** Quando avrai terminato di affrontare tutti gli incontri e avrai raccolto le risorse, il tuo turno termina.

Nota: Quando guadagni o perdi risorse, muovi il segnalino corrispondente sul tracciato delle risorse per tenere traccia delle risorse possedute

 **Cibo:** Usalo all'inizio del tuo turno per rimuovere un segnalino Fatica da uno dei tuoi sopravvissuti

 **Munizioni:** Usala quando combatti contro gli zombi per lanciare il dado nero "Ammo"

 **Carburante:** Usalo per muovere attraverso uno spazio senza dover combattere contro gli zombi presenti, oppure per muovere di due spazi liberi anziché uno. Puoi usarne fino ad un massimo di tre per turno.

COMBATTERE GLI ZOMBI

Quando combatti contro gli zombi, sia a causa di una carta Incontro che di un gettone zombi, lancia tutti i dadi della tua riserva e compara il numero di risultati  con il numero di zombi che fronteggi.

Quando fronteggi dei gettoni zombi, o ti viene indicato in una sfida di uccidere degli zombi, somma i risultati  ottenuti.

▶ Puoi spendere una risorsa  per lanciare il dado nero "Ammo" e aggiungere il suo risultato al totale delle uccisioni ottenute.

▷ Se ottieni un risultato blam (), hai ucciso il numero indicato di zombi, ma hai anche attirato altri zombi! Piazza un gettone zombi su ogni spazio adiacente a quello occupato dal personaggio.

▶ Se ottieni almeno tanti risultati  quanti sono gli zombi che fronteggi, gli hai uccisi tutti.

▶ Se ottieni meno risultati  di quanti sono gli zombi che fronteggi piazza un segnalino fatica () per ogni zombi non ucciso su uno dei tuoi sopravvissuti.

Quando ti viene chiesto in una sfida di sopravvivere ad un attacco di zombi, segui le stesse istruzioni di cui sopra, ma superi la sfida se nessuno dei tuoi sopravvissuti muore durante il combattimento ricevendo almeno tre segnalini fatica.

FATICA

Se un sopravvissuto riceve il terzo segnalino Fatica, allora è morto!

Se perdi tutti i tuoi sopravvissuti, hai perso la partita!



ESPLORARE I LUOGHI

L'obiettivo del gioco è esplorare tre luoghi. Puoi esplorare il luogo indicato sulla tua carta Luogo, o uno dei tre indicati dalle carte Luogo scoperte sul tabellone.

▶ Se entri su uno spazio Luogo, devi tentare di esplorarlo.

▶ Se possiedi i requisiti e lo esplori con successo, ricevi la relativa carta Luogo. Metti la carta Luogo guadagnata accanto alla tua scheda del giocatore.

▷ Se era un luogo indicato da una carta Luogo scoperta sul tabellone, pesca una nuova carta Luogo per rimpiazzarla.

▷ Se era il luogo indicato sulla tua carta Luogo, allora non viene rimpiazzata.

QUANDO ESPLORI UN LUOGO:

Se non hai ancora esplorato con successo alcun luogo
Devi soddisfare i requisiti richiesti nella sezione "First Location"

Se hai esplorato con successo un luogo
Devi soddisfare i requisiti richiesti nella sezione "Second Location"

Se hai esplorato con successo due luoghi
Devi soddisfare i requisiti richiesti nella sezione "Third Location"

VINCERE IL GIOCO!

Se esplori con successo il tuo terzo luogo, hai trovato l'agognato luogo sicuro al riparo dagli zombi e hai vinto il gioco!



REGOLAMENTO COMPLETO

PREPARAZIONE

▶ Ogni giocatore prende una scheda del giocatore e la posiziona di fronte a se, quindi posiziona un segnalino per indicare le relative risorse sullo spazio 1 di ogni risorsa (Cibo, Carburante, Munizioni) per indicare la sua disponibilità iniziale di 1 in ogni risorsa.

▶ Mescolare il mazzo delle carte Personaggio e quello delle carte Compagno e consegnarne una di entrambi i mazzi ad ogni giocatore. Mettere da parte le carte Personaggio rimaste inutilizzate, e posizionare il mazzo con le carte Compagno rimanenti accanto al tabellone.



▶ La carta Personaggio deve essere posta sulla scheda del giocatore nello spazio apposito, e la carta Compagno alla sinistra della scheda del giocatore accanto alla scritta Followers. Dopo di ciò seguire le istruzioni indicate sulla carta Compagno, come ad esempio ricevere ulteriori risorse. Usare i segnalini indicatori delle risorse per tenere traccia delle risorse totali accumulate.

▶ Mescolare il mazzo delle carte Luogo, quindi pescarne tre e posizzarle nella parte alta del tabellone nelle relative aree marcate "Location 1, 2 e 3". Questi rappresentano i potenziali luoghi sicuri di cui tutti hanno sentito parlare.

▶ Distribuire 1 carta Luogo coperta ad ogni giocatore. Questo sarà il luogo privato del giocatore. Il giocatore può consultare la propria carta in qualunque momento. Il mazzo delle carte Luogo rimanenti viene posto coperto accanto al tabellone.



▶ Mescolare il mazzo delle carte Incontro e posizzarlo coperto accanto al tabellone.

▶ Mettere tutti i gettoni zombi sul tavolo accanto al tabellone o nel coperchio della scatola del gioco, in modo che il lato con i numeri sia coperto.



▶ Ogni giocatore determina la propria riserva di dadi (vedi "Riserva di Dadi" a pag. 6).

▶ Ogni giocatore lancia i dadi della propria riserva e chi ottiene più risultati inizia per primo. In caso di pareggio, i giocatori in parità devono rilanciare i dadi per sparteggiare.



▶ Ogni giocatore prende il segnalino del personaggio che corrisponde alla propria carta Personaggio, lo inserisce nella basetta, e lo posiziona nello spazio che corrisponde al suo spazio di partenza (quello con il nome del personaggio). Questo segnalino rappresenta anche il gruppo controllato dal giocatore, e indicherà gli spostamenti sul tabellone del gruppo.

▶ Iniziando dal giocatore iniziale, il gioco procede in senso orario.



Carte Incontro



Carte Luogo



Carte Compagno

DIAGRAM 1



IL MONDO DI THE WALKING DEAD

IL TABELLONE



Il tabellone di gioco rappresenta la parte nord della Georgia nel mondo di The Walking Dead, dove tu lotterai contro la morte per sopravvivere all'infestazione degli zombi. Quattro tipi di spazi possono essere trovati sul tabellone di gioco:

SPAZI INIZIALI

Ogni giocatore inizia su uno dei sei spazi iniziali previsti. Ogni spazio iniziale ha il nome di uno dei personaggi per indicare da quale spazio inizia quel personaggio.

SPAZI CON LE RISORSE

Questi sono gli spazi dove si possono trovare le risorse. Queste sono indicate da una o più delle seguenti icone:



Carburante



Munizioni



Cibo

Per raccogliere queste risorse, i giocatori devono entrare negli spazi con le icone risorse e sconfiggere i vari pericoli che si presentano sotto forma di carte Incontro.

Devi pescare una carta Incontro per ogni icona risorsa presente sullo spazio.

Nota: Le risorse non vengono mai raccolte automaticamente

SPAZI LUOGO

Questi spazi indicano dei luoghi che potrebbero rappresentare un luogo al sicuro dall'infestazione degli zombi. Ognuno di questi spazi ha una corrispondente carta Luogo, e i giocatori devono "esplorare" tre di questi luoghi per vincere il gioco. I giocatori non possono entrare in spazi Luogo per esplorare tale luogo se la relativa carta Luogo non è ne fra le tre rivelate in fase di preparazione ne è quella privata in mano al giocatore.

ATLANTA

Ci sono solo quattro vie di accesso al cuore di Atlanta, indicate sul tabellone con le quattro frecce rosse. Ogni freccia connette due spazi e i giocatori possono muovere attraverso questi spazi come se fossero adiacenti. I giocatori non possono attraversare i bordi intorno ad Atlanta.

I PERSONAGGI E LE CARTE COMPAGNO (CIOE' I SOPRAVVISSUTI)

Il personaggio iniziale e le carte dei Compagni (a cui ci riferiremo globalmente come sopravvissuti) rappresentano i personaggi di The Walking Dead.



Ognuno dei sopravvissuti ha un set di abilità che gli permettono di sopravvivere, che sono rappresentate nel gioco dai dadi. I dadi che ogni personaggio può usare sono indicati sulla sua carta. Ogni sopravvissuto può inoltre avere una o due abilità speciali. Queste sono indicate nella sezione "Abilities" sulla carta e ne potete usufruire finché il personaggio è nella vostra squadra.

RISERVA DEI DADI

Per determinare la tua riserva di dadi, guarda su ogni carta dei tuoi sopravvissuti e somma i dadi indicati su ogni carta. Il totale rappresenta la tua riserva di dadi. Questi rappresentano le abilità di ogni sopravvissuto e sono in diversi colori.



Dadi "Hero" (Blu): Questi rappresentano la natura versatile ed eroica di un personaggio.



Dadi "Warrior" (Rossi): Questi dadi rappresentano la potenza pura.



Dadi "Scavenger" (Verdi): Questi dadi rappresentano un personaggio più agile.

Ogni volta che affronti degli zombi o ti viene chiesto di ottenere dei risultati Azione (🎲), lancerai i dadi della tua riserva.

Questi sono lanciati anche per determinare se superi o fallisci un incontro.



COME SI LEGGONO I DADI

Ogni dado ha un differente assortimento di icone sulle varie facce. Queste icone hanno un differente effetto nel gioco come spiegato qui di seguito:



Zombi Ucciso: Sconfiggi 1, 2 o 3 zombi.



Azione: Ottieni 1, 2 successi nell'affrontare un particolare pericolo non rappresentato da zombi.



Jolly: Puoi usarlo come risultato **Zombi Ucciso** o **Azione** a tua discrezione.

Inoltre, c'è anche un dado nero "Ammo - Munizioni" che può essere aggiunto, a discrezione dei giocatori, usando un risorsa Munizioni per incrementare le possibilità di eliminare gli zombi. I risultati di questo dado comportano sempre l'uccisione di almeno 1 zombi, ma il rumore della pistola ne attrae altri!



Blam: Uccidi 1, 2 o 3 zombi. Tuttavia, il rumore del colpo di pistola attrae altri zombi. Se ottieni uno di questi risultati, piazza un gettone zombi su ogni spazio adiacente a quello dove si trova il tuo personaggio, eccetto che per gli spazi Luogo.

Più gettoni zombi possono stare nello stesso spazio.



CARTE INCONTRO

Le carte incontro rappresentano le sfide che i giocatori devono affrontare durante il gioco. Ogni carta Incontro descrive la natura della sfida, cosa i giocatori devono fare per superarla, le ricompense speciali per averla superata, e le penalità speciali in caso di fallimento.



Nota: Devi sempre pescare una carta Incontro quando provi a raccogliere una risorsa

CARTE LUOGO

Le carte Luogo rappresentano le dicerie che i sopravvissuti hanno sentito o di cui sono a conoscenza, circa potenziali luoghi sicuri al riparo dall'infestazione degli zombi. All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve una carta Luogo coperta, che egli può consultare in qualunque momento. Questa rappresenta un'informazione privata di cui i suoi sopravvissuti sono venuti a conoscenza. Tre altre carte Luogo sono poste scoperte sul tabellone e rappresentano le conoscenze pubbliche.



Le carte Luogo indicano cosa viene richiesto per esplorare con successo un luogo. La procedura per esplorare un luogo è descritta nella sezione "Esplorare i Luoghi".

GETTONI ZOMBI

Questi gettoni zombi rappresentano gli zombi che sono stati attirati dai sopravvissuti nel loro peregrinare nel mondo di The Walking Dead.



Ogni gettone zombi ha due facce. La faccia anteriore ha un'icona di uno zombi che indica che ci sono degli zombi attivi presenti nello spazio. Il lato posteriore del gettone riporta un numero che indica il numero di zombi che rappresenta il gettone, e che i sopravvissuti devono affrontare per attraversare tale spazio. I gettoni zombi sono posti su ogni spazio lasciato dai tuoi sopravvissuti durante il movimento, se dopo di ciò questo spazio resta vuoto.

Suggerimento: Prova a lasciare un percorso libero fino allo spazio o luogo su cui vorresti tornare!

COME SI GIOCA

IL TURNO DI GIOCO

In ogni turno, il giocatore di turno muove la propria squadra di sopravvissuti (rappresentata dal segnalino del personaggio principale) sulla mappa in cerca di risorse e luoghi sicuri. Ogni turno è composto da quattro fasi:

1. **Recuperare**
2. **Muovere**
3. **Pescare carte Incontro** (se su uno spazio con delle Risorse o su uno spazio Luogo)
4. **Fine del Turno**

RECUPERARE

All'inizio del turno di un giocatore, egli può usare una risorsa **Cibo** (🍖) (vedi "Risorse") per rimuovere un segnalino **Fatica** (vedi "Fatica") da uno dei propri sopravvissuti. È possibile utilizzarne finché se ne hanno a disposizione.

MUOVERE

I giocatori muovono la loro squadra di sopravvissuti di spazio in spazio, per rappresentare il peregrinare attraverso il nord della Georgia.

- ▶ Durante il suo turno ogni giocatore può muovere il proprio segnalino personaggio di 1, 2 o 3 spazi in qualsiasi direzione. È possibile muovere da uno spazio per rientrarci immediatamente dopo.
- ▶ Muoversi nel mondo di *The Walking Dead* attira anche gli zombie che sono presenti nell'area.
Ogni volta che un giocatore muove il proprio segnalino uscendo da uno spazio che non rappresenta un luogo e tale spazio rimane vuoto, il giocatore deve pescare un gettone zombi a caso e metterlo, con il numero coperto (e senza guardare il lato numerato), nello spazio che ha appena lasciato il proprio segnalino.
- ▶ Normalmente, in ogni turno un giocatore DEVE muovere almeno di uno spazio. Tuttavia, se il giocatore fallisce l'esplorazione di un luogo non avendo superato un carta incontro, e il luogo resta ancora disponibile per essere esplorato, il giocatore può rimanere nello stesso spazio e tentare di esplorare il luogo nuovamente nel suo successivo turno.
- ▶ Dopo essere entrato in uno spazio con un gettone zombi, il giocatore deve combattere gli zombi rappresentati dal gettone prima di poter muovere oltre. Il giocatore volta il gettone per rivelare il lato numerato (se non è ancora stato rivelato), e quindi combatte contro un numero di zombi uguale a quanto indicato sul gettone (vedi "Combattere gli Zombi"). Se c'è più di un gettone zombi su uno spazio, il giocatore deve affrontarli tutti, un gettone alla volta.
- ▶ Se uno spazio contiene **SIA** gettoni zombi che icone risorse, il giocatore deve prima combattere contro gli zombi, e solo dopo, indipendentemente dal risultato di tale incontro, seguire la normale procedura quando si entra su uno spazio con le risorse.

- ▶ Se un giocatore termina il proprio movimento su uno spazio vuoto, il suo turno termina.

Suggerimento: Per il tuo primo turno, prova a raccogliere qualche risorsa o muoverti in direzione di un luogo da esplorare

ENTRARE SU UNO SPAZIO CON RISORSE

Entrare su uno spazio con delle icone di risorse (Cibo, Carburante, Munizioni), fa terminare immediatamente il movimento, ed il giocatore **DEVE** pescare una carta incontro per **OGNI** icona risorsa presente sullo spazio.

ENTRARE SU UNO SPAZIO LUOGO

Un giocatore può entrare su uno spazio Luogo solo se intende esplorare tale luogo, e possiede i requisiti per farlo. Dopo essere entrato in uno spazio Luogo, il movimento del giocatore per il corrente turno termina.

PESCARRE CARTE INCONTRO

Le carte Incontro presentano una varietà di sfide che vanno dal combattimento contro gli zombi al lancio dei dadi per ottenere specifici risultati per superare sfide particolari, o effettuare altre azioni che non includono il lancio dei dadi.

- ▶ Per **OGNI** icona risorsa presente nello spazio il giocatore **DEVE** pescare una carta Incontro dal relativo mazzo e affrontare la sfida descritta sulla carta.
 - ▶ Queste carte sono pescate in ordine, con la prima carta pescata che viene completamente risolta prima che sia pescata la seconda carta, e così via.
 - ▶ Se non restano carte nel mazzo, mescolare le carte Incontro del mazzo degli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare.
- ▶ Se completi le richieste di una sfida, hai superato con successo la sfida e ricevi la ricompensa indicata, quindi segui le istruzioni nella sezione "Success" della carta.
- ▶ Se non completi la sfida, allora hai fallito il superamento della sfida e devi affrontare le conseguenze, quindi segui le istruzioni nella sezione "Fail" della carta.
- ▶ **Indipendentemente dal risultato di ogni sfida**, dopo puoi raccogliere **una** delle risorse indicate sullo spazio dove ti trovi. (*Eccezione: Alcune conseguenze di sfide fallite comportano la negazione della possibilità di raccogliere risorse durante il turno*). Muovi il segnalino per indicare le risorse lungo il tracciato delle risorse sulla tua scheda del giocatore per tenere traccia del numero e del tipo di risorse possedute.

Quando un incontro è stato completato, a meno che la carta non indichi che è del tipo "Inventory - *Inventario*" piazzare la carta nel mazzo degli scarti.

COMPLETARE GLI INCONTRI

Per completare con successo un incontro devi completare la sfida descritta nella sezione "Challenge" della carta. Alcune carte Incontro richiedono al giocatore di lanciare i dadi della propria riserva, per combattere gli zombi o per cercare di ottenere specifici risultati Azione (). Altri incontri richiedono di comparare le risorse della tua squadra di sopravvissuti con quelle degli altri giocatori o di completare altri incarichi. Altre ancora richiedono di fare una votazione a tutti i giocatori, o di far effettuare delle scelte ad altri giocatori che poi influiscono sull'esito della tua sfida.

INVENTARIO

Alcune carte Incontro sono marcate con la parola "Inventory - *Inventario*," e includono la frase "Add this card to your inventory - *Aggiungi questa carta al tuo inventario*" nella sezione "Success" della carta. Questo significa che non devi scartare questa carta dopo aver completato con successo la sfida, ma dovrai piazzarla nel tuo inventario alla destra della tua scheda del giocatore. Molte di queste carte possono essere scartate durante il gioco per ottenere alcuni effetti. Altre danno un effetto continuativo ogni turno – come ad esempio un movimento supplementare o risultati extra sul lancio dei dadi. Alcuni luoghi richiedono ai giocatori di avere un certo numero di oggetti nel loro inventario per poter essere esplorati con successo. A meno che non sia specificato diversamente, queste carte possono essere usate solo durante il proprio turno.

FINE TURNO

Dopo che hai completato tutti gli incontri e raccolto le risorse, il tuo turno termina.

COMBATTERE GLI ZOMBI

Ci sono due scenari in cui ti troverai a combattere contro gli zombi:

- 1) Dopo aver pescato una carta Incontro, o
- 2) Essere entrato su uno spazio con un gettone zombi.

Carte Incontro: Ci sono due possibili sfide su una carta incontro che prevede degli zombi: Uccidere tutti gli zombi oppure sopravvivere all'attacco degli zombi.

- ▶ **Uccidere tutti gli zombi:** Questo è esattamente quello che sembra. Per aver successo, devi ottenere con il lancio della tua riserva di dadi un numero di risultati uguale o superiore al numero di zombi.
- ▶ **Sopravvivere all'attacco degli zombi:** Sopravvivi ad un attacco di zombi se non perdi alcun membro della tua squadra di sopravvissuti ricevendo troppi segnalini Fatica. Non sei obbligato ad uccidere tutti gli zombi per aver successo in questo tipo di sfida.

Gettoni Zombi: Quando entri in uno spazio con un gettone zombi, volta il gettone per rivelare il numero di zombi presenti nello spazio e che dovrai affrontare. Indipendentemente dal fatto che tu uccida tutti gli zombi o meno, il gettone viene rimosso dal tabellone.



COME UCCIDERE GLI ZOMBI

Quando un giocatore combatte contro gli zombi, il giocatore lancia tutti i dadi della propria riserva e somma il numero di risultati. Ogni risultato indica che hai ucciso uno zombi.

Dopo aver visto i risultati del lancio dei dadi, se il giocatore ha delle risorse Munizioni, il giocatore può scegliere di usarne una per lanciare anche il dado nero "Ammo". Il dado nero "Ammo" uccide sempre 1, 2 o 3 zombi.

Tuttavia se ottieni un risultato Blam (), hai attratto anche altri zombi e devi posizionare un gettone zombi su ogni spazio adiacente allo spazio dove si trova la tua squadra!

- ▶ Se il giocatore ha ottenuto un numero di risultati uguale o superiore al numero degli zombi affrontati a causa di una sfida o di un gettone zombi, allora il giocatore ha sconfitto con successo tutti gli zombi.
- ▶ Se il giocatore ha ottenuto meno risultati di quanti sono gli zombi da affrontare, il giocatore può scegliere di usare ancora una risorsa Munizione, se ne ha ancora a disposizione.
- ▶ Dopo ogni uso di risorse Munizioni, se il giocatore ha ottenuto meno risultati di quanti sono gli zombi da affrontare, il combattimento termina. Il giocatore non è riuscito ad uccidere tutti gli zombi e deve posizionare un segnalino Fatica per ogni zombi che non è riuscito ad uccidere su uno dei propri sopravvissuti.
- ▶ Ai giocatori che combattono gli zombi a causa di una carta Incontro, si applicano anche gli effetti indicati sulla carta sia in caso di successo che di fallimento.

Esempio: La squadra di sopravvissuti di un giocatore è composta da Ricke e Arnold, e incontrano un gettone zombi durante il loro movimento. Il giocatore deve fermarsi e combattere contro gli zombi. Quando il gettone viene rivelato, mostra 5 zombi da affrontare. Il giocatore lancia i dadi della propria riserva e ottiene 3 risultati. Non avendo nessun segnalino munizione da spendere il giocatore perde il combattimento e deve piazzare 2 segnalini Fatica su i suoi sopravvissuti. Il giocatore sceglie di piazzare un segnalino su ogni sopravvissuto, il gettone zombi viene rimosso dal gioco, e poi il turno continua.

FATICA

I segnalini Fatica sono usati per rappresentare l'accrescente affaticamento di un personaggio o compagno durante il corso del gioco, e la relativa perdita di capacità nel fronteggiare gli zombi. Ogni sopravvissuto può sopportare fino a due segnalini Fatica senza conseguenze. Tuttavia, quando un sopravvissuto riceve il terzo segnalino Fatica, il sopravvissuto viene ucciso e la relativa carta scartata. Ogni dado con cui contribuiva alla riserva dei dadi del giocatore viene rimosso.

RISORSE

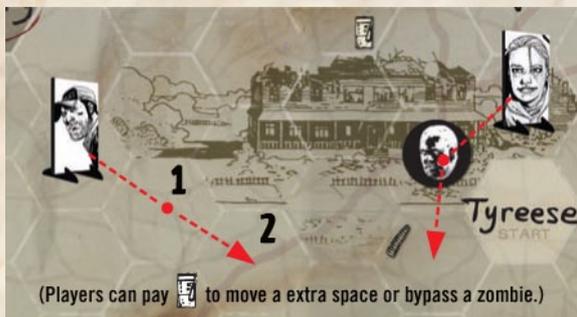
Le tre risorse disponibili in The Walking Dead sono Cibo, Carburante e Munizioni. I giocatori dovranno raccogliere queste risorse per essere in grado di assolvere alle richieste necessarie per esplorare i luoghi o fronteggiare gli incontri. I giocatori possono spendere tali risorse anche per ottenere degli effetti nel gioco come descritto di seguito:

Cibo (🍖): All'inizio di ogni suo turno un giocatore può usare delle risorse Cibo. Per ogni risorsa Cibo speso, può rimuovere un segnalino Fatica da uno dei sopravvissuti della propria squadra.

Munizioni (🔫): Come descritto in precedenza nella sezione "Combattere gli Zombi", un giocatore può usare una risorsa Munizioni per aggiungere un dado "Ammo" alla sua riserva di dadi da lanciare per un combattimento. I giocatori ne possono utilizzare una sola alla volta dopo aver visto i risultati di ogni lancio dei dadi.

Carburante (🚗): I giocatori possono usare una risorsa Carburante per muovere durante il loro turno attraverso uno spazio vuoto senza doversi fermare, oppure per muovere attraverso uno spazio occupato da gettoni zombi senza doverli affrontare. Ogni giocatore ne può usare un massimo di tre per ogni turno.

- ▶ Prima di muovere su uno spazio vuoto un giocatore può dichiarare che intende utilizzare una risorsa Carburante, e quindi poi potrà muovere di due spazi anziché uno.
- ▶ Prima di muovere su uno spazio occupato da uno o più gettoni zombi, un giocatore può dichiarare che intende utilizzare una risorsa carburante. Quindi poi potrà muovere attraverso lo spazio occupato dagli zombi senza doversi fermare ed affrontarli, a meno che non termini il suo movimento proprio su tale spazio.



Tenere traccia delle risorse spese e raccolte usando i relativi segnalini sul tracciato delle risorse sulla propria scheda del giocatore.

ACQUISIRE NUOVI COMPAGNI

Quando una carta Incontro indica di pescare una nuova carta Compagno dal relativo mazzo, pesca la prima carta in cima al mazzo e aggiungi il compagno alla tua squadra. Dopo di ciò segui le istruzioni indicate sulla carta Compagno e aggiungi i dadi indicati sulla carta Compagno alla tua riserva di dadi.

GETTONI COMPAGNO

Occasionalmente, ti sarà indicato di "Leave a follower behind - Lasciare indietro un compagno", o di posizionare un compagno sullo spazio Luogo più vicino. Quando avviene ciò, metti la carta Compagno scelta da una parte, rimuovi i dadi relativi al compagno dalla tua riserva, prendi il gettone Compagno corrispondente e posizionalo sul tabellone. Questo rappresenta un compagno rimasto intrappolato.

Qualunque giocatore può tentare di recuperare quel compagno. Trattare il gettone Compagno come se fosse una risorsa; quando un giocatore entra sullo spazio dove si trova il gettone Compagno, pesca una carta Incontro per tentare di recuperare il compagno. Se l'incontro viene risolto con successo, il compagno viene aggiunto alla squadra del giocatore che lo ha recuperato (e viene inoltre premiato con quanto indicato nella sezione "Success" della carta Incontro). Se fallisce la sfida indicata sulla carta Incontro, il compagno rimane intrappolato.

ESPLORARE I LUOGHI

Il fine ultimo in The The Walking Dead è esplorare tre luoghi in cerca di un posto sicuro al riparo dagli zombi.

Il primo giocatore che esplora con successo tre luoghi vince il gioco.

Per esplorare un luogo, un giocatore deve entrare su uno spazio Luogo che sia fra quelli indicati dalle tre carte luogo scoperte sul tabellone oppure è il luogo indicato dalla carta Luogo personale.

Il giocatore quindi dichiara l'intenzione di esplorare il luogo, che comporta anche terminare il movimento per quel turno. Per esplorare con successo un luogo, un giocatore deve possedere gli appropriati requisiti indicati sulla carta luogo.

Un giocatore non può entrare su uno spazio Luogo che è già stato esplorato con successo, a meno che non sia stata pescata un'altra carta Luogo che indica il medesimo luogo.

Nota: Non puoi esplorare un luogo se esso non è presente fra le tre carte Luogo scoperte sul tabellone o sulla carta Luogo personale!

Ogni carta Luogo ha tre differenti requisiti per essere esplorata. Il primo requisito è usato quando un giocatore non ha ancora esplorato con successo alcun luogo, il secondo requisito quando il giocatore ha già esplorato con successo un luogo, e il terzo requisito quando il giocatore ha già esplorato con successo due luoghi.



Molti luoghi richiedono di completare una o più carte Incontro. Queste vengono trattate esattamente come se il giocatore stesso risolvendo una carta Incontro a seguito dell'ingresso su uno spazio con delle icone risorse. Tuttavia, se non si riesce a completare una sfida facente parte di requisiti multipli il giocatore non pesca alcuna carta Incontro aggiuntiva e il tuo turno termina. Si deve seguire le istruzioni relative ad ogni successo o fallimento indicate su ogni carta Incontro affrontata.



Se un giocatore esplora con successo un luogo, prende la relativa carta Luogo e la posiziona sulla propria scheda del giocatore per indicare il suo successo. Se la carta Luogo relativa era fra quelle pubbliche, questa viene rimpiazzata con la prima carta del mazzo delle carte Luogo. Se la carta Luogo relativa era quella personale del giocatore, questa non viene rimpiazzata. Se il giocatore fallisce l'esplorazione di un luogo, non riceve la relativa carta Luogo e questa resta scoperta sul tabellone o in mano al giocatore se il luogo era quello indicato dalla carta Luogo personale.

VINCERE IL GIOCO

Il primo giocatore, o gruppo di giocatori (vedi "Gioco Cooperativo") che esplora con successo tre luoghi ha trovato un posto sicuro al riparo dagli zombi e vince il gioco! In una partita con più di tre giocatori, anche dopo che un giocatore ha trovato un luogo sicuro, gli altri possono continuare a giocare in cerca del loro luogo sicuro.

PERDERE IL GIOCO

Se un giocatore perde tutti i propri sopravvissuti, questi sono eliminati dal gioco. Il giocatore deve pescare una nuova carta Personaggio e una carta Compagno (se ce ne sono di rimanenti) per formare una nuova squadra ed iniziare a giocare dallo spazio di partenza relativo al nuovo personaggio.

GIOCO COOPERATIVO

Giocare in modalità cooperativa conferisce maggiori chance di sopravvivere agli incontri e sconfiggere gli zombi. L'unione fa la forza, e i giocatori possono scegliere di collaborare per trovare il luogo sicuro. Ma ti potrai fidare degli altri giocatori, o ti abbandoneranno alla prima occasione che avranno di garantirsi la propria sicurezza? Per giocare insieme, le squadre dei giocatori devono prima trovarsi sul medesimo spazio del tabellone. I giocatori il cui segnalino si trova sullo stesso spazio insieme a quello di altri giocatori possono decidere di formare un gruppo e giocare insieme. Un gruppo non ha limite al numero di giocatori che ne possono far parte.

Se i giocatori concordano di giocare insieme, si applicano le seguenti regole:

- ▶ Quando un gruppo è formato, il segnalino del giocatore di turno resta sul tabellone e rappresenta l'intero gruppo. Porre gli altri segnalini sulla scheda del giocatore di turno per indicare che sono in gruppo con tale giocatore.
- ▶ Aggiungere i dadi di tutti i sopravvissuti che compongono la squadra per formare la riserva dei dadi del gruppo.
- ▶ Le risorse sono mantenute separate per tutti i membri del gruppo, e non devono essere accorpate fra di loro.
- ▶ I giocatori che fanno parte del gruppo giocheranno il loro turno normalmente, muovendo l'intero gruppo anziché il solo proprio segnalino. Il giocatore di turno diviene il giocatore attivo. Durante il turno del giocatore attivo, tale giocatore prende tutte le decisioni finali circa il movimento del gruppo.
- ▶ Quando viene risolta una carta Incontro o un combattimento contro dei gettoni zombi, il giocatore attivo lancia i dadi della riserva del gruppo. Tuttavia, se è richiesto il pagamento di alcune risorse, queste devono essere prese fra quelle del giocatore attivo. Gli altri membri del gruppo possono contribuire, se lo desiderano, al pagamento delle risorse.
- ▶ Tutti i segnalini fatica ricevuti devono essere posti sui sopravvissuti del giocatore attivo, a meno che un altro giocatore del gruppo si offra di accettare dei segnalini fatica sui propri sopravvissuti. Analogamente, ogni conseguenza dovuta a successi o fallimenti sarà guadagnata o subita dal giocatore attivo, salvo che qualche giocatore del gruppo accetti di contribuire alla distribuzione delle conseguenze.
- ▶ Il giocatore attivo riceve le risorse e carte guadagnate durante il suo turno. Analogamente, ogni carta di luoghi esplorati con successo dal gruppo viene data al giocatore attivo.
- ▶ All'inizio del turno di ogni giocatore membro del gruppo, ogni giocatore non attivo può decidere di lasciare il gruppo. Per rappresentarlo, il giocatore pone il suo segnalino nuovamente sul tabellone che non verrà mosso assieme al gruppo, e i relativi dadi con cui contribuiva vengono tolti dalla riserva comune del gruppo.

- ▶ Il giocatore attivo non può scegliere di lasciare il gruppo durante il suo turno, e una volta che il turno del giocatore attivo è iniziato nessun giocatore può lasciare il gruppo.
- ▶ In una partita in modalità cooperativa, se un giocatore del gruppo esplora con successo il suo terzo luogo, tutti i giocatori del gruppo hanno vinto contro il gioco!

GIOCO IN SOLITARIO

Puoi giocare a The Walking Dead anche in solitario. Le partite in solitario hanno le stesse regole di una partita normale, eccetto che per le seguenti variazioni:

- ▶ Si gioca solo con le quattro carte *Luogo Gun Shop*, *Motel*, *Football Stadium* e *Airport*. Puoi esplorarli in qualsiasi ordine.
- ▶ Pesca cinque compagni a caso dal mazzo delle carte *Compagno* e piazzane uno su ognuno degli altri cinque spazi di partenza rimasti inutilizzati.
- ▶ Ignora qualunque carta *Incontro* che coinvolga altri giocatori. Scartala e pescane una nuova (puoi anche rimuovere questo tipo di carte al mazzo prima di iniziare a giocare).

L'obiettivo del gioco resta lo stesso - esplorare con successo tre luoghi - ma con una sfida aggiuntiva che comporta il recupero di più compagni che sia possibile prima di procedere all'esplorazione del terzo luogo.



PER MAGGIORI INFORMAZIONI

Per maggiori informazioni sul gioco, prego visitare www.WalkingDeadBoardGame.com.

Per maggiori informazioni su altri giochi della Z-Man Games products, prego visitare www.zmangames.com.

Servizi Clienti: sales@zmangames.com

Per maggiori informazioni su i prodotti della Skybound products, prego visitare www.skyboundent.com.

CREDITI

THE WALKING DEAD ©2011, Robert Kirkman

Creatore del gioco: Keith Tralins, Brian David-Marshall

Sviluppo del gioco: TBC (Matt Wang, Eric Smith, Billy Moreno, Zeilend Powell, Steve Sadin, Matthew Ferrando) & MegaGigaOmniCorp, Inc.

Grafica: Jason Greeno

Regolamento: Eric Smith

Playtester: Garrett Scheier, Graham Martin, Jonah Chilk, Michael Bauwens, Jennifer Kretchmer, Matty Gregg, Jennifer Tralins, Cory Baker

Ringraziamenti speciali: Sina Grace, David Alpert, Lee Rosenbaum, Charlie Adlard, Nikki Nedbor e ovviamente, Robert Kirkman.

TRADUZIONE IN ITALIANO

Francesco Neri

