

Zombies!!! 4

The End...

Contenuti

30 Carte Mappa;
50 Carte Evento;
100 Cani Zombi di plastica;
6 Ragazzi con il fucile di plastica (pedine);
Segnalini Vita Rossi;
Segnalini Munizione Neri;
2 Dadi;
Istruzioni.

Obiettivo del Gioco

Bene, ce l'hai fatta ! Sei appena scappato dalla città, hai combattuto gli zombi potenziati alla base militare e indagato sulla fonte del flagello degli Zombi nel centro commerciale.

Tutti il tuo duro lavoro ti ha ripagato e ora ti ritrovi qui, in un bosco oscuro e solitario. Non preoccuparti dell'ululato in lontananza, probabilmente non è niente. Dopotutto chi ha mai sentito parlare di un Cane Zombi?

L'obiettivo di *Zombies!!! 4: The End...* è di essere il primo giocatore che riesce ad annullare l'incantesimo che fa resuscitare i morti. Per fare ciò, avrai bisogno di trovare più pagine possibile del Libro dei Morti; fatti strada fino alla Baita (Carta Mappa "Cabin") e lancia l'incantesimo prima che lo facciano gli altri giocatori, ma stai attento ai cani "morti".

Cambiamenti dalle precedenti espansioni di Zombies

Se non hai mai giocato a *Zombies!!!* prima d'ora, puoi saltare questa sezione. Se invece sei un fan che segue da lungo tempo *Zombies!!!*, questa parte ti interesserà.

- In *Zombies!!!4*, combatterai Cani Zombi. Visto che il set può essere usato con le altre espansioni, le regole si riferiranno agli Zombi, ai Cani Zombi o semplicemente agli "Zombi" in generale. Quando ci riferiremo solo ai cani, verrà specificatamente detto "Cani Zombi".
- I Cani Zombi si possono muovere di due quadrati, e ci possono essere un massimo di due Cani Zombi per ogni quadrato.
- Per uccidere un Cane Zombi bisogna ottenere un 5 o un 6 sul tiro di dado, ma colpendoti ti toglieranno solo metà di un Segnalino Vita.
- Per vincere bisogna arrivare fino alla Baita, uccidere tutti gli Zombi al suo interno e lanciare l'incantesimo, oppure semplicemente uccidere 25 Zombi (Zombi o Cani Zombi non fanno differenza).



- Visto che non ci sono strade su queste Carte Mappa, eccezion fatta per il ponte, possono venire disposte in qualunque modo, purché siano adiacenti le une con le altre.
- Quando finisci i tuoi Segnalini Vita, la tua pedina non viene rimessa in gioco fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Setup del Gioco

- Ogni giocatore prende una pedina.
- Ogni giocatore prende 3 Segnalini Munizione, 2 Segnalini Vita, due Mezzi Segnalini Vita e 3 Carte Evento.
- Poni il resto dei Segnalini Munizione e Vita nella scatola di gioco.
- Mescola le Carte Evento rimanenti e riponile sul tavolo in modo che tutti i giocatori possano raggiungerle facilmente.
- Rimuovi la Carta Mappa “Bridge” dal mazzo e piazzala nel centro del tavolo. Tutti i giocatori posizionano le loro pedine sul primo quadrato della Carta Mappa “Bridge” (Figura 1 “z”, *manuale originale in inglese per disegni*). La prima Carta Mappa va posizionata dall'altra parte del ponte.
- Mescola le rimanenti Carte Mappa e mettile a faccia in giù sul tavolo.
- Scegliete a caso chi deve iniziare.

Visione d'insieme sulla sequenza delle azioni in un turno

Durante un turno, bisogna seguire i seguenti passi nell'ordine in cui vengono proposti:

1. Pesca una Carta Mappa dalla pila di Carte Mappa.
2. Posiziona la Carta Mappa in gioco in uno spazio dove è possibile posizionarla.
3. Combatti un qualsiasi numero di Zombi sul tuo spazio corrente.
4. Pesca fino a 3 Carte Evento se ne hai meno di 3.
5. Tira un dado a sei facce, il risultato è il tuo movimento per questo turno.
6. Muoviti di un numero di spazi pari o inferiore al risultato del tiro di movimento.
7. Tira un dado a sei facce e muovi un numero di Zombi pari a quel numero.
8. Puoi scartare una Carta Evento dalla tua mano.

Dopo aver deciso se scartare o no una Carta Evento, il turno è finito e il gioco procede in senso orario.

Posizionare le Carte Mappa

- Visto che non ci sono strade su queste Carte Mappa, potrete posizionarle nell'ordine che preferite, con l'eccezione della Carta Mappa “Bridge”.
- “La Carta Mappa “Bridge” va posizionata all'inizio del gioco. La prima Carta Mappa verrà attaccata alla Carta Mappa “Bridge). Ai lati della Carta Mappa “Bridge” non potranno essere posizionate Carte Mappa.
- Quando una Carta Mappa con un nome viene messa in gioco, i Segnalini Munizione e Vita e i Cani Zombi vengono posizionati sulla mappa secondo il numero che si trova sull'angolo in alto a sinistra della carta.



- Per le Carte Mappa “Plain Woods” (Carte Mappa con un “*” ma senza nomi specifici), tira un dado a sei facce. Posiziona un numero di Cani Zombi sulla carta pari al risultato del dado appena tirato.
- I Cani Zombi possono essere posizionati in ogni quadrato della Carta Mappa. Per le Carte Mappa con un nome, possono essere posizionati all’interno degli edifici. Due Cani possono venir piazzati sullo stesso quadrato. I Segnalini Vita e Munizione devono essere posizionati all’interno dell’edificio, ma solo uno per quadrato. (**Non possono mai esserci due Segnalini dello stesso tipo sullo stesso quadrato**).
- Quando su di una carta mappa devono essere posizionati un certo numero di Segnalini Vita, devi mettere Segnalini vita normali, non Mezzi Segnalini Vita.
- Quando la Carta Mappa “Cabin” viene pescata, il giocatore con il più basso ammontare di pagine del Libro dei Morti la mette in gioco. Se due giocatori hanno uno stesso numero di carte del Libro dei Morti, i giocatori tirano un dado, chi ottiene il numero più alto vince.

Regole di Combattimento

- Ogni Volta che inizi il tuo turno sullo stesso spazio di uno Zombi o arrivi su di uno spazio occupato da uno Zombi, il combattimento inizia.
- Il combattimento viene risolto tirando un dado a sei facce. Devi ottenere un 5 o un 6 per uccidere un Cane Zombi. (Per uccidere uno Zombi Umano devi ottenere un 4, un 5 o un 6).
- Se fallisci il tiro di dado puoi spendere Segnalini Munizione per alzare il risultato ottenuto. (per ogni Segnalino Munizione speso aggiungi un +1 al risultato del dado).
- Se non hai abbastanza Segnalini Munizione per alzare il risultato ottenuto o se scegli di non farlo, devi scartare Metà Segnalino Vita. (Per uno Zombi Umano devi scartarne uno intero).
- Il combattimento continua fino a che lo Zombi viene sconfitto o il giocatore finisce Segnalini vita. Non puoi lasciare il combattimento con uno Zombi senza una Carta Evento.
- Quando finisci i Segnalini Vita, il tuo movimento finisce e la tua pedina viene rimossa dalla tavola. Verrà rimessa sul primo quadrato della Carta Mappa “Bridge” all’inizio del tuo prossimo turno. Scarta metà degli Zombi che hai collezionato arrotondati per difetto e tutte le Armi/Oggetti/Pagine del Libro dei Morti giocati di fronte a te. Il resto del turno continua normalmente.
- Se muori, inizi il tuo prossimo turno con 3 Segnalini Munizione, 2 Segnalini Vita e 2 Mezzi Segnalini Vita.

Regole per il Movimento dei Giocatori

- L’ammontare del movimento viene determinato dal tiro di un dado a sei facce.
- Non devi obbligatoriamente usare l’intero ammontare del tuo movimento e puoi fermarti quando vuoi durante la tua fase di movimento.
- Non puoi muoverti in diagonale.
- Ogni Zombi che incontri durante il tuo movimento deve essere combattuto prima di continuare il movimento.
- Se ti muovi su di uno spazio con un Segnalino Vita o Munizione e nessuno Zombi, Prendi immediatamente i Segnalini.



- I Giocatori e gli Zombi possono muoversi dentro e fuori solo da edifici/locazioni con un nome e solo passando per la porta di entrata/uscita.
- Tutti i quadrati delle Carte Mappa di questo set sono utilizzabili, eccezion fatta per i quadrati dove c'è l'acqua sulle Carte Mappa "Boathouse" e i sei quadrati sulla Carta Mappa "Bridge" che non fanno parte del ponte.

Regole delle Carte Evento

- Le Carte Evento (Carta A, *manuale originale per i disegni*) possono essere giocate in ogni momento. Le Carte "Pagina" (Carta B) possono essere giocate solo di fronte a te durante il tuo turno. Possono essere scartate in ogni momento per usare i loro effetti, ma ogni giocatore può rimuovere una di queste carte per round (dall'inizio del suo turno all'inizio del suo prossimo turno).
- Puoi giocare solo una Carta Evento o "Pagina" per round. Questo significa dall'inizio del tuo turno all'inizio del tuo prossimo turno.
- Non puoi mai avere più di 3 Carte Evento nella tua mano alla fine del tuo turno.
- Puoi scartare una carta alla fine del turno. Scartare una carta sancisce la fine del tuo turno, e dopo aver scartato una carta non puoi fare nient'altro.
- Una Carta Evento può violare le normali leggi di gioco.
- Se la pila di Carte Evento finisce, mescolate la pila delle Carte Scartate per formare un nuovo mazzo dal quale pescare.

Regole per il Movimento degli Zombi

- Alla fine del tuo turno, tira un dado a sei facce che determinerà il numero di Zombi da muovere. Devi muovere quel numero di zombi, se possibile, e nessuno Zombi può venire mosso due volte in un turno durante la fase di movimento degli Zombi.
- Uno Zombi Umano si muove di un quadrato, mentre un Cane Zombi si muove di 2 quadrati. Due Cane Zombi possono stare sullo stesso quadrato, ma due Zombi Umani non possono trovarsi sullo stesso quadrato. Uno Zombi Umano non può condividere uno spazio con un altro Zombi, un Cane Zombi o un giocatore.
- Gli Zombi non possono muoversi in diagonale.

Vincere il Gioco

- Per vincere il gioco devi arrivare alla Carta Mappa "Cabin" e lanciare con successo l'"Incantesimo" prima che lo faccia un altro giocatore.
- Tutti i cani che si trovano nella Baita devono essere uccisi e devi arrivare alla Baita prima di poter lanciare l'Incantesimo.
- Per lanciare con successo l'Incantesimo devi tirare un dado a sei facce. Devi ottenere un Sei. Per ogni Pagina che hai in gioco di fronte a te, il numero da raggiungere decresce di Uno. Per esempio: se hai 3 Pagine in gioco di fronte a te, ti basta ottenere un 3 o un numero superiore per vincere il gioco.
- Puoi tentare di lanciare l'Incantesimo solo una volta al turno.



Regole Addizionali

- Una volta che i Segnalini Munizione e Vita sono posizionati sul tavolo di gioco, non possono mai essere mossi.
- Ogni spazio può contenere uno Zombi e un Segnalino che sia o Vita o Munizione – mai tutti e tre insieme.
- Non puoi avere più di 5 Segnalini Vita (Due Mezzi Segnalini Vita contano come 1 Segnalino Vita).
- Puoi avere tanti Segnalini Munizione quanti ne riesci a collezionare.
- Ogni giocatore può avere solo una copia di ogni carta in gioco (armi, pagine e oggetti).
- Le Carte che sono in gioco di fronte ad un giocatore sono considerate o Armi o Oggetti.
- I quadrati con almeno un albero vivo o un arbusto sono considerati zone boschive.
- Per combinare questo set con gli altri set e le altre espansioni di Zombies!!!, mescola la Carta Mappa “Bridge” nel mazzo principale come nel caso di Zombies!!!2 e 3.