

Zombies!!! 3

Mall Walkers

Grazie per aver ordinato ZOMBIES!!! 3: *Mall Walkers*. Speriamo che questa espansione vi possa divertite e come sempre vi invitiamo a visitare il nostro sito internet www.twilightcreationsinc.com che contiene materiale aggiuntivo e una sezione con le risposte alle domande più frequenti.

Contenuti

16 Carte Mappa;
32 Carte Evento;
Queste regole.

Le innovazioni

Prima di tutto una piccola chiarificazione: a meno che non venga detto altrimenti, ogni carta che viene giocata sul tavolo di fronte a te conta come un'arma per gli scopi di Carte Evento come "*Butter Fingers*".

Probabilmente vi chiederete "come uso questa espansione?" Sono contento che ve lo chiediate, ci sono un paio di modi per implementarla.

Puoi giocarci usando le regole originali di ZOMBIES!!!. Tutti i giocatori partiranno dalla Carta Mappa "*Front Door*", ti serviranno gli Zombi e i Segnalini dal set originale,

oppure

puoi aggiungere questa espansione all'originale ZOMBIES!!! o ZOMBIES!!! 2 seguendo queste regole:

- Mescola le nuove Carte Evento con quelle vecchie. Sentiti libero di usarle tutte o rimuovere quelle che non ti piacciono.
- Non mescolare le Carte Mappa insieme (A meno che tu non voglia proprio farlo). Prendi la nuova Carta Mappa chiamata "*Front Door*" e mescolala con le Carte Mappa originali o con quelle dell'espansione *Zombie Corp(e)*
- Prendi una Carta Mappa con un incrocio a quattro e mettila da parte. Mescola il resto delle Carte Mappa di questa nuova espansione (incluso l'Eliporto) e ponile vicino alle altre pile di Carte Mappa.
- In alternativa, puoi mettere l'Eliporto alla fine del mazzo, in modo da avere una via di fuga sicura.



Metodo di Gioco

Questa espansione viene giocata usando le normali regole fino a che qualcuno non pesca la Carta Mappa “*Front Door*”. Quando questa Carta Mappa viene pescata e messa in gioco, uniscila alla Carta Mappa dell’incrocio a quattro che avevi rimosso dal mazzo in precedenza. Disponi Zombi su queste Carte mappa secondo le regole originali.

D’ora in poi, i giocatori possono pescare Carte Mappa anche dalla pila delle carte di questa nuova espansione. Queste nuove Carte Mappa vanno attaccate al centro commerciale. Anche il nuovo Eliporto va attaccato al centro commerciale. Se una delle pile di carte finisce, bisogna pescare Carte Mappa dalle altre pile.

Anche le Carte Evento diventano un po’ più strane con questa espansione. Le carte che contengono le parole “*town*” (città), “*road*” (strada) o “*building*” (edificio) possono essere giocate solo sulle Carte Mappa che soddisfano tali requisiti. Il Centro Commerciale non è in città, non contiene nessuna strada e non è un edificio. Nemmeno i negozi interni sono considerati sono edifici. Al contrario, se una carta evento scrive “*Hall*” (sala del Centro Commerciale) o “*Store*” (negozio), non può essere usata in città, su una strada o in un edificio. Chiaro?

Il gioco continua come al solito, fino a che qualcuno non riesce a soddisfare le condizioni di vittoria. Beh, quasi...

- C’è una Carta Mappa speciale fra quelle di questa espansione che si chiama “*Escalator*” ed è contrassegnata da un asterisco (*) sul titolo. Quando viene pescata, deve essere giocata come ogni altra Carta Mappa del Centro Commerciale, con l’eccezione che le Carte Mappa che verranno attaccate in seguito all’“*Escalator*” saranno al secondo piano. I negozi del primo piano non possono essere attaccati a quelli del secondo piano, e l’Eliporto del Centro Commerciale deve trovarsi al secondo piano.
- Ci sono anche alcune nuove regole per le Carte Mappa del Centro Commerciale. Ogni negozio nel Centro Commerciale ha un condotto di ventilazione da qualche parte sulle pareti. Per esempio, il condotto nel negozio di giochi è nello stesso quadrato dove si trova la porta. I giocatori possono usare questi condotti per andare da un negozio a quello adiacente senza passare per l’atrio.

Se un giocatore vuole usare un condotto di ventilazione, deve finire il suo movimento sullo spazio del condotto di ventilazione di un negozio. Durante il turno successivo si muove dallo spazio del negozio con un condotto di ventilazione allo spazio del condotto del negozio adiacente. Non viene tirato nessun dado di movimento ma tutte le altre regole vengono applicate normalmente.

Come detto prima, l’Eliporto può essere posizionato solo al secondo piano del Centro Commerciale. Può essere attaccato ad un corridoio o ai bordi di un negozio, questo è possibile perché i giocatori possono raggiungere l’Eliporto anche tramite un condotto di ventilazione.



Scenari Bonus

Cerca e Salva

I giocatori devono essere veloci per salvare le persone che sono rimaste intrappolate nel Centro Commerciale dall'orda di Zombi.

Per questo scenario, al posto degli Zombi, posiziona nei negozi che hanno tre spazi al loro interno dei segnalini (le monete vanno benissimo). Posiziona gli Zombi che sarebbero stati nei negozi fuori da questi. Quando passi per uno spazio su cui vi è un segnalino raccoglilo insieme ai Cuori o alle Munizioni che ci possono essere.

- Se un giocatore viene ucciso da uno Zombi, perde tutti i segnalini salvati.
- Il giocatore che per primo raggiunge il centro dell'Eliporto con il maggior numero di segnalini salvati, vince il gioco.

Uccidi il Ragazzo Con le Chiavi

Un giocatore trova le chiavi dell'elicottero all'inizio del gioco. Gli altri giocatori devono provare a prenderglielie ed arrivare all'Eliporto per primi.

- Questo scenario può essere usato con **Zombies!!!**, **Zombies!!! 2** e/o **Zombies!!! 3**.
- I giocatori iniziano il gioco tirando un dado. Il giocatore che riesce ad ottenere il numero più alto avrà le chiavi dell'elicottero e inizierà il gioco per primo.
- La partita procede normalmente ma il giocatore che inizia con le chiavi dell'elicottero tira due dadi per il suo primo movimento.
- Se un giocatore si trova sullo stesso quadrato del giocatore che possiede le chiavi può provare a prenderle. Se ci prova, tutti e due i giocatori tirano un dado a sei facce, chi ottiene il risultato maggiore vince e può tenersi le chiavi. I giocatori possono spendere Segnalini Vita e Munizioni per alzare i loro risultati. In caso di parità, il giocatore che aveva le chiavi continuerà a tenerle.
- Se il giocatore con le chiavi viene ucciso da una Zombi, le chiavi cadono a terra sullo spazio dove il giocatore è morto. Se un giocatore si muove sullo spazio dove sono appoggiate le chiavi può raccogliercle come se fossero un Segnalino Vita o Munizioni.
- Il primo giocatore che arriva al centro dell'Eliporto con le chiavi vince il gioco.