

TWILIGHT CREATIONS™ e RAVEN DISTRIBUTION presentano:

ZOMBI!!!!

Un Gioco di Todd e Kerry Breitenstein

Terza Edizione

MIGLIA E MIGLIA PRIMA DI POTER RIPOSARE!

Prima di tutto, vorremmo prenderci un attimo di tempo per ringraziare i tanti fan per tutta l'attenzione e la fiducia mostratoci nel corso degli anni!

Zombi!!!! nasce nel 2001 e in questi quindici anni il suo successo è cresciuto a dismisura, come un'epidemia, dando vita addirittura a numerosi tentativi di imitazione!

Anche se *Todd A. Breitenstein*, autore di Zombi!!!!, non è più con noi per gioire di questo successo, vogliamo comunicarvi quanto siamo orgogliosi del gioco che stringete tra le mani. Speriamo possiate divertirvi e spaventarvi così come noi ci siamo entusiasmati e divertiti nel dargli (non)vita.

Grazie per aver acquistato **Zombi!!!!** **Terza Edizione**, che sia la prima volta... o anche la terza! Questo gioco nasce dagli innumerevoli film di zombi che abbiamo imparato ad apprezzare. Tenendo presente tutto questo, speriamo comprenderete se diciamo che Zombi!!!! non è per niente un gioco simpatico. Sebbene sia molto, molto divertente! In effetti, qualunque cosa contenga un così elevato numero di cadaveri ambulanti non può poi essere così malaccio. Ebbene sì, morirete e sarete costretti a ricominciare da capo. E sì, vi troverete chiusi in un angolo, accerchiati da morti di giornata. Eppure, se sarete i primi ad uscire vivi dalla città, procurerete un tale disappunto nei vostri compagni di gioco... che alla fine ne sarà davvero valsa la pena!

In Memoria di Todd A. Breitenstein

CONTENUTO:

- 30 Tessere Mappa
- 50 Carte Evento
- Segnalini Vita
- Segnalini Proiettile
- Segnalini Porta
- Segnalini Sopravvissuti
- 6 Pedine Giocatore in Plastica
- 100 Zombi in Plastica (4 modelli)
- 2 Dadi da 6
- Questo Regolamento

OBIETTIVO DEL GIOCO

Gioco Classico: Lo scopo di Zombi!!!! è di essere i primi a raggiungere la casella centrale della tessera "Eliporto", eliminare tutti gli zombi che si trovano su quella casella e fuggire dall'orda in arrivo. Alternativamente, un giocatore può vincere quando è il primo a raccogliere 25 zombi.

Gioco Cooperativo: Tutti i giocatori devono riuscire a raggiungere la casella centrale della tessera Eliporto.

Gioco a Squadre: Entrambi i membri del vostro gruppo devono riuscire a giungere nella casella centrale della tessera Eliporto.

Missione di Soccorso: Recuperate i sopravvissuti e poi giungete alla casella centrale della tessera Eliporto. Vedi anche lo scenario "Missione di Soccorso".

Fino all'Ultimo Uomo: Giungete al centro della casella della tessera Eliporto prima di trasformarvi in zombi. Vedi anche lo scenario "Fino all'Ultimo Uomo".

Elicottero Militare: Giungete al centro della casella della tessera Eliporto con un'arma. Vedi anche lo scenario "Elicottero Militare".

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di iniziare, disponete il materiale nel seguente modo:

- Mettete la Piazza Centrale al centro del tavolo di gioco.
- Rimuovete l'Eliporto e mescolate il resto delle tessere mappa in un'unica pila coperta. Infilate l'Eliporto da qualche parte all'incirca nel mezzo del mazzo e ponete la pila in modo che tutti possano raggiungerla facilmente.
- Mescolate le carte Evento e distribuitene 3 ad ogni giocatore. Piazzate anche il mazzo di carte in modo che sia raggiungibile da tutti.
- Ogni giocatore prende una Pedina e la piazza nella casella centrale della Piazza Centrale.
- Ogni giocatore comincia il gioco con 3 segnalini Proiettili e 3 segnalini Vita.
- Sistemate tutti gli zombi e segnalini così che tutti possano raggiungerli comodamente.
- Comincia il giocatore che ha visto un film sugli zombi più di recente. Se c'è un pareggio, tirate un dado: il risultato più alto inizia.

TESSERE MAPPA

Quando la prima tessera viene pescata, va piazzata adiacente alla Piazza Centrale,

SEQUENZA DI GIOCO

Nel corso di ogni turno, ogni giocatore dovrà seguire tutte le seguenti fasi, in questo preciso ordine:

1. Pesca una tessera Mappa e piazzala sul tavolo (vedi Tessere Mappa).
 2. Combatti gli zombi eventualmente presenti nella tua casella attuale (vedi Combattimento).
 3. Pesca fino ad avere 3 carte Evento in mano, se ne hai meno (vedi Carte Evento).
 4. Tira un dado da sei per il Movimento (vedi Regole di Movimento).
 5. Tira un dado da sei per il Movimento degli Zombi (vedi Regole di Movimento).
 6. Alla fine del tuo turno, puoi scartare 1 carta Evento dalla tua mano.
- Dopo aver deciso se scartare o meno una carta, il gioco continua in senso orario attorno al tavolo. Quando tutti i giocatori hanno completato il proprio turno, si considera concluso un round.

collegando le strade tra loro. Le tessere possono essere ruotate in qualunque direzione prima di essere piazzate, ma non si può far terminare bruscamente una strada contro il lato di un edificio.

Per ogni tessera successiva valgono le medesime regole, potendole collegare ora non solo alla Piazza Centrale, ma anche alle nuove tessere già piazzate.



Quando viene pescato l'Eliporto, il giocatore con il numero minore di zombi raccolti sceglie dove piazzarlo. In caso di pareggio, decide chi ha più Proiettili. Se è ancora un pareggio, ognuno tira un dado e il risultato più alto vince.

Nota: l'Eliporto dovrebbe essere considerato come un pezzo di mappa con quattro accessi, tutti percorribili. Precisamente: potete piazzare tessere mappa su ogni lato dell'Eliporto.

Tessere Mappa Specifiche

Ognuna di queste ha un nome in alto che la contraddistingue, assieme al numero di Zombi (Z), Vita (V) e Proiettili (P) che dovete piazzarvi sopra.

Gli zombi possono essere piazzati ovunque nell'edificio anche se non più di 1 zombi potrà occupare ogni singola casella. Alcune tessere permetteranno di piazzare zombi e di muovere sia zombi che pedine giocatore in caselle che si trovano al di fuori dell'edificio e che non vengono considerate strada aperta. Potete riconoscere le caselle accessibili grazie alle linee bianche: ogni casella che può essere raggiunta solo passando sopra una linea bianca, è una casella giocabile e quindi accessibile.

Proiettili e Vite devono essere piazzati negli edifici se presenti: non più di 1 segnalino nella stessa casella.

L'Eliporto e la Piazza Centrale non sono considerati edifici.

SEGNALINI PORTA:



Piazzate un segnalino Porta su di una casella dell'edificio specifico (dotato di un nome) dove volete, basta che sia adiacente ad una casella di strada. Il movimento verso l'interno dell'edificio e verso il suo esterno, dovrà avvenire tramite la casella dove è stata piazzata la porta. Vedi l'illustrazione a destra:

Tessere Mappa Generiche

Queste tessere non hanno nome e nemmeno Zombi (Z), Vita (V) o Proiettili (P). Quando aggiungete una tessera di questo genere sul tavolo, piazzate 1 zombi (X) ai bordi di ogni casella che collega le strade all'esterno,



COMBATTIMENTO

Ogni volta che si inizia il proprio nella stessa casella di uno zombi o che si arrivi in una casella occupata da uno zombi durante il proprio movimento, ha inizio un combattimento.

Il combattimento si risolve tirando un dado da sei: serve un 4, 5 o 6 per uccidere uno zombi! Se invece il risultato è inferiore a 4, si possono usare segnalini Proiettile per aumentare il risultato dello stesso numero, ad esempio 1 Proiettile per un +1, 2 per un +2 e così via.



RISULTATO: CIAO CIAO, ZOMBI!



Se non si hanno segnalini Proiettile a sufficienza, o se preferite non farne uso, dovrete scartare 1 Vita.

Il combattimento continua fino a quando il giocatore elimina lo zombi o... finisce le Vite. Non si può mai abbandonare un combattimento a meno che una carta o un'altra regola non lo permettano specificatamente.

Quando un giocatore elimina uno zombi, questo viene piazzato assieme agli altri che ha già sconfitto, nella sua piccola mucchia personale.

MORTE

Quando un giocatore termina le Vite, perde anche il resto del suo movimento e la sua pedina viene rimossa dalla mappa. Il giocatore perde anche metà dei suoi zombi raccolti (arrotondati per difetto), assieme a tutte le sue armi e oggetti piazzati scoperti sul tavolo. Infine il giocatore perde anche il resto del suo turno ad eccezione del Movimento degli Zombi e l'eventuale scarto della carta.

All'inizio del suo prossimo turno, il giocatore comincerà dal centro della Piazza Centrale con 3 Proiettili e 3 Vite, dopodiché potrà compiere normalmente il suo turno.

Gioco Cooperativo: in questa variante i giocatori che muoiono ricominciano con un segnalino Vita in meno. Se cominciano il turno con meno di un segnalino Vita, vengono estromessi dal gioco. Per essere più chiari: tre colpi e sei fuori. Per non confondervi in queste situazioni, invece di scartare un segnalino quando perdete un combattimento, semplicemente giratelo su se stesso. Quando invece morite, scartate il segnalino.

SEGNALINI

Per rendervi la vita più semplice potete decidere di girare i segnalini su loro stessi invece di riporli nella scatola, ma scegliete l'opzione che ritenete più comoda.

Ogni giocatore non potrà avere più di 5 segnalini Vita, ma non c'è limite invece al numero di segnalini Proiettile.

CARTE EVENTO

Ogni giocatore comincia con 3 carte Evento in mano, e ne pesca fino ad averne 3 nella fase 3 di ogni turno (vedi sopra). Un giocatore può giocare solo 1 carta Evento per round (vale a dire dall'inizio del suo turno fino all'inizio del suo prossimo turno). Le carte Evento possono essere giocate in qualunque momento (anche quando non è il vostro turno), con il limite di una sola a giocatore per round.

Ogni giocatore non può mai avere più di 3 carte in mano alla fine del suo turno. Se ne ha di più dovrà scartarne fino ad averne un totale di 3.

Nella fase finale del suo turno, un giocatore può decidere di scartare una carta Evento: lo scarto identifica la fine del suo turno, nonché il fatto che quel giocatore non potrà più compiere azioni fino all'inizio del suo prossimo turno (a meno che non abbia una carta che lo permetta specificatamente). Scartare una carta già in gioco non conta come "carta giocata per quel round". Se vi sembra che una carta Evento contraddica una regola del gioco, è tutto ok, la regola sulla carta supera la regola del gioco.

Se il mazzo di carte termina, rimescolate la pila degli scarti e ricominciate a pescare.

In questo set base di Zombi!!! troverete due diversi tipi di carte Evento: Oggetti/Armi e carte Evento regolari.

Carte Oggetto/Arma

Queste vengono poste di fronte al giocatore e solitamente offrono un vantaggio quando vengono scartate, oppure hanno una durata o ancora possono essere usate all'accadere di un determinato avvenimento (come ad esempio fallire un combattimento).

Oggetti e armi devono essere giocati durante il proprio turno, ricordando che ogni volta che si pone una carta sul tavolo in questo modo, conta come carta giocata per quel round.

Oggetti e armi di fronte a voi non contano per il numero totale di carte che potete tenere in mano. Potete avere 1 solo oggetto o arma di fronte a voi per tipo (quindi una sola copia di ogni singola arma/oggetto), e potrete fare uso solo di uno di queste per combattimento.

Altre Carte Evento

Queste carte sono dotate di una grande varietà di altri effetti e possono essere giocate in qualunque momento abbia senso: il loro effetto si applica immediatamente.

Gioco Cooperativo: Nel gioco cooperativo ogni giocatore DEVE usare una carta Evento per turno. Se non ci riesce per qualche ragione, dovrà scartarne una. Quando una carta dice "giocatore bersaglio", nel gioco cooperativo si intende sempre un altro giocatore e mai se stessi.

MOVIMENTO

Tutti i movimenti vengono fatti ortogonalmente (vale a dire, mai in diagonale).

Per muovere il proprio personaggio sarà necessario tirare un dado da 6, **aggiungerlo al numero di segnalini Vita posseduti in quel momento**, e muoversi di quel totale di spazi.

È possibile decidere di non utilizzare tutto il proprio Movimento e di fermarsi quando si vuole. Non è permesso alcun Movimento in diagonale, tuttavia due o più giocatori possono occupare il medesimo spazio. Per muoversi da una tessera Mappa all'altra è obbligatorio fare uso degli spazi di strada. Per entrare e uscire dagli edifici è necessario fare uso della casella nella quale è piazzato il segnalino Porta.

Se ci si muove su di una casella con uno zombi, il combattimento ha inizio immediatamente (vedi Combattimento). Se sopravvivete, potrete fare uso del vostro Movimento rimanente.
Se ci si muove su di una casella che contiene

segnalini Vita o Proiettili e nessuno zombi, i segnalini vengono subito aggiunti a quelli posseduti dal giocatore. Se invece c'è uno zombi, dovrete eliminarlo prima di poter raccogliere i segnalini.

MOVIMENTO DEGLI ZOMBI

Il movimento degli zombi viene effettuato tirando un dado da 6 e muovendo quel numero di zombi di una casella ciascuno. Se ce ne sono meno del risultato sulla mappa, potete muoverli tutti.

Nessuno zombi può essere mosso due volte dallo stesso giocatore nello stesso turno, infine tutte le regole per il movimento dei giocatori si applicano anche agli zombi, con le seguenti eccezioni:

- Ogni casella non può ospitare più di uno zombi.
- Gli zombi possono essere mossi su caselle dove si trovano uno o più giocatori, facendo scattare quindi un combattimento.

VINCERE LA PARTITA

Ci sono tre modalità di gioco in questa nuova edizione di Zombi!!!, ognuna con le sue condizioni di vittoria.

Gioco Classico

Il primo giocatore che raggiunge la casella centrale dell'Eliporto eliminando gli zombi su quella casella o raccogliendo 25 zombi, vince la partita!

Gioco Cooperativo

I giocatori vincono se tutti raggiungono l'Eliporto. Perdono con la morte anche di un singolo giocatore.

Gioco a Squadre

Una squadra vince quando entrambi i giocatori dai quali è formata giungono alla casella centrale dell'Eliporto prima delle altre squadre. Naturalmente possono arrivare anche in momenti differenti.

REGOLE AGGIUNTIVE E CHIARIMENTI

- Ogni casella può contenere un Segnalino Vita o Proiettile, MAI entrambi contemporaneamente.
- Una volta piazzati sulla mappa, i segnalini Vita e Proiettile non possono più essere spostati altrove.
- Nessun giocatore può avere più di cinque Segnalini Vita.
- Non ci sono limiti al numero di Segnalini Proiettile che si possono raccogliere.
- Se la Carta Evento "Fonte di Cibo Alternativa" è in gioco, la partita può essere vinta raggiungendo la casella centrale dell'Eliporto che ci siano zombi o meno.

GIOCO VELOCE

Se desiderate provare a giocare una partita più rapida: una volta estratto l'Eliporto, nessuno pesca più carte Evento e tutti i giocatori tirano due dadi per il Movimento.

SCENARI

Missione di Soccorso

- Quando piazzate tessere mappa dotate di edifici con un nome, prendete e posizionate il numero di Proiettili e Vite segnato sull'edificio, più sufficienti segnalini Sopravvissuto così da riempire ogni altra casella rimasta vuota nell'edificio: piazzateli a faccia coperta sul tavolo di gioco, mescolateli e poi ponetene uno per casella vuota dell'edificio, sempre coperti.
- Ogni giocatore o squadra deve recuperare 1 o 2 Sopravvissuti, decidetelo prima di iniziare (con 2 la partita sarà più lunga), dopodiché la vittoria si otterrà sempre raggiungendo l'Eliporto.
- Si raccoglie e trasporta un solo Sopravvissuto alla volta, giungendo nella casella che occupa.
- Se un giocatore con un Sopravvissuto al seguito muore, il Sopravvissuto viene piazzato nell'edificio più vicino che abbia almeno una casella lecita.
- I Sopravvissuti non possono essere bersagliati dagli effetti delle carte, ma i giocatori possono esserlo come al solito.
- Per ogni Sopravvissuto recuperato, potrete giocare una carta Evento aggiuntiva ogni round.

- Nel gioco cooperativo, tutti e 18 i Sopravvissuti dovranno essere recuperati per vincere, ma non si potranno giocare carte Evento aggiuntive come appena menzionato.

I seguenti edifici conterranno questo numero di Sopravvissuti:

- Negozi degli Skate - 2 Sopravvissuti
- Ospedale - 4 Sopravvissuti
- Stazione dei Pompieri - 2 Sopravvissuti
- Fioraio - 1 Sopravvissuto
- Ferramenta - 2 Sopravvissuti
- Negozi di Articoli Sportivi - 1 Sopravvissuto
- Negozi di Armi Militari - 1 Sopravvissuto
- Negozi di Giardinaggio - 2 Sopravvissuti
- Negozi di Giocattoli - 3 Sopravvissuti

Fino all'Ultimo Uomo

- Scegliete un giocatore: sarà colui o colei che giocherà gli zombi. Non avrà una pedina in gioco, ma bensì controllerà tutti gli zombi sulla mappa. Tutti gli altri giocatori scelgono una pedina come al solito... sono ancora umani vivi, per il momento!
- I giocatori umani avranno lo scopo di raggiungere l'Eliporto, come di consueto.
- I giocatori zombi hanno invece lo scopo di trasformare tutti gli umani in non morti, e vincere così la partita.
- Quando un giocatore perde la sua ultima Vita in combattimento, scarta la propria pedina e diventa uno zombi.
- Il/i giocatore/i che controllano gli zombi agiranno a turno: piazzeranno gli zombi sulle tessere che verranno estratte e controlleranno gli zombi durante il Movimento degli Zombi nei turni altrui. Se a controllare gli zombi è più di un giocatore, faranno a turno nel piazzare e muovere (lo stesso giocatore farà entrambe le cose nello stesso turno). Poi potranno giocare carte come al solito, scartando dopo la fase del Movimento degli Zombi.
- Nota:** alcune carte saranno ingiocabili per i giocatori Zombi, ovviamente.
- Durante la fase di Movimento degli Zombi, questi verranno mossi e controllati unicamente dai giocatori Zombi, i quali potranno muovere tutti gli zombi sulla tessera mappa del giocatore che svolge il suo turno nonché quelli delle tessere adiacenti a

quella in cui si trova il giocatore.

- Se un giocatore è uno Zombi, durante il suo turno potrà tirare un dado e muovere quel numero di zombi di una casella, scegliendo tra quelli che desidera sull'intera mappa.
- Tutti i giocatori, inclusi i giocatori Zombi, dovranno giocare una carta per turno: se non vi riusciranno, dovranno scartarne una alla fine del loro turno.
- Quando una carta dice "giocatore bersaglio", si intende sempre un altro giocatore e mai se stessi.

Elicottero Militare

In questo scenario si vince raggiungendo la casella centrale dell'Eliporto come sempre, ma oltre questo bisognerà recarsi sul posto dotati di un'arma.



RICONOSCIMENTI di ZOMBI!!! Terza Edizione

Ideato da: Todd A. Breitenstein e Kerry Breitenstein
Illustrazioni: Dave Aikins

Illustrazioni Tessere Mappa: Kurt Miller

Ulteriore Sviluppo: Jonathan Breitenstein, Mark Bordenet, Darin Hinners

Editing: Todd e Kerry Breitenstein

Playtester: il solito gruppo di Affezionati Nonviventì.

Copyright © 2016 Twilight Creations, Inc. - Tutti i Diritti Riservati.
Zombies!!!, il logo Zombies!!!, la Twilight Creations, Inc., il logo Twilight Creations, Inc., e la scritta "Where Fun Comes To Life" sono marchi o marchi registrati della Twilight Creations, Inc. - Tutti i Diritti Riservati.

Versione Italiana © 2016 Raven Distribution srl - Utilizzato con Licenza.

Editor: Roberto Petrillo, Enrico Emiliani
Traduzione: Dario Lazzari, Roberto Petrillo
Art Director: Dario Lazzari

RIP Todd A. Breitenstein 1966-2013

SOPRAVVIVENZA IN STILE...

ZOMBI!!!!

Il fucile a canne mozze tuonò. Il corpo senza vita volò via dal parabrezza mentre la jeep entrava nella zona parcheggio del fast-food messicano.

Al di fuori le strade erano disseminate di morti viventi che seguivano lentamente il veicolo dei due sopravvissuti.

Un tir rovesciato nel mezzo della strada costrinse Loren a fare una deviazione. La jeep sobbalzò sul marciapiede. "La zona di atterraggio degli elicotteri è da quella parte!" urlò Bruno indicando nella direzione opposta mentre ricaricava il fucile con i suoi ultimi sei colpi.

"Taglieremo attraverso il parcheggio e faremo il giro!" strillò Loren compiendo una curva a gomito sulla sinistra.

Attraversando il parco giochi del fast-food la jeep schiacciò un paio di zombi che stavano pasteggiando con i miseri resti di un bambino.

"Non da quella parte!" Bruno si alzò in piedi nella jeep e caricò il fucile puntandolo verso l'orda di cadaveri che giungeva verso di loro. Tagliando la strada, Loren fu costretta a

pigiare sui freni per evitare di colpire il rottame in fiamme davanti a loro. Le ruote stridettero mentre la jeep slittava verso la macchina infuocata. Bruno volò oltre il parabrezza e Loren battè forte la testa sul volante.

Intontita e insanguinata, rialzò la testa e si pulì gli occhi dal sangue. Bruno era steso immobile sul cofano della jeep. Loren voltò dolorosamente il capo e vide l'ammasso di zombi farsi strada dagli angoli del fast-food.

Inserì la retromarcia. Le ruote urlarono. Non si stavano muovendo di un millimetro.

Loren si sporse per guardare oltre il corpo di Bruno. Il parafrangente era incastrato nel rottame davanti a loro. Erano bloccati.

Voltandosi di nuovo, vide gli zombi avvicinarsi. Allargò le gambe e si chinò in avanti per estrarre la pistola da sotto il sedile. Ancora confusa, si girò per aprire il fuoco sulla folla di morti viventi. Bruno fu risvegliato dal tuonare della pistola di Loren. Sentì un dolore acuto provenire dal suo braccio destro, mentre qualcosa gli stratonava la gamba sinistra.

Alzò la testa e vide gli zombi salire sulla jeep. Gli si aggrapparono addosso, uno gli strappò a morsi un lembo di carne dal braccio, un altro iniziò a masticargli la gamba.

Maledizione, pensò... mai andare nei fast-food... ti fottono sempre nei fast-food.

Ciò che stringi tra le mani è un piccolo gioco forse, ma capace di darti la sensazione di rivivere quegli attimi di suspense e terrore che si possono avere solo tentando di fuggire dalle grinfie dei morti viventi.

Quando si parla di sopravvivenza, la regola è "ognun per sè"! Non state a preoccuparvi del vostro compagno di scuola preferito o della vostra ragazza (potrete sempre averne un'altra). Quando li lascerete dietro di voi o quando dimenticherete di passargli quelle munizioni extra, sarete voi a farvi una grassa risata mentre vi avvicinerete a quell'isola dei Caraibi, lontana dall'epidemia zombi. Quindi, armatevi di fucile a canne mozze, caricate, e siate certi di colpire alla testa. Avrete una sola opportunità per giungere a quell'Eliporto: fate in modo che nessuno si metta sulla vostra strada, e ne uscirete vivi.

George Vasilakos

Autore del Gioco di Ruolo "All Flesh Must Be Eaten"

Maggio 2001