

# ZOMBICIDE



REGOLAMENT'0



## INDICE

#1 Componenti di Gioco .....	2
#2 Sopravvivere e Vincere ...	3
#3 Preparazione .....	4
#4 Panoramica di Gioco .....	4
#5 Le Basi .....	5
#6 Fase dei Giocatori .....	10
#7 Fase degli Zombi .....	12
#8 Combattimento .....	15
#9 Abilità .....	18
#10 Missioni .....	20
#11 Incide Analitico .....	31

# #1 CONTENUTO DEL GIOCO

9 TESSERE TERRENO (A DOPPIA FACCIA)



71 MINIATURE



6 SOPRAVVISSUTI



40 WALKER



8 FATTY



16 RUNNER



1 ABOMINATION

6 DADI



4 SEGNALINI VETTURA



VETTURE DELLA POLIZIA & PIMP

6 SEGNALINI SPAWN ZONE



1 SEGNALINO USCITA



## 110 CARTE PICCOLE



42 CARTE ZOMBI  
62 CARTE EQUIPAGGIAMENTO  
6 CARTE FERITA

## 6 SCHEDE PERSONAGGIO



10 SEGNALINI  
OGGETTIVO



18 SEGNALINI  
RUMORE



12 SEGNALINI  
PORTA



1 SEGNALINO  
GIOCATORE  
INIZIALE



24 SEGNALINI  
ABILITA'



6 INDICATORI  
DI ESPERIENZA



## #2 SOPRAVVIVERE E VINCERE

*Zombicide* è un gioco cooperativo: i giocatori affrontano gli Zombi che sono controllati dal gioco stesso. Ogni giocatore controlla uno, due, tre o quattro Sopravvissuti all'infezione degli Zombi. L'obiettivo del gioco è semplice: sopravvivere e completare gli obiettivi della Missione.

La buona notizia è che gli Zombi sono lenti, stupidi e prevedibili. La cattiva notizia è... che ci sono un mucchio di Zombi!

I Sopravvissuti uccidono gli Zombi con ogni cosa abbiano fra le mani. Se trovano armi più potenti, essi potranno uccidere ancora più Zombi!

Puoi scambiare gli equipaggiamenti, darli o riceverli (o ignorare i consigli) o addirittura sacrificarti per salvare la ragazza! Solo la cooperazione ti permetterà di raggiungere gli obiettivi di ogni Missione. Uccidere gli Zombi è divertente, ma attraverso le Missioni incluse dovrai pure salvare altri sopravvissuti, ripulire aree infestate, trovare cibo, armi e anche effettuare scorribande nelle città fantasma e molto altro ancora.

Dopo aver provato *Zombicide*, tu e il tuo gruppo di gioco sarete la miglior squadra di ammazzazombi della città!

## #3 PREPARAZIONE

- 1 ▶ Scegli una Missione.
- 2 ▶ Piazza le Tessere di Terreno.
- 3 ▶ Piazza le Porte, le Vetture e gli Obiettivi.
- 4 ▶ Metti da parte le carte *Evil Twins*, *Ma's Shotgun*, *Molotov*, *Pan* e le carte Ferite. Inoltre prendi una carta *Fire Axe*, *Crowbar* e *Pistol*.
- 5 ▶ Fai un mazzo con le carte Zombi e un altro con le carte Equipaggiamento, poi piazzali coperti a fianco del tabellone.
- 6 ▶ Ogni giocatore poi sceglie il suo Sopravvissuto:  
1 giocatore: 4 Sopravvissuti.  
2 giocatori: 3 Sopravvissuti a testa.  
3 giocatori: 2 Sopravvissuti a testa.  
Da 4 a 6 Giocatori: 1 Sopravvissuto a testa.
- 7 ▶ Piazza le miniature che raffigurano i personaggi scegli nella Zona di Partenza dei personaggi come indicato sulla mappa della Missione.
- 8 ▶ Su ogni Scheda dei Sopravvissuti, piazza un Indicatore di Esperienza sulla prima casella dell'area Blu del Tracciato Pericolo, e un segnalino Abilità sulla prima Abilità corrispondente.
- 9 ▶ Distribuisci a caso le carte Equipaggiamento iniziali: *Fire Axe*, *Crowbar*, *Pistol* e tante *Pan* quante necessarie per far sì che ogni giocatore riceva almeno una carta Equipaggiamento. Se l'abilità iniziale del Sopravvissuto indica che inizia il gioco con un'arma, egli riceve tale carta Equipaggiamento indipendentemente dalla carta di Equipaggiamento iniziale appena ricevuta.  
**ESEMPIO:** Phil ha ricevuto la *Pistol* come carta di Equipaggiamento iniziale. Egli poi prende la l'arma indicata sulla sua Scheda Personaggio dal mazzo delle carte Equipaggiamento, e quindi inizierà il gioco con due *Pistol*!
- 10 ▶ Determinate il giocatore iniziale, e consegnategli il segnalino di Giocatore Iniziale. *Zombicide* è un gioco cooperativo: non sceglierlo a caso!

## #4 PANORAMICA DEL GIOCO

Zombicide è giocato in una serie di turni di gioco ognuno dei quali è composto dalle seguenti fasi:

### FASE DEI GIOCATORI

Il giocatore con il segnalino di Giocatore Iniziale effettua il proprio turno, attivando i propri Sopravvissuti uno alla volta, nell'ordine che preferisce. Ogni Sopravvissuto inizialmente può effettuare tre Azioni per turno, ma alcune Abilità gli possono consentire di effettuare Azioni extra con il progredire del gioco. I Sopravvissuti utilizzando le proprie Azioni per uccidere gli Zombi, muovere sulla mappa, ed assolvere altri compiti nel tentativo di completare vari Obiettivi di Missione.

Una volta che il giocatore ha attivato tutti i propri Sopravvissuti, il giocatore alla sua sinistra effettua il suo turno, attivando i suoi Sopravvissuti allo stesso modo.

Quando tutti i giocatori hanno completato i loro turni, la Fase dei Giocatori termina.

### FASE DEGLI ZOMBI

Tutti gli Zombi sul tabellone si attivano e spendono una Azione per attaccare i Sopravvissuti nella loro Zona, oppure se non c'è alcun Sopravvissuto da attaccare, per muovere verso i Sopravvissuti che riescono a vedere, o se non vedono alcun Sopravvissuto, verso la Zona più rumorosa. I Runner effettuano due Azioni, così essi possono attaccare due volte, attaccare e muovere, muovere e attaccare o muovere due volte.

Una volta che tutti gli Zombi hanno effettuato le loro Azioni, dei nuovi Zombi vengono generati su tutte le Spawn Zone attive presenti sul tabellone.

### FASE FINALE

Tutti i segnalini Rumore vengono rimossi dal tabellone, e il giocatore iniziale consegna il segnalino Giocatore Iniziale al giocatore alla sua sinistra. Quindi inizia un nuovo turno di gioco.

### VINCERE E PERDERE

Il gioco viene perso quando tutti i Sopravvissuti sono stati orribilmente uccisi ed eliminati dal gioco.

Il gioco viene vinto immediatamente quando tutti gli Obiettivi della Missione sono stati completati. Zombicide è un gioco cooperativo, così tutti i giocatori vincono se gli Obiettivi della Missione vengono completati, anche se tutti i Sopravvissuti di un giocatore sono stati uccisi o si sono eroicamente sacrificati.

La Fase dei Giocatori e la Fase degli Zombi sono spiegate in dettaglio nei capitoli #6 e #7.

# #5 LE BASI

## DEFINIZIONI UTILI

### Attore

Un Sopravvissuto o uno Zombi.

### Zona

All'interno di un edificio una Zona è una stanza.  
Nella strada, una Zona è la parte racchiusa fra delle strisce pedonali e i muri degli edifici lungo la strada.  
Una Zona può estendersi su due o anche su quattro tessere di terreno.

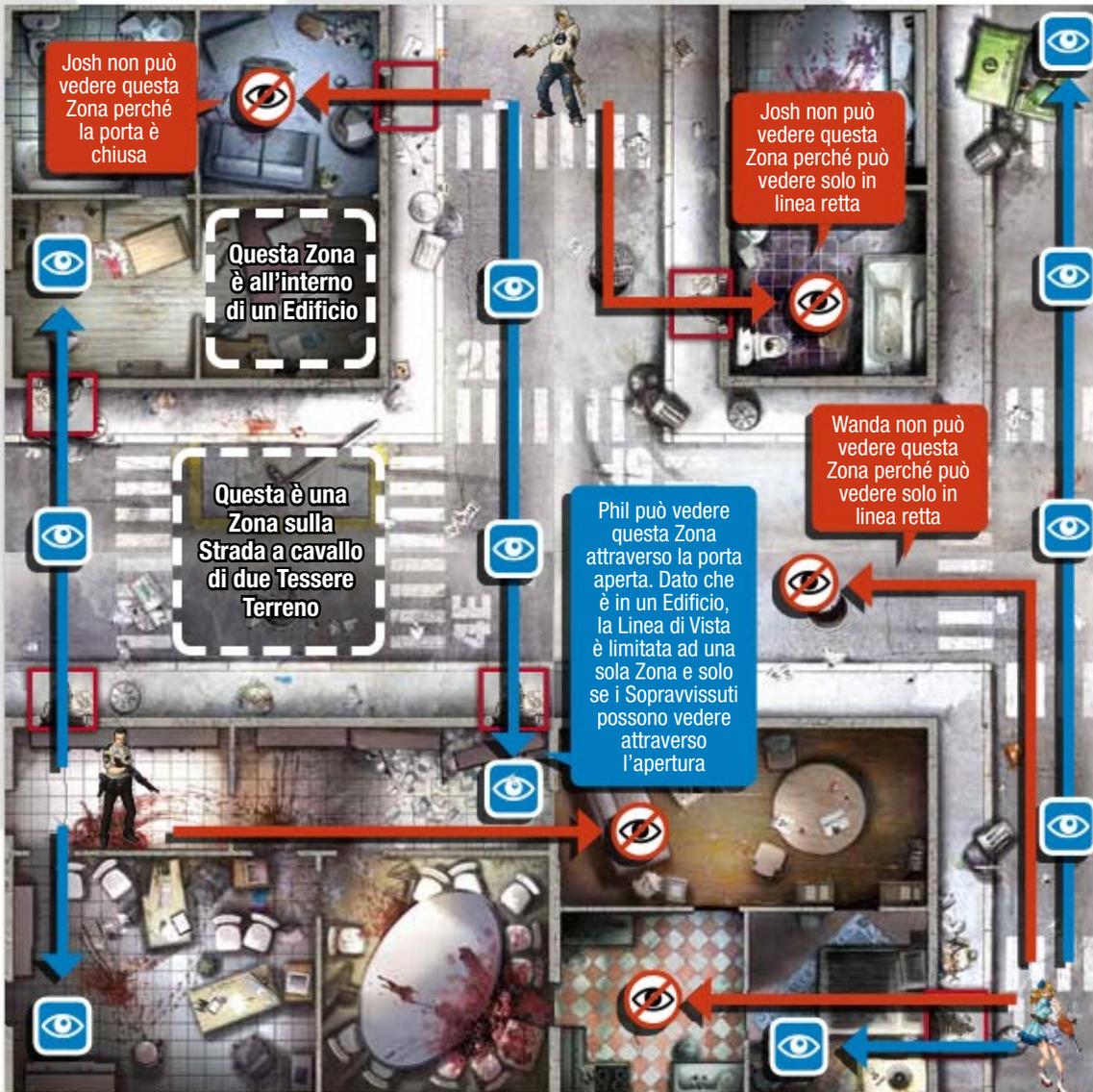
## LINEA DI VISTA

Come posso sapere se uno Zombi mi vede ed io vedo lui ?

**Sulla Strada**, gli Attori vedono in linea retta parallelamente ai lati del tabellone. Gli Attori non possono vedere in diagonale. Il loro campo visivo si estende su tante Zone quante la Linea di Vista riesce a coprire prima di essere interrotta da un muro o uno dei lati del tabellone.

**All'interno di un edificio**, un Attore vede in tutte le Zone che condividono un'apertura con la Zona dove si trova l'Attore. Il suo campo visivo tuttavia è limitato alla distanza di una Zona. Se c'è un'apertura, i muri non bloccano la Linea di Vista fra le due Zone che condividono l'apertura.

**NOTA:** Se il Sopravvissuto guarda fuori nella strada, o dalla strada dentro un edificio, la linea di vista si estende attraverso un numero illimitato di Zone in linea retta, ma solo di una Zona all'interno di un edificio.



## MOVIMENTO

Gli Attori possono muovere da una Zona verso un'altra, se la prima condivide almeno un lato con la Zona di destinazione. Gli angoli non sono presi in considerazione: questo significa che il movimento in diagonale non è consentito.

Sulla strada, il movimento da una Zona verso un'altra non ha restrizioni. Tuttavia è necessario attraversare una porta per muovere da un edificio verso la strada e vice versa.

All'interno di un edificio, il movimento può aver luogo da una Zona verso un'altra se queste due Zone sono collegate da un'apertura. La posizione delle miniature e la posizione dei muri non sono importanti se le due Zone condividono un'apertura.



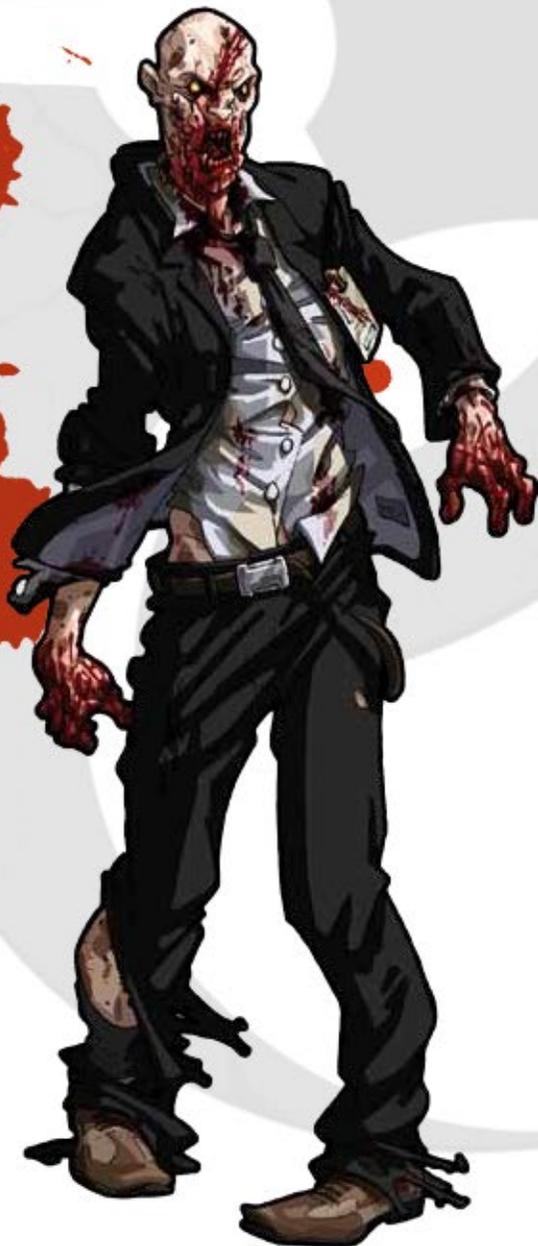
## RUMORE

Sparare con un'arma o distruggere una porta con un'arma da Mischia genera rumore, e il rumore attrae gli Zombi. Ogni Azione per aprire una porta con un'arma che genera rumore o sparare con un'arma (vedi la tabella: "Armi Rumorose") genera un segnalino Rumore che deve essere posto sulla Zona dove il Sopravvissuto ha risolto l'Azione. Una singola Azione può produrre solo un singolo segnalino Rumore, indipendentemente da quanti dadi sono stati lanciati, quanti Colpi a segno sono stati ottenuti, o se è stata usata un'arma Doppia.

Ogni Sopravvissuto inoltre conta come un segnalino Rumore. Già, anche respirare fa rumore! I segnalini Rumore sono rimossi alla fine del turno di gioco, dopo la Fase degli Zombi.

**ESEMPIO:** Crazy Ned apre una porta con una Fire Axe. È un modo rumoroso per aprire una porta. Questo genera un segnalino Rumore. Dopo uno Zombi appare nella Zona di Ned, che egli uccide con due ulteriori colpi di Fire Axe. La Fire Axe è un'arma silenziosa quando viene usata per uccidere gli Zombi, così non produce segnalini Rumore. Ci sono due segnalini Rumore in questa Zona: uno reale prodotto dalla distruzione della porta e uno virtuale rappresentato dalla presenza stessa di Ned.

In un'altra Zona, Goth Amy spara tre volte con i suoi due Sub Gun MG usando tre Azioni. Sebbene lanci 6 dadi, essa genera solo 3 segnalini Rumore nella sua Zona, uno per ogni Sparo/Azione effettuata. I segnalini restano dove sono stati prodotti: non seguono Amy quando essa uscirà dalla Zona.



Molte carte Equipaggiamento, come la *Fire Axe*, la *Crowbar* o la *Chainsaw* ti permettono di aprire le porte o di uccidere gli Zombi.



**L'Equipaggiamento che ti permette di aprire le porte ha questa Icona.**



**L'Equipaggiamento che ti permette di uccidere gli Zombi ha questa Icona.**

L'associazione di questi simboli con uno dei seguenti simboli determina se l'equipaggiamento genera segnalini Rumore quando viene usato per aprire le porte o per uccidere gli Zombi:



**L'Equipaggiamento con questo simbolo genera i segnalini Rumore.**



**L'Equipaggiamento con questo simbolo NON genera i segnalini Rumore.**

**FIRE AXE**

Icons: Door, Kill, Warning, Silent

0 1 4+ 2

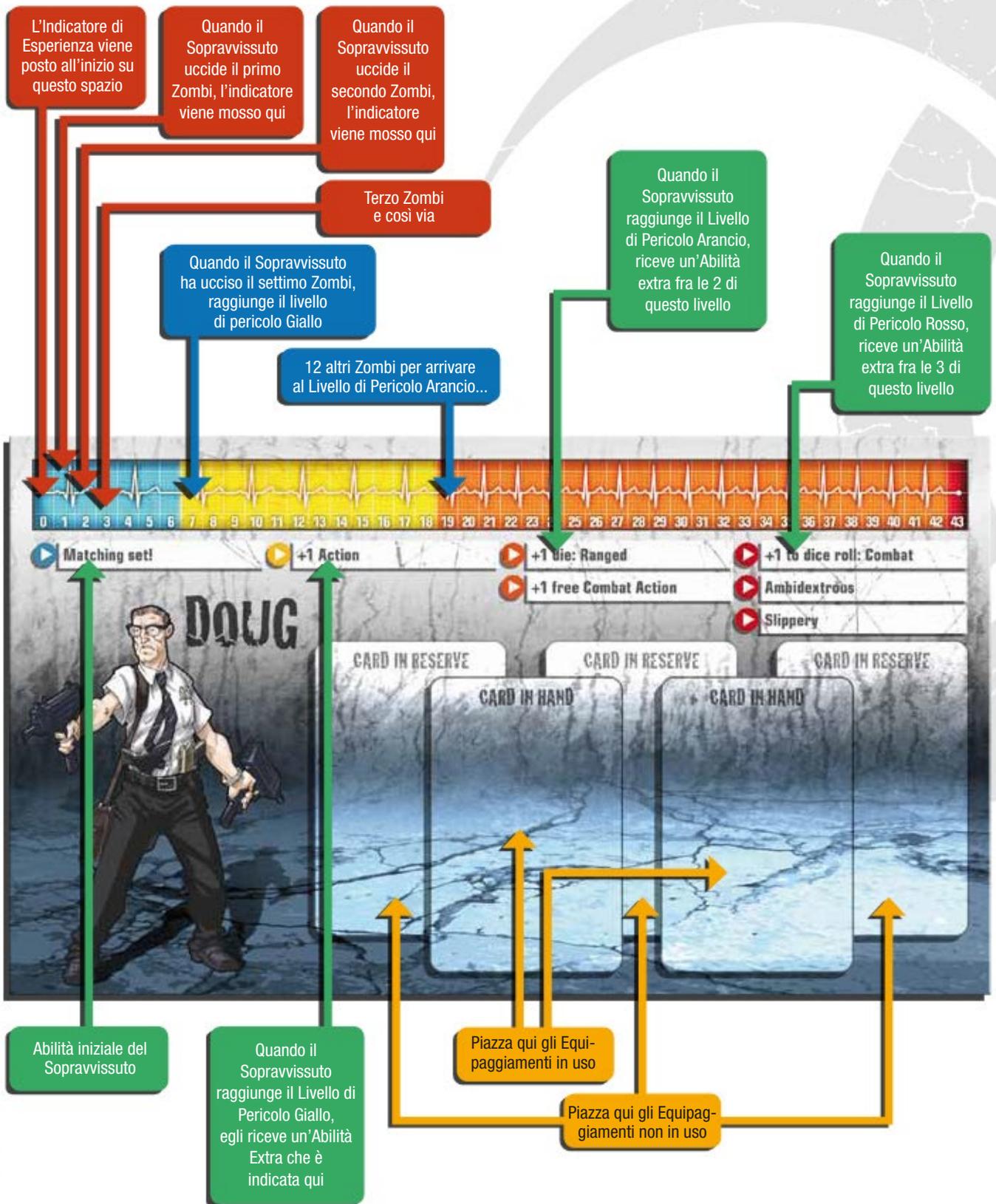
**Esempio 1:** La *Fire Axe* può essere usata per aprire le porte e per uccidere gli Zombi. Essa genera segnalini Rumore quando viene usata per aprire una porta. Quando viene usata in un combattimento in Mischia contro gli Zombi, non genera alcun segnalino Rumore.

**Esempio 2:** Anche la *Chainsaw* può essere usata per aprire porte e uccidere gli Zombi. Essa genera segnalini Rumore in entrambi i casi, sia quando viene usata per aprire le porte sia quando viene usata per uccidere gli Zombi in un combattimento in Mischia.

**CHAINSAW**

Icons: Door, Kill, Warning, Silent

0 5 5+ 2



## TRACCIATO PERICOLO ED ESPERIENZA

Per ogni Zombi ucciso, un Sopravvissuto guadagna 1 punto esperienza e muove l'indicatore sul Tracciato Pericolo. Alcuni Obiettivi di Missione forniscono altri punti esperienza, come ad esempio eliminare un Abomination.

Ci sono quattro Livelli di Pericolo, che vanno da una pioggerellina di Zombi fino ad un'inondazione di Zombi: Blu, Giallo, Arancio e Rosso. Non vorrai davvero sapere cosa succede al livello Rosso...

Ad ogni Livello di Pericolo, i Sopravvissuti guadagnano una nuova abilità che lo aiuterà ad assolvere la Missione (vedi Abilità a pag. 18). Le Abilità guadagnate vengono mantenute di livello in livello: al Livello di Pericolo Rosso il tuo Sopravvissuto avrà quattro Abilità.

Quando un Sopravvissuto ha guadagnato 7 punti esperienza, il suo Livello di Pericolo diviene Giallo e ottiene la possibilità di usare una quarta Azione, che può essere effettuata subito, e poi in ogni turno; cioè egli guadagna permanentemente una Azione addizionale.

Quando un Sopravvissuto ha guadagnato 19 punti esperienza, diviene attivo il Livello di Pericolo Arancio ed egli può scegliere fra due Abilità Speciali come indicato sulla sua Scheda Personaggio.

A 44 punti esperienza il Sopravvissuto, raggiunge il Livello di Pericolo Rosso e guadagna un'Abilità fra le tre disponibili per questo livello.

Guadagnare esperienza ha degli effetti collaterali: quando si deve pescare una carta Zombi, leggi la sezione corrispondente al Livello di Pericolo più alto raggiunto fra tutti i Sopravvissuti!



## INVENTARIO

Ogni Sopravvissuto può trasportare fino a cinque Equipaggiamenti ma ne può equipaggiare (mettere nello slot *In Hand*) in qualsiasi momento per essere pronte all'uso solo due (in pratica una per mano). Mentre le Armi devono essere poste nello slot *In Hand* per poter essere utilizzate (tenute in mano), gli altri oggetti, come le carte *Goalie Mask*, *Flashlight* e *Plenty of Ammo*, sono sempre attive, anche se poste negli slot di riserva retrostanti.

Se il tuo Sopravvissuto riceve una sesta carta Equipaggiamento, devi prima scartarne una già posseduto per restare nuovamente con cinque carte Equipaggiamento.

Puoi scartare gratuitamente carte Equipaggiamento dal tuo Inventario per far spazio a nuove carte Equipaggiamento.

## SCHEDE PERSONAGGIO

Le Schede dei Personaggi che trovate in questa scatola hanno informazioni su entrambi i lati. Il lato di fronte riporta uno dei Sopravvissuti inclusi nella scatola, mentre il retro mostra una Scheda Personaggio vuota. Usatele per creare i vostri Sopravvissuti o scaricatene di nuovi dal sito <http://www.guillotinegames.com/>



## GLI ZOMBI

Ci sono quattro tipi di Zombi.



**Walker:** Puzza, è brutto ed è lento. Eliminare un Walker fa guadagnare 1 punto esperienza.



**Fatty:** Grande, grasso e tosto, questo Zombi è difficile da stendere. Le armi che infliggono solo 1 danno non possono recargli danni. Ogni Fatty entra in gioco con due Walker al suo fianco, ma non quando il suo gruppo si divide, vedi Turno degli Zombi. Uccidere un Fatty fa guadagnare 1 punto esperienza.



**Abomination:** Mutato incredibilmente, questo Zombi è il peggior incubo dei Sopravvissuti. Solo le armi che infliggono 3 danni o più possono uccidere questo mostro. Un lancio preciso di una *Molotov* è altrettanto efficace. Fortunatamente ci può essere solo un Abomination in gioco in qualsiasi momento. Se un secondo Abomination viene pescato, rimpiazzatelo con un Fatty e i suoi due Walker. L'Abomination viene generato da solo. Uccidere un Abomination fa guadagnare 5 punti esperienza.



**Runner:** Potenziato per qualche strano motivo, questo Zombi muove due volte più veloce degli Walker. Ogni Runner ha due azioni, mentre tutti gli altri Zombi solo una. L'eliminazione di un Runner fa guadagnare 1 punto esperienza.

# #6 FASE DEI GIOCATORI

Il giocatore iniziale attiva i propri Sopravvissuti, uno dopo l'altro, nell'ordine che preferisce. Ogni Sopravvissuto può eseguire tre Azioni mentre il Livello di Pericolo è nella Zona Blu. Le Azioni divengono quattro quando il sopravvissuto raggiunge il Livello di Pericolo Giallo.

Alcuni sopravvissuti hanno una Azione gratis già dal Livello di Pericolo Blu. Qualsiasi Azione gratuita non conta nel computo del numero di azioni disponibili totali.

**ESEMPIO:** Il Livello di Pericolo di Goth Amy è Blu ed usa la sua Azione gratuita. Questa non conta nel computo delle sue tre Azioni disponibili per il turno.

Le azioni possibili sono:

## MUOVERE

Il Sopravvissuto muove da una Zona verso un'altra, ma non può muovere attraverso i muri degli edifici o attraverso le porte chiuse. Se ci sono degli Zombi nella Zona da cui il Sopravvissuto tenta di uscire, egli deve spendere una Azione extra per ogni Zombi presente su tale Zona.

Entrare in una Zona che contiene uno o più Zombi fa terminare l'Azione di movimento del Sopravvissuto, anche se ha una Abilità che gli permette di muovere più Zone per singola Azione di movimento.

**ESEMPIO 1:** Ned è nella stessa Zona assieme a due Walker. Per lasciare tale Zona, egli spende una Azione per muovere, e due Azioni ulteriori (una per ciascun Walker), per un totale di tre Azioni. Se ci fossero stati tre zombi su tale Zona, Ned avrebbe dovuto utilizzare quattro Azioni per uscire dalla Zona... o essere assistito da qualche altro Sopravvissuto!

**ESEMPIO 2:** Wanda è adiacente ad una Zona che contiene uno Zombi quando essa muove. La sua Azione di movimento termina nella Zona con lo Zombi, anche se la sua Abilità *2 Zones per Move* normalmente gli consentirebbe di muovere fino a due Zone per Azione di movimento.

## CERCARE

Puoi cercare solo nelle Zone all'interno degli edifici e solo se in esse non ci sono Zombi presenti. Il giocatore pesca una carta Equipaggiamento dal relativo mazzo. Un Sopravvissuto può effettuare solo una singola Azione Cercare per turno, anche se fatta utilizzando un'Azione gratuita. Dopo l'Azione Cercare, il Sopravvissuto può riorganizzare liberamente il proprio inventario (ma il Sopravvissuto non può scambiare carte Equipaggiamento con gli altri Sopravvissuti: questa è un'Azione a parte!)

Puoi scartare gratuitamente le carte Equipaggiamento dal tuo Inventario per far posto alle nuove carte.

Se il mazzo delle carte Equipaggiamento termina, rimescola gli scarti per formare un nuovo mazzo, escludendo però le carte

Ferita, *Pan*, *Molotov*, e quelle relative agli Equipaggiamenti ritrovabili solo nelle vetture *Pimp* (*Ma's shotgun* e *Evil Twins*).

**Caso Speciale:** Vetture. Puoi cercare all'interno delle Vetture sulla strada se queste sono in Zone dove non ci sono Zombi presenti.

- Puoi cercare all'interno di una Vettura *Pimp* solo una volta. Essa può contenere lo *Shotgun* o le *Wild Twins*. Alcune Missioni possono prevedere diverse Vetture *Pimp*. In questo caso, solo le armi che non sono state già prese possono essere trovate al loro interno. Quando non ce ne sono più... non ce ne sono davvero più.
- Puoi cercare all'interno delle Vetture della Polizia più di una volta. Pesca dal mazzo delle carte Equipaggiamento finché non trovi un'arma e scarta le altre carte. La carta "*Aaahh!*" fa apparire un Walker come di solito ed interrompe la tua ricerca.

## APRIRE UNA PORTA

Le porte di solito sono chiuse a chiave. In questo caso, il Sopravvissuto non può aprire una porta a meno che non sia in possesso in un'arma che riporta il simbolo "Apri le Porte".



Ricorda di piazzare un segnalino Rumore nella Zona se il Sopravvissuto ha usato un'Arma rumorosa (vedi Armi Rumorose, a pag. 7).

Aprire la prima porta di un edificio comporta la generazione degli Zombi all'interno di tutte le stanze dell'edificio (un singolo edificio è composto da tutte le stanze collegate da aperture, anche se attraverso diverse tessere). Indicate ogni Zona dell'edificio, una dopo l'altra nell'ordine che preferite, quindi pescate una carta Zombi per ogni Zona. Piazzate il corrispondente numero e tipo di Zombi nella Zona indicata (vedi Fase degli Zombi - Generazione, a pag. 13). Se peschi una carta *Attivazione Extra* o *Tombino*, effettua immediatamente l'azione indicata sulla carta, senza aggiungere gli Zombi nella Zona indicata.

Alcuni effetti del gioco, come l'Abilità Lock it down!, permettono di richiudere una porta che era stata aperta. Se poi questa viene riaperta nuovamente non vengono generati nuovamente gli Zombi all'interno dell'Edificio.

## RIORGANIZZARE L'INVENTARIO E SCAMBIARE EQUIPAGGIAMENTO CON ALTRI SOPRAVVISSUTI

Al costo di una Azione, un Sopravvissuto può cambiare le armi che tiene in mano. Il Sopravvissuto può contemporaneamente scambiare qualsiasi numero di carte con un Sopravvissuto che si trovi nella medesima Zona. Quest'altro Sopravvissuto può riorganizzare il proprio inventario "gratuitamente".

## SPARARE

Il Sopravvissuto usa le armi a distanza che impugna (cioè la relativa carta Equipaggiamento è posta sullo spazio *Card in Hand* della Scheda Personaggio) per sparare in Zone che si trovano entro la gittata dell'arma utilizzata. La gittata è riportata sulla relativa carta Equipaggiamento (vedi Combattimento a pag. 15).

## COMBATTERE IN MISCHIA

Il Sopravvissuto usa le armi da Mischia che impugna per attaccare gli Zombi che si trovano nella propria Zona in un combattimento in Mischia (vedi Combattimento).

## ENTRARE ED USCIRE DA UNA VETTURA

Il Sopravvissuto può entrare o uscire da una Vettura che si trova nella propria Zona. Per entrare nella Vettura, nella Zona non ci devono essere Zombi presenti, ed uno dei posti della Vettura, quello del guidatore o uno di quelli dei passeggeri deve essere libero. Non ci sono restrizioni per uscire da una Vettura.

## GAMBIARE DI POSTO NELLE VETTURE

Il Sopravvissuto lascia libero il posto che occupa e si sposta su un posto differente libero della stessa Vettura. Se non ci sono posti liberi nella Vettura, il Sopravvissuto non può cambiare di posto.

## GUIDARE UNA VETTURA

Le Vetture possono essere guidate solo se è specificato nella Missione. Il Sopravvissuto che occupa il posto del guidatore può guidare la Vettura e muoverla di una o due Zone di strada per Azione spesa (le Vetture non possono entrare negli edifici). Quest'Azione non è un Movimento normale e non è soggetta ai modificatori di movimento come un'Azione gratuita di Movimento, Movimento incrementato, né è soggetta agli svantaggi a cui sono soggette le Azioni di Movimento (le vetture possono lasciare le Zone dove sono presenti Zombi senza dover spendere Azioni extra). Una Vettura attacca tutti gli Attori nella Zona attraverso le quali essa muove (vedi Combattimento - Attacco con la Vettura, a pag. 17).



## RACCOGLIERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO

Il Sopravvissuto raccoglie un segnalino Obiettivo o attiva un Oggetto che si trova nella propria Zona. Gli effetti sul gioco sono descritti sulle specifiche della Missione.

## FARE RUMORE!

Il Sopravvissuto fa rumore nel tentativo di attirare su di sé gli Zombi. Piazza un segnalino Rumore nella Zona dove si trova il Sopravvissuto.

## NON FARE NIENTE

Il Sopravvissuto non fa niente e termina il suo turno prematuramente. In questo caso le Azioni rimanenti sono perse.



# #7 FASE DEGLI ZOMBI

Una volta che i giocatori hanno attivato tutti i propri Sopravvissuti, è il Turno degli Zombi. Nessuno assume il ruolo degli zombi: essi sono controllati dalle regole del gioco.

## FASE 1 - ATTIVAZIONE

Ogni Zombi si attiva e spende la sua Azione per Attaccare o Muovere, in base alla situazione. Prima risolvete tutti gli Attacchi, poi tutti i Movimenti, ma ogni Zombi può effettuare solo una di queste due azioni.

## ATTACCO

Ogni Zombi che si trova nella medesima Zona con un Sopravvissuto, lo attacca. Un Attacco di uno Zombi ha sempre successo e non richiede alcun lancio di dadi. Lo Zombi strappa, se possibile, un Equipaggiamento trasportato dal Sopravvissuto attaccato. Il giocatore che controlla il Sopravvissuto sceglie quale Equipaggiamento e scarta la relativa carta. Il Sopravvissuto inoltre riceve una carta Ferita che viene messa al posto della carta Equipaggiamento perduta. Quando riorganizza il proprio inventario, il giocatore può spostare questa carta Ferita come se fosse una normale carta Equipaggiamento, ma non può essere scartata né scambiata, quindi riduce l'ammontare di carte Equipaggiamento che il Sopravvissuto può trasportare.

**Un Sopravvissuto con due carte Ferita è eliminato e le sue carte Equipaggiamento vengono scartate.**

Se più Sopravvissuti si trovano sulla medesima Zona, i giocatori possono dividersi le Ferite subite nel modo che preferiscono. Cooperare significa anche condividere le ferite!

**ESEMPIO:** Un Walker si trova nella stessa Zona assieme a due Sopravvissuti ed infligge una ferita durante il Turno degli Zombi. I giocatori scelgono quale Sopravvissuto riceverà tale ferita e perderà così una carta Equipaggiamento. Essi possono decidere, per esempio, di far subire la ferita al Sopravvissuto che non ha carte Equipaggiamento. Possono anche decidere di far subire la ferita al Sopravvissuto che era già stato ferito in precedenza, e farlo passare così a miglior vita.

**Gli Zombi combattono in gruppi:** Tutti gli Zombi nella stessa Zona si uniscono al Combattimento, anche se ce ne fossero talmente tanti da causare una strage!

**ESEMPIO:** Un gruppo di sette Walker si trova sulla stessa Zona assieme ad un Sopravvissuto. Due Walker sarebbero già sufficienti ad uccidere il malcapitato Sopravvissuto, quindi il resto del gruppo non fa altro, se non partecipare a divorare il malcapitato!

## MOVIMENTO

Gli Zombi che non hanno attaccato usano la propria azione per muovere di una Zona verso un Sopravvissuto in base ai seguenti parametri:

- Se possono vedere un Sopravvissuto si muovono verso di esso.
- Se possono vedere diversi Sopravvissuti in Zone differenti, essi si muovono verso il gruppo più rumoroso, indipendentemente dalla distanza a cui si trova (**RICORDA:** Ogni Sopravvissuto conta come un segnalino Rumore).
- Se essi non possono vedere alcun Sopravvissuto, essi muovono verso la Zona che contiene il maggior numero di segnalini Rumore e verso la quale esiste un percorso accessibile.
- Se essi non possono vedere alcun Sopravvissuto e non ci sono percorsi accessibili verso i Sopravvissuti, essi si muovono verso la Zona più rumorosa come se tutte le porte fossero aperte, tuttavia si fermeranno di fronte alle porte chiuse.

Gli Zombi si muovono sempre seguendo il percorso più breve. Se ci sono più percorsi della stessa lunghezza, gli Zombi si dividono in gruppi, composti dallo stesso numero di elementi, per percorrere tutti i percorsi possibili.

Gli Zombi si dividono anche se le differenti Zone presentano lo stesso numero di segnalini Rumore. Se necessario, aggiungi degli Zombi per far sì che ogni gruppo sia composto dallo stesso numero di elementi! L'Abomination non si divide mai. I giocatori decidono quale direzione fargli prendere.

### Divisioni - Casi Speciali:

- L'Abomination non si divide mai; i giocatori decidono quale percorso seguirà l'Abomination.
- Se non ci sono abbastanza miniature di Zombi del tipo necessario per effettuare una divisione equa, ogni Zombi del tipo mancante riceve immediatamente una attivazione extra (vedi Terminare le Minature, a pag. 14).
- I Fatty non ricevono i Walker di scorta quando si dividono.

**ESEMPIO:** Un gruppo di 4 Walker, 1 Fatty e 3 Runner si muove verso un gruppo di Sopravvissuti. Gli Zombi hanno a disposizione due percorsi dalla stessa lunghezza. Essi quindi si dividono in due gruppi A e B per percorrere entrambi i percorsi possibili. Due Walker vanno con il gruppo A e gli altri due con il gruppo B. Il Fatty si unisce al gruppo A e quindi un secondo Fatty deve essere messo in gioco per essere unito al gruppo B affinché i due gruppi siano bilanciati! Anche i tre Runner si dividono, due vanno con il gruppo A e il terzo Runner va con il gruppo B. Anche in questo caso deve essere messo in gioco un altro Runner da far unire al gruppo B per mantenere il bilanciamento dei due gruppi. Le cose si mettono male per i Sopravvissuti...

## RUNNERS

I Runner sono una eccezione dato che usufruiscono di due Azioni per turno. Dopo che tutti gli Zombi (inclusi gli Zombi) hanno effettuato la loro Fase di Attivazione e risolto la loro prima Azione, i Runner effettuano nuovamente la Fase di Attivazione, usando la loro seconda Azione per Attaccare o Muovere se non hanno alcun Sopravvissuto da attaccare.

**Esempio 1:** All'inizio della Fase degli Zombi, un gruppo di tre Runner e un Fatty si trova ad una zona di distanza da un Sopravvissuto. Come loro prima Azione, dato che non hanno nessuno da attaccare nella loro Zona, gli Zombi muovono nella Zona con il Sopravvissuto. I Runner poi effettuano la loro seconda Azione. Dato che adesso sono in una Zona dove è presente un Sopravvissuto, lo attaccano. Ognuno dei Runner infligge una Ferita, quindi uccidono il Sopravvissuto.

**Esempio 2:** Un Runner si trova nella stessa Zona con un Sopravvissuto, e un Walker si trova in una Zona adiacente. Il Runner attacca il Sopravvissuto con la sua prima Azione, infliggendogli una Ferita, e il Walker muove entrando nella loro Zona, dato che vede il Sopravvissuto. Poi il Runner effettua la sua seconda Azione. Quindi attacca ancora il Sopravvissuto, uccidendolo.

**Esempio 3:** Un Sopravvissuto si trova nella stessa Zona assieme a tre Walker, due Fatty e due Runner. Tutti gli Zombi attaccano infliggendo così sette Ferite (due sono sufficienti ad uccidere il Sopravvissuto; le restanti cinque vengono applicate comunque ma senza nessuna conseguenza). Nessuno degli Zombi muove, dato che hanno tutti attaccato. Poi, i Runner risolvono la loro seconda Azione. Non hanno nessuno da attaccare, così muovono di una Zona verso la Zona più rumorosa.

## FASE 2 - GENERAZIONE DEGLI ZOMBI

La Missione specifica dove gli Zombi vengono generati alla fine di ogni turno: queste sono le Spawn Zone (Zone di Generazione). Indica una Spawn Zone e pesca una carta Zombi. Piazza l'ammontare di Zombi indicato nella fascia di colore corrispondente al Livello di Pericolo più alto raggiunto fra tutti i Sopravvissuti (Blu, Giallo, Arancio o Rosso) nella Zona della Spawn Zone indicata. Ripeti questa operazione per ogni Spawn Zone. Inizia sempre dalla stessa Spawn Zone e procedi in senso orario.

**Attenzione: Ogni Fatty è accompagnato da due Walker quando viene generato ma non quando viene messo in gioco per bilanciare un gruppo a seguito di una divisione..**

Quando il mazzo delle carte Zombi termina, rimescolare gli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

**Esempio:** Wanda ha 5 punti esperienza e il suo Livello di Pericolo è nel settore Blu. Doug ne ha 12, quindi il suo livello di pericolo è nel settore Giallo. Per determinare quanti Zombi vengono generati, leggete la fascia Gialla della carta perché corrisponde al Livello di Pericolo più alto raggiunto dai Sopravvissuti, in questo caso da Doug.

Se almeno un Sopravvissuto ha raggiunto il Livello di Pericolo Rosso, leggi questa fascia.  
- 5 Walker! -

Se il Sopravvissuto con più punti esperienza ha raggiunto solo il Livello di Pericolo Giallo, leggi questa fascia.  
- 2 Runner! -

Se tutti i Sopravvissuti hanno raggiunto solo il Livello di Pericolo Blu, leggi questa fascia.  
- 0 Zombi! -

Ci sono due casi speciali: le carte Attivazione Extra e le carte Tombino (*Manhole*). In entrambi i casi, nessuno Zombi viene generato nelle Spawn Zone designate.

Al Livello di Pericolo Giallo tutti i Runner sono attivati immediatamente.  
Essi effettuano 2 Azioni come al solito per questa attivazione.

Al Livello di Pericolo Blu non succede niente

Quando peschi una carta *Attivazione Extra*, nessun Zombi viene generato sulle Zone designate. invece, tutti gli Zombi del tipo indicato effettuano un ulteriore turno (vedi Fase Attivazione nella pagina precedente). Nota che queste carte non hanno effetto al Livello di Pericolo Blu!



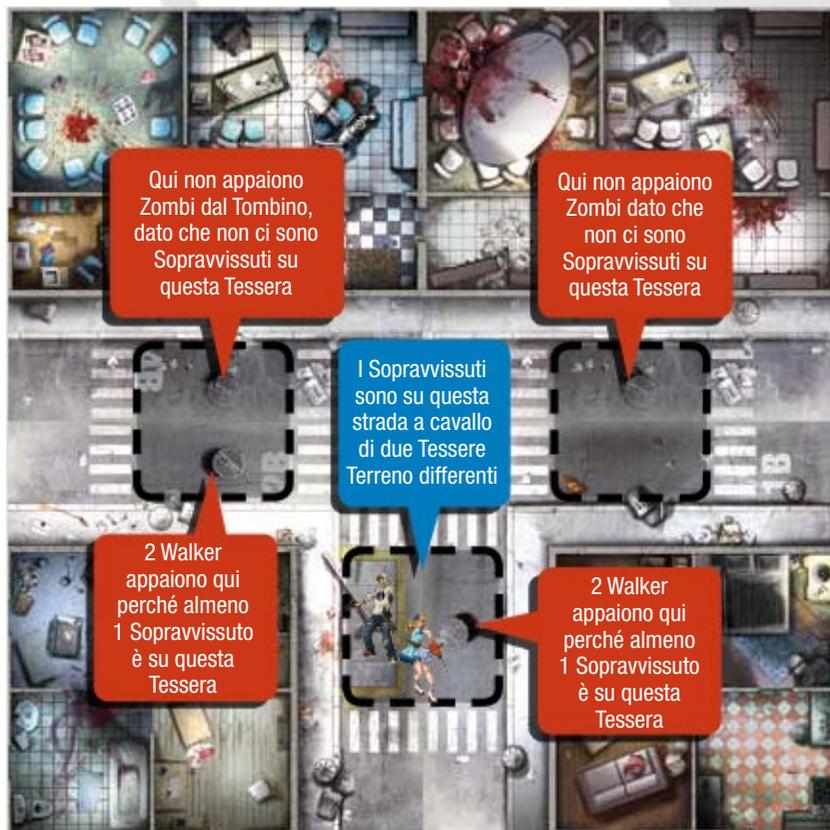
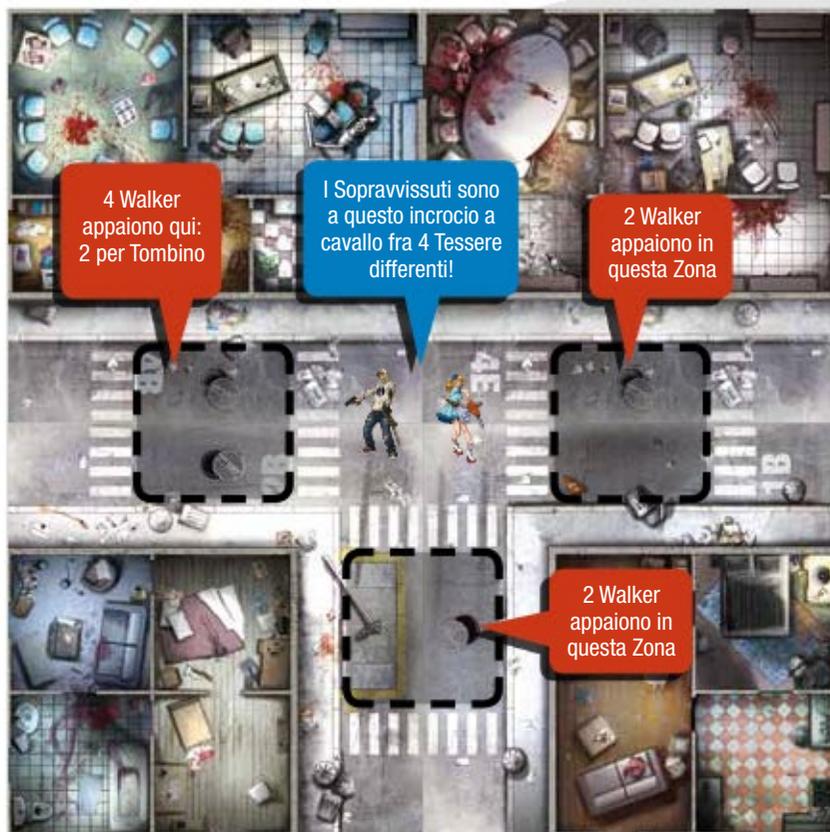
Se il Sopravvissuto con più punti esperienza ha raggiunto il Livello di Pericolo Giallo, piazza 2 Walker per Tombino

Quando peschi una carta *Tombino*, nessuno Zombi viene generato sulle Zone designate. Generate invece il numero e il tipo di Zombi indicato in ogni Zona della mappa dove è raffigurato un Tombino, ma solo se tale Zona appartiene ad una Tessera Terreno dove è presente almeno un Sopravvissuto. L'emersione di Zombi dai Tombini non avviene mai su tessere dove non sono presenti Sopravvissuti.

**Attenzione:** Il Livello di Pericolo da usare è pari a quello raggiunto dal Sopravvissuto ancora in gioco con il maggior numero di punti esperienza. Se questo Sopravvissuto viene eliminato, il Livello di Pericolo da usare diviene quello del successivo Sopravvissuto con il maggior numero di punti esperienza.

## TERMINARE LE MINIATURE

La scatola di *Zombicide* contiene abbastanza Zombi da invadere una città. Tuttavia è possibile che un giocatore peschi una carta e non ci siano sufficienti miniature del tipo di Zombi richiesto dalla carta. In questo caso, vengono piazzati solo gli Zombi rimanenti (se ce ne sono) POI tutti gli Zombi del tipo richiesto usufruiscono di una attivazione extra.



# #8 COMBATTIMENTO

## LEGGERE LE CARTE ARMA

### SIMBOLO DOPPIA:

Se hai una Pistola in ogni mano, puoi usarle entrambe in una singola Azione (mirando alla stessa Zona).

### RUMOROSA:

Genera un segnalino Rumore quando viene usata. Le Armi Duplici generano un singolo segnalino Rumore per Azione.

### GITTATA:

Minimo e Massimo numero di Zone che l'arma può raggiungere. Zero rappresenta un'arma da Mischia.

**DADI:** Lancia il numero di dadi indicato in questa casella quando spendi 1 Azione per usare questa arma.

**PRECISIONE:** Ogni risultato ottenuto uguale o superiore a quanto qui indicato è un successo. Risultati inferiori rappresentano dei colpi mancati.

**SILENZIOSA:** Non produce segnalini Rumore quando usata in Mischia contro gli Zombi.

**GITTATA:** Minimo e Massimo numero di Zone che l'arma può raggiungere. Zero rappresenta un'arma da Mischia.

**DANNI:** Danni inflitti per ogni successo ottenuto. Un valore di 2 è necessario per eliminare i Fatty. Un valore di 3 è necessario per eliminare un Abomination.

### CROWBAR

**APRE LE PORTE:** Può essere usata per aprire le porte.

**SILENZIOSA:** Non produce segnalini Rumore quando usata per aprire porte.

**DANNI:** Danni inflitti per ogni successo ottenuto. Un valore di 2 è necessario per eliminare i Fatty. Un valore di 3 è necessario per eliminare un Abomination.

**DADI:** Lancia il numero di dadi indicato in questa casella quando spendi 1 Azione per usare questa arma.

**PRECISIONE:** Ogni risultato ottenuto uguale o superiore a quanto qui indicato è un successo. Risultati inferiori rappresentano dei colpi mancati.

Ogni risultato ottenuto che sia uguale o superiore al valore di Precisione dell'arma rappresenta un Colpo inflitto con successo. Ogni Colpo inflitto con successo infligge ad un singolo bersaglio un numero di danni pari al valore Danni specificato sulla carta Equipaggiamento relativa all'arma. 1 danno è sufficiente ad uccidere Walker e Runner. Tuttavia, è necessaria un'arma che infligge 2 o più danni per eliminare un Fatty e solo le armi che infliggono 3 o più danni possono uccidere un Abomination. Non importa se ottieni sei Colpi inflitti con successo con un'arma che infligge 1 danno: un Fatty o Abomination assorbirà i colpi senza battere ciglio.

**ESEMPIO:** Doug scarica il suo *Sub MG* su tre Walker che scortano un Fatty, ed ottiene 5 Colpi inflitti con successo. I primi 3 Colpi li spazzano via facilmente. Tuttavia, il Fatty riceve i due Colpi rimanenti senza conseguenze perché il *Sub MG* infligge solo 1 danno.

Wanda arriva a terminare il lavoro con il suo *Machete*. Ottiene un Colpo inflitto con successo ma il *Machete* infligge 2 danni, che sono sufficienti ad uccidere il Fatty!

Se ci fossero stati due Runner al posto del Fatty, un singolo Colpo inflitto con successo con il *Machete* non avrebbe eliminato i due Runner; ogni Colpo inflitto con successo può eliminare solo un bersaglio, e i restanti Colpi inflitti vanno perduti.

In una Azione Combattimento, lanciate tanti dadi quanti indicati dalla carta Equipaggiamento che rappresenta l'arma utilizzata. Se il Sopravvissuto attivo ha due armi identiche con il simbolo **Doppia**, egli può usare queste due armi allo stesso tempo al costo di una singola Azione. Se queste armi sono armi a Distanza, esse possono essere usate solo per colpire bersagli presenti nella stessa Zona.

**ESEMPIO:** Doug ha due *Sub MG* nelle mani. La *Sub MG* ha il simbolo Doppia. Doug può sparare con entrambe con una singola Azione. Questo gli permette di lanciare 6 dadi, dato che ogni *Sub MG* permette di lanciare 3 dadi!

Wanda ha due *Machete*. Può colpire con entrambe in una singola Azione, così lancia 2 dadi per ogni Azione usata per attaccare.

## COMBATTIMENTO IN MISCHIA

Un Sopravvissuto può attaccare solo Zombi presenti nella sua Zona. Ogni risultato ottenuto con i dadi uguale o superiore al valore di Precisione dell'arma, indicato sulla relativa carta Equipaggiamento, rappresenta un Colpo inflitto con successo. Il giocatore divide i Colpi inflitti come desidera fra i possibili bersagli presenti nella Zona.

**ESEMPIO:** Wanda attacca un gruppo composto da un Walker, un Runner ed un Fatty con il suo doppio *Machete*. Ottiene  $\square$  e  $\square$ . Questo significa due Colpi inflitti con successo. Decide di decapitare il Runner e di affettare il Fatty, lasciando il Walker, il meno pericoloso dei tre, per la prossima Azione.



Un Sopravvissuto equipaggiato con un'Arma a distanza (un'arma con una Gittata massima di 1 o più) può sparare ad un bersaglio presente in una Zona che può vedere (vedi Linea di Vista, pag. 5) e che si trovi entro la gittata dell'arma.

## PANORAMICA DELLA SCHEDA PERSONAGGIO

### 18 PUNTI ESPERIENZA

Ned ha raggiunto il Livello di Pericolo Giallo. Un punto esperienza ancora e raggiungerà il Livello di Pericolo Arancio. Il giocatore dovrà quindi scegliere fra due nuove Abilità.

The character sheet for Ned includes the following elements:

- Health Bar:** A bar with 43 segments, currently showing 18 segments filled (yellow and orange).
- Abilities:**
  - +1 free Search Action
  - +1 Action
  - +1 die: Ranged
  - +1 die: Combat
  - +1 free Combat Action
  - +1 to dice Roll: Combat
  - Tough
- Equipment Cards:**
  - WOUNDED:** A card representing a wound.
  - SCOPE:** A card representing a scope.
  - RIFLE:** A card representing a rifle.
  - GOALIE MASK:** A card representing a goalie mask.
  - FIRE AXE:** A card representing a fire axe.
  - GASOLINE:** A card representing a gasoline can.
- Stats:**
  - 1-3
  - 1
  - 3+
  - 1
  - 0
  - 1
  - 4+
  - 2

### EQUIPAGGIAMENTO EXTRA

Ned era stato ferito in precedenza. La carta Ferita occupa uno spazio dell'equipaggiamento. Un'altra Ferita e Ned sarà eliminato. Fortunatamente, egli ha trovato la *Goalie Mask* da scartare per prevenire la prossima ferita. Ned ha anche la carta *Gasoline*, la quale se combinata con la carta *Glass Bottles*, può essere usata per costruire una *Molotov*. Andiamo, Abomination, brucia!

### ARMI EQUIPAGGIATE

*Sniper Rifle* e *Fire Axe*. Combinando la carta *Rifle* con la carta *Scope*, Ned può costruire uno *Sniper Rifle* per sparare ai Runner nascosti fra gli Walker. Nell'altra mano, una *Fire Axe* che causa 2 danni permette a Ned di spaccare le porte e di uccidere i Fatty.

**Ricorda:** All'interno degli edifici, la visibilità è limitata alle Zone che condividono un'apertura e che si trovano ad una Zona di distanza.

La **Gittata** di un'arma è indicata dal valore **Range** sulla relativa carta Equipaggiamento, e rappresenta il numero di Zone che il colpo può attraversare. Il primo dei due valori rappresenta la gittata minima. L'arma non può sparare a bersagli in Zone che si trovano al di sotto della gittata minima. In molti casi questo valore è zero: il Sopravvissuto può quindi sparare a bersagli che si trovano nella stessa Zona dove si trova lui. Il secondo valore indica la gittata massima dell'arma. Un'arma non può sparare a bersagli in Zone che si trovano oltre la sua gittata massima.

**ESEMPIO:** Il **Rifle** ha una gittata di 1-3, che significa che può sparare fino a 3 Zone di distanza ma non può essere usato su bersagli presenti nella stessa Zona dove si trova il tiratore. Il **Sub MG** ha una gittata di 0-1, questo significa che può sparare a bersagli presenti nella Zona del tiratore o in Zone ad esso adiacenti.

Quando viene scelta una Zona per un Combattimento a Distanza, ignora qualsiasi Attore che si trova in Zone presenti fra la Zona del tiratore e del bersaglio. I Sopravvissuti possono sparare attraverso Zone occupate da Sopravvissuti e/o Zombi senza conseguenze.

Quando viene usata un'Arma a Distanza, il Sopravvissuto che l'ha usata non sceglie i bersagli dei Colpi inflitti con successo. I Colpi vengono assegnati agli Attori nella Zona bersaglio seguendo l'ordine di priorità indicato qua sotto:

- 1° Sopravvissuti (tiratore escluso)
- 2° Walker
- 3° Fatty o Abomination
- 4° Runner

I Colpi devono essere assegnati ai bersagli con una priorità maggiore finché questi non sono stati tutti eliminati, dopodiché è possibile scegliere i bersagli successivi in priorità, e così via.

**ESEMPIO:** Nella Zona di Doug c'è un altro Sopravvissuto, Ned, quattro Walker, un Fatty e due Runner. Sapendo che egli ormai è cibo per Zombi, Doug è deciso a portarsene dietro quanti più possibile! Lancia sei dadi (tre per ognuno dei due **Sub MG**). Ottiene come risultati      e . Il **Sub MG** colpisce con  o . Questo significa 5 Colpi inflitti con successo. Ned ne riceve due, che lo uccidono (con amici come Doug...) e tre Walker vengono eliminati dai restanti tre Colpi.

Doug spara ancora ed ottiene      , tre Colpi inflitti con successo. L'ultimo Walker viene ucciso ma i restanti due Colpi non uccidono il Fatty, che si faceva scudo con i due Runner. Il solo modo per colpire prima i Runner sarebbe stato quello di usare un'arma da Mischia, con la quale si può scegliere liberamente a chi infliggere i Colpi inflitti con successo.

**Nota:** Se un Sopravvissuto riceve un Colpo da un arma che infligge 2 Ferite il Sopravvissuto viene ucciso.

## ARMI POTENZIATE: SNIPER RIFLER E MOLOTOV

Specifiche carte Equipaggiamento possono essere combinate per costruire delle Armi Potenziate. Prendi le due carte Equipaggiamento appropriate, che devono essere già presenti nell'Inventario del Sopravvissuto, e combinalo per formare una nuova Arma. Questo non costa una Azione, e la nuova Arma viene messa in uno degli slot occupati dalle due carte Equipaggiamento utilizzate. Dopo di ciò, il Sopravvissuto può immediatamente e gratuitamente riordinare il proprio Inventario.

**Sniper Rifle:** Combina il **Rifle** con lo **Scope** per creare lo **Sniper Rifle**. Metti la carta **Scope** sotto la carta **Rifle**. Adesso puoi scegliere i bersagli quando spari utilizzando lo **Sniper Rifle**.

**Molotov:** Scarta la carta Equipaggiamento **Glass Bottle** e **Gasoline**, quindi prendi la carta **Molotov**. La **Molotov** non necessita l'uso dei dadi per colpire, né valori Precisione o Danno (tuttavia necessita di una Azione Attacco a Distanza per essere usata). Tutti gli Attori presenti nella Zona bersaglio vengono uccisi. Sì, anche i Sopravvissuti e l'Abomination. Scarta la carta **Molotov** dopo averla usata, lasciando quindi uno slot **In Hand** libero nell'Inventario del Sopravvissuto.

## AZIONE RICARICARE

Mentre la maggior parte delle armi può essere utilizzata ripetutamente, alcune, come il **Sawed-Off**, bisogna spendere una Azione per ricaricarle tra uno sparo e l'altro se si vuole sparare più volte nello stesso turno. Nella Fase Finale, tutte le armi di questo tipo vengono ricaricate gratuitamente, così che all'inizio del successivo turno sono nuovamente pronte all'uso. Se tale arma viene passata ad un altro Sopravvissuto senza essere stata ricaricata, dovrà comunque essere ricaricata prima che il nuovo proprietario possa usarla nel medesimo turno. Un Sopravvissuto equipaggiato con due armi identiche che necessitano di essere ricaricate, se spende una Azione per ricaricare, ricarica entrambe le armi con la singola Azione di ricarica.

## ATTACCO CON LE VETTURE

Quando un Sopravvissuto che occupa il posto del guidatore spende una Azione per muovere la Vettura, essa investe ogni attore che si trova nella Zona nella quale entra o da cui esce. Il giocatore che controlla il conducente lancia un dado per ogni miniatura presente nella Zona lasciata, attraversata o raggiunta dalla Vettura. Ogni   o  infligge un danno (solo uno: pertanto investire un Fatty o un Abomination non ha effetti). I Colpi vengono assegnati con la seguente priorità, proprio come per gli attacchi a distanza: prima sui Sopravvissuti (eccetto quelli presenti nella medesima Vettura), poi sui Walker, poi sui Fatty e Abomination ed infine sui Runner. Tutti i Sopravvissuti bersaglio devono essere uccisi prima che i Colpi possano essere assegnati ai Walkers. Il Sopravvissuto conducente riceve i punti esperienza relativi agli Zombi uccisi.

I Sopravvissuti possono effettuare Attacchi in Mischia o a Distanza dall'interno della Vettura, senza alterare le regole sul Combattimento in alcun modo. La Vettura non offre protezione ai loro occupanti dai normali attacchi degli Zombi o dei Sopravvissuti.

Esempio: Phil sta guidando la Vettura della Polizia con Amy che occupa il sedile del passeggero. Sulla stessa Zona (Zona 1) ci sono un Walker, tre Runner, e Josh che è disarmato, il quale non può salire sulla Vettura perché nella Zona ci sono degli Zombi presenti. Nella Zona successiva (Zona 2) ci sono un Walker, un Fatty, e due Runner. Nella Zona ancora seguente (Zona 3) ci sono sei Walker. Phil spende una Azione per guidare la Vettura fuori dalla Zona 1, attraversare la Zona 2, e terminare il movimento nella Zona 3.

Per la Zona 1 egli lancia 5 dadi, ottenendo 4 colpi inflitti con successo. Josh riceve due Ferite e muore. Un Walker e un Runner vengono uccisi.

Per la Zona 2 egli lancia 4 dadi, ottenendo 3 colpi inflitti con successo. Il Walker viene ucciso, ma il Fatty assorbe tutti i restanti colpi.

Per la Zona 3 egli lancia 6 dadi, ottenendo 3 colpi inflitti con successo. Tre walker vengono uccisi.

Phil poi spende un'altra Azione per guidare la Vettura avanti ed indietro attraverso le Zone 2 e 3.

Per la Zona 3 egli lancia 3 dadi, ottenendo 2 colpi inflitti con successo e due Walker vengono uccisi.

Per la Zona 2 egli potrebbe lanciare 3 dadi, ma ciò è inutile perché il Fatty assorbirebbe tutti i colpi inflitti con successo, facendo così da scudo ai Runner.

Per la Zona 4 egli lancia 1 dado, ottenendo 1 colpo inflitto con successo, uccidendo così l'ultimo Zombi rimasto nella Zona.



## #9 ABILITÀ

Ogni Sopravvissuto di *Zombicide* ha delle specifiche Abilità i cui effetti sono descritti in questa sezione. In caso di conflitto con le regole generali, le regole sulle Abilità hanno la priorità.

Alcune delle seguenti Abilità non sono state attribuite ai Sopravvissuti presenti nella scatola base del gioco, ma saranno usate dai Sopravvissuti presenti nelle future espansioni. Provatetele con i Sopravvissuti di vostra creazione!

Gli effetti delle seguenti Abilità e/o Bonus sono immediati e possono essere usate già nel turno nel quale vengono acquisite, cioè, se un'Azione fa guadagnare ad un Sopravvissuto un Livello di Pericolo e guadagna così una Abilità, questa può essere utilizzata immediatamente se il Sopravvissuto ha delle Azioni rimaste da spendere (o effettua una Azione Extra, se l'Abilità glielo consente).

**+1 Action [+1 Azione]:** Il Sopravvissuto ha una Azione Extra che egli può usare a suo piacimento.

**+1 to Dice Roll: Combat [+1 Sui Dadi in Combattimento]:** Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato ottenuto con ogni dado lanciato per una Azione di Combattimento (in Mischia o a Distanza). Il risultato massimo resta comunque 6.

**+1 Dice roll: Melee [+1 Sui Dadi negli Attacchi in Mischia]:** Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato ottenuto con ogni dado lanciato per una Azione di Attacco in Mischia. Il risultato massimo resta comunque 6.

**+1 Dice Roll: Ranged [+1 Sui Dadi negli Attacchi a Distanza]:** Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato ottenuto con ogni dado lanciato per una Azione di Attacco a Distanza. Il risultato massimo resta comunque 6.

**+1 Die: Combat [+1 Dado in Combattimento]:** Il Sopravvissuto lancia 1 dado extra nelle Azioni di Combattimento (in Mischia o a Distanza).

**+1 Die: Melee [+1 Dado negli Attacchi in Mischia]:** Il Sopravvissuto lancia 1 dado extra nelle Azioni di Attacco in Mischia.

**+1 Die: Ranged [+1 Dado negli Attacchi a Distanza]:** Il Sopravvissuto lancia 1 dado extra nelle Azioni di Attacco a Distanza.

**+1 Free Combat Action [+1 Azione Combattimento gratuita]:** Il Sopravvissuto ha una Azione extra gratuita di Combattimento. Questa Azione può essere usata solo per Azioni di Attacco in Mischia o a Distanza.

**+1 Free Move Action [+1 Azione Movimento gratuita]:** Il Sopravvissuto ha una Azione gratuita Movimento. Questa Azione può essere usata solo per una Azione di Movimento.

**+1 Free Search Action [+1 Azione Cercare gratuita]:** Il Sopravvissuto ha una Azione Cercare gratuita. Questa Azione può essere usata solo per Cercare.

**+1 Max Range [+1 Gittata Massima]:** Il Sopravvissuto incrementa la gittata massima delle armi da lui usate di 1.

**+1 Zone per Move [+1 Zona per Movimento]:** Il Sopravvissuto può muovere attraverso una Zona extra ogni volta che effettua una Azione Movimento. Questa Abilità si aggiunge agli altri effetti di gioco di cui beneficiano le Azioni Movimento.

**1 Re-roll per Turn [1 Rilancio per Turno]:** Una volta per turno, puoi rilanciare tutti i dadi lanciati per la risoluzione di una Azione effettuata dal Sopravvissuto. I nuovi risultati prendono il posto dei precedenti. Questa Abilità si aggiunge agli altri effetti degli equipaggiamenti che permettono di rilanciare i dadi.

**2 Zone per Move Action [2 Zone per Azione Movimento]:** Quando il Sopravvissuto spende una Azione Movimento, egli può muovere di una o di due Zone anziché solo di una.

**Ambidextrous [Ambidestro]:** Il Sopravvissuto tratta tutte le armi (sia da Mischia che a Distanza) come se avessero il simbolo Doppia.

**Born Leader [Leader Nato]:** Il Sopravvissuto durante il suo turno può assegnare una Azione gratuita ad un altro Sopravvissuto. Questa Azione deve essere usata durante il successivo turno del Sopravvissuto che l'ha ricevuta, altrimenti va perduta.

**Destiny [Destino]:** Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta per turno, quando egli rivela una carta Equipaggiamento pescata. Scarta questa carta Equipaggiamento e pesca un'altra carta Equipaggiamento.

**Gunslinger [Pistolero]:** Il Sopravvissuto tratta tutte le Armi a Distanza come se avessero il simbolo Doppia.

**Hoard [Scorta]:** Il Sopravvissuto può trasportare una carta Equipaggiamento Extra.

**Hold your nose [Naso Turato]:** Questa Abilità può essere usata una volta per turno. Il Sopravvissuto ha una Azione Cercare gratuita nella Zona dove egli ha eliminato uno Zombi (anche esternamente agli edifici) in quello stesso turno.

**Is that all you've got? [E' tutto quello che hai?]:** Quando un Sopravvissuto con questa Abilità viene ferito egli scarta una carta Equipaggiamento ma non riceve una carta Ferita. Se non ha carte Equipaggiamento da scartare o non desidera scartare una carta Equipaggiamento egli riceve una carta Ferita.

**Lock it down [Serrare]:** Al costo di una Azione, il Sopravvissuto può chiudere una porta aperta.

**Loud [Rumoroso]:** Una volta per turno, il Sopravvissuto può fare molto Rumore! Fino al prossimo turno di questo Sopravvissuto, la sua Zona è considerata quella con il maggior numero di segnalini Rumore dell'intera mappa. Se diversi Sopravvissuti hanno questa Abilità, solo l'ultimo che l'ha usata applica l'effetto dell'Abilità.

**Lucky [Fortunato]:** Il Sopravvissuto può rilanciare una volta tutti i dadi di ogni Azione. Il nuovo risultato sostituisce il precedente. Questa Abilità si aggiunge agli altri effetti o Abilità ("1 Rilancio per Turno" ad esempio) ed Equipaggiamenti che permettono di rilanciare i dadi.

**Matching Set! [Set Completo]:** Quando un Sopravvissuto pesca una carta Arma con il simbolo Doppia, egli può immediatamente cercare una seconda carta dello stesso tipo nel mazzo delle carte Equipaggiamento. Dopo deve rimescolare il mazzo.

**Medic [Medico]:** Una volta per turno, il Sopravvissuto può rimuovere una carta Ferita dalla Scheda Personaggio di un Sopravvissuto presente nella sua stessa Zona. Egli può curare anche se stesso.

**Ninja:** Il Sopravvissuto non fa rumore. Per niente. La sua presenza non conta come un segnalino Rumore. Inoltre può usare gli Equipaggiamenti e le Armi senza che queste generino segnalini Rumore!

**Slippery [Sgusciante]:** Il Sopravvissuto non spende Azioni extra quando egli muove attraverso Zone dove sono presenti degli Zombi.

**Sniper [Cecchino]:** Il Sopravvissuto sceglie liberamente il bersaglio dei Colpi inflitti con successo con i suoi Attacchi a Distanza.

**Starts with a [Equipment] [Inizia con [Equipaggiamento]]:** Il Sopravvissuto inizia il gioco con l'Equipaggiamento indicato. La carta Equipaggiamento è obbligatoriamente assegnata al Sopravvissuto prima dell'inizio del gioco.

**Swordmaster [Maestro di Spada]:** Il Sopravvissuto tratta tutte le armi da Mischia come se avessero il simbolo Doppia.

**Tough [Resistente]:** Il Sopravvissuto ignora il primo attacco ricevuto in ogni Turno degli Zombi.

**Trick shot [Colpo Speciale]:** Quando il Sopravvissuto è equipaggiato con Armi a Distanza con il simbolo Doppia, nella stessa Azione egli può mirare con ogni Arma a bersagli che si trovano in Zone differenti.

# #10 MISSIONI

Le pagine seguenti contengono una Missione Tutorial per aiutarti a comprendere il gioco e dieci Missioni che metteranno a dura prova i tuoi Sopravvissuti! Puoi giocare queste Missioni in sequenza, oppure puoi giocare quella che preferisci, dato che ognuna varia nello stile che dovrà essere utilizzato, la grandezza della mappa, la difficoltà e il tempo di gioco. Delle Regole Speciali sono indicate nelle Missioni le quali hanno la priorità rispetto alle normali regole del gioco e delle carte.

Queste Missioni sono solo l'inizio; l'invasione degli Zombi è appena iniziata! Vista il sito [www.guillotinegames.com](http://www.guillotinegames.com) per trovare sempre nuove Missioni che puoi scaricare gratuitamente. Oppure scarica il software Map Editor per creare le tue Missioni e condividerle con la comunità di Zombicide!

## 00 TUTORIAL

*Eravamo con alcuni amici quando la prima sirena iniziò a suonare, seguita ben presto da molte altre. In meno di un'ora, tutto è cambiato: la televisione e la radio annunciarono l'orribile notizia. Abbiamo deciso di rifugiarci a casa del nostro vicino che era molto più sicura. Abbiamo dovuto attraversare la strada. Ma gli zombi erano già lì...*

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: **1B, 2B**.

### OBBIETTIVO

- Recuperare il segnalino Obiettivo.

### REGOLE SPECIALI

- **Mazzo delle carte Zombi ridotto.** Usa solo le carte Zombi numerate 1, 2, 3, 4, e 41 per comporre il mazzo delle carte Zombi. Rimetti le altre nella scatola.
- **Equipaggiamento Iniziale Speciale.** Non distribuire le carte *Pistol*, *Fire Axe*, e *Crowbar* come equipaggiamento iniziale. Invece, metti queste carte in cima al mazzo delle carte Equipaggiamento. Esse saranno quindi le prime tre carte che il Sopravvissuto trova effettuando una Azione Cercare in una Zona. Le carte *Pan* sono tolte come al solito.



# 01 CITY BLOCKS

Il nostro rifugio è sicuro... per ora. Purtroppo, le nostre risorse alimentari non sono destinate a durare a lungo. Abbiamo deciso di armarci e di andare ad esplorare le case circostanti. Non possiamo tornare a mani vuote.

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 2C, 1C, 4B, 5C, 7B, 5D, 6B, 5E, 1B.

## OBIETTIVI

- Prendi tutti i segnalini Obiettivo.
- Trova almeno una carta *Canned Food*, almeno una carta *Rice* e almeno una carta *Water*.
- Una volta raggiunto il precedente Obiettivo, raggiungi la Zona di Uscita indicata sulla mappa con almeno un Sopravvissuto. Raccogli le carte delle Provviste e i Sopravvissuti che sono fuggiti: vinci se hai almeno una carta *Canned Food*, una carta *Rice* e una carta *Water*.

## REGOLE SPECIALI

- Ogni segnalino Obiettivo fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo recupera.



Zona di Partenza  
dei Giocatori



Spawn Zone  
degli Zombi



Zona di Uscita



Porta Chiusa



Obiettivo  
(5 XP)

# 02 Y-ZONE

Gli umani stanno perdendo terreno. Le varie tasche di resistenza cadono una dopo l'altra e la nostra radio CB, che prima ci inondava di messaggi, adesso è muta. Dobbiamo andarcene. Gli zombi stanno crescendo di numero e le nostre riserve sono sempre più scarse. Potrei uccidere per un po' di dentifricio...

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 4B, 4E, 1B, 7B, 5D, 6B, 3C, 4C, 2C.

## OBBIETTIVO

- Raggiungi la Zona di Uscita indicata sulla mappa con tutti i Sopravvissuti.

## REGOLE SPECIALI

- Il segnalino Obiettivo rappresenta un armadietto di medicinali. Il Sopravvissuto che lo recupera può immediatamente scartare una carta Ferita.



-   
Zona di Partenza dei Giocatori
-   
Spawn Zone degli Zombi
-   
Zona di Uscita
-   
Porta Chiusa
-   
Armadietto dei Medicinali



# 03 THE 24HRS RACE OF ZOMBICITY

C'è in vista una casa di riposo di grandi dimensioni. L'edificio non sembra troppo danneggiato e alcune auto sembrano ancora in grado di funzionare. La cantina con le provviste deve essere piena. Abbiamo capito subito perché i saccheggiatori non sono arrivati qui: la zona pullula di zombi. I residenti della casa di riposo non potevano certo affrontarli! Prima di esplorare la zona dobbiamo ripulirla. Sogno di trovare dei bubblegum!

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 2C, 4D, 4B, 5C, 6B, 5F, 1B, 3C, 4E.

## OBBIETTIVO

- Raggiungi il Livello di Pericolo Rosso con almeno un Sopravvissuto.

## REGOLE SPECIALI

- Ogni segnalino Obiettivo fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo raccoglie.



  
Zona di Partenza dei Giocatori

  
Spawn Zone degli Zombi

  
Porta Chiusa

  
Obiettivo (5 XP)

  
  
Vetture che puoi guidare

# 04 DRIVE-BY SHOOTING

Il nostro nuovo rifugio non è una protezione sufficiente. Gli zombi continuano ad arrivare, ci manca un po' di sonno e alcuni di noi stanno cominciando a perdere la calma. Pensiamo che ci sia un covo da queste parti, nella zona commerciale vicino l'ingresso della metropolitana. Fino a quando questa minaccia non sarà stata neutralizzata, saremo continuamente attaccati. Potrei anche trovare un nuovo paio di scarpe della mia taglia!

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 3C, 4D, 2C, 5F, 4E, 4B, 2B, 5C.

## OBIETTIVI

- Recupera tutti i segnalini Obiettivo.
- Una volta raggiunto l'obiettivo precedente, raggiungi con i Sopravvissuti ancora vivi una Spawn Zone degli zombi priva di Zombi sopra (per prevenire ulteriori generazioni di Zombi).

## REGOLE SPECIALI

- Ogni segnalino Obiettivo fa guadagnare 4 punti esperienza a chi lo raccoglie.
- Puoi usare le Vetture.
- Puoi cercare nella Vettura *Pimp* solo una volta. Essa contiene o il *Ma's Shotgun* o le *Evil Twins* (scegli a caso).
- Puoi cercare in una Vettura della Polizia più di una volta. Pesca le carte finché non trovi un'arma. Scarta le altre carte. La carta "*Aaahh!*" attiva la comparsa di Zombi come al solito e interrompe la ricerca.



# 05 BIG W

Gli zombi sono pericolosi ma forse non sono la minaccia più grande. Dobbiamo sempre trovare nuove risorse, cibo, armi, munizioni e, soprattutto, un rifugio sicuro. Qui siamo nel centro della città, un cimitero di cemento e vetro. I grandi edifici per uffici sono sicuramente infestati. Qui dovremmo trovare il modo di sopravvivere qualche giorno in più.  
Promemoria: non dobbiamo aprire più di una porta alla volta e senza far troppo rumore o tutti gli zombi della città saranno su di noi in pochi minuti!  
Ho sognato di pancetta ieri. Solo pancetta.

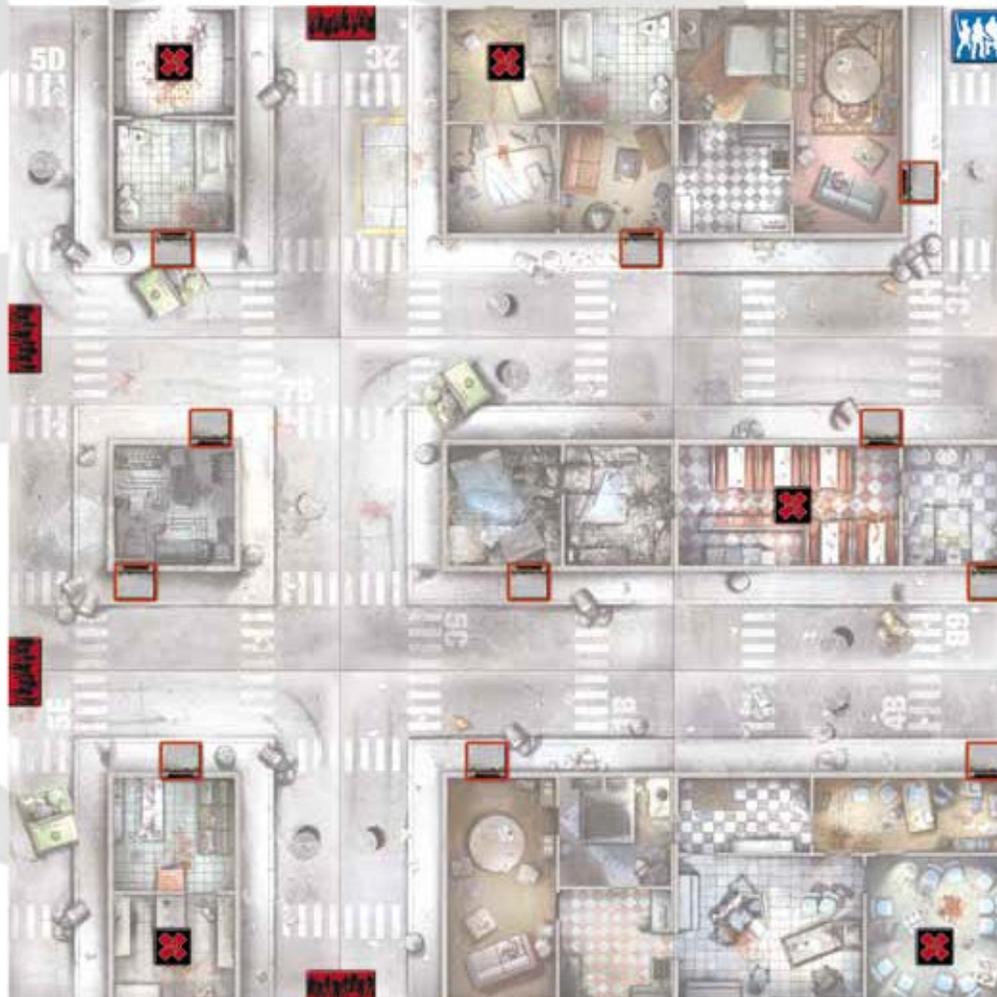
Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 5D, 2C, 1C, 7B, 5C, 6B, 5E, 1B, 4B.

## OBBIETTIVO

- Recupera tutti i segnalini Obiettivo.

## REGOLA SPECIALE

- Ogni segnalino Obiettivo fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo raccoglie.



Zona di Partenza  
dei Giocatori



Spawn Zone  
degli Zombi



Porta Chiusa



Obiettivo  
(5 XP)

# 06 THE ESCAPE

Nelle prime ore dall'inizio dell'infezione, tutti hanno assalito i supermercati per procurarsi il cibo. Grande errore: i luoghi pubblici brulicavano di zombi. Siamo incappati in un Z-Mart nei sobborghi. Fino ad ora, tutti quelli che sono entrati hanno solo aumentato il numero di infetti. Oggi è il nostro turno. Abbiamo finito i nostri rifornimenti. Non abbiamo altra scelta... ma abbiamo esperienza... e lavoriamo bene di squadra. Ho bisogno di una pistola più grande e... carta igienica!

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 4C, 2C, 7B, 3C, 1B, 5D.

## OBIETTIVI

Assolvi i seguenti compiti nell'ordine indicato:

1. Piazza almeno sei carte Provviste sotto il segnalino della Vettura (vedi regole speciali). Le carte Provviste sono *Canned Food*, *Rice* e *Water*.
2. Entra nella Vettura con i Sopravvissuti rimasti vivi.
3. Raggiungi la Zona di Uscita indicata sulla mappa con i Sopravvissuti a bordo della Vettura. Una Vettura che raggiunge la Zona di Uscita abbandona il gioco con i suoi occupanti e le Provviste in essa contenute. Metti da parte le carte Provvista che escono dal gioco con la Vettura: vinci se ne raccogli 6 o più.

- Non puoi cercare nella Zona di Partenza dei Sopravvissuti.
- **Piazzare le Provviste nella Vettura:** Al costo di una Azione, un Sopravvissuto può piazzare (o prendere) una carta *Canned Food*, *Rice* o *Water* sotto il segnalino della Vettura se questa si trova nella stessa Zona in cui si trova il Sopravvissuto.
- Puoi usare le Vetture.
- Puoi cercare nella Vettura *Pimp* solo una volta. Essa contiene o il *Ma's Shotgun* o le *Evil Twins* (scegli a caso).
- Puoi cercare in una Vettura della Polizia più di una volta. Pesca le carte finché non trovi un'arma. Scarta le altre carte. La carta "*Aaahh!*" attiva la comparsa di Zombi come al solito e interrompe la ricerca.



# 07 GRINDHOUSE

Mentre tutto stava crollando, si è verificato un incidente nella vicina centrale nucleare. Prima di scomparire, le autorità misero in quarantena un gran numero di tecnici della centrale nucleare.

Dobbiamo fare in modo che queste persone rimangano sigillate lì per sempre, soprattutto se sono infetti. Perché? Perché c'è qualcosa di peggio di uno zombi: uno zombi radioattivo.

Mi chiedo dove siano andati tutti i cani.

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: **3C, 2C, 2B, 4C.**

## OBBIETTIVO

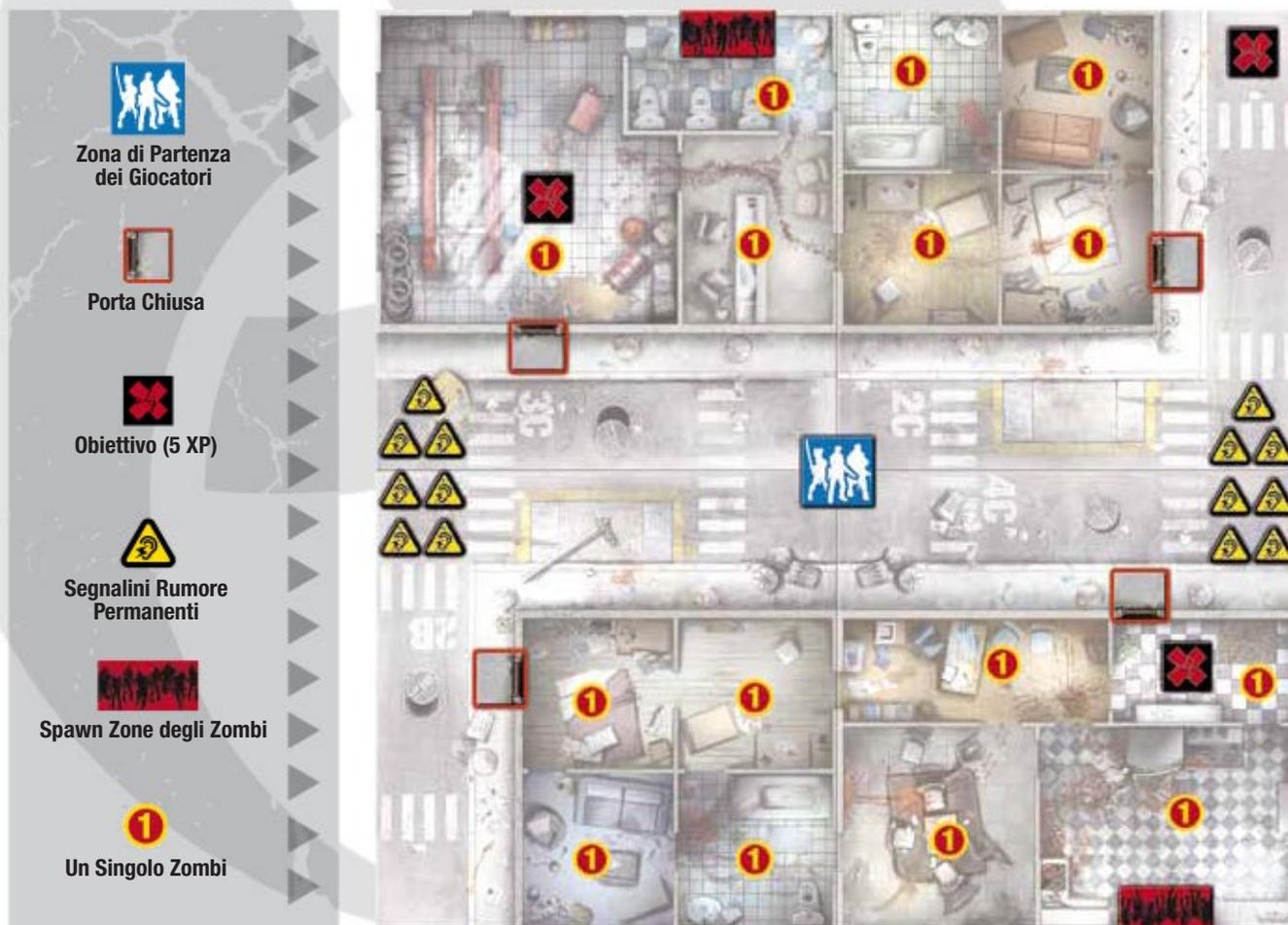
- Neutralizzare le Spawn Zone degli Zombi (vedi Regole Speciali).

## REGOLE SPECIALI

- Ogni segnalino Obiettivo fa guadagnare 5 punti esperienza

al Sopravvissuto che lo raccoglie.

- **Apertura Combinata delle Porte:** Aprire una porta di un edificio comporta l'apertura anche della seconda porta del medesimo edificio.
- **Occupazione degli Zombi:** All'inizio del gioco, ogni Zona all'interno degli edifici contiene uno Walker. Risolvete la Generazione degli Zombi come al solito quando aprite la porta di un edificio per la prima volta.
- **Uscita degli Zombi:** Due Zone indicate sulla mappa contengono sette segnalini Rumore permanenti. Queste Zone rappresentano le uscite attraverso le quali gli Zombi possono fuggire. Se uno Zombi raggiunge una di queste Zone, rimuovilo dal tabellone e mettilo da parte. Se 4 Zombi lasciano il tabellone in questo modo, la partita è immediatamente persa.
- **Neutralizzare le Spawn Zone degli Zombi:** Un Sopravvissuto può neutralizzare una Spawn Zone degli Zombi al costo di una Azione se si trova nella medesima Zona. La Zona per essere neutralizzata non deve contenere Zombi. Nota che le Spawn Zone degli Zombi sono attive anche se le porte sono chiuse.



# 08 ZOMBIE POLICE

Abbiamo ucciso uno zombi che doveva essere il sindaco di questa città. Aveva con sé un fax dal capo della polizia che spiega come raggiungere un rifugio sicuro: un vecchio impianto sotterraneo che era stato trasformato in un bunker, vicino alla stazione di polizia. A quanto pare contiene un arsenale, scorte di cibo e anche una doccia. Questo bunker sarebbe il perfetto rifugio per noi. Tuttavia il suo ingresso è controllato a distanza e il quartiere brulica di zombi. Questa è una missione pericolosa, ma il gioco vale la candela. Ciò che non ti uccide oggi potrebbe farlo domani.

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 2C, 7B, 4B, 1B, 5C, 3C.

## OBBIETTIVO

- Piazza almeno un Sopravvissuto nel Bunker indicato sulla mappa. Il Bunker deve essere ripulito da tutti gli Zombi che lo occupano.

## REGOLE SPECIALI

- La porta Blu non può essere aperta fino a che non è stato raccolto il segnalino Obiettivo di colore Blu.
- La Spawn Zone degli Zombi di colore Blu viene attivata quando il segnalino Obiettivo di colore Blu è stato raccolto.

- La porta Verde non può essere aperta fino a che non è stato raccolto il segnalino Obiettivo di colore Verde.
- Ogni segnalino Obiettivo fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo raccoglie.
- Puoi usare le Vetture
- Puoi cercare nella Vettura *Pimp* solo una volta. Essa contiene o il *Ma's Shotgun* o le *Evil Twins* (scegli a caso).
- Puoi cercare in una Vettura della Polizia più di una volta. Pesca le carte finché non trovi un'arma. Scarta le altre carte. La carta "*Aaahh!*" attiva la comparsa di Zombi come al solito e interrompe la ricerca.



# 09 MIGHT MAKE RIGHT

Abbiamo trovato un rifugio e abbiamo scorte sufficienti per nutrire un piccolo esercito. C'è anche una radio ed è funzionante: grazie a questa abbiamo trovato un altro gruppo di sopravvissuti nei sobborghi della città. Sono indifesi e circondati da zombi. Non c'è alcuna ragione per cui questa possa essere una trappola. Uniti ce la faremo. Andiamo a fare nuove amicizie.  
Ho trovato del filo interdentale oggi, mi sento come a Natale.

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: **1B, 2B, 2C, 7B.**

## OBIETTIVI

- Rivela tutti i segnalini Obiettivo.
- Ritorna nella Zona di Partenza con almeno 4 Sopravvissuti (1 giocatore), 5 Sopravvissuti (2 giocatori) o 6 Sopravvissuti (3 giocatori). Un Sopravvissuto che ritorna sulla Zona di Partenza può lasciare il tabellone durante il suo turno di gioco. Metti il Sopravvissuto e il suo Equipaggiamento da parte. Vinci non appena il numero di Sopravvissuti messi da parte raggiunge la cifra richiesta.

## REGOLE SPECIALI

- Ogni giocatore inizia il gioco con un solo Sopravvissuto.
- Quattro segnalini Obiettivo sono visibili sulla mappa. Tre di essi sono neutrali con identiche facciate. Il quarto ha un lato standard ed un lato Blu. Piazza i segnalini a faccia in giù e mescolali in modo che nessuno sappia dove si trovi quello diverso.
- Ogni segnalino Obiettivo fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo raccoglie. Ogni volta che viene raccolto un segnalino neutrale, il giocatore che controlla meno Sopravvissuti prende un nuovo Sopravvissuto a caso (in caso di pareggio decide il giocatore che ha raccolto il segnalino). Il nuovo Sopravvissuto viene rivelato e piazzato senza Equipaggiamento nella Zona dove è stato raccolto il segnalino Obiettivo. Egli da adesso può essere controllato come di solito. Se viene rivelato il segnalino Obiettivo di colore Blu, questo non fa guadagnare un nuovo Sopravvissuto, ma fa guadagnare comunque 5 punti esperienza.
- Non puoi usare le Vetture.
- Puoi cercare in una Vettura della Polizia più di una volta. Pesca le carte finché non trovi un'arma. Scarta le altre carte. La carta "Aaahh!" attiva la comparsa di Zombi come al solito e interrompe la ricerca.

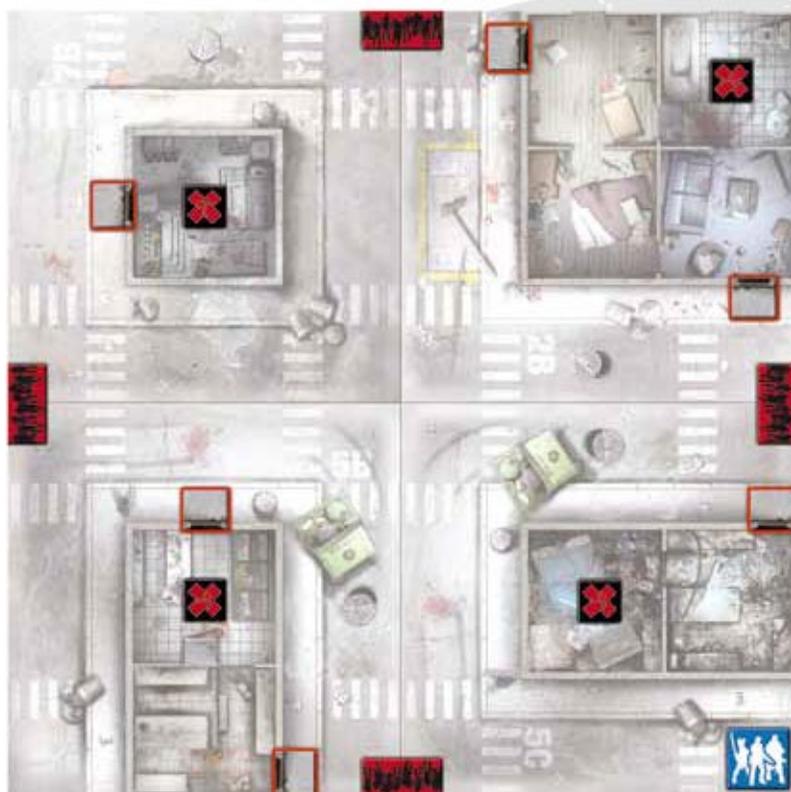
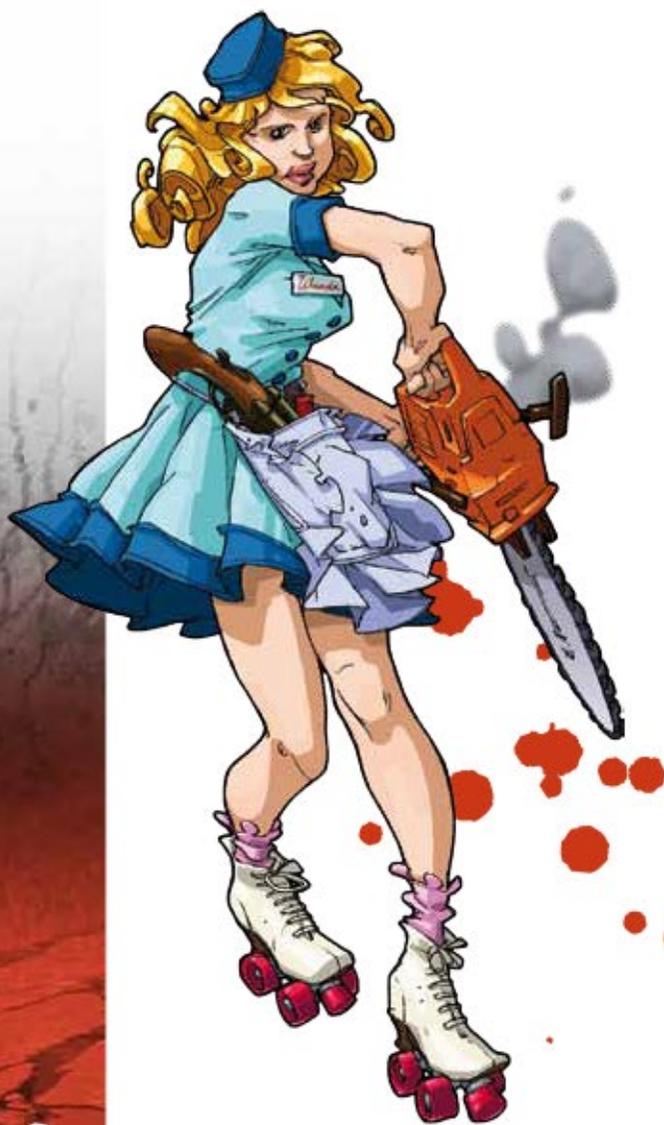
**ATTENZIONE:** Questo Scenario è stato creato per essere giocato da 1 a 3 giocatori.



# 10 SMALL TOWN

Ritorno alle origini: stiamo esplorando la zona circostante intorno al nostro nascondiglio muovendoci in cerchi concentrici sempre più ampi. Parecchie settimane sono passate da quando è iniziata l'infezione e la popolazione di zombi ha raggiunto il picco. Quella che apparentemente può sembrare una missione di routine, in verità è una prova dove il più piccolo errore potrebbe essere fatale. Sono felice di aver smesso di fumare perché tutto questo correre mi avrebbe ucciso.

Hai bisogno delle seguenti Tessere per questo scenario: 7B, 2B, 5B, 5C.



## OBIETTIVO

- Raccogli tutti i segnalini Obiettivo.

## REGOLE SPECIALI

- Ogni segnalino Obiettivo fa guadagnare 5 punti esperienza al Sopravvissuto che lo raccoglie.

# #11 INDICE ANALITICO

Abilità .....	18-19	Equipaggiamento Iniziale .....	4	Panoramica di Gioco .....	4
Aprire le Porte .....	10	Fase Finale .....	4, 32	Preparazione .....	4
Armi .....	15-17	Fase Rumore .....	11	Priorità dei Bersagli .....	17
Armi Doppie .....	15	Fase degli Zombi .....	12-14	Punti Esperienza .....	9
Armi Potenziate .....	17	Fase dei Giocatori .....	10	Raccogliere un Obiettivo .....	11
Armi Rumorose .....	7	Fatty .....	9	Ricaricare .....	17
Attacco a Distanza .....	16-17	Ferite .....	12	Riorganizzare l'Inventario .....	11
Attacco degli Zombi .....	12	Generare gli Zombi .....	13-14	Rumore .....	6-7
Azione Movimento .....	12	Giocatore Iniziale .....	4	Runner .....	13
Cambiare di posto nelle Vetture .....	11	Gittata .....	15	Scambiare Equipaggiamento .....	11
Carta Attivazione Extra .....	13	Guidare un a Vettura .....	11	Sniper Rifle .....	17
Carta Tombino .....	14	ID delle Carte .....	4, 8, 16	Sopravvissuto .....	4, 5, 10
Cercare .....	10	Inventario .....	9	Sparare .....	11, 16-17
Colpi .....	15-18	Linea di Vista .....	5	Stanza .....	5, 10
Combattimento .....	15-18	Livello di Pericolo .....	9	Strada .....	5
Combattimento in Mischia .....	11, 16	Missioni .....	20-30	Terminare gli Zombi .....	14
Combinare le Carte .....	17	Molotov .....	17	Tipi di Zombi .....	9
Componenti .....	2	Movimento .....	6	Vincere e Perdere .....	4
Dadi .....	15	Movimento degli Zombi .....	12-13	Walker .....	9
Danni .....	15	Non fare niente .....	11	Zone .....	5-6
Divisione degli Zombi .....	12	Numero di Giocatori .....	4		
Equipaggiamento .....	7-8, 15	Obiettivi .....	11		

## CREDITI

### GAME DESIGNERS:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN e Nicolas RAOULT

### EXECUTIVE PRODUCER:

Percy DE MONTBLANC

### ART:

Miguel COIMBRA, Nicolas FRUCTUS, Edouard GUITON, Mathieu HARLAUT e Eric NOUHAUT

### GRAPHIC DESIGN:

Mathieu HARLAUT

### SCULPTORS:

Elfried PEROCHON e Rafal ZELAZO

### PHOTOGRAPHY:

Jean-Baptiste GUITON

### EDITING:

Chern ANN NG e Thiago ARANHA

### PLAYTEST:

Thiago ARANHA, Arnaud BEAUDOUIN, Wallid BENHAFSIA, Philippe CHARTIER, Sébastien CELERIN, Aristophanis GALANOPOULOS, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Erwan HASCOET, Loïc HASCOET, Frédéric HENRY, Sébastien LABRO, Gabriel LOUET, Barbara LOUET, Nolwenn LOUET, Galaan LOUET, Guillaume Monvoisin, Julien Monvoisin, Eric NOUHAUT, Elfried PEROCHON, Arnaud PLACE, David PRETI, Stéphane SIMON, Martin TERRIER e Rafal ZELAZO.

La Guillotine Games desidera ringraziare David Doust, Mathieu ChanTsin e Alfredo Feilofu.

## Traduzione in Italiano di Francesco Neri "ZeroCool"

**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un 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.

# RIEPILOGO DEL TURNO

(Per gentile concessione dei vostri Sopravvissuti preferiti)

**LE REGOLE  
DEL GIOCO  
HANNO LA  
PRECEDENZA  
SU QUESTO  
RIEPILOGO**

## 1 PRIMA DI TUTTO

Scegli il giocatore iniziale (che riceve il relativo segnalino).

**OGNI TURNO  
INIZIA CON**

## 2 TURNO DEI GIOCATORI

(come spiegato da Ned)

Il giocatore iniziale attiva tutti i propri Sopravvissuti, uno dopo l'altro, nell'ordine che preferisce. Quando ha terminato, il successivo giocatore inizia il suo turno. Il gioco prosegue in senso orario. Ogni Sopravvissuto ha 3 Azioni da spendere, scegliendole dal seguente elenco. Salvo se specificato diversamente ogni Azione può essere ripetuta.

- ✗ **Movimento:** Muovi di 1 Zona.
- ✗ **Cercare:** Solo negli edifici. Pesca una carta dal mazzo delle carte Equipaggiamento (solo una Azione Cercare per turno per ogni Sopravvissuto).
- ✗ **Aprire una porta:** È necessario dell'equipaggiamento o un'Abilità specifica.
- ✗ **Riorganizzare l'Inventario:** È possibile scambiare Equipaggiamento con un altro Sopravvissuto (presente nella stessa Zona).
- ✗ **Attacco a Distanza:** È necessaria un'arma che può colpire a distanza (Range>0).
- ✗ **Attacco in Mischia:** È necessaria un'arma da Mischia (Range=0).
- ✗ **Entrare o Uscire da una Vettura** (se permesso dallo scenario).
- ✗ **Raccogliere segnalini Obiettivo o Attivare un Oggetto** (nella Zona stessa).
- ✗ **Fare Rumore** (a tuo rischio e pericolo).
- ✗ **Non fare niente** (e tirare a campare).

**QUANDO OGNI  
GIOCATORE HA  
TERMINATO**

## 3 TURNO DEGLI ZOMBI

(come osservato da Josh)

Risolvi le seguenti Fasi nell'ordine indicato:

### 1. ATTACCHI

### 2. MOVIMENTO

- Gli Zombi che non hanno attaccato adesso si muovono.
- Ogni Zombi predilige i Sopravvissuti visibili, altrimenti il Rumore.
- Sceglie il percorso più breve. Se necessario dividili in gruppi e aggiungi altri Zombi per rendere uguali i due gruppi.

### 3. GENERAZIONE DEGLI ZOMBI

- Attiva sempre le Spawn Zone nel medesimo ordine (in senso orario).
- Livello di Pericolo da usare = quello del Sopravvissuto con più punti esperienza.
- I Fatty entrano in gioco accompagnati da 2 Walker.
- Miniature terminate? Tutti gli Zombi del tipo esaurito ricevono un turno extra!

## 4 FINE DEL TURNO

- Rimuovi tutti i segnalini Rumore dalla mappa.
- Al giocatore successivo viene dato il segnalino di giocatore iniziale (in senso orario)

## ! ANATOMIA DEGLI ZOMBI

(come annotato da Amy)

NOME	AZIONI	DANNI PER ELIMINARLO	PUNTI ESPERIENZA
Walker	1	1	1
Runner	2	1	1
Fatty (*)	1	2	1
Abomination	1	3	5

(\*) Ogni Fatty viene generato assieme a 2 Walker che lo accompagnano

## ! PRIORITA' BERSAGLI

(come definito da Phil)

SOPRAVVISSUTO ▶ WALKER ▶ FATTY ▶ ABOMINATION

L'Abomination conta come un Fatty allo scopo di scegliere un bersaglio

**! SMENTITA: MOLTI ZOMBI SONO STATI GRAVEMENTE FERITI DA DOUG E WANDA DURANTE LA COMPILAZIONE DI QUESTE NOTE DI FONDO. !**