

Zombicide di Guiton-Lullien-Raoult. Cooperativo di sterminio.

Foglio per spiegare il gioco a neofiti da parte di chi il gioco lo conosce già.

Scopo del gioco. Ammazzare zombi e completare obiettivi.

Set up. Scegli una missione, piazza le tessere terreno, le porte, le vetture e gli obiettivi. Metti da parte le carte: Evil twins, Ma's shotgun, Molotov, Pan e Ferita; inoltre 1 carta Fire axe, Crow bar e Pistol. Mischia i mazzi zombi ed equipaggiamento. Scegli i sopravvissuti: per 1 giocatore 4 miniature, per 2 giocatori 3, per 3 giocatori 2, da 4 a 6 giocatori una a testa. Su ogni scheda sopravvissuto metti un indicatore esperienza sullo zero del tracciato pericolo e un segnalino abilità sulla prima a sinistra. Prendi le carte Fire axe, Crow bar, Pistol e carte Pan per completare il numero dei sopravvissuti, mischia e danne una ad ogni sopravvissuto.

Scheda sopravvissuto: in alto c'è il tracciato del pericolo, ogni zombi ammazzato e alcuni obiettivi fanno avanzare l'esperienza. Quando cambia colore si acquisisce una nuova abilità a scelta tra quelle disponibili. Ogni sopravvissuto può trasportare 5 equipaggiamenti ma solo 2 pronti all'uso.

Piazzate le miniature come da missione e scegliete il primo giocatore liberamente in base alla missione. Dopo, il primo giocatore sarà quello successivo in senso orario.

Definizioni utili: Tessera terreno, è quella in cartone piazzata ad inizio gioco. Zona, all'interno è una stanza, all'esterno è la parte racchiusa dalle strisce pedonali e i muri delle case. Linea di vista, all'interno si vedono le zone che condividono un'apertura con quella dove ci si trova, sulla strada si vede in parallelo fino ai bordi del tabellone, non in diagonale. Le porte impediscono la visuale.

Movimento, non in diagonale da una zona ad un'altra. Silenzio, sparare o sfondare una porta crea un segnalino rumore, ogni sopravvissuto inoltre conta come un segnalino rumore. Il rumore attira gli zombi. Nel turno zombi, dopo il movimento, i segnalini vengono rimossi.

Zombi, sono di 4 tipi: Walker, puzza è lento e fa guadagnare 1 exp. Fatty, grande e grasso, ci vogliono 2 danni per farlo fuori, le armi che fanno un danno non lo uccidono. Entra in gioco sempre con 2 walker; 1 exp. Abomination, mutato, ci vogliono 3 danni per farlo fuori, anche una Molotov va bene. Viene generato da solo. Può essercene in gioco solo 1, se ne entra un altro si sostituisce con un Fatty e 2 Walker. 5 exp. Runner, veloce, muove il doppio, ha 2 azioni mentre gli altri zombi 1 sola. 1 exp. Esperienza, uccidere zombi e raggiungere obiettivi fa avanzare l'indicatore. Ci sono 4 livelli di pericolo crescenti. Quando cambia colore si acquisisce una nuova abilità od un'azione che si può usare subito. Tutto ciò ha uno spiacevole effetto collaterale: quando si pescano carte zombi, si legge la sezione corrispondente al livello di pericolo più alto del gruppo.

Carte equipaggiamento, alcune hanno un'icona per sfondare porte o ammazzare zombi, sono associate ad un'icona orecchio, se gialla genera un segnalino rumore, se blu no.

Turno di gioco. Ogni giocatore attiva tutti i suoi sopravvissuti nell'ordine che vuole, ogni sopravvissuto ha 3 azioni che diventano 4 a livello di pericolo giallo.

Azioni disponibili:

-Muovere, da una zona ad un'altra, se si tenta di uscire da una zona con zombi bisogna spendere 1 azione extra per zombi presente.

-Cercare, in zone al chiuso 1 volta per turno se non sono presenti zombi, si pesca una carta equipaggiamento e si può riorganizzare le proprie carte ma non scambiare con gli altri. Si possono scartare le carte inutili per fare posto alle nuove. Nelle auto, se non sono presenti zombi, 1 volta per turno. Nelle auto Pimp si può trovare lo Shotgun o le Wild twins. In quelle della Polizia si può cercare più volte con diversi sopravvissuti: si pescano carte equipaggiamento fino a quando si trova un'arma e scartare il resto. La carta AAAAHHHH! interrompe la ricerca e fa apparire un Walker.

-Aprire porte, di solito sono chiuse, si possono aprire solo se si possiede la carta col simbolo appropriato, quando si apre la prima porta di un edificio si pesca una carta zombi per ogni zona.

-Scambiare, costa 1 azione, qualsiasi numero di carte con un altro sopravvissuto. L'altro non paga niente ma può riorganizzare l'inventario.

-Sparare, usare armi a distanza secondo la gittata.

-Combattere corpo a corpo, usare armi da mischia.

-Entrare- uscire dalle auto, costa 1 azione anche cambiare sedile.

-Raccogliere- attivare un obiettivo, costa 1 azione.

-Fare rumore, piazza un segnalino rumore, serve ad attirare gli zombi in una zona.

-Non fare niente, esaurisce le azioni di un sopravvissuto.

Turno Zombi: attacco, se si trova in una zona con sopravvissuti lo zombi strappa un equipaggiamento ad un sopravvissuto e gli infligge una ferita, alla seconda ferita il sopravvissuto muore. I giocatori presenti nella zona possono dividersi le ferite come vogliono e scegliere le carte da scartare. Tutti gli zombi che possono attaccare lo fanno. Movimento, gli zombi che non hanno attaccato si muovono di 1 zona verso un sopravvissuto che vedono, se ne vedono diversi vanno verso quelli più rumorosi. Se non ne vedono nessuno vanno verso il rumore più forte. Se ci sono 2 itinerari gli zombi si dividono e se sono dispari, si aggiungono zombi fino a creare 2 gruppi esattamente uguali. I Runner fanno 2 azioni movimento-attacco. Generazione di zombi, le Spawn zone generano zombi sempre nello stesso ordine, si pesca 1 carta per ogni Spawn zone e si applica il livello di pericolo più alto dei sopravvissuti, i Fatty entrano con 2 Walker. Se non ci sono miniature di un tipo da mettere in gioco, tutte le miniature di quel tipo in gioco, prendono immediatamente 1 azione extra. Questa regola non si applica a livello di pericolo blu. Se peschi una carta Tombino, metti zombi solo sulle tessere terreno dove ci sono sopravvissuti.

Combattimento: simboli delle carte arma: Doppia, se hai 2 armi uguali in mano, spari 2 volte con 1 sola azione. Gittata, minima e massima, se zero è da mischia. Dadi, il N° di dadi da tirare.

Precisione, ogni risultato uguale o superiore è 1 successo. Danni, le ferite inflitte per ogni successo.

Un Fatty deve essere ucciso con armi che fanno 2 danni, se gli spari con 6 pistole da 1 danno non gli fai nulla. Armi potenziata, alcuni equipaggiamenti possono essere combinati gratuitamente e occupano uno spazio solo sulla plancia. Mischia, nella stessa zona del sopravvissuto, i colpi andati a segno si possono dividere come si vuole. A distanza, se c'è linea di vista, ignorando eventuali pedine lungo la gittata, i colpi sono assegnati seguendo questa priorità: 1° i sopravvissuti, 2° Walker, 3° Fatty o Abomination, 4° Runner. Le auto possono essere guidate, hanno 4 posti. Se non ci sono zombi si può entrare al costo di 1 azione, guidare per 1 o 2 zone costa 1 azione e non conta come movimento del sopravvissuto. Un auto che entra, esce o transita in una zona può investire chiunque vi si trovi, tira 1 dado per ognuno e con 4,5,6 infliggi 1 danno (quindi non uccide i Grossi) la priorità è come per gli attacchi a distanza. Si può sparare e attaccare normalmente dalla macchina.

Ho cercato di condensare al massimo tutte le informazioni. Hanno bisogno comunque di essere spiegate davanti al tabellone.

Spero possa servire a qualcuno.

Ciao Dome/Pepita