

# ZOMBIES!!!

Regolamento completo ed aggiornato per Zombies!!!  
Espansioni: 2 – Dead Corps(e), 3 – Mall Walkers, 3.5 – Not Dead Yet e 4 – The End

## 1. Introduzione

Il presente regolamento si basa essenzialmente sul *Quick(er) Play Rulebook* (sviluppato da Moonsylver e Rich), una versione del regolamento modificata rispetto a quello base, pensato per velocizzare lo svolgimento della partita e per rendere più divertente ed entusiasmante Zombies!!!. Sono state inoltre descritte le regole per utilizzare in modo consistente ed equilibrato anche tutte l'espansioni disponibili ed infine sono state integrate al seguente regolamento anche tutte le FAQ (domande più frequenti) ufficiali.



## 2. Convenzioni

Se non viene indicato diversamente, la regola descritta si applica al gioco base. Se invece vengono utilizzate le seguenti sigle: DC=Dead Corps(e), MW=Mall Walkers, NDY=Not Dead Yet e TE=The End la regola è da applicare se si utilizza anche quella determinata espansione.

## 3. Contenuto delle scatole

Zombies!!! (scatola base)

- ⊕ 30 tessere mappa
- ⊕ 50 carte Evento
- ⊕ 100 zombie in plastica
- ⊕ 6 pedine in colori diversi
- ⊕ 30 segnalini vita
- ⊕ 60 segnalini munizione
- ⊕ 2 dadi
- ⊕ regolamento

Zombies!!! 2: Dead Corps(e)

- ⊕ 15 tessere mappa
- ⊕ 30 carte Evento
- ⊕ 6 zombie fluorescenti
- ⊕ segnalini vita rossi
- ⊕ regolamento

Zombies!!! 3: Mall Walkers

- ⊕ 16 tessere mappa
- ⊕ 32 carte Evento
- ⊕ regolamento

Zombies!!! 3.5: Not Dead Yet

- ⊕ 50 carte Evento

Zombies!!! 4: The End

- ⊕ 30 tessere mappa
- ⊕ 50 carte Evento
- ⊕ 100 cani zombie in plastica
- ⊕ 6 pedine in colori diversi
- ⊕ segnalini vita rossi
- ⊕ segnalini munizioni neri
- ⊕ 2 dadi
- ⊕ regolamento

## 4. Obiettivo del gioco

Ciascun giocatore può vincere in due modi diversi: (tre in caso si utilizzi l'espansione TE)

- ⊕ raggiungere per primo uno degli eliporti disponibili (sono più di uno in caso si utilizzi le espansioni DC e/o MW) e abbandonare la città infestata dagli zombie;
- ⊕ uccidere per primo un determinato numero di zombie (e/o zombie "Government Enhanced" – espansione DC – e/o cani zombie – espansione TE). Il numero di zombie varia in base al numero di giocatori. Questi valori sono puramente indicativi e possono essere modificati a piacimento per allungare/ridurre la durata totale della partita.

Numero di giocatori	Zombie da uccidere per vincere
2	25
3	22
4	20
5	17
6 o più	15

- ⊕ essere il primo giocatore a pronunciare l'incantesimo per spezzare la maledizione degli zombie (solo espansione TE)

## 5. Preparazione

Piazzare al centro del tavolo la tessera di partenza "Town Square". Rimuovere dal mazzo le seguenti tessere mappa (10 tessere in tutto) e mescolarle insieme.

⊕ Helipad (1x)	⊕ Strada dritta – è raffigurato l'edificio "Theater 6" (2x)
⊕ Toy Store (1x)	⊕ Incrocio a "T" – è raffigurato l'edificio "Media Buy" (2x)
⊕ Strada ad angolo – è raffigurato l'edificio "Warehouse" (2x)	⊕ Incrocio a 4 strade (2x)

Mescolare le restanti tessere e piazzare le 10 tessere precedenti sotto il mazzo più numeroso. In questo modo l'eliporto si troverà nelle ultime dieci tessere ma nessun giocatore conoscerà la sua esatta posizione.

I giocatori scelgono un colore per la propria pedina e la piazzano nella casella centrale della tessera "Town Square". Ciascun giocatore riceve 3 segnalini vita e 3 segnalini munizioni. I segnalini vengono piazzati davanti al giocatore in modo che siano sempre ben visibili per tutti.

Mescolare il mazzo delle carte Evento e distribuire a ciascun giocatore 3 carte. Tirare due dadi per decidere il primo giocatore. Gli altri giocatori muoveranno in senso orario a partire dal primo giocatore.

## 6. Aggiunta delle espansioni

Tutte le espansioni sono compatibili tra di loro e possono essere aggiunte liberamente al gioco base (es. *Zombies!!! + DC*, *Zombies!!! + NDY e MW*, ecc...) *Zombies!!! The End* è appositamente studiato per poter essere giocato singolarmente ma può anche essere aggiunto al gioco base. Diversamente le espansioni DC e MW, sebbene possano anche essere giocate singolarmente (a patto di poter disporre degli altri componenti di base: dadi, pedine e segnalini) sono espansioni tematiche e generalmente vengono aggiunte al gioco base. L'espansione 3.5 è soltanto un mazzo di carte Evento aggiuntive.

L'espansione 2 e 3 non sono collegate tra di loro e pertanto possono essere giocate indipendentemente una dall'altra.

Le carte Evento delle singole espansioni possono essere mescolate insieme al mazzo base oppure è possibile tenere separati i diversi mazzi e i giocatori possono decidere da quale mazzo pescare quando reintegrano.

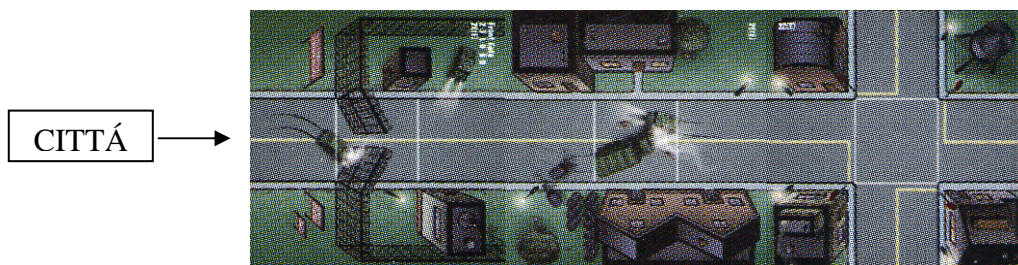
### ➤ Espansione DC - Dead Corpse(e)

Mettere da parte le seguenti tessere DC:

- ⊕ Strada dritta – (1x)
- ⊕ Incrocio a 4 strade (1x)

Mescolare la tessera DC "Front Gate" all'interno del mazzo di tessere base (ma prima di aver unito al mazzo le 10 tessere finali). Mescolare le restanti tessere DC e mettere da una parte il mazzo avendo cura di tenere separato il mazzo base da quello dell'espansione.

Quando viene pescata la tessera "Front Gate", si procede come nello schema ovvero la tessera "Front Gate" viene immediatamente collegata alla città e subito dopo le due tessere messe da parte all'inizio della partita.



In altre parole le due tessere (incrocio e strada dritta) messe da parte ad inizio partita vengono piazzate accanto alla tessera "Front Gate".

Da questo momento in poi i giocatori potranno pescare la tessera da uno dei due mazzi (finché uno non si esaurisce) ma le tessere DC potranno essere collegate soltanto alla base militare e quelle base alla città.

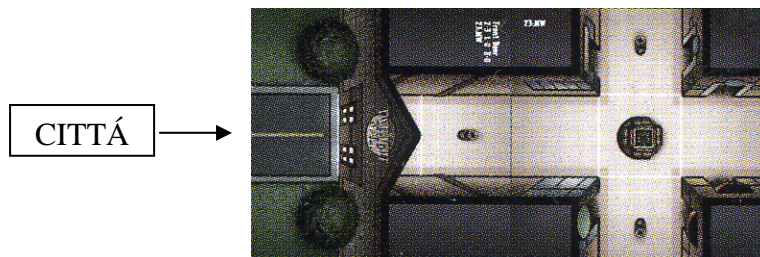
### ➤ Espansione MW – Mall Walkers

Mettere da parte le seguenti tessere MW:

- ⊕ Corridoio a 4 strade (1x)

Mescolare la tessera MW “Front Door” all’interno del mazzo di tessere base (ma prima di aver unito al mazzo le 10 tessere finali). Mescolare le restanti tessere MW e mettere da una parte il mazzo avendo cura di tenere separato il mazzo base da quello dell’espansione.

Quando viene pescata la tessera “Front Door”, questa viene piazzata accanto ad un tessera città e immediatamente accanto ad essa si colloca la tessera incrocio messa da parta ad inizio partita.



Da questo momento in poi i giocatori potranno pescare la tessera da uno dei due mazzi (finché uno non si esaurisce) ma le tessere MW potranno essere collegate soltanto al centro commerciale e quelle base alla città.

➤ Espansione NDY – Not Dead Yet

Trattandosi di un semplice mazzo di carte Evento, possono essere aggiunte e mescolate con qualsiasi altro mazzo di carte.

➤ Espansione TE – The End

Mescolare la tessera TE “Bridge” all’interno del mazzo di tessere base (ma prima di aver unito al mazzo le 10 tessere finali). Mescolare le restanti tessere TE e mettere da una parte il mazzo avendo cura di tenere separato il mazzo base da quello dell’espansione. (Si consiglia di mescolare la tessera “Cabin” tra le ultime 10 tessere del mazzo)

Quando viene pescata la tessera “Bridge”, questa viene piazzata accanto ad un tessera città e la prima tessera TE verrà piazzata direttamente sul lato opposto del ponte.



Da questo momento in poi i giocatori potranno pescare la tessera da uno dei due mazzi (finché uno non si esaurisce) ma le tessere TE potranno essere collegate soltanto al bosco e quelle base alla città.

## 7. Svolgimento della partita

Il turno di ciascun giocatore si divide nelle seguenti sei fasi:

- A) Esplorazione
- B) Combattimento con lo zombie presente nella casella di partenza (se presente)
- C) Reintegro carte Evento
- D) Movimento del giocatore
- E) Movimento degli zombie
- F) Scarto di una carta Evento

### A) Esplorazione

Il giocatore pesca una tessera da uno dei mazzi disponibili (oppure dall’unico mazzo presente se non si utilizzano le espansioni) e decide dove piazzarla. Le tessere possono essere ruotate a piacimento ma devono essere sempre piazzate legalmente ovvero tutte le strade devono essere connesse e non è possibile chiudere una strada piazzandoci davanti un edificio. Le tessere dell’espansione TE possono essere piazzate più liberamente in quanto non ci sono strade e, in questo caso, un piazzamento di una tessera è considerato illegale se e solo se la tessera viene piazzata accanto alla tessera iniziale “Bridge” oppure se blocca un ingresso.

Le tessere si dividono in due tipologie: (ed inoltre alcune tessere sono contrassegnate con un asterisco perché possiedono delle proprietà speciali) tessere normali (strade, bosco, corridoi, ecc..) e tessere con edifici (palazzi, case, negozi, ecc...)

denominati “named building” poiché l’edificio raffigurato su di essa è un edificio particolare e ha un nome (esempi: “Toy Store”, “Gas Station”, “Mess Hall”, “Barracks”, “Music Store”, “Pet Store”, “Cave”, “Shed”)

La tessera di partenza “Town Square”, gli eliporti (“Helipad”), le tessere “Altar” (espansione TE) e “Campground” (espansione TE) non sono considerati “named building” ma bensì luoghi. Per ulteriori informazioni sulle tessere speciali consultare il capitolo 11.

Quando viene piazzata una tessera normale si piazza uno zombie per ogni uscita presente sulla tessera (*esempio: se si piazza un incrocio a “T” si piazzano 3 zombie*). Quando invece viene piazzata una tessera con un “named building” oltre agli zombie, vengono piazzati segnalini vita e munizioni. Su ciascuna di queste tessere sono indicati tre distinti valori: numero di zombie presenti nell’edificio (Z-n), numero di segnalini vita (L-n) e numero di segnalini munizione (B-n). I segnalini che vengono piazzati sono sempre segnalini vita interi, mai quelli da ½ vita (espansione TE).

Il piazzamento degli zombie è a discrezione del giocatore di turno ma in una tessera normale gli zombie devono essere piazzati soltanto nelle caselle strada mentre in una tessera “named building”, gli zombie e i segnalini devono essere piazzati obbligatoriamente nelle caselle dentro gli edifici. All’interno di una casella non possono essere piazzati due zombie e neppure due segnalini di qualunque tipo. In una casella possono però coesistere uno zombie ed un segnalino. (Gli zombie cane - espansione TE – possono essere piazzati due per casella ma permangono le limitazioni dei segnalini ovvero max 1 segnalino per casella). Una volta piazzati, i segnalini non possono più essere mossi lungo la mappa e non vengono reintegrati quando vengono raccolti dai giocatori.



Quando viene pescata la tessera “Helipad” (oppure la tessera “Cabin” – espansione TE), avviene un’asta per decidere chi tra i giocatori potrà piazzare la tessera. Partendo dal giocatore che ha pescato la tessera, i giocatori offrono zombie (presi tra quelli che hanno ucciso). Se un giocatore non vuole o non può aumentare l’offerta deve passare ed in questo caso non partecipa più all’asta. Quando tutti i giocatori meno uno hanno passato, il giocatore che si è aggiudicato l’asta, rimette gli zombie offerti nella riserva generale e piazza la tessera “Helipad” (oppure la tessera “Cabin” – espansione TE). I giocatori che non si aggiudicano l’asta riprendono gli zombie offerti.

Se la tessera eliporto può essere piazzata legalmente soltanto in una posizione, l’asta non avviene e, dopo aver piazzato la tessera, il gioco prosegue normalmente.

Se un giocatore piazza una tessera e chiude ogni altra possibilità di espansione della mappa (ovvero non è più possibile piazzare legalmente altre tessere), perde il resto del turno e la partita prosegue con il giocatore successivo.

Se una tessera non è piazzabile in alcun modo, viene semplicemente scartata e il giocatore prosegue il suo turno normalmente. Se la tessera “Helipad” (oppure “Cabin” – espansione TE) non è più piazzabile, l’unico modo per vincere la partita diventa uccidere il numero di zombie prefissato. Se non è piazzabile una qualsiasi altra tessera, questa viene semplicemente rimossa e il turno del giocatore prosegue normalmente.

Quando il mazzo (oppure i mazzi) delle tessere si esaurisce, i giocatori saltano questa fase e proseguono il loro turno giocando le fasi restanti.

### **B) Combattimento con lo zombie presente nella casella di partenza (se presente)**

Se all’inizio del turno la pedina del giocatore si trova in una casella contenente anche uno zombie, per poter proseguire nel turno, il giocatore deve necessariamente combattere ed eliminare lo zombie. Un giocatore, a meno che non utilizzi una carta Evento, non può mai abbandonare volontariamente un combattimento. Per consultare le regole del combattimento, leggere il capitolo 8.

### **C) Reintegro carte Evento**

Il giocatore pesca dal mazzo di gioco un numero di carte Evento pari al numero di carte mancanti in modo da avere nuovamente una mano composta da 3 carte (pesca da 1 a 3 carte). Se il giocatore possiede già 3 carte Evento, non avviene alcun reintegro.

### **D) Movimento del giocatore**

Il massimo numero di caselle che un giocatore può percorrere è pari a 2 + il numero di segnalini vita posseduti (contano anche i segnalini ½ ferita – espansione TE). Il giocatore può anche decidere di muovere di un numero minore di caselle

oppure decidere di non muovere affatto. Non è consentito muoversi in diagonale. Il movimento viene calcolato all'inizio della fase di movimento e pertanto se durante questa fase il giocatore viene ferito oppure guadagna segnalini vita, il movimento non viene alterato e si considera sempre il numero di segnalini posseduti all'inizio della fase.

Per poter entrare negli edifici (oppure uscire), si devono utilizzare gli ingressi raffigurati sulla tessera stessa in corrispondenza dell'edificio. Alcune caselle non sono transitabili (es. i parcheggi, l'acqua, i prati, ecc...). È ammesso percorrere oppure sostare su una casella già occupata da un avversario.

Quando un giocatore raggiunge con la propria pedina una casella contenente uno zombie, deve fermarsi per combatterlo. Una volta ucciso lo zombie, il giocatore può proseguire il movimento.

Se un giocatore raggiunge una casella contenente un segnalino (vita o munizione) può raccogliero a patto che la casella non contenga uno (o più) zombie. Un giocatore può raccogliere un numero illimitato di segnalini munizione ma può avere un massimo di 5 segnalini vita. Qualora il giocatore abbia 4 segnalini vita e mezzo (espansione TE), non può raccogliere un quinto segnalino intero e scartare il mezzo.

Il movimento può essere alterato dagli effetti di certe carte Evento e se un giocatore viene spostato durante il movimento (da una carta Evento giocata da un avversario), se dispone di altri punti, può continuare il movimento. Quando per gli effetti di una carta il movimento di un giocatore è raddoppiato, si moltiplica per due l'intero movimento ma eventuali bonus devono essere aggiunti dopo. La jeep (che può essere ottenuta nella tessera "Motor Pool" dell'espansione DC) permette di muoversi al doppio del movimento normale e in questo caso gli effetti di una carta Evento come "Adrenaline Rush" triplicherebbe il movimento anziché quadruplicarlo.

Su una casella di ciascun negozio del centro commerciale (espansione MW) è raffigurata una grata che chiude la condotta del sistema di condizionamento. I giocatori possono utilizzare queste condotte per muoversi tra negozi piazzati su tessere adiacenti (anche in diagonale). Per poter utilizzare la condotta, un giocatore deve terminare il proprio turno sulla grata. Al turno successivo può raggiungere l'uscita della condotta ed al successivo turno ancora riprendere il movimento. Gli zombie non possono muoversi utilizzando le condotte.

Se un giocatore termina il proprio movimento nella casella centrale della tessera di partenza "Town Square", recupera un segnalino vita (a meno che non ne abbia già tre) e guadagna un segnalino munizione.

**Nota:** Sulle carte Evento che influenzano in qualche modo il movimento, viene spesso indicato il termine "Movement Roll" ovvero il tiro del dado per determinare il movimento di un giocatore. Considerato che in questo regolamento non si effettua più questo tiro ma il movimento è determinato dal numero di segnalini vita posseduti, quando un carta può essere utilizzata prima del "Movement Roll" significa che può essere utilizzata prima che il giocatore inizi la fase di movimento.

### E) Movimento degli zombie

Una volta che un giocatore termina la propria fase di movimento, è il turno degli zombie. Se sono presenti, il giocatore deve muovere obbligatoriamente (e se possibile) 3 zombie i quali possono trovarsi ovunque sulla mappa. Gli zombie seguono le stesse limitazioni di movimento dei giocatori (non in diagonale, caselle interdette, ecc.) inoltre nella stessa casella non possono transitare o sostare più di uno zombie (soltanto due cani zombie possono trovarsi nella stessa casella, ma comunque un cane zombie non può transitare su una casella dove c'è già uno zombie oppure altri due cani zombie – espansione TE).

Tabella di movimento degli zombie e loro caratteristiche di combattimento:

Tipo zombie	Espansione	Movimento	Numero minimo per essere ucciso	Danno
Zombie normale	-	1 casella	4	1 ferita
Zombie fluorescente	DC	Fino a 2 caselle	5	1 ferita
Zombie cane	TE	Fino a 2 caselle	5	½ ferita

Se uno zombie durante il movimento, oppure a seguito degli effetti di una carta Evento, raggiunge una casella contenente un giocatore, non avviene alcun combattimento e il giocatore dovrà affrontare il nemico durante il suo prossimo turno. In altre parole il combattimento avviene soltanto all'inizio del turno di un giocatore oppure durante la fase di movimento se raggiunge una casella contenente uno zombie.

### F) Scarto di una carta Evento

Alla fine del proprio turno, un giocatore può decidere di scartare una carta Evento dalla propria mano. Il giocatore reintegrerà la propria mano al suo prossimo turno. Lo scarto delle carta Evento conclude il turno di un giocatore e la partita prosegue in senso orario con il turno del giocatore successivo.

## 8. Combattimento

Il combattimento avviene quando un giocatore inizia il proprio turno in una casella contenente uno zombie oppure, durante la fase di movimento, raggiunge una casella con uno zombie.

Per uccidere uno zombie, il giocatore deve tirare il dado a sei facce e ottenere un punteggio di 4 o più (5 o più in caso di zombie “Government Enhanced” (espansione DC) o cani zombie (espansione TE). Il risultato del dado può essere aumentato (oppure diminuito) per effetti di armi e/o carte Evento e gli effetti delle armi, se non specificato diversamente, sono cumulabili.



Se il giocatore uccide lo zombie, questo viene aggiunto al proprio bottino di guerra e se un giocatore raggiunge il numero prefissato di zombie per vincere, la partita termina immediatamente. Gli zombie uccisi da ciascun giocatore sono visibili.

Se il combattimento fallisce, il giocatore può decidere di perdere un segnalino vita (oppure  $\frac{1}{2}$  qualora il giocatore stia combattendo contro un cane zombie – espansione TE) oppure può aumentare il punteggio ottenuto scartando segnalini munizione fino a raggiungere il punteggio minimo di 4 (oppure 5 in caso di zombie più resistenti). Il rapporto è di 1 a 1, ovvero un segnalino munizione per aumentare di un punto il risultato del dado.

Se il giocatore non ha più munizioni e neppure segnalini vita, ha due possibilità:

1. Morire e ricominciare la partita oppure
2. Lottare disperatamente (se possiede almeno uno zombie nel proprio bottino di guerra)

Nel primo caso il giocatore scarta tutte le carte Evento in mano più eventuali armi/oggetti. Ritorna a 3 segnalini vita e 3 segnalini munizione e ripescia tre carte Evento. Inoltre il giocatore perde metà degli zombie uccisi (arrotondati per eccesso) e li rimette nella riserva generale. Al suo prossimo turno, il giocatore potrà piazzare la sua pedina nella casella centrale della tessera di partenza “Town Square” e ricominciare a giocare.

Quando un giocatore muore e riparte dall’inizio, si piazza uno zombie in una delle quattro caselle adiacenti alla casella dove si trovava il giocatore prima di morire. Inoltre il giocatore appena morto potrà concludere il proprio turno muovendo gli zombie e scartando, se vuole, una carta Evento.

Nel secondo caso, il giocatore perde uno zombie ucciso e termina immediatamente il proprio turno. Questa possibilità è ammessa soltanto se il combattimento avviene contro uno zombie.

Gli zombie uccisi grazie agli effetti delle carte Evento vanno a finire nel bottino del giocatore e contano anch’essi come zombie uccisi per vincere la partita.

## 9. Carte Evento

Le carte Evento possono essere giocate in qualsiasi momento, anche durante il turno di un avversario o durante un combattimento. È possibile giocare soltanto 1 carta per turno (dall’inizio del proprio turno fino all’inizio del proprio turno successivo). In altre parole quando un giocatore gioca una carta, potrà giocarne un’altra soltanto quando sarà nuovamente il suo turno.

Le uniche carte che possono essere giocate soltanto durante il proprio turno sono le carte che rappresentano le pagine del libro maledetto e che vengono utilizzate come bonus per vincere la partita nell’espansione TE. – vedi capitolo 10. Le pagine del libro sono considerate oggetti.

Normalmente, quando viene giocata una carta, viene scartata, e gli effetti della stessa applicati immediatamente. Alcune carte Evento invece sono armi oppure oggetti. Generalmente queste carte possono essere giocate soltanto all’interno di determinati edifici/negozi/luoghi. Un giocatore può avere in gioco un qualsiasi numero di armi/oggetti ma non può avere in gioco due carte uguali (esempio: due “Fire Axe”). L’attivazione di una carta giocata in precedenza (esempio: “First Aid Kit”) non conta come carta giocata. Un giocatore può attivare 1 carta per turno. Le carte che riportano nella descrizione il termine “opponent” (avversario) non possono essere utilizzate su se stessi.



Ogni giocatore può avere in mano al massimo tre carte Evento (le carte giocate e piazzate scoperte sul tavolo non rientrano in questo limite). Un giocatore può scartare una carta Evento soltanto alla fine del proprio turno. Quando si esaurisce il mazzo delle carte Evento, gli scarti vengono mescolati e si forma un nuovo mazzo di gioco.

Per un elenco completo di tutte le carte Evento, contenute nei giochi base e nelle varie espansioni, consultare il capitolo 12.

**Nota:** Se l’effetto di una carta Evento va contro il regolamento generale, la carta prevale sempre e si applicano i suoi effetti.

## 10. Conclusione della partita

La partita può terminare in più modi: un giocatore uccide un certo numero di zombie (variabile in base al numero di giocatori), scappa dalla città utilizzando l'elicottero oppure pronuncia con successo l'incantesimo per sconfiggere la maledizione dei non morti (espansione TE).

Nel secondo caso un giocatore per vincere deve raggiungere la casella centrale della tessera "Helipad" e liberarla da eventuali zombie. Nel terzo caso un giocatore deve innanzitutto liberare dagli zombie la capanna (tessera "Cabin" espansione TE) e tirare un dado. Se ottiene 6 o più l'incantesimo è pronunciato con successo e il giocatore viene dichiarato vincitore della partita. Per ogni pagina del libro che un giocatore ha raccolto e giocato, ottiene un bonus di +1 al tiro di dado.

## 11. Elenco tessere mappa speciali

Quello che segue è l'elenco delle tessere sulle quali è stampato un asterisco (\*) ovvero sono tessere per le quali sono previste delle regole speciali in fase di piazzamento e/o durante la partita e/o sono le tessere chiave per l'inizio o la fine del gioco.

### Scatola Base:



#### Town Square (piazza centrale)

Questa è la tessera di partenza (la casella centrale). Un giocatore può fermarsi su questa casella per "ricaricarsi" e prendere 1 segnalino vita (se non ne ha già tre) e 1 segnalino munizione. Si ritorna sulla casella centrale di questa tessera in caso di morte.

Contenuto: Z:0 L:0 B:0

Questa tessera non è considerata un "edificio" (ovvero un "named building").



#### Helipad (eliporto) – presente anche nell'espansione DC e MW

Quando un giocatore arriva sulla casella centrale di questa tessera, sgombra da zombie, vince immediatamente la partita. Per poter piazzare questa tessera è necessario vincere un'asta che avviene puntando gli zombie uccisi e presenti nel proprio bottino di caccia. Ai fini del piazzamento trattare la tessera eliporto come se fosse un incrocio generico a 4 strade. (Tutte le caselle dell'eliporto sono considerate strade)

Contenuto: Z:9 L:0 B:0

Questa tessera non è considerata un "edificio" (ovvero un "named building").

### Espansione DC:



#### Front Gate (cancello frontale)

Quando viene pescata questa tessera, la base militare si connette alla città secondo le regole descritte nel capitolo 6. Attraverso questa tessera i giocatori possono entrare nella base militare e esplorarla.

Contenuto: Z:3 L:0 B:0



#### Motor Pool (parco macchine)

All'interno di questo edificio è presente una jeep che consente ai giocatori di spostarsi al doppio della velocità normale. (es. un giocatore con 2 segnalini vita muove di 8 caselle –  $2+2=4 \times 2=8$ ) La jeep si perde quando si entra all'interno di un edificio/negozio oppure quando si muore. Gli zombie incontrati con la jeep vengono combattuti normalmente.

Contenuto: Z:8 L:1 B:1



### Top Secret Lab (laboratorio ultra segreto)

Gli zombie presenti all'interno di questo edificio sono zombie geneticamente modificati e sono più veloci e più resistenti in combattimento (muovono fino a 2 caselle e per ucciderli è necessario ottenere 5 o più).

Contenuto: Z:6 L:0 B:0

### **Espansione MW:**



### Front Door (ingresso principale)

Quando viene pescata questa tessera, il centro commerciale si connette alla città secondo le regole descritte nel capitolo 6. Attraverso questa tessera i giocatori possono entrare nel centro commerciale ed esplorare i suoi corridoi e negozi.

Contenuto: Z:3 L:0 B:0



### Escalator (scale mobili)

Questa tessera connette il primo piano del centro commerciale con il secondo piano. L'eliporto del centro commerciale è collegabile soltanto al secondo piano e quindi ad una tessera connessa a partire dalle scale mobili. Se l'eliporto viene pescato prima della tessera "Escalator", l'eliporto viene rimescolato nel mazzo e si pesca un'altra tessera.

Contenuto: Z:0 L:0 B:0

### **Gioco/Espansione TE:**

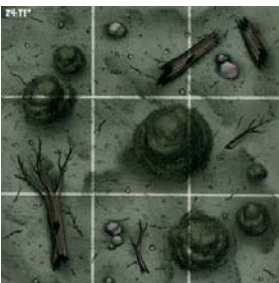


### Bridge (ponte)

Questa è la tessera di partenza (si comincia da una delle due caselle al termine del ponte). Si ritorna sulla casella centrale di questa tessera in caso di morte (espansione TE).

Contenuto: Z:0 L:0 B:0

Questa tessera non è considerata un "edificio" (ovvero un "named building").



### Plain Wood (bosco aperto)

Il numero di cani zombie da piazzare su questa tessera è determinato dal tiro di un dado (da 1 a 6 cani zombie). Alcune carte Evento agiscono soltanto sulle caselle di queste tessere speciali.



### Cabin (capanna)

All'interno di questa tessera e più precisamente all'interno della capanna, è possibile provare a pronunciare l'incantesimo per far terminare la maledizione degli zombie e vincere così la partita. Una volta svuotata dagli zombie, il giocatore tira un dado e deve ottenere 6 o più. Il risultato può essere incrementato dalle carte Evento "pagine del libro" – vedi capitolo 10.

Contenuto: Z:9 L:0 B:0



## 12. Elenco delle carte Evento

Quello che segue un elenco completo, ordinato alfabeticamente e diviso per espansione, di tutte le carte Evento. Il numero tra parentesi quadrate indica la quantità di carte di quel tipo presenti nel mazzo. Inoltre ogni carta è affiancata dalla descrizione su come utilizzarla e dei suoi effetti e regole speciali.



### Scatola Base:

- ⊕ Adrenaline Rush [x2]  
Questa carta può essere giocata prima di iniziare il movimento. Il giocatore può raddoppiare il suo movimento di base oppure aggiungere +2 ad un tiro di combattimento. Se il giocatore possiede anche lo skateboard, il bonus di +2 viene sommato dopo aver raddoppiato il movimento di base. (es. 3 segnalini vita, skateboard e adrenaline rush = movimento di 12 caselle –  $3+2=5 \times 2=10+2=12$ )
- ⊕ All The Marbles (Arma/Oggetto) [x2]  
Si può giocare all'interno dell'edificio "Toy Store". Attivare e scartare la carta per impedire agli zombie di muoversi fino alla termine del prossimo turno del giocatore.
- ⊕ Alternate Food Source [x2]  
Fino al termine del round successivo del giocatore che ha giocato questa carta, tutti gli zombie non attaccano alcun giocatore. Mentre è attiva questa carta i giocatori non possono combattere contro gli zombie.
- ⊕ Bad Sense Of Direction [x1]  
Si gioca contro un avversario che è costretto a ritornare sulla casella centrale della tessera di partenza "Town Square". Se l'avversario dispone di altri punti, può proseguire il movimento. Questa carta non può essere giocata contro un avversario che si trova sotto l'effetto della carta "Fear".
- ⊕ Brain Cramp [x2]  
Una volta giocata è possibile controllare completamente il movimento di un avversario e decidere la direzione oppure decidere di non farlo muovere affatto. Da giocare prima che l'avversario cominci a muoversi.
- ⊕ Butter Fingers [x2]  
Costringete un avversario a scartare, a vostra scelta, una determinata carta arma/oggetto giocata in precedenza oppure fino a 2 segnalini munizione. Questa carta non ha effetto sulle carte che l'avversario tiene in mano. La carta può inoltre essere giocata contro la carta "Dynamite" (espansione DC) per evitare che esploda.
- ⊕ Chainsaw (Arma/Oggetto) [x3]  
Si può giocare all'interno dell'edificio "Lawn and Garden Center". Attivare e scartare la carta per ottenere +2 ai combattimenti per tutta la durata del proprio turno.
- ⊕ Claustrophobia [x2]  
Durante il suo prossimo turno l'avversario non può entrare in alcun edificio. Se si trova già all'interno di un edificio, deve utilizzare tutto il suo movimento per uscirne ed eventualmente proseguire il movimento.
- ⊕ Fear [x2]  
Durante il suo prossimo turno, l'avversario non può muoversi ma svolge normalmente le altre fasi del turno. Se viene giocata durante il turno dell'avversario, egli perderà il movimento durante il suo prossimo turno.
- ⊕ Fire Axe (Arma/Oggetto) [x2]  
Si può giocare all'interno dell'edificio "Fire Station". Una volta giocata, il giocatore ottiene un bonus di +1 per tutti i combattimenti.
- ⊕ Fist Aid Kit (Arma/Oggetto) [x2]  
Si può giocare all'interno dell'edificio "Hospital" oppure "Drug Store". Attivare e scartare la carta per curarsi e ritornare a 3 segnalini vita. Se il giocatore possiede già 3 segnalini vita o più, la carta non ha effetto.
- ⊕ Grenade (Arma/Oggetto) [x2]  
Si può giocare all'interno dell'edificio "Army Surplus Store". Attivare e scartare la carta per eliminare tutti gli zombie che si trovano all'interno di un edificio. Anche il giocatore che lancia la granata perde 1 segnalino vita. Mentre è attiva la carta "Alternate Food Source", un giocatore può utilizzare la granata per uccidere gli zombie. La granata ha effetto soltanto se viene attivata all'interno di un edificio oppure sulla casella di fronte all'ingresso.
- ⊕ Hey Look... A Shotgun! (Arma/Oggetto) [x2]  
Piazzare 3 segnalini munizione sulla carta (presi dalla riserva generale). Per i prossimi 3 combattimenti, il giocatore

ottiene +1 al tiro di dado. Rimuovere un segnalino ogni volta che viene tirato il dado per combattere (indipendentemente dal risultato). La carta viene scartata non appena terminano i segnalini.

⊕ Hysterical Paralysis [x1]

L'avversario salta completamente il suo prossimo turno ovvero non svolge alcuna fase del turno di gioco e non può neppure giocare carte Evento.

⊕ I Don't Think They're Dead [x2]

L'avversario deve effettuare un combattimento simultaneo contro 2 zombie che ha già ucciso. Se riesce ad uccidere entrambi (utilizzando anche segnalini vita e/o munizione) conserva entrambi gli zombie altrimenti deve rimettere nella riserva comune i due zombie. Questa carta può essere giocata anche contro un avversario che ha ucciso 1 solo zombie che comunque dovrà effettuare con successo due combattimenti per conservare lo zombie.

⊕ Just When You Thought It Couldn't Get Any Worse... [x2]

Tutte le caselle libere di un edificio vengono riempite con uno zombie

⊕ Lots Of Ammo (Arma/Oggetto) [x2]

Si può giocare all'interno dell'edificio "Sporting Goods Store". Attivare e scartare la carta per ottenere 3 segnalini munizione extra da prendere dalla riserva generale.

⊕ Molotov Cocktail (Arma/Oggetto) [x1]

Si può giocare all'interno dell'edificio "Gas Station". Attivare e scartare la carta per ottenere +2 ai combattimenti contro tutti gli zombi che si trovano dentro un edificio. Il bonus vale per tutta la durata del turno. La molotov ha effetto soltanto se viene attivata all'interno di un edificio oppure sulla casella di fronte all'ingresso.

⊕ Much Needed Rest [x2]

Il giocatore non effettua alcun movimento e ottiene 2 segnalini vita. Questa carta può essere giocata anche sotto gli effetti della carta "Fear" ma non sotto quelli della carta "Hysterical Paralysis".

⊕ Skateboard (Arma/Oggetto) [x2]

Si può giocare all'interno dell'edificio "Skate Shop". Una volta giocata, il giocatore aggiunge un bonus di 2 al suo movimento. Questo bonus al movimento non si applica quando si gioca la carta "The Keys Are Still In It".

⊕ Slight Miscalculation [x2]

Il numero di zombie presenti dentro un edificio viene raddoppiato (fino a che c'è spazio).

⊕ The Keys Are Still In It [x1]

Il giocatore può muoversi fino a 10 caselle anziché eseguire il normale movimento (segnalini vita +2). Se l'avversario incontra zombie durante il movimento deve combatterli normalmente.

⊕ This Isn't So Bad [x2]

Il giocatore può spostare 2 zombie presenti sul tabellone e piazzarli su due caselle qualsiasi (rispettando comunque le regole di piazzamento)

⊕ We're Scewed! [x1]

Piazzare dieci zombie su dieci caselle libere.

⊕ Where Did Everybody Go? [x2]

L'avversario viene spostato di 5 caselle nella direzione scelta da chi gioca la carta. Se l'avversario dispone di altri punti, può proseguire il movimento. Se l'avversario incontra zombie durante il movimento deve combatterli normalmente.

⊕ Your Shoe's Untied [x2]

Il punteggio di movimento di un avversario viene dimezzato (arrotondando per difetto). Questa carta non può essere giocata per dimezzare il movimento di un giocatore che si trova sotto l'effetto della carta "The Keys Are Still In It".

⊕ Zombie Master [x2]

Piazzare 5 zombie in cinque caselle libere a scelta.



### Espansione DC:

⊕ Adjusting Nicely [x2]

Questa carta può essere giocata non appena un giocatore ha ucciso più della metà degli zombie necessari per vincere. Attive e scartare la carta per non perdere metà degli zombie uccisi in caso di morte.

⊕ Breakthrough [x2]

Questa carta viene giocata nel tentativo di creare un passaggio permanente (utilizzabile anche dagli zombie) tra la casella occupata dal giocatore e la casella sulla tessera adiacente. Se si ottiene 5 o più con un dado, il passaggio viene marcato definitivamente ed è possibile continuare il movimento. Se si ottiene 4 o meno, il giocatore perde un segnalino vita e termina immediatamente la fase di movimento. Questa carta non è utilizzabile per muovere verso o da l'eliporto

- ⊕ Dinamyte (Arma/Oggetto) [x2]  
Il giocatore tira un dado. Se ottiene 4 o più uccide tre zombie che si trovano in tre caselle adiacenti alla sua (no caselle in diagonale). Se ottiene 3 o meno, perde due segnalini vita.
- ⊕ Govt. Enhanced Zombies! [x2]  
Fino alla fine del prossimo turno del giocatore, sarà necessario tirare 5 o più per uccidere uno zombie.
- ⊕ I Feel Alive!!! [x2]  
Si tirano due dadi e se si ottiene 4 o più su entrambi, si guadagnano 2 segnalini vita (max 5).
- ⊕ In The Zone [x2]  
Questa carta deve essere giocata all'inizio del proprio turno. Il giocatore pesca una carta Evento per ciascun 6 naturale ottenuto in combattimento. Le carte in eccesso (il massimo è tre) devono essere scartate alla fine del turno.
- ⊕ I See The Helicopter (Arma/Oggetto) [x2]  
Questa carta può essere giocata non appena è stato piazzato un qualsiasi eliporto. Il giocatore aggiunge +1 al movimento.
- ⊕ I Think It's Over Here [x2]  
Questa carta permette a un giocatore di decidere dove piazzare una tessera appena pescata da un avversario. Non può essere utilizzata con l'eliporto (e neppure con la "Cabin" – espansione TE).
- ⊕ Mine Field [x2]  
Il giocatore tira un dado. Il punteggio indica il numero di zombie che il giocatore può rimuovere dalle caselle strada di una qualsiasi tessera. Gli zombie uccisi vengono aggiunti al bottino del giocatore.
- ⊕ No Brains Here [x2]  
Questa carta consente di spostare su una casella adiacente, lo zombie presente nella stessa casella di un giocatore.
- ⊕ Rocket Launcher (Arma/Oggetto) [x2]  
Si può giocare all'interno dell'edificio "Armory". Attivare e scartare la carta per rimuovere dal gioco una tessera che si trova lungo il bordo esterno della mappa. Il giocatore aggiunge al proprio bottino gli zombie presenti ed eventuali giocatori vengono riportati sulla casella centrale della tessera di partenza "Town Square". Non può essere utilizzata per distruggere l'eliporto, la tessera "Town Square" e neppure con la "Cabin" – espansione TE. Se, eliminando una tessera, uno o più avversari restano tagliati fuori dal resto della città, dovranno ricostruirsi il passaggio piazzando opportunamente altre tessere mappa.
- ⊕ You Don't Need That! [x2]  
Un giocatore può giocare questa carta quando si trova sulla stessa casella di un avversario per sottrargli un'arma/oggetto che l'avversario ha in gioco.
- ⊕ You Lookin' At Me?!? [x2]  
Questa carta può essere giocata quando un avversario ha appena giocato una carta Evento per costringerlo a scegliere un altro bersaglio. Se non ci sono altri bersagli validi, la carta giocata dall'avversario viene scartata e non ha alcun effetto.
- ⊕ Weekend Pass: DENIED! [x2]  
Questa carta costringe un avversario a scartare tutte le carte Evento che ha in mano. L'unica carta che il giocatore può utilizzare, prima di scartare tutta la mano, è una carta che influenzi la carta "Weekend Pass: DENIED!".
- ⊕ What Is That Smell?!? [x2]  
Questa carta può essere giocata contro un avversario all'inizio della sua fase di movimento per costringerlo ad abbandonare la tessera dove si trova e non farci più ritorno durante il turno in corso. Se l'avversario non può muoversi dalla tessera in cui si trova, perderà il suo turno successivo.



### Espansione MW:

- ⊕ Abandon All Hope [x2]  
L'avversario contro cui viene giocata questa carta, subisce una penalità di -1 su tutti i tiri di dado che effettuerà durante il suo prossimo turno.
- ⊕ Aww, Isn't He Cute? [x2]  
Si può giocare all'interno del negozio "Pet Store". Attivare e scartare la carta per evitare il combattimento contro tutti gli zombie che si trovano all'interno della tessera del giocatore durante il turno in corso.
- ⊕ Barricade The Door [x2]  
Questa carta può essere giocata quando ci si trova all'interno di un edificio oppure di un negozio. Tutti gli zombie che si

trovano all'interno dell'edificio/ negozio vengono rimossi e piazzati, secondo le normali regole, sulla tessera adiacente all'edificio/ negozio.

⊕ Cleanup In Aisle 5 [x2]

Questa carta può essere giocata quando ci si trova all'interno di un negozio oppure di un edificio. Tutti gli zombie presenti nell'edificio/ negozio vengono rimossi dal tabellone. Partendo dal giocatore che ha giocato la carta e proseguendo in senso orario, gli zombie vengono distribuiti uno alla volta tra i giocatori. Gli zombie vengono aggiunti ai rispettivi bottini di caccia dei giocatori.

⊕ Clearance Sale [x2]

Giocare questa carta per uccidere tutti gli zombie che si trovano nelle caselle corridoio della tessera occupata dal giocatore. Gli zombie vanno a finire nel bottino di caccia.

⊕ Crossbow (Arma/Oggetto) [x2]

Si può giocare all'interno del negozio "Outfitter". Una volta per turno, il giocatore ottiene un bonus di +1 su un tiro di combattimento.

⊕ Hello, May I Help You? [x2]

Quando questa carta viene giocata, viene piazzato uno zombie su ciascuna casella dove è presente un giocatore (inclusa quella del giocatore che ha giocato la carta).

⊕ I Will Survive! (You, on the other hand, may not...) [x2]

Questa carta può essere giocata quando il giocatore si trova nella stessa casella insieme ad un avversario. I giocatori combattono tra di loro tirando un dado. Il giocatore che ha giocato la carta ottiene un bonus di +1. Il giocatore che effettua il tiro più basso, perde un segnalino vita. Non è possibile utilizzare segnalini munizione ma sono ammesse le armi/oggetti e in caso di parità, vince il giocatore che ha giocato la carta.

⊕ Jammed [x2]

Fino al termine del round successivo del giocatore che ha giocato questa carta, nessun giocatore può utilizzare armi o munizioni durante il combattimento.

⊕ Lots Of Luck With That! [x2]

Questa carta può essere giocata quando il giocatore si trova in una casella insieme ad un avversario. Il giocatore che ha giocato la carta termina il movimento e può prendere all'avversario un segnalino munizione ed una carta Evento a caso dalla mano. Le carte in eccesso (il massimo è tre) devono essere scartate alla fine del turno.

⊕ Lucky Shot [x2]

Questa carta può essere giocata durante un combattimento. Scartando un segnalino munizione è possibile uccidere all'istante lo zombie contro il quale si sta lottando.

⊕ Now That's Just Gross! [x2]

Si può giocare all'interno del negozio "Lingerie Shop". Attivare e scartare la carta per muovere la propria pedina su una qualsiasi casella di un negozio/edificio adiacente alla tessera su cui si trova il giocatore.

⊕ One Man's Garbage... [x2]

Si può giocare all'interno del negozio "Consignment Shop". Attivare e scartare la carta per pescare immediatamente la carta in cima al mazzo degli scarti.

⊕ Sprinkler System [x2]

Fino al termine del round successivo del giocatore che ha giocato questa carta, tutti gli zombie presenti nei corridoi del centro commerciale e nei negozi, non possono muoversi. I combattimenti avvengono normalmente.

⊕ We're All Gonna Die! [x2]

Non appena viene giocata questa carta si piazza uno zombie su ogni casella dove si trova una pedina di un giocatore (se non ne è già presente uno).

⊕ You Want Fries With That? [x2]

Si può giocare all'interno del negozio "Food Court". Il giocatore può attivare e scartare la carta per contrassegnare la tessera su cui trova e impedirne l'accesso agli zombie per il resto della partita.



### Espansione NDY:

⊕ Did You Hear That? [x2]

Questa carta permette di spostare tutti gli zombie presenti nella propria tessera sulle caselle di una tessera adiacente. Tutti gli zombie che non possono essere piazzati correttamente, vengono rimessi nella riserva comune.

⊕ Don't Go To Sleep [x2]

Questa carta deve essere giocata all'inizio del turno di un avversario. Il giocatore deve immediatamente tirare un dado e

ottenere 1 oppure 6 per poter proseguire il turno normalmente. In caso contrario, il giocatore perde il resto del turno e nella sua casella viene piazzato uno zombie.

⊕ Hey, I Got One Of Those (Arma/Oggetto) [x2]

Questa carta può essere giocata non appena un avversario gioca una carta arma/oggetto. Questa carta diventa un'esatta copia di quella arma/oggetto e conta anch'essa come arma/oggetto.

⊕ I Could Use A Drink [x2]

Il giocatore scarta tutte le carte Evento in mano (se ne ha ancora) e reintegra immediatamente la sua mano a 3 carte pescandole dal mazzo di gioco.

⊕ I Know What You Did [x1]

Questa carta può essere giocata se hai ucciso meno zombie di tutti gli avversari, per spostarsi immediatamente su una qualunque casella di una tessera adiacente a quella attuale.

⊕ It's Hard Being You [x2]

Questa carta può essere giocata alla morte di un avversario per prendere una delle sue armi/oggetto prima che queste vengano scartate. L'arma/oggetto viene piazzata davanti alla propria area di gioco e diventa immediatamente attiva.

⊕ Lots Of Running And Screaming [x2]

Questa carta deve essere giocata prima che un avversario inizi il proprio movimento. L'avversario non si muove ed è il giocatore che ha giocato la carta a sfruttare il movimento dell'avversario. Terminato il movimento, il turno prosegue normalmente. In altre parole il giocatore effettua una fase di movimento extra.

⊕ Machete (Arma/Oggetto) [x2]

Si può giocare all'interno dei seguenti edifici/negozi: "Outfitter", "Barracks", "Lawn and Garden Center". Una volta giocata, il giocatore ottiene un bonus di +1 per tutti i combattimenti.

⊕ Meat Cleaver [x2]

Questa carta può essere giocata all'interno di un qualsiasi edificio o negozio. Una volta giocata, il giocatore ottiene un bonus di +1 per tutti i combattimenti. La carta viene però scartata quando il giocatore perde 1 segnalino vita.

⊕ My, You Look Familiar. [x2]

Giocare questa carta per poter guardare le prime tre carte in cima al mazzo di gioco. Dopo averle guardate, il giocatore ne scarta una, una la piazza in fondo al mazzo e l'altra la rimette in cima.

⊕ No Guts, No Glory [x2]

Fino al termine del round successivo del giocatore che ha giocato questa carta, nessun giocatore può utilizzare segnalini munizione durante il combattimento.

⊕ Ooooooh, What Luck! [x2]

Questa carta può essere giocata quando ci si trova all'interno di un edificio oppure di un negozio. Il giocatore può giocare immediatamente una carta arma dalla mano e piazzarla davanti a sé come se fosse stata appena trovata nell'edificio.

⊕ Power Outage [x2]

Fino al termine del round successivo del giocatore che ha giocato questa carta, nessun giocatore può raccogliere segnalini vita e munizioni.

⊕ Sheer Determination [x2]

Il giocatore può scartare 1 segnalino vita e 1 segnalino munizione per pescare una carta qualsiasi che si trova nel mazzo degli scarti. Il limite massimo delle carte che un giocatore può avere in mano, resta comunque invariato.

⊕ That's Not So Scary [x2]

Questa carta può essere giocata soltanto durante il proprio turno. Se il giocatore possiede soltanto 1 segnalino vita e 1 segnalino munizione, può effettuare un turno extra.

⊕ There You Are! [x2]

Piazzare la propria pedina nella stessa casella occupata dalla pedina di un avversario. In caso di due o più avversari equidistanti, spetta al giocatore decidere dove spostarsi.

⊕ They're Coming For You, \_\_\_\_\_ [x2]

Piazzare uno zombie su ciascuna casella della tessera occupata un avversario.

⊕ Too... Tired... To... Run [x2]

Fino al termine del round successivo del giocatore che ha giocato questa carta, nessun giocatore potrà muoversi salvo grazie agli effetti delle carte Evento.

⊕ Troubled Childhood [x2]

Questa carta consente di guardare le carte in mano ad un avversario.

⊕ What Could Possibly Be Behind That Door? [x2]

Questa carta deve essere giocata quando si entra all'interno di un edificio oppure di un negozio. Il giocatore tira un dado. Se ottiene 4, 5 o 6, tutti gli zombie presenti all'interno vengono rimossi dal tabellone e rimessi nella riserva. Se ottiene 1, 2 o 3, si aggiunge uno zombie su ogni casella libera dell'edificio/negozi.

⊕ Where Did He Go? (Arma/Oggetto) [x2]

Questa carta può essere giocata nel momento in cui un avversario uccide uno zombie in combattimento. Lo zombie ucciso viene piazzato sulla carta. Attivare e scartare la carta per piazzare lo zombie su una qualsiasi casella della mappa di gioco.

- ⊕ Where Is That Music Coming From? [x2]  
Questa carta può essere utilizzata per annullare gli effetti di una qualsiasi carta Evento che viene giocata direttamente contro di noi. Le regole relative al massimo numero di carte giocabili durante un turno restano comunque invariate.
- ⊕ Why Won't You Die?!?!? [x2]  
Questa carta può essere giocata quando un avversario ha appena ucciso uno zombie. L'avversario è costretto a ripetere il combattimento contro quello zombie.
- ⊕ Why Don't We Go Some Place More Private? [x2]  
Questa carta può essere giocata quando la propria pedina si trova in una casella insieme alla pedina di un avversario. Per tutta la durata della fase di movimento, entrambe le pedine si muovono come se fossero una sola ma il combattimento e gli altri aspetti del turno restano invariati.
- ⊕ With Friends Like You... [x2]  
Questa carta può essere giocata quando si possiede almeno un'arma/oggetto. Tutti i giocatori, incluso chi ha giocato la carta, devono scartare tutte le armi/oggetti che hanno in gioco.



#### **Gioco/Espansione TE:**

- ⊕ Amulet [x2]  
Questa carta può essere giocata quando il giocatore si trova sulla tessera "Abandoned Cars". Attivare e scartare questa carta per teletrasportarsi (muovere) su una qualsiasi casella di una tessera adiacente a quella occupata.
- ⊕ Bad Zombie, No Biscuit! [x3]  
Tutti gli zombie che si trovano nella tessera del giocatore, vengono spostati sulle caselle di una tessera adiacente. Tutti gli zombie che non possono essere piazzati correttamente, vengono rimessi nella riserva comune. Questa carta non può essere utilizzata sulla tessera "Cabin" e su nessun eliporto.
- ⊕ Clair Warlock [x3]  
Quando questa carta viene giocata un avversario viene spostato su una casella qualsiasi di una tessera bosco adiacente a quella dove si trova attualmente.
- ⊕ Dog Repellent [x3]  
Dopo aver giocato questa carta, nessun zombie cane può avvicinarsi alla casella occupata dal giocatore. I cani zombie incontrati durante il movimento tuttavia possono essere combattuti normalmente.
- ⊕ Here Doggie! (Pagina del libro) [x3]  
Quando questa carta viene giocata si deve riempire la tessera "Pet Cemetery" piazzando fino a 9 cani zombie.
- ⊕ Full Moon Fever [x2]  
Durante il suo turno successivo, il giocatore si trasforma in un lupo mannaro e può attaccare gli avversari. Entrambi i giocatori tirano un dado e possono aggiungere segnalini munizione per aumentare il punteggio ottenuto. Il giocatore che ottiene il punteggio minore viene immediatamente spostato sulla tessera "Bridge" (qualsiasi casella).
- ⊕ Fully Loaded [x3]  
Una volta giocata questa carta il giocatore riceve un numero di segnalini vita e munizione fino ad eguagliare il numero di segnalini posseduti da un giocatore qualsiasi.
- ⊕ Lost In The Woods [x2]  
Questa carta deve essere giocata contro un avversario. Fino alla fine del suo prossimo turno, l'avversario non può uscire dalla tessera in cui si trova.
- ⊕ Magic Key [x2]  
Si può giocare all'interno di una delle caverne. Attivare e scartare la carta per guardare la mano di un avversario e prendere una delle sue carte. Il giocatore può comunque conservare un massimo di 3 carte in mano.
- ⊕ Monkeys Are Funny! [x2]  
Quando viene giocata questa carta il giocatore può muovere nelle caselle delle tessere bosco saltando da un albero all'altro e il giocatore evita i combattimenti ignorando gli zombie che incontra al suo passaggio. La carta viene scartata non appena il giocatore entra in una casella che non è di bosco.
- ⊕ Portal [x2]  
Questa carta può essere giocata quando il giocatore si trova sulla tessera "Altar". Il giocatore si scambia immediatamente di posto con un altro giocatore.
- ⊕ Return To Sender (Pagina del libro) [x2]  
Rimuovere questa carta dalla partita per spostare la pedina di un avversario che si trova nell'edificio "Cabin" su una casella che si trova invece all'esterno della capanna ma sempre nella tessera.

- ⊕ Rolled-Up Newspaper [x2]  
Questa carta permette di spostare immediatamente un cane zombie che si trova nella casella del giocatore su una casella occupata da un qualsiasi avversario.
- ⊕ Sickle [x2]  
Si può giocare all'interno di un qualsiasi edificio di Zombies!!! 4. Una volta giocata, il giocatore ottiene un bonus di +1 da aggiungere al primo tiro di ogni combattimento e inoltre il secondo zombie cane eventualmente presente nella stessa casella del primo, viene spostato su una casella adiacente.
- ⊕ Something Doesn't Feel Quite Right... (Pagina del libro) [x3]  
Attivare e scartare questa carta per rimuovere definitivamente 3 carte Evento qualsiasi (non pagine del libro) dal mazzo di gioco oppure dal mazzo degli scarti.
- ⊕ Spear [x2]  
Si può giocare all'interno di un qualsiasi edificio di Zombies!!! 4. Una volta giocata, il giocatore ottiene un bonus di +1 su tutti i combattimenti.
- ⊕ Talk To The Hand [x2]  
Quando viene giocata questa carta l'avversario che si trova nella stessa tessera del giocatore che ha giocato la carta viene spostato su una casella qualsiasi di una tessera adiacente.
- ⊕ That Didn't Just Happen!?! [x2]  
Questa carta annulla gli effetti di una qualunque carta Evento appena giocata.
- ⊕ The Trees Are Alive! (Pagina del libro) [x2]  
Quando questa carta viene scartata, tutti gli avversari che si trovano su una casella bosco, devono effettuare un combattimento contro i rami degli alberi. Per sconfiggere il nemico è necessario ottenere un punteggio di 4 o più.
- ⊕ Tranquilizer Gun [x2]  
Si può giocare all'interno di un qualsiasi edificio di Zombies!!! 4. Attivare e scartare per sconfiggere tutti gli zombie cane che si trovano in una casella.
- ⊕ Twist Of Fate (Pagina del libro) [x2]  
Rimuovere questa carta dalla partita per prendere 1 segnalino munizione da ciascun avversario.
- ⊕ We're All Friends Here [x2]  
Con questa carta il giocatore può prendere una pagina del libro giocata da un avversario e piazzarla davanti a sé come se fosse stato lui a giocarla.

### 13. Mazzi di carte personalizzati

È possibile giocare Zombies!!! con mazzi di gioco personalizzati ovvero ciascun giocatore può avere il suo mazzo di carte Evento dal quale pescare. Le carte possono far parte di qualsiasi espansione ed i giocatori possono mettersi d'accordo su quali espansioni utilizzare. Di solito i mazzi contengono almeno 50 carte e queste sono le due regole per la costruzione del mazzo:

- ⊕ Ciascuna carta può essere inserita al massimo in 2 copie;
- ⊕ Alcune carte fanno parte di una cosiddetta lista "ristretta" e ciascuna di esse può apparire nel mazzo soltanto una volta:
  - The Keys Are Still In It
  - Zombie Master
  - We're Screwed
  - Bad Sense of Direction
  - Alternate Food Source
  - Minefield

Inoltre, se un giocatore esaurisce il proprio mazzo non può più reintegrare carte ed il suo mazzo non viene più mescolato.

### 14. Varie

- ⊕ Con l'eccezione degli effetti di alcune carte Evento, non è assolutamente possibile attaccare gli avversari. Davvero!
- ⊕ Se dovessero terminare gli zombie, è possibile utilizzare qualsiasi altra pedina o segnalino per rappresentarli. Esistono comunque delle espansioni speciali dette "Bag o' Zombies" che contengono ciascuna 100 zombie (disponibili sia nella versione normale che fluorescente – quelli contenuti nell'espansione DC).
- ⊕ L'edificio "Fire Station" e l'edificio "Sporting Goods Store" contengono 7 caselle percorribili.
- ⊕ L'edificio "Fire Station" ha due ingressi ma essendo le caselle del parcheggio inaccessibili, è possibile entrare all'interno soltanto dalla casella centrale.

## Appendice A: mazzo di gioco “consigliato”

Quello che segue è un mazzo di carte Evento consigliato e collaudato per partite a Zombies!!! base ovvero soltanto la città. Il mazzo è composto da **76** carte ed include carte Evento base e carte Evento dell’espansione NDY.

**Nota:** Non si tratta di un mazzo personalizzato ovvero da giocare con le regole dell’espansione NDY ma di un mazzo di gioco comune per tutti i giocatori.

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>⊕ Molotov Cocktail</li><li>⊕ Machete [x2] – NDY</li><li>⊕ Hey, I got one of those [x2] – NDY</li><li>⊕ Chainsaw [x3]</li><li>⊕ Hey Look... A Shotgun! [x2]</li><li>⊕ Meat Cleaver [x2] – NDY</li><li>⊕ Fire Axe [x2]</li><li>⊕ Lots of Ammo [x2]</li><li>⊕ Grenade [x2]</li><li>⊕ Much Needed Rest [x2]</li><li>⊕ First Aid Kit [x2]</li><li>⊕ What could possibly be behind that door? [x2] – NDY</li><li>⊕ Where is that musing coming from? [x2] – NDY</li><li>⊕ That’s Not So Scary [x2] – NDY</li><li>⊕ Did you hear that? [x2] – NDY</li><li>⊕ Ooooooh, what luck! [x2] – NDY</li><li>⊕ Skateboard [x2]</li><li>⊕ Adrenaline Rush [x2]</li><li>⊕ The Keys Are Still In It!</li><li>⊕ Troubled Childhood [x2] – NDY</li><li>⊕ I know what you did [x2] – NDY</li><li>⊕ There You Are! – v3.5</li><li>⊕ Sheer Determination [x2] – NDY</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>⊕ I could use a drink. [x2] – NDY</li><li>⊕ Alternate Food Source [x2]</li><li>⊕ This Isn’t So Bad [x2]</li><li>⊕ No Guts, No Glory – NDY</li><li>⊕ Power Outage – NDY</li><li>⊕ We’re Screwed!</li><li>⊕ With friends like you... – NDY</li><li>⊕ Too...tired...to...run – NDY</li><li>⊕ Your Shoe’s Untied [x2]</li><li>⊕ I don’t Think They’re Dead... [x2]</li><li>⊕ Butter Fingers [x2]</li><li>⊕ Slight Miscalculation [x2]</li><li>⊕ Why Won’t You Die?!?!? [x2] – NDY</li><li>⊕ Just When You Thought It Couldn’t Get Any Worse... [x2]</li><li>⊕ Brain Cramp</li><li>⊕ Where did he go? – NDY</li><li>⊕ Don’t go to sleep – NDY</li><li>⊕ Claustrophobia</li><li>⊕ Where Did Everybody Go?</li><li>⊕ Zombie Master [x2]</li><li>⊕ Fear</li><li>⊕ They’re Coming For You, _____ – NDY</li></ul> |
|--|---|

## Appendice B: Scenario bonus

Queste è uno scenario speciale incluso originariamente nell’espansione MW e che può essere utilizzato anche nel gioco base con o senza espansioni.

### “Uccidi il tipo con la chiave”

Uno dei giocatori, all’inizio della partita, ha trovato le chiavi dell’elicottero. Gli avversari devono cercare di prendere le chiavi dal quel giocatore e scappare verso l’eliporto.

- ⊕ Questo scenario può essere utilizzato con Zombies!!! base, con l’espansione DC e con l’espansione MW.
- ⊕ I giocatori all’inizio della partita tirano un dado. Chi ottiene il punteggio più alto, possiede le chiavi dell’elicottero e inizia la partita.
- ⊕ La partita si svolge secondo le normali regole con l’eccezione che durante il suo primo turno di gioco, il giocatore che possiede le chiavi muove al doppio dei normali punti movimento (10 caselle anziché 5).
- ⊕ Se un giocatore si trova nella stessa casella del giocatore che ha le chiavi dell’elicottero, può cercare di sottrargliele. Entrambi i giocatori tirano un dado e chi ottiene il punteggio più alto, prende le chiavi. I giocatori possono utilizzare segnalini munizione per aumentare il punteggio oppure segnalini vita per ritirare il dado. In caso di parità, le chiavi restano al giocatore che le ha attualmente.
- ⊕ Se il giocatore con le chiavi viene ucciso dagli zombie, lascia cadere le chiavi nella casella dove è stato ucciso. Chi capita sulla casella con le chiavi, può raccogliercle come se fosse un normale segnalino vita o munizione.
- ⊕ Il primo giocatore che raggiunge la casella centrale dell’eliporto con le chiavi vince la partita.

*Regolamenti aggiuntivi, varianti, scenari e FAQ aggiornate disponibili sul sito: [www.twilightcreationsinc.com](http://www.twilightcreationsinc.com)*



Versione: 1.0 – Settembre 2005  
Autore: Michele “Favar” Mura ([michelemura@libero.it](mailto:michelemura@libero.it))  
La Tana dei Goblin ([www.goblins.net](http://www.goblins.net))

