

LAST NIGHT ON EARTH GROWING HUNGER

Di Jason C. Hill

Poiché l'incubo vivente dell'attacco degli Zombi non si ferma, la dura lotta per la sopravvivenza diventa sempre più letale. Alla ricerca spasmodica di carne fresca, gli zombi sciamano oltre la città di Woodinvale, lasciando una macabra scia di morte e distruzione lungo il loro cammino. Senza nessun posto dove nascondersi e con rinnovata determinazione gli eroi rimasti vivi aggiungono nuovi sopravvissuti al loro gruppo e trovano nuove armi per respingere la Fame Crescente dei morti.

Contenuto della Scatola:

- 1 Regolamento a Colori
- 2 Sezioni esterne del tabellone a forma di "L"
- 4 Miniature degli Eroi (Grigie)
- 7 Miniature degli Zombi (Rosse)
- 25 Carte espansione del mazzo Eroe
- 25 Carte espansione del mazzo Zombie
- 4 Grandi schede degli Eroi
- 3 Grandi schede degli Scenari
- 2 fogli fustellati a colori dei Segnalini di gioco

NUOVI SEGNALINI

Segnalini Ricerca Libera

Vengono utilizzati in alcuni scenari e sono piazzati sugli edifici all'inizio del gioco e garantiscono agli Eroi una limitata capacità di Cercare anche se si muovono.



Segnalini Esplorazione

Come regola opzionale i Segnalini Esplorazione possono essere utilizzati su scenari non appositamente creati. Funzionano come i segnalini Ricerca Libera, ma con un elemento aggiuntivo di pericolo o una potenziale migliore ricompensa.



Porte / Porte Chiuse

Un'altra regola opzionale riguarda l'uso dei segnalini Porte e Porte Bloccate. Ciò permette di aprire nuove Porte sugli edifici e, per gli Zombi, di rendere più efficaci le Porte Bloccate.



Segnalini Assortiti



Ulteriori segnalini sono contenuti nella scatola, anche se non vengono spiegati in questo manuale, questi segnalini serviranno per creare regole

personalizzate o scenari creati dai giocatori o su nuovi futuri Scenari Ufficiali.

Nuove Miniature

Zombi Rossi

Growing Hunger include sette nuovi Zombi Rossi che verranno utilizzati per vari scopi a seconda dello scenario che si sta giocando.



Eroi

Ci sono 4 nuove miniature Eroe, ciascuna corrispondente ad una nuova Scheda Eroe.



Nuovi Attributi delle Carte

A Due Mani

Alcuni Oggetti Eroe sono contrassegnati come "A Due Mani". Questi oggetti contano come 2 oggetti al fine di rispettare il limite di 4 oggetti trasportati da un Eroe. Se l'oggetto "A Due Mani" è un'Arma, da mischia o a distanza, allora conta come 2 Armi. Ciò implica che un Eroe non può trasportare altre Armi poiché questo tipo di arma, da sola, raggiunge il limite di 2 Armi



trasportabili da un Eroe.

Nuovi Edifici

Alcuni dei nuovi edifici in Growing Hunger hanno un'abilità "Pick Up" leggermente differente da quelle del gioco base. Queste abilità sono unicamente riferite agli edifici in cui sono indicate e si riferiscono a specifiche carte che gli Eroi possono recuperare e vengono attivate al posto dell'opzione Cercare proprio come qualsiasi altro "Pick Up".

Negozio d'Antiquariato (Antique Shop)

L'abilità "Pick Up" nel Negozio dell'Antiquario permette ad un Eroe di rimischiare fino a 2 carte prese dal mazzo degli scarti nel Mazzo Eroe. Questa abilità può essere utilizzata su qualsiasi 2 carte del mazzo degli scarti delle carte Eroe.

Biblioteca (Library)

L'abilità "Pick Up" nella Biblioteca permette ad un Eroe di rivelare carte dalla cima del Mazzo Eroe finché non trova una carta Evento (comprese le carte Evento – Cittadino); l'Eroe prende quindi quella carta Evento e la aggiunge alla sua mano; poi rimescola il mazzo Eroe reinserendo le carte che aveva rivelato per trovare la carta che ha aggiunto alla sua mano. Abilità come "Ingegnoso" di Jake Cartwright oppure la "Torcia Elettrica" NON possono essere utilizzate nella ricerca in Biblioteca poiché le carte vengono "rivelate" e non "pescate".

Supermercato (Supermarket)

L'abilità "Pick Up" nel Supermercato permette ad un Eroe di scartare le prime 3 carte dal Mazzo Eroe e quindi di pescare altre due Carte Eroe che potrà tenere entrambe. Questo è un ottimo sistema per fare scorta di oggetti anche se assottiglia un po' il Mazzo Eroe.

Le due Carte Eroe da tenere vengono pescate dalla cima del Mazzo Eroe, quindi Jake Cartwright PUO' utilizzare la sua abilità "Ingegnoso". Poiché "Pick Up" è considerata un'azione di Ricerca, la "Torcia Elettrica" PUO' essere utilizzata per scartare e ripescare carte.

REGOLE SPECIALI PER GLI SCENARI

Tutti i nuovi scenari inseriti in Growing Hunger utilizzano una o più delle seguenti Regole Speciali. Quando uno scenario utilizza una o più Regole Speciali, queste vengono

indicate in rosso all'inizio degli Obiettivi dello Scenario sulla scheda riepilogativa dello Scenario. Questo è anche un buon sistema per standardizzare il ripresentarsi di regole speciali e allo stesso tempo per rendere più semplice ai giocatori creare i loro scenari personalizzati.

Well-Stocked Buildings

EDIFICI BEN FORNITI

Quando si usa l'abilità "Pick Up" dell'edificio, l'Eroe può prendere la carta indicata dalla Pila degli Scarti come al solito, oppure può cercare, e prendere, la carta indicata nel Mazzo Eroe. Se la carta viene presa dal Mazzo Eroe, dopo, si deve rimescolare il Mazzo Eroe.

Hero Starting Cards (x)

CARTE INIZIALI DEGLI EROI (X)

Ogni eroe inizia il gioco con un numero di Carte Eroe (indicato tra parentesi) in aggiunta a qualsiasi Carta Eroe con cui normalmente inizierebbe il gioco (anche quando la sua Locazione di Partenza non è nel tabellone). Ad esempio, uno Scenario che utilizzi la regola speciale "CARTE INIZIALI DEGLI EROI (2)" permetterebbe a ciascun Eroe di pescare 2 Carte Eroe extra all'inizio del gioco.

Le Carte Iniziali degli Eroi vengono pescate dalla cima del Mazzo Eroe quindi Jake Cartwright può utilizzare la sua abilità "Ingegnoso". Non vengono però considerate come una Ricerca, quindi, gli oggetti come la "Torcia Elettrica" NON possono essere utilizzati per ripescare e non è possibile utilizzare l'abilità "Pick Up" degli edifici.

Free Search Markers

SEGNALINI RICERCA LIBERA

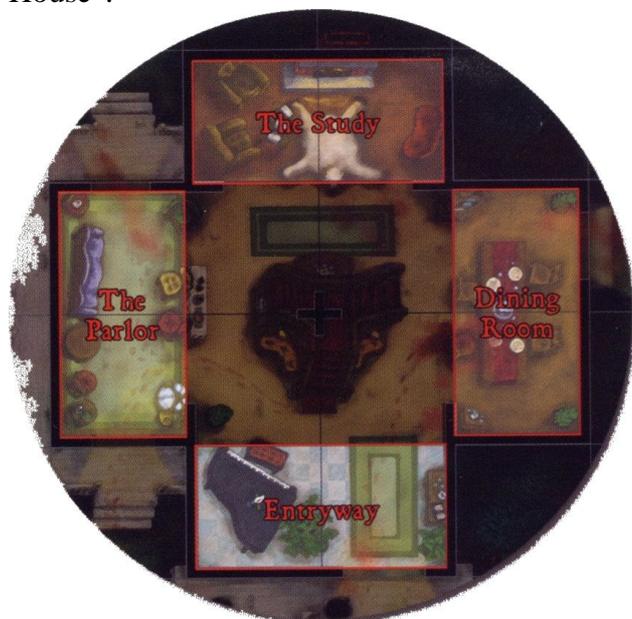
All'inizio del gioco, dopo che gli Eroi sono stati posizionati, mettete un Segnalino Ricerca Libera a faccia in su in ogni edificio, sul tabellone, che NON ha un Eroe al suo interno. Questi segnalini vengono piazzati all'interno di un edificio in generale e non in un singolo spazio che lo compone.

Se un Eroe termina il suo movimento in uno qualunque degli spazi di un edificio che contiene un segnalino Ricerca Libera, allora egli può scartare il



segnalino per effettuare gratuitamente una Ricerca (pescare un a Carta Eroe oppure utilizzare l'abilità "Pick Up" di un edificio, ecc...). Un segnalino Ricerca Libera può essere utilizzato solo se l'Eroe si sta muovendo con la sua Azione di Movimento (non se effettua una Ricerca o se usa altre Azioni di Movimento).

Se state utilizzando la "Manor House", invece di piazzare un segnalino Ricerca Libera al suo interno, mettete un segnalino Ricerca Libera su ognuno delle quattro stanze da due caselle intorno alla "Manor House". Qualsiasi eroe che termini il suo movimento in uno di questi spazi può scartare il segnalino Ricerca Libera al suo interno per utilizzarlo. Questi segnalini devono essere sempre posizionati anche se uno o più eroi iniziano il gioco all'interno della "Manor House".



Il disegno evidenzia le 4 stanze da due caselle intorno alla "Manor House".

Zombie Grave Dead

CRIPTA DEGLI ZOMBI

All'inizio del gioco, prendete i 7 Zombi Rossi e metteteli in una Riserva separata. Questi Zombi Rossi non fanno parte della normale Riserva di Zombi, essi rappresentano una scorta limitata di Zombi potenziati che hanno pericolose abilità determinate casualmente in base alla tabella seguente.

Durante il gioco, quando puoi generare nuovi Zombi, hai la possibilità di mettere in gioco uno o più zombi Rossi. Questi Zombi vengono generati allo stesso modo di quelli normali tranne per il fatto che si può posizionare uno Zombi Rosso al posto di due Zombi normali.

Ad esempio, se ottieni un 5, quando tiri il dado per vedere quanti nuovi Zombi puoi generare, puoi piazzare 3 Zombi normali ed uno Rosso oppure uno normale e due Rossi.

Quando gli Zombi Rossi vengono uccisi vengono rimossi dal gioco. Infatti essi NON ritornano mai nella Riserva degli Zombi a disposizione del Giocatore Zombi. Quindi, ciascuno Zombi Rosso è una miniatura ad USO SINGOLO.

Gli Zombi Rossi possono essere messi in gioco solamente tramite la generazione di nuovi Zombi oppure quando vengono posizionati gli Zombi all'inizio del gioco. Gli Zombi Rossi NON possono essere messi in gioco tramite l'uso di carte che non "generano" (come ad esempio "Oh mio Dio hanno preso..." o "Attacco a Sorpresa"). Quando si tira il dado per generare nuovi Zombi Gli Zombi Rossi contano comunque nel limite del numero degli Zombi che sono in gioco sul tabellone.

Se ci sono due Giocatori Zombi, ciascuno di essi avrà la sua Riserva di Zombi normali (Verdi o Marroni) e conddivideranno insieme la Riserva aggiuntiva di 7 Zombi Rossi da cui entrambi potranno attingere. Durante il gioco, il controllo degli Zombi Rossi è diviso tra i due Giocatori Zombi. Il Giocatore che controlla gli Zombi Marroni gestisce gli Zombi Rossi (movimento, tiro di Dadi da Combattimento, sceglierli nella fase di Generazione, ecc...) durante i turni Pari, mentre il Giocatore che gestisce gli Zombi Verdi controllerà gli Zombi Rossi durante i turni Dispari.

Gli scenari che già utilizzano gli Zombi Rossi non posso utilizzare la Regola Speciale CRIPTA DEGLI ZOMBI (come ad esempio lo scenario Portatori della Piaga "Plague Carriers").

Tirate un dado da 6 facce all'inizio del gioco per determinare quale abilità speciale avranno gli Zombi Rossi in questa partita. Notate che un solo tiro deve essere effettuato e l'abilità corrispondente rimarrà invariata per tutta la durata del gioco.

1. **Veramente Marci** – Gli Zombi Rossi ignorano qualsiasi ferita inflitta con un risultato di 4 o più (ad eccezione di quelle causate da un Esplosivo).
2. **Assetati di Cervelli** – Gli Zombi Rossi hanno 2 punti ferita. Quando uno di essi subisce un danno mettete un Segnalino

Ferita sotto la sua miniatura per indicare che gli è rimasto solo un punto ferita.

3. **Morti di Giornata** – Gli Zombi Rossi si muovono di 1 dado da 3 caselle invece di una.
4. **Famelici** – Gli Zombi Rossi tirano un dado da Combattimento aggiuntivo.
5. **Istinto di Gruppo** – Gli Zombi Rossi possono essere generati in qualsiasi spazio che contenga almeno un altro Zombi.
6. **Contagiosi** – Quando uno Zombi Rosso ferisce un Eroe, tirate un dado da 6. Con un risultato di 5 o 6, l'Eroe diventa immediatamente uno Zombi Eroe (Il Giocatore Eroe può immediatamente pescare un nuovo Eroe). Questo effetto può essere annullato come se fosse una Carta Zombi, anche dopo aver effettuato il tiro del dado.

Zombies Auto Spawn

ZOMBI IN CONTINUAZIONE

Il Giocatore(i) Zombi può SEMPRE generare nuovi Zombi alla fine del Turno Zombi (durante la fase 6 – Piazzare Nuovi Zombi). Di conseguenza potete saltare la fase 3 – Tirare i dadi per creare nuovi Zombi, poiché a questo punto non c'è bisogno di tirare nessun dado.

Zombie Horde (21)

ORDA DEGLI ZOMBI (21)

Gli scenari che utilizzano l'Orda degli Zombi (21) vanno giocati con la Riserva degli Zombi composta da tutti e 21 gli Zombi, inclusi gli Zombi Rossi come anche quelli Marroni e quelli Verdi. Questo significa che avrete una travolgente orda di 21 Zombi nello stesso momento sul tabellone di gioco (oltre ad eventuali Eroi Zombi)!

Se ci sono 2 Giocatori Zombi, ciascun giocatore avrà la sua normale Riserva di 7 Zombi (Verdi o Marroni) e verrà creata una ulteriore Riserva comune composta dai 7 Zombi Rossi da cui entrambi i giocatori potranno attingere. Durante il gioco, il controllo degli Zombi Rossi è divisa tra i due Giocatori Zombi. Il Giocatore che controlla gli Zombi Marroni gestisce gli Zombi Rossi (movimento, tiro di Dadi da Combattimento, sceglierli nella fase di Generazione, ecc...) durante i turni Pari, mentre il Giocatore che gestisce gli Zombi Verdi

controllerà gli Zombi Rossi durante i turni Dispari. Quando uno Zombi Rosso viene ucciso ritorna disponibile nella Riserva comune degli Zombi Rossi.

Gli Zombi Rossi utilizzati con l'Orda degli Zombi (21) sono normali Zombi in tutto e per tutto. Gli scenari che utilizzano l'Orda degli Zombi (21) non possono utilizzare altre Regole Speciali per gli scenari che influenzano l'uso degli Zombi Rossi (come quelli Potenziati della Cripta degli Zombi) e, di conseguenza, gli scenari che già utilizzano gli Zombi Rossi (come i Portatori della Piaga "Plague Carriers") non possono utilizzare l'Orda degli Zombi (21).

La maggior parte degli Scenari che utilizzano l'Orda degli Zombi (21) in genere utilizza anche Zombi in Continuazione. Se ciò non fosse, tirate 3 dadi da 6 e considerate la somma totale dei risultati per determinare la Generazione di nuovi Zombi. Se il risultato ottenuto è maggiore del numero degli Zombi attualmente schierati sul tabellone, allora potrete generare nuovi Zombi alla fine del turno. Se ci sono due Giocatori Zombi, chiunque sia, tra i due, il controllore degli Zombi Rossi in questo turno, dovrà tirare 2 dadi da 6 e sommarli insieme quando si genereranno nuovi Zombi (invece del normale dado da 6).

NOTE SUI NUOVI SCENARI

Portatori della Piaga "Plague Carriers"

Se ci sono 2 Giocatori Zombi, il controllo dei Portatori della Piaga è diviso a metà tra di loro. Il Giocatore che controlla gli Zombi Marroni gestisce i Portatori della Piaga (movimento e uso della Fame degli Zombi, tiro di Dadi da Combattimento, ecc...) durante i turni Pari, mentre il Giocatore che gestisce gli Zombi Verdi controllerà i Portatori della Piaga durante i turni Dispari. Quando un Portatore della Piaga viene ferito, piazzate un Segnalino Ferita sotto la sua miniatura per indicare che è stato danneggiato. Quando un Portatore della Piaga viene ucciso, deve essere eliminato dal gioco.

I Portatori della Piaga sono influenzati dalla Fame degli Zombi (Zombi Hunger) fino a due caselle di distanza (contrariamente a quelli normali che sentono la Fame solo nelle caselle adiacenti) e devono, di conseguenza, sempre muoversi verso l'Eroe più vicino. E' importante notare che i Portatori della Piaga possono essere mossi SOLO utilizzando la Fame degli Zombi (quindi se c'è almeno un Eroe entro due spazi).

Apocalisse degli Zombi

Distruggere un edificio con un nuovo Pozzo di Generazione può essere molto allettante e, generalmente, molto facile da realizzare. Fate però attenzione al fatto che questo riduce drasticamente il numero di locazioni in cui potrete generare nuovi Zombi. Se gli Zombi non hanno più Pozzi di Generazione sul tabellone, gli Zombi perdono automaticamente (anche se sono stati distrutti 6 edifici).

Incendiatela!

Gli Eroi che entrano in gioco durante la partita non possono essere posizionati nella Manor House, devono obbligatoriamente essere schierati su un Edificio Casuale. Notate che, se la Stazione di Rifornimento (Gas Station) si trova sul tabellone di gioco, gli Eroi sono molto avvantaggiati nel compito di dare alle fiamme la Manor House. In tal caso, potete ovviare a questo inconveniente permettendo al Giocatore Zombi di utilizzare la Regola Speciale per gli Scenari “Cripta degli Zombi” (Zombi Grave Dead).

REGOLE OPZIONALI EXTRA

Nelle vostre partite potrete utilizzare una o più delle seguenti varianti, ma solo se TUTTI i giocatori sono preventivamente d'accordo nel farlo.

Penalità per il/i giocatore/i Eroi/Zombi

A volte si potrebbe verificare la situazione in cui alcuni giocatori del vostro gruppo siano molto abili a giocare il ruolo degli Zombi o degli Eroi. Per equilibrare, e rendere il gioco più interessante e intenso, potreste dare un vantaggio bonus al giocatore/gruppo più svantaggiato all'inizio del gioco aggiungendo una o più Regole Speciali per gli Scenari. I vantaggi migliori per i giocatori Eroe sono: “SEGNALINI RICERCA LIBERA” e “CARTE INIZIALI DEGLI EROI (X)”. Per i giocatori Zombi invece: “CRIPTA DEGLI ZOMBI” o “ZOMBI IN CONTINUAZIONE” possono essere entrambi molto efficaci per equilibrare le diversità di esperienza rispetto ai giocatori Eroe.

Utilizzare “SEGNALINI RICERCA LIBERA”/”CRIPTA DEGLI ZOMBI” in qualsiasi Scenario.

Le Regole speciali per gli Scenari “SEGNALINI RICERCA LIBERA” e “CRIPTA

DEGLI ZOMBI” sono particolarmente equilibrate l'una rispetto all'altra. Perciò potete aggiungerele entrambe teoricamente su qualsiasi Scenario esistente per aggiungere un po' di azione extra.

Aggiungere Regole Speciali per gli Scenari a scenari già esistenti.

A volte potreste voler aggiungere un po' di novità ad alcuni Scenari già esistenti anche solo per rendere le cose più interessanti. Un buon metodo per farlo è aggiungere agli scenari una o più Regole Speciali per gli Scenari (oltre ai “Segnalini Ricerca Libera”/”Cripta degli Zombi” sopra indicati). La cosa importante nel farlo è mantenere il gioco sempre equilibrato, a tal fine, le Regole Speciali per gli Scenari sono dotate ciascuna di un valore che ne determina il peso nel gioco indicato attraverso dei bollini nella barra del titolo della regola. 1 ● (bollino) è il valore più basso attribuito ad indicare il cambiamento meno invasivo del gioco, 4 ●●●● (bollini) è il valore più alto attribuito alle regole che sono più importanti e potenti.

Quando aggiungete delle Regole Speciali per gli Scenari fate attenzione affinché la somma dei bollini delle regole inserite sia uguale per gli Eroi come per gli Zombi. Questa non è un metodo scientifico per equilibrare il gioco ma dovrebbe funzionare, resta comunque il fatto che tutti i giocatori devono essere d'accordo all'unanimità quando si aggiungono nuove Regole Speciali per gli Scenari.

Esempio – Aggiungendo una regola da 3●●● bollini a vantaggio degli Zombi implica che dovrete inserire un pari numero di bollini anche a vantaggio degli Eroi. Questo si può ottenere sia con una singola regola da 3●●● bollini come anche con più regole la cui somma totale dei bollini sia sempre 3.

Noterete anche che la Regola Speciale “CARTE INIZIALI DEGLI EROI (X)” ha un numero variabile di bollini indicato con una X. Il reale valore di questa regola è uguale al numero di carte iniziali. (Ad esempio, CARTE INIZIALI DEGLI EROI (2) avrà un valore di bollini pari a 2●●).

Sentitevi liberi di sperimentare, con queste indicazioni, provando differenti combinazioni di Regole Speciali. Tenete sempre in mente che il sistema di bollini è solo una linea guida e il vero equilibrio delle Regole Speciali è sempre sottoposto al vostro giudizio finale.

Segnalini Porta/Porta bloccata.

Le porte sono una delle più importanti caratteristiche di Last Night on Earth. Un sistema per cambiare sensibilmente il modo di giocare è quello di alterare la posizione delle Porte, come anche aggiungerne di nuove. Potete



Potete piazzare i segnalini Porta/Porta Bloccata su una sezione di muro del tabellone per indicare la posizione di una nuova porta. I segnalini Porta creano un'apertura su un muro dove prima non c'era, mentre i segnalini Porta Bloccata chiudono permanentemente una porta per indicare che non potrà essere più utilizzata.

In alternativa, se volete, potete provare a fare in questo modo: all'inizio del gioco, il giocatore Eroe piazza 2 segnalini Porta su qualsiasi sezione di muro nel tabellone. Queste porte diventano come tutte le altre e funzionano quindi alla stessa maniera di quelle già esistenti sul tabellone.

Per equilibrare la situazione, la carta "Chiusa a chiave" (Locked Door) del giocatore Zombi viene considerata **"Rimane in Gioco"** (Remains in Play). Quando "Chiusa a chiave" viene messa in gioco durante il gioco su una porta, piazzateci sopra un segnalino Porta Bloccata; questa rimarrà bloccata e gli eroi NON potranno più passarci attraverso. Se la carta "Chiusa a chiave" viene annullata, rimuovete il segnalino come fareste per qualsiasi altra carta che **"Rimane in Gioco"** (Remains in Play).

Per questa variante, gli oggetti che permettono ad un Eroe di ignorare l'effetto di "Chiusa a chiave" (come ad esempio le "Chiavi" o l'"Ascia da Pompieri") permettono a quell'Eroe di scartare un qualsiasi segnalino Porta Bloccata posizionato sulla porta che sta oltrepassando (proprio come la carta corrispondente). La Carta Eroe "Fuga dalla finestra", ad ogni modo, non annulla la Porta Bloccata generata con questa variante, permette all'Eroe di muoversi attraverso la Porta Bloccata, ma solamente per il turno in cui viene giocata come se fosse un muro qualsiasi.

Segnalini esplorazione.

Un altro modo di utilizzare i Segnalini Ricerca Libera inseriti in questa espansione è quella di impiegarli come Segnalini Esplorazione. Noterete che ci sono 20 segnalini

rotondi che hanno la scritta "Exploration" sul retro. 16 di questi sono Ricerca Libera, 2 sono Attacco a Sorpresa X1 ("Surprise Attack X1") e 1 è Attacco a Sorpresa X2 ("Surprise Attack X2"), inoltre c'è un Nuovo Eroe ("New Hero Found"). Potete aggiungere questi Segnalini Esplorazione a qualsiasi Scenario che non utilizzi già la regola dei Segnalini Ricerca Libera. Anche in questo caso i Segnalini Ricerca Libera sono molto utili per gli Eroi, ma aggiungono un elemento di pericolo come anche di potenziale ricompensa.

Per poter utilizzare i Segnalini Esplorazione, il giocatore Zombi deve mescolarli tutti e 20 in un sacchetto o in una scatola che li nasconda alla vista e quindi li piazzerà a caso senza guardarli, con il lato "Exploration" rivolto verso l'alto in tutti gli edifici non occupati (proprio come la Regola Speciale dei Segnalini Ricerca Libera). Per aumentare la suspense uno dei 20 segnalini dovrebbe essere lasciato nel sacchetto e non essere utilizzato nel gioco.

I Segnalini Esplorazione funzionano proprio come i segnalini Esplorazione Libera tranne per il fatto che quando un eroe finisce il suo movimento in un edificio con un Segnalino Esplorazione al suo interno, lo gira per vedere cosa ha scoperto prima di scartarlo.



Ricerca Libera

Se il Segnalino Esplorazione è un segnalino Ricerca Libera ("Free Search"), funziona alla stessa maniera di un normale Segnalino Ricerca Libero (l'Eroe può immediatamente pescare una Carta Eroe, utilizzare l'abilità "Pick Up" dell'edificio, ecc...).

Attacco a Sorpresa

Se il Segnalino Esplorazione è un Attacco a Sorpresa, piazzate il numero di Zombi indicato (1 o 2 a seconda del segnalino) nello stesso spazio dell'Eroe prendendoli dalla normale Riserva degli Zombi. L'eroe è involontariamente incappato proprio nelle grinfie dei non morti. Se state giocando con due giocatori Zombi, questi Zombi verranno presi da entrambe le Riserve.

Arriva un Nuovo Eroe

Se il Segnalino Esplorazione è “New Hero Found”, allora avete rintracciato un altro sopravvissuto che è ansioso di unirsi a voi. Pescate immediatamente un nuovo Eroe dal mazzo delle Schede Eroe non utilizzate per prenderne il controllo e piazzate la sua miniatura nello stesso spazio dell’Eroe che ha rivelato il Segnalino Esplorazione. Questo quinto nuovo eroe entra in gioco con una Carta Eroe extra.

Questo quinto Eroe non verrà MAI rimpiazzato nel caso in cui venga ucciso, anche se il segnalino del sole (“Sun Track”) si trova nella zona dell’Oscurità (“Black Zone”), oppure se lo scenario che state giocando utilizza la regola speciale Rimpiazzare gli Eroi. Inoltre, contrariamente a quanto avviene normalmente, questo nuovo Eroe NON può svolgere nessuna azione nel turno in cui entra in gioco poiché è impegnato a mettersi in contatto con il gruppo di Eroi sopravvissuti (non deve combattere gli Zombi nel suo spazio in questo turno).

MINI-GIOCO: SOLO NELL’OSCURITA’

Solo nell’oscurità è un mini-gioco per due giocatori ideato per un Giocatore Zombi ed un Giocatore Eroe, può essere giocato in 10 minuti circa. Immaginate di vedere un unico Eroe intrappolato in un angolino del paese... solo e circondato da Zombi.

Questo Scenario può essere giocato come un veloce gioco a sé stante, oppure può essere impiegato come parte di una serie di scenari elaboratamente collegati insieme. Per esempio, potreste giocare quattro mini-giochi “Solo nell’Oscurità” e quindi giocare uno Scenario Completo, utilizzando solo gli Eroi che sono sopravvissuti, ma con Oggetti o Eventi accumulati alla fine delle avventure vissute nei mini-giochi “Solo nell’Oscurità”. Questo tipo di gioco collegato può aggiungere molto divertimento e, con un po’ di capacità narrativa, può generare storie particolarmente avvincenti (non sarà certo la trama di un film famoso, ma potrebbe essere l’introduzione dei suoi personaggi).

Allestimento del Gioco:

Selezionate casualmente due sezioni esterne a “L” del tabellone ed unitele insieme per formare un tabellone rettangolare. Quando tirate per determinare casualmente l’edificio, tirate un dado a 6 facce e consultate la tabella (qui sotto

riportata) per determinare il tabellone, quindi tirate di nuovo per determinare l’edificio.

Il Giocatore Eroe sceglie casualmente un Eroe e piazza la corrispondente miniatura in qualsiasi spazio a sua scelta dell’edificio scelto a caso. Il Giocatore Zombi segue le regole come se fosse un normale gioco con due Giocatori Zombi (avrà quindi una riserva di 7 Zombi, una mano di Carte Zombi, genererà solamente un d3 nuovi Zombi, ecc...). Questo dovrebbe dimezzare le risorse degli Zombi.



OBIETTIVI DELLO SCENARIO CARTE INIZIALI DEGLI EROI (2) SEGNALINI RICERCA LIBERA

- 1) Per fuggire l’Eroe deve uccidere 6 Zombi prima che giunga la notte. La carta dello scenario “*Die Zombies, Die!*” può essere utilizzata per tener conto degli Zombi uccisi.
- 2) Gli Zombi vincono se riescono ad uccidere l’Eroe oppure se egli non riesce a fuggire prima che giunga la notte.

Turni: **10**

Regole Opzionali Speciali

Poiché *Solo nell’Oscurità* è un breve scenario per un singolo Eroe, ci sono alcune modifiche che possono essere apportate agli Eroi e alle Carte per renderli più adatti a questo mini-gioco. Tutto ciò è opzionale e, quindi, dovrebbe essere impiegato solo se entrambi i giocatori sono d’accordo.

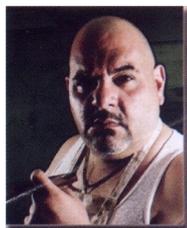
- Becky, l’Infermiera, può utilizzare la sua abilità di “Pronto Soccorso”, può impiegare la sua Azione di Movimento per curare una Ferita a sé stessa ottenendo un 4 o + sul lancio di un d6.
- La carta Zombi “Notte senza fine” (Night That Never Ends) avrà il seguente testo aggiuntivo:
”Piazzate uno Zombi preso dalla Riserva

di Zombi su ciascun Pozzo di Evocazione. Questi Zombi possono muoversi e combattere normalmente in questo turno. Inoltre, muovete il segnalino del sole (“Sun Track”) di due spazi indietro (aumentando il numero dei turni rimanenti alla fine del gioco).”

- Qualsiasi carta che fa riferimento a due o più Eroi, come “Sacrificio Inutile (Unnecessary Self Sacrifice), “Lite” (Bickering), “Schiena contro Schiena” (Back To Back), ecc... deve essere immediatamente scartata nel momento in cui viene pescata facendo però avanzare il segnalino del sole (“Sun Track”) di uno spazio in avanti o indietro (a seconda se si tratti di una carta Zombi o Eroe).

PROFILI DEI NUOVI EROI

Sam, Il Cuoco



Dopo aver prestato per due volte servizio nell’esercito in Vietnam come cuoco di truppa, Sam si è trasferito nella tranquilla cittadina boscosa di Woodinvale. Pensando di sfuggire al trambusto della vita moderna ed ai suoi incubi ricorrenti degli orrori visti nella giungla, Sam ha rilevato la tavola calda del paese e si sta finalmente godendo la pace che per molto tempo ha creduto irraggiungibile.

Amanda, La Reginetta del Ballo



Cinque volte vincitrice del concorso di Miss Gioventù di Woodinvale, Amanda è cresciuta con l’abitudine di ottenere ciò che vuole. Con un’indole testarda ed un visino capriccioso è una maestra del raggiro. Figlia di una delle famiglie più facoltose della cittadina, Amanda è stata da poco eletta Reginetta del Ballo ed è convinta che niente su questa terra riuscirà a toglierle la sua grande serata.

Rachelle, Detective Winters



Un detective di polizia proveniente dalla confinante città di Brideston, Rachelle è giunta a Woodinvale alla ricerca di un prigioniero evaso. Dopo aver ricevuto una segnalazione

dallo sceriffo locale, il Detective Winters si è subito data da fare nella cittadina rurale determinata a portare finalmente a termine la caccia all’uomo che dura da due anni.

Kenny, Il Fattorino del Supermercato

In tutta la sua vita Kenny è stato sempre un po’ strano. Preso continuamente di mira dai suoi compagni di scuola, Kenny è una persona silenziosa senza veri amici. Sebbene sia uno che lavora sodo, da quando, dopo la scuola, fa il fattorino al Supermercato della città, viene continuamente richiamato e rimproverato. Covando il suo rancore, Kenny conduce una vita di rabbia nascosta appena sotto la maschera della normalità.



DOMANDE FREQUENTI

D – L’uso della carta Eroe “*Catch*” è considerato uno Scambio di Oggetto?

R – **No.**

D – Cosa succede se un Eroe ha una carta *Eroica* che “**Rimane in Gioco**” e volesse giocare una carta *Eroica* diversa?

R – **Un Eroe con una carta Eroica che Rimane in Gioco non può giocare su di sé un’altra carta Eroica.**

D – Cosa accade se il *Coach Packer* viene giocato per far ritornare nella Riserva degli Zombi un Eroe Zombi, uno *Zombi Rosso*, o un *Portatore della Piaga*?

R – **Le miniature che ‘non ritornano mai nella Riserva degli Zombi’ come gli Eroi Zombi o i Portatori della Piaga non vengono influenzate, sebbene il combattimento venga comunque annullato. Gli Zombi Rossi ritornano nella loro Riserva (degli Zombi Rossi).**

D – L’uso delle *Chiavi Arrugginite (Rusty Keys)* permette ad un Eroe di ignorare gli effetti delle *Porte Bloccate (Locked Door)*?

R – **No, nonostante la carta “*Chiavi Arrugginite*” porti la dicitura ‘Conta come una chiave’, poiché questo è riferito solo all’intestazione della carta.**

D – Cosa accade se un Eroe ha giocati su di sé sia il *Rosario (Rosary)* e la *Fede (Faith)* che “**Rimangono in Gioco**”, quando deve scartare il *Rosario* durante un combattimento?

R – La carta *Fede* continua ad avere effetto sull'Eroe fino alla fine del combattimento corrente. Dopodichè, deve essere scartata, poiché l'Eroe non ha più la caratteristica *Santo*.

D – L'uso della Carta *Sottomettersi alla Legge* (*Laying Down the Law*), può rendere impossibile rimanere senza munizioni con il *Revolver*? Può indicare, inoltre, che un attacco con la carta *Razzo Luminoso* (*Signal Flare*) andrà sempre a segno?

R – **Si. Con la carta Sottomettersi alla Legge, il Revolver non si scaricherà mai (la Carta Zombi Duro a Morire 'Resilient' continua a funzionare). Il Razzo Luminoso 'Signal Flare' COLPISCE automaticamente.**

D – In quale spazio avviene un combattimento quando si usa il *Palo della Recinzione* (*Fence Post*) per attaccare uno Zombi adiacente?

R – **Il combattimento avviene nello spazio in cui si trova lo Zombi.**

REGOLE SPECIALI PER GLI SCENARI

Orda degli Zombi (21) –

La Riserva degli Zombi contiene 21 Zombi invece dei normali 14.

Zombi in Continuazione –

I giocatori Zombi possono sempre generare nuovi Zombi alla fine del Turno Zombi.

Rimpiazzare gli Eroi –

Quando un Eroe viene ucciso, il Giocatore Eroe può immediatamente pescare un nuovo Eroe per rimpiazzare quello appena morto.

Edifici ben Forniti –

L'abilità "Pick up:" degli edifici permette di recuperare la carta indicata direttamente dal mazzo delle carte Eroe, fatto questo il mazzo va rimescolato.

Carte Iniziali degli Eroi (x) –

Ciascun Eroe inizia il gioco con (x) carte Eroe che si aggiungono alle normali carte iniziali di quell'Eroe.

Segnalini Ricerca Libera –

All'inizio del gioco, piazzate un segnalino Ricerca Libera in ogni edificio che non ha eroi al suo interno. Quando un Eroe termina il

suo movimento in uno di questi edifici può scartare il segnalino per effettuare gratuitamente un'azione di Ricerca (compreso l'utilizzo dell'eventuale abilità "Pick up" dell'edificio).

Cripta degli Zombi –

Gli Zombi della Cripta sono speciali Zombi che potete generare al posto di 2 Zombi normali. Avete una riserva di Zombi speciali composta dai 7 Zombi Rossi. Gli zombi speciali sono MONOUSO, quando vengono uccisi vengono rimossi definitivamente dal gioco.

Tirate un dado da 6 una volta all'inizio del gioco per determinare quale abilità speciale gli Zombi della Cripta avranno per il resto del gioco.

- 1) **Veramente marci** – gli Zombi speciali possono ignorare qualsiasi ferita ottenuta con un risultato di 4 o + (ad eccezione dei danni inflitti con un'arma Esplosivo);
- 2) **Assetati di cervelli** – gli Zombi speciali hanno 2 Punti Ferita;
- 3) **Morti di giornata** – gli Zombi speciali si muovono di 1 dado da 3 spazi invece di un singolo spazio come di consueto;
- 4) **Famelici** – gli Zombi speciali tirano un dado da combattimento in più;
- 5) **Istinto di gruppo** – gli Zombi speciali possono essere generati in qualsiasi spazio che contiene già almeno un altro Zombi;
- 6) **Contagiosi** – Quando uno Zombi speciale ferisce un Eroe, tirate un dado da 6. Con un risultato di 5 o 6, l'eroe viene immediatamente trasformato in un Eroe Zombi (il giocatore dell'Eroe può pescare immediatamente un nuovo Eroe). Questo effetto può essere annullato come se fosse una normale Carta Zombi, anche dopo che il tiro del dado è stato effettuato.

CHIARIMENTI SULLE REGOLE

Non può essere ucciso – Se una miniatura 'non può essere uccisa' significa che non può essere in nessun modo ucciso o trasformato in Eroe Zombi. La miniatura può sempre essere ferita, solo non può subire la sua ultima ferita. Una miniatura che 'non può essere uccisa' non può infliggersi volontariamente una ferita che ne causerebbe la morte (come ad esempio l'abilità "Fermezza di Spirito" di Padre Joseph).

Ucciso istantaneamente – Quando una miniatura viene ‘uccisa istantaneamente’, significa che subisce immediatamente un numero di ferite sufficiente ad ucciderla. Queste ferite possono essere evitate con metodi usuali (carte, abilità, ecc...). Se ciò non avviene, la miniatura viene rimossa e qualsiasi Combattimento in cui era coinvolta termina senza essere Risolto. Se un’arma ‘uccide istantaneamente’ con un determinato risultato del tiro del dado durante un combattimento (ad esempio con un risultato di

6), l’uccisione immediata avviene prima che qualsiasi altra carta combattimento possa essere giocata per far ritirare, aggiungere dadi, annullare il combattimento, ecc...

A due mani – Gli oggetti ‘a due mani’ contano come due oggetti per il limite dei 4 trasportabili dagli Eroi. Se l’oggetto ‘a due mani’ è un’arma, anche se fosse un’arma a distanza, conta anche come 2 armi per il limite di 2 armi trasportabili dagli eroi.

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.



www.goblins.net