

Zombies!!! 2

Zombie Corps(e)

Contenuti

15 Carte Mappa
30 Carte Evento
6 Zombie che brillano al buio
Segnalini Vita aggiuntivi
Queste regole

I cambiamenti

Alcuni giocatori si sono lamentati riguardo all'eccessiva durata del gioco. Beh, noi abbiamo una soluzione (e ce ne sono molte sul nostro sito internet). Dopo aver inizialmente mescolato le Carte Mappa, piazzate la Carta "Eliporto" a caso fra la metà del mazzo e l'ultima carta. Questo dovrebbe velocizzare le cose a sufficienza. Inoltre, anche le nuove Carte Evento e l'Eliporto addizionale nel set dovrebbero aiutare a rendere la partita meno lunga.

Sentitevi liberi di cambiare qualche regola del gioco come preferite. Dopotutto lo avete comprato...

Le innovazioni

Ora, entrando nel vivo della questione, aggiungere *Zombie Corps(e)* nel gioco principale è semplice

- Mescola le nuove carte evento con quelle vecchie. Sentiti libero di usarle tutte o di rimuovere quelle che non ti piacciono.
- Non mescolare le nuove Carte Mappa con quelle originali. (A meno che tu non voglia proprio farlo). Prendi la nuova Carta Mappa chiamata "*Front Gate*" e mescolala con le Carte Mappa originali.
In alternativa puoi posizionarla a caso fra la metà del mazzo e la prima carta.
- Prendi dal mazzo delle nuove Carte Mappa una strada diritta ed una ad incrocio e mettile da parte. Mescola il resto delle Carte Mappa dell'espansione *Zombie Corps(e)* (incluso l'Eliporto) e ponile vicino alle Carte Mappa originali. (Dai, qualcuno inizia a capire cosa abbiamo pensato ?)

Metodo di Gioco

Il gioco procede normalmente fino a che qualcuno pesca la Carta Mappa "*Front Gate*". Quando questa carta viene pescata e giocata, unisci la strada diritta e l'incrocio che erano state precedentemente messe da parte. (Dopo tutto, noi non volevamo la base militare segreta così vicino alla città, no ?) Piazza zombi su queste Carte Mappa secondo le regole originali.



Ed ora le cose si fanno un po' più rischiose, dunque fate attenzione. Da questo punto del gioco in poi, i giocatori possono pescare Carte Mappa sia dalla pila delle carte originali sia dalla pila delle carte dell'espansione *Zombie Corps(e)*. Ma attenzione, le Carte Mappa di *Zombies!!!2 (Z2C)* devono essere unite alla sezione della base militare. Questo include la base militare "Eliporto". Una volta che una delle due pile di carte viene esaurita, i giocatori devono pescare dall'altra pila.

Inoltre, le Carte Evento che dicono specificatamente che devono essere giocate in città possono essere giocate solo se ci si trova in città.

Il gioco continua come di consueto fino a che qualcuno riesce ad soddisfare le condizioni di vittoria. Beh, quasi...

Ci sono un paio di Carte Mappa speciali nel nuovo set Sono marchiate con un asterisco (*) sul titolo.

- La Carta Mappa "*Top Secret Lab*": quando questa Carta Mappa viene giocata, piazza uno Zombie che brilla al buio sullo spazio del laboratorio secondo le regole originali. Gli Zombi sono "migliorati dal governo" e richiedono un 5 o un 6 come risultato sul dado per venire uccisi. Possono anche essere mossi di 2 spazi al posto di 1 durante la fase del movimento degli Zombi.
- La carta Mappa "*Motor Pool*": Quando un giocatore sorpassa i cancelli segnati su questa Carta Mappa, può acquisire una jeep. Questo gli permette di raddoppiare il risultato del tiro dado di movimento fino a che rimane su di una strada. Quando un giocatore inizia la sua fase di movimento su di una strada ma si muove fino dentro un edificio, può continuare ad usare il movimento doppio per il resto del turno. Se il giocatore entra in un edificio, perde la jeep ma può ritornare al "*Motor pool*" per prenderne un'altra. Inoltre, il "*Motor pool*" conta come uno spazio interno, anche se appare come un esterno. Dunque no, non puoi usare la Carta Evento "*Mine Field*" su di esso.

FAQ • regole che abbiamo dimenticato nel gioco originale

- A meno che una carta non dica espressamente il contrario, puoi usare segnalini di munizioni o di vita solamente per il lancio di dado di combattimento;
- Quando la Carta Evento "*Alternate Food Source*" viene giocata, NON PUOI uccidere gli zombi comunque;
- Ci sono tre porte sulla Carta Mappa "*Fire house*";
- Il giocatore che gioca la Carta Evento "*Butter Fingers*" deve decidere che arma/oggetto scartare;
- Puoi avere solo una copia di ciascun'arma alla volta;
- No, non puoi piazzare o muovere Zombi in edifici senza nome;
- No, non puoi uccidere altri giocatori;
- La Carta Evento "*I don't think they're dead*" deve essere letta in questo modo "Gioca questa carta per far tirare due dadi a un avversario. Se il risultato di entrambi è 3 o inferiore, l'avversario deve rimettere nella scatola del gioco due Zombi dalla sua riserva. I segnalini di Vita e Munizioni possono essere usati per modificare questi tiri di dado."