

Hit Z Road – Tower Defense Variant

Indice

Scenario.....	1
Obiettivo e condizioni di vittoria.....	1
Materiali.....	2
Le ondate di zombie.....	2
Il presidio.....	2
La fortezza.....	3
Contatore Risorse.....	3
Gestione Risorse.....	3
Flusso di gioco.....	4
Set up.....	4
Set-up iniziale.....	4
Set-up di una nuova ondata.....	5
Fasi del turno.....	5
Gestione Guarnigione.....	5
Allocazione ai magazzini.....	5
Movimento dell'ondata.....	5
Verifica condizioni di vittoria – 1.....	6
Intercettazione.....	6
Combattimento.....	7
Verifica condizioni di vittoria - 2.....	7
Recupero Oggetti.....	8
Allocazione guarnigione ai bastioni.....	8
Token.....	8
Aumentare la difficoltà.....	8
Appendice – Distribuzione oggetti per ondata.....	8
Punti Esperienza e Zombie.....	8
Risorse.....	9

Scenario

Un folto gruppo di sopravvissuti si è insediato in una valle ed è riuscito a ricostruire una comunità. L'accesso alla valle è custodito da una piccola fortezza, presso la quale i sopravvissuti prestano servizio a rotazione. Da questa partono spedizioni di recupero materiali e sono in grado di avvistare ed eventualmente intercettare gli zombie che vagano verso la valle stessa. Solitamente sono piccoli gruppi, ma questa volta sono una serie di ondate massicce, che per qualche misterioso motivo puntano direttamente verso la valle.

La guarnigione è colta di sorpresa e tenta di organizzare una difesa, attendendo i rinforzi.

Obiettivo e condizioni di vittoria

Obiettivo del giocatore è impedire agli zombie di entrare nella valle attraverso la fortificazione. Gli zombie arrivano in tre ondate successive e separate l'una dall'altra.

I sopravvissuti vincono se uccidono tutti gli zombie;

Gli zombie vincono:

- se alla fine del turno tutti bastioni sono distrutti;
- se alla fine del turno tutti i membri della guarnigione sono stati uccisi;
- se alla fine di un turno non ci sono più bastioni presidati;
- appena una carta con zombie riesce a superare la linea dei magazzini.

Materiali

Nota: nel seguito indichiamo con **Punti Esperienza** (PE) quelli che nel gioco originario sono i punti associati alle carte, segnalati da un numeri inscritto nella stella in alto a destra.

In aggiunta al materiale del gioco, procurarsi un **d6**, per gestire il movimento dell'ondata.

Le ondate di zombie

Gli zombie arrivano in tre ondate successive e indipendenti. Ogni ondata utilizza le carte di un livello:

- la prima è composta da 15 (18) carte di primo livello;
- la seconda da 18 (21) di secondo livello;
- la terza da 18 (21, 24) di terzo livello.

Una carta è detta **unità** dell'ondata e nel seguito useremo i due termini in maniera intercambiabile. Se contiene zombie o risorse è detta **unità mobile**, se contiene solo un evento è detta **unità evento**. In appendice, è disponibile la distribuzione degli zombie e delle risorse per ciascuna ondata.

Il presidio

Il presidio della fortezza è formato da tutti i sopravvissuti schierati nei suoi ambienti. Il presidio è diviso in squadre e ciascuna squadra è acuartierata in un bastione (un bastione con una squadra è detto **presidiato**): mentre durante le missioni di intercettazione possono collaborare e mescolarsi, a inizio e fine turno ogni squadra deve trovarsi nel suo bastione di competenza.

Una squadra è formata da un **caposquadra** (meeple colorato) e tre **regolari** (meeple grigi). Una squadra che per qualche motivo perdesse il proprio caposquadra viene automaticamente disciolta; i regolari:

- sono aggregati a un'altra squadra, se ci sono posti disponibili (ovvero se ha meno di tre regolari)
- tornano nella riserva, se non ci sono posti nelle altre squadre.

Per rafforzare il presidio, si devono investire punti esperienza:

- caposquadra: 3 PE
- regolare: 2 PE.

Nota: quando si intende formare una nuova squadra (necessaria per presidiare un bastione), si deve ottenere un caposquadra: Naturalmente, se si hanno abbastanza PE, si possono ottenere sia i caposquadra sia i regolari.

La fortezza

La fortezza è costituita da tre **Bastioni** e tre **Magazzini**:

- per i Bastioni si usano tre dei token “Player Number” (quelli con le scritte “#1”, “#2”, “#3”, “#4”). Un bastione è **presidiato** se su di esso è schierata una squadra: per segnalarlo, si può piazzare su di esso il segnalino offerta dello stesso colore del caposquadra. All’inizio della partita, solo un bastione è presidiato. Un bastione presidiato è operativo, cioè in grado di ospitare una squadra.
- per i Magazzini si usano le tre Scoring Cards che nel gioco originale danno PV al giocatore col maggior numero di Munizioni, Benzina, Adrenalina, che rappresentano rispettivamente il magazzino di Munizioni, Benzina, Adrenalina. I magazzini sono tutti attivi dall’inizio e finché non vengono distrutti.

Contatore Risorse

Come contatore delle risorse e dei Punti Esperienza si può utilizzare il tabellone dell’asta e spostare su di esso i token Munizione, Adrenalina e Benzina.

Un segnalino offerta viene utilizzato come contatore dei Punti Esperienza.

Gestione Risorse

I sopravvissuti che presidiano la fortezza possono ottenere risorse in due modi:

- intercettando le ondate prima che raggiungano i bastioni (secondo le regole standard);
- recuperandole dai magazzini. Per recuperarle si devono inviare membri della guarnigione (caposquadra o regolari) al magazzino a inizio turno (fase di **Allocazione ai magazzini**): ogni membro può recuperare due unità di risorse, che rende disponibili alla guarnigione a fine turno (fase di **Recupero Oggetti**).

Mentre la disponibilità delle risorse nei magazzini è illimitata, i bastioni:

- hanno una capacità limitata: 10 unità per tipo di risorsa;
- possono contenere risorse solo se presidiate.

Una volta recuperate, le risorse sono condivise fra tutte le squadre. Si immagina, quindi, che vengano opportunamente distribuite nei bastioni nella fase di Recupero Risorse, a prescindere dalla squadra di appartenenza dei sopravvissuti che le hanno recuperate dal magazzino o dall’intercettazione.

Queste limitazioni fanno sì che, la massima capacità dei bastioni, quindi il massimo numero di risorse disponibili a inizio di un turno sia di 30 unità benzina più 30 unità armamenti più 30 unità adrenalina.

Quando un bastione viene distrutto, diminuisce la capacità totale, quindi si perdono le unità di risorse in eccesso. Esempio: la guarnigione ha tre bastioni presidati e 24 Benzina, 18 Adrenalina e 27 Armamenti; nel momento in cui viene distrutto un bastione, la massima capacità per risorsa è 20, quindi si devono scartare 4 Benzina e 7 Armamenti. L’idea è che la guarnigione riesce comunque a ridistribuire le risorse nei bastioni rimanenti.

Flusso di gioco

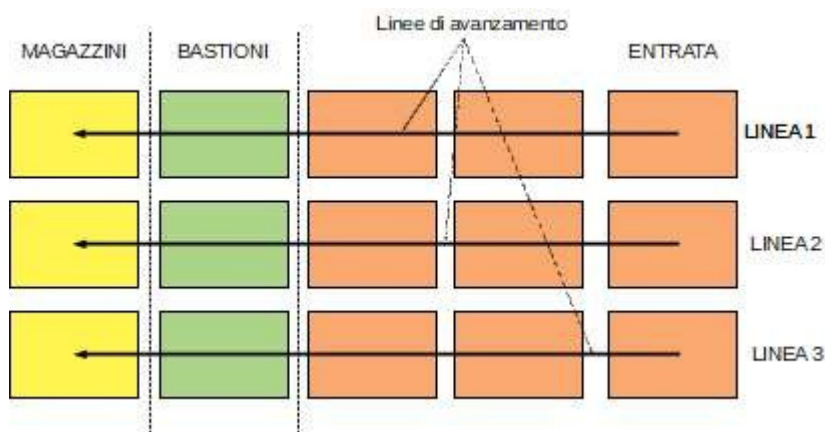


Fig. 1: Schema dell'area di gioco.

L'area di gioco è organizzata come mostrato nella Fig. 1. Nel corso del gioco, ogni unità dell'ondata (cioè ogni carta) entra in campo all'estremità destra su una delle tre linee a disposizione. Se è un'unità mobile (contiene zombie o risorse), si sposta lungo di essa di una posizione verso i bastioni, ogni volta che una nuova unità mobile entra nella sua linea. Se è un'unità evento, l'evento viene risolto immediatamente e l'unità scartata. I difensori devono gestire la distribuzione delle squadre e dei loro membri, per poter assicurare il flusso di risorse e l'eliminazione degli zombie in avvicinamento.

Set up

Set-up iniziale

In fase di set up della partita, si prepara la fortezza con la sua guarnigione e la prima ondata. Facendo riferimento alla Fig. 1, consideriamo l'area di gioco organizzata in tre righe e cinque colonne.

Si dispongono:

- i magazzini sulla prima colonna a sinistra;
- i bastioni sulla seconda colonna da sinistra;
- un presidio, composto da un caposquadra e tre regolari, su uno dei bastioni a scelta: si marca il bastione presidiato con la pedina offerta dello stesso colore del caposquadra;
- si prepara la prima ondata: si prendono 15 carte dal mazzo di primo livello e si mettono coperte a destra dell'area di gioco; si mettono da parte le altre. Si prendono le prime tre carte e le si dispongono sulla colonna di entrata (la prima da destra) una per ciascuna linea. Si risolvono eventuali eventi, senza sostituire le carte evento che vengono rimosse;
- Risorse iniziali: la guarnigione parte con quattro unità a disposizione per ciascun tipo di risorsa. Si prendono un token benzina, uno armamenti e uno adrenalina e si piazzano sulla casella "4" del contatore risorse. Come detto sopra (v. Gestione Risorse), il numero di risorse disponibili è limitato e dipende dal numero di bastioni presidiati: un modo semplice per tenere conto della cosa è utilizzare per ogni tipo di risorsa un counter per bastione presidiato. Si inizia quindi con un counter (che può arrivare infatti fino a "10") e si introduce il secondo gruppo di counter quando un secondo bastione è presidiato. Nel caso

un bastione venisse distrutto, si elimina un gruppo di counter (ragionevolmente i tre di valore minore);

- si piazza il segnalino Punti Esperienza sulla casella “0” del contatore risorse.

Set-up di una nuova ondata

Il set up di una nuova ondata ha luogo dopo l’esaurimento dell’ondata precedente e ha la stessa modalità della prima. Con le linee di avanzamento sgombre, si prendono le prime tre carte dell’ondata e le si dispone sulla colonna di entrata, una per ciascuna linea. Si risolvono gli eventi associati alle carte e si rimuovono quelle che hanno solo l’evento.

Fasi del turno

Il turno è articolato nelle seguenti fasi:

1. gestione guarnigione;
2. allocazione ai magazzini;
3. movimento dell’ondata;
4. verifica condizioni di vittoria – 1;
5. intercettazione;
6. combattimento;
7. verifica condizioni di vittoria – 2;
8. recupero oggetti;
9. allocazione guarnigione ai bastioni presidati.

Gestione Guarnigione

All’inizio del turno, i difensori hanno la possibilità di incrementare la guarnigione, per sostituire perdite o presidiare bastioni incustoditi. Per farlo devono convertire i Punti Esperienza accumulati:

- un caposquadra: 3 PE,
- un regolare: 2 PE.

Possono convertire i loro punti nella maniera che ritengono più opportuna, con l’unico limite che ogni squadra è composta da un caposquadra e tre regolari e che per presidiare un bastione serve un caposquadra.

Allocazione ai magazzini

I difensori possono incrementare le risorse disponibili per le intercettazioni prendendole dai magazzini. Per farlo, devono posizionare un membro della guarnigione (caposquadra o regolare) nel magazzino di interesse. Alla fine del turno, ciascun sopravvissuto presente nel magazzino fornirà due unità della risorsa corrispondente. Si possono piazzare più sopravvissuti: 2 sopravvissuti nel magazzino benzina forniranno a fine turno 4 unità benzina.

Movimento dell’ondata

Facciamo ancora riferimento alla Fig. 1.

Le unità dell'ondata entrano dalla prima colonna a destra (colonna "Entrata") e a ogni turno vengono prese dalla riserva dell'ondata le prime due carte, che vengono gestite una alla volta; si scopre la carta e:

- se contiene solo l'evento, questo viene risolto e la carta rimossa dal gioco;
- se contiene anche zombie e oggetti, la carta viene posizionata su una delle linee (se è presente un evento indipendente dalla battaglia, questo viene risolto subito). Il posizionamento è casuale e non esistono linee privilegiate. Si lancia un d6 e si piazza la carta sulla colonna "Entrata" in base al risultato:
 - "1" o "2": sulla Linea 1;
 - "3" o "4": sulla Linea 2;
 - "5" o "6" sulla Linea 3.

Per fare posto alla nuova unità sulla colonna di Entrata, si spostano le carte presenti su quella linea di una posizione verso i Bastioni. Si noti, quindi, che in turno le unità delle ondate possono percorrere fino a due posizioni.

Quando non ci sono più carte nella riserva dell'ondata:

- se ci sono almeno due linee di avanzamento con unità, si procede lanciando ad ogni turno due dadi e facendo avanzare le unità della linea corrispondente;
- se c'è una sola linea occupata, si fanno avanzare le sue carte di due posizioni.

Le unità avanzano finché non vengono distrutte dalla guarnigione. Si noti che:

- se una carta con oggetti e senza zombie arriva ai bastioni, viene immediatamente scartata: i suoi oggetti sono perduti.

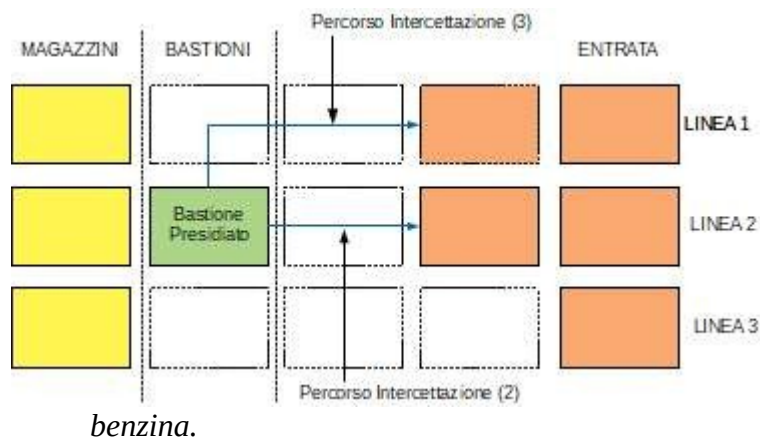
Verifica condizioni di vittoria – 1

Se una carta con gli zombie nella fase di movimento supera la linea dei magazzini, la partita termina immediatamente con la vittoria degli zombie.

Intercettazione

I sopravvissuti possono intercettare le unità mobili spostandosi (Fig. 2)

Fig. 2: Percorsi di intercettazione e loro costo in unità di



Per intercettare le unità mobili in arrivo, i sopravvissuti si spostano lungo una griglia immaginaria, spendendo una unità di benzina ad ogni passo. Importante: per intercettare una unità mobile, si deve utilizzare un percorso libero. Esempio, considerando la Fig. 2: i sopravvissuti possono intercettare le unità marcate con “[X]”, perché non hanno un cammino libero per raggiungere le altre. Questo a prescindere che le unità “[X]” contengano zombie o no.

Quando due squadre collaborano, per risparmiare carburante eseguono il movimento in due passi: prima si riuniscono in uno dei bastioni e poi procedono insieme all’intercettazione (Fig. 3).

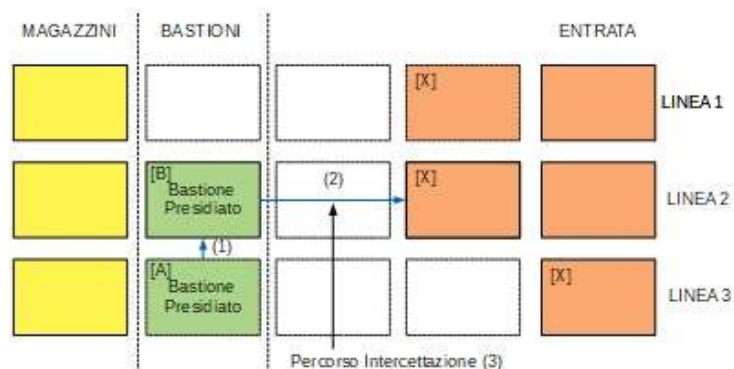


Fig. 3: Intercettazione combinata, dal costo totale di tre unità benzina.

Se per intercettare una unità mobile si vogliono unire le squadre dei bastioni [A] e [B], prima si porta la squadra del bastione [A] sul bastione [B] (costo: 1 unità benzina) e poi si sposta il gruppo così formato sulla unità da intercettare (costo: 2 unità benzina). Il costo totale dello spostamento è di 3 unità benzina.

Se l’unità intercettata ha degli zombie, si procede al combattimento; altrimenti i sopravvissuti prendono direttamente possesso degli oggetti associati (risorse, punti esperienza e token).

Combattimento

I combattimenti seguono le regole standard con questa sola eccezione: **quando l’unità mobile è intercettata su un bastione o un magazzino, non è consentito l’attacco a distanza.**

I sopravvissuti possono decidere di abbandonare il combattimento: in questo caso, non prendono possesso degli oggetti, mentre il gruppo di zombie si ricostituisce, così che all’eventuale futura intercettazione è comunque composto dal numero di zombie indicati sulla carta.

Se a fine turno, una unità mobile con zombie è ancora presente sopra un’area della fortezza, questa viene distrutta e rimossa dal gioco.

Verifica condizioni di vittoria - 2

Risolti i combattimenti, si verificano le condizioni di vittoria:

- sono state eliminate tutte le unità zombie e non ci sono ulteriori ondate: i sopravvissuti hanno vinto;
- non ci sono più sopravvissuti superstiti nella guarnigione: gli zombie hanno vinto;

- tutti i bastioni presidati (cioè marcati con un segnalino) sono stati distrutti: gli zombie hanno vinto (gli eventuali sopravvissuti non possono cioè tornare in un bastione intero ma non presidato e devono abbandonare la fortezza).

Recupero Oggetti

Terminata la fase di combattimento, i sopravvissuti possono recuperare gli oggetti (risorse, punti esperienza e token) associati alle unità sulla quali sono ancora presenti, ovvero quelle:

- sulle quali non c'erano zombie;
- dove hanno sconfitto gli zombie.

Incrementano quindi le riserve delle risorse (seguendo i limiti di capacità dei bastioni) e il numero di PE.

Che le risorse engano recuperate dopo il combattimento significa che le risorse recuperate da una unità non possono essere utilizzate in un combattimento nello stesso turno: si immagina che i combattimenti avvengano contemporaneamente.

Allocazione guarnigione ai bastioni

I regolari che hanno partecipato alle intercettazioni possono venire distribuiti fra i bastioni presidati a prescindere dalla loro provenienza. I capisquadra devono tornare al loro bastione di competenza (quello marcato dal segnalino del loro stesso colore). Nel caso non ci fossero abbastanza bastioni presidati per ospitare i regolari sopravvissuti, quelli in sovrannumero vengono rimossi dal gioco.

In particolare, nel caso fosse stato distrutto un bastione presidato, si può provare a distribuire i membri del suo presidio fra le altre squadre, tenendo conto del fatto che una squadra è composta da un caposquadra e al massimo tre ordinari. I membri del presidio in sovrannumero sono rimossi dall'area di gioco.

Token

I token funzionano secondo le regole standard, con le seguenti eccezioni:

- il token "Esecutore" (quello che riporta un volante) è a singolo uso e va scartato dopo il combattimento.

Aumentare la difficoltà

Per aumentare la difficoltà della difesa della Fortezza, si possono eliminare tutti o alcuni dei seguenti token:

- bottiglia Molotov;
- Mappa;
- "Esecutore" (quello che riporta un volante).

Appendice – Distribuzione oggetti per ondata

Punti Esperienza e Zombie

Ondata	Numero carte	Punti Esperienza	Zombie
1	20	13	19

2	28	14	67
3	28	15	121

Risorse

Nelle tabelle che seguono indichiamo per ciascuna ondata quante carte contengono una data risorsa e quante unità in tutto di quella risorsa sono disponibili nell'ondata.

Ondata 1

Risorsa	Carte	Totale risorse
Adrenalina	7	10
Armamenti	11	21
Benzina	6	11

Ondata 2

Risorsa	Carte	Totale risorse
Adrenalina	11	12
Armamenti	11	19
Benzina	8	18

Ondata 3

Risorsa	Carte	Totale risorse
Adrenalina	13	13
Armamenti	11	11
Benzina	1	1