

Revenge of the Dead

Burn it to the Ground!

Burn, 'em Out!

Escape In The Truck

Scenario Objectives

- 1) Tutti gli Zombi tirano un dado da combattimento in più. Gli Zombi vengono generati automaticamente con successo ogni turno. La mano delle carte Zombi a disposizione del giocatore Zombi è composta da 6 carte (o 3 ciascuno se ci sono due giocatori).
- 2) Ogni volta che un Eroe viene ucciso, questo diventa automaticamente un Eroe Zombi ed il giocatore che lo controllava pesca subito una nuova carta Eroe.
- 3) Gli Zombi DEVONO uccidere 5 Eroi per vincere la partita. Gli Zombi non hanno altri modi per vincere.
- 4) Gli Eroi vincono se riescono a sopravvivere fino al mattino oppure se uccidono 4 Eroi Zombi.
- 5) Ogni Eroe inizia il gioco con una Carta Eroe in aggiunta a qualsiasi altra Carta con cui avrebbe iniziato il gioco normalmente.

Scenario Objectives

Zombie Grave Dead, Free Search Markers, Heroes Replenish

- 1) Usate la sezione del tabellone con la Manor House e piazzate un Pozzo di Evocazione in ognuna delle sue quattro caselle centrali.
- 2) Qualsiasi Eroe che non ha il suo punto di partenza presente sul tabellone di gioco, inizia il gioco in un Edificio Casuale con una carta Eroe extra.
- 3) Gli Eroi devono dare alle fiamme la Manor House usando 1a Benzina (Gasoline) ed un oggetto "Fuoco".
- 4) Per incendiare la casa, Gli Eroi devono piazzare un segnalino "Gas Marker" in ognuno dei 4 Pozzi di Evocazione nella Manor House. Dopodiché, un Eroe con un oggetto "Fuoco" può appiccare il fuoco iniziando il suo turno in uno spazio qualsiasi nella Manor House e perdendo il turno in questione. L'Eroe deve sopravvivere a qualsiasi combattimento nel suo spazio prima che la casa venga incendiata.

OGGETTI RICERCA DELLO SCENARIO:
* Benzina (Gasoline) * Qualsiasi Oggetto "Fuoco"

Scenario Objectives

- 1) Gli Eroi devono cercare e trovare degli oggetti "Esplosivo" e distruggere 3 Pozzi di Evocazione degli Zombi prima che giunga il tramonto.
- 2) Per distruggere un Pozzo di Evocazione, un Eroe deve iniziare il suo turno nello spazio del Pozzo di Evocazione, rinunciare al turno in questione e scartare l'oggetto "Esplosivo". L'eroe deve sopravvivere a qualunque combattimento in questo spazio prima di poter distruggere il Pozzo di Evocazione.

OGGETTI RICERCA DELLO SCENARIO:
* Qualsiasi  (Esplosivo)
(Es: Benzina "Gasoline" o Dinamite "Dynamite")

Scenario Objectives

- 1) Posiziona il segnalino Furgone al centro dello spazio del tabellone centrale.
- 2) Gli Eroi devono trovare la Benzina (Gasoline) per riempire il serbatoio del Furgone e le Chiavi (Keys) per farlo partire.
- 3) Per riempire il serbatoio del Furgone, un Eroe deve iniziare il suo turno nello spazio del Furgone, rinunciare al turno in questione e scartare la carta Benzina. L'Eroe deve sopravvivere agli attacchi degli Zombi in questo spazio prima di poter riempire il serbatoio del Furgone.
- 4) Per fuggire, almeno 2 Eroi devono terminare insieme il loro Turno Eroe all'interno del Furgone prima del Tramonto. Il Furgone deve avere il pieno di Benzina ed uno degli Eroi al suo interno deve avere le Chiavi.

OGGETTI RICERCA DELLO SCENARIO:
* Benzina (Gasoline) * Chiavi (Keys)

Scenario Objectives

Hero Starting Cards (2), Heroes Replenish

- 1) Invece di iniziare il gioco nelle rispettive locazioni di partenza tutti gli Eroi partono dallo spazio centrale del tabellone di gioco.
- 2) Piazzate i 7 Zombi Rossi in edifici casuali (massimo uno Zombi Rosso per edificio). Questi Zombi sono i "Portatori della Piaga".
- 3) I Portatori della Piaga hanno 2 ferite, tirano 2 dadi da combattimento e qualsiasi Eroe che venga da loro ucciso diviene automaticamente uno Zombi Eroe. I Portatori della Piaga possono muoversi solamente grazie alla Fame degli Zombi (non vengono influenzati da carte movimento come "Rentless Advance", ecc.). Diversamente dai normali Zombi, I Portatori della Piaga sono influenzati dalla Fame e degli Zombi fino a 2 caselle di distanza. I Portatori della Piaga non ritornano mai nella Riser va degli Zombi e non contano nel numero di Zombi presenti sul tabellone quando si tira per generare nuovi Zombi.
- 4) Per vincere il gioco gli Eroi devono uccidere tutti e 7 i Portatori della Piaga prima del Tramonto.

*Controllate il Regolamento dell'espansione "Growing Hunger" per ulteriori dettagli su questo Scenario.

Scenario Objectives

Zombie Horde (2x), Zombie Auto-spawn, Hero Starting Cards (2), Heroes Replenish, Free Search Markers, Well-Stocked Buildings

- 1) Gli Zombi vincono distruggendo 6 edifici prima del mattino.
- 2) Per distruggere un edificio, ci deve essere almeno uno Zombi in ogni spazio di quell'edificio all'inizio della fase in cui gli Zombi attaccano gli Eroi senza nessun Eroe all'interno di quell'edificio. Rimuovete tutti gli Zombi che si trovano nell'edificio (rimetteteli nella normale riser va degli Zombi) e piazzate un segnalino "Taken Over" o "Lights Out" a faccia in giù sopra all'edificio per indicare che è stato distrutto.
- 3) Nessuna miniatura (Eroe o Zombi) può entrare o essere piazzata in un edificio distrutto. Eventuali Pozzi di Evocazione degli Zombi presenti all'interno di un edificio distrutto non potranno essere più utilizzati e qualsiasi carta o segnalino presenti verranno scartati.
- 4) Gli Zombi piazzati durante il turno in corso non possono essere usati per distruggere un edificio nella fase di Combattimento degli Eroi (come ad esempio quelli piazzati con la carta My God, They've Taken the...).

Scenario Objectives

- 1) Gli Eroi vincono se uccidono 15 Zombi prima del Tramonto.
- 2) Gli Zombi vincono se gli Eroi falliscono o se vengono uccisi 2 Eroi.

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |

Scenario Objectives

- 1) Ogni eroe inizia il gioco con una Carta Eroe in aggiunta a quelle che avrebbe preso iniziando il gioco in un normale Scenario (ad esempio, se la loro locazione di partenza non fosse presente sul tabellone).
- 2) I giocatori Zombi non devono tirare il dado per generare nuovi Zombi. Nella fase 6 di ogni turno Zombi verranno generati automaticamente di nuovi.
- 3) I giocatori Zombi vincono immediatamente il gioco se ci sono almeno 9 o più Zombi all'interno del Maniero contemporaneamente.
- 4) Gli Eroi vincono il gioco se resistono agli Zombi fino al mattino.

*Controllate il Regolamento Avanzato per ulteriori dettagli su questo Scenario.

Plague Carriers

Zombie Apocalypse

Die! Zombies, Die!

Defend The Manor House

Stock Up!

Scenario Objectives

- 1) Tirate per un edificio casuale. Questo è il magazzino delle scorte. Questo edificio non può essere Infestato (Taken Over) e non può contenere un Pozzo di Evocazione.
- 2) Gli Eroi devono trovare 4 Armi (da mischia e/o a distanza) ed un Kit di Pronto Soccorso (First Aid Kit).
- 3) Gli Eroi vincono se hanno raccolto tutti gli oggetti sopra indicati e riescono a portarli contemporaneamente nel magazzino delle scorte senza nessuno zombi al suo interno.
- 4) Gli Zombi vincono se riescono ad impedire agli Eroi di raccogliere in tempo tutti gli oggetti necessari, oppure uccidendo 3 Eroi.

OGGETTI RICERCA DELLO SCENARIO:

- * Kit del Pronto Soccorso (First Aid Kit)
- * Qualsiasi Arma da Mischia (Hand Weapon)
- * Qualsiasi Arma a Distanza (Ranged Weapon)

Scenario Objectives

- 1) Gli Eroi devono trarre in salvo (trovare senza giocare) quattro carte "Cittadino" (Townfolk) e farli sopravvivere fino al Mattino. Una volta trovati, i Cittadini vengono mostrati a faccia in su sul tabellone.
- 2) I giocatori Zombi vincono se gli Eroi falliscono prima della fine del gioco oppure uccidendo 2 Eroi.

OGGETTI RICERCA DELLO SCENARIO:

- * Qualsiasi Evento "Cittadino" (Townfolk Event)

Save The Townfolk

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.

