



COSA TI SERVE

Ho iniziato a scrivere questo manuale specificamente per la mia edizione di *Zombie Plague* molto prima di pensare di renderlo pubblico, quindi all'inizio era stato scritto per essere usato col mio set. Molti dei pezzi a cui mi riferisco sono inclusi in questo pacchetto, ma quelli che non ho creato io (per esempio, le miniature in plastica e il tabellone) avrai bisogno di acquistarli a meno che non possiedi già una copia del gioco originale o non hai abbastanza pezzi per soddisfare le esigenze del manuale.

Parti che dovrai integrare:

- 2 o più dadi a sei facce.
- Un tabellone di *Zombie Plague*.
- Pezzi per gli Zombi e gli Umani.
 - Per giocare secondo queste regole, ti serviranno da 4 a 6 miniature di Umani per interpretare i sopravvissuti, e varie miniature di Zombi in tre colori.
 - Rossi: 30 (5 per ogni Umano)
 - Neri: da 20 a 30
 - Verdi: 6 (1 per ogni Umano)
 - Questi sono i colori che uso io; possono essere sostituiti come vuoi, purchè ce ne siano abbastanza per ogni colore.



FLYTRAP'S

ZOMBIE PLAGUE

A Game by Skott Kilander and Brian S. Roe

10th Anniversary Edition

Manuale



Manuale

Da 2 a 7 Giocatori

Da 60 a 90 minuti

Età dai 10 anni in su

LA TRAMA

Questa è la prima notte che cala in seguito allo scoppio dell'epidemia di Zombi. Per alcune ragioni misteriose e terrificanti, le persone decedute di recente hanno iniziato a ritornare in vita, e, per giunta, questi mostri lenti e irrazionali hanno iniziato a soffrire di un bisogno insaziabile di nutrirsi della carne dei viventi. I cadaveri decrepiti delle loro vittime si sono rianimati allo stesso modo, e l'orrore si sta diffondendo rapidamente senza controllo.

Mentre l'epidemia si diffonde senza sosta intorno la città, un pugno di sopravvissuti si è imbattuto in un quartiere suburbano e stanno fuggendo per mettersi in salvo dal terrore che sta lentamente riempendo le strade e le città intorno a loro. Si riescono a sentire dei lamenti agghiaccianti in avvicinamento nella notte mentre gli Zombi avanzano sempre più vicini, determinati ai loro folli propositi. Durante la ricerca frenetica di un rifugio sicuro dal crescente massacro dei non-morti, il gruppo arriva in una casa, con le porte lasciate aperte, ed i proprietari già fuggiti (o morti). Insieme decidono che sarà qui dove opporranno la loro ultima resistenza contro i morti viventi...

SCOPO DEL GIOCO

Zombie Plague è un gioco cooperativo di sopravvivenza Zombi per **due fino a sette giocatori**, con una persona che gioca come Giocatore Zombi che si occupa di controllare l'orda di Zombi, e tutti gli altri che giocano come Giocatori Umani che lavorano insieme.

I Giocatori Umani devono cercare di sopravvivere all'epidemia di Zombi lavorando insieme per ispezionare la Case, il Garage, e la Macchina in cerca di Armi ed Oggetti e poi trovare un posto sicuro in cui nascondersi ed attendere che arrivino i soccorsi.

Gli Zombi devono cercare di mangiare tutti gli Umani.

CONTENTUTO DELLA SCATOLA

Questo set contiene le regole e i componenti per il gioco di base *Zombie Plague* con le seguenti aggiunte:

- *La Macchina**
- *La Cantina*
- *Prendi gli Extra!*
- *Fuga nella Soffitta*
- *I Razzi*
- *Noia Mortale*
- *Carina la Canzone*
- *Pronti! Mirate! Fuoco!**
- *Cose da Lanciare**
- *Armi Più Toste*
- *C'è Posta Per Te**
- *Il Blocco Note di Zombie Plague**

* - Novità di questa edizione

Nella scatola troverai:

- 6 Tessere del Tabellone per la Casa
- 1 Tessera del Tabellone per la Cantina
- 1 Tessera del Tabellone per la Macchina
- 1 Manuale
- 1 Blocco Note di *Zombie Plague*
- 2 Dadi a sei facce
- 125 o più Carte da Gioco
- 6 o più Pezzi Sopravvissuti
- 35 Pezzi Zombi Rossi
- 35 Pezzi Zombi Neri
- 6 o più Pezzi Zombi Verdi
- 6 Segnalini Porta Barricata
- 5 Segnalini Finestra Barricata
- 1 Segnalino Porta Chiusa
- 1 Segnalino Porta della Soffitta
- 1 Segnalino Porta della Cantina
- 1 Segnalino Stereo
- 20 Segnalini Razzo
- 1 Segnalino Casella di Ricerca Mobile
- 1 Matita
- 1 Gomma

NOTE: Se tu hai la Mappa Grande (un'immagine composita di tutte le Tessere del Tabellone per la Casa), puoi usare quella anziché le singole tessere della Casa.

PREPARAZIONE

I GIOCATORI

Selezzionate una persona che interpreti il Giocatore Zombi; tutti gli altri saranno i Giocatori Umani. Il Giocatore Zombi controlla gli Zombi mentre i Giocatori Umani si occupano dei Sopravvissuti.

Riguardo al Giocatore Zombi – Il Giocatore Zombi si incarica di controllare i movimenti e gli attacchi degli Zombi. Dato che controllare gli Zombi è piuttosto semplice, il Giocatore Zombi si occuperà anche di gestire il Blocco Note di *Zombie Plague*, distribuire gli elementi del gioco (come la Tessera della Porta della Cantina, i Segnalini Barricata, e i Segnalini Razzo), scegliere quali varianti delle regole saranno in gioco, e scegliere le carte che saranno mischiate nel mazzo. Pensate al Giocatore Zombi come un Maestro del Dungeon in *Dungeons & Dragons*® o come il Banchiere in *Monopoly*®. Se nessuno vuole essere il Giocatore Zombi, allora gli Zombi possono essere controllati automaticamente da un qualunque Giocatore Umano utilizzando le regole presenti nella sezione **Meccaniche di Gioco**.

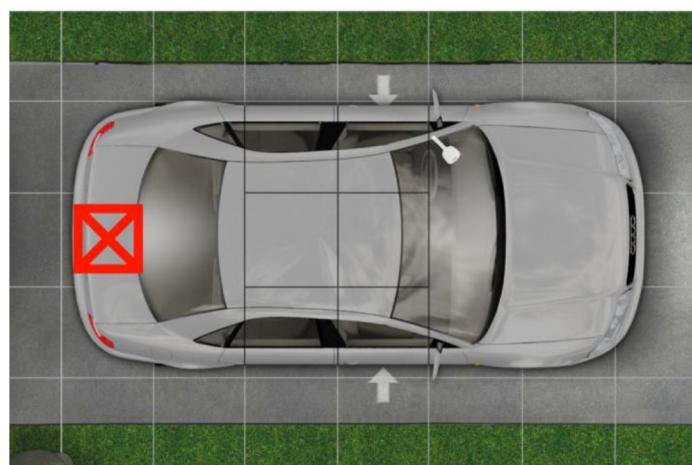
IL TABELLONE

Inizia a disporre le Tessere del Tabellone della Casa su un tavolo (preferibilmente coperto da una tovaglia anti-scivolo) per comporre il tabellone. L'immagine nella pagina successiva mostra il tabellone assemblato. Sono presenti anche alcune aree ed elementi etichettati a cui si fa riferimento in questo manuale per aiutarti a familiarizzare con loro.



Tabellone di Gioco Completo

Se stai utilizzando la Tessera della Macchina, posizionala sopra la Macchina originale sul tabellone, allineando le porte anteriori con le frecce presenti nel tabellone stesso.



Posizione Corretta della Tessera della Macchina

Se stai usando l'espansione *La Cantina*, posiziona la Tessera della Cantina vicino al bordo del tabellone così che tutti i giocatori possano raggiungerla facilmente.

NOTE: Per le istruzioni sull'uso delle espansioni "La Macchina" e "La Cantina", consulta la sezione **Varianti delle Regole ed Espansioni**.

LE CARTE

Una volta sistemato il tabellone, tira fuori le carte dalla scatola e localizza la Carta Evento della Cantina. Lasciala fuori dal mazzo. Dalle carte rimanenti, crea un mazzo composto dalle carte seguenti:

- Tutte le Carte Evento rimaste
- Tutte le Carte Oggetto
- Da 12 a 20 Carte Arma

Se stai giocando con l'espansione *Cose da Lanciare*, includi anche le seguenti carte nel tuo mazzo:

- Tutte le Carte Robaccia
- Da 6 a 12 Carte Oggetto con lancio opzionale (guarda la sezione **Varianti delle Regole ed Espansioni** per una lista di queste carte ed altre nozioni sull'espansione *Cose da Lanciare*)

Mischia l'intero mazzo e posizionalo lungo il bordo del tabellone. Questo sarà il mazzo da cui pescare. Lascia libero uno spazio accanto per una pila degli scarti.

NOTE: I giocatori possono regolare il livello di difficoltà o realismo lasciando fuori dal mazzo le Carte Evento, Oggetto ed Arma che preferiscono. Per esempio, carte che aiutano gli Umani, Munizioni e Nastro Adesivo extra, o armi potenti come la Magnum o la Molotov.

I PEZZI

Qui sotto c'è la lista dei pezzi (miniature) utilizzate in questa edizione di *Zombie Plague*:

- **Pezzi Sopravvissuti (Grigi):** Questi sono i pezzi che controlleranno i Giocatori Umani.
- **Pezzi Zombi Regolari (Rossi):** Questi sono gli Zombi "normali". Il Giocatore Zombi li usa quando deve posizionare nuovi Zombi sul tabellone come parte del suo turno regolare.
- **Pezzi Zombi Extra (Neri):** Questi vengono usati quando si aggiungono Zombi che non tengono conto del massimo numero di Zombi in gioco (tramite Carte Evento o nella variante *Noia Mortale*).
- **Pezzi Sopravvissuti Zombificati (Verdi):** Usa questi per rimpiazzare i Pezzi Sopravvissuti quando i Giocatori Umani diventano Zombi.

Organizzare i Pezzi – Seleziona dai **4 ai 6 Pezzi Sopravvissuti** da usare e distribuiscili tra i Giocatori Umani. Ogni Giocatore può controllare più di un Pezzo Sopravvissuto quanto basta per arrivare ad usare dai 4 ai 6 pezzi richiesti. Decidete in quale ordine i pezzi prendono i loro turni e, utilizzando la Matita, scrivete il numero appropriato (da 1 a 6) sotto ciascun pezzo. Se un singolo Giocatore Umano controlla più di un Pezzo Sopravvissuto, quel Giocatore dovrà muovere tutti i suoi pezzi in turni consecutivi. Dopodiché, ogni Giocatore Umano sceglie il suo relativo Pezzo Giocatore Umano Zombificato verde per ogni Pezzo Sopravvissuto in suo possesso e scrive il suo numero anche sotto di loro. Questo è lo Zombi in cui si trasformano una volta infettati. Metti il resto dei Pezzi Sopravvissuti e dei Zombificati nella scatola.

NOTE: Ricorda di cancellare i numeri sotto i pezzi una volta terminata la partita!

Per quanto riguarda gli Zombi Regolari, il loro numero massimo in gioco è **5 per ogni Pezzo Sopravvissuto** (p.e. – 20 Zombi per 4 Pezzi Sopravvissuti), quindi prendi il numero di Zombi rossi necessario e posizionali vicino al Giocatore Zombi. Metti il resto nella scatola.

Infine, se stai giocando con la variante *Noia Mortale* in funzione, prendi tutti i Pezzi Zombi Extra e posizionali vicino al Giocatore Zombi. Altrimenti, prendine solo 12, rimettendo il resto nella scatola.

Posizionare i Pezzi – Seleziona il bordo del tabellone che rappresenti il lato Nord (di solito quello in cui si trovano la Macchina e il Garage) e tira un dado. Guarda la tabella qui sotto e posiziona i Pezzi Sopravvissuti dovunque lungo la prima riga di caselle del lato indicato dal risultato del dado. Se esce “**SCEGLI**” il Giocatore Umano sceglie il bordo da dove dovrà iniziare. Sul lato opposto, posiziona **1 Zombi Regolare per Ogni Pezzo Sopravvissuto** lungo la prima riga di caselle.

	Nord		Ovest
	Sud		SCEGLI
	Est		SCEGLI

Dadi di Direzione

NOTE: E' una buona idea per i Giocatori Umani considerare l'ordine dei turni ed iniziare a fare strategie prima di posizionare i loro pezzi nel tabellone.

Alla fine, per aggiungere un pò di atmosfera, i giocatori possono mettere un pò di musica inquietante di sottofondo o riprodurre il dvd di un film horror durante la partita.

MECCANICHE DI GIOCO

In questa sezione, troverai le tecniche base che ti serviranno per capire come giocare a *Zombie Plague*. I Giocatori Umani in particolare hanno un sacco di strumenti e azioni a loro disposizione, e conoscere come e quando usare ciascuna di esse incrementa le loro possibilità di sopravvivenza (e rende più facile apprendere le regole del gioco e cambiarle in base alle proprie esigenze).

PUNTI AZIONE

I Punti Azione sono gli strumenti primari per compiere una qualsiasi azione nel gioco. Ogni pezzo, Umano o Zombi, posseggono un numero stabilito di Punti Azione da utilizzare in ciascun turno. Gli Umani hanno **6 Punti Azione** in un singolo turno mentre gli Zombi hanno **3 Punti Azione ciascuno** da usare in questo modo:

- **Giocatori Umani:** Muoversi, attaccare, cercare, usare Oggetti, costruire o smontare Barricate, e trasferire Oggetti o Armi tra i Giocatori Umani.

- **Zombi:** Muoversi, attaccare, distruggere Barricate, e aggiungere nuovi Zombi sul tabellone.

Durante un turno, i Giocatori Umani possono usare un numero qualsiasi dei loro Punti Azione per turno fino al loro massimo, mentre, mentre i Zombi in genere dovrebbero usare tutti i loro Punti Azione a meno che il loro movimento non sia ostruito da altri Zombi, ostacoli, o Barricate. Gli Umani possono eseguire ciascuna delle loro possibili azioni in qualunque ordine finché non esauriscono i Punti Azione per quel turno, ma se risulta possibile per uno Zombi attaccarli utilizzando i loro Punti Azione, devono farlo. In caso contrario, devono muoversi verso l'Umano più vicino. I Giocatori rinunciano ad ogni Punto Azione inutilizzato alla fine di ogni turno, e non possono conservarli per i turni successivi.

Muovere gli Zombi richiede un pò di giudizio e di immaginazione. Se pensi che uno Zombi possa sentire o vedere un Umano vicino, anche in un'altra stanza, devono muoversi verso di loro. Altrimenti, nel caso in cui tutti i sopravvissuti si trovano dal lato opposto della casa lontani da un particolare Zombi, potresti giusto far girovagare quello Zombi all'interno delle stanze, nel giardino, o di fronte alla Casa in cerca di cibo, oppure potrebbe seguire qualche altro Zombi in giro o occasionalmente stare fermo su un posto per un turno o due. Ricorda, non sono intelligenti, solo affamati.

NOTE: Se vuoi altre idee sul come muovere gli Zombi in maniera credibile, guarda la sezione **Suggerimenti di Gioco per gli Zombi** oppure qualche film della saga de *La Notte dei Morti Viventi*.

AZIONI PER GLI UMANI E PER GLI ZOMBI:

MOVIMENTO

Umani – Gli Umani possono muoversi in ciascuno dei seguenti modi pagando il costo di Punti Azione indicato:

1 Punto Azione:

- Muoversi di 1 casella di fronte alla direzione verso la quale il pezzo è rivolto.
- Girare il loro pezzo di 90° a sinistra o a destra senza avanzare di una casella.
- Muoversi in avanti attraverso una Porta (contrassegnata in bianco) verso la casella dall'altro lato.

2 Punti Azione:

- Muoversi di 1 casella indietro senza cambiare la direzione verso la quale il pezzo è rivolto (passo indietro)
- Muoversi in avanti attraverso una Finestra (contrassegnata in blu) verso la casella dall'altro lato.

Zombi – Il movimento degli Zombi funziona allo stesso modo degli Umani ad eccezione che gli Zombi non possono muoversi all'indietro. Devono girarsi completamente per inseguire un bersaglio alle loro spalle.

Ecco alcune regole aggiungive riguardo il movimento dei Giocatori Umani e degli Zombi:

- I giocatori non possono muoversi in diagonale o compiere passi lateralmente senza girarsi.
- I Muri non possono essere in alcun modo oltrepassati dai Giocatori.
- Gli Ostacoli sul tabellone non possono essere scavalcati. I Giocatori possono muoversi solo dentro le caselle vuote o quasi del tutto prive di mobili o ingombri.
- Nessun giocatore può occupare o attraversare una casella già occupata da un altro giocatore, sia che si tratti di un Umano che di uno Zombi.
- A meno che non vengano spinti da un attacco, i giocatori non possono muoversi all'indietro verso le finestre.
- Le Porte e le Finestre in sè non sono caselle in cui muoversi; i giocatori si muovono attraverso di esse, dalla casella su un lato verso quella sull'altro lato.

ATTACCO

Questa sezione descrive le regole di attacco per gli Umani e per gli Zombi. Di base, gli attacchi possono essere effettuati soltanto contro i pezzi sulla casella verso la quale il pezzo attaccante è rivolto. Gli attacchi di solito si effettuano tirando un dado, ed ogni tiro costa 1 Punto Azione. I risultati possibili di questi tiri sono simili per i Giocatori Umani e per gli Zombi e sono descritti nella sezione sottostante.

I Giocatori Umani – I possibili risultati di attacco per i Giocatori Umani, descritti in questo manuale e nelle Carte Arma come le Regole di Attacco Base, sono elencati nella tabella sottostante. La Carta Arma che un Giocatore Umano pesca può modificare queste regole, ma tutte loro derivano da queste Regole di Attacco Base. Inoltre, la maggior parte delle armi da fuoco a canna lunga (il Fucile, per esempio) rispondono a queste regole quando rimangono senza Munizioni (Scariche).

	OOPS! – La tua Arma si inceppa, tu scivoli e cadi, e non sei in grado di continuare il tuo attacco. Perdi i tuoi Punti Azione rimasti, ed il tuo turno finisce.
	Mancato – Il tuo attacco manca il bersaglio. Non succede nient'altro, e il combattimento continua.
	Colpito – Colpisci lo Zombi, ma non lo uccidi. Lo Zombi ingaggiato viene spinto indietro di 1 casella nella direzione del tuo attacco. La direzione verso cui lo Zombi è rivolto non cambia. Ogni personaggio dietro quello Zombi viene spinto indietro a sua volta in fila a meno che non sia ostruito da ostacoli.
	Ucciso – Colpo alla testa! Il cervello dello Zombi viene distrutto, e lo Zombi viene ucciso (di nuovo). Rimuovilo dal tabellone.

Regole di Attacco Base per gli Umani

Usare le Carte Arma: Ogni Carta Arma che un giocatore pesca mostra i suoi propri valori per i tiri di OOPS!, Mancato, Colpito ed Ucciso. Ogni valore sulla Carta Arma rimpiazza queste Regole di Attacco Base. Se la carta ha delle istruzioni speciali in caso di OOPS!, segui queste ultime anziché quelle descritte nella tabella qui sopra. Mantieni i tuoi Punti Azione rimasti a meno che la carta non dica altrimenti. Se la carta dice al giocatore di tirare due dadi, ogni tiro costa sempre 1 Punto Azione a meno che la carta non dica altrimenti.

Attacchi Senza Armi: Un Giocatore Umano può anche scegliere di attaccare uno Zombi a mani nude, anche se porta con sé un'Arma, sebbene risulti più difficile uccidere uno Zombi in questo modo. Per attaccare un Zombi senz'armi, tira due dadi. Ogni tiro costa 1 Punto Azione, e i risultati possibili sono elencati in questa tabella:

	OOPS!		Colpito
	Colpito		Ucciso
Tutti gli altri tiri:		Mancato	

Regole di Attacco Disarmato per gli Umani

NOTE: Gli effetti di ciascun risultato (**OOPS!**, **Mancato**, **Colpito**, e **Ucciso**) nell'Attacco Disarmato sono gli stessi delle Regole di Attacco Base.

Zombi – Come gli Umani, gli Zombi possono attaccare solo la casella direttamente di fronte a loro. Anche gli Zombi attaccano al costo di 1 Punti Azione e lo fanno tirando un dado. I possibili risultati sono i seguenti:

	OOPS! – Lo Zombi inciampa e cade. Perde tutti i suoi Punti Azione rimanenti durante quel turno mentre prova a rimettersi in piedi.
	Mancato – Lo Zombi prova a mordere, ma il Giocatore Umano riesce ad evitare l'attacco. Non succede nient'altro, e il combattimento continua.
	Colpito – La forza del balzo dello Zombi spinge il Giocatore Umano indietro di 1 casella nella direzione del tuo attacco. La direzione verso cui il Giocatore Umano è rivolto non cambia. Ogni altro personaggio dietro di lui viene spinto indietro a sua volta in fila, salvo ostacoli.
	Morso! – Lo Zombi morde con successo il Giocatore Umano, infettandolo e destinandolo a trasformarsi in uno Zombi. Rimuovilo dal tabellone e rimpiazzalo con un Pezzo Zombificato rivolto nella sua stessa direzione.

Regole di Attacco per gli Zombi

NOTE: A differenza delle altre versioni di *Zombie Plague*, è previsto un secondo tiro per verificare se c'è stata infezione in seguito ad un morso di uno Zombi. Come nella maggior parte dei film di Zombi, ogni morso di Zombi è mortale secondo queste regole, rendendo gli Zombi molto più minacciosi e dare tempo ai Giocatori Umani di pensarci due volte prima di combattere e risultare vulnerabili agli attacchi.

BARRICATE

Uno dei modi che hanno i Giocatori Umani di difendersi dagli Zombi è posizionare Barricate sulle Porte e sulle Finestre della Casa. Posizionare una Barricata per un Giocatore Umano costa **1 Punto Azione**. Per erigere una Barricata, un Pezzo Sopravvissuto deve trovarsi direttamente di fronte uno spazio bianco di una Porta o quello blu di una Finestra. Una volta costruita una Barricata, posiziona un segnalino Barricata appropriato (Porta o Finestra) sul tabellone, lungo quell'apertura. Una volta posizionata una Barricata, nessun giocatore (Umano o Zombi) può muoversi o attaccare attraverso quell'apertura.

A volte, per i Giocatori Umani è necessario rimuovere una barricata— per scappare da una stanza colma di Zombi, per esempio. Per fare ciò, i giocatori devono trovarsi nuovamente accanto all'apertura e guardare verso di essa, e rimuoverla dal tabellone costa **tutti e 6 dei loro Punti Azione di un singolo turno**. Perciò i giocatori devono prima finire un turno trovandosi di fronte alla Barricata in questione, e nel prossimo turno usare tutti i loro Punti Azione per rimuoverla.

Una volta che i Giocatori Umani hanno costruito una Barricata, gli Zombi possono tentare di distruggerla. Per fare ciò, 4 Zombi devono raggrupparsi da un lato della barriera in caselle adiacenti (non diagonali) con uno degli Zombi a contatto diretto con la Barricata. Dopodichè, nel turno **successivo** del Giocatore Zombi, lo Zombi vicino alla Barricata può usare 1 Punto Azione per rimuoverla dal tabellone. Quello Zombi deve trovarsi rivolto verso la Barricata per distruggerla.

AZIONI SOLO PER GLI UMANI:

RICERCA

Le Carte – Buona parte del gioco di *Zombie Plague* consiste nella ricerca di Oggetti (vedi **Come Cercare** in basso), che prevede la pesca delle carte dal mazzo. Il mazzo è costituito da quattro tipi di carte: Carte Arma, Carte Oggetto, Carte Evento, e Carte Robaccia.

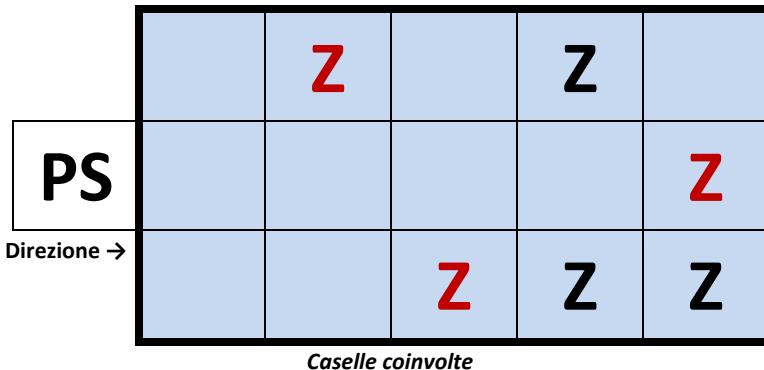


Le Carte Arma armano il giocatore con il tipo di Arma descritta sulla carta. Sotto l'immagine dell'arma ci sono alcune istruzioni speciali. Nell'angolo in fondo a destra ci sono le statistiche che includono il costo di Punti Azione necessari per usare l'Arma, il suo raggio effettivo, e i tiri di dado necessari ad un OOPS!, un Mancato, un Colpito e un Ucciso.

Le istruzioni sulle Carte Arma rimpiazzano le Regole di Attacco Base, ma alcune armi da fuoco recuperano queste regole quando esce un OOPS!, permettendo a un giocatore di colpire uno Zombi con la sua arma anche se è diventata Scarica.

Un Giocatore Umano può portare **una sola Arma alla volta**. Se un giocatore riceve una seconda Arma, deve scegliere quale tenere, e l'altra finisce nella pila degli scarti. Una volta scartata, una Carta Arma non può essere rigiocata per tutta la durata del gioco.

Riguardo il Raggio delle Armi: Come mostrato nell'esempio, il raggio di un'Arma è dato in caselle in avanti (\uparrow) e in largo (\leftrightarrow). Le caselle in avanti vengono contate iniziando con quella direttamente di fronte al Pezzo Sopravvissuto, e la larghezza viene misurata di fronte al giocatore lungo la lunghezza dell'attacco. Quando si attacca dalla distanza, solo il primo Zombi in ciascuna riga è influenzato da quell'attacco. Per rendere la cosa più facile da capire, qui sotto c'è un esempio delle caselle influenzate da un'Arma il cui raggio è indicato come **5 \uparrow 3 \leftrightarrow** . In questo esempio, il Pezzo Sopravvissuto (PS) è rivolto a destra, e ci sono 6 Zombi compresi nel raggio dell'Arma. Gli Zombi colpiti direttamente dall'attacco sono rappresentati come "Z" rosse, e gli Zombi non colpiti sono rappresentati come "Z" nere.



Se il tiro di dado in attacco è un'Uccisione, allora gli Zombi evidenziati in rosso vengono rimossi dal tabellone, e quelli evidenziati in nero vengono lasciati così come sono. Se il tiro risulta in un Colpito, tutti gli Zombi evidenziati in rosso verranno spinti una casella indietro in direzione dell'attacco, e quelli evidenziati in nero verranno spinti indietro allo stesso modo; tuttavia, nell'esempio, gli Zombi neri nella riga più in basso non vengono spinti indietro perché non c'è uno spazio libero dietro di loro, e nemmeno quello nella riga più in alto perché c'è uno spazio vuoto tra lui e lo Zombi rosso, ed è lì che verrà spinto quest'ultimo.



Carta Oggetto

Le Carte Oggetto equipaggiano il giocatore con l'Oggetto mostrato nella figura. I giocatori utilizzano gli oggetti seguendo le istruzioni sulla carta, che si trovano sotto la figura dell'Oggetto. Più in basso sono indicati il costo dei Punti Azione necessari per usare l'Oggetto e la possibilità di poterlo lanciare o meno usando l'espansione *Cose da Lanciare* (vedi la voce corrispondente nella sezione **Varianti delle Regole ed Espansioni** per maggiori informazioni).

I giocatori possono trasportare **fino a due Oggetti alla volta**. Se un giocatore pesca Carte Oggetto addizionali, deve scegliere quali tenere e porre le altre nella pila degli scarti. Una volta scartata, una Carta Oggetto non può essere rigiocata per tutta la durata della partita.



Carta Evento

Le Carte Evento descrivono un Evento che influenza lo svolgersi della partita. A meno che la carta non dica altrimenti, l'azione sulla carta si risolve immediatamente una volta pescata e poi viene posta nella pila degli scarti. L'immagine sulla carta indica se l'Evento è a favore dei Giocatori Umani (cerchio verde) o del Giocatore Zombi (cerchio rosso). Le Carte Evento non necessitano di Punti Azione per risolversi.



Carta Robaccia

Le **Carte Robaccia** fanno parte dell'espansione *Cose da Lanciare* e raffigurano vari oggetti che si possono trovare durante la ricerca. Questi oggetti ingombranti non possono essere trasportati, ma possono essere lanciati fino a 3 caselle da qualunque lato (anche dietro di te), portando a segno un Colpo sul primo Zombi che capita. Vedi la voce *Cose da Lanciare* sotto la sezione **Varianti delle Regole ed Espansioni** per maggiori informazioni sulle Carte Robaccia.

Come Cercare – La ricerca coinvolge un Pezzo Sopravvissuto che si trova di fronte a caselle speciali sul tabellone, chiamate Caselle di Ricerca. Sul tabellone, oterai diverse caselle contrassegnate da un'icona di un quadrato rosso con una X all'interno. Queste sono le Caselle di Ricerca, e per vincere i Giocatori Umani devono far sì che almeno un Pezzo Sopravvissuto effettui una ricerca su ciascuna Casella di Ricerca.

Per ricercare una Casella di Ricerca, il Pezzo Sopravvissuto deve toccare e trovarsi di fronte alla casella (nessun pezzo può occupare una Casella di Ricerca). Il giocatore poi pesca le carte dal mazzo finché non viene pescata una Carta Arma. Cercare in una casella costa al giocatore **1 Punto Azione, non importa quante carte vengono pescate**. Le Carte Evento si risolvono immediatamente una volta pescate, a meno che la carta non dica altrimenti. Il giocatore mantiene tutte le Carte Oggetto che desiderano (fino a un massimo di due) e mette il resto nella pila degli scarti. Una volta che è stata pescata una Carta Arma, la ricerca è completa. Gli altri Giocatori Umani possono ancora cercare nella stessa Casella di Ricerca, tuttavia ogni Pezzo Sopravvissuto può cercare in una determinata casella una volta a partita.

TRASFERIRE OGGETTI

Una volta per turno, i Giocatori Umani possono usare i loro Punti Azione per: 1) dare una Carta Oggetto o Arma ad un altro giocatore, 2) prendere una Carta Oggetto o Arma da un altro giocatore, OPPURE 3) scambiare una delle proprie Carte Oggetto o Arma con quelle di un altro giocatore. I Giocatori devono trovarsi su caselle adiacenti per trasferire Oggetti, non conta in quale direzione sono rivolti i loro pezzi. Entrambi i Giocatori devono essere d'accordo sull'azione da effettuare prima che questa abbia luogo. Poichè i Giocatori di norma possono trasportare una sola Carta Arma, devono scartarne una se ne ricevono una seconda da un altro giocatore e non sono in grado di scambiarle.

DIVENTARE UNO ZOMBI

Durante il gioco, può capitare che uno dei Sopravvissuti venga ucciso e quindi trasformato in Zombi. Quando questo succede, rimuovi quel Pezzo Sopravvissuto dal tabellone e rimpiazzalo con uno dei Pezzi Giocatori Umani Zombificati rivolto nella stessa direzione in cui si trovava prima di essere ucciso. Se i pezzi sono stati numerati come descritto alla voce **Preparazione**, assicurati di usare il Pezzo Zombificato con lo stesso numero del Pezzo Sopravvissuto. Questo nuovo Zombi detiene qualsiasi Oggetto o Arma che aveva in vita finché non venisse ucciso, quindi conviene posizionare il vecchio Pezzo Sopravvissuto accanto alle carte dello stesso Giocatore Zombificato, per tenere traccia delle carte appartenenti a quel giocatore.

Quando un altro Giocatore Umano uccide un Giocatore Zombificato, il giocatore che ha ucciso lo Zombi prende tutti gli Oggetti e le Armi che aveva in suo possesso e conserva quelle che preferisce, riponendo il resto nella pila degli scarti.

Quando i Giocatori Umani diventano Zombi, non ricevono alcun Punto Azione da usare fino al *prossimo* turno del Giocatore Zombi durante il quale si trasformano in Zombi. I Giocatori Zombificati possono muoversi solo durante il turno regolare del Giocatore Zombi, ma le loro controparti Umane possono continuare a controllarli seguendo le regole degli Zombi oppure assegnarne il comando al Giocatore Zombi.

AZIONI SOLO PER GLI ZOMBI:

AGGIUNGERE NUOVI ZOMBI

Come ultima azione durante il turno del Giocatore Zombi, quest'ultimo aggiunge e muove **1 nuovo Zombi Regolare per ogni Pezzo Sopravvissuto** finché non viene raggiunto il numero massimo di Zombi in gioco (**5 per ogni Pezzo Sopravvissuto**). Il numero massimo di Zombi Regolari resta lo stesso durante il gioco anche se alcuni Giocatori Umani vengono uccisi e/o zombificati.

Per aggiungere nuovi Zombi, il Giocatore Zombi lancia un dado per determinare la direzione dalla quale inizieranno a muoversi (come descritto alla voce **Preparazione**) e posiziona i nuovi Zombi lungo il bordo più esterno del tabellone indicato dal dado. Questi nuovi Zombi devono essere posizionati con almeno uno spazio vuoto o un ostacolo tra di loro. Entrare nel tabellone costa a ciascuno Zombi 1 Punto Azione e, una volta posizionati tutti, possono utilizzare i loro 2 Punti Azione rimasti per muoversi o attaccare.

Una volta uccisi, gli Zombi vengono rimpiazzati in questo modo alla fine di ogni turno del Giocatore Zombi finché non viene raggiunto il numero massimo di Zombi in gioco.

COME GIOCARE

La partita inizia con il primo Giocatore Umano seduto a sinistra del Giocatore Zombi, e i turni procedono in senso orario intorno al tavolo. Ogni Giocatore Umano muove tutti i suoi pezzi in turni consecutivi finché il gioco non passa al prossimo Giocatore Umano.

Una volta che tutti i Giocatori Umani hanno avuto i loro turni, è il turno del Giocatore Zombi. Il Giocatore Zombi inizia il suo turno utilizzando i 3 Punti Azione di ciascuno Zombi già presente sul tabellone per muoverli o attaccare i Giocatori Umani. Poi, se il numero massimo di Zombi Regolari non è ancora in gioco, il Giocatore Zombi aggiunge nuovi Zombi secondo le regole, e muove o attacca con questi ultimi. Una volta fatto questo, il turno del Giocatore Zombi termina, e si riparte dal turno del primo Giocatore Umano.

DIMENTICANZE

Una volta che il gioco prende piede, può capitare che i giocatori si dimentichino di effettuare certe azioni al termine del loro turno, come tirare un dado o seguire le istruzioni di una Carta Evento. Se questo accade ma viene scoperto **prima** che il giocatore successivo ha iniziato il proprio turno, è possibile completare le azioni. Ad ogni modo, se l'errore viene scoperto **dopo** che il giocatore successivo ha iniziato il proprio turno, l'azione viene dimenticata e non si può recuperare durante la partita. Se si tratta di un'azione ricorrente (come il tiro di un dado alla fine di ogni turno) può essere recuperata nel turno successivo. Se si tratta di un'azione singola (come una Carta Evento che garantisce Punti Azione addizionali durante un singolo turno), allora scarta tutte le carte legate a quell'azione e continua a giocare come se niente fosse.

VINCERE IL GIOCO

I Giocatori Umani vincono la partita completando TUTTI i punti seguenti:

- Cercare in tutte le Caselle di Ricerca almeno una volta
- Raccogliere tutti i Giocatori Umani sopravvissuti in una stanza della casa (non il Garage)
- Barricare tutte le Porte e le Finestre di quella stanza, e
- Sterminare tutti gli Zombi dentro quella stanza finché non rimangono solo Umani al suo interno.

Il Giocatore Zombi vince se tutti i Giocatori Umani diventano Zombi oppure muoiono. Se non c'è un Giocatore Zombi, il Giocatore Umano con il numero più alto di uccisioni di Zombi dopo che tutti i Giocatori Umani sono morti o trasformati è il vincitore.

VARIANTI DELLE REGOLE ED ESPANSIONI

Una delle cose più belle riguardo a *Zombie Plague* è la quantità di varianti delle regole ed espansioni che sono state create per questo gioco. Nell'edizione a cura di Flytrap, sono state inserite le più importanti provenienti dal manuale ufficiale e dalla community di *Zombie Plague*, così come alcune create dallo stesso Flytrap. Questa sezione descrive gli elementi di gioco e le regole necessarie da usare per ciascuna di esse. Nel tempo, molte di queste espansioni sono state incorporate nel gioco stesso, per cui in questo manuale vengono riportate come espansioni "base" (quelle che non lo sono sono elencate separatamente alla voce **Regole Opzionali**), quindi dovresti familiarizzare un pò con queste ultime prima di giocare. Come spiegato in precedenza, puoi scegliere di giocare senza queste espansioni semplicemente ignorando i Componenti richiesti sotto ciascuna sezione di un'espansione e riporre quegli oggetti da parte prima di giocare. Divertiti!

ESPANSIONI BASE:

LA MACCHINA

Componenti Richiesti:

- La Tessera della Macchina
- La Carta Oggetto Chiavi della Macchina

Istruzioni:

Questa edizione di *Zombie Plague* include una nuova *Tessera della Macchina* da posizionare sopra la Macchina Esistente, permettendo ai giocatori di muoversi al suo interno. Come la Macchina originale, la nuova Macchina può essere utilizzata come sistema alternativo dai Giocatori Umani per vincere il Gioco trovando le *Chiavi della Macchina* ed utilizzandola per scappare. La nuova Macchina consente 6 caselle per il movimento insieme all'Icona della Chiave, utilizzata per far partire la Macchina.

Direttive per giocare con *La Macchina*:

- Per provare ad accendere la Macchina, il giocatore con la Chiave della Macchina (o il Cacciavite) deve trovarsi sul "sedile del guidatore", ovvero, la casella adiacente all'Icona della Chiave, e deve trovarsi di fronte a quest'Icona per tentare di accendere la Macchina.
- Per tentare l'accensione, tira un dado. Se esce un 6, la Macchina si accende. Se esce 1, le chiavi cadono. Il tuo turno finisce mentre le cerchi sul tappetino. Ogni tentativo costa 1 Punto Azione.
- Se il giocatore ha la Carta Oggetto Cacciavite, può provare a far partire la Macchina unendo i fili. Tira 2 dadi invece di uno, tenendo conto che ogni tiro costa 1 Punto Azione. La Macchina si accende con un doppio 5 o un doppio 6. Se esce un doppio 1, il tuo turno finisce.

- Una volta che la Macchina è partita, quel giocatore deve rimanere di fronte all'Icona della Chiave per tenerla accesa. Se il giocatore con le chiavi deve necessariamente uscire dalla Macchina, porta le chiavi con sè, e la Macchina deve essere riavviata per consentire la fuga.
- Tutti i Giocatori Umani rimasti devono trovarsi all'interno della Macchina per scappare. Puoi provare ad accendere la Macchina in anticipo, ma dopo chi è rimasto fuori deve entrare in Macchina o morire prima che quelli già al suo interno possano scappare. Se rimane soltanto l'ultimo Pezzo Sopravvissuto all'interno della macchina, i Giocatori Umani vincono la partita.
- Tutte le Ricerche devono essere completate prima di provare ad accendere la Macchina.
- Gli Zombi non possono entrare nella Macchina dall'esterno (o lasciare la Macchina se si trovano al loro interno a causa di una Carta Evento). I Giocatori Umani possono entrare o uscire dalla Macchina in qualunque momento durante la partita.
- Muoversi qua e là all'interno di un veicolo è più difficile che camminare in uno spazio libero. Di conseguenza tutti i movimenti e le regole di attacco restano le stesse, ma i costi dei Punti Azioni sono raddoppiati sia per gli Umani che per gli Zombi. Quindi, ad esempio, muoversi in avanti o girarsi costerà 2 Punti Azione, mentre indietreggiare o attaccare con la Motosega ne costerà 4.
- Gli Umani armati possono attaccare le caselle all'interno della Macchina dall'esterno e viceversa. Ricorda che gli attacchi dall'interno dell'auto costano il doppio dei Punti Azione. Gli Umani disarmati e gli Zombi non possono attaccare attraverso le porte della Macchina.
- La Macchina è come una piccola stanza con 6 spazi, per cui i giocatori possono muoversi liberamente tra i sedili anteriori e quelli posteriori.
- Gli Umani non possono ricercare nella Casella di Ricerca del bagagliaio dall'interno della Macchina.
- Similmente a come accade con le Barricate, gli Zombi possono raggrupparsi davanti una delle 4 porte della Macchina per tentare di prendere le persone al loro interno. La differenza è che, una volta che 5 Zombi si allineano in caselle adiacenti davanti una delle porte, tutti i Giocatori Umani dentro la Macchina muoiono all'istante e vengono trasformati in Zombi. Gli Zombi all'esterno non possono entrare nella Macchina, e quelli al suo interno non possono uscirne.
- Tutti gli Zombi all'interno della Macchina devono essere uccisi prima di scappare con la Macchina.
- **OPZIONALE:** Per aumentare la probabilità di trovare le Chiavi della Macchina durante la partita, mentre prepari il mazzo, lascia fuori la Carta Oggetto Chiavi della Macchina. Mescola le carte come al solito, poi dividi il mazzo in due metà. Posiziona le Chiavi della Macchina in una delle due metà, e mischiala di nuovo. Infine, posiziona la metà con le Chiavi della Macchina sopra l'altra metà.

LA CANTINA

Componenti Richiesti:

- La Tessera della Cantina
- Il Segnalino Porta della Cantina
- La Carta Evento "La Cantina"

Istruzioni:

Una delle espansioni più popolari di *Zombie Plague*, questa espansione prende spunto dal celebre film di Romero *La Notte dei Morti Viventi* in cui i Sopravvissuti cercano di resistere all'orda degli Zombi barricandosi all'interno della Cantina anziché delle stanze al pianoterra. Ecco come funziona:

- All'inizio del gioco, posiziona la Tessera della Cantina vicino ad uno dei bordi del tabellone del gioco che sia a portata di tutti i Giocatori Umani.
- Assicurati che la Carta Evento "La Cantina" si trovi nel mazzo prima di sistemare le carte.
- Una volta che la suddetta carta viene pescata, la ricerca del Giocatore Umano termina subito. Posiziona il Segnalino Porta della Cantina sopra la Casella di Ricerca appena utilizzata per trasformarla nella Porta della Cantina. Assicurati che la porta sulla tessera sia rivolta verso il Pezzo

Sopravvissuto del giocatore che ha pescato la carta. Il giocatore perde i suoi Punti Azione usati per la ricerca, ma detiene i punti rimanenti in quel turno.

- Dopo che la Cantina è stata trovata, la Casella di Ricerca al suo interno deve essere ricercata prima che i Giocatori Umani possano vincere in aggiunta alle normali condizioni di vittoria.
- Una volta scoperta, i giocatori possono scegliere la Cantina come stanza in cui barricarsi per vincere la partita.
- **OPZIONALE:** Come per le Chiavi della Macchina, i giocatori possono incrementare la possibilità di pescare la Carta Evento "La Cantina" dividendo il mazzo a metà, posizionando la carta in una metà, rimescolarla, e posizionando la metà contenente la Carta Evento sopra l'altra metà del mazzo.

FUGA NELLA SOFFITTA

Componenti Richiesti:

- Il Segnalino della Porta della Soffitta

Istruzioni:

Come qualcuno avrà visto nel film *La Notte dei Morti Viventi*, è solo questione di tempo prima che un gruppo di Zombi butti giù anche la più forte delle Barricate. Nel film emerge chiaramente che la Cantina è una trappola mortale per chiunque al suo interno se gli Zombi riescono ad entrare. Questo lascia gli eroi privi di un valido rifugio per evitare l'attacco. Questa è stata l'ispirazione dietro la creazione di questa espansione, che permette ai Giocatori Umani di vincere il gioco fuggendo all'interno della Soffitta

All'inizio del gioco, i Giocatori devono decidere se la *Fuga nella Soffitta* sarà in gioco; se sì, le condizioni di vittoria per i Giocatori Umani cambiano. Invece di barricarsi dentro una stanza per vincere il gioco, adesso si devono portare tutti i Pezzi Sopravvissuti sulla Soffitta. Una volta che ogni Casella di Ricerca è stata ricercata almeno una volta, i giocatori possono entrare nella Soffitta attraverso la Casella di Ricerca nel Soggiorno, su cui viene posizionato il Segnalino della Porta della Soffitta. Se questa casella è diventata la Porta della Cantina durante la partita, allora la Casella di Ricerca nella Stanza da Letto diventa la Porta della Soffitta.

La Porta della Soffitta in questione è costituita da una scaletta che viene tirata giù dal tetto, e innanzitutto deve essere aperta prima che un Giocatore Umano possa entrarci. Fuggire nella Soffitta richiede tre mosse separate:

1. Per tirare giù la scala, il Pezzo Sopravvissuto deve trovarsi di fronte alla Casella di Ricerca come se stesse effettuando una ricerca. Poi, pagando un costo di **2 Punti Azione**, può tirare giù la scala e posizionare il Segnalino Porta della Soffitta sopra la Casella di Ricerca.
2. Dopo il Giocatore Umano può portarsi sopra la Porta della Soffitta pagando **1 Punto Azione**.
3. Per completare la fuga, il Giocatore Umano deve pagare **3 Punti Azione** per rimuovere il proprio pezzo e il Segnalino Porta della Soffitta dal tabellone mentre il proprio personaggio sale i gradini della scaletta, si gira, e la tira su.

Questo significa che per fuggire verso la Soffitta sono necessari in totale **6 Punti Azione**. Ognuna di queste manovre può essere eseguita separatamente in turni differenti o in un turno singolo.

Gli Zombi non possono entrare nella Soffitta, ma i Giocatori Umani sono vulnerabili agli attacchi degli Zombi all'interno della stanza mentre si trovano sulle scale. Se un giocatore viene ucciso mentre si trova sulle scale, il nuovo Zombi in cui si trasforma deve togliersi dalle scale il prima possibile durante i turni del Giocatore Zombificato. Il Segnalino Porta della Soffitta rimane sul tabellone, e il prossimo Giocatore Umano può portarsi su di essa senza dover tirare giù la scala un'altra volta. Se l'ultimo Pezzo Sopravvissuto muore con il Segnalino Porta della Soffitta ancora sul tabellone, quei giocatori che sono già scappati sono i vincitori.

I RAZZI

Componenti Richiesti:

- La Carta Oggetto Razzi
- I Segnalini Razzo

Istruzioni:

Una classica aggiunta a *Zombie Plague*, l'espansione *I Razzi* è stata inclusa insieme alla nuova carta Oggetto Razzi e i nuovi segnalini Razzo.

Istruzioni sull'utilizzo dei Razzi:

- Prima di mescolare il mazzo, inserisci la Carta Oggetto Razzi.
- Una volta che un giocatore ha pescato la Carta Oggetto Razzi, quel giocatore ha una corta illimitata di Razzi finché non sceglie di scartare o trasferire la carta.
- Per lanciare un Razzo, il giocatore posiziona uno dei Segnalini Razzo fino a 5 caselle di fronte al proprio Pezzo Sopravvissuto. Lanciare un Razzo costa **1 Punto Azione**.
- I Razzi non possono essere lanciati attraverso i pezzi dei giocatori o gli oggetti, perciò anche tutte le caselle che separano il giocatore dalla casella di destinazione del Razzo devono essere vuote.
- Finché una casella contiene un Segnalino Razzo, nessuno Zombi può occupare o passare sopra quella casella. I Giocatori Umani possono attraversarla ma non terminare il loro turno sopra di essa.
- Ogni giro alla fine del proprio turno, il giocatore con i Razzi deve tirare un dado per ciascun Razzo presente sul tabellone. Se il risultato è 1, 2, o 3, il Razzo si spegne e viene rimosso dal tabellone. Altrimenti, resta in gioco per un altro giro.
- Se il giocatore in possesso dei Razzi viene ucciso, continua a tirare il dado durante il suo turno ogni giro finché tutti i Razzi non si spengono. Lo Zombi in cui si trasforma continua a portare con sé la Carta Oggetto Razzi. Se lo Zombi viene ucciso, il giocatore che lo uccide può scegliere se prendere la Carta Oggetto Razzi oppure scartarla. Se la prende, quel giocatore diventa responsabile di qualunque Razzo rimanente in gioco. Se la scarta, il possessore originale continua a tirare il dado ogni giro durante il suo turno.

CARINA LA CANZONE

Componenti Richiesti:

- La Carta Oggetto Stereo Portatile
- Il Segnalino Stereo Portatile

Istruzioni:

La prima espansione *Carina la Canzone* introduceva una radio che i giocatori potevano trovare ed utilizzare per distrarre gli Zombi, spingendoli a muoversi verso di essa anziché verso gli Umani. In questa versione di *Zombie Plague*, *Carina la Canzone* diventa mobile rimpiazzando la Carta Evento delle precedenti versioni con una nuova Carta Oggetto e un segnalino che raffigura lo Stereo Portatile. Per usarli:

- Assicurati che la Carta Oggetto Stereo Portatile venga mischiata nel mazzo prima che il gioco cominci. Il giocatore che trova questa carta può trasportarla ed usarla quando vogliono.
- Il Giocatore Umano che la trasporta può scegliere di accendere la radio in qualsiasi momento durante il suo turno al costo di **1 Punto Azione**.
- Per accendere la radio, il Pezzo Sopravvissuto del giocatore deve trovarsi di fronte ad una casella vuota. Posiziona il Segnalino Stereo Portatile su quella casella e scarta la Carta Oggetto.
- Dopo che il Segnalino Stereo Portatile è stato posizionato, tutti gli Zombi devono usare tutti i loro Punti Azione per muoversi verso la casella che contiene la radio. Questo include qualsiasi nuovo Zombi di quel giro.

- Alla fine del proprio turno, il Giocatore Zombi tira un dado. Se esce un 5 o un 6, le batterie si esauriscono e la radio si spegne. Rimuovi il segnalino dal tabellone, e gli Zombi potranno riprendere a muoversi normalmente a partire dal loro prossimo turno.

COSE DA LANCIARE

Componenti Richiesti:

- 6 delle 12 Carte Oggetto lanciabili: Bottiglia di Birra, Fermacarte, Ferro da Stiro, Globo di Neve, Lattina di Soda, Libro, Palla da Baseball, Salvadanaio, Stivale, Sveglia, Telefono, Trofeo di Bowling
- Tutte le Carte Robaccia

Istruzioni:

Questa espansione di *Zombie Plague* introduce una nuova meccanica di gioco: attaccare lanciando Oggetti. Sebbene non sia possibile uccidere gli Zombi tirandogli addosso gli oggetti, ogni lancio mette a segno un Colpo garantito, che può essere utile per sgombrare il tuo cammino per scappare o semplicemente spingere indietro gli Zombi così che non possano starti col fiato sul collo. Questa espansione include 24 nuove carte (12 Carte Oggetto e 12 Carte Robaccia), così come le regole per lanciare Oggetti ed Armi esistenti.

All'inizio del gioco, seleziona 6 delle 12 Carte Oggetto lanciabili (elencati in basso) e mescolarle nel mazzo. Una volta pescati, questi Oggetti devono rientrare nel limite massimo di due Oggetti trasportabili dal giocatore, e possono essere lanciati fino a 5 caselle direttamente di fronte per portare a segno un Colpo garantito su qualsiasi Zombi (o Umano) sul loro cammino al costo di **1 Punto Azione**. Una volta lanciato, la Carta Oggetto viene subito scartata.

Anche gli oggetti presenti nelle Carte Robaccia possono essere lanciati, ma dato che sono più pesanti, non possono essere trasportati. Devono essere lanciati o scartati immediatamente una volta pescati, e possono essere lanciati soltanto fino a 3 caselle. Tuttavia, le Carte Robaccia non devono rientrare nel tuo limite massimo di Oggetti trasportabili, e lanciarli non ti costa nessun Punto Azione.

Pescare Carte Oggetto lanciabili e Robaccia non vuol dire trovare un'Arma, e la tua ricerca può continuare finché non peschi una Carta Arma.

Insieme alle nuove carte *Cose da Lanciare*, tutte le Armi esistenti ed alcuni Oggetti esistenti possono essere lanciati allo stesso modo. Il lancio funziona allo stesso modo degli Oggetti lanciabili (fino a 5 caselle per un Colpo, 1 Punto Azione per lanciarlo). Per capire se un Oggetto può essere lanciato, controlla l'ancolo inferiore sinistro della Carta dove dice "Lancio." Se dice "Sì", allora l'Oggetto può essere lanciato. Lanciare un Oggetto o un'Arma costa 1 Punto Azione anche se uti un Oggetto che normalmente costa 0 Punti Azione. Tutto quello che viene lanciato viene immediatamente scartato.

C'E' POSTA PER TE

Componenti Richiesti:

- La Carta Evento "C'è Posta Per Te"
- Il Segnalino Casella di Ricerca Mobile

Istruzioni:

Un'altra nuova aggiunta all'edizione di *Zombie Plague* a cura di Flytrap è l'espansione *C'è Posta Per Te*. Per giocare questa espansione, assicurati che la Carta Evento "C'è Posta Per Te" venga mischiata dentro il mazzo all'inizio del gioco. Se la carta viene pescata durante la partita, posiziona il Segnalino Casella di Ricerca Mobile sopra la Cassetta della Posta sul tabellone. In aggiunta ai normali requisiti, questa casella ora deve essere ricercata prima che i Giocatori Umani possono reclamare la vittoria. In maniera simile ad una vera cassetta delle lettere, devi trovarsi di fronte ad essa (sul lato della strada) per effettuare la ricerca.

Quando ricerchi la Cassetta della Posta, pesca carte finchè non trovi una Carta Arma. Se viene pescata la Carta Evento "La Cantina", non seguire le sue istruzioni; scartala e continua la tua ricerca.

OPZIONALE: Prima della partita, puoi posizionare la Casella di Ricerca Mobile dove vuoi sopra il tabellone e non usare la Carta Evento "C'è Posta Per Te". Assicurati che i Pezzi possano raggiungere quella casella.

IL BLOCCO NOTE DI ZOMBIE PLAGUE

Componenti Richiesti:

- Il Blocco Note di *Zombie Plague*
- La Matita
- La Gomma

Istruzioni:

Il Blocco Note di *Zombie Plague* è una lista di controllo creata per aiutare i giocatori a tenere conto dei fatti importanti che avvengono durante il gioco. Questa lista può essere gestita dal Giocatore Zombi o, se non ce n'è uno, chiunque altro scelgo dal gruppo. Il foglio è diviso in quattro sezioni, descritte qui sotto:

Caselle di Ricerca:

Questa sezione mostra l'ordine in cui i Giocatori Umani prendono i loro turni e quali Caselle di Ricerca hanno ispezionato durante la partita.

All'inizio del gioco, scrivi i nomi dei Giocatori Umani nell'ordine in cui prenderanno i loro turni vicino agli spazi numerati in cima al foglio. Se alcuni giocatori controllano più di un Pezzo Sopravvissuto, allora, invece de nomi, usa qualche altra etichetta per identificare i diversi pezzi, ad esempio gli oggetti o i vestiti che portano i pezzi (Esempi: "Motosega", "Infermiera"). Assicurati che il numero vicino al nome è lo stesso che scrivi sotto il Pezzo Sopravvissuto e il suo corrispondente Pezzo Giocatore Zombificato come descritto nella sezione sui pezzi alla voce **Preparazione**.

Se stai utilizzando l'espansione *C'è Posta Per Te*, scrivi "Casella della Posta" alla voce Casella di Ricerca #8. Altrimenti, se stai posizionando il Segnalino Casella di Ricerca Mobile in una differente locazione, scrivi la sua corretta locazione (Esempi: "Cespuglio", "Garage 2", "Vasca da Bagno").

Man mano che le Caselle di Ricerca vengono ricercate durante la partita, metti una crocetta sul giocatore che sta effettuando la ricerca vicino alla Casella di Ricerca appropriata. Inoltre, se viene pescata la Carta Evento "La Cantina", puoi mettere una X sulla Casella di Ricerca che è diventata la Porta della Cantina, dato che non sarà più necessario ricercarla.

Conteggio Zombi:

Questa sezione contiene due spazi: "Massimo" e "Corrente." Vicino a "Massimo," scrivi il massimo numero consentito di Zombi Regolari in gioco (5 per ogni Pezzo Sopravvissuto). Su "Corrente", puoi tener conto di quanti ce ne sono sul tabellone, Comunque, se hai tirato fuori il numero esatto di Pezzi Zombi Regolari che ti serviranno e riposto il resto nella scatola come descritto alla voce **Preparazione**, allora non è necessario aggiornare il conteggio corrente mentre giochi: puoi continuare a inserire Zombi sul tabellone fino a finirli.

Zombi Uccisi:

I numeri stampati qui corrispondono a quelli sotto la sezione Caselle di Ricerca in cima alla pagina, e accanto ad ogni numero c'è uno spazio bianco. Ogni volta che un Pezzo Sopravvissuto uccide uno Zombi, riportalo qui, in formato numerico o a barra (|). Usa questo riferimento per determinare il vincitore nell'eventualità che non ci siano sopravvissuti né il Giocatore Zombi.

Regole Speciali in Vigore:

In questa sezione puoi elencare le regole speciali che possono entrare in vigore durante la tua partita.

Poichè molti gruppi avranno già delle regole con cui giocano sempre (come *La Cantina*, per esempio), Non è necessario scrivere ogni singola variante in vigore, ma solo quelle che non ricordate. Per esempio, il tuo gruppo vuole provare a rendere la sfida più difficile e decide di usare la variante *Noia Mortale*, che di solito non usano; scrivi “Noia Mortale” su uno degli spazi bianchi per ricordare che quella regola è in gioco.

REGOLE OPZIONALI:

PRENDI GLI EXTRA!

Componenti Richiesti:

- Nessuno

Istruzioni:

Per rendere il gioco più difficile dall'inizio, incrementa il numero di Pezzi Zombi Regulari da aggiungere alla fine di ogni turno del Giocatore Zombi da due a **uno per ogni Pezzo Sopravvissuto**. Inoltre, non ridurre il numero di aggiunte in ogni giro man mano che i Giocatori Umani muoiono. Quindi, se tu inizi con 4 Pezzi Sopravvissuti, allora continua ad aggiungere 4 Zombi Regolari per giro anche se sono morti 3 Pezzi Sopravvissuti. In pochi turni, il numero massimo di Zombi si troverà in gioco, e continueranno a tornare più in fretta di quanto gli Umani possano ucciderli. Comincia questa variante con la variante *Noia Mortale* per una sfida veramente difficile.

NOIA MORTALE

Componenti Richiesti:

- Tutti i Pezzi Zombi Extra oltre ai 12 richiesti per il gioco normale.

Istruzioni:

Questa variante delle regole di *Zombie Plague* rende il gioco più difficile ed incoraggia i Giocatori Umani all'azione aggiungendo Zombi Extra durante i giri in cui Giocatori Umani non sono molto attivi. Se, durante un giro di turni dei Giocatori Umani, nessuno ha condotto ricerche, costruito Barricate, o attaccato Zombi, allora, nel suo prossimo turno, il Giocatore Zombi aggiunge e muove un nuovo Pezzo Zombi Extra in una qualsiasi stanza non occupata della Casa, inclusi il Garage o la Cantina. Questo Zombi deve essere aggiunto insieme a qualunque altro nuovo Pezzo Zombi Regolare, dopo che gli Zombi sul tabellone si sono già mossi.

PRONTI! MIRATE! FUOCO!

Componenti Richiesti:

- Nessuno

Istruzioni:

Delusi da qualche tiro del dado in attacco? Volete trasformare quel colpo al corpo in un colpo alla testa, quel Mancato in un Colpito? Allora passate a *Pronti! Mirate! Fuoco!*, una nuova variante delle regole per *Zombie Plague*, che permette ai giocatori di migliorare la loro mira e quindi i loro tiri. Ecco come funziona:

- Se un Giocatore Umano ottiene un risultato inferiore ad un'Uccisione (controlla la Carta Arma per il risultato del dado necessario) ed hanno dei Punti Azione rimasti nel loro turno, possono scegliere di incrementare il valore del dado sacrificando qualcuno dei Punti Azione rimasti.
- **Al costo di 2 Punti Azione, i giocatori possono aggiungere 1 punto al loro risultato del tiro precedente, subito dopo aver lanciato il dado.**
- Questo costo non aumenta in funzione dell'Arma che il giocatore sta usando.
- Se il giocatore compie un'altra azione, tipo utilizzare una Carta Oggetto, questa opzione non è più disponibile.
- I giocatori possono usare questa abilità più di una volta durante il loro turno, ma entrambi i Punti Azione devono provenire dallo stesso turno ogni volta.

ARMI PIU' TOSTE

Componenti Richiesti:

- Nessuno

Istruzioni:

Se pensi che le armi si rompano o esauriscano le munizioni troppo in fretta a causa degli OOPS! sul dado, prova questa semplice variante di regola: se ti capita un OOPS! con la tua Arma corrente, trattalo come un OOPS! soltanto se è il primo risultato a presentarsi durante il tuo turno; altrimenti, contalo come Mancato.

PARTITA VELOCE

Componenti Richiesti:

- Nessuno

Istruzioni:

Se vuoi giocare a Zombie Plague ma non hai a disposizione dai 60 ai 90 minuti per terminare la partita, c'è un modo per accorciare il gioco senza rovinarne l'esperienza. Anzichè barricare l'intera casa, gli Umani possono barricarsi *in qualsiasi stanza a loro scelta* per vincere. Tutte le altre condizioni di vittoria vanno rispettate.

IL TRADITORE

Componenti Richiesti:

- 1 Foglio di Carta

Istruzioni:

Prima di iniziare, prepara abbastanza strisce di carta per ogni Giocatore Umano più una extra (per esempio, se ci sono 4 Giocatori Umani, allora preparane 5) e, su una sola di esse, scrivi "Traditore". Ogni Giocatore Umano pesca una striscia e la guarda in segreto. Se qualcuno pesca la striscia con scritto "Traditore", lui o lei ora è il Traditore\la Traditrice ed ha condizioni di vittoria separate per vincere il gioco. Poichè una delle strisce rimane esclusa, c'è la possibilità che nessuno sia il Traditore. *Una volta che sono state ispezionate tutte le Caselle di Ricerca*, il Traditore deve barricarsi dentro una qualunque stanza da solo, senza altri Umani o Zombi al suo interno per vincere. All'inizio di un qualsiasi turno *successivo al completamento delle Caselle di Ricerca*, il Traditore può rivelarsi, annunciando "Io sono il traditore". Soltanto in quel turno, il Traditore prende 8 Punti Azione e può rubare liberamente un Oggetto o un'Arma da un Giocatore Umano adiacente. Una volta che il Traditore si è barricato nella stanza da solo, vince la partita.

In questa variante i Giocatori Umani possono attaccarsi l'un l'altro, anche prima che il Traditore si rivelhi (le Regole di Attacco sono le stesse che si applicano contro gli Zombi). Se un Giocatore Umano viene ucciso o zombificato, deve rivelare se era il Traditore oppure no. Se il Traditore decide di non rivelarsi prima della fine del gioco, e gli Umani hanno completato con successo tutte le condizioni di vittoria, allora il Traditore è costretto a rivelarsi a quel punto e deve provare a realizzare le sue condizioni di vittoria separate.

FERITE MORTALI

Componenti Richiesti:

- La Carta Oggetto Kit di Primo Soccorso
- I Segnalini Ferita

Istruzioni:

Per rendere gli Zombi più pericolosi e l'esperienza più realistica, prova questa variante in cui i Giocatori Umani possono ferirsi. Prima di iniziare la partita, inserisci nel mazzo la Carta Oggetto Kit di Primo Soccorso. Durante la partita, ogni volta che uno Zombi porta a segno un Colpo su un Sopravvissuto, quel Giocatore Umano che lo controlla mette 1 Segnalino Ferita nell'inventario di quel Sopravvissuto. Una volta arrivato a 3 Segnalini Ferita, il Sopravvissuto Muore e diventa uno Zombi. Puoi rimuovere 1 o più Segnalini Ferita utilizzando le Carte Oggetto Kit di Primo Soccorso o Kit di Pronto Soccorso. I Segnalini Ferita vengono generati solo dai Colpi al corpo da parte degli Zombi (o degli Umani), e non dai Morsi e dalle Uccisioni.

SUGGERIMENTI DI GAMEPLAY PER GLI ZOMBI

Qualche volta ci si chiede quale sia il modo più "credibile" per interpretare gli Zombi. Qui ci sono alcune linee guida che noi usiamo. Sentitevi liberi di usarle, ignorarle, aggiungerle o modificarle come volete.

- Se uno Zombi può vedere un Umano (guardarlo di fronte senza costruzioni, muri, etc. tra di loro), allora lo Zombi dovrebbe muoversi verso di lui. Se puoi sparare a qualcosa, allora puoi vederlo. Se uno Zombi ti vede entrare in una stanza o girare un angolo, lui lo seguirà a meno che non vede qualcun'altro o si allontana troppo (vedi anche il punto in basso sulla perdita di interesse).
- Se uno Zombi può vedere due Umani, noi generalmente inseguiamo quello con il minor # di Punti Azione richiesti per raggiungerlo
 - Se la differenza è solo di una o due caselle, noi interpretiamo che è più facile per uno Zombi continuare a muoversi in avanti piuttosto che girarsi, per cui fanno così
 - Esempio: Se c'è un Umano 3 caselle di fronte ed un'altro 2 casella a lato, lo Zombi si muoverà verso la persona che si trova di fronte a lui.
- Gli Zombi possono vederti/sentirti dietro le Barricate come se fossero semplici Porte o Finestre. Ogni Barricata che puoi erigere al costo di 1 Punto Azione non potrà mai essere perfetta in tutto.
- Dato che gli Zombi possono vederti attravero le Barricate, tendono a soffermarsi e a graffiarle se ti vedono nella stanza. Allo stesso modo, gli Zombi vicini tendono ad accalcarsi agli Zombi vicino alle Barricate. Se lasci la stanza, gli Zombi possono perdere interesse (vedi in basso).
- A volte, puoi sorprendere grandi gruppi di Zombi intenti a buttare giù una Barricata o imbucarsi attraverso una Finestra, una Porta, o dietro un angolo. Noi stabiliamo che, se uno Zombi non può vedere nessun Umano o c'è più di uno Zombi tra lui e l'Umano per circa 3 turni, il Giocatore Zombi può far loro perdere interesse e farli disperdere. Questo serve ad impedire agli Zombi di rimanere impegnati in una ricerca senza speranza o di affollarsi dinanzi ad uno spazio troppo stretto.
- Nel suo *Manuale di sopravvivenza agli zombi*, l'autore Max Brooks spiega che gli Zombi possono annusare le vittime fino ad un miglio di distanza. Tuttavia, le dimensioni ridotte del tabellone renderebbero problematico giocare in questo modo. Qui gli Zombi inseguono le persone che possono vedere (ho appena visto). In più, possono sentirti nella stanza accanto oppure se scavalchi una Finestra. Altrimenti, vagano intorno alla mappa in cerca di cibo finché non sentono o vedono qualcuno. Dopo un paio di turni in cui non avvertono nulla, il Giocatore Zombi può far perdere loro interesse come descritto nel punto precedente.
- Se uno Zombi non può vedere un Giocatore Umano, ma può vedere un altro Zombi che lo fa, allora si accalcherà a quello Zombi. Questo include gli Zombi che graffiano le Barricate perchè loro possono vedere un Umano al loro interno.
- Gli Zombi non possono guardarsi alle spalle, ma possono sentire bene. Se corri dietro uno Zombi, lui si girerà e si trascinerà verso di te.
- Questo è *Zombie Plague*, non *Risiko*, e nemmeno un film della serie *Venerdì 13*; Gli Zombi non pianificano, non preparano trappole, non si muovono in formazioni organizzate, o cose del genere. Loro camminano e mangiano (e qualche volta mugugnano e inciampano sui loro stessi piedi). Se stai correndo, gli Zombi ti inseguono, ma non anticipano il posto in cui stai andando e non si posizionano strategicamente per eliminarti in modo efficace come nei videogiochi di *Call Of Duty*. Se scappi da uno, quello deve girarsi e inseguirti. Se c'è un ostacolo tra voi due, lo Zombi dovrà prima aggirarlo.
- Poichè non c'è il movimento diagonale, a volte ci si chiede come si fa a muovere gruppi di Zombi intorno agli ostacoli in modo credibile. Se stai giocando seguendo le regole, non ci sono problemi nel muovere certi Zombi prima di altri in modo che possano passare attraverso una Porta o dietro un angolo in modo rapido come farebbe un vero gruppo. Gli Zombi sono stupidi, ma questo è un gioco, ed è necessario che sia avvincente.
- Se seguire questi suggerimenti va troppo a beneficio dei Giocatori Umani, ricorda che questa versione di *Zombie Plague* ha molti più Zombi in gioco delle versioni precedenti. Come in molti film di Zombi, la forza dei non-morti è nel numero, e basta poco prima che ci sia qualche vittima.
- Ricorda: Pensa come uno Zombi!

VALORI NUMERICI DI ZOMBIE PLAGUE

	Valori Originali di <i>Zombie Plague</i>	Valori Raccomandati da Flytrap	I tuoi Valori Personalizzati
Punti Azione (PA) Per Turno	Giocatore Umano: 4, Giocatore Zombi: 2	Giocatore Umano: 6, Giocatore Zombi: 3	
Muoversi Avanti	1 PA, 2 PA attraverso le Finestre	1 PA, 2 PA attraverso le Finestre	
Muoversi Indietro	1 PA, 2 PA attraverso le Finestre	2 PA, non consentito attraverso le Finestre	
Girarsi di 90° a Destra o a Sinistra	1 PA	1 PA	
Attaccare	1 PA	1 PA (Base) oppure Vedi la Carta	
Costruire Barricate	1 PA	1 PA	
Rimuovere Barricate (Umano)	1 Turno Pieno (4 PA) salvo modificato da una carta	1 Turno Pieno (6 PA) salvo modificato da una carta	
Rimuovere Barricate (Zombi)	4 Zombi contro la Barricata, 0 PA	4 Zombi contro la Barricata, 1 PA	
Eseguire una Ricerca	1 PA	1 PA (2 PA con la Carta Evento "Cerca Meglio")	
# di Caselle di Ricerca	6	6 (8 con le espansioni)	
# di Ricerche Richieste per Casella	1	1 (2 con la Carta Evento "Cerca Ancora")	
# Massimo di Zombi	4 per ogni Giocatore Umano, si riduce se gli Umani muoiono	5 per ogni Giocatore Umano, non si riduce.	
Zombi Generati all'Inizio del Gioco	2 lungo il lato opposto dei Giocatori Umani	1 per ogni Pezzo Sopravvissuto	
Nuovi Zombi per Ogni Turno del Giocatore Zombi	2 all'inizio del turno, 0 PA per posizionarli.	2 alla fine del turno, 1 AP per posizionarli.	

BLOCCO NOTE DI ZOMBIE PLAGUE

Caselle di Ricerca:

<u>Posizione ↓ / Giocatore →</u>	1..	2..	3..	4..	5..	6..
1. Macchina						
2. Garage						
3. Soggiorno						
4. Cucina						
5. Stanza da Letto						
6. Studio						
7. Cantina						
8.						

Conteggio Zombi: Massimo: _____ Corrente: _____

Zombi Uccisi:

1:

2:

3:

4:

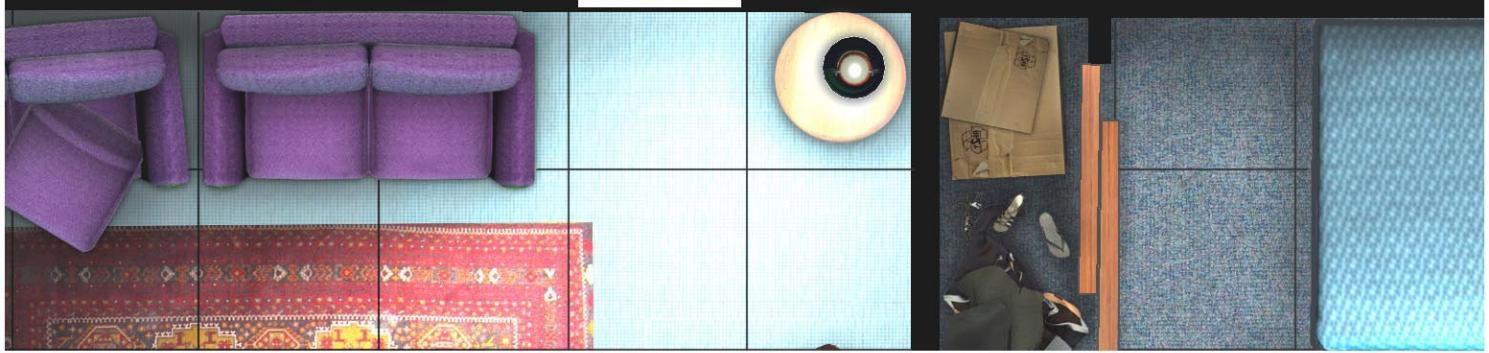
5:

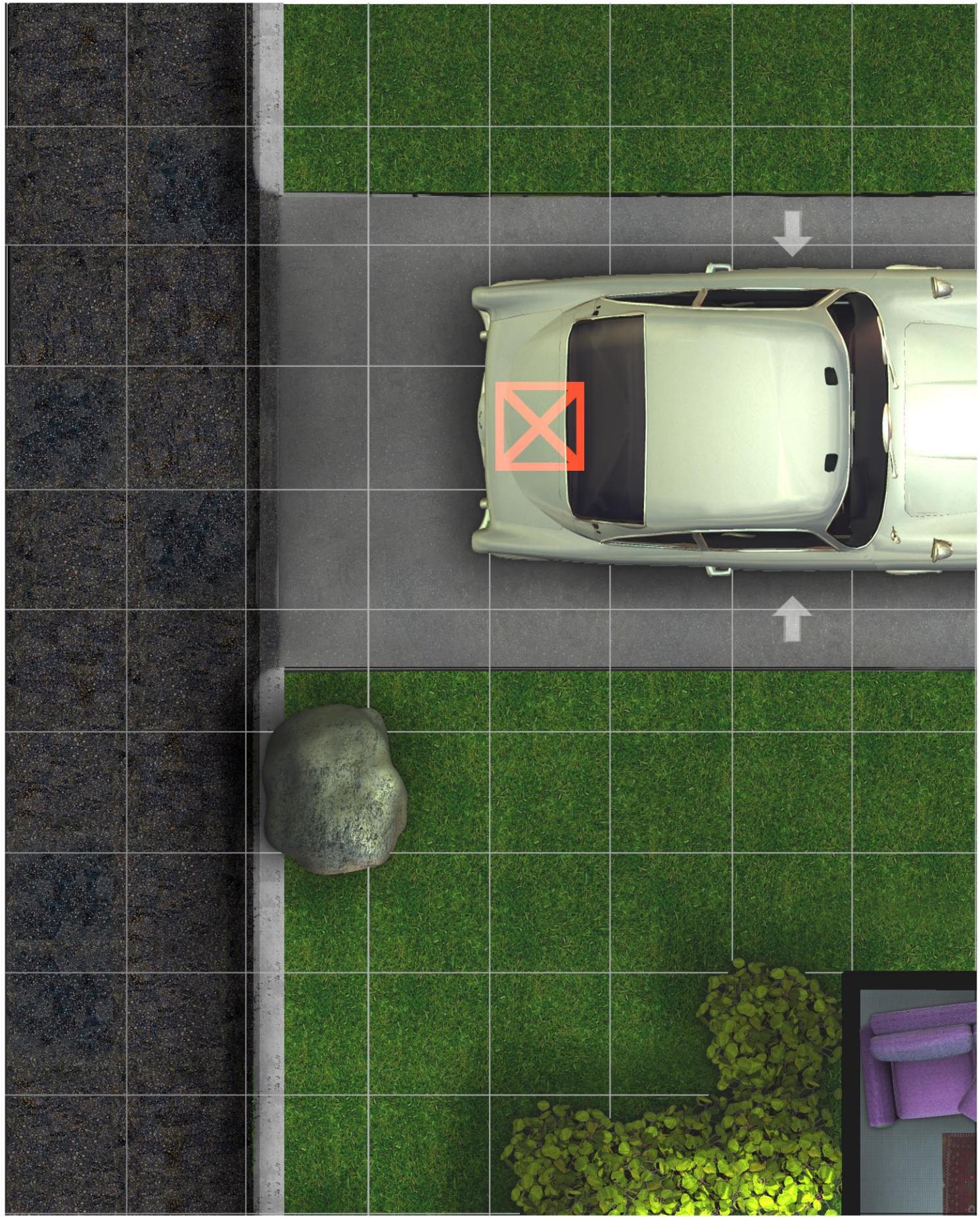
6:

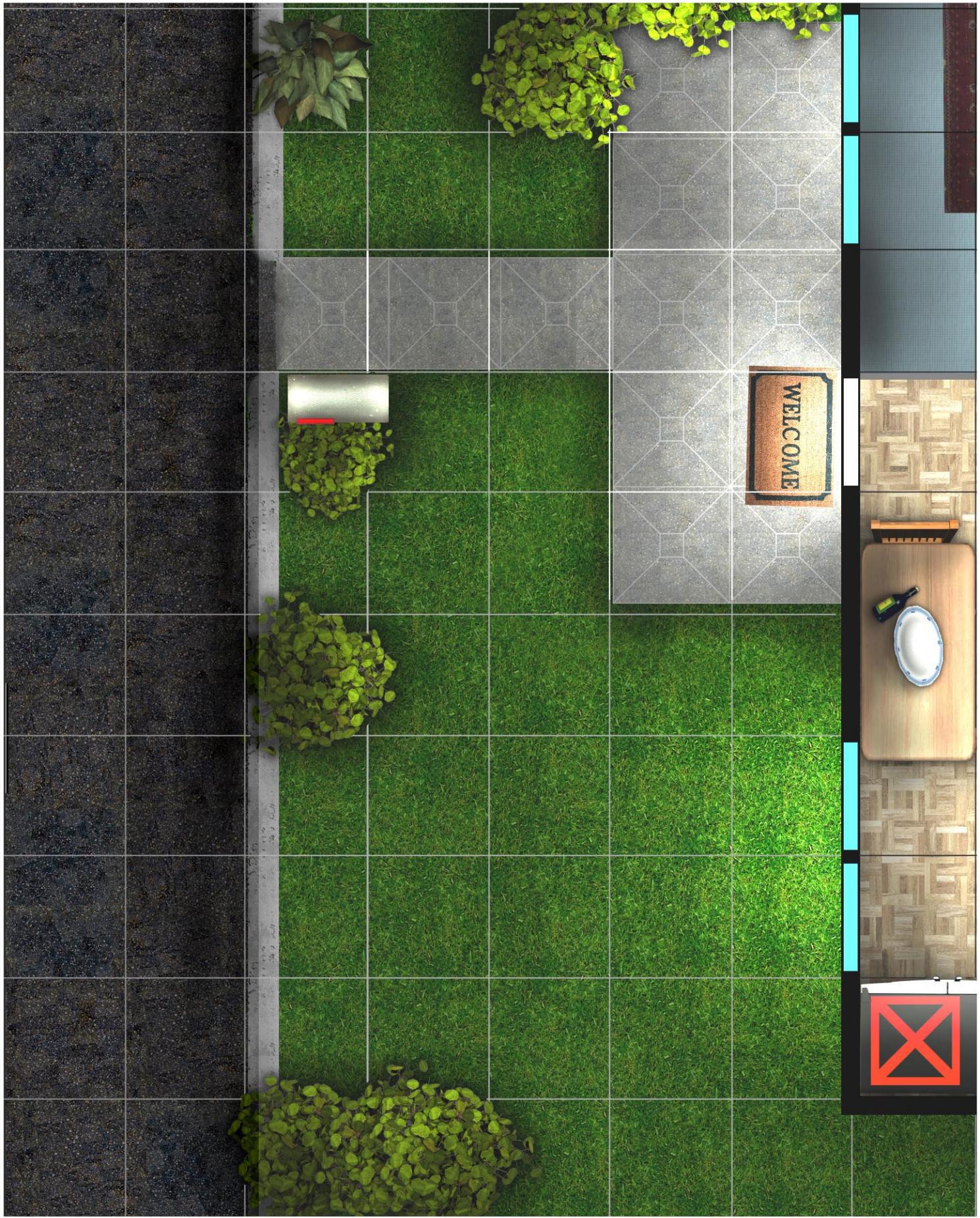
Regole Speciali in Vigore:



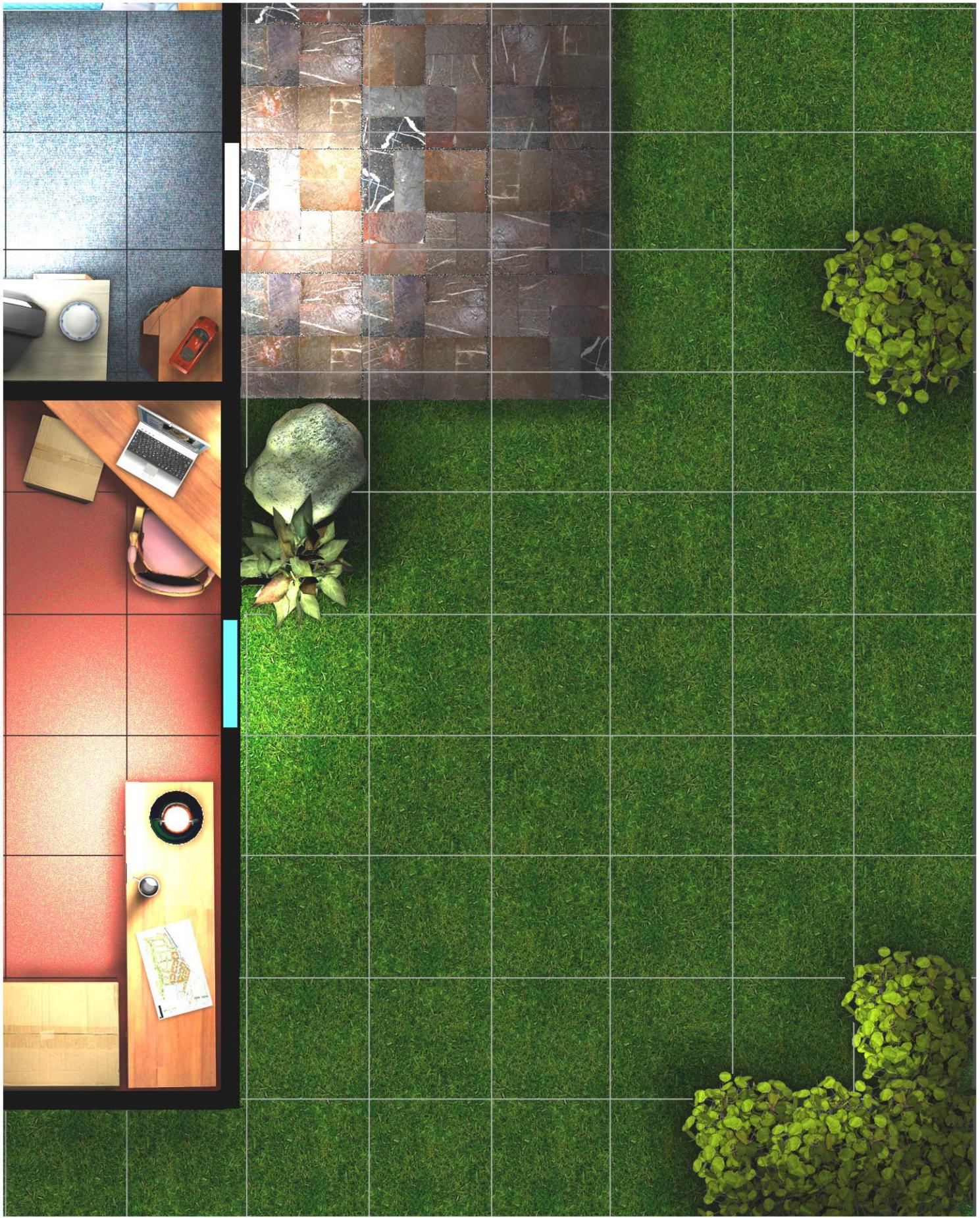


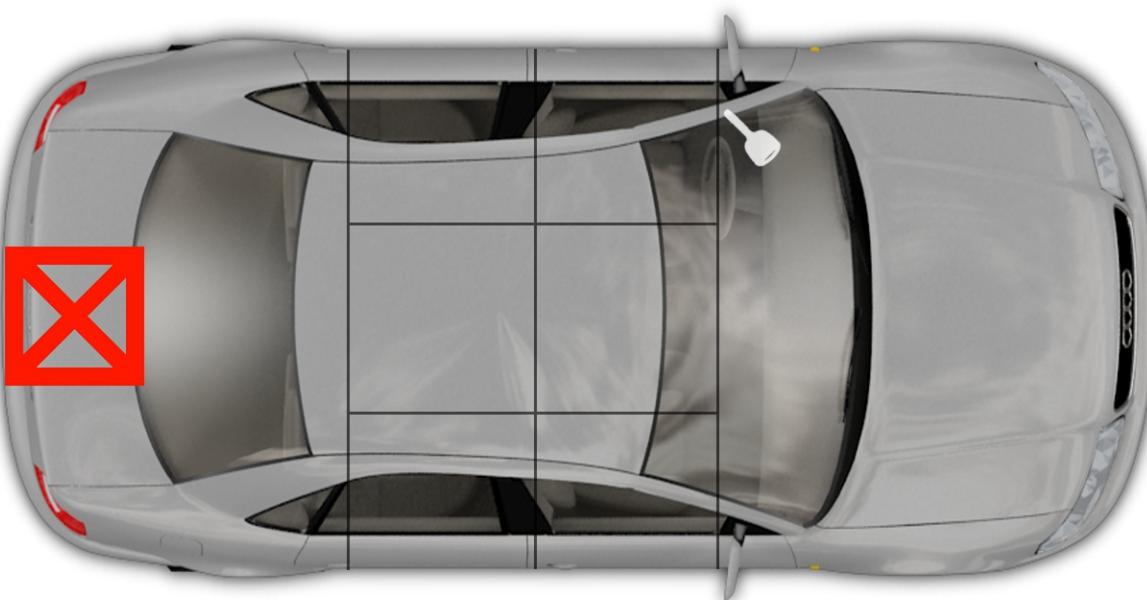
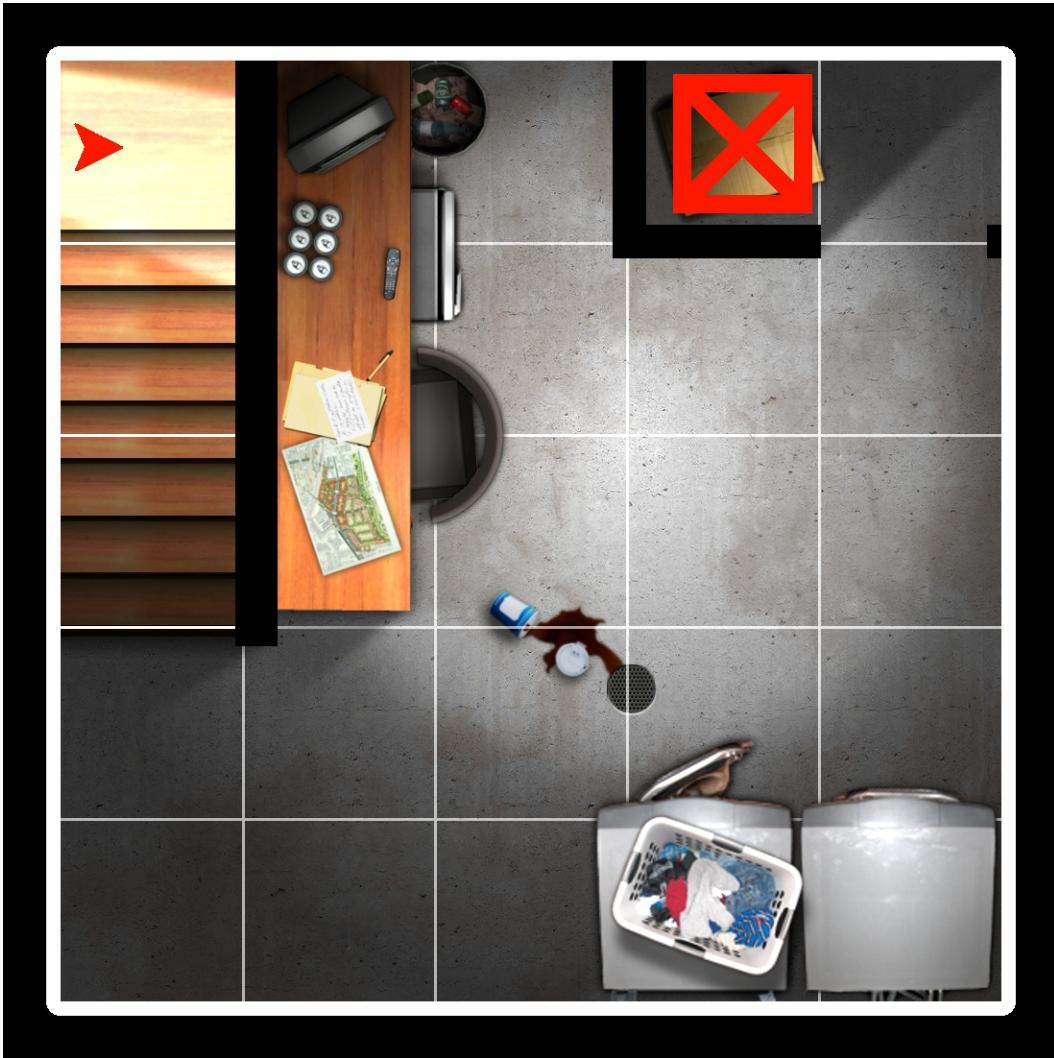


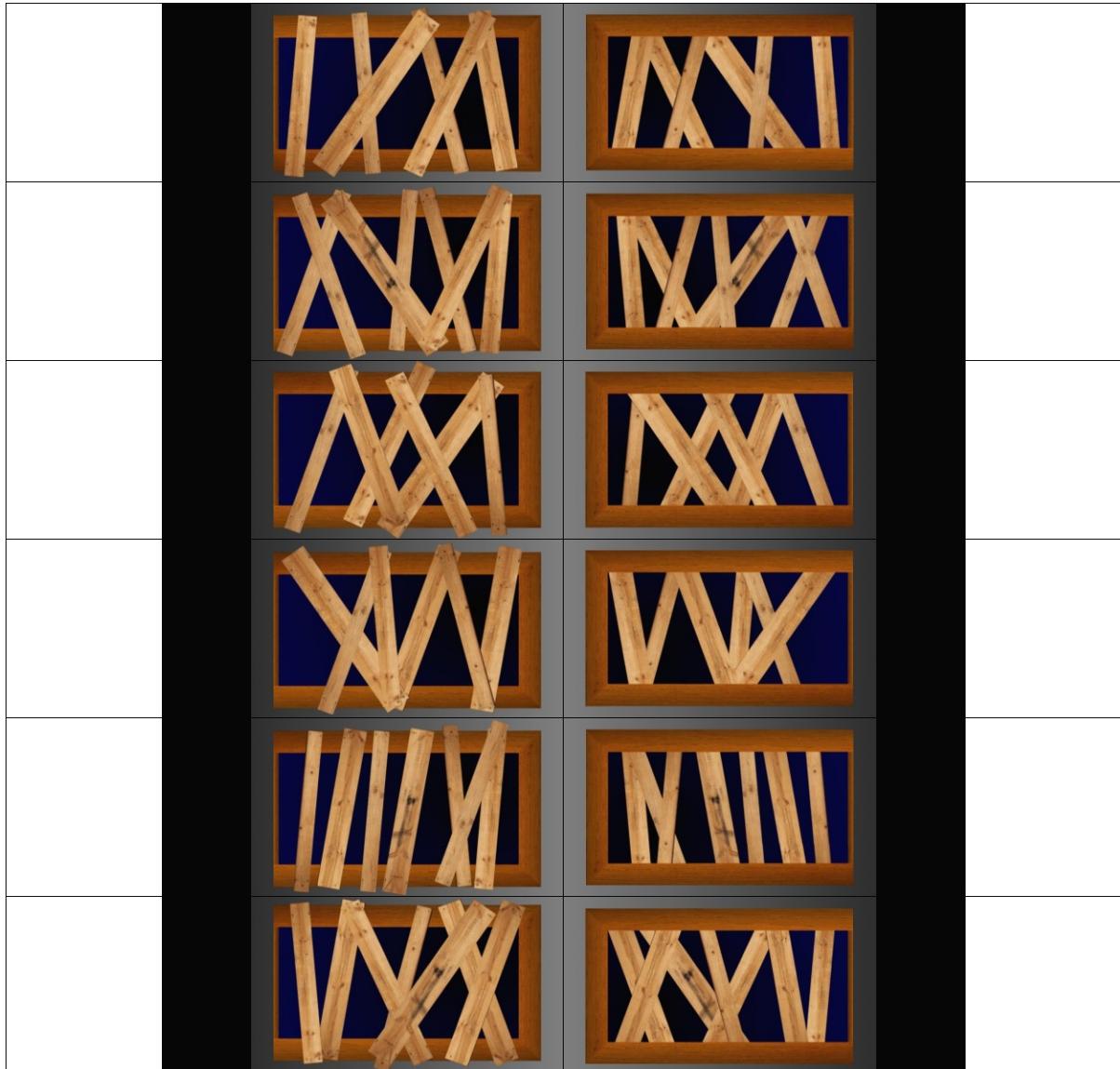


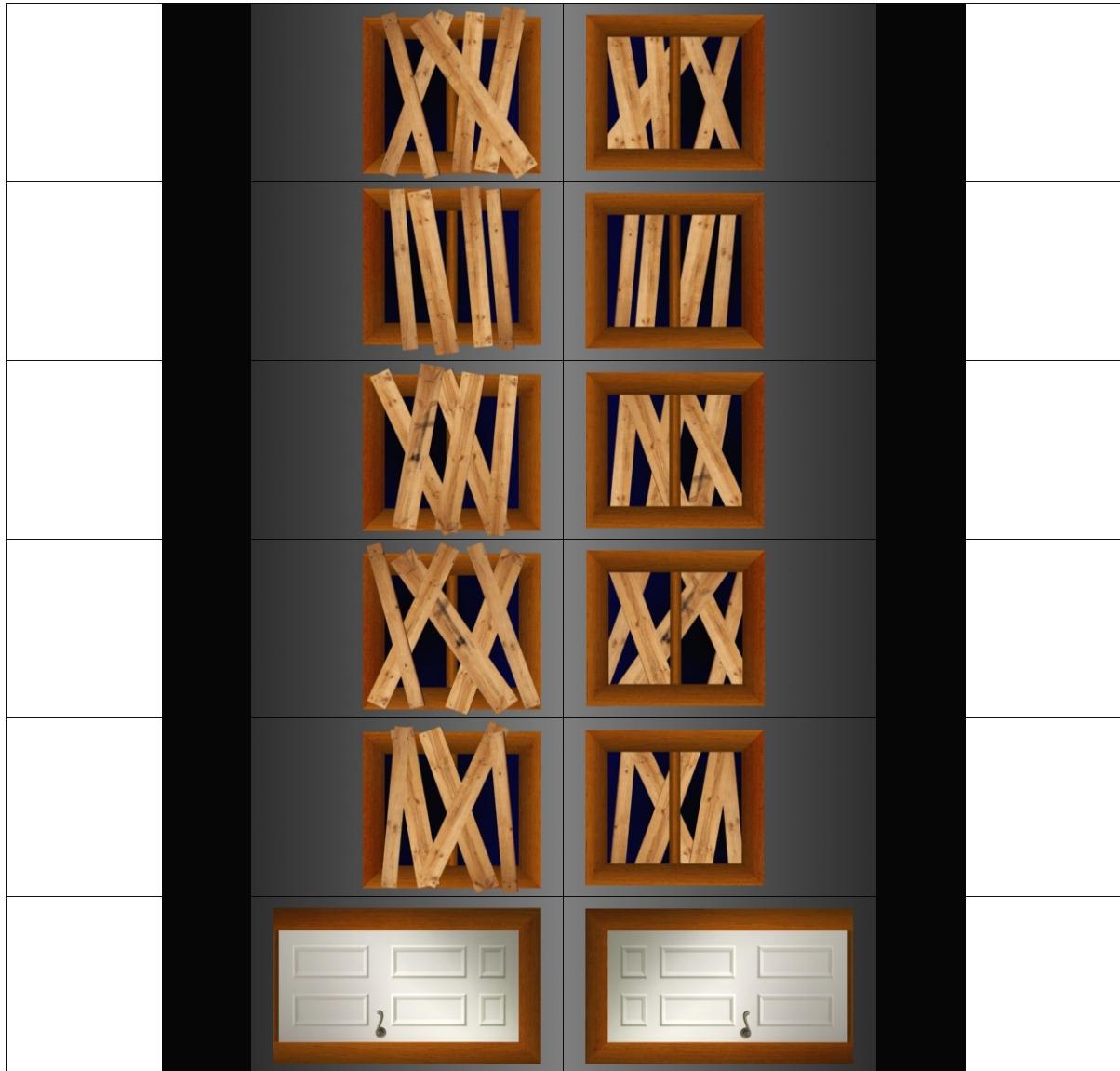


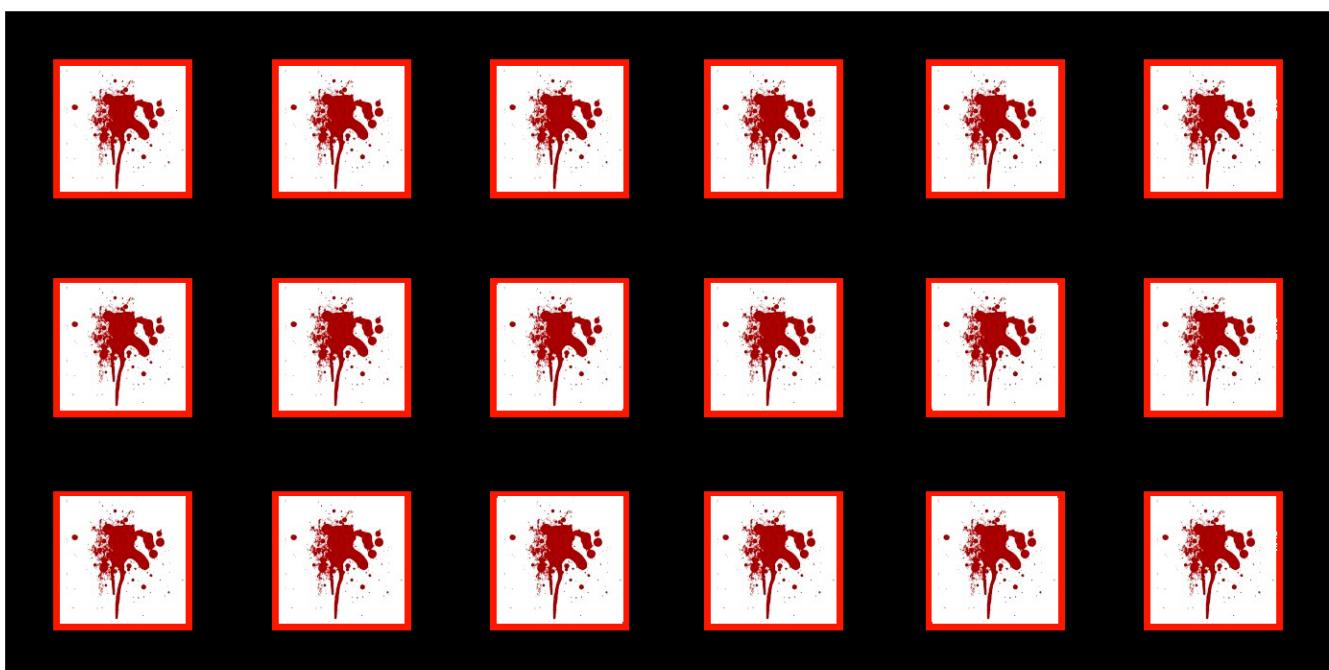
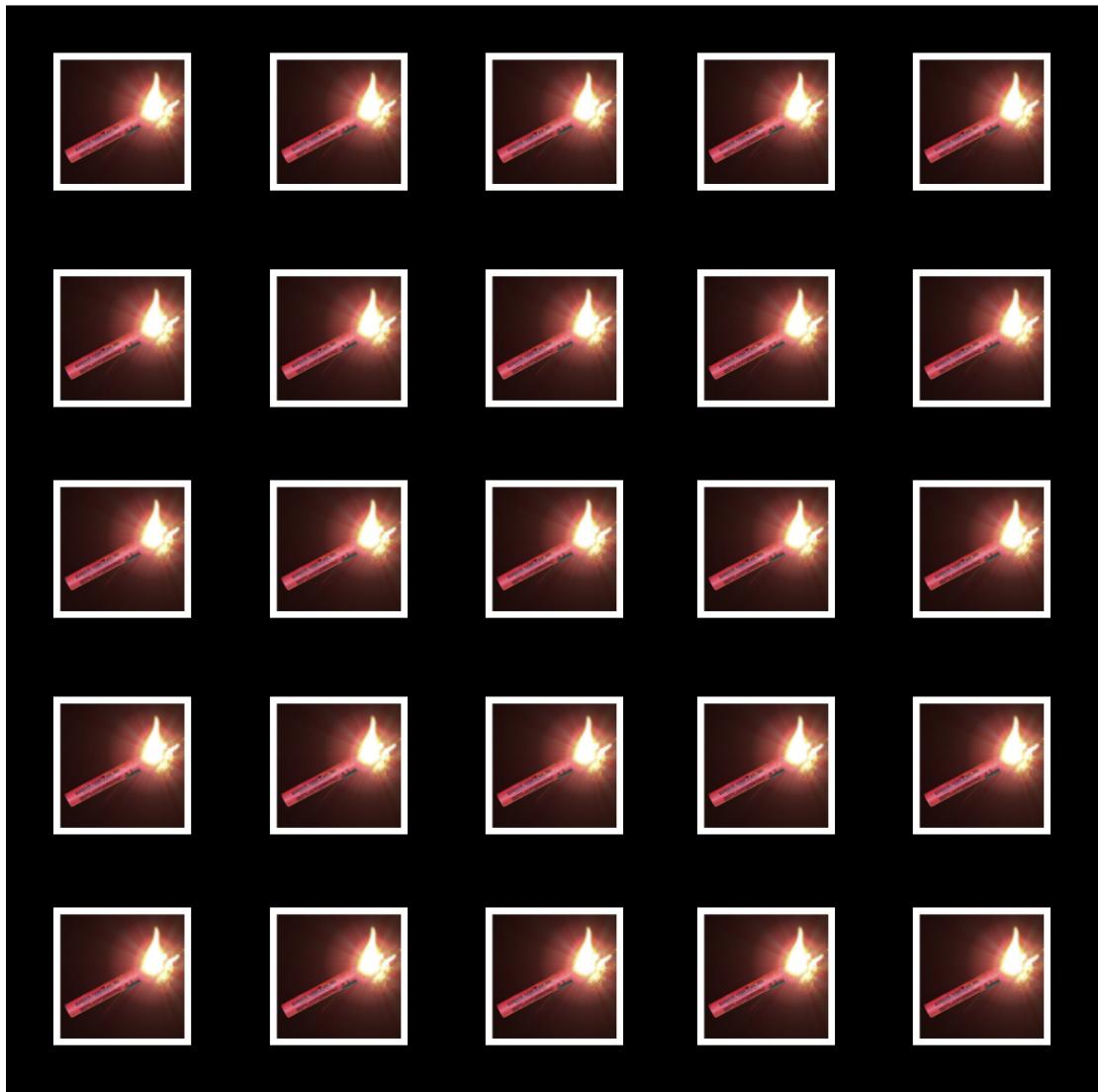












ARMA Accetta



Questa robusta, piccola Accetta è una buona scelta per combattere gli Zombi negli spazi stretti.

Se OOPS!: Il tuo turno finisce.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2 3 4
Colpito: 5 Ucciso: 6

ARMA Ascia



Una sola oscillazione di quest'Ascia lascerà stecchiti gli Zombi con un risultato di 5 o 6.

Se OOPS!: Il tuo turno finisce.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 Ucciso: 5 6

ARMA Asse 2x4



La lunghezza di quest'Asse 2x4 ti permette di attaccare gli Zombi più lontani fino a 2 caselle.

Se OOPS!: L'asse si rompe e diventa inutile. Maledetta IKEA!

PA: 1 Raggio: 2↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2 3 4
Colpito: 5 Ucciso: 6

ARMA Balestra



Le frecce di questa Balestra sono abbastanza forti da spingere indietro gli Zombi nel caso manchi la testa.

Se OOPS!: Le frecce sono esaurite, ma la Balestra può essere ancora usata per colpire gli Zombi secondo le Regole di Attacco Base.

PA: 1 Raggio: 5↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 5 Ucciso: 6

ARMA Bastone da Passeggio



Questo bastone è resistente ma troppo sottile per il pestaggio di Zombi a lungo termine. Hai più possibilità di incorrere in un OOPS! mentre attacchi con quest'arma.

Se OOPS!: Il bastone si spezza e diventa inutile.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↔
OOPS!: 1 2 Mancato: 3 4
Colpito: 5 Ucciso: 6

ARMA Bastone per Doccia



Questo Bastone per Doccia può uccidere qualche Zombie, ma non è adatto per rompere le ossa. Hai più possibilità di incorrere in un OOPS! mentre attacchi con quest'arma.

Se OOPS!: Il bastone si rompe e diventa inutile.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↔
OOPS!: 1 2 Mancato: 3 4
Colpito: 5 Ucciso: 6

ARMA Candelabro



Questo Candelabro è abbastanza forte da uccidere uno Zombie ma non altrettanto duro per un uso prolungato. Hai più possibilità di incorrere in un OOPS! mentre attacchi con quest'arma.

Se OOPS!: Il Candelabro si rompe e diventa inutile.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↔
OOPS!: 1 2 Mancato: 3 4
Colpito: 5 Ucciso: 6

ARMA Chiave Inglese



L'utilizzo di questa pesante Chiave Inglese per massacrare gli Zombi raddoppia le tue possibilità di eseguire un'Uccisione.

Se OOPS!: Il tuo turno finisce.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 Ucciso: 5 6

WE
ZOMBIE
ZOMBIE
ZP

ARMA Machete



La lunga lama di questo Machete lo rende ideale per ridurre gli Zombi a fettine.

Se OOPS!: La lama si rompe, e il Machete diventa inutile.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 Ucciso: 5 6

ARMA Magnum



Per sparare, tira 2 dadi. Usa il risultato migliore e ignora l'altro.

Se hai un doppio OOPS!: La Magnum è Scarica, ma può essere ancora usata per colpire gli Zombi secondo le Regole di Attacco Base.

PA: 1 Raggio: 10↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 5 Ucciso: 6

ARMA Martello



Quando possiedi il Martello, puoi costruire le barricate senza pagare nessun Punti Azione.

Se OOPS!: Il manico si rompe, e il Martello diventa inutile. Quando è rotto, costruire le barricate ritorna al suo normale costo di Punti Azione.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2 3 4
Colpito: 5 Ucciso: 6

ARMA Mazza da Baseball



Un colpo ben assestato di questa mazza da baseball in legno massiccio può tranquillamente staccare la testa agli Zombi.

Se OOPS!: La mazza si spezza e diventa inutile.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 Ucciso: 5 6

ARMA Mazza da Hockey



Questa Mazza da Hockey è lunga e durevole, ma non abbastanza forte per uccidere in modo affidabile.

Se OOPS!: La mazza di spezza e diventa inutile.

PA: 1 Raggio: 2↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 5 Ucciso: 6

ARMA Motosega



Questa Motosega è davvero letale ma anche difficile da controllare. Attaccare con questa ti costa 2 Punti Azione.

Se OOPS!: La Motosega va A Secco e diventa inutile.

PA: 2 Raggio: 1↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2
Colpito: 3 Ucciso: 4 5 6

ARMA Padella



Questa padella di ferro non si romperà mai, non importa quanti cervelli di Zombi fracasserai con lei.

Se OOPS!: Il tuo turno finisce.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2 3 4
Colpito: 5 Ucciso: 6

ARMA Piede di Porco



Quando possiedi questo Piede di Porco, puoi rimuovere le barricate pagando la metà dei Punti Azione richiesti normalmente.

Se OOPS!: Il tuo turno finisce.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 Ucciso: 5 6

WE
ZOMBIE
ZOMBIE
ZP

ARMA Chitarra Elettrica



Questa chitarra ti permetterà di percuotere gli Zombi dalla distanza, sebbene non sia stata concepita per scopi violenti (o forse sì).

Se OOPS!: Il manico si spezza, e la chitarra diventa inutile.

PA: 1 Raggio: 2↑ 1↓
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 Ucciso: 5 6

ARMA Coltello da Cucina



Questo coltello è potente e molto affilato, ma richiede un attacco preciso per perforare il cranio di uno Zombi e provocarne l'Uccisione.

Se OOPS!: Il coltello si spezza e diventa inutile.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↓
OOPS!: 1 Mancato: 2 3 4 5
Colpito: No Ucciso: 6

ARMA Doppietta



Se OOPS!: Siccome questo fucile ha due canne, tratta il primo OOPS! come un Mancato, ma, se ti esce un doppio OOPS! in un turno, allora diventa Scarico. Può essere ancora usato per colpire gli Zombi secondo le Regole di Attacco Base.

PA: 1 Raggio: 5↑ 3↓
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 5 Ucciso: 6

ARMA Estintore



Se OOPS!: L'Estintore esplode. Tu, lo Zombi che stai attaccando, e chiunque si trovi ai tuoi fianchi o dietro di te viene Colpito dall'esplosione. Muovi i pezzi di conseguenza e scarta l'Estintore.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↓
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 5 Ucciso: 6

ARMA Forbici Arrugginite



Queste forbici sono abbastanza affilate per uccidere uno Zombi ma troppo vecchie per un uso prolungato. Hai più possibilità di incorrere in un OOPS! mentre attacchi con quest'arma.

Se OOPS!: Le forbici si rompono e diventano inutili.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↓
OOPS!: 1 2 Mancato: 3 4
Colpito: 5 Ucciso: 6

ARMA Fucile



Il raggio di questo Fucile può togliere di mezzo fino a tre Zombi disposti in riga con un solo colpo.

Se OOPS!: Il Fucile è Scarico ma può essere ancora usato per colpire gli Zombi secondo le Regole di Attacco Base.

PA: 1 Raggio: 5↑ 3↓
OOPS!: 1 Mancato: 2
Colpito: 3 4 5 Ucciso: 6

ARMA Fucile da Caccia



Spara fino a 10 caselle al costo di 1 PA e fino a 20 caselle al costo di 2 PA.

Se OOPS!: Il fucile si inceppa, e conta come Mancato. Se ti esce un doppio OOPS!, diventa Scarico ma può essere ancora usato per attaccare secondo le Regole di Attacco Base.

PA: 1-2 Raggio: 10-20↑ 1↓
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 5 Ucciso: 6

ARMA Guantoni da Boxe



Quando indossi questi Guantoni da Boxe, portando a segno 3 Colpi sullo stesso Zombi durante un singolo turno conta come Uccisione.

Se OOPS!: I guanti si strappano e diventano inutili.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↓
OOPS!: 1 Mancato: 2
Colpito: 3 4 5 6 Ucciso: 3 Colpi

WE
ZOMBIE
ZOMBIE
ZP

ARMA Pistola



Per sparare, tira 2 dadi. Usa il risultato migliore e ignora l'altro.

Se hai un doppio OOPS!: La Pistola è Scarica e diventa inutile.

PA: 1 Raggio: 5↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2 3 4
Colpito: 5 Ucciso: 6

ARMA Pistola ad Acqua



Un semplice spruzzo d'acqua può bastare a disorientare uno Zombi, costringendolo a guardare in un'altra direzione lontano da te.

Se OOPS!: Rimani senz'acqua, e la pistola diventa inutile.

PA: 1 Raggio: 2↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 5 6 Ucciso: No

ARMA Revolver



Questo Revolver è una vera bomba nel tenere gli Zombi a bada se non ti riesce di colpirli alla testa.

Se OOPS!: Il Revolver è Scarico e diventa inutile.

PA: 1 Raggio: 5↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 5 Ucciso: 6

ARMA Set di Mazze da Golf



Se OOPS!: Esaurisci le mazze. La borsa vuota non può essere riempita di nuovo ma può essere lanciata fino a 3 caselle di fronte a te per un Colpo garantito al costo di 1 Punto Azione. Scarta l'arma dopo averla lanciata.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2
Colpito: 3 4 5 Ucciso: 6

ARMA Skateboard



Questo Skateboard potrebbe rivelarsi un divertente quanto efficace strumento per la distruzione degli Zombi.

Se OOPS!: La tavola si rompe e diventa inutile. Peccato, amico.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 5 Ucciso: 6

ARMA Spada da Collezione



Questa Spada da Collezione sembra figa, ma non è stata concepita per l'azione vera e propria. Hai più possibilità di incorrere in un OOPS! mentre attacchi con quest'arma.

Se OOPS!: La lama si spezza, e la spada diventa inutile.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↔
OOPS!: 1 2 Mancato: 3 4
Colpito: 5 Ucciso: 6

ARMA Trapano



Questo Trapano è l'ideale per bucare il cranio agli Zombi, ma richiede tempo. Attaccando con esso costa 2 Punti Azione.

Se OOPS!: La batteria si esaurisce, e il Trapano diventa inutile.

PA: 2 Raggio: 1↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2
Colpito: 3 Ucciso: 4 5 6

ARMA Tubo di Metallo



Questo Tubo di Metallo è leggero e potente, rendendolo ideale per percuotere gli Zombi troppo vicini.

Se OOPS!: Il tuo turno finisce.

PA: 1 Raggio: 1↑ 1↔
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 5 Ucciso: 6

WE
ZOMBIE
ZOMBIE
ZP

ARMA Fucile d'Assalto



Per sparare, tira 2 dadi. Usa il risultato migliore e ignora l'altro.

Se hai un doppio OOPS!: Il fucile è Scarico, ma può essere ancora usato per colpire gli Zombi secondo le Regole di Attacco Base.

PA: 1 Raggio: $10 \uparrow 1 \downarrow$
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 5 Ucciso: 6

ARMA Lanciafiamme



Questo Lanciafiamme può ridurre in cenere chiunque si trovi nella casella selezionata e nelle 8 caselle circostanti (Umani o Zombi che siano). Attaccare con questo ti costa 2 Punti Azione.

Se OOPS!: Il Lanciafiamme va A Secco e diventa inutile.

PA: 2 Raggio: $2 \uparrow 1 \downarrow$
OOPS!: 1 Mancato: No
Colpito: 3 Ucciso: 4 5 6

ARMA Manganello



Questo semplice Manganello può rivelarsi molto utile per tenere a bada gli Zombi che si avvicinano troppo.

Se OOPS!: Il Manganello si spezza e diventa inutile.

PA: 1 Raggio: $1 \uparrow 1 \downarrow$
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 5 Ucciso: 6

ARMA Pala



Quando possiedi questa Pala, se ti trovi su una casella verde (corrispondente al giardino) puoi pagare i PA di un intero turno per pescare 1 singola Carta extra.

Se OOPS!: Il manico della Pala si spezza e diventa inutile.

PA: 1 Raggio: $1 \uparrow 1 \downarrow$
OOPS!: 1 Mancato: 2 3
Colpito: 4 5 Ucciso: 6

OGGETTO Cesoie



Queste Cesoie possono essere utilizzate per attaccare utilizzando le Regole di Attacco Base, ma anche per passare attraverso i cespugli.

Costo PA: 0
Lancio: Si

OGGETTO Granata



Questa piccola Granata può essere lanciata fino a 5 caselle di fronte a te per far saltare in aria chiunque si trovi nella casella selezionata e nelle 8 caselle circostanti, sia che si trattino di Giocatori Zombi che Giocatori Umani.

Scartala una volta usata.

Costo PA: 1
Lancio: Si

OGGETTO Kit di Primo Soccorso



Questo kit ti consente di eliminare gli effetti del Morso di uno Zombi su di te, utilizzandolo subito dopo il morso. Se si gioca la variante "Ferite Mortali", puoi usarlo in qualunque momento per rimuovere 1 Segnalino Ferita. Conservalo fino al momento del bisogno e scartalo una volta usato.

Costo PA: 0
Lancio: Si

OGGETTO Scudo Anti-Sommossa



Quando possiedi lo Scudo Anti-Sommossa, sei immune agli attacchi frontal. Se 3 o più Zombi si allineano di fronte allo Scudo Anti-Sommossa ed attaccano, un Morso messo a segno distrugge lo scudo e lo rende inutile.

Costo PA: 0
Lancio: No

WE
ZOMBIE
ZOMBIE
ZP

EVENTO A Corto di Chiodi



Mentre cerchi di fortificare tutte le porte e le finestre rimaste, scopri di rimanere senza chiodi.

Non possono più essere costruite Barricate per un turno. Mantieni questa carta sul tavolo e scartala dopo il tuo prossimo turno.

EVENTO A Secco



La Macchina è A Secco e non può essere usata per scappare a meno che non viene messo il carburante. Per fare ciò, un Giocatore Umano in possesso della Tanica di Benzina deve raggiungere la macchina e, una volta lì, usare un Punto Azione per rimuovere questa carta e scartala. Fino ad allora, mantieni questa carta sul tavolo.

EVENTO Affamato



Incapace di imbattersi in qualche fonte di cibo, uno degli Zombi cade a terra morendo di fame.

Scegli un qualsiasi Zombi da rimuovere dal tavolo di gioco. Se è un Giocatore Umano Zombificato, puoi razziare i suoi Oggetti ed Armi per prendere ciò che ti serve e scartare il resto.

EVENTO Affamato



Incapace di imbattersi in qualche fonte di cibo, uno degli Zombi cade a terra morendo di fame.

Scegli un qualsiasi Zombi da rimuovere dal tavolo di gioco. Se è un Giocatore Umano Zombificato, puoi razziare i suoi Oggetti ed Armi per prendere ciò che ti serve e scartare il resto.

EVENTO Attento al Bagno



Il Giocatore Zombi aggiunge 1 nuovo Zombi in una qualsiasi casella libera all'interno del bagno. Questo Zombi ignora il numero massimo di Zombi in gioco.

EVENTO Balzo



L'avvistamento di un potenziale pasto è sufficiente a motivare anche il più lento degli Zombi.

Tutti gli Zombi rivolti verso uno qualunque dei Sopravvissuti si muovono e arrivano più vicini possibile a loro tenendo conto degli ostacoli.

EVENTO Batteria Morta



La Macchina ha la batteria scarica e non può essere usata per scappare finché non viene riparata. Mantieni questa carta sul tavolo finché non viene riparata. Se qualcuno ha la Batteria, deve andare su una qualunque casella di fronte alla Macchina e, una volta lì, usare un Punto Azione per rimuovere questa carta e scartarla.

EVENTO Buone Notizie!



Il notiziario annuncia che la Guardia Nazionale si è mobilitata in direzione della tua città.

Tutti i Giocatori Umani guadagnano 1 Punto Azione addizionale durante il loro prossimo turno. Mantieni questa carta e scartala dopo il tuo prossimo turno.

WE
ZOMBIE
ZOMBIE
ZP

EVENTO Cardio



La tua idoneità fisica può essere il tuo biglietto di sopravvivenza in questa epidemia di Zombi.

Puoi giocare un altro turno subito dopo la fine di quest'ultimo.

EVENTO C'è Posta Per Te



Ora la Cassetta della Posta è una Casella di Ricerca che deve essere ricercata dai Giocatori Umani in aggiunta alle normali condizioni di vittoria. Per ricercarla, devono posizionarsi di fronte ad essa (sul lato di fronte alla strada).

EVENTO Cercate Ancora



La tensione cresce all'interno del gruppo quando cominci a domandare se gli altri si stanno impegnando abbastanza a cercare le risorse di cui avete bisogno.

D'ora in poi ogni Casella di Ricerca deve essere ricercata da 2 diversi Sopravvissuti prima che i Giocatori Umani possano vincere il gioco.

EVENTO Cercate Meglio



Non hai trovato abbastanza risorse durante le tue ultime ricerche e devi iniziare a guardare più attentamente.

D'ora in poi saranno necessari 2 Punti Azione per ricercare una Casella di Ricerca.

EVENTO Cervello Putrefatto



Solo perchè mangi cervelli non significa che tu sappia come usarne uno.

Durante il loro prossimo turno, tutti gli Zombi possono usare 1 solo Punto Azione.

EVENTO Cittadino Morto



Un cadavere non scoperto in precedenza torna in vita nella stanza accanto.

Posiziona 1 nuovo Zombi in una qualsiasi casella libera di una stanza in cui non ci sia un Umano. Questo Zombi ignora il numero massimo di Zombi in gioco.

EVENTO Cittadino Morto



Un cadavere non scoperto in precedenza torna in vita nella stanza accanto.

Posiziona 1 nuovo Zombi in una qualsiasi casella libera di una stanza in cui non ci sia un Umano. Questo Zombi ignora il numero massimo di Zombi in gioco.

EVENTO Coincidenza Fortuita



Non appena ti dirigi verso un'apertura per costruire una Barricata, realizzzi che qualcun'altro se ne è già occupato in precedenza.

Posiziona subito una singola Barricata su una porta o una finestra senza pagare nessun Punto Azione.

WE
ZOMBIE
ZOMBIE
ZP

EVENTO Controlla Dietro



Il Giocatore Zombi aggiunge 1 nuovo Zombi in una qualsiasi casella libera corrispondente ai sedili posteriori della Macchina. Questo Zombi non può lasciare le caselle all'interno della Macchina, ma deve essere ucciso affinché qualcuno possa usare la Macchina per scappare.

EVENTO Doppia Sorpresa!



Mentre sei distratto con la ricerca, due Zombi entrano silenziosamente nella stanza e strisciano di soppiatto dietro di te.
Il Giocatore Zombi posiziona 2 nuovi Zombi adiacenti al Giocatore Umano. Questi Zombi ignorano il numero massimo di Zombi in gioco.

EVENTO Doppia Sorpresa!



Mentre sei distratto con la ricerca, due Zombi entrano silenziosamente nella stanza e strisciano di soppiatto dietro di te.
Il Giocatore Zombi posiziona 2 nuovi Zombi adiacenti al Giocatore Umano. Questi Zombi ignorano il numero massimo di Zombi in gioco.

EVENTO Dove Cerchiamo?



Vi fermate per raggrupparvi e riflettere su quale altro posto potrete controllare per trovare altri oggetti utili per difendervi.
I Giocatori Umani non possono ricercare altre Caselle di Ricerca per un turno. Completa questa ricerca, tieni questa carta e scartala dopo il prossimo turno.

EVENTO E' Chiusa!



Qualcuno ha chiuso una porta senza verificare se si fosse bloccata oppure no.

Il Giocatore Zombi sceglie una singola porta. Quella porta ora è chiusa e non può essere più aperta senza una Chiave. Posiziona il Segnalino Porta Chiusa sulla porta.

EVENTO E' Inceppata!



Queste cose accadono sempre nei momenti peggiori.

Il Giocatore Zombi sceglie un'arma da fuoco in gioco. Quell'Arma è inceppata e non può essere usata durante il prossimo turno del Giocatore Umano che la possiede. Tienila e scartala alla fine del tuo prossimo turno.

EVENTO E' Risorto!



In mezzo al prato, uno Zombi che credevi fosse morto in precedenza comincia a muoversi di nuovo.

Il Giocatore Zombi aggiunge 1 nuovo Zombi in una qualsiasi casella libera all'esterno. Questo Zombi ignora il numero massimo di Zombi in gioco.

EVENTO E' Risorto!



In mezzo al prato, uno Zombi che credevi fosse morto in precedenza comincia a muoversi di nuovo.

Il Giocatore Zombi aggiunge 1 nuovo Zombi in una qualsiasi casella libera all'esterno. Questo Zombi ignora il numero massimo di Zombi in gioco.

WE
ZOMBIE
ZOMBIE
ZP

EVENTO Evviva!



Hai fatto Tombola!

Dopo che questa ricerca è finita, pesca 5 carte addizionali. Conserva ciò che vuoi e scarta il resto.
Ignora le Carte Evento.

EVENTO La Cantina



Hai trovato la porta della Cantina. La tua ricerca finisce e posiziona il Segnalino Porta Cantina su questa Casella di Ricerca. Ora la Casella di Ricerca dentro la Cantina deve essere ricercata prima che i Giocatori Umani possano vincere il gioco. Se peschi questa carta dalla Casella di Ricerca della Macchina, ignorala e scartala.

EVENTO Fortezza



Hai trovato il materiale adatto per costruire barricate più resistenti alle mani zannute degli Zombi.

Ora servono 5 Zombi per passare attraverso una porta o una finestra barricata.

EVENTO Guardate Che C'è



Mentre rovisti in giro, ti accorgi che c'è una scatola di munizioni proprio vicino ai tuoi piedi.

I Giocatori Umani possono scegliere una qualunque arma da fuoco che è rimasta Scarica e ricaricarla liberamente. Questa carta deve essere scartata immediatamente dopo l'uso.

EVENTO In Marcia



Il Giocatore Zombi sceglie uno Zombi ed usa i suoi 3 Punti Azione.

Dopo che lo Zombi si è mosso, completa la ricerca a meno che tu non sia stato allontanato dall'attacco dello Zombi. Puoi comunque contare questa Casella di Ricerca come completata.

EVENTO La Cena è Servita



Il rumore dei tuoi movimenti attira l'attenzione degli Zombi che si trovano nei dintorni.

Il Giocatore Zombi aggiunge e muove subito 2 nuovi Zombi (entro il massimo consentito) lungo un bordo a sua scelta. Questo non influenza il suo prossimo turno.

EVENTO La Cena è Servita



Il rumore dei tuoi movimenti attira l'attenzione degli Zombi che si trovano nei dintorni.

Il Giocatore Zombi aggiunge e muove subito 2 nuovi Zombi (entro il massimo consentito) lungo un bordo a sua scelta. Questo non influenza il suo prossimo turno.

EVENTO L'hai Aggiustata!



Dopo aver dato un'occhiata ai danni, qualcuno nel tuo gruppo riesce a riparare un'Arma rotta.

Il Giocatore Umano sceglie un'Arma rotta in gioco per ripararla. Questa carta non può essere usata per ricaricare un'arma da fuoco che è Scarica.

WE
ZOMBIE
ZOMBIE
ZP

EVENTO L'hai Rotta!



Nella frenesia della lotta, qualcuno nel tuo gruppo senza fare attenzione rompe accidentalmente la sua Arma.

Il Giocatore Zombi sceglie un'Arma in gioco. Quell'Arma ora è rottamata e non può essere riparata. Scarta immediatamente questa carta.

EVENTO Materiale Scadente



Il materiale che hai a disposizione non è adeguato a sopportare l'avanzata dell'orda di Zombi.

Ora servono 3 Zombi per passare attraverso una porta o una finestra barricata.

EVENTO Non Così in Fretta



Questa carta può essere utilizzata per cancellare l'effetto della carta "Tutti di Sotto". Se quest'ultima è già in gioco, puoi decidere di scartarla ora. In caso contrario, conservala finché qualcuno non pesca la carta "Tutti di Sotto", a quel punto potrai decidere se farla scartare o meno. Scarta questa carta una volta utilizzata.

EVENTO Paura



Non appena inizi ad ascoltare i rumori dei non-morti che si trascinano intorno a te, sei paralizzato dalla paura.

La tua ricerca termina subito e perdi tutti i tuoi Punti Azione rimasti in questo turno e anche nel prossimo.

EVENTO Perdere la Ragione



L'ansia di sopravvivere e la paura di morire hanno la meglio su di te, portandoti alla pazzia.

La tua ricerca ed il tuo turno finiscono. Durante il tuo prossimo turno, il Giocatore Zombi ha il pieno controllo dei tuoi Punti Azione. Scarta questa carta dopo il tuo prossimo turno.

EVENTO Rigor Mortis



La rigidità che comporta la morte inizia a prendere il sopravvento sull'orda dei non-morti.

Gli Zombi perdono tutti i loro Punti Azione durante il loro prossimo turno.

EVENTO Senza Speranza



Un membro del tuo team decide di farla finita e diventa uno Zombi.

Il Giocatore Zombi sceglie un Giocatore Umano con un'arma da fuoco funzionante, che si suicida. I suoi oggetti restano sulla sua casella finché un altro Giocatore Umano non la ricerca come se fosse una Casella di Ricerca, prendendo ciò che è utile.

EVENTO Siamo a Posto



Decidi che il tuo gruppo ha già quasi tutto ciò che occorre per attendere fino all'arrivo degli aiuti.

I Giocatori Umani scelgono una qualunque Casella di Ricerca che non è stata ancora ricercata. Quella casella non è più un obbligo ricercarla per vincere.

WE
ZOMBIE
ZOMBIE
ZP

EVENTO Sorpresa!



Mentre sei distratto con la ricerca, uno Zombi si avvicina in silenzio alle tue spalle.
Posiziona 1 nuovo Zombi adiacente al tuo Sopravvissuto (o nella casella più vicina possibile). Questo Zombi ignora il numero massimo di Zombi in gioco.

EVENTO Sorpresa!



Mentre sei distratto con la ricerca, uno Zombi si avvicina in silenzio alle tue spalle.
Posiziona 1 nuovo Zombi adiacente al tuo Sopravvissuto (o nella casella più vicina possibile). Questo Zombi ignora il numero massimo di Zombi in gioco.

EVENTO Tutti di Sotto



Senza dare importanza a quello che gli altri pensano, tu decidi che la Cantina è l'unico posto sicuro.
A partire da adesso, se la Cantina è in gioco, il primo Giocatore Umano che ci si barrica dentro da solo vince la partita. Altrimenti, scarta questa carta e continua a giocare la partita normalmente.

EVENTO Vengono a Prendervi



Avvertendo un potenziale spuntino nei paraggi, gli Zombi si muovono rapidamente spinti dalla loro incessante fame.
Tutti gli Zombi guadagnano il doppio dei Punti Azione durante il loro prossimo turno. Consegnala questa carta al Giocatore Zombi, che la scatterà alla fine del turno.

OGGETTO Walkie-Talkie



Ogni Giocatore Umano con un Walkie-Talkie può condividere i suoi Punti Azione con chiunque altro sia in possesso di un Walkie-Talkie.
Ogni PA regalato viene sottratto dal tuo prossimo turno, e puoi condividere un solo PA di un turno alla volta.

Costo PA: 0
Lancio: No

OGGETTO Walkie-Talkie



Ogni Giocatore Umano con un Walkie-Talkie può condividere i suoi Punti Azione con chiunque altro sia in possesso di un Walkie-Talkie.
Ogni PA regalato viene sottratto dal tuo prossimo turno, e puoi condividere un solo PA di un turno alla volta.

Costo PA: 0
Lancio: No

OGGETTO Walkie-Talkie



Ogni Giocatore Umano con un Walkie-Talkie può condividere i suoi Punti Azione con chiunque altro sia in possesso di un Walkie-Talkie.
Ogni PA regalato viene sottratto dal tuo prossimo turno, e puoi condividere un solo PA di un turno alla volta.

Costo PA: 0
Lancio: No

OGGETTO Walkie-Talkie



Ogni Giocatore Umano con un Walkie-Talkie può condividere i suoi Punti Azione con chiunque altro sia in possesso di un Walkie-Talkie.
Ogni PA regalato viene sottratto dal tuo prossimo turno, e puoi condividere un solo PA di un turno alla volta.

Costo PA: 0
Lancio: No

WE
ZOMBIE
ZOMBIE
ZOMBIE

WE
ZOMBIE
ZOMBIE
ZOMBIE