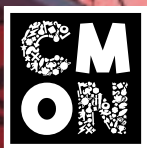


ZOMBICIDE

2^a EDIZIONE



REGOLE E MISSIONI

CAPITOLI

- **CONTENUTO**.....3
- **È L'ORA DI ZOMBICIDE!**... 5
- **DALLO ZOMBICIDE ORIGINALE ALLA 2ª EDIZIONE**..... 5
- **PREPARAZIONE**6
- **PANORAMICA DEL GIOCO** .. 8
 - FASE DEI GIOCATORI..... 8
 - FASE DEGLI ZOMBIE..... 8
 - FASE FINALE..... 8
 - VITTORIA E SCONFITTA..... 8
- **REGOLE BASE**.....9
 - DEFINIZIONI UTILI 9
 - LINEA DI VISTA10
 - MOVIMENTO.....11
 - LEGGERE UNA CARTA
 - EQUIPAGGIAMENTO12
 - Tipi di Munizioni12
 - Uccidere Zombie, Aprire Porte ed Equipaggiamento Rumoroso.....13
 - Caratteristiche di Combattimento...13
 - Rumore14
 - ADRENALINA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ15
- **INVENTARIO** 16
- **GLI ZOMBIE**..... 17
 - DEAMBULANTE17
 - BRUTO.....17
 - CORRIDORE17
 - ABOMINIO17
 - Hobominio18
 - Abominaccioso18
 - Abominasbirro18
 - Paziente 018
 - Personalizzare il Mazzo degli Abomini.....18
- **FASE DEI GIOCATORI**..... 19
 - MOVIMENTO.....19
 - CERCARE19
 - APRIRE LE PORTE19

- GENERAZIONE NEGLI EDIFICI20
- RIORGANIZZARE/SCAMBIARE21
- AZIONI DI COMBATTIMENTO.....21
 - Azione in Mischia.....21
 - Azione a Distanza21
- PRENDERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO.. 22
- FARE RUMORE22
- NON FARE NIENTE.....22
- **FASE DEGLI ZOMBIE**..... 23
 - PASSO 1: ATTIVAZIONE..... 23
 - Attacco23
 - Movimento.....24
 - Giocare i Corridori25
 - PASSO 2: GENERAZIONE25
 - Zone di Generazione Colorate25
 - Carte Assalto Zombie26
 - Carte Attivazione Extra26
 - Penuria di Zombie.....26
- **COMBATTIMENTO** 27
 - AZIONE IN MISCHIA27
 - AZIONE A DISTANZA27
 - Ordine di Priorità dei Bersagli.....28
 - Fuoco Amico.....28
- **TRATTI EQUIPAGGIAMENTO**..... 29
 - Torcia Elettrica.....29
 - Molotov29
 - Ricarica.....29
 - Abilità dell'Equipaggiamento29
- **MODALITÀ DI GIOCO AGGIUNTIVE** 30
 - FESTIVAL DEGLI ABOMINI30
 - AZIONI CON L'AUTO.....30
 - Entrare o Uscire da un'Auto30
 - Cambiare Posto in un'Auto.....30
 - Guidare un'Auto.....31
 - Prendere una Cassa di Armi Pimpate in una Pimpmobile.....32
 - Cercare in un'Auto della Polizia...32

- ZONE DI OSCURITÀ 33
- COMPAGNI..... 33
 - Scortare un Compagno.....34
 - Tratti Generali dei Compagni.....34
- MODALITÀ ULTRAROSSA 35
- REGOLARE LA DIFFICOLTÀ 35
- **MISSIONI**..... 36
 - M0 - VITA DA ZOMBICIDE (PARTITA INTRODUTTIVA) 36
 - M1 - CITTADINI ISOLATI..... 37
 - M2 - ZONA Y..... 38
 - M3 - LA 24 ORE DI ZOMBIE CITY 39
 - M4 - GUIDA E SPARA.....40
 - M5 - COLPO GROSSO.....41
 - M6 - LA FUGA42
 - M7 - IL MATTATOIO43
 - M8 - POLIZIA ZOMBIE44
 - M9 - L'UNIONE FA LA FORZA45
 - M10 - IL PAESE È PICCOLO.....46
 - M11 - IL CANALE47
 - M12 - INCIDENTE D'AUTO48
 - M13 - STRADE DI FUOCO.....49
 - M14 - COLAZIONE DA JESSE.....50
 - M15 - DIFESA COMUNE.....51
 - M16 - UN NUOVO RIFUGIO52
 - M17 - LA PIAGA53
 - M18 - LA FINE DELLA STRADA54
 - M19 - MIGLIORI AMICI PER SEMPRE ..55
 - M20 - IL FESTIVAL DEGLI ZOMBIE ..56
 - M21 - CARICO PESANTE.....57
 - M22 - AD ALTO VOLUME.....58
 - M23 - MERCY STREET59
 - M24 - VELOCITÀ DI SPERONAMENTO..60
 - M25 - LA TURBOMOLOTOV DI NED..62
- **ABILITÀ**..... 63
- **INDICE ANALITICO**..... 67
- **RICONOSCIMENTI** 67
- **RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO** 68

#01 CONTENUTO

9 TESSERE DI GIOCO
(A 2 FACCE)



88 MINIATURE

12 Sopravvissuti



76 Zombie



REGOLE ZOMBICIDE 2ª EDIZIONE

107 MINI-CARTE

63 Carte Equipaggiamento

• 6 Equipaggiamento di Partenza

Ascia Antincendio.....	1
Mazza da Baseball.....	1
Piede di Porco.....	1
Pistola.....	3

• 45 Equipaggiamento

Aaahh!.....	4
Acqua.....	2
Ascia Antincendio.....	1
Canne Mozze.....	4
Cartucce a Volontà.....	3
Cibo in Scatola.....	2
Fucile da Cecchino.....	2
Katana.....	2
Kukri.....	2
Machete.....	4
Sub-Mg.....	2
Molotov.....	4
Motosega.....	2
Piede di Porco.....	1
Pistola.....	1
Proiettili a Volontà.....	3
Sacco di Riso.....	2
Shotgun.....	2
Torcia Elettrica.....	2

• 11 Armi Pimpate

Aaahh!.....	2
AK-47 Dorato.....	1
Fucile da Cecchino dell'Esercito.....	1
Gemelle Malvagie.....	1
Gunblade.....	1
Kukri Dorato.....	1
Mazza Chiodata.....	1
Shotgun Automatico.....	1
Shotgun di Mamma.....	1
Zantetsuken.....	1

• 1 Carta di Consultazione

Auto.....	1
-----------	---

4 Carte Abominio



40 Carte Zombie



71 SEGNALINI

- Auto (Pimpmobile/Auto della Polizia)..... 3
- Cassa di Armi Pimpate..... 12
- Generazione di Zombie (Generazione di Partenza)..... 1
- Generazione di Zombie (Rossa/Blu)..... 1
- Generazione di Zombie (Rossa/Rossa)..... 5
- Generazione di Zombie (Rossa/Verde)..... 1
- Obiettivo (Rosso/Blu)..... 1
- Obiettivo (Rosso/Rosso)..... 9
- Obiettivo (Rosso/Verde)..... 1
- Porta (Blu - aperta/chiusa)..... 1
- Porta (Rossa - aperta/chiusa)..... 15
- Porta (Verde - aperta/chiusa)..... 1
- Primo Giocatore..... 1
- Segnalino Rumore..... 18
- Zona di Uscita..... 1



6 PLANCE DEI SOPRAVVISSUTI



6 BASI COLORATE DEI SOPRAVVISSUTI



6 DADI



48 SEGNAPUNTI



#02 È L'ORA DI ZOMBICIDE!

Fino a poco tempo fa, molti di noi erano persone comuni che conducevano vite comuni, e i nostri sogni rientravano nei confini imposti dalla legge comune. Poi arrivarono gli zombie, cogliendo l'umanità di sorpresa. Gli infetti distrussero il vecchio mondo nel giro di pochi giorni.

Di fronte all'apocalisse, alcuni di noi hanno mostrato il loro vero io e sono sopravvissuti facendo fuoco e fiamme. Non siamo più le persone che eravamo. Il passato è perduto. Ora siamo liberi di scegliere il nostro destino. Questo non diventerà un mondo di zombie. È l'ora della vendetta. È l'ora di Zombicide!

Zombicide è un gioco collaborativo in cui i giocatori, da 1 a 6, assumono il ruolo di Sopravvissuti in lotta contro gli Zombie, controllati dal meccanismo stesso del gioco. I temi principali di Zombicide sono il lavoro di squadra, l'azione frenetica e il raggiungimento della vittoria contro probabilità impossibili.

Lo scopo del gioco è scegliere una Missione e completarne l'Obiettivo uccidendo il maggior numero possibile di Zombie lungo il percorso. Questi mostri sono imprevedibili e arriveranno in numeri sempre maggiori man mano che l'Adrenalina salirà, minacciando di sopraffare i Sopravvissuti, che faranno bene a guardarsi le spalle a vicenda!

I Sopravvissuti usano tutte le armi che riescono a trovare per uccidere gli Zombie e rallentare l'invasione. Migliore è l'arma, più alto è il computo delle vittime, più Zombie compariranno, attirati dal massacro!

La vostra arma migliore, tuttavia, è la collaborazione. Tutti i giocatori vincono o perdono assieme e soltanto grazie al lavoro di squadra i Sopravvissuti potranno migliorare, sbloccare potenti Abilità e accedere alle armi migliori. La collaborazione è essenziale per la sopravvivenza e la vittoria!



#03 DALLO ZOMBICIDE ORIGINALE ALLA 2ª EDIZIONE

Molti giocatori hanno dato la caccia agli Zombie per anni e conoscono a memoria le regole della sopravvivenza. Quella più importante è capire quando arriva il momento di evolversi. I giocatori veterani troveranno in questa sezione l'elenco delle pagine da controllare per capire cosa è cambiato.

- **Preparazione (pagina 6).** Preparazione più rapida, con porte sulle tessere e Zone predefinite per gli Obiettivi e le Armi Pimpate.
- **Leggere una Carta Equipaggiamento (pagina 12).** Presentazione di nuovi simboli, come le Munizioni e il tipo di Arma.
- I Punti Esperienza sono stati sostituiti dai **Punti Adrenalina**. Funzionano allo stesso modo.
- **Gli Zombie (pagina 17).** Presentazione degli Assalti Zombie e delle nuove regole sugli Abomini.
- **Azione di Movimento (pagina 19).** I Sopravvissuti Ragazzini possono usare l'Abilità Inafferrabile una volta per Turno.
- **Generazione negli Edifici (pagina 20).** Gli Zombie vengono generati nelle Zone di Oscurità.
- **Attacco degli Zombie (pagina 23).** I Sopravvissuti classici vengono eliminati con 3 Ferite. I Sopravvissuti Ragazzini possono sostenerne solo 2.
- **Movimento degli Zombie (pagina 24).** Regole aggiornate sulla suddivisione degli Zombie.
- **Generazione di Zombie (pagina 25).** Il Passo di Generazione inizia sempre dalla Zona di Generazione di Partenza.
- **Ordine di Priorità dei Bersagli (pagina 28).** I Brutti vengono prima. Regole semplificate per un Ordine di Priorità dei Bersagli condiviso.
- **Fuoco Amico (pagina 28).** Nuove regole per quando si colpiscono i compagni di squadra con gli insuccessi delle Azioni a Distanza.
- La Precisione minima è sempre 2+, a prescindere da come gli effetti di gioco potrebbero cumularsi.
- Le **Molotov** e i **Fucili da Cecchino** non vanno più costruiti. Vengono forniti come carte Equipaggiamento.
- **Modalità di Gioco Aggiuntive (pagina 30).** Regole espanse e modalità di gioco aggiuntive rendono le vostre partite più variegata. Sono incluse nuove regole per le Auto, regole espanse per le Zone di Oscurità e i Compagni.
- **Abilità (pagina 63).** Molte Abilità sono state aggiunte o aggiornate per adattarsi a questa nuova edizione.

#04 PREPARAZIONE

Si, girovaghiamo da una città all'altra. È così che riusciamo a trovare pasti rapidi, vestiti di qualità, sapone, automobili e armi. A quanto pare non capite bene, quindi saremo più chiari: non viviamo qui nonostante la presenza degli zombie, ma proprio a causa della loro presenza. Un predatore segue sempre la propria preda!

In una partita a *Zombicide* si usano 6 Sopravvissuti, distribuiti nel modo che si preferisce tra i giocatori. Consigliamo ai giocatori esordienti di giocare le loro prime partite con 6 giocatori, i quali controllano 1 solo Sopravvissuto a testa. Un giocatore veterano può invece assumere facilmente il controllo di un'intera squadra di 6 Sopravvissuti e farsi strada ad armi spianate attraverso i pericoli della missione!

1- Scegliere una Missione.

2- Collocare le tessere.

3- Collocare le Zone di Generazione, i segnalini e le miniature come indicato dalla Missione e dalle tessere.

Giocatori veterani di Zombicide, attenzione:

- Le tessere prestabiliscono l'ubicazione delle Casse di Armi Pimpate e dei segnalini Obiettivo.

- Le porte chiuse sono già disegnate sugli edifici.



4- Selezionare i Sopravvissuti e distribuirli tra i giocatori come si preferisce. Dal momento che collaborano contro il gioco stesso, tutti i giocatori fanno parte della stessa squadra. I giocatori possono disporsi attorno al tavolo nell'ordine che preferiscono.

5- I giocatori prendono 1 Plancia per ognuno dei loro Sopravvissuti e collocano la Scheda Identità del Sopravvissuto su di essa. Prendono una base di plastica colorata e la attaccano alla miniatura del Sopravvissuto per identificarla facilmente. Infine, prendono i 5 segnapunti di plastica dello stesso colore della base.

6- Suddividere le carte seguenti in mazzi separati. Sono identificabili dalla loro categoria, scritta sul dorso, e dal rispettivo colore. Mescolare ognuno di questi mazzi e collocarlo a faccia in giù accanto al tabellone.

- Equipaggiamento di Partenza (grigio).
- Equipaggiamento (blu).
- Armi Pimpate (rosso).
- Zombie (giallo).
- Abomini.

Collocare la carta di consultazione dell'Auto a portata di mano di tutti i giocatori. Questa carta funge da promemoria delle regole e delle statistiche delle Auto e non appartiene ad alcun giocatore specifico.



Carta di consultazione dell'Auto.

7- Prendere tutte le carte Equipaggiamento di Partenza e distribuirle casualmente e nel modo più uniforme possibile tra i Sopravvissuti. Se necessario, i giocatori scelgono quali Sopravvissuti riceveranno più di 1 carta.

8- Collocare le miniature che rappresentano i Sopravvissuti scelti sulla Zona o sulle Zone di Partenza dei Sopravvissuti, come indicato dalla Missione.

9- Ogni giocatore colloca la sua o le sue Plance del Sopravvissuto davanti a sé, assicurandosi che la freccia scorrevole si trovi sulla casella 0 dell'area blu della Barra di Pericolo. Poi, colloca un segnapunti sullo slot appropriato della sua Barra delle Ferite (vedi la pagina successiva) e un altro segnapunti nello slot della prima Abilità (Blu). Altri 3 segnapunti vanno collocati negli slot di riserva in cima alla Plancia. L'Equipaggiamento di Partenza può essere collocato negli slot Mano o Zaino della Plancia (vedi pagina 16).



Amy è un Sopravvissuto classico e parte con Salute 3.



Bunny G è un Ragazzino. Parte con Salute 2 e può usare l'Abilità Inafferrabile una volta per Attivazione.



Segnalino Primo Giocatore.

10- Il giocatore che possiede l'Ascia Antincendio come Equipaggiamento di Partenza è il primo giocatore per il primo Round di Gioco e riceve il segnalino Primo Giocatore.

3 segnapunti nella riserva.



Segnapunti sull'Abilità Blu.

Segnapunti sullo 0 della Barra di Pericolo.

Segnapunti sul 3 della Barra delle Ferite.

Amy ha ricevuto l'Ascia Antincendio come suo Equipaggiamento di Partenza. Riceve anche il segnalino Primo Giocatore per il primo Round di Gioco.

Esistono 2 tipi di Sopravvissuti in *Zombicide*: Sopravvissuti classici e Ragazzini. I Sopravvissuti classici non hanno caratteristiche distintive. Solitamente partono con Salute 3.



I Ragazzini possiedono un proprio simbolo sulla loro Scheda Identità. Solitamente partono con Salute 2 e possono usare l'Abilità Inafferrabile (vedi pagina 65) una volta per Attivazione con una singola Azione di Movimento.



Questa Missione è pronta per essere giocata. Che Zombicide abbia inizio!

#05 PANORAMICA DEL GIOCO

I nostri avversari infetti non usano più le armi con cui tentavano di difendere le loro vite passate. In certi posti è possibile raccogliere un'arma da terra e iniziare subito a sparare. D'altro canto, gli zombie non vanno sottovalutati. La loro forza è nel numero, e agiscono in modo imprevedibile. Questa è una guerra a cui nessuno ha potuto prepararsi.

Zombicide si svolge in una serie di Round di Gioco composti nel modo seguente.

FASE DEI GIOCATORI

Il giocatore con il segnalino Primo Giocatore svolge il suo Turno, attivando i suoi Sopravvissuti 1 alla volta, nell'ordine di sua scelta. Ogni Sopravvissuto può effettuare inizialmente 3 Azioni per Turno, anche se certe Abilità possono permettergli di effettuare delle Azioni extra man mano che la partita procede. Il Sopravvissuto usa le sue Azioni per uccidere gli Zombie, muoversi sul tabellone e svolgere altri compiti per conseguire i vari Obiettivi della Missione.

Una volta che un giocatore ha attivato tutti i suoi Sopravvissuti, il giocatore alla sua sinistra svolge il suo Turno, attivando i suoi Sopravvissuti allo stesso modo.

Quando tutti i giocatori hanno completato il loro Turno, la Fase dei Giocatori termina.

La Fase dei Giocatori è spiegata in dettaglio a pagina 19.

FASE DEGLI ZOMBIE

Tutti gli Zombie sul tabellone si attivano e spendono 1 Azione attaccando un Sopravvissuto che si trova nella loro stessa Zona oppure, se non possono attaccare nessuno, muovendosi verso i Sopravvissuti.

Alcuni Zombie, chiamati Corridori, hanno diritto a 2 Azioni, quindi possono attaccare due volte, attaccare e muoversi, muoversi e attaccare o muoversi due volte.

Una volta che tutti gli Zombie hanno effettuato le loro Azioni, nuovi Zombie appaiono in tutte le Zone di Generazione attive sul tabellone.

La Fase degli Zombie è spiegata in dettaglio a pagina 23.

FASE FINALE

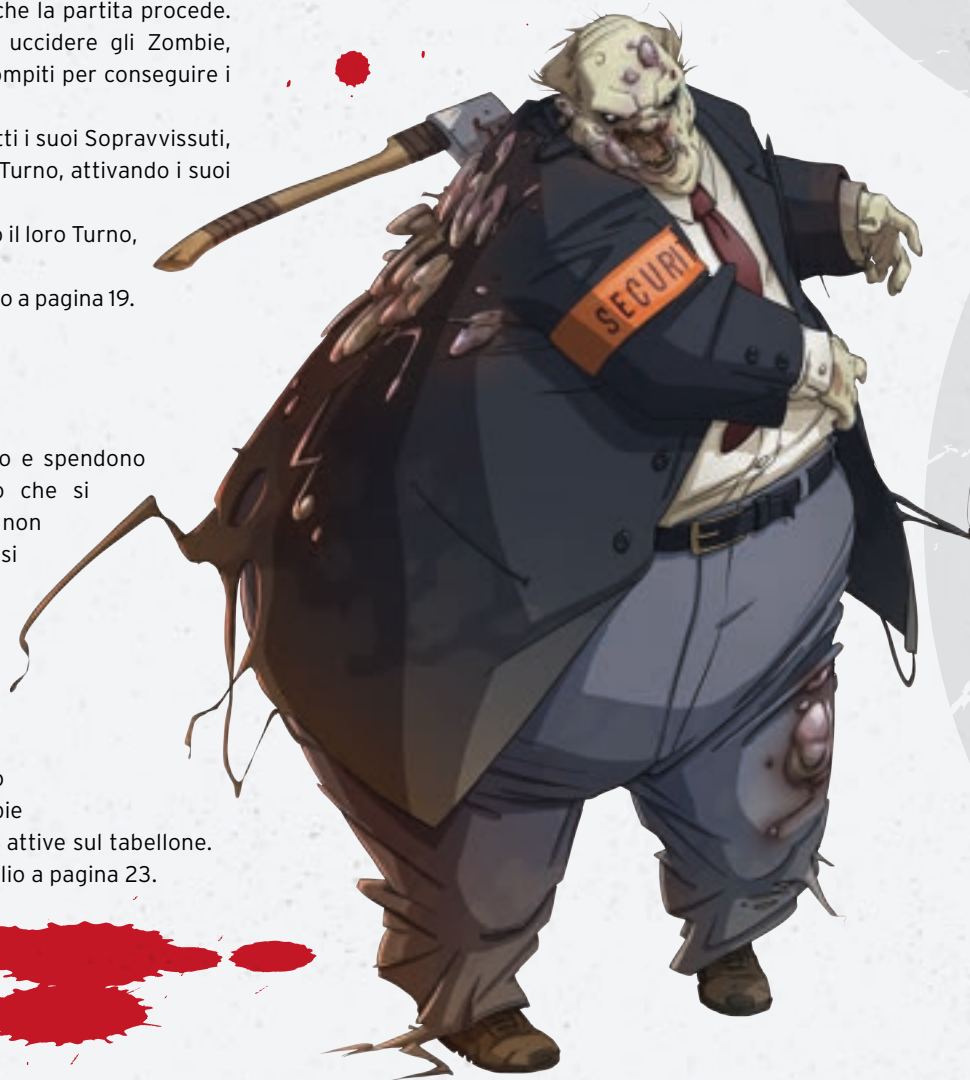
Tutti i segnalini Rumore vengono rimossi dal tabellone e il primo giocatore passa il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra. Ha quindi inizio un nuovo Round di Gioco.

VITTORIA E SCONFITTA

La partita è vinta immediatamente quando tutti gli Obiettivi della Missione sono stati completati.

La partita è persa quando un Sopravvissuto è stato eliminato, quando gli Obiettivi della Missione non possono più essere completati, o quando si verifica una specifica condizione di sconfitta.

Zombicide è un gioco collaborativo, quindi tutti i giocatori vincono o perdono insieme.



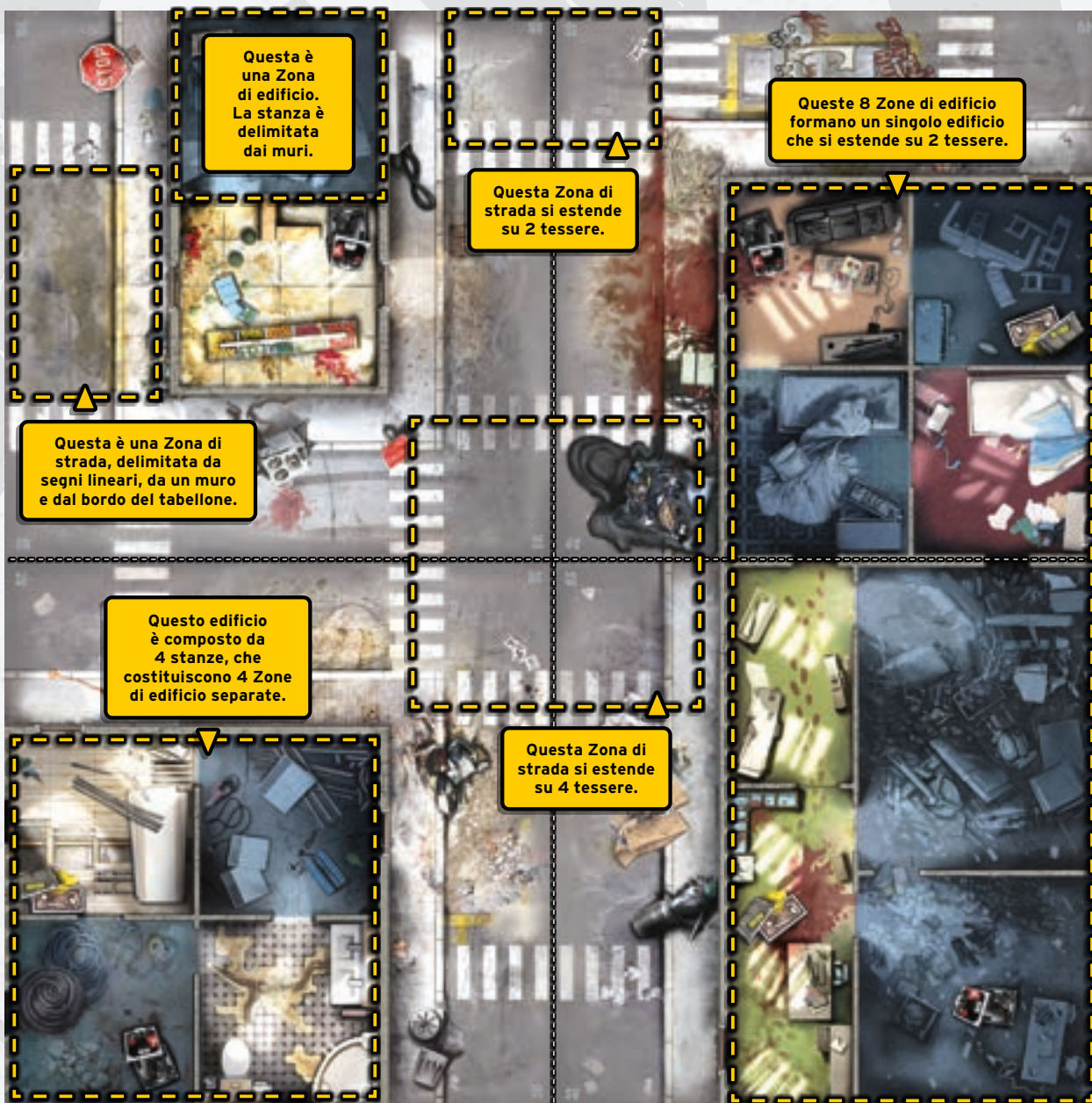
#06 REGOLE BASE

C'è una sola regola: niente regole. Beh, quasi. Trovatevi delle armi toste, restate assieme, uccidete gli zombie, godetevi la vita e andrà tutto bene.

DEFINIZIONI UTILI

Personaggio: Un Sopravvissuto o uno Zombie.

Zona: All'interno di un edificio, una Zona è una stanza. In strada, una Zona è un'area delimitata da segni lineari (o da segni lineari e i bordi del tabellone) e dai muri degli edifici.



LINEA DI VISTA

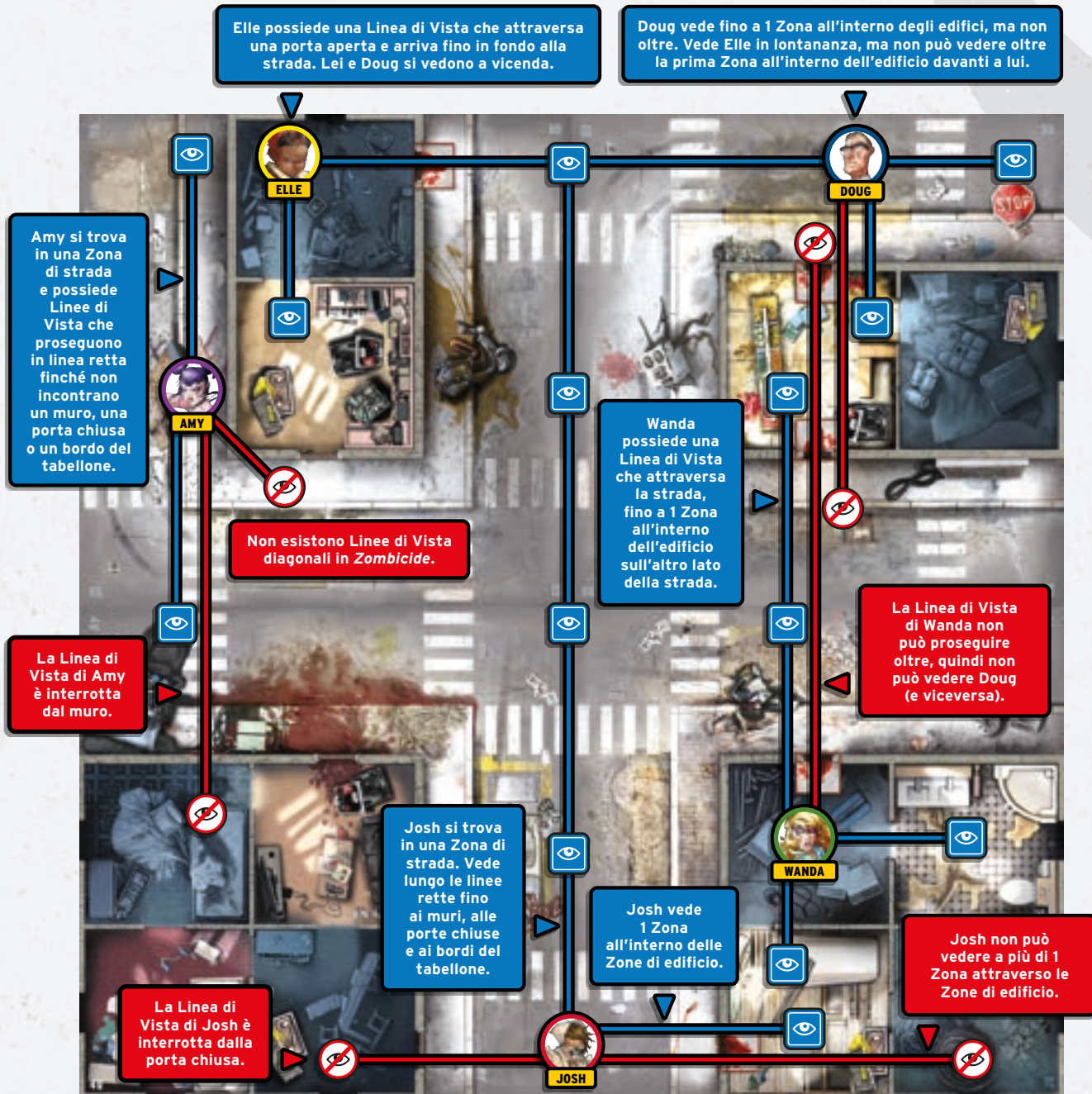
La Linea di Vista definisce se i Personaggi sono in grado di vedersi a vicenda. Per esempio, se un Sopravvissuto può vedere uno Zombie oltre una porta aperta, da una stanza all'altra, dall'altra parte della strada, ecc.

Nelle Zone di strada, i Personaggi vedono lungo le linee rette che corrono parallelamente ai bordi del tabellone. I Personaggi non possono vedere diagonalmente. La loro Linea di Vista copre tutte le Zone che la linea attraversa prima di arrivare a un muro o al bordo del tabellone.

Nelle Zone di edificio, un Personaggio vede tutte le Zone che condividono un'apertura con la stanza attualmente occupata dal Personaggio. Se c'è un'apertura, i muri non bloccano la Linea di Vista tra 2 Zone. **La Linea di Vista di un Personaggio, tuttavia, è limitata a 1 Zona di distanza.**

- Se un Sopravvissuto guarda da una Zona di edificio a una o più Zone di strada, la Linea di Vista può attraversare un qualsiasi numero di Zone di strada in linea retta.
- Se un Sopravvissuto guarda da una Zona di strada a un edificio, la Linea di Vista arriva solo a 1 Zona all'interno dell'edificio.

NOTA: Le porte chiuse bloccano le Linee di Vista.



MOVIMENTO

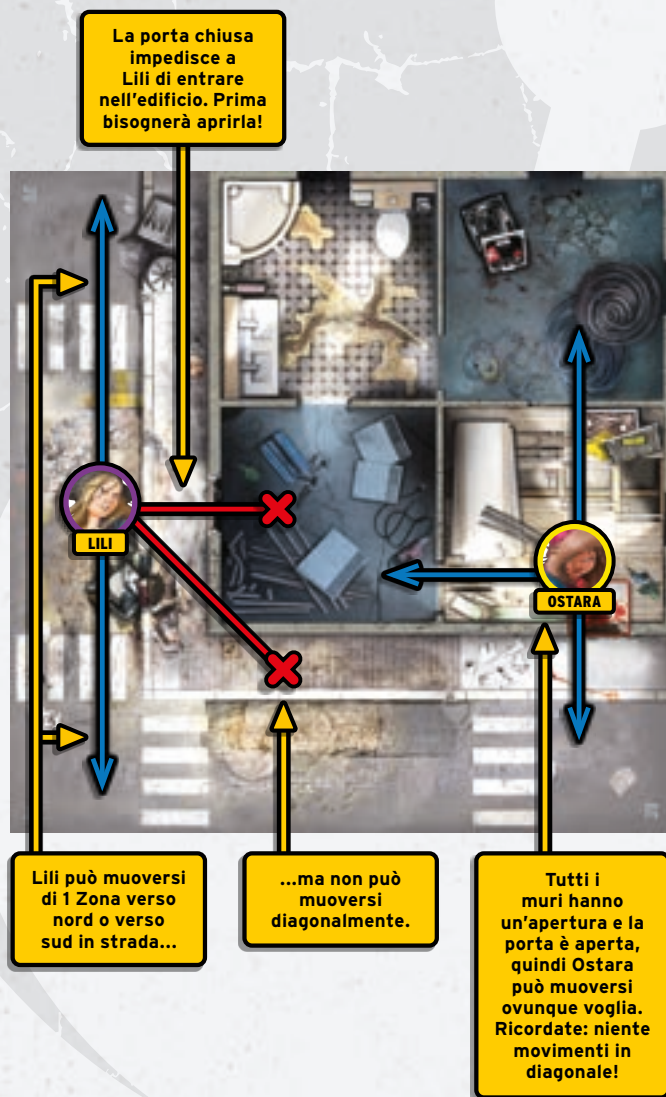
Il movimento è vita. Muovetevi sempre!

- Wanda

I Personaggi possono muoversi da una Zona alla successiva, purché la prima Zona condivida almeno 1 bordo con la Zona di destinazione. Gli angoli non contano; questo significa che i Personaggi non possono muoversi in diagonale.

Nelle Zone di strada, il movimento da una Zona vuota all'altra è privo di restrizioni. Tuttavia, i Personaggi devono passare attraverso una porta aperta (o un'apertura) per muoversi da una Zona di edificio a una Zona di strada e viceversa.

Nelle Zone di edificio, i Personaggi possono muoversi da una Zona all'altra purché queste Zone siano collegate da un'apertura (come per esempio una porta aperta). La posizione della miniatura all'interno della Zona e la disposizione dei muri non contano, fintanto che le Zone condividono un'apertura.





LEGGERE UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO

*Fidati di me. La cadenza di fuoco ti salva la vita.
Continua a sparare!*

- Doug

Zombicide contiene molte carte Equipaggiamento differenti. Quelle che i Sopravvissuti usano per eliminare gli Zombie mostrano le caratteristiche di Combattimento sul fondo:



Le armi sono suddivise in 2 categorie: armi da Mischia e armi a Distanza. Si usano i simboli Mischia e Distanza per distinguere ciascun tipo.



Le armi da Mischia mostrano il simbolo Mischia.

Hanno un valore di Gittata 0 e quindi possono essere usate solo nella stessa Zona in cui si trova il Sopravvissuto. Vengono usate con le Azioni in Mischia (vedi pagina 21).



Mazze da Baseball, Piedi di Porco e Asce Antincendio sono armi da Mischia.



Le armi a Distanza mostrano il simbolo Distanza.

Hanno un valore di Gittata massima pari a 1 (o più). Vengono usate con le Azioni a Distanza (vedi pagina 21). Attaccare a Gittata 0 con un'arma a Distanza è considerato comunque un'Azione a Distanza.



Pistole, Shotgun e Fucili da Cecchino sono armi a Distanza.

TIPI DI MUNIZIONI

Le armi a Distanza usano le munizioni per eliminare gli Zombie. Hanno munizioni infinite (buon divertimento!). Tuttavia, non tutte usano lo stesso tipo di Munizioni.



Le armi con il simbolo **Proiettili** sparano munizioni di piccolo calibro contro gli Zombie. È possibile usare la carta Proiettili a Volontà per offrire al Sopravvissuto la comoda opzione di ripetere il tiro.



Le armi con il simbolo **Cartucce** usano munizioni di calibro più grosso. Chi possiede la carta Cartucce a Volontà può ripetere il tiro contro i bersagli più resistenti.



• UCCIDERE ZOMBIE, APRIRE PORTE ED EQUIPAGGIAMENTO RUMOROSO

Molte carte Equipaggiamento, come il Piede di Porco, l'Ascia Antincendio e la Motosega, consentono ai Sopravvissuti sia di aprire le porte che di eliminare gli Zombie.



L'equipaggiamento che consente ai Sopravvissuti di uccidere gli Zombie mostra il simbolo Mischia oppure Distanza.



L'equipaggiamento che consente ai Sopravvissuti di aprire le porte mostra questo simbolo.

Ognuno di questi simboli è accompagnato da un secondo simbolo correlato al Rumore, che indica se l'Azione è rumorosa o meno. Il Rumore attira gli Zombie!



Questa Azione è rumorosa e produce un segnalino Rumore.



Questa Azione non è rumorosa e non produce un segnalino Rumore.

ESEMPIO 1 - L'Ascia Antincendio:

Può aprire le porte e produce un segnalino Rumore quando è usata in questo modo.

Può uccidere gli Zombie, ma non produce un segnalino Rumore quando è usata in questo modo.

ESEMPIO 2 - La Motosega:

Può aprire le porte e produce un segnalino Rumore quando è usata in questo modo.

Può uccidere gli Zombie e produce un segnalino Rumore quando è usata in questo modo.

• CARATTERISTICHE DI COMBATTIMENTO

Le armi mostrano le caratteristiche di Combattimento utili per eliminare gli Zombie in molti modi.

Tipo di Arma. Questo Equipaggiamento è un'arma da Mischia.

Gittata. Il numero minimo e massimo di Zone che l'arma può raggiungere. 0 indica che può essere usata solo nella Zona del Sopravvissuto.

Dadi. Si tira il numero di dadi indicato da questo valore quando si spende un'Azione in Mischia per usare questa arma.

Danni. I danni inflitti con ogni successo. I danni non sono cumulativi in caso di più successi.

Precisione. Ogni risultato del dado che è pari o superiore a questo valore è un successo. I risultati inferiori sono insuccessi.

Doppia. Se il Sopravvissuto impugna armi Doppie con lo stesso nome in ogni slot Mano (vedi pagina 27) può usarle entrambe con una singola Azione (devono mirare alla stessa Zona).

Tipo di Munizioni. Questo Equipaggiamento usa i Proiettili.

Danni. I danni inflitti con ogni successo. I danni non sono cumulativi in caso di più successi.

Tipo di Arma. Questo Equipaggiamento è un'arma a Distanza.

Gittata. Il numero minimo e massimo di Zone che l'arma può raggiungere. 0-1 indica che può essere usata per fare fuoco nella stessa Zona del Sopravvissuto o a 1 Zona di distanza (ed entro Linea di Vista).

Dadi. Si tira il numero di dadi indicato da questo valore quando si spende un'Azione a Distanza per usare questa arma.

Precisione. Ogni risultato del dado che è pari o superiore a questo valore è un successo. I risultati inferiori sono insuccessi.



• RUMORE

Fare silenzio? E perché? Io mi diverto, e il divertimento fa rumore!

- Bunny G



Maneggiare una motosega o sparare con le armi automatiche fa Rumore e il Rumore attira gli Zombie. Inoltre, ogni Azione usata per attaccare o aprire una porta con Equipaggiamento rumoroso produce un segnalino Rumore.

• Collocare il segnalino Rumore nella Zona in cui il Sopravvissuto ha risolto l'Azione. Il segnalino rimane nella Zona dove il Sopravvissuto lo ha prodotto, anche se poi il Sopravvissuto si muove nel corso del Turno.

- Una singola Azione può produrre solo un singolo segnalino Rumore, a prescindere dal numero di dadi tirati, dal numero di successi ottenuti o dall'uso di armi Doppie.
- I segnalini Rumore vengono rimossi dal tabellone durante la Fase Finale (vedi pagina 8).

NOTA: Ogni miniatura di un Sopravvissuto conta anche come segnalino Rumore. Pare proprio che i Sopravvissuti di Zombicide non riescano a fare silenzio, e dei ragazzini è meglio non parlare proprio!

ESEMPIO: Ned spende la sua prima Azione eliminando un Deambulante nella sua stessa Zona con una Katana. La Katana è un'arma Silenziosa e non produce segnalini Rumore. Spendendo la sua seconda Azione per sparare a 1 Zona di distanza con uno Shotgun, che è un'arma rumorosa. Anche se tira più dadi, ha speso una sola Azione per farlo: Ned deve collocare un singolo segnalino Rumore nella sua Zona. Ned spende la sua terza Azione per muoversi e andarsene. Il segnalino Rumore rimane nella Zona in cui Ned lo ha prodotto e non lo segue quando lui si muove.



ADRENALINA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ

Dimmi come uccidi gli zombie e ti dirò chi sei.

- Elle

Per ogni Zombie eliminato, un Sopravvissuto guadagna 1 Punto Adrenalina (PA) e avanza di una tacca sulla sua Barra di Pericolo. Alcuni elementi del gioco forniscono PA aggiuntivi, come per esempio prendere segnalini Obiettivo o consumare cibo.

Esistono 4 Livelli di Pericolo sulla Barra di Pericolo: Blu, Giallo, Arancione e Rosso. A ogni nuovo Livello di Pericolo, un Sopravvissuto ottiene 1 nuova Abilità che gli sarà di aiuto nella sua Missione (vedi pagina 63). Le Abilità si aggiungono le une alle altre da un Livello di Pericolo all'altro. Man mano che le nuove Abilità vengono sbloccate, il giocatore colloca nuovi segnapunti sulla Plancia del Sopravvissuto per indicarle.

L'accumulo di Adrenalina, tuttavia, ha un effetto collaterale. **Quando i giocatori pescano una carta Zombie per generare gli Zombie, devono leggere la riga che corrisponde al Livello di Pericolo più alto ottenuto tra i Sopravvissuti.** (vedi Generazione degli Zombie, pagina 25). Più forte è il Sopravvissuto, più Zombie appaiono.

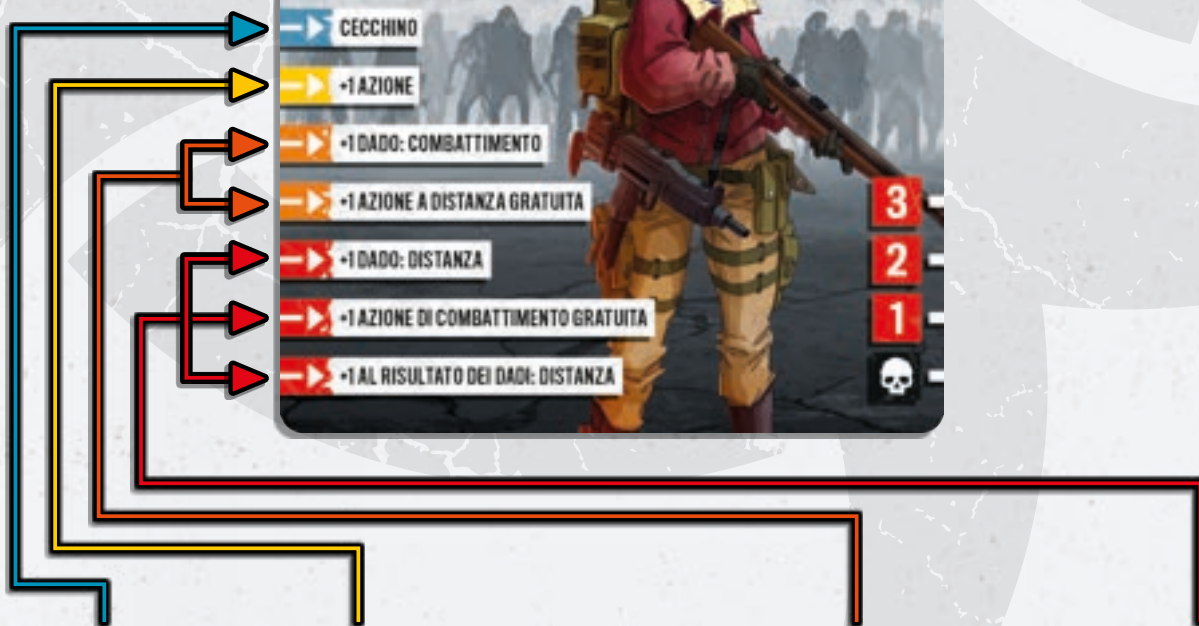


Livello Rosso: 6 Deambulanti

Livello Arancione: 4 Deambulanti

Livello Giallo: 2 Deambulanti

Livello Blu: 1 Deambulante



Un Sopravvissuto inizia la partita al Livello Blu, con 0 Punti Adrenalina e una singola Abilità.

A 7 Punti Adrenalina, il Sopravvissuto raggiunge il Livello Giallo e ottiene una quarta Azione.

A 19 Punti Adrenalina il Sopravvissuto raggiunge il Livello di Pericolo Arancione e sceglie un'Abilità tra le 2 indicate a questo Livello.

A 43 Punti Adrenalina il Sopravvissuto raggiunge il Livello di Pericolo Rosso e sceglie un'Abilità tra le 3 indicate a questo Livello.

#07 INVENTARIO

- Signore? Hai l'arma che stavo cercando.
- Stavo per dirti la stessa cosa. Come ti chiami, piccola teppista?
- Ostara. E tu?
- Ned.
- Piacere di conoscerti. Posso avere quest'arma? Per favore?



Zaino: Gli slot Zaino possono custodire qualsiasi carta Equipaggiamento che il Sopravvissuto non stia usando attualmente. Il Sopravvissuto non può usare la Katana finché non la sposta su uno slot Mano.



La carta Equipaggiamento Proiettili a Volontà, che recita "Può essere usata nello Zaino", fornisce comunque il suo effetto di gioco al Sopravvissuto.



Slot Mano: Entrambe le mani vengono usate per il Combattimento. Il Sopravvissuto può effettuare Azioni a Distanza con la Sub-MG e Azioni in Mischia con il Machete.

Ogni Sopravvissuto può portare fino a 5 carte Equipaggiamento, suddivise in 2 tipi di slot Equipaggiamento sulla sua Plancia: 2 slot Mano e 3 slot Zaino. I giocatori possono scartare le carte dall'inventario del loro Sopravvissuto per fare spazio a nuove carte in qualsiasi momento, gratuitamente (anche durante il Turno di un altro giocatore).

Ogni slot Mano può contenere 1 carta Equipaggiamento. Le armi e gli altri oggetti negli slot Mano possono essere usati normalmente.

Lo Zaino può contenere fino a 3 carte Equipaggiamento. Le caratteristiche e gli effetti di gioco descritti sulle carte Equipaggiamento non possono essere utilizzati finché quelle carte non saranno spostate negli slot Mano dell'inventario.

Le carte Equipaggiamento con la dicitura "Può essere usata nello Zaino" possono essere usate sia quando sono negli slot Mano che nello slot Zaino.

#08 GLI ZOMBIE

Non sono un dottore, ma da quello che vedo, gli zombie sono corpi ospiti senza vita infettati da qualcosa. Non sappiamo di cosa si tratti, o come si diffonda. Non hanno più bisogno di mangiare o di dormire e non mostrano segni di dolore. Sono essenzialmente marionette assetate di sangue, ma da non sottovalutare. Possono reggere a molti colpi e vi daranno la caccia senza tregua per giorni. L'unica cura che conosco è un'esecuzione sommaria.

- Amy

Zombicide presenta 4 tipi di Zombie. La maggior parte degli Zombie può spendere una singola Azione quando si attiva. Uno Zombie viene eliminato non appena viene colpito da un attacco che infligge il valore minimo di Danni richiesto. Il suo uccisore guadagna immediatamente i corrispondenti Punti Adrenalina.



DEAMBULANTE

Puzzano, sono disgustosi e lenti.

Ferite inflitte: 1
Per eliminarlo: 1 Danno
Ricompensa in Punti Adrenalina: 1 punto

BRUTO

Grossi, gonfi e resistenti. Questi Zombie sono difficili da abbattere. Le armi che infliggono solo 1 Danno non riescono a ferirli... in alcun modo.

Ferite inflitte: 1
Per eliminarlo: 2 Danni
Ricompensa in Punti Adrenalina: 1 punto

CORRIDORE

Questi mostri, potenziati per qualche strano motivo, si muovono al doppio della velocità dei Deambulanti.

Ferite inflitte: 1
Per eliminarlo: 1 Danno
Ricompensa in Punti Adrenalina: 1 punto
Regola Speciale: I Corridori possiedono 2 Azioni ogni volta che vengono attivati (vedi pagina 25).

! ASSALTO ZOMBIE!



Certe carte Zombie contengono la parola chiave Assalto. Quando si pesca una di queste carte, si collocano le miniature degli Zombie corrispondenti normalmente. Poi queglii Zombie effettuano immediatamente un'Attivazione gratuita (vedi pagina 23)!

ABOMINIO



Zombicide presenta 4 Abomini diversi, ognuno dotato di capacità diverse. Vengono generati casualmente dal mazzo degli Abomini, ma può essercene soltanto 1 sul tabellone in ogni determinato momento.

Mutato oltre ogni parvenza di umanità, un Abominio è il peggiore incubo dei Sopravvissuti. Solo le armi che infliggono 3 o più Danni possono uccidere questo mostro. Anche una Molotov ben piazzata funzionerà, in quanto uccide ogni cosa nella sua Zona bersaglio.

Ferite inflitte: 1
Per eliminarlo: 3 Danni (o Molotov).
Ricompensa in Punti Adrenalina: 5 punti

Regole Speciali:

- È necessaria una Molotov o un'arma da 3 Danni per eliminare un Abominio. Nessuna arma nella scatola base di Zombicide possiede un valore naturale di 3 Danni. È possibile raggiungerlo tramite le Abilità (come +1 Danno, pagina 63), o tramite le regole speciali della Missione.
- Risolvere questi effetti di gioco ogni volta che si pesca una carta Zombie che genera un Abominio:
 - **Se non c'è alcun Abominio sul tabellone**, pescare una carta dal mazzo degli Abomini. Poi collocare l'Abominio corrispondente nella Zona di Generazione, senza dimenticare i suoi effetti di gioco speciali (vedi la pagina successiva)!
 - **Se c'è già un Abominio sul tabellone**, quell'Abominio riceve un'Attivazione extra.



● **HOBOMINIO**

L'Hobominio è talmente rivoltante, sotto ogni aspetto, che stargli vicino risulta insopportabile.

Regola speciale: I Sopravvissuti nella Zona dell'Hobominio non possono effettuare Azioni di Combattimento.

IMPORTANTE:

L'Hobominio è il più pericoloso di tutti e 4 gli Abomini contenuti in questa scatola. Per uscire da una Zona che contiene degli Zombie è necessario spendere Azioni extra (vedi pagina 19). È meglio evitare che un Sopravvissuto resti bloccato nella sua Zona assieme ad altri Zombie!



● **ABOMINASBIRRO**

Questo Abominio ha interpretato la parte del poliziotto cattivo decisamente una volta di troppo.

Regola speciale: L'Abominasbirro viene per primo nell'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi pagina 28).

● **ABOMINACCIOSO**

L'Abominaccioso è un nemico tosto che richiede una potenza di fuoco concentrata. In senso letterale!

Regola speciale: Gli effetti delle Molotov nella Zona dell'Abominaccioso uccidono solo l'Abominaccioso.

Gli altri Personaggi non ne sono influenzati e gli altri effetti di gioco vengono ignorati (come per esempio spostare un segnalino Generazione di Zombie o distruggere un Obiettivo come indicato dalle regole speciali della Missione).



● **PAZIENTE 0**

Sarà veramente stato lui il primo Zombie? Nessuno lo sa. Di certo ha trasformato l'ospedale in un incubo infetto.

Regola speciale: Il Paziente 0 non ha alcuna regola speciale e fornisce un po' di sollievo ai Sopravvissuti. È perfetto per dimostrare il gioco ai nuovi giocatori!



! PERSONALIZZARE IL MAZZO DEGLI ABOMINI

Il mazzo degli Abomini può essere personalizzato per essere adattato ai gusti dei giocatori e all'atmosfera di gioco. I giocatori possono rimuovere liberamente qualsiasi carta Abominio indesiderata! Aggiungere altre carte Abominio è altrettanto facile. È sufficiente aggiungere le carte corrispondenti al mazzo degli Abomini. Per esempio, ulteriori Abomini sono disponibili nel set Urban Legends.



#09 FASE DEI GIOCATORI

Non ho tempo per gli incapaci. Togliti di mezzo!

- Lili

A partire da chi detiene il segnalino Primo Giocatore, ogni giocatore attiva i suoi Sopravvissuti uno dopo l'altro, nell'ordine che preferisce. Ogni Sopravvissuto può eseguire fino a 3 Azioni al Livello di Pericolo Blu (senza contare le eventuali Azioni gratuite che la sua Abilità di Livello Blu potrebbe concedergli). Le Azioni possibili sono:

MOVIMENTO

Presto, da questa parte! Ci sono più zombie da uccidere!

- Josh

Un Sopravvissuto si muove da una Zona a un'altra Zona adiacente, ma non può muoversi attraverso i muri o le porte chiuse.

- Un Sopravvissuto deve spendere 1 Azione aggiuntiva per ogni Zombie che si trova nella Zona che egli cerca di lasciare.

IMPORTANTE: I Ragazzini possono usare l'Abilità Inafferrabile (vedi pagina 65) una volta per Turno.

- Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto (a meno che non possieda l'Abilità Inafferrabile).

ESEMPIO 1: Doug si trova in una Zona con 2 Deambulanti. Per lasciare questa Zona, spende 1 Azione di Movimento, poi altre 2 Azioni (1 per Deambulante) per un totale di 3 Azioni. Se nella Zona ci fossero stati 3 Zombie, Doug avrebbe avuto bisogno di 4 Azioni (1+3) per muoversi.

ESEMPIO 2: Wanda sta per muoversi e si trova accanto a una Zona che contiene uno Zombie. La sua Azione di Movimento termina nella Zona con lo Zombie, anche se la sua Abilità Scatto normalmente le avrebbe consentito di muoversi fino a un massimo di 3 Zone.

CERCARE

Apri la porta! Apri la porta! Voglio vedere che c'è dentro! Cosa? Curiosa? Io?

- Ostara

Un Sopravvissuto può Cercare solo nelle Zone di edificio e solo se non ci sono Zombie in quella Zona. Il giocatore pesca la carta in cima al mazzo dell'Equipaggiamento. Dopodiché può collocarla nel proprio inventario e riorganizzarlo gratuitamente, o scartarla immediatamente.

Un Sopravvissuto può effettuare una sola Azione di Cercare per Turno (anche se si tratta di un'Azione gratuita extra).

Quando il mazzo dell'Equipaggiamento si esaurisce, si rimescolano tutte le carte scartate (a eccezione delle eventuali carte Equipaggiamento di Partenza) per formare un nuovo mazzo.

APRIRE LE PORTE

La vita è come un edificio chiuso. Non sai mai cosa aspettarti.

- Ned



L'Equipaggiamento che consente ai Sopravvissuti di aprire le porte mostra questo simbolo.



Il Sopravvissuto usa il suo Equipaggiamento di Apertura Porte per aprire una porta nella sua Zona. Non è richiesto alcun tiro. Collocare un segnalino Porta sul suo lato aperto dove si trovava la porta chiusa (se si trattava di un segnalino Porta Chiusa, è sufficiente invece girarlo sul suo lato aperto).

Occorre ricordare di collocare un segnalino Rumore nella Zona se il Sopravvissuto usa un Equipaggiamento rumoroso per aprire la porta (vedi pagina 13).



NOTA: Le porte aperte non possono essere richiuse.

Alcune Missioni includono porte colorate. Solitamente è impossibile aprire queste porte finché non viene soddisfatta una certa condizione, come trovare un Obiettivo del colore corrispondente. Leggere la descrizione della Missione per ulteriori dettagli.



● **GENERAZIONE NEGLI EDIFICI**

Entrare in un edificio è sempre un'emozione. Quando non danno la caccia a qualcuno, gli zombie si radunano al buio e aspettano una vittima a cui tendere un'imboscata. È meglio di un parco dei divertimenti!

- Lou

Quando si apre un edificio per la prima volta, si rivelano tutti gli Zombie che sono in attesa nell'oscurità al suo interno. Un singolo edificio si estende a tutte le stanze collegate tramite aperture e a volte può occupare varie tessere. Gli Zombie in attesa in un edificio vengono generati soltanto nelle stanze buie, chiamate **Zone di Oscurità**.

Si indica ogni Zona di Oscurità dell'edificio, una dopo l'altra, nell'ordine che si preferisce (suggeriamo di partire dalla più lontana e di procedere verso la più vicina) e si pesca una carta Zombie per ognuna di esse. Collocare il numero e il tipo corrispondente di Zombie sulla Zona di Oscurità indicata.

Quando il mazzo degli Zombie si esaurisce, si rimescolano tutte le carte scartate per formare un nuovo mazzo.



• Quando un giocatore pesca una carta Zombie che contiene la parola chiave Assalto, collocare le miniature degli Zombie corrispondenti normalmente. **Questi** Zombie effettuano immediatamente un'Attivazione gratuita (vedi pagina 23)! Poi proseguire con la generazione nell'edificio.



• Quando un giocatore pesca una carta Zombie Attivazione extra, nessuno Zombie compare nella Zona di Oscurità designata. **Tutti** gli Zombie del tipo indicato effettuano invece un'Attivazione extra (vedi pagina 23) immediatamente. Notare che queste carte non hanno effetto al Livello di Pericolo Blu.

NOTA: Non si effettua mai una generazione per gli edifici che sono aperti all'inizio della partita.

NOTA: Non si effettua mai una generazione per gli edifici che contengono dei Sopravvissuti all'inizio della partita (i Compagni NON contano come Sopravvissuti ai fini di questa regola).

Tiger Sam ha appena aperto questo edificio. Si generano Zombie in tutte le Zone di Oscurità, una dopo l'altra, nell'ordine che il giocatore preferisce. I giocatori decidono di generare gli Zombie nell'ordine indicato, da 1 a 4.



Si pesca una carta Zombie per la prima Zona di Oscurità. Il Sopravvissuto con più Adrenalina si trova al Livello di Pericolo Giallo, quindi gli Zombie sulla riga Gialla saranno quelli che verranno generati (vedi pagina 25). 3 miniature dei Deambulanti vengono collocate in questa Zona.



Qui viene generato un Bruto.

Qui vengono generati 2 Deambulanti. La carta Zombie recita "Assalto di Deambulanti!". Subito dopo essere stati generati, i 2 Deambulanti effettuano immediatamente un'Attivazione (vedi pagina 23). C'è ancora un'ultima carta Zombie da pescare...



Per l'ultima Zona di Oscurità viene pescata una carta Attivazione extra. Tutti i Deambulanti sul tabellone effettuano immediatamente un'Attivazione extra. Questo include anche quelli che sono stati appena generati, anche se hanno già effettuato un Assalto.

RIORGANIZZARE/SCAMBIARE

Ragazzi, è l'ora della merenda! Bene, vediamo cos'ho nella sacca. Fagioli in scatola, riso crudo, un po' d'acqua, qualche peluche, un paio di pistole, un machete, una foto della mamma...

- Ned

Un Sopravvissuto può riorganizzare le carte del proprio inventario nel modo che preferisce. Il Sopravvissuto può scambiare simultaneamente un qualsiasi numero di carte con 1 altro (e solo con 1 altro) Sopravvissuto attualmente nella stessa Zona. Quest'altro Sopravvissuto può riorganizzare il proprio inventario gratuitamente. Un'Azione di Scambiare non deve essere necessariamente equa: un Sopravvissuto può anche cedere tutto ciò che ha in cambio di niente, purché entrambe le parti siano d'accordo!



AZIONI DI COMBATTIMENTO

Le Azioni di Combattimento usano le carte Equipaggiamento in Mischia e a Distanza per eliminare gli Zombie.

• AZIONE IN MISCHIA

Noi facciamo a gara per vedere chi riesce a mandare la testa di uno zombie più lontano decapitandolo. Vuoi unirti alla gara? La tariffa d'accesso è... ragionevole.

- Odin



Il Sopravvissuto usa un'arma da Mischia che tiene in Mano per attaccare gli Zombie nella sua Zona (vedi Combattimento, pagina 27).

• AZIONE A DISTANZA

Impossibile, dici? Parli come un adulto. Vieni, ti faccio vedere.

- Tiger Sam



Un Sopravvissuto usa un'arma a Distanza che tiene in Mano per fare fuoco su una singola Zona entro la Gittata indicata sulla carta dell'arma ed entro Linea di Vista (vedi Combattimento, pagina 27).

I Sopravvissuti sparano sulle Zone, non sui Personaggi. Questo è importante soprattutto ai fini dell'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi pagina 28).

Usare un'arma a Distanza a Gittata 0 è comunque considerata un'Azione a Distanza.

PRENDERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO

Questo nuovo mondo ci offre una grande opportunità: dobbiamo solo guardare per terra per trovare quello che ci serve. Batterie, coperte, vestiti, sapone e così via. Ed è tutto gratis! Ci cibiamo dei resti della città per dare la caccia agli zombie e ucciderli.



Un Sopravvissuto prende un segnalino Obiettivo o attiva un Obiettivo nella sua stessa Zona. Gli effetti di gioco sono spiegati nella descrizione della Missione.



Nota: Su ogni tessera compaiono le posizioni predefinite delle Casse di Armi Pimpate e dei segnalini Obiettivo.

Tranne dove specificato diversamente, ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.



Zombicide utilizza i segnalini Cassa di Armi Pimpate per indicare i punti in cui è possibile trovare queste superarmi. Possono essere presi allo stesso modo degli Obiettivi. Il Sopravvissuto ottiene immediatamente un'Arma Pimpata casuale tra quelle ancora disponibili, poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

FARE RUMORE

...Ed è così che ho imparato a fischiare.

- Bunny G

Il Sopravvissuto fa Rumore nel tentativo di attirare gli Zombie. Collocare 1 segnalino Rumore nella sua Zona.

NON FARE NIENTE

Il Sopravvissuto non fa niente e termina prematuramente il suo Turno. Le sue Azioni rimanenti vanno perse.



#10 FASE DEGLI ZOMBIE

Una volta che i giocatori hanno attivato tutti i loro Sopravvissuti, è il momento dell'Attivazione degli Zombie. Nessun giocatore manovra gli Zombie; si manovrano da soli, svolgendo i passi seguenti in quest'ordine.

PASSO 1: ATTIVAZIONE

Ogni Zombie si attiva e spende la sua Azione per compiere un attacco o un movimento, in base alla situazione. Prima si risolvono tutti gli Attacchi, poi tutti i Movimenti. Ogni Zombie esegue solo un Attacco **OPPURE** un Movimento con una singola Azione.

• ATTACCO

Ogni Zombie nella stessa Zona di un Sopravvissuto effettua un Attacco. L'Attacco di uno Zombie ha sempre successo, non richiede alcun tiro di dado.

I Sopravvissuti nella stessa Zona si spartiscono gli Attacchi degli Zombie come i giocatori preferiscono. Ogni Attacco di uno Zombie infligge 1 Ferita. Il segnapunti sulla Barra delle Ferite del Sopravvissuto viene spostato di 1 punto più in basso per ogni Ferita ricevuta. Un Sopravvissuto viene eliminato non appena la sua Barra delle Ferite arriva in fondo (solitamente dopo avere subito 3 Ferite nel caso di un Sopravvissuto classico, 2 Ferite nel caso di un Ragazzino). A quel punto la partita è persa!



Ogni Attacco riuscito degli Zombie infligge 1 Ferita.



Gli Zombie combattono in gruppi. Tutti gli Zombie attivati nella stessa Zona di un Sopravvissuto si uniscono all'Attacco, anche se ci saranno così tante Ferite che alcune di esse andranno sprecate.

ESEMPIO 1: Un Deambulante all'interno di una Zona con 2 Sopravvissuti infligge 1 Ferita durante la sua Attivazione. I giocatori scelgono quale Sopravvissuto riceve la Ferita.

ESEMPIO 2: Un gruppo di 4 Deambulanti si attiva nella stessa Zona di 2 Sopravvissuti. I giocatori scelgono in quale modo distribuire le Ferite. Dato che un Sopravvissuto viene eliminato una volta subita la sua terza Ferita, cosa che porrebbe fine alla partita, i giocatori scelgono di distribuire 2 Ferite a ogni Sopravvissuto. La squadra deve reagire in fretta!

• MOVIMENTO

Gli Zombie che non hanno attaccato usano la loro Azione per Muoversi di 1 Zona verso i Sopravvissuti:

1- Gli Zombie selezionano la loro Zona di destinazione.

- La prima Zona selezionata è quella dove ci sono Sopravvissuti in Linea di Vista e che contiene il maggior numero di segnalini Rumore. Va ricordato che ogni Sopravvissuto conta come un segnalino Rumore.
- Se nessun Sopravvissuto è visibile, si muovono verso la Zona più rumorosa. In entrambi i casi, la distanza non conta. Uno Zombie si dirige sempre verso il bersaglio più rumoroso che è in grado di vedere o di sentire.

2- Gli Zombie si muovono di 1 Zona verso la loro Zona di destinazione seguendo il percorso più breve disponibile.

Se non ci sono percorsi aperti disponibili fino alla loro Zona di destinazione, gli Zombie non si muovono.

Se esiste più di un percorso della stessa lunghezza verso la loro Zona bersaglio, gli Zombie si dividono in gruppi uguali per numero e tipo per seguire tutti i percorsi possibili. Si dividono anche se esistono più Zone bersaglio che contengono lo stesso numero di segnalini Rumore.

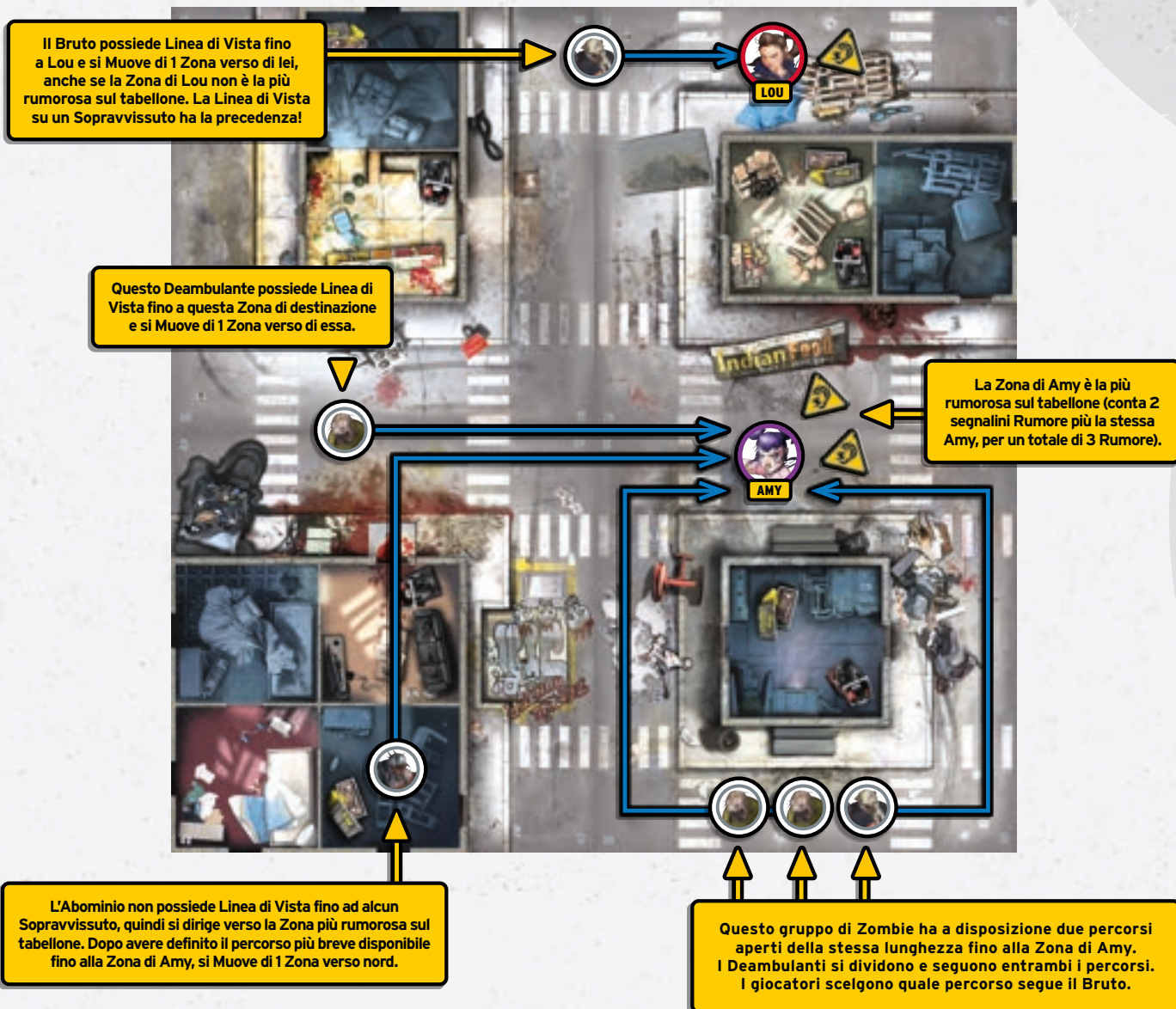
I gruppi di Zombie dispari si suddividono allo stesso modo.

I giocatori decidono quale gruppo dopo la divisione riceve lo Zombie extra e in che direzione si muove ciascun gruppo. Nel caso in cui sia un singolo Zombie ad avere a sua disposizione più percorsi, sono i giocatori a decidere in che direzione si muove.

ESEMPIO: Un gruppo composto da 4 Deambulanti, 3 Bruti e 1 Corridore si muove verso un gruppo di Sopravvissuti.

Gli Zombie possono seguire 2 percorsi della stessa lunghezza, quindi si separano in 2 gruppi.

- 2 Deambulanti seguono un percorso, gli altri 2 seguono l'altro.
- 2 Bruti seguono un percorso, l'ultimo segue l'altro (a scelta dei giocatori).
- I giocatori scelgono quale percorso segue il Corridore.



• GIOCARE I CORRIDORI

I corridori sono bersagli veloci, ingannevoli e formidabili. Sono una sfida, e a me piacciono le sfide. Ora vi spiego come si cacciano.

- Elle

I Corridori hanno diritto a 2 Azioni per Attivazione. Dopo che tutti gli Zombie (inclusi i Corridori) hanno completato il Passo di Attivazione e hanno risolto la loro prima Azione, i Corridori eseguono di nuovo il Passo di Attivazione, usando la loro seconda Azione per Attaccare un Sopravvissuto nella loro Zona, o per muoversi se non c'è nessuno da attaccare.

ESEMPIO 1: All'inizio della Fase degli Zombie, un Corridore si trova nella stessa Zona di un Sopravvissuto. Lo Zombie usa la sua prima Azione per attaccare, infliggendo 1 Ferita. Poi il Corridore effettua la sua seconda Azione, Attacca di nuovo il Sopravvissuto e gli infligge 1 altra Ferita.

ESEMPIO 2: Un gruppo di 2 Corridori e 1 Bruto si trova a 1 Zona di distanza da un Sopravvissuto. Come prima Azione, non avendo nessuno da Attaccare nella loro Zona, gli Zombie si muovono fino alla Zona del Sopravvissuto. Poi i Corridori effettuano la loro seconda Azione. Dato che ora occupano la stessa Zona di un Sopravvissuto, Attaccano. Ogni Corridore infligge 1 Ferita.

PASSO 2: GENERAZIONE

Usando i segnalini di Generazione Zombie, la mappa della Missione indica dove compaiono gli Zombie alla fine di ogni Fase degli Zombie. Queste sono le Zone di Generazione.



I segnalini di Generazione Zombie indicano la posizione delle Zone di Generazione. La Zona di Generazione di Partenza è sempre la prima a generare Zombie.

Dopo aver individuato il segnalino di **Generazione di Partenza** si pesca una carta Zombie. Si leggono il tipo di Zombie e la voce che corrisponde al colore del Livello di Pericolo del Sopravvissuto con maggiore Adrenalina (Blu, Giallo, Arancione o Rosso). Si colloca il numero e il tipo di Zombie indicato nella Zona di Generazione di Partenza. **La Zona di Generazione di Partenza è sempre la prima a generare.**

Si ripete questa procedura per ogni Zona di Generazione, una dopo l'altra, procedendo in senso orario dalla Zona di Generazione di Partenza.

Quando il mazzo degli Zombie si esaurisce, si mescolano tutte le carte Zombie scartate per comporne uno nuovo.



ESEMPIO: Doug ha 5 Punti Adrenalina, cosa che lo pone al Livello di Pericolo Blu. Lou ne ha 12, cosa che la pone al Livello di Pericolo Giallo. Al fine di determinare quanti Zombie vengono generati si consulta la voce Gialla che corrisponde a Lou, la Sopravvissuta con più Punti Adrenalina.

ZONE DI GENERAZIONE COLORATE

Alcune Missioni prevedono dei segnalini di Generazione Zombie colorati blu e/o verde. Salvo dove specificato diversamente, queste Zone non generano Zombie finché non si verifica un evento specifico (come per esempio prendere un Obiettivo del colore corrispondente) che le attiva. Salvo dove specificato diversamente, **quando una Zona di Generazione si attiva, inizierà a generare solo nella Fase degli Zombie successiva.**



CARTE ASSALTO ZOMBIE

Di tanto in tanto, uno zombie fa qualcosa di inaspettato. Questa cosa ti fa stare sul chi vive e ti impedisce di prendere brutte abitudini. Gli zombie sono i migliori amici per una ragazza.

- Amy



Quando un giocatore pesca una carta Zombie che contiene la parola chiave Assalto, gli Zombie collocati da quella carta effettuano un'Attivazione (vedi il Passo Attivazione a pagina 23) subito dopo essere stati collocati.

NOTA: I Corridori non hanno carte Assalto.

! PENURIA DI ZOMBIE

I giocatori potrebbero restare a corto di miniature del tipo indicato quando viene richiesto loro di collocare uno Zombie sul tabellone a causa di una generazione. In questo caso vengono collocati gli Zombie rimanenti (se ve ne sono), e poi tutti gli Zombie del tipo indicato ottengono immediatamente un'Attivazione extra (vedi pagina 23). Potrebbero verificarsi più Attivazioni extra di seguito, tenere quindi sempre d'occhio la popolazione di Zombie!

CARTE ATTIVAZIONE EXTRA

Ci fu una sollevazione di massa che coinvolse tutti gli zombie presenti sul posto. Come se fossero stati scossi da un impulso omicida collettivo nei nostri confronti, puntarono alle nostre gole tutti insieme. Non ebbi molto tempo per riflettere sul fenomeno, ma da quel giorno, questi raptus collettivi mi fanno stare sul chi vive.



Quando un giocatore pesca una carta Zombie Attivazione extra, nessuno Zombie compare nella Zona designata. Invece, tutti gli Zombie del tipo indicato effettuano immediatamente un'Attivazione extra (vedi pagina 23).

NOTA: Queste carte non hanno effetto al Livello di Pericolo Blu.



#11 COMBATTIMENTO

Non è soltanto una questione di vendetta. Qui si parla del futuro. Abbiamo passato buona parte delle nostre vite a inginocchiarci davanti ai ricchi e ai famosi. Ora possiamo combattere e fare festa senza limiti!

- Amy



SIMBOLO DADI

Quando un Sopravvissuto esegue un'Azione in Mischia o a Distanza per attaccare gli Zombie, tira il numero di dadi corrispondente al valore di Dadi indicato dall'arma che usa.



SIMBOLO DOPPIA: MISCHIA E A DISTANZA

Se il Sopravvissuto attivo ha equipaggiate in Mano 2 armi identiche con il simbolo Doppia, può usare entrambe le armi allo stesso tempo al costo di 1 singola Azione. Entrambe le armi devono mirare alla stessa Zona.



Valore di Dadi: 1

ESEMPIO: Josh impugna 2 Pistole in mano. La Pistola ha il simbolo Doppia, quindi Josh può fare fuoco con entrambe simultaneamente. Questo gli permette di tirare 2 dadi (1 per ogni Pistola) con una singola Azione a Distanza.



SIMBOLO PRECISIONE

Ogni risultato del dado che è pari o superiore al valore di Precisione dell'arma colpisce con successo. Gli attacchi a distanza mancati possono causare Fuoco Amico (pagina 28).

IMPORTANTE: La Precisione minima è sempre 2+.



SIMBOLO DANNI

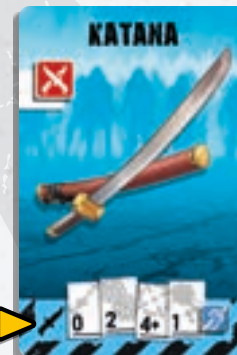
Ogni successo infligge l'ammontare di Danni specificato dal valore di Danni dell'arma su un singolo bersaglio. Se tutti i bersagli vengono eliminati, i successi extra vanno persi.

- I **Deambulanti** e i **Corridori** sono eliminati con un colpo da 1 Danno o più.
- I **Bruti** sono eliminati con un colpo da 2 Danni. 1 Danno non ha alcun effetto su di loro, a prescindere dal numero di volte che un Sopravvissuto li colpisce.
- Gli **Abomini** sono eliminati con un colpo da 3 Danni. Una Molotov funziona in ogni caso!

AZIONE IN MISCHIA

Combatto con tutto quello che mi capita a tiro, ma ho un debole per i combattimenti corpo a corpo. Le armi da mischia sono più... selvagge, capisci? Specialmente le motoseghe.

- Wanda



Le armi da Mischia sono contrassegnate con il simbolo Mischia.

Un Sopravvissuto che impugna in mano un'arma da Mischia può attaccare uno Zombie nella sua stessa Zona. Ogni tiro del dado pari o superiore al valore di Precisione riportato sulla carta dell'arma è un successo. Il giocatore ripartisce i suoi successi come desidera tra i potenziali bersagli nella Zona. I colpi in Mischia mancati non possono causare Fuoco Amico (vedi pagina 28).

ESEMPIO: Doug e Ostara si trovano nella stessa Zona di 1 Bruto, 1 Deambulante e 1 Corridore. Ostara attacca con la sua Katana. Ottiene e , il che significa 1 successo. La Katana infligge 1 Danno, quindi non può ferire il Bruto. Ostara assegna il suo primo successo al Corridore, eliminandolo. Questa è un'Azione in Mischia: anche se è uscito un insuccesso, Doug è quindi al sicuro dai colpi di Katana di Ostara.

AZIONE A DISTANZA

Gli zombie combattono a mani nude, come bestie. Ecco perché preferisco combatterli mantenendomi a distanza. Perché esporci al pericolo quando la civiltà ci ha fornito la sicurezza della distanza e la potenza di fuoco superiore?

- Elle



Le armi a Distanza sono contrassegnate con il simbolo Distanza.

Un Sopravvissuto che impugna in Mano un'arma a Distanza può fare fuoco su una Zona entro la Gittata dell'arma ed entro Linea di Vista (vedi pagina 10).

IMPORTANTE:

- Nelle Zone di edificio, la Linea di Vista è limitata alle Zone che condividono un'apertura e a 1 sola Zona di distanza.
- Nelle Zone di strada, la Linea di Vista corre in linea retta parallela al bordo del tabellone, finché non incontra un muro o il bordo del tabellone.
- I colpi mancati possono causare Fuoco Amico (vedi sotto), quindi riflettete attentamente sui rischi!



SIMBOLO GITTATA

La Gittata di un'arma è indicata dal valore di Gittata riportato sulla carta, che rappresenta il numero di Zone che il colpo può attraversare.

Il primo dei 2 valori mostra la Gittata minima. Non è possibile fare fuoco con un'arma su una Zona più vicina della Gittata minima. In alcuni casi questo valore è 0, il che significa che il Sopravvissuto può fare fuoco sui bersagli nella Zona che occupa attualmente (questo è considerato comunque un'Azione a Distanza). Il secondo valore indica la Gittata massima dell'arma. Un'arma non può fare fuoco sulle Zone oltre la Gittata massima.

ESEMPIO 1: Il Fucile da Cecchino ha una Gittata di 1-3, il che significa che può fare fuoco fino a 3 Zone di distanza, ma non nella stessa Zona in cui si trova il Sopravvissuto.

ESEMPIO 2: Il Canne Mozze ha una Gittata di 0-1. Può fare fuoco nella Zona del Sopravvissuto e fino a 1 Zona di distanza, ma non oltre.

Si ignora qualsiasi Personaggio che si trovi nelle Zone tra il tiratore e il bersaglio. Questo significa che i Sopravvissuti possono fare fuoco attraverso le Zone occupate senza pericoli né per gli altri Sopravvissuti, né per gli altri Zombie. Un Sopravvissuto può perfino fare fuoco su un'altra Zona mentre sono presenti degli Zombie nella sua!

● **ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI**

Quando usa un'arma a Distanza (anche a Gittata 0), il Sopravvissuto che fa fuoco non sceglie i bersagli colpiti dai successi. I successi vengono assegnati ai Personaggi nella Zona bersaglio in base al seguente Ordine di Priorità dei Bersagli:

- 1- **Bruto o Abominio (a scelta del tiratore)**
- 2- **Deambulante**
- 3- **Corridore**

I successi vengono assegnati ai bersagli al primo posto nell'ordine di priorità finché non sono stati tutti eliminati, poi ai bersagli con la priorità immediatamente successiva finché non sono stati tutti eliminati, e così via.

Se più bersagli condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli, i giocatori scelgono quali colpire tra quei bersagli.

Importante: L'Ordine di Priorità non si applica alle Azioni in Mischia.

ESEMPIO: Armata di uno Shotgun (2 Danni), Lou effettua un'Azione a Distanza su una Zona con 1 Bruto, 2 Deambulanti e 2 Corridori.

- Lou tira e ottiene e con la sua prima Azione. I successi sono forniti dai risultati pari o superiori a 4, quindi ottiene 2 successi. Seguendo l'Ordine di Priorità dei Bersagli, il primo successo va assegnato al Bruto, che viene eliminato (2 Danni). Il secondo successo va assegnato a un Deambulante, che viene a sua volta eliminato (1 successo = 1 bersaglio).
- Lou tira e ottiene e con la sua seconda Azione, vale a dire di nuovo 2 successi. L'Ordine di Priorità dei Bersagli indica il Deambulante come primo bersaglio, quindi il Deambulante è eliminato. Il secondo successo può essere assegnato a uno qualsiasi dei due Corridori, che viene a sua volta eliminato. Resta solo un Corridore.

NOTA: I Brutti vengono per primi nell'Ordine di Priorità dei Bersagli e sono immuni alle armi da 1 Danno. Questo significa che possono proteggere i Deambulanti e i Corridori nella loro Zona da tutte le Azioni a Distanza da 1 Danno, visto che dovranno essere rimossi prima. Lo stesso vale per gli Abomini, che necessitano di 3 Danni (o di una Molotov) per essere eliminati.

PRIORITÀ DEI BERSAGLI	NOME	AZIONI	DANNI MINIMI PER ELIMINARLO	PUNTI ADRENALINA
1	Bruto / Abominio	1	2/3	1/5
2	Deambulante	1	1	1
3	Corridore	2	1	1

● **FUOCO AMICO**

Oops.

Un Sopravvissuto non può colpire sé stesso con i propri attacchi. Tuttavia, certe situazioni di emergenza potrebbero richiedere un'Azione a Distanza mirata su una Zona dove si trova un compagno di squadra.

In quel caso, gli insuccessi del tiro di Attacco colpiscono automaticamente i Sopravvissuti che si trovano nella Zona bersaglio. I giocatori possono distribuire questi colpi da Fuoco Amico nella maniera che preferiscono e applicare i Danni normalmente (le armi da 2 Danni infliggono 2 Ferite).

Importante: Il Fuoco Amico non si applica alle Azioni in Mischia.

ESEMPIO 1: Amy spara con un Canne Mozze su una Zona in cui si trovano Ned e 1 Deambulante. Ottiene e , vale a dire 1 successo... e un insuccesso. Il successo elimina il Deambulante. L'insuccesso, tuttavia, colpisce Ned e gli infligge 1 Danno. Ned subisce 1 Ferita.

ESEMPIO 2: Lili spara con uno Shotgun su una Zona in cui si trovano Odin e 1 Corridore. Ottiene e , 2 successi! Uno è sufficiente a uccidere il Corridore. L'altro successo viene perso. Solo gli insuccessi vengono assegnati ai Sopravvissuti, quindi Odin è al sicuro.

#12 TRATTI EQUIPAGGIAMENTO

Vada come vada, combatti sempre con stile!

- Lili

TORCIA ELETTRICA

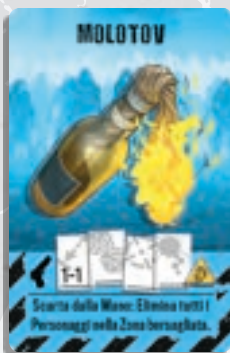


Il Sopravvissuto beneficia dell'Abilità Cercare: 2 carte (vedi pagina 64). Quando questo Sopravvissuto Cerca, pesca 2 carte.

NOTA: Questo effetto di gioco non è cumulativo. Chi possiede più Torce Elettriche non pesca più di 2 carte.

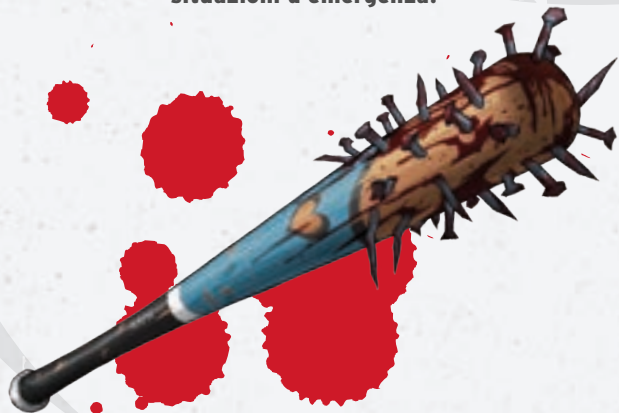
Le Torce Elettriche sono utili per trovare l'Equipaggiamento migliore nelle prime fasi della partita.

MOLOTOV



Si effettua un'Azione a Distanza con una Molotov equipaggiata in uno slot Mano, si scarta la carta e si guarda il mondo bruciare! Un **effetto di Molotov** viene a crearsi nella Zona bersaglio: **tutti i Personaggi sono eliminati**, a prescindere dalla loro soglia di Danno (sì, inclusi gli Abomini!). Il Sopravvissuto che ha lanciato la Molotov ottiene tutti i Punti Adrenalina associati.

Una Molotov uccide tutti i personaggi nella sua Zona bersaglio. Meglio conservarla per gli Abomini e le situazioni d'emergenza!



RICARICA



Le armi ricaricabili generano una potente raffica esplosiva, ma devono essere ricaricate prima che possano fare fuoco di nuovo.

Le armi con il tratto Ricarica si svuotano ogni volta che fanno fuoco. Un Sopravvissuto può spendere 1 Azione per Ricaricare l'arma, se desidera usarla per fare fuoco più volte nel corso dello stesso Round di Gioco. Tutte queste armi vengono ricaricate gratuitamente durante la Fase Finale, quindi all'inizio di ogni Round di Gioco sono pronte a sparare.

- Se un Sopravvissuto fa fuoco con una di queste armi e poi la cede a un altro Sopravvissuto senza ricaricarla, quell'arma dovrà comunque essere ricaricata prima che il nuovo proprietario possa usarla durante lo stesso Round di Gioco.
- È sufficiente una singola Azione per ricaricare 2 armi che hanno fatto fuoco in modalità Doppia.
- È consentito fare fuoco con una singola arma Doppia ricaricabile in una Zona e poi fare fuoco su un'altra Zona con l'altra arma Doppia ricaricabile.

ABILITÀ DELL'EQUIPAGGIAMENTO



L'arma giusta per il lavoro giusto.

Alcune carte Equipaggiamento possiedono le loro Abilità specifiche (come Cecchino per il Fucile da Cecchino, per esempio).

Carte Arma: Il Sopravvissuto beneficia dell'Abilità indicata quando effettua un'Azione di Combattimento con un'arma equipaggiata dotata di un'Abilità.

Carte Non-Arma: Il Sopravvissuto riceve l'Abilità fintanto che l'Equipaggiamento si trova nel suo inventario.

#13 MODALITÀ DI GIOCO AGGIUNTIVE

Le modalità di gioco aggiuntive descritte in questo capitolo intensificano le atmosfere di *Zombicide* applicando nuove regole. Possono essere usate per arricchire le partite, rigiocare le Missioni precedenti con nuove possibilità e creare nuove sfide tematiche!

FESTIVAL DEGLI ABOMINI

Il Festival degli Abomini consente a una partita di includere vari Abomini sul tabellone simultaneamente. Più ce ne sono, più il gioco diventa letale, in quanto l'ammontare di Molotov resta comunque limitato. Prima di usare questa modalità di gioco, assicurarsi che tutti i giocatori siano veterani, o che usino dei Sopravvissuti in grado di reggere la sfida di questi mostri (o di fuggire)!

Pronti per il Festival degli Abomini? Risolvere questi effetti di gioco ogni volta che si pesca una carta Zombie che genera un Abominio:

- **Se non c'è alcun Abominio sul tabellone**, pescare una carta dal mazzo degli Abomini e collocare l'Abominio corrispondente.
- **Se c'è già un Abominio sul tabellone**, tutti gli Abomini sul tabellone ottengono un'Attivazione extra. Poi, pescare una carta dal mazzo degli Abomini e collocare l'Abominio corrispondente.

Adattare il Festival degli Abomini ai gusti dei giocatori e all'esperienza di gioco desiderata è facile:

- Per prima cosa, si decidono i tipi di Abomini da usare creando un unico mazzo degli Abomini da cui pescare. Questo è un ottimo modo per regolare la difficoltà alle esigenze di ogni gruppo di gioco e creare l'atmosfera desiderata.
- Poi i giocatori possono stabilire l'ammontare massimo di Abomini presenti sul tabellone contemporaneamente. Una volta raggiunto quell'ammontare, pescare le carte Zombie Abominio fornisce soltanto un'Attivazione extra agli Abomini già presenti sul tabellone.



AZIONI CON L'AUTO

Le auto di tutti i giorni, con le loro parti di plastica, i materiali ibridi e tutto il resto, si sono rivelate inutili sia per sfuggire all'invasione che per circolare in una città apocalittica. Noi preferiamo le care vecchie auto di una volta, quelle fatte di acciaio e di pura cattiveria. Dato che i miei amici non ricordano mai le loro marche, le chiamiamo semplicemente pimpmobili. Cerchiamo anche auto della polizia, che hanno un motore migliorato e una carrozzeria rinforzata. Ci permettono di spostarci, spappolano gli zombie e possiamo usarle per custodire le nostre cose. Io le ritengo le nostre alleate migliori.

- Josh



Tenete a portata di mano la carta di consultazione dell'Auto!

Zombicide include 2 tipi di Auto, su segnalini a due facce. Alcune Missioni consentono ai Sopravvissuti di guidarle per spostarsi più velocemente sul tabellone e schiacciare gli Zombie. Entrambe funzionano allo stesso modo, ma ognuna possiede una capacità speciale. Al costo di 1 Azione, un Sopravvissuto può effettuare 1 delle Azioni elencate di seguito quando si trova nella stessa Zona di un'Auto. Se non sono correlate all'Auto, le Abilità del Sopravvissuto non si applicano all'Auto vera e propria o agli attacchi effettuati con essa. Tranne dove specificato diversamente, un'Auto non può essere attaccata o distrutta. Un Sopravvissuto seduto in un'Auto può comunque essere attaccato normalmente, come se si trovasse semplicemente nella Zona.

• ENTRARE O USCIRE DA UN'AUTO

Un Sopravvissuto può entrare in un'Auto nella sua Zona solo se non ci sono Zombie in quella Zona. La miniatura del Sopravvissuto può essere collocata sul posto del Conducente, o su quello del Passeggero. L'Auto può ospitare un singolo Conducente e fino a 3 Passeggeri. Uscire da un'Auto non è soggetto ad alcuna limitazione.

• CAMBIARE POSTO IN UN'AUTO

Il Sopravvissuto diventa il Conducente o un Passeggero. Scambiare la posizione delle miniature dei Sopravvissuti di conseguenza. Cambiare posto non è un'Azione di Movimento e non utilizza regole relative al Movimento.

NOTA: È consentito cambiare posto anche se ci sono Zombie nella Zona.

• GUIDARE UN'AUTO

- Sam, come fai ad arrivare ai pedali con i piedi?
- Scatole. Ne ho legate un paio ai pedali col nastro adesivo.
- È il mio kit del pronto soccorso quello là sotto?



I giocatori possono scegliere se guidare Lentamente (1 Zona per ogni Azione di Guidare) o Velocemente (2 Zone per ogni Azione di Guidare):

1 ZONA: Nessun Attacco.
2 ZONE:



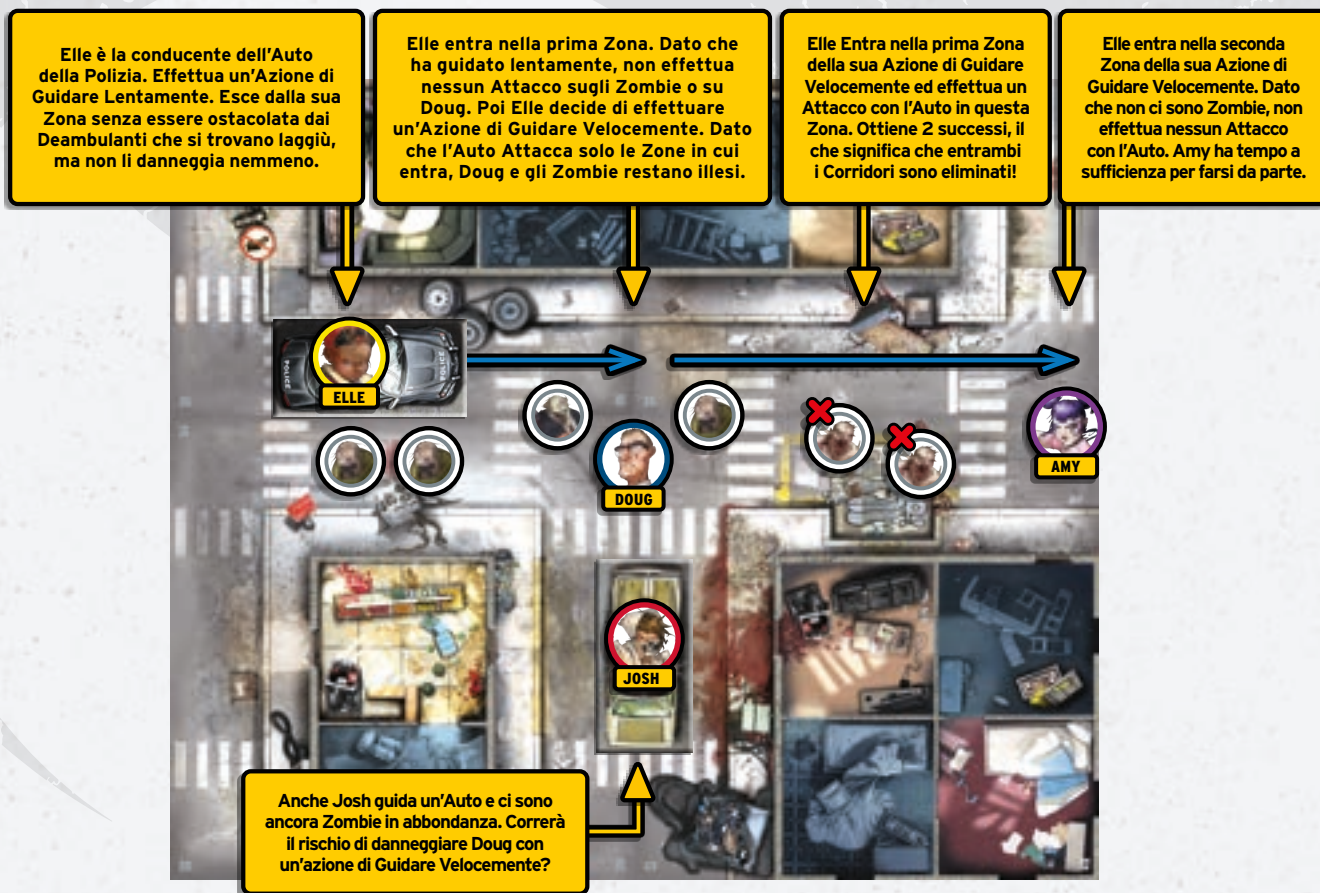
L'Auto può essere guidata solo dal Conducente (ovviamente), e solo se la Missione lo consente. **Non è possibile guidare un'Auto nelle Zone di edificio.** Questa non è un'Azione di Movimento e non è soggetta ai modificatori di movimento: le Auto possono lasciare o attraversare Zone che contengono Zombie senza dovere spendere Azioni extra o senza fermarsi.

Scegliere una modalità di guida per ogni Azione di Guidare spesa all'interno dell'Auto:

- **Azione di Guidare Lentamente.** L'Auto avanza di 1 Zona. Non si effettua alcun Attacco.
- **Azione di Guidare Velocemente.** L'Auto avanza di 2 Zone consecutive (nessuna inversione a "U"!); Si effettua un Attacco con l'Auto in ogni Zona in cui l'Auto entra che contenga degli Zombie. Eliminare gli Zombie in questo modo conferisce al Conducente i corrispondenti Punti Adrenalina. I successi ottenuti con gli attacchi con l'Auto vengono distribuiti tra i Personaggi nella Zona bersagliata applicando l'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi pagina 28).

Gli attacchi con l'Auto possono causare Fuoco Amico (vedi pagina 28) ai Sopravvissuti a piedi, se un Sopravvissuto guida in una Zona che contiene sia degli Zombie che dei Sopravvissuti! I Sopravvissuti nell'Auto o in un'altra Auto all'interno della stessa Zona sono immuni. Non si effettua alcun Attacco con l'Auto se l'Auto attraversa una Zona che contiene solo Sopravvissuti a piedi.

Per fini di semplificazione, guidare un'Auto non genera Rumore.



● **PRENDERE UNA CASSA DI ARMI PIMPATE IN UNA PIMPMOBILE**

Oh. È proprio il mio tipo di auto. E questo è proprio il mio tipo di arma. È oro puro? È oro puro!

- Lili



Alcune Missioni richiedono ai giocatori di aggiungere un segnalino **Cassa di Armi Pimpate** sulla **Pimpmobile**. Questi segnalini possono essere presi allo stesso modo degli Obiettivi. Rimuovere la **Cassa di Armi Pimpate** dal segnalino **Pimpmobile**. Il Sopravvissuto guadagna immediatamente un'Arma Pimpata casuale tra tutte quelle ancora disponibili. Poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

È possibile guidare una **Pimpmobile** che contiene ancora la sua **Cassa di Armi Pimpate**. In quel caso, la cassa si muove assieme alla **Pimpmobile**. L'arma è custodita nel bagagliaio e non occupa alcun posto.

● **CERCARE IN UN'AUTO DELLA POLIZIA**

- Tocca tutto quello che vuoi ma non il pulsante della sirena. Per favore.
- Davvero? Perché? (click!)

- Tiger Sam a Bunny G



Ogni **Pimpmobile** contiene una singola **Arma Pimpata**.
Le **Auto della Polizia** contengono un ammontare illimitato di **carte arma**.

È possibile **Cercare** armi nelle **Auto della Polizia**. Gli effetti di gioco correlati a **Cercare**, (come +1 Azione di **Cercare** gratuita, **Cercatore Attento**, o **l'Equipaggiamento Torcia Elettrica**) si applicano quando si **Cerca** in un'**Auto della Polizia**.

Quando si **Cerca** in un'**Auto della Polizia**, si pescano carte finché non si pesca una carta arma. Le altre carte vanno scartate. La carta "Aaahh!!" innesca la comparsa di 1 **Deambulante** come di consueto e interrompe l'**Azione di Cercare** (anche con una **Torcia Elettrica**, per esempio).



ZONE DI OSCURITÀ

- È buio pesto all'interno di questo imponente edificio. Tieni gli occhi e le orecchie bene aperti.
- Ehi, mi ricorda un gioco...

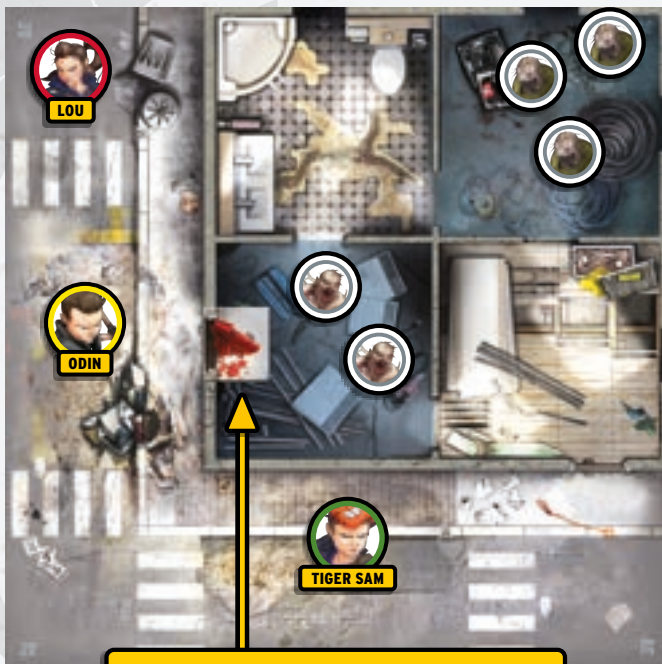


Le Zone di Oscurità si usano per generare gli Zombie negli edifici e possono anche essere usate per rendere l'esplorazione più pericolosa.

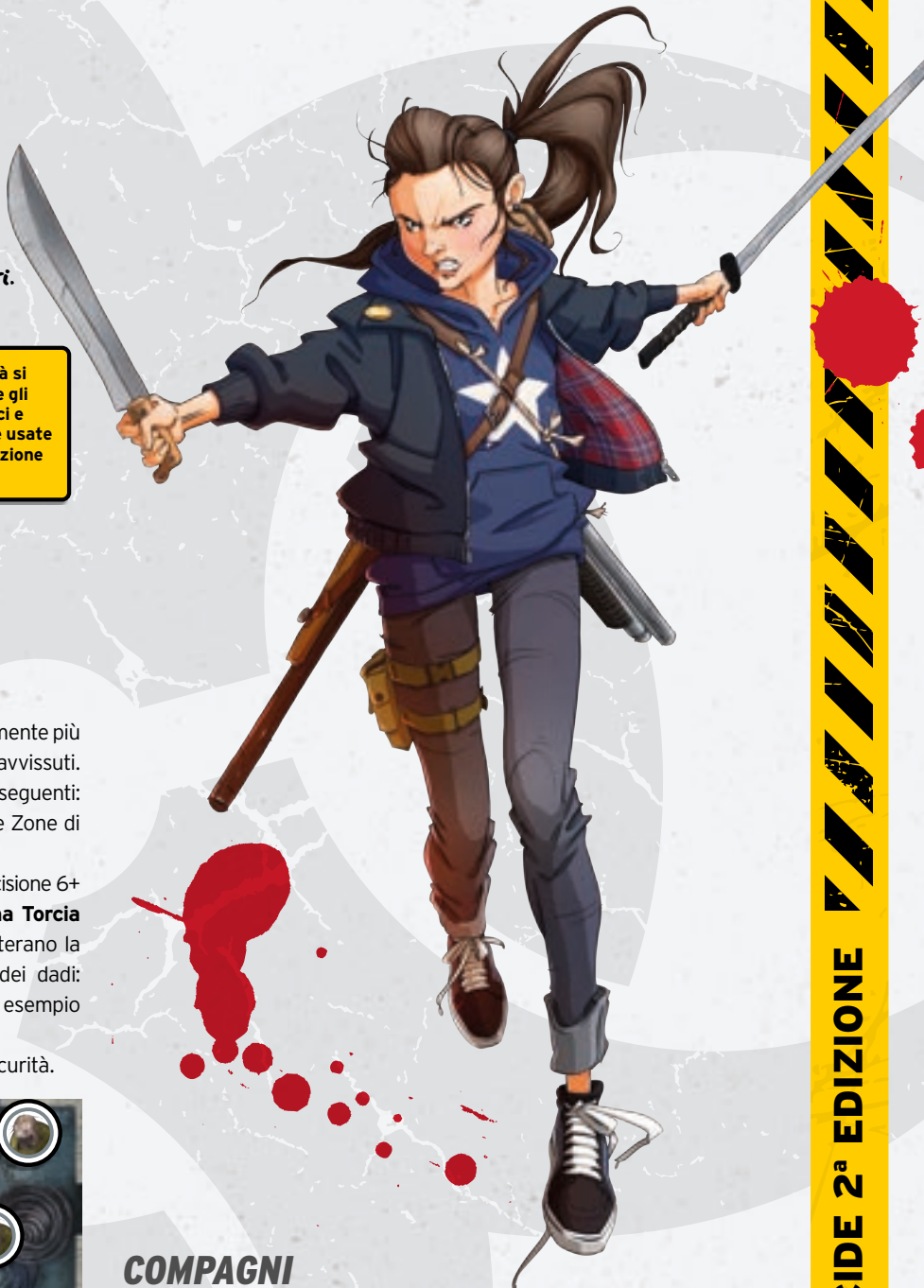
L'uso delle regole delle Zone di Oscurità rende il gioco leggermente più difficile e instilla una profonda sensazione di terrore nei Sopravvissuti.

Quando si usa questa modalità di gioco, si applicano le regole seguenti:

- I Personaggi non possono tracciare Linee di Vista fino alle Zone di Oscurità, se non a Gittata 0-1.
- Gli Attacchi a Distanza mirati alle Zone di Oscurità hanno Precisione 6+ (è necessario ottenere un 6 per colpire). **Il possesso di una Torcia Elettrica annulla questa regola.** Gli effetti di gioco che alterano la Precisione si applicano comunque (come +1 al risultato dei dadi: Distanza, per esempio). Anche i successi automatici, come per esempio lanciare una Molotov, si applicano comunque.
- Gli Attacchi in Mischia non sono influenzati dalle Zone di Oscurità.



Odin ha appena aperto la porta. Gli Zombie sono stati generati nelle Zone di Oscurità. Sfortunatamente, questi Corridori si trovano proprio davanti a Odin e i suoi attacchi a Distanza sono seriamente ostacolati (Precisione 6+) dall'oscurità. Una mano da qualcuno non farebbe male!



COMPAGNI

- Quanto sei carino! Vorrei adottarti, posso?
- Come vuoi, basta che tu abbia caramelle e cioccolato.

- Amy e Bunny G

Alcune Missioni prevedono l'uso delle miniature dei Sopravvissuti come Obiettivi o personaggi di supporto. Sono chiamati Compagni e giocano nel modo descritto dalla Missione o seguono i Sopravvissuti. I giocatori scelgono quale Compagno collocare in ognuno dei punti indicati dalla Missione. La Scheda Identità di ogni Compagno viene poi messa da parte durante la Preparazione, in modo che sia visibile a tutti i giocatori. Le descrizioni delle Missioni potrebbero differire dalle regole che seguono. In quel caso, le regole speciali della Missione hanno la precedenza.

NOTA: I Sopravvissuti con le Abilità Parte con [X] Salute, Parte con 2 PA o Parte con [Equipaggiamento] (vedi pagina 65) non possono essere usati come Compagni. Se se ne pesca uno, ignorarlo e pescarne un altro.

• SCORTARE UN COMPAGNO

In base alla Missione, un Compagno potrebbe essere legato a un determinato Sopravvissuto durante la Preparazione. Il Sopravvissuto riceve la Scheda Identità corrispondente e i benefici dell'Abilità di Livello di Pericolo Blu del Compagno (se il Compagno possiede più Abilità Blu, soltanto la prima elencata sulla Scheda Identità si applica). Questa Scheda Identità non occupa uno slot Inventario. La miniatura del Compagno viene collocata accanto a quella del Sopravvissuto.

La Scheda Identità del Compagno può essere scambiata, assieme alla miniatura e all'Abilità corrispondenti, allo stesso modo di una carta Equipaggiamento.

Il Sopravvissuto che possiede la Scheda Identità di un Compagno è chiamato **Leader** di quel Compagno. Un Sopravvissuto può essere il Leader di vari Compagni.

La Missione potrebbe anche prevedere dei Compagni solitari che partono da soli. Un qualsiasi Sopravvissuto può spendere un'Azione per **reclutare** un Compagno solitario che si trova nella sua stessa Zona. Diventerà il Leader di quel Compagno e acquisirà la sua Scheda Identità.

• TRATTI GENERALI DEI COMPAGNI

Un Compagno:

- **È un Sopravvissuto.** Significa anche che conta come 1 Rumore.
- È colpito da Fuoco Amico (vedi pagina 28).
- Viene eliminato quando riceve una qualsiasi Ferita. Tranne dove specificato diversamente dalla Missione, la partita è persa se il Compagno è eliminato.
- Rimane sempre assieme al suo Leader. Tutte le regole speciali, le Abilità relative al movimento e le Azioni relative alle Auto si applicano anche al Compagno. Un Compagno occupa un posto da Passeggero in un'Auto.
- Non possiede un Inventario.
- Non possiede Azioni.

***ESEMPIO 1:** Wanda spende 1 Azione per reclutare Bunny G, un Compagno solitario che si trova nella sua Zona. Wanda diventa il Leader di Bunny G, prende la sua Scheda Identità e colloca la miniatura di Bunny G accanto alla sua. Da adesso in poi, Wanda beneficia dell'Abilità di Livello Blu Fortunato di Bunny G. A sua volta, Bunny G beneficia dell'Abilità Scatto di Wanda per seguirla ovunque vada.*

***ESEMPIO 2:** Josh si unisce a Wanda e a Bunny G nella loro Zona, poi spende 1 Azione per Scambiare. Josh diventa ora il Leader di Bunny G, ottiene la sua Scheda Identità e la sua Abilità di Livello Blu. Josh ora ha un nuovo portafortuna!*





• MODALITÀ ULTRAROSSA

Arrabbiato? Non ti piacerà quando mi arrabbierò!

La modalità Ultrarossa consente ai Sopravvissuti di accumulare Punti Adrenalina oltre il Livello di Pericolo Rosso e di acquisire ulteriori Abilità. Questa modalità è l'ideale per raggiungere un conteggio di uccisioni stupefacente e completare le Missioni più estese.

Modalità Ultrarossa: Quando un Sopravvissuto arriva al Livello Rosso, portare il segnapunti della Barra di Pericolo a 0 e aggiungere gli eventuali Punti Adrenalina ottenuti oltre al minimo richiesto per raggiungere il Livello Rosso. Il Sopravvissuto è ancora al Livello Rosso e mantiene tutte le sue Abilità. I Punti Adrenalina aggiuntivi vengono conteggiati come di consueto e il Sopravvissuto otterrà le Abilità che ancora gli mancano quando raggiungerà i Livelli di Pericolo successivi. Quando tutte le Abilità dei Sopravvissuti sono state selezionate, è possibile scegliere un'Abilità qualsiasi dalla lista (vedi pagina 63) una volta arrivato al Livello Arancione e poi Rosso.

ESEMPIO: *Ostara ha appena guadagnato il suo 43° Punto Adrenalina e ha quindi raggiunto il Livello Rosso. Possiede le Abilità seguenti: Cercatore Attento (Blu), +1 Azione (Giallo), +1 dado: Distanza (Arancione) e +1 al risultato dei dadi: Distanza (Livello Rosso).*

Il giocatore riporta il segnapunti della Barra di Pericolo all'inizio e la Missione continua. Ostara è considerata ancora al Livello Rosso e continua ad accumulare Punti Adrenalina man mano che elimina altri Zombie.

Ostara non otterrà un'Abilità aggiuntiva quando raggiungerà per la seconda volta i Livelli Blu e Giallo. Ha già tutte le Abilità disponibili a quei livelli. Una volta giunta di nuovo al Livello Arancione, ottiene +1 Azione di Movimento gratuita, la sua seconda Abilità di Livello Arancione. Una volta giunta di nuovo al Livello Rosso, il giocatore può scegliere una nuova Abilità tra le due che rimangono per questo livello e opta per +1 Azione di Combattimento gratuita. Il segnapunti della Barra di Pericolo torna poi alla partenza.

Durante il suo terzo avanzamento lungo la Barra di Pericolo, Ostara non ottiene alcuna Abilità ai Livelli Blu, Giallo o Arancione, in quanto le possiede già tutte. Una volta arrivata al Livello Rosso per la terza volta, ottiene l'ultima Abilità di Livello Rosso: Inafferrabile. Il segnapunti della Barra di Pericolo torna di nuovo alla partenza. Da ora in poi, i Punti Adrenalina guadagnati da Ostara le permetteranno di ottenere un'Abilità scelta dal giocatore ogni volta che arriva al Livello Arancione e un'altra ancora quando arriva al Livello Rosso.

• REGOLARE LA DIFFICOLTÀ

- Direi che abbiamo finito. Muoviamoci!
- Non possiamo restare ancora un po'? Mi sto divertendo!



La difficoltà di Zombicide può essere ridotta o incrementata usando i numeri delle carte.

A volte una partita potrebbe rivelarsi troppo difficile o troppo facile per il gruppo di gioco. In quel caso è sufficiente suddividere le carte Zombie usando il loro numero di carta.

- Le carte Zombie da #001 a #018 rappresentano la parte più facile di un'invasione di Zombie. Gli Zombie compaiono in quantità limitate, ma beneficiano comunque delle regole degli Assalti. Non ci sono Abomini al Livello di Pericolo Blu.

- Le carte Zombie da #019 a #036 rappresentano la parte più difficile. Gli Zombie arrivano più numerosi, specialmente ai Livelli di Pericolo più bassi. Gli Abomini possono comparire al Livello di Pericolo Blu. Queste carte sono consigliate ai gruppi di giocatori esperti e ai veterani di Zombicide.

- Le carte Zombie da #037 a #040 sono Attivazioni Extra. Rendono gli Zombie meno prevedibili e aggiungono ulteriore pressione ai Sopravvissuti.

Questi elementi possono essere mescolati tra loro nel modo che i giocatori preferiscono per creare l'esperienza di gioco più adatta a loro!



#14 MISSIONI

Le Missioni seguenti possono essere giocate in qualsiasi ordine, in base ai tempi di gioco dei giocatori e al livello di sfida desiderato. Le regole speciali descritte nelle Missioni hanno la precedenza sulle regole generali e sulle regole delle carte. Le prime 10 Missioni sono ispirate allo Zombicide originale, ma aggiornate alle regole della 2ª Edizione. Le 15 Missioni successive sono state create appositamente per questa nuova edizione!

MO - VITA DA ZOMBICIDE (PARTITA INTRODUTTIVA)

Facile / 30 minuti

Chiunque abbia il minimo indispensabile di conoscenze sugli zombie sa bene che non passerà troppo tempo prima che gli infetti sciamino in tutta l'area e facciano crollare la società. Dobbiamo prepararci e trovare l'equipaggiamento adeguato per poter sopravvivere. Stranamente, non mi preoccupano troppo le armi: di quelle ce ne sono in abbondanza. No, la merce più preziosa che dobbiamo trovare sono le medicine. Ammalarsi o restare feriti in un mondo di zombie potrebbe essere un incubo. Ah, servirà anche del dentifricio. E delle batterie. E... Che c'è? Non hai mai visto un film sugli zombie? Benvenuto nel mondo reale!

Tessere richieste: 1V e 3V.

1V 3V

• OBIETTIVI

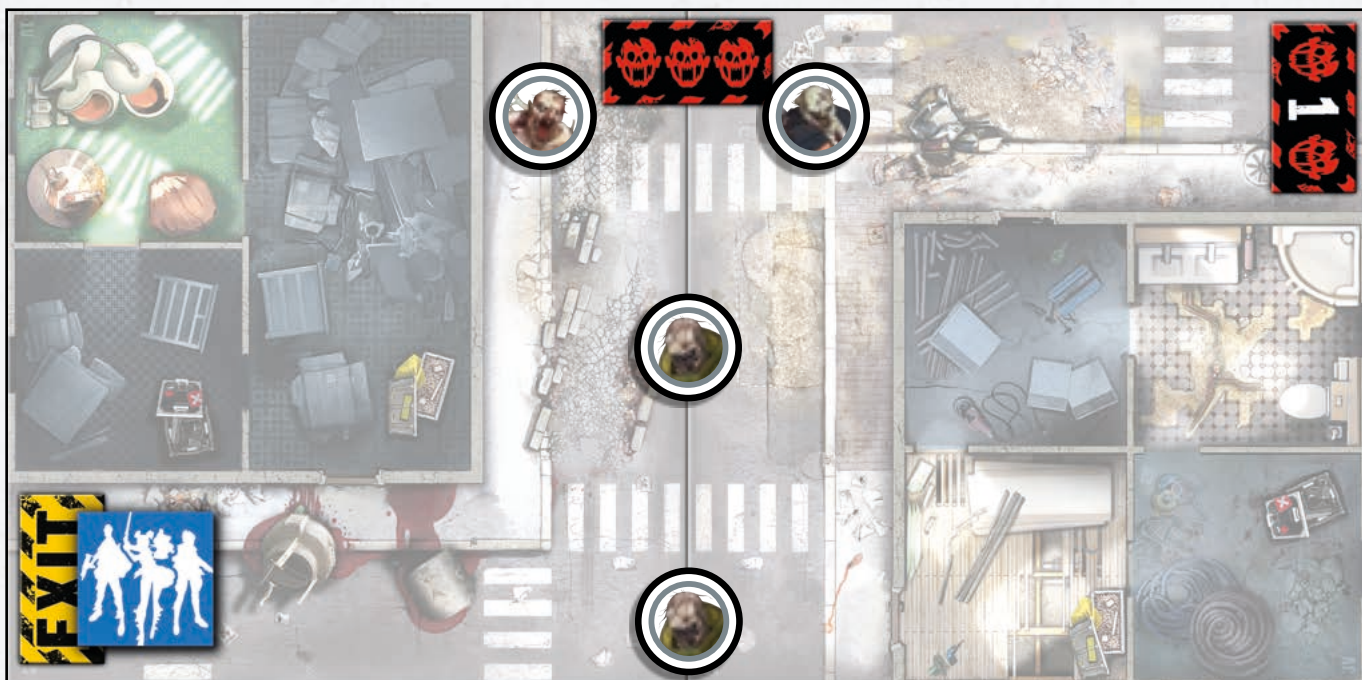
Un nuovo inizio (più o meno). Prendere tutti gli Obiettivi e le Casse di Armi Pimpate, poi raggiungere l'Uscita con tutti i Sopravvissuti. Un Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

• REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** Collocare 1 Bruto, 1 Corridore e 2 Deambulanti nelle Zone indicate.

• **Non li fanno più come una volta.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.

• **Armi più grosse.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



M1 - CITTADINI ISOLATI

Medio / 45 minuti

Il nostro riparo regge, almeno per ora. Purtroppo, le nostre scorte di cibo non dureranno a lungo. Necessitiamo anche di vestiti, equipaggiamento e scorte. Abbiamo deciso di armarci e di andare a esplorare le case circostanti. Non possiamo tornare a mani vuote.

Tessere richieste: 1V, 2V, 3R, 4V, 5R, 6R, 7R, 8V e 9R.

• OBIETTIVI

Trovare scorte per il rifugio. Per prima cosa, completare entrambi questi Obiettivi:

- Prendere 1 segnalino Obiettivo con ogni Sopravvissuto (vedi Regole Speciali). La partita è persa se questo Obiettivo non può più essere soddisfatto (per esempio se un singolo Sopravvissuto ne prende troppi).
- Prendere 3 carte cibo (Sacco di Riso, Cibo in Scatola o Acqua), distribuite in qualsiasi modo tra i Sopravvissuti.

Poi, raggiungere l'Uscita con tutti i Sopravvissuti.

Un Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

• REGOLE SPECIALI

• **Facciamo la nostra parte.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende. Collocare il segnalino sulla Plancia del Sopravvissuto. Non occupa alcuno spazio nel suo inventario e non può essere scambiato.

• **La roba è di chi la trova!** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



1V	7R	3R
5R	9R	6R
8V	2V	4V



Zona di Partenza
dei Sopravvissuti



Zona di Uscita



Obiettivi
(5 PA)



Casse di Armi
Pimpate



Zone di Generazione

M2 - ZONA Y

Difficile / 60 minuti

I vivi perdono terreno. Le sacche di resistenza cadono una dopo l'altra, e la nostra radio CB, che solitamente trasmetteva messaggi a raffica, ora tace. Dobbiamo andarcene. Gli zombie si fanno sempre più numerosi, e le nostre provviste scarseggiano. Potrei uccidere per del dentifricio.

Tessere richieste: 1V, 2V, 3V, 4R, 5V, 6R, 7V, 8V e 9R.

• OBIETTIVI

Fuga armata. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine per vincere la partita:

1- Armare la squadra. Fornire alla squadra un numero di Armi Pimpate pari al numero di Sopravvissuti (fino al numero di Armi Pimpate disponibili).

2- Raggiungere l'Uscita con tutti i Sopravvissuti.

Un Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

• REGOLE SPECIALI

• **Non pensavo che avrei desiderato tanto una cosa del genere.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.

• **Attrezzi del mestiere.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



7V	5V	2V
9R	6R	4R
1V	8V	3V



Zona di Partenza dei Sopravvissuti



Zona di Uscita



9x Obiettivi (5 PA)



9x Casse di Armi Pimpate



Zone di Generazione



M3 - LA 24 ORE DI ZOMBIE CITY

Medio / 90 minuti

Abbiamo avvistato una grossa casa di riposo. Gli edifici non sembrano troppo danneggiati e alcune auto sembrano ancora in grado di funzionare. Il magazzino probabilmente è ancora pieno, visto che i saccheggiatori non sembrano ancora essere passati da queste parti. È facile capire il perché: l'area pullula di zombie. Gli abitanti precedenti non erano certo in grado di combatterli con efficacia. Prima di esplorare la zona, dovremo ripulirla. Sogno un po' di gomma da masticare.

Tessere richieste: 1V, 2V, 3R, 4V, 5V, 6R, 7R, 8V e 9V.

2V	8V	9V
7R	3R	6R
1V	5V	4V

• OBIETTIVI

A tutto gas! Raggiungere il Livello di Pericolo Rosso con almeno 1 Sopravvissuto.

• REGOLE SPECIALI

- **Auto e pistole.** È consentito guidare le Auto (vedi pagina 31).
 - La **Pimpmobile** contiene una singola Arma Pimpata. Collocare una Cassa di Armi Pimpate su di essa. La Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.
 - Quando si Cerca in un'**Auto della Polizia**, si pescano carte finché non si pesca una carta arma. Le altre carte si scartano. La carta Aaahh!! attiva la comparsa di 1 Deambulante come di norma e interrompe l'Azione di Cercare.
- **Questo me lo gusterò dopo.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.
- **Fuoco e fiamme!** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



Zona di Partenza
dei Sopravvissuti

9x



Obiettivi
(5 PA)

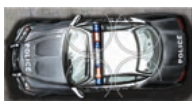
10x



Casse di Armi
Pimpate



Zone di Generazione



Auto della Polizia
(è consentito guidarla)



Pimpmobile
(è consentito guidarla)



M4 - GUIDA E SPARA

Medio / 90 minuti

Il nostro nuovo riparo non è abbastanza protetto. Gli zombie continuano ad arrivare. Non possiamo dormire, e i nervi di alcuni di noi cominciano a cedere. Dev' esserci un nido da queste parti, probabilmente nell'area commerciale nei pressi dell'entrata della metropolitana. Finché questa minaccia non viene neutralizzata, saremo attaccati continuamente. Mi farebbe proprio comodo un paio di scarpe nuove della mia taglia.

Tessere richieste: 3V, 4V, 5R, 6V, 7R e 8V.

• OBIETTIVI







Mettere in sicurezza gli accessi principali al riparo. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine per vincere la partita:

- 1- Fare esplodere le Auto per bloccare le strade principali.** Usare le Auto per fare esplodere le Zone di Generazione rosse e spostare i segnalini di Generazione Zombie sulla Zona di Generazione di Partenza (vedi le Regole Speciali). Se questo Obiettivo non può più essere raggiunto, la partita è persa.
- 2- Incendiare la strada.** Lanciare una Molotov sulla Zona di Generazione di Partenza.

• REGOLE SPECIALI

- **Il rombo dei motori.** È consentito guidare le Auto (vedi pagina 31).
 - La **Pimpmobile** contiene una singola Arma Pimpata. Collocare una Cassa di Armi Pimpate su di essa. La Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.
 - Quando si Cerca in un'**Auto della Polizia**, si pescano carte finché non si pesca una carta arma. Le altre carte si scartano. La carta Aaahh!! attiva la comparsa di 1 Deambulante come di norma e interrompe l'Azione di Cercare.
- **Mira al serbatoio!** Le Auto possono essere designate come bersagli specifici degli Attacchi a Distanza. L'Ordine di Priorità dei Bersagli è ignorato e un singolo successo è richiesto per fare esplodere l'Auto. Risolvere un effetto di Molotov, poi rimuovere il segnalino Auto (assieme all'eventuale Cassa di Armi Pimpate che potrebbe contenere). Facendo esplodere un'Auto su una Zona di Generazione rossa si sposta il corrispondente segnalino di Generazione Zombie rosso sulla Zona di Generazione di Partenza.
- **Scorte per i vivi.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.
- **Brava la mia piccola!** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

5R	7R
4V	3V
6V	8V

		
Zona di Partenza dei Sopravvissuti (è consentito guidarla)	Pimpmobile (è consentito guidarla)	Auto della Polizia (è consentito guidarla)
		
Zone di Generazione	8x Casse di Armi Pimpate	6x Obiettivi (5 PA)



M5 - COLPO GROSSO

Difficile / 90 minuti

*Gli zombie sono pericolosi, ma forse non sono loro la minaccia peggiore. Dobbiamo trovare nuove risorse, cibo, armi munizioni, e soprattutto un rifugio sicuro. Qui siamo nel centro cittadino, un cimitero di vetro e cemento. I grandi palazzi che ospitavano gli uffici sono sicuramente infestati. Tuttavia, speriamo di trovare i mezzi per sopravvivere qualche altro giorno.
Ieri ho sognato che mangiavo della pancetta. Solo un po' di pancetta.*

Tessere richieste: 1V, 2V, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8V e 9R.

• OBIETTIVI

Ripulire il supermercato. Come prima cosa. Completare entrambi gli Obiettivi:

- Aprire tutti gli edifici.
- Prendere 5 Obiettivi (o più). Almeno 1 di essi deve essere un Obiettivo colorato (vedi le Regole Speciali).

Poi, raggiungere l'Uscita con tutti i Sopravvissuti.

Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- Mescolare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù. La squadra deve prenderne almeno 1 per vincere la partita!

- Notare entrambe le porte aperte sulla tessera 9R. Questa tessera non riceve né un segnalino Obiettivo né una cassa di Armi Pimpate.

• **Pancetta?** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.

• **Pancetta tramite potenza di fuoco superiore.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

8V	1V	7R
4R	5R	9R
2V	3V	6R



Zona di Partenza
dei Sopravvissuti



Zona di Uscita

8x 
Obiettivi
(5 PA)

8x 
Casse di Armi
Pimpate



Porte Aperte



Zone di Generazione



M6 - LA FUGA

Difficile / 90 minuti

Nelle prime ore del contagio, tutti presero d'assalto i supermercati per accaparrarsi del cibo. Grosso errore. I luoghi pubblici pullulavano di zombie. Ci siamo imbattuti in un discount di periferia. Finora, tutti coloro che sono entrati sono andati a ingrossare le file dei contagiati. Oggi tocca a noi sfidare la folla. Abbiamo esaurito tutte le provviste. Non abbiamo scelta... ma abbiamo esperienza e sappiamo lavorare in squadra. Mi serve un fucile più grosso... e della carta igienica.

Tessere richieste: 1V, 4V, 5R, 6V, 8V e 9R.

• OBIETTIVI

Corsa agli acquisti letale. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine per vincere la partita:

1- Radunare il cibo. Radunare 6 carte cibo (Cibo in Scatola, Riso o Acqua). Possono essere distribuite in qualsiasi modo tra gli inventari dei Sopravvissuti e/o riposte nelle Auto (vedi le Regole Speciali).

2- Fuggire con le Auto. Raggiungere l'Uscita con tutti i Sopravvissuti nelle Auto. Un'Auto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del Turno del suo Guidatore (assieme ai suoi Passeggeri e alle carte Cibo riposte), fintanto che non ci sono Zombie nella Zona. Se questo Obiettivo non può più essere completato, la partita è persa.

• REGOLE SPECIALI

• **Non l'auto dei tuoi genitori.** È consentito guidare le Auto (vedi pagina 31).

- La **Pimpmobile** contiene una singola Arma Pimpata. Collocare una Cassa di Armi Pimpate su di essa. La Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

- Quando si Cerca in un'**Auto della Polizia**, si pescano carte finché non si pesca una carta arma. Le altre carte si scartano. La carta Aaahh!! attiva la comparsa di 1 Deambulante come di norma e interrompe l'Azione di Cercare.

• **Riporre il cibo nei bagagliai.** Usando 1 Azione, un Sopravvissuto può custodire le carte cibo in un'Auto che si trovi nella sua stessa Zona. Rimuovere un qualsiasi ammontare di carte cibo dall'inventario del Sopravvissuto e metterle sul segnalino Auto. Le carte riposte non occupano posti, si muovono assieme all'Auto e possono essere spostate di nuovo nell'inventario di un Sopravvissuto usando le stesse regole usate per riporle.

• **Occhio alla data di scadenza.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.

• **Saldi!** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

5R	9R
4V	1V
6V	8V

	
Zona di Partenza dei Sopravvissuti	Zone di Generazione
6x 	7x 
Obiettivi (5 PA)	Casse di Armi Pimpate
	
Pimpmobile (è consentito guidarla)	Auto della Polizia (è consentito guidarla)
	
Zona di Uscita	



M7 - IL MATTATOIO

Difficile / 45 minuti

Quando tutto è crollato, c'è stato anche un incidente alla centrale nucleare. Prima di scomparire, le autorità avevano mandato molti tecnici della centrale in un ospedale e li avevano messi in quarantena. Dobbiamo assicurarci che quella gente rimanga sigillata lì dentro per sempre, specialmente se è stata contaminata. Perché? Perché c'è solo una cosa peggiore di uno zombie: uno zombie radioattivo.
Mi chiedo che fine abbiano fatto tutti i cani.

Tessere richieste: 3V, 4V, 6V e 8V.

• OBIETTIVI

Impedire agli Zombie di fuggire. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine per vincere la partita:

1- Mettere in sicurezza gli edifici. Radunare tutti i segnalini di Generazione Zombie sulla Zona di Generazione di Partenza (vedi le Regole Speciali).

2- Rinchiuderli una volta per tutte. Lanciare una Molotov sulla Zona di Generazione di Partenza.

La partita è persa non appena uno Zombie si attiva in una Zona evidenziata.

6V 4V

3V 8V

 Zona di Partenza dei Sopravvissuti	 Zona Evidenziata con segnalini Rumore permanenti
4x  Obiettivi (5 PA)	4x  Casse di Armi Pimpate
 Zone di Generazione	 Porte Aperte

• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- Collocare 3 segnalini Rumore in ogni Zona evidenziata. Sono permanenti e non vanno rimossi durante la Fase Finale. La partita è persa non appena uno Zombie si attiva in una Zona così evidenziata.

- Notare le porte aperte sulle tessere 4V e 8V. Alla fine della Preparazione, generare gli Zombie in entrambi gli edifici come se queste porte fossero state appena aperte.

• **Qui via libera!** Un Sopravvissuto che si trovi in una Zona di Generazione priva di Zombie può spendere 1 Azione per neutralizzarla. Spostare il Segnalino di Generazione Zombie sulla Zona di Generazione di Partenza.

• **Qualcuno vuole dei calzini puliti?** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.

• **Oh, oh, oh!** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



M8 - POLIZIA ZOMBIE

Difficile / 30 minuti

Abbiamo ucciso uno zombie che un tempo era il sindaco di questo paese. Portava con sé una nota del capo della polizia in cui si spiegava come raggiungere un nascondiglio sicuro, una vecchia struttura sotterranea trasformata in bunker, nei pressi della stazione di polizia. A quanto pare contiene un'armeria, scorte di cibo e perfino una doccia. Sarebbe il rifugio perfetto per noi. La sua entrata, tuttavia, è controllata a distanza, e il quartiere brulica di zombie. È una missione pericolosa, ma vale la pena rischiare. Ciò che non ti uccide oggi, potrebbe ucciderti domani.

Tessere richieste: 3V, 4V, 5V, 6R, 8V e 9R.

• OBIETTIVI

Arrivare al bunker. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine per vincere la partita:

- 1- **Trovare i telecomandi.** Prendere gli Obiettivi blu e verde.
- 2- **Raggiungere l'uscita con tutti i Sopravvissuti.**

Un Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

• REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Collocare gli Obiettivi blu e verde nelle Zone indicate.
- **Non basta mai.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.
- **Il bunker è chiuso a chiave.** L'edificio che contiene la Zona di Uscita non può essere aperto finché gli Obiettivi blu e verde non sono stati presi.
- **Giochiamo a guardie e ladri.** È consentito guidare le Auto (vedi pagina 31).
 - La **Pimpmobile** contiene una singola Arma Pimpata. Collocare una Cassa di Armi Pimpate su di essa. La Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.
 - Quando si Cerca in un'Auto della Polizia, si pescano carte finché non si pesca una carta arma. Le altre carte si scartano. La carta Aaahh!! attiva la comparsa di 1 Deambulante come di norma e interrompe l'Azione di Cercare.
- **Fermo dove sei! Scherzavo. Ora muori.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



3V	4V
6R	9R
8V	5V

Zona di Partenza dei Sopravvissuti	Zone di Generazione
	4x
Zona di Uscita	1x
	1x
Pimpmobile (è consentito guidarla)	Obiettivi (5 PA)
	7x
Auto della Polizia (è consentito guidarla)	Casse di Armi Pimpate

M9 - L'UNIONE FA LA FORZA

Medio / 60 minuti

Abbiamo trovato un riparo, ora abbiamo abbastanza provviste da mantenere un piccolo esercito. C'è anche una radio che funziona ancora. È grazie a lei che abbiamo trovato un altro gruppo di Sopravvissuti in periferia. Sono indifesi e sono circondati dagli zombie. È impossibile che sia una trappola. Combatteremo insieme. Facciamoci dei nuovi amici. Oggi ho trovato del filo interdentale. Mi sono sentito come a Natale.

Tessere richieste: 2V, 3V, 4V e 9R.



4V	2V
9R	3V

	
Zona di Partenza dei Sopravvissuti	Zone di Generazione
4x 	4x 
Casse di Armi Pimpate	Obiettivi (5 PA)
	
Auto della Polizia (non è consentito guidarla)	



• OBIETTIVI

• **Salvare i nuovi amici.** Trovare i 3 Compagni per vincere la partita (vedi pagina 33).

• REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** Mescolare il segnalino Obiettivo verde a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.

• **Piacere di conoscerti. Forse hai sentito parlare di me.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.
- Prendere l'Obiettivo verde non ha alcun effetto aggiuntivo.
- Prendere un Obiettivo rosso conferisce al Sopravvissuto anche un Compagno (vedi pagina 33). Scegliere una Scheda Identità del Sopravvissuto casuale tra quelle non usate in questa Missione. Il Sopravvissuto diventa il suo Leader.

• **Attenzione al blocco di sicurezza.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

• **Armeria distrutta. NON È** consentito guidare l'Auto della Polizia. Quando si Cerca in un'Auto della Polizia, si pescano carte finché non si pesca una carta arma. Le altre carte si scartano. La carta Aaahh!! attiva la comparsa di 1 Deambulante come di norma e interrompe l'Azione di Cercare.

M10 - IL PAESE È PICCOLO...

Facile / 30 minuti

Torniamo alle basi. Stiamo esplorando l'area circostante in cerchi concentrici sempre più grandi attorno al nostro covo. Sono passate varie settimane da quando è esploso il contagio, e la popolazione degli zombie è salita alle stelle. Quella che potrebbe sembrare una missione di routine è in realtà una serie di traversie dove anche il più piccolo errore potrebbe risultare fatale. Meno male che ho smesso di fumare, o tutto questo correre in giro mi avrebbe già ucciso.

Tessere richieste: 1R, 2V, 5R e 7R.

• OBIETTIVI

Saccheggiare il quartiere. Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine per vincere la partita.

- Prendere i 4 Obiettivi.
- Prendere le 4 Casse di Armi Pimpate.
- Prendere una Molotov.

• REGOLE SPECIALI

- **Ho trovato la cena!** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.
- **Un sogno diventato realtà.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



2V 1R

7R 5R



Zona di Partenza
dei Sopravvissuti



Zone di Generazione

4x 

Obiettivi
(5 PA)

4x 

Casse di Armi
Pimpate

M11 - IL CANALE

Medio / 30 minuti

Abbiamo fame, ha iniziato a piovere e fra poco farà buio. Tre buoni motivi per tornare al nostro rifugio al più presto possibile. La strada più breve passa per il Canale, la strada più vecchia e più stretta della zona. Dobbiamo attraversarla se vogliamo tornare a casa sani e salvi! Assicuratevi di guardare a destra e a sinistra prima di attraversare.

Tessere richieste: 2R, 4R, 7V e 9V.

• OBIETTIVI

Attraversare il Canale. Raggiungere l'Uscita con tutti i Sopravvissuti. Un Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona e non ci sono Abomini sul tabellone.



4R 2R

9V 7V

 Zona di Partenza dei Sopravvissuti	 Zone di Generazione
6x  Casse di Armi Pimpate	4x  Obiettivi (5 PA)
 Pimpmobile (non è consentito guidarla)	
 Zona di Uscita	 Abominio



• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- La squadra parte con 2 Compagni (vedi pagina 33), scelti e distribuiti tra i Sopravvissuti come i giocatori preferiscono.
- Collocare 1 Abominio nella Zona indicata. **Importante: l'Abominio non si muove finché non c'è un percorso sgombro fino ai Sopravvissuti.**

• **Prendilo. Potrebbe tornarci utile dopo.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.

• **Questo sì che sarà utile per fare pulizia!** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

• **Sbaglio o c'era scritto "non aprire"?** **NON È** consentito guidare le Pimpmobili. Ognuna contiene una singola Arma Pimpata. Collocare una Cassa di Armi Pimpate su di essa. La Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

M12 - INCIDENTE D'AUTO

Medio / 60 minuti

Sarà anche arrivata l'apocalisse zombie, ma questo non significa che dobbiamo rinunciare alla vita sociale e a invitare qualche amico a pranzo. Quando mancava poco all'ora dell'incontro, abbiamo sentito uno stridore di copertoni da dietro l'angolo, seguito da un violento schianto. Siamo usciti in fretta e furia e abbiamo trovato l'auto dei nostri amici schiantata contro un muro con un tale impatto da penetrare nell'edificio. Ora è ridotta a un cumulo di lamiere. Tutti i nostri amici sono vivi, ma feriti. Non riescono a uscire dall'auto da soli. Dobbiamo trovare dei kit medici qui in giro affinché possano rimettersi in piedi e fuggire. Ma anche gli zombie hanno sentito lo schianto! A quanto pare hanno investito il cadavere di uno zombie ricoperto di aculei. Non so se l'assicurazione copra questo tipo di danni.

Tessere richieste: 1R, 2R, 6R, 7V, 8R e 9V.

• OBIETTIVI

Salvare i Sopravvissuti feriti. Trasformare i 6 Sopravvissuti feriti sulla tessera 8R in Compagni (vedi pagina 33) per vincere la partita. Per farlo, i Sopravvissuti devono portare fino a loro 6 kit di pronto soccorso, rappresentati dagli Obiettivi rossi (vedi le Regole Speciali). La partita è persa non appena uno Zombie si attiva nella Zona dei Sopravvissuti feriti.

• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- Notare le porte aperte sulla tessera 8R.
- Collocare le miniature dei 6 Sopravvissuti che non sono stati scelti dai giocatori nella Zona indicata e mettere da parte le loro Schede Identità. Questi Sopravvissuti feriti non possono effettuare alcuna Azione e non possiedono inventari. Contano comunque come segnalini Rumore.

• **Kit di pronto soccorso.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende. Conferisce inoltre al Sopravvissuto un kit di pronto soccorso. Collocare il segnalino Obiettivo sulla Plancia del Sopravvissuto. Il segnalino Obiettivo non occupa uno slot inventario e può essere scambiato come una carta Equipaggiamento. Usando 1 Azione, un Sopravvissuto può depositare un segnalino Obiettivo rosso del suo inventario nella Zona dei Sopravvissuti feriti. Un Sopravvissuto ferito a scelta del giocatore diventa poi un Compagno (vedi pagina 33) del Sopravvissuto.

• **Casse di armi.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

• **Un rottame.** Non è consentito guidare l'Auto o cercare al suo interno.



9V	1R
8R	6R
7V	2R



**Zona di Partenza
dei Sopravvissuti**



**Zone di
Generazione**



**6x
Casse di Armi
Pimpate**



**6x
Obiettivi
(5 PA)**



**Zona dei
Sopravvissuti
Feriti**



Auto Schiantata



Porte Aperte

M13 - STRADE DI FUOCO

Medio / 45 minuti

Abbiamo avvistato una gigantesca orda di zombie che avanza verso il nostro rifugio. Eliminarli non sarebbe un problema, ma potrebbe volerci del tempo. D'altro canto, sentire i loro gemiti tutta la notte ci porterebbe alla follia! La cosa migliore è bloccare l'accesso e deviare il flusso degli infetti in un'altra direzione. A tale scopo, il fuoco è il nostro migliore amico. Bruciamo tutto!

Tessere richieste: 1R, 2V, 3V, 4V, 6R e 7V.

• OBIETTIVI

Devviare l'orda degli Zombie. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine per vincere la partita:

1- Incendiare gli accessi laterali. Lanciare una Molotov su ogni Zona di Generazione rossa per spostare i segnalini di Generazione Zombie rossi sulla Zona di Generazione di Partenza (vedi le Regole Speciali).

2- Bloccare la strada e bruciare le Auto. Guidare entrambe le Auto fino alla Zona evidenziata e parcheggiarle in quella Zona.

• REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** Notare l'Obiettivo blu sulla tessera 2V e l'Obiettivo verde sulla tessera 3V.

• **Un firewall, in un certo senso.** Lanciare una Molotov su una Zona di Generazione rossa, sposta il segnalino di Generazione Zombie rosso sulla Zona di Generazione di Partenza.


• **Bevete a vostro rischio e pericolo.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende. Prendere l'Obiettivo blu o verde fornisce al Sopravvissuto anche una Molotov. Il segnalino Obiettivo è considerato una carta Molotov e viene usato come tale.

• **Depositi delle armi.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

• **Energia diesel.** È consentito guidare le Auto (vedi pagina 31).
- La **Pimpmobile** contiene una singola Arma Pimpata. Collocare una Cassa di Armi Pimpate su di essa. La Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

- Quando si Cerca in un'**Auto della Polizia**, si pescano carte finché non si pesca una carta arma. Le altre carte si scartano. La carta Aaahh!! attiva la comparsa di 1 Deambulante come di norma e interrompe l'Azione di Cercare.

7V	4V
1R	6R
2V	3V

 Zona di Partenza dei Sopravvissuti	 Zone di Generazione
4x 	7x 
1x 	Casse di Armi Pimpate
1x 	 Auto della Polizia (è consentito guidarla)
 Le Auto vanno parcheggiate qui!	 Pimpmobile (è consentito guidarla)



M14 - COLAZIONE DA JESSE

Medio / 45 minuti

Stavamo esplorando un quartiere di periferia quando abbiamo visto un bambino che agitava una bandiera sul tetto piatto di un edificio. Wanda conosce bene il locale. È la Tavola Calda di Jesse. Fino a un paio d'anni fa lavorava qui. Jesse, il proprietario, è un tipo molto prudente e aveva fatto installare delle porte blindate per proteggere sia il locale che i sottoposti. Lì dentro c'è gente che non può uscire e Jesse è scomparso. Il ragazzo non sembrava armato. Speriamo che nessuno di quelli all'interno sia stato infettato.

Tessere richieste: 2V, 4R, 6R, 7V, 8R e 9V.

• OBIETTIVI

Raggiungere i Sopravvissuti. Reclutare tutti i Compagni (vedi pagina 33) e radunare tutti i Sopravvissuti sulla Zona di Uscita, senza nessuno Zombie su di essa. La partita è persa se un Sopravvissuto (inclusi quelli sulla tessera 4R) è eliminato.



• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- Notare la porta chiusa che separa le tessere 7V e 8R.
- Notare l'Obiettivo verde sulla tessera 2V.
- Notare la porta verde sulla tessera 4R.
- Collocare le miniature dei 6 Sopravvissuti che i giocatori non hanno scelto sulla Zona di Uscita. Sono i Compagni da reclutare.

• **Camere chiuse.** La porta tra le tessere 7V e 8R isola la parte chiusa dell'edificio. Entrambe le parti sono considerate edifici separati soltanto ai fini della generazione di Zombie.










• **La strenua difesa di Jesse.** Le porte dell'edificio a cavallo delle tessere 4R e 9V non possono essere aperte in alcun modo, a eccezione di quella verde. La porta verde non può essere aperta finché l'Obiettivo verde non è stato preso.

• **Dolci freschi di giornata.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.

• **Armi segrete.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



9V	4R
6R	2V
8R	7V

	5x 	6x 
Zona di Partenza dei Sopravvissuti	1x 	Casse di Armi Pimpate
	Obiettivi (5 PA)	 
Zone di Generazione		Porte Chiuse
	Compagni da reclutare	
		Zona di Uscita

M15 - DIFESA COMUNE

Medio / 45 minuti

Pensavamo sarebbe stata una buona idea tentare qualcosa di nuovo, come per esempio separarci per saccheggiare un quartiere di lusso nel minor tempo possibile. Entriamo, saccheggiamo la zona e usciamo entro 15 minuti. Ma nooo. Ci siamo lasciati trasportare e ci siamo goduti le meraviglie che abbiamo trovato per troppo tempo. Una sfera da discoteca che cade sul pavimento, un giocattolo che squittisce quando lo schiacci col piede, un paio di risate soffocate di troppo e gli zombie sono arrivati. Dobbiamo raggrupparci e rifugiarci nell'edificio più sicuro di quest'area. Subito!

Tessere richieste: 1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R 7R, 8V e 9R.



• OBIETTIVI

Saccheggiare il quartiere. Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine per vincere la partita.

- Reclutare tutti i Compagni (vedi pagina 33).
- Prendere tutti gli Obiettivi e le Casse di Armi Pimpate nell'edificio a cavallo delle tessere 3V e 8V.

La partita è persa non appena un Sopravvissuto (incluso un Compagno) viene eliminato.

• REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** Collocare 2 Sopravvissuti casuali in ogni Zona di Partenza dei Sopravvissuti. Poi i giocatori scelgono 3 di queste coppie con cui giocare. I Sopravvissuti rimanenti diventano Compagni da reclutare.

• **Continuate a combattere!** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.

• **Giocattoli nuovi di zecca.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

1R	2R	8V
4R	9R	3V
7R	5R	6R



Zona di Partenza
dei Sopravvissuti



9x
Obiettivi
(5 PA)



9x
Casse di Armi
Pimpate



Zone di
Generazione

M17 - LA PIAGA

Difficile / 60 minuti

Nei pressi del centro c'era questo progetto abitativo. Aveva un nome attisonante, ma ora lo chiamiamo la Piaga. Ci abitavano alcuni pazzi furiosi che avevano dato del filo da torcere agli zombie e invitavano la gente a mettersi sotto la loro protezione. Ovviamente, quegli sbruffoni attirarono anche un numero sempre crescente di zombie, impazziti a causa della carne fresca ammassata all'interno. La comunità si rifiutò di trasferirsi altrove e alla fine cadde. Ora è un mattatoio infestato da zombie di tutte le forme e le dimensioni possibili. Si sentono il rumore e la puzza a vari isolati di distanza. Questa è la Piaga! Non possiamo più resistere. La tentazione è troppo forte!

Tessere richieste: 1R, 2R, 3R, 4V, 5V, 6R, 7V, 8R e 9R.

• OBIETTIVI

Purificare la Piaga. L'edificio a cavallo delle tessere 7V, 5V e 4V è la Piaga. La partita è vinta non appena non c'è più alcuno Zombie al suo interno, dopo che è stato aperto.

• REGOLE SPECIALI

- **Le porte della resa dei conti.** Le porte della Piaga possono essere aperte soltanto dai Sopravvissuti al Livello di Pericolo Arancione (o superiore).
- **Devo averlo subito.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.
- **Siamo già al Giorno del Giudizio? Oh sì, pare proprio di sì!** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

7V	5V	4V
2R	9R	6R
8R	1R	3R



Zona di Partenza
dei Sopravvissuti



La Piaga



Porte Chiuse
(Vedi le Regole
Speciali)



9x
Obiettivi
(5 PA)



9x
Casse di Armi
Pimpate



Zona di
Generazione

M18 - LA FINE DELLA STRADA

Difficile / 60 minuti

Abbiamo sentito alcuni spari in lontananza e visto un paio di razzi brillare in cielo, poi è tornato il silenzio. Ma ci è bastato per mettere mano all'attrezzatura e andare a vedere cosa stava succedendo. Abbiamo scoperto due pimmobili, a secco di carburante, abbandonate in tutta fretta. C'erano delle caramelle sui sedili. Ci dev'essere qualcuno che si nasconde da queste parti, forse dei bambini. Dobbiamo salvarli. Ma dovremo fare presto. Questo quartiere è mal frequentato. Specialmente ora che siamo arrivati noi.

Tessere richieste: 1R, 2R, 3V, 4R, 6V e 7R.

• OBIETTIVI

Salvare i Sopravvissuti. Prendere tutti gli Obiettivi.



• REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** Mescolare assieme 6 Obiettivi rossi, l'Obiettivo blu e l'Obiettivo verde. Poi collocarne 6 a caso sui punti corrispondenti del tabellone a faccia in giù. Metterne da parte 2 senza guardarli.

• **Presto, stanno arrivando.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.

- Prendere un Obiettivo rosso conferisce al Sopravvissuto anche un Compagno (vedi pagina 33). Scegliere una Scheda Identità di un Sopravvissuto casuale tra quelle non usate in questa Missione. Il Sopravvissuto diventa il suo Leader.

- La Zona di Generazione blu diventa attiva non appena l'Obiettivo blu viene preso.

- La Zona di Generazione verde diventa attiva non appena l'Obiettivo verde viene preso.

• **Bang? No. BANG!** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

• **A secco. NON È** consentito guidare le Auto. La Pimmobile contiene una singola Arma Pimpata. Collocare una Cassa di Armi Pimpate su di essa. La Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

4R	7R
1R	2R
6V	3V



	8x	6x
Zona di Partenza dei Sopravvissuti	Casse di Armi Pimpate	Obiettivi (5 PA)
Zone di Generazione	Pimmobile (non è consentito guidarla)	

M19 - MIGLIORI AMICI PER SEMPRE

Difficile / 45 minuti

Le temperature si abbassano e avremo bisogno di più provviste per sopravvivere alle notti in arrivo. Abbiamo già saccheggiato quest'area, ma dobbiamo setacciarla più a fondo. Le zone circostanti brulicano di zombie e non rimarremo soli a lungo. MA abbiamo qualche arma segreta: siamo venuti in molti, ci siamo portati dietro degli amici che cercheranno le scorte di cibo con cura mentre noi ripuliamo il quartiere. Ma c'è una clausola. Hanno accettato di venire solo se li lasceremo contribuire al computo delle vittime. Significa che a un certo punto dovrò rinunciare alla mia attrezzatura e al mio fucile. La vita è dura, a volte.

Tessere richieste: 2R, 3V, 4R, 6V, 7R e 9V.

• OBIETTIVI

Diamo un'occhiata più da vicino. La partita è vinta non appena questi Obiettivi sono soddisfatti.

- Ogni coppia di Sopravvissuti (vedi le Regole Speciali) si è scambiata di ruolo.
- C'è un'Arma Pimpata su ogni Plancia del Sopravvissuto (fino al numero di Armi Pimpate disponibili).

• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- Ogni Sopravvissuto parte con un Compagno reclutato (vedi pagina 33), con cui forma una coppia di Sopravvissuti. I giocatori scelgono in che modo formare ogni coppia. Queste coppie non possono essere separate. Non è consentito scambiare Compagni in questa partita.
- Notare il segnalino Obiettivo nella Pimpmobile.






• **Ora tocca a me.** Solo i Sopravvissuti al Livello di Pericolo Giallo (o superiore) possono prendere gli Obiettivi. Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende. Poi si scambia la Scheda Identità del Leader con quella del Compagno. Il Compagno diventa il nuovo Leader e il vecchio Leader diventa il nuovo Compagno. L'Equipaggiamento, i Punti Pericolo e le Ferite si conservano. **Una coppia di Sopravvissuti può prendere solo un singolo Obiettivo durante la partita.**

• **Armi più grandi.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

• **Rottami e regali. NON È** consentito guidare la Pimpmobile, che contiene una singola Arma Pimpata. Collocare una Cassa di Armi Pimpate su di essa. La Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

6V	9V
3V	7R
2R	4R



 Zona di Partenza dei Sopravvissuti	7x  Obiettivi (5 PA)	7x  Casse di Armi Pimpate
 Zone di Generazione	 Pimpmobile (non è consentito guidarla)	



M20 - IL FESTIVAL DEGLI ZOMBIE

Difficile / 45 minuti

Ospedali, centri commerciali, stazioni di polizia... molti posti hanno indotto la gente ad abbassare la guardia nelle prime ore dell'invasione e poi si sono trasformati in fosse comuni. Ora esplorare quei posti è molto difficile a causa dei grossi numeri di zombie in circolazione. Il miglior modo di sbarazzarsi di questa minaccia è divertirsi con quello che chiamiamo un "festival degli zombie": attiriamo il maggior numero possibile di zombie in un luogo di nostra scelta e poi li uccidiamo tutti. Beh, ecco il vostro invito. Siete vestiti, siete attrezzati, siete carichi? Diamo il via alla festa!

Tessere richieste: 1R, 3V, 5V, 6V, 7R e 8R.

• OBIETTIVI

Uccidere l'orda di Zombie. Completare gli Obiettivi seguenti in un qualsiasi ordine per vincere la partita:

- Prendere tutti gli Obiettivi.
- Svuotare la riserva di Zombie (vedi le Regole Speciali).



• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- Mescolare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- Notare la porta blu e la Zona di Generazione blu sulla tessera 6V.
- Notare la porta verde e la Zona di Generazione verde sulla tessera 5V.

• **Benvenuti alla festa!** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende. Prendere l'Obiettivo blu o l'Obiettivo verde conferisce al Sopravvissuto anche un Compagno (vedi pagina 33). Scegliere una Scheda Identità di un Sopravvissuto casuale tra quelle non usate in questa Missione. Il Sopravvissuto diventa il loro Leader.

• **Imbucati alla festa.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

• **Ti diverti?** Le porte blu e verde si aprono come se fossero porte standard. La Zona di Generazione blu diventa attiva non appena la porta blu viene aperta. La Zona di Generazione verde diventa attiva non appena la porta verde viene aperta. Non appena una delle due porte colorate viene aperta, gli Zombie eliminati non vengono più rimessi nella riserva. Questo significa che gli Zombie rimanenti potrebbero ottenere Attivazione extra più spesso, in quanto le miniature degli Zombie scarseggeranno sempre di più! Svuotare la riserva è un obiettivo del gioco.

3V	1R
8R	7R
6V	5V



	6x 	6x 
Zona di Partenza dei Sopravvissuti	Casse di Armi Pimpate	Obiettivi (5 PA)
 	 	 
Porte Chiuse	Zone di Generazione	

M21 - CARICO PESANTE

Difficile / 60 minuti

È un po' che ce ne andiamo in giro in città e che abbiamo l'opportunità di mettere le mani su tutto quello che ci piace. Il che significa che abbiamo accumulato parecchio materiale. Per buona parte si tratta di scorte di sopravvivenza. Poi c'è anche altra roba, ma non ci interessa. Oggetti domestici, mobili e semplici oggetti che ci piacciono. Abbiamo impacchettato tutto e siamo pronti a partire. Il carico è pesante, ma abbiamo una bella e affidabile pimpmobile pronta ad aiutarci. E arrivano gli zombie. Avete notato che non ho detto "purtroppo"?

Tessere richieste: 1V, 2V, 3V, 7R, 8R e 9R.

● OBIETTIVI

Squadra traslochi al lavoro. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine per vincere la partita:

1- Accumulare tutti gli Obiettivi nella Pimpmobile (vedi le Regole Speciali).

2- Andiamocene da qui. Raggiungere l'Uscita con tutti i Sopravvissuti. Un Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona. L'Auto può fare altrettanto alla fine del Turno del suo Guidatore (assieme ai suoi Passeggeri e ai segnalini Obiettivo accumulati).

● REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** Mescolare il segnalino Obiettivo blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.

• **È meglio sbrigarsi!** La Zona di Generazione blu diventa attiva non appena l'Obiettivo blu viene preso.

8R	3V
9R	7R
2V	1V



Zona di Partenza dei Sopravvissuti



Zona di Generazione

6x  Obiettivi (5 PA)

7x  Casse di Armi Pimpate



Zona di Uscita



Pimpmobile (è consentito guidarla)

• **Merce pesante.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende. Gli Obiettivi rappresentano le casse pesanti che vanno trasportate fino alla Pimpmobile. Collocare il segnalino sulla Plancia del Sopravvissuto. Non occupa alcuno spazio nel suo inventario e può essere scambiato come una carta Equipaggiamento.

- Fintanto che un Sopravvissuto possiede 1 o più Obiettivi sulla sua Plancia, ogni Azione di Movimento che effettua costa 2 Azioni (invece di 1). Non è consentito usare le Abilità relative al Movimento.

- Usando 1 Azione, un Sopravvissuto può lasciare cadere un segnalino Obiettivo del suo inventario in una Pimpmobile nella sua stessa Zona, purché sia priva di Zombie. La Pimpmobile non è influenzata dalle penalità al movimento.

NOTA: Occupare un posto in Auto non consente di accumulare l'Obiettivo.

• **Valore sentimentale (ma non solo).** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

• **Cavalli motore.** È consentito guidare la Pimpmobile (vedi pagina 31), che contiene una singola Arma Pimpata. Collocare una Cassa di Armi Pimpate su di essa. La Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



M23 - MERCY STREET

Medio / 45 minuti

I sopravvissuti non riescono mai a restare in silenzio troppo a lungo. Lo sapete perché? Quando gli zombie non hanno più niente da distruggere, smettono di gemere e cala il silenzio. Per noi, il silenzio equivale alla sconfitta e alla morte. Non ci rassegheremo mai al silenzio, mai.

È per questo che ci preoccupiamo per i nostri vicini, che si erano sistemati in un rifugio a Mercy Street. È un po' che non li sentiamo e siamo preoccupati. Dobbiamo scoprire se stanno bene.

Tessere richieste: 1R, 2R, 3R, 6R, 7V e 9V.

• OBIETTIVI

Salvare i compagni Sopravvissuti. Trovare 4 Compagni.

9V	2R	6R
7V	3R	1R



Zona di Partenza
dei Sopravvissuti



Zone di
Generazione

6x 
Casse di Armi
Pimpate

6x 
Obiettivi
(5 PA)

• REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** Mescolare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.

• **C'è qualcuno qui?** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.

- Prendere un Obiettivo rosso conferisce al Sopravvissuto anche un Compagno (vedi pagina 33). Scegliere una Scheda Identità di un Sopravvissuto casuale tra quelle non usate in questa Missione. Il Sopravvissuto diventa il suo Leader.

- Prendendo l'Obiettivo blu o verde si innesca un brutto incontro! Generare 1 carta Zombie nella Zona del Sopravvissuto (ignorando gli Assalti Zombie).

• **Tesori perduti.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



M24 - VELOCITÀ DI SPERONAMENTO

Difficile / 60 minuti

Senza un sostegno adeguato, la civiltà crolla. Non ci siamo resi conto che il nostro rifugio aveva subito più danni di quanto credessimo. Quando abbiamo tentato di usare un generatore è scoppiato un incendio che ha bruciato buona parte della nostra merce. Abbiamo spento l'incendio, ma le cose sono peggiorate. Il trambusto ha attirato gli zombie di tutte le aree circostanti. Dobbiamo scappare più in fretta possibile, prima che riescano a sopraffarci. Potremmo usare le auto parcheggiate qua fuori. E non ce ne andremo senza qualche arma in mano. Mi sento nudo senza il mio fucile!

Tessere richieste: 1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8R e 9R.



• OBIETTIVI

Fare irruzione. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine per vincere la partita:

1- Ottenere un numero di Armi Pimpate pari ai Sopravvissuti (fino al numero di Armi Pimpate disponibili).

2- Allacciate le cinture. In un singolo Round di Gioco, lanciare Molotov su entrambe le Zone di Generazione non di Partenza, poi fuggire attraverso quelle Zone con tutti i Sopravvissuti a bordo delle Auto. Un'Auto può fuggire (assieme al suo Conducente e ai Passeggeri) da una delle due Zone alla fine del Turno del suo Conducente, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

• REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** Mescolare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.

• **Accendino?** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.

Prendere l'Obiettivo blu o verde conferisce al Sopravvissuto anche una carta Molotov. Prendere la carta Molotov dal mazzo dell'Equipaggiamento o dalla pila degli scarti dell'Equipaggiamento, a scelta del giocatore. Se la carta viene presa dal mazzo dell'Equipaggiamento, poi rimescolare il mazzo.

• **Doni di guerra.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

• **Macchine maligne.** È consentito guidare le Auto (vedi pagina 31). Quando si Cerca in un'Auto della Polizia, si pescano carte finché non si pesca una carta arma. Le altre carte si scartano. La carta Aaahh!! attiva la comparsa di 1 Deambulante come di norma e interrompe l'Azione di Cercare.

3V	6R	8R
9R	7R	4R
1R	2R	5R



Zona di Partenza
dei Sopravvissuti



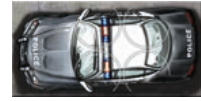
Zone di
Generazione



9x
Obiettivi
(5 PA)



9x
Casse di Armi
Pimpate



Auto della Polizia
(è consentito guidarla)



M25 - LA TURBOMOLOTOV DI NED

Difficile / 90 minuti

Ned ha l'abitudine di dire "Quando la speranza e le preghiere non bastano, la SCIENZA è la risposta." Bene, abbiamo bisogno di Ned oggi. Siamo tornati dalla nostra ultima missione con un ospite indesiderato, un Abominio mutato che ci ha seguiti. Quel mostro è impermeabile a ogni forma di danno, perfino le Molotov riescono soltanto a rallentarlo per qualche istante. Quindi abbiamo fatto visita a Ned e il nostro inseguitore sta per arrivare. Il nostro vecchio amico è più che disposto ad aiutarci, ma prima ha bisogno di qualche componente. Diamoci da fare!

Tessere richieste: 1R, 2R, 4V, 7R, 8R e 9R.

• OBIETTIVI

Per i casi speciali serve un trattamento speciale. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine per vincere la partita:

1- Radunare tutti i componenti. Portare una Molotov, l'Obiettivo blu e l'Obiettivo verde a Ned (sulla tessera 9R).

2- Uccidere il Supabominio. Usare la Turbomolotov di Ned per farlo.



• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- Mescolare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.

- Notare la porta aperta sulla tessera 9R.

- **Questa Missione utilizza un singolo Abominio.** Collocarlo nella Zona indicata.

- **Collocare Ned nella Zona indicata.** Se un giocatore vuole giocare con Ned, sostituirlo con un qualsiasi Sopravvissuto che non sia stato scelto per questa Missione. Le regole della Missione relative a Ned si applicheranno invece a questo Sopravvissuto.

• **Il Supabominio.** Ogni volta che viene eliminato, l'Abominio viene riportato nella Zona di Generazione di Partenza. L'unico modo per ucciderlo definitivamente e vincere la partita è usare la Turbomolotov di Ned (vedi di seguito).

• **Sostanze chimiche dai nomi buffi.** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende. Prendere l'Obiettivo blu o verde conferisce al Sopravvissuto anche un componente per la ricetta di Ned. Collocare il segnalino sulla Plancia del Sopravvissuto. Non occupa alcuno spazio nel suo inventario e può essere scambiato come una carta Equipaggiamento.

2R	4V
7R	9R
8R	1R



• **L'ingrediente segreto? Non è l'amore!** Ned non viene giocato, ma conta comunque come Sopravvissuto. Non è un Compagno, tuttavia. La partita è persa non appena uno Zombie entra nella sua Zona (Attenzione alle carte Aaahh!! quando si Cerca o si prende la Cassa di Armi Pimpate nella sua Zona!).

- Un qualsiasi Sopravvissuto può lasciare cadere un componente (una carta Molotov, l'Obiettivo verde o l'Obiettivo blu) nella Zona di Ned, usando 1 Azione. I componenti non possono essere raccolti di nuovo.

- Quando tutti e 3 i componenti si trovano nella Zona di Ned, scartare entrambi gli Obiettivi colorati e Ned conferisce la carta Molotov a un Sopravvissuto nella sua Zona (a scelta dei giocatori). Il Sopravvissuto può riorganizzare il suo inventario gratuitamente. Questa Molotov rappresenta la Turbomolotov di Ned. Viene usata nello stesso modo di una Molotov, ma è l'unica arma in grado di uccidere il Supabominio definitivamente.

• **È un'arma sperimentale?** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

• **Strade pulite.** È consentito guidare le Pimpabili (vedi pagina 31). Ognuna contiene una singola Arma Pimpata. Collocare una Cassa di Armi Pimpate su di essa. La Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale, tra quelle ancora disponibili, al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



#15 ABILITÀ

Ogni Sopravvissuto in **Zombicide** possiede delle Abilità specifiche, i cui effetti sono descritti in questa sezione. In caso di conflitto con le regole generali, le regole delle Abilità hanno la precedenza. Gli effetti delle seguenti Abilità e/o bonus sono immediati e possono essere usati nel Turno in cui vengono acquisiti. Questo significa che se un'Azione fa salire di livello un Sopravvissuto e gli procura un'Abilità, quell'Abilità può essere usata immediatamente, qualora al Sopravvissuto rimangano ancora delle Azioni (o se il Sopravvissuto può usare delle Azioni extra che l'Abilità potrebbe concedergli).

[Tipo di Azione]: 2 Danni - Le armi del tipo indicato (Combattimento, Mischia o Distanza) usate dal Sopravvissuto e dotate di un valore di Danni pari a 1 sono considerate dotate di un valore di Danni pari a 2.

+1 al risultato dei dadi: [Azione] - Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira in Azioni del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia o a Distanza). Il risultato massimo è sempre 6.

+1 Azione - Il Sopravvissuto ha 1 Azione extra da usare come preferisce.

+1 Azione [Tipo di azione] gratuita - Il Sopravvissuto ha 1 Azione extra gratuita del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia, a Distanza, di Movimento o di Cercare). Questa Azione può essere usata solo per effettuare un'Azione del tipo specificato.

+1 dado: [Azione] - Ogni arma del Sopravvissuto tira 1 dado extra con le Azioni del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia o a Distanza). Le armi Doppie ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi in caso di Azione Doppia del tipo specificato.

+1 Danno: [Azione] - Il Sopravvissuto ottiene +1 Danno bonus con il tipo specificato di Azione (di Combattimento, in Mischia o a Distanza).

+1 Gittata massima - La Gittata massima delle armi a Distanza del Sopravvissuto aumenta di 1.

+1 Zona per Movimento - Quando il Sopravvissuto spende 1 Azione di Movimento, può muoversi di 1 o 2 Zone, invece di 1. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto.

2 cocktail sono meglio di 1 - Tirare un dado ogni volta che il Sopravvissuto scarta una Molotov per effettuare un'Azione a Distanza. Con un risultato pari o superiore a 4, la carta Equipaggiamento Molotov può invece essere rimessa nello Zaino del Sopravvissuto gratuitamente. Il risultato del dado non può essere alterato e il tiro non può essere ripetuto in alcun modo.

Ambidestro - Il Sopravvissuto considera tutte le armi come se fossero dotate del simbolo Doppia.

Arma improvvisata: Distanza - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Effettua un Attacco a Distanza gratuito usando queste caratteristiche. I modificatori di Distanza (come per esempio quelli forniti da altre Abilità) si applicano.



Arma improvvisata: Mischia - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Effettua un Attacco in Mischia gratuito usando queste caratteristiche. I modificatori di Mischia (come per esempio quelli forniti da altre Abilità) si applicano.



Avido - Il Sopravvissuto può trasportare fino a 2 carte Equipaggiamento extra, che vengono collocate accanto alla sua Plancia e sono considerate contenute nel suo Zaino.

Barbaro - Quando risolve un'Azione in Mischia, il Sopravvissuto può sostituire il valore di Dadi dell'arma o delle armi da Mischia che sta usando con il numero di Zombie che si trovano nella sua Zona. Le Abilità che influenzano il valore di Dadi, come +1 dado: Mischia, si applicano normalmente.



Basso profilo - Il Sopravvissuto non può essere colpito dal Fuoco Amico (le regole relative alle Molotov si applicano comunque). Viene ignorato quando qualcuno tira nella Zona in cui egli si trova.

Blitz - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità solo una volta durante ogni suo Turno. Il Sopravvissuto spende 1 Azione: si Muove di un massimo di 2 Zone fino a una Zona dove gli Zombie si trovano entro Gittata di una delle sue armi a Distanza equipaggiata, poi ottiene 1 Azione a Distanza gratuita. Si applicano le normali regole relative al Movimento.

Brucciapelo - Il Sopravvissuto può effettuare Azioni a Distanza nella sua stessa Zona, a prescindere dalla Gittata minima. Quando risolve un'Azione a Distanza a Gittata 0, il Sopravvissuto sceglie liberamente i bersagli e può eliminare un qualsiasi tipo di Zombie (a prescindere dalle capacità speciali che può avere).

Le sue armi a Distanza devono comunque infliggere abbastanza danni da eliminare i suoi bersagli. Il Fuoco Amico è ignorato.

Caricare - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente una volta durante ogni suo Turno: si muove di un massimo di 2 Zone fino a una Zona che contiene almeno 1 Zombie. Le normali regole di Movimento si applicano regolarmente. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto.

Cecchino - Il Sopravvissuto può scegliere liberamente i bersagli di tutte le sue Azioni a Distanza. Il Fuoco Amico viene ignorato.

Cercare: 2 carte - Quando il Sopravvissuto Cerca, pesca 2 carte.

Cercatore Attento - Il Sopravvissuto può Cercare più volte per Turno, spendendo 1 Azione per ogni Azione di Cercare.

Cintura portaoggetti - Tutto l'Equipaggiamento nell'inventario del Sopravvissuto è considerato equipaggiato in Mano.

Coppia perfetta - Quando un Sopravvissuto effettua un'Azione di Cercare e pesca una carta Equipaggiamento con il simbolo Doppia, può immediatamente prendere una seconda carta dello stesso tipo dal mazzo dell'Equipaggiamento. Dopodiché rimescola il mazzo.

Coriaceo - Il Sopravvissuto ignora la prima Ferita che riceve durante ogni Passo di Attacco (Fase degli Zombie) e durante il Fuoco Amico (Azione a Distanza di un Sopravvissuto).

Destino - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta per Turno quando rivela una carta Equipaggiamento che ha pescato. Può ignorare e scartare quella carta e pescare un'altra carta Equipaggiamento dallo stesso mazzo.

Difensore di casa - Il Sopravvissuto non è limitato a Gittata 0-1 quando traccia le Linee di Vista attraverso le Zone di edificio.

Distributore - Quando si risolve il Passo di Generazione durante la Fase degli Zombie, si pesca un numero di carte Zombie pari alle Zone di Generazione attive. Si guardano le Carte Zombie e poi se ne assegna 1 a ogni Zona di Generazione Attiva, generando gli Zombie come indicato.

Escalation: [Azione] - Il Sopravvissuto ottiene 1 dado extra da tirare per le Azioni successive del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia o a Distanza). Il bonus è cumulativo e si applica fino alla fine del Turno del Sopravvissuto. Il bonus va perso ogni volta che il Sopravvissuto effettua un altro tipo di Azione.

ESEMPIO: *Un Sopravvissuto dotato dell'Abilità Escalation: Distanza spende la sua prima Azione per effettuare un'Azione a Distanza con una Pistola (1 Dado). Poi spende anche la sua seconda Azione per un'Azione a Distanza e aggiunge un dado aggiuntivo grazie all'Abilità Escalation (2 Dadi). Spendendo la terza Azione per un'Azione di Movimento: il bonus di Escalation va perso.*

Esperto di armi doppie - Il Sopravvissuto possiede un'Azione di

Combattimento gratuita fintanto che impugna armi Doppie. Questa Azione può essere usata soltanto con le armi Doppie impugnate.

Fortunato - Il Sopravvissuto può scegliere di ripetere una volta il tiro di tutti i dadi di ogni Azione che effettua. Il nuovo risultato sostituisce il precedente. Questa Abilità è cumulativa agli effetti dell'Equipaggiamento che consentono di ripetere il tiro.

Fratelli in armi: [effetto di gioco] - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità ogni volta che si trova nella stessa Zona con almeno 1 altro Sopravvissuto. Fintanto che Fratelli in armi è attiva, ogni Sopravvissuto nella Zona (incluso quello con questa Abilità) beneficia dell'Abilità o dell'effetto di gioco indicati. I Compagni non beneficiano di questa Abilità.

NOTA: Fratelli in armi può essere abbreviato in F.I.A.

Fuoco automatizzato - Quando risolve un'Azione a Distanza, il Sopravvissuto può sostituire il valore di dadi dell'arma o delle armi a Distanza che usa con il numero di Zombie che si trovano nella Zona bersaglio. Le Abilità che influenzano il valore di dadi, come +1 dado: Distanza, si applicano normalmente.

Inafferrabile - Il Sopravvissuto non spende Azioni extra quando effettua un'Azione di Movimento per uscire da una Zona in cui ci sono degli Zombie. Il Sopravvissuto ignora inoltre gli Zombie quando effettua Azioni di Movimento (incluse quelle che gli permettono di attraversare più Zone, per esempio con l'Abilità Scatto).

Irruzione - Il Sopravvissuto non ha bisogno di alcun Equipaggiamento per aprire le porte. Non fa Rumore quando usa questa Abilità. Tuttavia, gli altri prerequisiti si applicano comunque (come per esempio prendere un Obiettivo designato prima che sia possibile aprire una porta). Il Sopravvissuto ottiene, inoltre, un'Azione gratuita extra che può essere usata solo per aprire le porte.

Leader nato - Durante il proprio Turno, il Sopravvissuto può conferire 1 Azione gratuita a un altro Sopravvissuto, che può usare come preferisce. Il beneficiario deve usare questa Azione immediatamente, poi il Leader Nato riprende il suo Turno.

Legame con gli Zombie - Il Sopravvissuto gioca un Turno extra ogni volta che una carta Attivazione extra (NON un Assalto) viene pescata dal mazzo degli Zombie. Il Sopravvissuto gioca prima degli Zombie che beneficiano dell'Attivazione extra. Se più Sopravvissuti beneficiano di questa Abilità allo stesso tempo, scelgono il loro ordine di Turno.

Mano ferma - Il Sopravvissuto può ignorare gli altri Sopravvissuti a sua scelta quando ottiene degli insuccessi con un'Azione a Distanza. Questa Abilità non si applica agli effetti di gioco che uccidono ogni cosa nella Zona bersaglio (come per esempio una Molotov).

Medico - Questa Abilità viene usata gratuitamente durante ogni Fase Finale. Il Sopravvissuto e tutti gli altri Sopravvissuti che si trovano nella sua stessa Zona possono curarsi 1 Ferita (oppure 0 Ferite). Il Sopravvissuto guadagna 1 PA per ogni ferita curata in questo modo.

Medico da campo - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Il Sopravvissuto spende 1 Azione: si Muove di un massimo di 2 Zone fino a una Zona che contenga almeno 1 Sopravvissuto. Poi può curare 1 Ferita a un qualsiasi Sopravvissuto nella Zona di destinazione, incluso sé stesso. Le regole relative al Movimento si applicano normalmente. Medico da Campo può essere usato anche se tutti i Sopravvissuti nella Zona di destinazione sono privi di Ferite.

Mietitore: [Azione] - Questa Abilità si usa al momento di assegnare i successi durante la risoluzione di un'Azione del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia o a Distanza). 1 di questi successi può gratuitamente eliminare 1 Zombie identico aggiuntivo situato nella stessa Zona. Soltanto un singolo Zombie aggiuntivo per Azione può essere eliminato usando questa Abilità. Il Sopravvissuto ottiene i Punti Adrenalina dello Zombie aggiuntivo.



Mordi e fuggi - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, subito dopo avere risolto un'Azione in Mischia o a Distanza che abbia eliminato almeno 1 Zombie. Può allora risolvere 1 Azione di Movimento gratuita. Il Sopravvissuto non spende Azioni extra per effettuare questa Azione di Movimento gratuita se sono presenti degli Zombie nella sua Zona.

Parte con [Equipaggiamento] - Il Sopravvissuto inizia la partita con l'Equipaggiamento indicato; quella carta gli viene assegnata automaticamente durante la Preparazione.

NOTA: I Sopravvissuti con questa Abilità non possono essere usati come Compagni.

Parte con [X] Salute - Il Sopravvissuto parte con l'ammontare indicato di Salute. Questo è il suo livello base.

NOTA: I Sopravvissuti con questa Abilità non possono essere usati come Compagni.

Parte con 2 PA - Il Sopravvissuto inizia la partita 2 Punti Adrenalina.

NOTA: I Sopravvissuti con questa Abilità non possono essere usati come Compagni.

Pistolero - Il Sopravvissuto considera tutte le armi a Distanza come se avessero il simbolo Doppia.

Provocare - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliere una Zona entro 2 Zone

dal Sopravvissuto e verso cui abbia un percorso sgombro (senza muri, barricate chiuse o porte chiuse). Non è richiesta alcuna Linea di Vista. Tutti gli Zombie situati nella Zona selezionata ottengono immediatamente un'Attivazione extra: cercano di raggiungere il Sopravvissuto provocatore con ogni mezzo disponibile. Gli Zombie provocati ignorano tutti gli altri Sopravvissuti: non li attaccano e attraversano la Zona in cui essi si trovano se devono farlo per raggiungere il Sopravvissuto provocatore.

Ricarica gratuita - Il Sopravvissuto ricarica le armi ricaricabili (Shotgun di Mamma, Canne Mozze, ecc.) gratuitamente.

Riciclatore - Il Sopravvissuto può Cercare in qualsiasi Zona di edificio o di strada. Le normali regole relative a Cercare si applicano (vietato Cercare nelle Zone dove sono presenti gli Zombie, per esempio).

Riflessi da combattimento - Ogni volta che qualsiasi Zombie viene generato entro Gittata 0-1 (e prima di un qualsiasi Assalto), il Sopravvissuto può effettuare immediatamente un'Azione di Combattimento gratuita contro di esso. Questa Azione può eliminare più Zombie di quelli che sono stati generati. Le Azioni a Distanza devono comunque essere mirate alla Zona in cui gli Zombie sono stati generati. Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta per ogni carta Zombie pescata.

Rigenerazione - Durante ogni Fase Finale, la Salute del Sopravvissuto è interamente ripristinata al suo massimo.

Risultato 6: +1 dado [Azione] - Il Sopravvissuto può tirare un dado aggiuntivo per ogni 6 ottenuto in una Azione del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia o a Distanza). Continua a tirare dadi aggiuntivi fintanto che ottiene dei 6. Gli effetti di gioco che consentono di ripetere il tiro del dado devono essere applicati prima di tirare un qualsiasi dado aggiuntivo relativo a questa Abilità.

Risultato 6: +1 Danno [Azione] - Il Sopravvissuto aggiunge 1 al valore di Danni dell'arma che ha usato per ogni 6 ottenuto in una Azione del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia o a Distanza). Gli effetti di gioco che consentono di ripetere il tiro del dado devono essere applicati prima di determinare il bonus Danni relativo a questa Abilità.

Saltare - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Spendendo un'Azione, si muove di 2 Zone. Ignora tutto nelle Zone interposte, tranne i muri e le porte chiuse. Le Abilità correlate al Movimento (come +1 Zona per Azione di Movimento o Inafferrabile) sono ignorate, mentre le penalità al Movimento (come avere degli Zombie nella Zona di partenza) vanno applicate.

Salvatore - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete una Zona a Gittata 1 che contenga almeno 1 Zombie e almeno 1 Sopravvissuto. Entrambe le Zone devono condividere un percorso sgombro ed essere in Linea di Vista. Scegliete i Sopravvissuti situati nella Zona selezionata che saranno trascinati nella Zona del Sopravvissuto salvatore senza penalità. Questa non è un'Azione di Movimento. Un Sopravvissuto può

rinunciare a essere salvato e rimanere nella Zona selezionata, se il suo giocatore lo desidera.

Scarto laterale - Ogni volta che uno o più Zombie si generano entro Gittata 0-1 (e prima di qualsiasi Assalto), il Sopravvissuto può effettuare immediatamente un'Azione di Movimento gratuita. Il Sopravvissuto non spende Azioni extra per effettuare questa Azione di Movimento gratuita se degli Zombie si trovano nella sua Zona. Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta per ogni carta Zombie pescata.

Scatto - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Spendendo 1 Azione di Movimento, può muoversi di 2 o 3 Zone anziché di 1. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto.

Sete di sangue: [Azione] - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Il Sopravvissuto spende 1 Azione: si muove di un massimo di 2 Zone fino a una Zona che contenga almeno 1 Zombie. Dopodiché ottiene 1 Azione del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia o a Distanza) gratuita. Le normali regole di Movimento si applicano regolarmente.

Spadaccino - Il Sopravvissuto considera tutte le armi da Mischia come se fossero dotate del simbolo Doppia.

Spingere - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete una Zona a Gittata 1 dal vostro Sopravvissuto. Entrambe le Zone devono condividere un percorso sgombro. Tutti gli Zombie che si trovano nella Zona del Sopravvissuto vengono spinti nella Zona scelta. Questo non è un Movimento.

Super forza - Il valore di Danno delle armi da Mischia usate dal Sopravvissuto è pari a 3.

Turarsi il naso - Il Sopravvissuto pesca una carta Equipaggiamento (solo dal mazzo dell'Equipaggiamento Base) ogni volta che l'ultimo Zombie nella sua Zona viene eliminato (dal Sopravvissuto stesso, da un altro Sopravvissuto o da un qualsiasi effetto di gioco). Questa Abilità funziona in una qualsiasi Zona, anche una Zona di strada, e può essere usata più volte nello stesso Turno. Questa NON è considerata un'Azione di Cercare.

Tattico - Il Turno del Sopravvissuto può essere risolto in qualsiasi momento durante la Fase dei Giocatori, prima o dopo il Turno di qualsiasi altro Sopravvissuto. Se più Sopravvissuti beneficiano di questa Abilità, scelgono il loro ordine di Turno.

Temerario: [Tipo di Zombie] - Il Sopravvissuto ignora tutte le Ferite provenienti dagli Zombie del tipo specificato. Per esempio, Temerario: Deambulante funziona con tutti i Deambulanti.

Tutto qui? - Un Sopravvissuto può usare questa Abilità ogni volta che sta per ricevere dei Danni. Il Sopravvissuto ignora 1 Ferita per ogni carta Equipaggiamento che scarta dal proprio Inventario.

#16 INDICE

Abilità	63	Compagni	33	Non fare niente	22
Abominio	17, 18, 30	Contenuto	4	Numero di giocatori	5
Armi	12	Corridore	17	Panoramica del gioco	8
Armi doppie	27	Dadi	13, 27	Penuria di Zombie	26
Armi Pimpate	22, 32	Danni	13, 17, 27	Personaggio	9
Armi rumorose	13	Deambulante	17	Precisione	13, 27
Assalto Zombie	26	Equipaggiamento	12, 29	Prendere un Obiettivo	22
Assegnare i successi	28	Equipaggiamento di Partenza	6	Preparazione	6
Attacco degli Zombie	23	Fare Rumore	22	Primo giocatore	7
Attacco con l'Auto	31	Fase degli Zombie	23	Priorità dei Bersagli	28
Attivazione degli Zombie	23	Fase dei Giocatori	19	Punti Adrenalina	15
Auto, entrare o uscire	30	Fase Finale	8	Ragazzini	7
Azione di Movimento	19	Ferite	17, 23	Regole base	9
Azione di Porta	19	Fucile da cecchino	29	Ricarica	29
Azioni	19, 27, 30	Fuoco Amico	28, 31	Riorganizzare l'inventario	21
Cambiare di posto in un'Auto	30	Generazione degli Zombie	25	Rumore	14, 22
Cassa di Armi Pimpate	32	Bruto	17	Scambiare equipaggiamento	21
Cercare	19, 32	Guidare un'Auto	31	Scheda Identità del Sopravvissuto	7, 15
Combattimento	21, 27	Inventario	16	Successo	27
Combattimento a Distanza	21	Linea di Vista	10	Suddivisione degli Zombie	24
Combattimento in Mischia	21	Livello di Pericolo	15	Tipi di Zombie	17, 18
		Missioni	36	Vittoria e sconfitta	8
		Molotov	17, 29	Zona	9
		Movimento	11, 19	Zona di Oscurità	20, 33
		Movimento degli Zombie	24		

RICONOSCIMENTI

AUTORI DEL GIOCO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT e David PRETI

SVILUPPO:

Fábio CURY

PRODUZIONE:

Marcela FABRETI (Lead), Thiago ARANHA (Lead), Raquel FUKUDA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Aaron LURIE e Ana THEODORO

ILLUSTRAZIONI:

Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Saeed JALABI, Giorgia LANZA e Eric NOUHOUT

PROGETTO GRAFICO:

Marc BROUILLON (Lead), Max DUARTE (Lead), Fabio de CASTRO, Louise COMBAL e Júlia FERRARI

INGEGNERE DELLE SCULTURE:

Vincent FONTAINE

STUDIO DI SCULTURA:

BigChild Creatives

RESPONSABILE DELLE SCULTURE:

Hugo Gomez BRIONES

SCULTORI:

David ARBERAS, Daniel FERNANDEZ, Ivan GIL, Africa MIR, Alejandro MUÑOZ, Adrián RIO, Natalia ROMERO e Raul Fernandez ROMO

RENDERING:

Studio Z

REVISIONE:

Jason KOEPP

DIRETTORE ARTISTICO:

Mathieu HARLAUT

EDITORE:

David PRETI

EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione: Fiorenzo DELLE RUPI

Revisione: Diana BURASCHI,

Aurora CASARO, Vittoria VINCENZI

Supervisione: Massimo BIANCHINI

Adattamento Grafico: Ilaria BORZA

© 2022 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. Guillotine Games e il logo Guillotine Games sono trademark registrati di Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON e il logo CMON sono trademark registrati di CMON Global Limited. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Le miniature e i componenti in plastica inclusi sono preassemblati e non verniciati. Fabbricato in Cina.

RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO

OGNI ROUND INIZIA CON:

01 - FASE DEI GIOCATORI

Il giocatore con il segnalino Primo Giocatore attiva tutti i suoi Sopravvissuti, 1 alla volta, nell'ordine di sua scelta. Quando ha finito, inizia il Turno del giocatore successivo. Si gioca in senso orario. Ogni Sopravvissuto inizialmente ha 3 Azioni da spendere, che sceglie dalla lista seguente. Salvo dove specificato diversamente, ogni Azione può essere effettuata più volte per ogni Attivazione.

● MOVIMENTO:

Il Sopravvissuto si muove di 1 Zona (spendendo Azioni extra se ci sono degli Zombie nella sua Zona di partenza).

● CERCARE (1 volta per Turno):

Solo in una Zona di edificio priva di Zombie. Pescare 1 carta dal mazzo dell'Equipaggiamento. Se si cerca in una Cassa di Armi Pimpate, pescare 1 carta dal mazzo delle Armi Pimpate.

● APRIRE LE PORTE:

Il Sopravvissuto usa l'Equipaggiamento per aprire le porte per aprire una porta nella sua Zona. Non è richiesto alcun tiro.

NOTA: Le porte aperte non possono essere richiuse.

● RIORGANIZZARE/SCAMBIARE:

Il Sopravvissuto può riorganizzare le carte nel proprio inventario nel modo che preferisce. Il Sopravvissuto può scambiare simultaneamente un qualsiasi numero di carte con 1 altro Sopravvissuto attualmente nella stessa Zona. Quest'altro Sopravvissuto può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

● AZIONE DI COMBATTIMENTO:

Azione in Mischia: È richiesta un'arma da Mischia equipaggiata.

Azione a Distanza: È richiesta un'arma a Distanza equipaggiata.

● PRENDERE O ATTIVARE UN SEGNALINO OBIETTIVO nella Zona del Sopravvissuto.

● **FARE RUMORE:** Collocare 1 segnalino Rumore nella Zona del Sopravvissuto.

● **NON FARE NIENTE:** Tutte le Azioni rimanenti vanno perse.

QUANDO OGNI GIOCATORE HA FINITO:

02 - FASE DEGLI ZOMBIE

PASSO 1: ATTIVAZIONE

Ogni Zombie si attiva e spende la sua Azione per compiere un Attacco o un Movimento, in base alla situazione. Prima si risolvono tutti gli Attacchi, poi tutti i Movimenti. Ogni Zombie effettua un Attacco OPPURE un Movimento con una singola Azione.

● ATTACCO:

Ogni Zombie nella stessa Zona di uno o più Sopravvissuti effettua un Attacco. L'Attacco di uno Zombie ha sempre successo, non richiede alcun tiro del dado.

● MOVIMENTO:

Gli Zombie che non hanno attaccato usano la loro Azione per Muoversi di 1 Zona verso i Sopravvissuti.

NOTA: I Corridori hanno diritto a 2 Azioni, quindi possono attaccare due volte, attaccare e muoversi, muoversi e attaccare o muoversi 2 volte.

PASSO 2: GENERAZIONE

Usando i segnalini Generazione di Zombie, le mappe della Missione indicano dove gli Zombie compaiono alla fine di ogni Fase degli Zombie. Queste sono le Zone di Generazione.

● **La Zona di Generazione di Partenza** è sempre la prima che genera Zombie.

● Pescare sempre le carte Zombie per tutte le Zone di Generazione in senso orario partendo dalla Zona di Generazione di Partenza.

● Gli Zombie si generano in base al **Livello di Pericolo più alto** ottenuto tra i Sopravvissuti (Blu, Giallo, Arancione o Rosso).

03 - FASE FINALE

● Rimuovere tutti i segnalini Rumore dal tabellone.

● Il primo giocatore passa il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra. Ha quindi inizio un nuovo Round di Gioco.

ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

Quando più bersagli condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli, i giocatori scelgono quali eliminare per primi.

Priorità dei Bersagli	Nome	Azioni	Danni Minimi per Eliminarlo	Punti Adrenalina
1	BRUTO/ABOMINIO	1	2/3	1/5
2	DEAMBULANTE	1	1	1
3	CORRIDORE	2	1	1