

Zombies!!!

Zombies!!! è un piccolo e superbo gioco da tavola della Journey Man Press. I giocatori devono riuscire a scappare da una città, generata a caso durante ogni partita dal posizionamento delle Carte Mappa, in cui camminano i morti viventi. Le regole semplici e veloci fanno rivivere perfettamente la frenesia e l'agitazione dei B-movie di Romero, e rendono altrettanto bene la sfrontatezza e l'ironia dell'*Armata delle Tenebre* (Evil Dead) di Raimi. Se non ce l'hai, compralo subito!

La brutta notizia è che, nonostante avesse i diritti di questo gioco eccellente, la Journey Man Press lo ha ceduto.

La buona notizia è che *Zombies!!!* è risorto dalla tomba. Il creatore Todd Breitenstein e sua moglie Kerry hanno trovato una nuova compagnia, la "Twilight Creations Inc". Quindi puoi ancora trovare *Zombies!!!* e tutte le sue espansioni, ed attendere i nuovi progetti.

Regole Opzionali per *Zombies!!!*

“Per l'inferno! Dove siamo?”

Sono dell'opinione che i giocatori non dovrebbero sapere dove sia l'Eliporto (Helipad). Normalmente, l'Eliporto si trova in fondo alla pila di Carte Mappa, per questo è l'ultimo ad essere piazzato, così i giocatori sanno esattamente quando arriverà e quando a lungo dovranno resistere. Cambieremo tutto questo.

Prendi tutte le Carte Mappa eccetto il Centro Città (Town Square) e l'Eliporto e mischiale. Mettile a faccia in giù e dividile in 2 pile uguali. Metti l'Eliporto in una di queste pile e mischia di nuovo solo quella pila, che poi metterai sotto l'altra.

L'Eliporto non apparirà prima che almeno metà delle Carte Mappa saranno apparse, ma nessuno saprà quando. Questo significa anche che non sarà una buona idea aspettare che venga giocata una Carta Mappa con il nome di un edificio per giocare l'appropriata Carta Evento, perché quella Carta Mappa potrebbe apparire solo dopo che l'Eliporto è stato piazzato.

Una volta che l'Eliporto è stato scoperto, posizionalo seguendo le solite regole. Il resto delle Carte Mappa, ancora da giocare, saranno piazzate secondo la normale sequenza di turni dei giocatori, eccetto che ora i giocatori cercheranno di piazzarle per arrivare alla meta finale: l'eliporto. Con questa opzione si tende ad accorciare il tempo di gioco.

“Solo un minuto”

Il movimento è regolato dal tempo, e più tempo spende un giocatore per combattere gli Zombi meno tempo gli rimane per correre lungo la città alla ricerca dell'elicottero per scappare. Perciò, ogni volta che un giocatore è costretto a combattere per più di 1 round, perde un Punto Movimento per quel turno, per ogni round extra in cui ha combattuto.

Es. Ted tira un 4 per muoversi. Corre attraverso la città muovendo di 2 Spazi e nel terzo incontra uno zombi. Cerca di uccidere lo zombi ma tira un 2 per il combattimento. Ha solo un proiettile, quindi



perde un punto vita e deve continuare a combattere. Con questa opzione, perciò, ha anche perso il suo ultimo Punto di Movimento, usato per combattere.

“È solo una ferita”

Quando un giocatore ha solo 2 Segnalini Vita deve ridurre di 1 tutti i tiri di movimento.

Quando un giocatore ha solo 1 Segnalino Vita deve dimezzare tutti i tiri di movimento, per difetto.

“Vieni da Papà”

Proprio come combattono gli Zombi che incontrano, i giocatori che hanno munizioni possono provare a Sparare a Zombi che si trovano distanti, facendogli esplodere la testa prima che possano avvicinarsi abbastanza da poterli mordere.

Ogni giocatore con 1 o più Segnalini Munizione può Sparare ad uno Zombi in linea di vista lungo gli Spazi della strada (non nascosti dietro una curva). Lo Zombi non deve trovarsi a più di 6 Spazi di distanza e non deve essere nello stesso Spazio del giocatore.

Tira un dado per il Tiro di Combattimento. Confronta il risultato con la distanza tra giocatore e Zombi per vedere se l'hai ucciso.

L'hai ucciso con un tiro di:

Distanza dal bersaglio:	Zombi	Giocatore
Spazio Adiacente	4-6	5-6
2 o 3 spazi	5-6	6
4, 5 o 6 spazi	6	6

Per Sparare si usa 1 Segnalino Munizione. Un giocatore non può Sparare se non ha Segnalini Munizione. Usare Segnalini Munizione extra non modifica il tiro di dado come avviene nei normali Tiri Combattimento, ma se il colpo va a vuoto non si perdono Segnalini Vita -semplicemente non ci sono altri effetti che perdere il Segnalino Munizione utilizzato.

Per Sparare si utilizza 1 Punto Movimento per ogni colpo sparato, come per ogni round di combattimento extra descritto nella regola “Solo un minuto”. Potresti decidere che se un giocatore perde un ulteriore Punto Movimento (cioè 2 per Sparare un colpo) guadagna un +1 al tiro di Sparare (prende la mira).

Ogni Carta Evento che può essere usata in relazione ad un'arma da fuoco, viene applicata anche allo Sparare. Es. Ehi guarda... uno shotgun! (Hey Look. . . A Shotgun!) Puoi aggiungere +1 ai prossimi 3 tiri di Combattimento o di Sparare, o qualsiasi combinazione.



“Zombi a Go-Go fuori di qui”

Dici che solo uno Zombi può stare in uno spazio, vero? Puah! Ti farò una soffiata. Puoi avere fino a tre Zombi nello stesso spazio in qualsiasi momento.

Quando un giocatore muove in uno spazio contenente 1 o più Zombi deve fare un Tiro di Combattimento (o l'equivalente, cioè il Tiro di Schivata) per ogni Zombi presente nello spazio, e risolvere tutti i tiri normalmente.

Es. Ted prova a passare attraverso una coppia di Zombi che si trovano sulla sua strada. Sceglie di “Scivolare come un’anguilla” (vedi più in basso), perché ha solo 2 Segnalini Munizione. Effettua 2 tiri Schivata ed i risultati sono 2 e 4, così riesce ad evitare uno Zombi, ma l’altro riesce ad afferrarlo. Perde un Segnalino Vita e deve rimanere nello Spazio. Adesso deve combattere entrambi gli Zombi per liberarsi (e perde un Punto Movimento per questo round - regola “Solo un minuto”). Decide di non riprovare a “Scivolare come un’anguilla”, ma di eliminare gli ostacoli. Fa 2 Tiri Combattimento ed ottiene un 2 ed un 3. Usa un Segnalino Munizione per far portare un 3 a 4, e dona la pace definitiva ad un non-morto. Ma c’è ancora uno Zombi (con il restante Segnalino Munizione può portare il 2 a 3 ma sarebbe comunque un fallimento) e deve continuare a Combattere, perdendo un altro Segnalino Vita per il Combattimento perso ed un altro Punto Movimento per il nuovo round di combattimento (“Solo un minuto”). Ha solo 1 Punto Movimento così decide di Schivare ancora. Questa volta tira un 6 e riesce a sfuggire allo Zombi rimanente.

“Scivolare come un’anguilla”

I giocatori possono provare a correre, schivare e scivolare attraverso gli Spazi in cui si trovano Zombi senza combatterli, evitando i loro attacchi. Questo può far risparmiare tempo e Munizioni, ma c’è il rischio di farsi afferrare.

Per “Scivolare come un’anguilla” un giocatore deve dichiarare la sua scelta prima di fare qualsiasi Tiro Combattimento. Può fare un Tiro Schivata, ed ottiene un successo con 4, 5 o 6, proprio come per il Tiro Combattimento. In questo caso, però, lo Zombi non viene ucciso ma rimane dove si trova mentre il giocatore può muoversi subito in uno Spazio adiacente, usando un altro punto movimento. Tuttavia, se il Tiro Schivata fallisce il giocatore perde immediatamente un Segnalino Vita, e deve iniziare un Combattimento contro lo Zombi, o può tentare di nuovo a “Scivolare come un’anguilla”. Il Tiro Schivata non può essere modificato usando un Segnalino Munizione, perché è tutta questione di destrezza. Un giocatore non può “Scivolare come un’anguilla” attraverso uno Spazio se non ha Punti Movimenti sufficienti per arrivare nel nuovo Spazio. Un personaggio può “Scivolare come un’anguilla” al posto di Combattere in qualsiasi momento, sempre che i Punti Movimento lo permettano.

“Scivolare come un’anguilla” attraverso uno Spazio non ti permette di raccogliere i Segnalini contenuti su di esso.

A prima vista può sembrare una regola non molto utile, del resto se fai da 4 a 6 riusciresti ad uccidere lo Zombi piuttosto che passarci solo attraverso, e se si fallisce il tiro si perde un Segnalino Vita in ogni caso, ma può servire a lasciare degli avversari che poi saranno costretti ad affrontare altri giocatori. Oppure si può modificare la regola facendo in modo che “Scivolare come un’anguilla” attraverso uno Spazio costi 1 Punto Movimento, e se si viene afferrati (cioè si sbaglia il tiro) non si perde il Segnalino Vita, ma si è costretti ad iniziare il Combattimento. (N.d.T.)



“Da che inferno vengono fuori?”

Per come stanno le cose, i giocatori sanno il numero e la posizione degli Zombi che li aspettano all'interno degli edifici. Lo Zio dice “Troppo facile!”

Quando un giocatore entra in un edificio con un nome deve tirare un dado. Se il risultato ottenuto è minore o uguale al numero di “Z” dell'edificio troveranno una sorpresa. Il giocatore che ha giocato il turno precedente posizione un numero extra di Zombi: 1 Zombi se il valore era minore o uguale del numero “Z”, 2 se il valore era metà o meno del numero “Z”, 3 se il valore era un quarto o meno del numero “Z”. È sì, questo fa dell'Ospedale (Hospital) e dell'Eliporto dei luoghi davvero pericolosi (tira per l'Eliporto solo quando un giocatore entra nello spazio dell'elicottero). Non può decollare finché ci sono Zombi sopra.

Fai un tiro ogni volta che un giocatore entra in un edificio in cui non si trova già un giocatore.

Puoi usare questa regola anche se scegli che i giocatori possono entrare negli edifici senza nome (vedi “Qui dentro, presto!”). Tira un d6, se il risultato è 2 metti uno Zombi nell'edificio, se il risultato è 1 metti 1d3 (fino al massimo possibile) nell'edificio.

“Qui dentro, presto!”

Non vedo ragione per non permettere ai personaggi di entrare negli edifici senza nome. Possono fare questo solo dagli Spazi in cui si trova una porta, ma vale anche per le porte che si trovano in mezzo a due Spazi (es. “U.S.P.C. Theatre 6”), nel qual caso si può entrare da entrambi gli spazi. Negli edifici che hanno una porta nell'angolo si può entrare solo dallo spazio diagonale opposto alla porta. Questo concede ai giocatori un luogo in cui evitare i pericoli.

È raccomandato insieme alle regole “Da che inferno vengono fuori?” e “Cos'è questo?”.

“Mangia loro, non me!”

Potrebbe sembrare antisportivo sparare ad un altro giocatore, non è vero? Lo credo, perché potrebbe rispondermi con una scarica di Munizioni. No! Un giocatore può attaccare un altro giocatore, sia in Combattimento sia Sparando. Avviene nello stesso modo con cui si Combattono gli Zombi, ma la difficoltà per colpire il bersaglio è aumentata di 1 -i giocatori sono più piccoli e veloci degli Zombi (anche se di poco). I giocatori possono Sparare agli altri giocatori proprio come sparano agli Zombi, ma con un valore maggiore per ottenere un successo.

Un giocatore può decidere di attaccare un altro giocatore ogni volta che il Movimento lo porta in uno Spazio in cui si trova un altro giocatore. Questo è possibile solo se non ci sono Zombi nello Spazio. Si fa un attacco e si Combatte nel solito modo, ma il successo è ottenuto solo con 5 o 6 e se il tiro fallisce non si perde un Segnalino Vita. Se un giocatore decide di attaccare un altro giocatore più volte nello stesso round, entrambi effettuano un Tiro Combattimento, utilizzando lo stesso valore accresciuto per ottenere il successo, e si applica il risultato nel modo appropriato. Ad ogni modo, un giocatore che non vuole impegnarsi in un Combattimento, può decidere di correre lontano e muovere in un altro Spazio, sempre che abbia movimento sufficiente.



Quando un giocatore muove fuori da uno Spazio, ogni giocatore nello Spazio può decidere di attaccarlo, anche se non è il suo turno. Esegue un normale Tiro di Combattimento con una difficoltà maggiore per ottenere il successo, e non perde il Segnalino Vita se fallisce. Se ha successo, il giocatore che sta muovendo perde un Segnalino Vita, ma può continuare a muovere.

Se il giocatore sospetta che un altro giocatore, nello Spazio in cui sta muovendo, vuole attaccarlo, può provare a “Scivolare come un’anguilla” appena entra nello Spazio. Se ha successo, ottenendo 5 o 6, può immediatamente muovere in uno Spazio adiacente e non può essere attaccato da quel giocatore. Se fallisce l’altro giocatore può decidere di attaccarlo se lo desidera, esattamente come se il giocatore che sta muovendo si stesse spostando fuori dello Spazio, come descritto sopra.

Quando un giocatore viene ucciso ogni Segnalino Munizione viene messo nello Spazio in cui è morto. Se un altro personaggio si trova nello stesso Spazio di un altro giocatore quando questo viene ucciso può scartare una delle sue Carte Evento e prenderne una di quelle del giocatore morto. Quando ci sono 2 o più giocatori nello Spazio, il giocatore di turno può fare la prima scelta.

Es. Ted muove nello stesso Spazio di Shiela. Lei ha solo un Segnalino Vita e Ted sa che lei ha appena pescato “Le chiavi sono ancora dentro!” (The Keys Are Still In It!), perché lei è stata abbastanza stupida da fargliela vedere. Mentre lei si guarda intorno e trova il veicolo, Ted decide di colpirla dietro la testa e prendere la macchina per sé. Effettua il Tiro Combattimento ed ottiene un 3. Non è abbastanza e Shiela tira un sospiro di sollievo. Ted decide di continuare: vuole la macchina. Perde un Punto Movimento per il round extra di Combattimento. Questa volta Shiela è pronta ad affrontarlo, così entrambi i giocatori fanno un Tiro di Combattimento. Ted tira un 4 questa volta. Normalmente sarebbe sufficiente, ma sta Combattendo contro un altro giocatore e quindi doveva ottenere un 5 o 6. Shiela tira un 6 e colpisce Ted, che perde un Segnalino Vita e gliene rimane solo uno. Ora ha davvero bisogno della macchina. Decide di usare l’ultimo Segnalino Munizione rimasto per trasformare il 4 in un 5 e spedire Shiela al creatore. Prende “Le chiavi sono ancora dentro!” (The Keys Are Still In It!) e scarta una Carta dalla sua mano. Gli altri giocatori ora sanno dove trovarlo.

“Vuoi fare uno scambio?”

I giocatori nello stesso Spazio possono scambiare Segnalini Munizione, Segnalini Vita e/o Carte Evento. Il valore di scambio è deciso dai giocatori.

“Cos’è questo?”

Un giocatore all’interno di un edificio può mettersi in cerca di qualcosa di utile. Al posto di un Tiro di Movimento, fa un Tiro di Ricerca. Il risultato del Tiro di Ricerca determina cosa ha trovato:

Risultato:	Hai trovato:
1	Uno Zombi - combattilo
2-3	Niente
4	Un Segnalino Munizione
5	Come il 4 o Pesca e Scarta una Carta Evento.
6	Come il 5 o un Segnalino Vita



Ogni giocatore può fare solo un Tiro di Ricerca per ogni Spazio presente in un edificio. Un giocatore può fare il Tiro di Ricerca solo se non ci sono Zombi in quello Spazio.

“Basta un morso per diventare come loro...”

“... loro non sono morti, vivono ancora!” (*Zombie, Creeping Flesh* -Peter and the Test Tube Babies). Così dice l'uomo. Per questo è veramente il minimo sostituire la pedina di un giocatore con uno Zombi quando lui muore (puoi decidere di non farlo se il giocatore è stato ucciso da un altro giocatore). Rimuovi la pedina del giocatore e sostituiscila con quella di uno Zombi al suo nuovo turno (questo da ai giocatori che si trovano nello stesso Spazio una chance di allontanarsi, prima di essere mangiati dal loro ex amico).

Se stai giocando “Prendilo come puoi” (vedi sotto), piuttosto che eliminare definitivamente il giocatore dalla partita, puoi farlo diventare un nuovo servitore del Signore degli Zombi. In questo modo continua a giocare come un normale giocatore, ma ora il suo scopo è uccidere gli altri giocatori.

Per giocare come un non-morto deve:

- Dimezzare il suo Tiro Movimento;
- Avere solo un Segnalino Vita. Guadagna 1 Segnalino Vita ogni volta che uccide un altro personaggio, ed è l'unico modo in cui può farlo;
- Non riceve Carte Evento;
- Non può avere Segnalini Munizione per nessun motivo;
- Non può “Scivolare come un'anguilla”;
- Non può muovere gli altri Zombi;
- Non può pescare o posizionare Carte Mappa.

“Sembrano infiniti!”

Sfuggire agli Zombi, non dovrebbe essere giusto. Ogni giocatore tiene il conto di quanti Zombi ha ucciso e tutti i non-morti vengono rimessi nella scatola per uscire di nuovo.

Questo significa che puoi aumentare il numero di Zombi uccisi richiesti per vincere, o provare le modalità “Prendilo come puoi” o “L'ultimo uomo rimasto” (vedi sotto).

“L'ultimo uomo rimasto”

Non c'è via d'uscita. Non c'è salvezza. È una specie di “sopravvive il più cattivo”. In questa modalità si toglie l'Eliporto (o si mette ma funziona come le altre Carte Mappa). Il vincitore è il giocatore che riesce a sopravvivere più a lungo degli altri.

Per rendere il gioco più competitivo potresti posizionare 9 Carte Mappa, formando un quadrato, per iniziare (con o senza gli Zombi, come preferisci... noi preferiamo “con”). I giocatori posizionano le loro pedine, uno alla volta, in qualsiasi Spazio. In alternativa inizia nel solito modo ma concedi un po' di round di amnistia, durante i quali nessun giocatore può attaccare gli altri (3 o 4 round dovrebbero essere abbastanza, ma dipende dal numero di giocatori).

“Sembrano infiniti!” è l'ideale per questa modalità, così come “Basta un morso per diventare come loro...”. Puoi decidere di dichiarare vincitore il giocatore che uccide il maggior numero di Zombi mentre è vivo. Uccidere un ex-giocatore diventato Zombi può far guadagnare punti extra (3), inoltre i



giocatori guadagnano punti bonus in base a quando sono stati uccisi. Es. In 6 giocatori il sopravvissuto guadagna 10 punti extra; l'ultimo ad essere morto 8 punti extra; il penultimo ad essere morto 6 punti extra; ecc.

“Prendilo come puoi”

Questa piccola variazione del gioco è basata su uno dei miei fumetti preferiti del passato (circa metà del 1980), “DeadWorld” di Vincente Locke.

Uno dei giocatori è il Signore degli Zombi (prende la pedina nera). È solo un cattivo ragazzo a capo di tutti gli altri Zombi. Per il resto è identico agli altri giocatori. Lo scopo degli altri giocatori è cacciare ed uccidere questo ragazzo. Lo scopo del Signore degli Zombi è uccidere tutti gli altri giocatori. In questa modalità, un giocatore morto non può tornare in gioco.

La partita inizia come di consueto, ma la pedina del Signore degli Zombi non viene messa in gioco e non può giocare i suoi turni finché non sono state posizionate 9 Carte Mappa. La pedina del Signore degli Zombi è posta in uno Spazio qualunque della mappa e gioca l'ultimo turno di ogni round.

Alla fine del turno di ogni giocatore, il giocatore che tiene il Signore degli Zombi tira per muovere gli Zombi al posto del giocatore di turno. Il giocatore che tiene il Signore degli Zombi è anche l'unico che può posizionare le Carte Mappa, come vuole ed in modo legale.

Puoi giocare “Prendilo come puoi” ed includere l'Eliporto come opzione per la fuga se lo desideri. In questo modo il ruolo del Signore degli Zombi è evitare che i giocatori riescano a scappare. Una variazione di questo può avvenire con uno dei giocatori che viene nominato “Il Bersaglio”, in segreto, dal Signore degli Zombi (può scrivere il colore della pedina del Bersaglio in un foglietto che viene chiuso in una scatola, per essere rivelato solo quando il Bersaglio è ucciso o è riuscito a scappare). In questo caso lo scopo del Signore degli Zombi è uccidere il Bersaglio, mentre quello dei giocatori è fare in modo che il Bersaglio riesca a scappare.

Con tanti giocatori si può includere più di un Signore degli Zombi, ed avere 2 squadre. I giocatori che tengono i Signori degli Zombi dovrebbero dividere equamente i loro turni nel miglior modo possibile. Es. Ci sono 6 giocatori e 2 Signori degli Zombi, i Signori degli Zombi mettono i loro turni alle posizioni 3 e 6, in alternativa decidono chi di loro muove gli Zombi e posiziona le Carte Mappa ogni turno.

Tratti dei Personaggi

Invece di giocare con il tipico Joe Smith, i giocatori possono decidere di avere un qualche Tratto che li aiuti durante la partita. I Vantaggi sono Tratti che aiutano i giocatori, gli Svantaggi li ostacolano. Se un giocatore decide di avere un Vantaggio deve anche prendere uno Svantaggio. Le modifiche sono applicate durante tutta la partita. Normalmente i giocatori hanno solo 1 Vantaggio ed 1 Svantaggio, ma puoi scegliere diversamente.

Ogni giocatore che vuole un Vantaggio lo scrive in un foglietto in segreto. Gli altri giocatori decidono che Svantaggio avrà quel giocatore. Infine si rivela il Vantaggio scelto ed entrambi saranno applicati per il resto della partita. **Consiglio: se il Vantaggio e lo Svantaggio sono esatti opposti (Es. Veloce e Lento) di ripetere l'operazione, oppure accordarsi tra giocatori. Lo scopo di questa regola è avere un personaggio particolare, quindi non sarebbe sensato ritrovarsi con... il tipico Joe Smith. (N.d.T.)**



Vantaggi

Veloce

Aggiunge 1 ai Tiri di Movimento.

Picchiatore

Aggiunge 1 ai Tiri di Combattimento.

Furtivo

Aggiunge 1 al Tiro di Schivare alla prima Schivata effettuata in uno Spazio.

Cecchino

Aggiunge 1 ai Tiri di Sparare.

Robusto

Inizia con 1 Segnalino Vita in più, e può avere un totale massimo di 6 Segnalini Vita.

Robusto + Esile = 4 Segnalini Vita all'inizio, massimo 5.

Muscoloso

Ogni Segnalino Munizione usato per modificare il Tiro di Combattimento aggiunge 2 invece di 1 al risultato.

Ladro

Può aggiungere 1 ai Tiri di Ricerca. Però un tiro di 1 non può essere modificato.

Può rubare 1 Segnalino Munizione dagli altri giocatori che si trovano nel suo stesso Spazio, una volta per turno.

Sesto Senso

È sufficiente muovere la pedina in una casella adiacente ad un edificio, per poter effettuare il tiro utilizzato nella regola "Da che inferno vengono fuori?" e posizionare gli Zombi extra prima di entrare in un edificio.

Conoscenze Arcane

Il giocatore può ritirare il dado per vedere quanti Zombi può muovere alla fine del suo turno.

Svantaggi

Lento

Sottrai 1 ai Tiri di Movimento.

Debole

Sottrai 1 ai Tiri di Combattimento.

Goffo

Sottrai 1 ai Tiri di Schivata.

Tremolante

Sottrai 1 ai Tiri di Sparare.

Esile

Puoi avere solo un massimo di 4 Segnalini Vita.

Robusto + Esile = 4 Segnalini Vita all'inizio, massimo 5.

Debole

Devi usare 2 Segnalini Munizione al posto di 1, se possibile, quando decidi di aumentare i Tiri Combattimento.

Sfortunato

Sottrai 1 dai Tiri di Ricerca. 1 è il minimo.

Codardo

Non puoi muovere in uno Spazio che sai contenere più di 1 Zombi. Questo può essere ignorato quando ti muovi all'interno di un edificio.

Problema di Magnetismo

Ogni Zombi mosso dal giocatore alla fine del suo turno deve essere mosso in modo da farlo avvicinare alla propria pedina.

