

Zombicide

- Houserules -

Le regole che seguono sono state elaborate da un appassionato allo scopo di rendere ancora più avvincente l'esperienza di gioco delle partite a Zombicide e sono messe a disposizione di tutta la comunità ludica. Si invitano i lettori a provarle ripetutamente e a condividere a posteriori le proprie considerazioni.

Punti esperienza:

Un sopravvissuto guadagna xp in base alla taglia dello zombi che ha abbattuto:

- Deambulanti = 1 xp
- Grassoni = 2 xp
- Corridori = 3 xp
- Abomini = 5 xp

Attacchi a distanza:

I sopravvissuti non sono più in cima all'ordine di priorità, ma vengono colpiti solo se il dado mostra un fallimento critico: ogni risultato =1 rappresenta una ferita subita da fuoco amico. I risultati >1 che non colpiscono zombi sono proiettili andati a vuoto.

Abilità:

I segnalini gialli originariamente adibiti alla selezione delle abilità non sono più necessari; saranno utili invece per tenere conto delle azioni di ricerca (vedi più avanti). Quando sale di livello il sopravvissuto guadagna tutte le abilità descritte sulla sua scheda personaggio, ma ne può scegliere solo una per livello a ogni turno. Al livello arancione per esempio si hanno due abilità disponibili, ma solo una può essere scelta in uno stesso turno. Ugualmente al livello rosso si potrà scegliere solo una abilità per turno tra le tre disponibili.

Azioni di ricerca:

Nel proprio turno un sopravvissuto può eseguire più azioni di ricerca in stanze differenti (non nella stessa stanza nello stesso turno). Ad ogni azione di ricerca si piazza nella

stanza corrispondente un segnalino giallo preso da quelli originariamente usati per le abilità (vedi sopra). Se nel corso della partita una stanza arriva a contenere un numero di segnalini pari ai sopravvissuti in gioco, la stanza si considera svuotata del tutto e non vi si può più cercare.

Movimento degli zombi:

Nel caso in cui non sia possibile definire univocamente la direzione (Dx/Sx) di uno o più zombi durante la loro fase di movimento, si tira un dado: il risultato (pari/dispari) indica la direzione.

Infezione:

Un sopravvissuto che ha già una ferita in inventario e riceve la sua seconda ferita, non muore ma l'infezione comincia a diffondersi nel suo corpo e ogni volta che diventa primo giocatore riceve anche una ferita. L'infezione è cronica e accompagna il sopravvissuto fino a fine partita (anche qualora un medico lo guarisse da tutte le ferite continuerebbe a subire una ferita ogni volta che riceve il segnalino primo giocatore).

Come promemoria, appena il sopravvissuto riceve la sua seconda ferita si sostituisce la sua miniatura con quella originariamente usata da “zombivoro”.

Morte dei sopravvissuti:

Il sopravvissuto muore quando riceve la sua quinta ferita cadendo orizzontalmente sulla tessera di gioco.

Trasformazione in Zombi-Lord (per 4+ giocatori):

Il personaggio morto scarta tutti i suoi oggetti e gira la scheda sul lato “zombivoro” partendo nuovamente dal livello BLU con zero punti esperienza. Se la sua miniatura non è già quella dello zombivoro, viene sostituita con quest'ultima.

Da questo momento in poi non si tira più il dado per determinare il movimento degli zombi in caso di incertezza, ma lo zombivoro (“*Zombi-Lord*” d'ora in poi) decide la direzione.

La trasformazione non è istantanea, quindi il giocatore salta un turno, rialza la miniatura e d'ora in avanti giocherà insieme agli altri zombi durante la loro fase di attivazione, con

un'unica eccezione: svolge un turno extra ogni volta che riceve il segnalino primo giocatore.

Le azioni disponibili per lo zombi-lord sono: muoversi e/o mordere. Il numero di azioni disponibili è dato dalla somma del numero di talenti disponibili al livello attualmente raggiunto più i precedenti livelli. In sintesi:

- BLU = 1 azione
- GIALLO = 2 azioni
- ARANCIONE = 4 azioni
- ROSSO = 7 azioni

Dal momento in cui si rialza, progressivamente lo zombi-lord guadagna punti esperienza pari al numero degli zombi che gli altri sopravvissuti abbattano (deambulanti, corridori, grassoni o abomini valgono tutti 1 xp ciascuno).

L'ordine di priorità per colpire uno zombi-lord è superiore a quello dell'Abominio. Quindi nel caso di attacchi a distanza, se si trova nella stessa casella di altri zombi, lo zombi-lord è sempre l'ultimo ad essere colpito. Lo zombi-lord muore quando subisce la quinta ferita.

Dr. Houserules