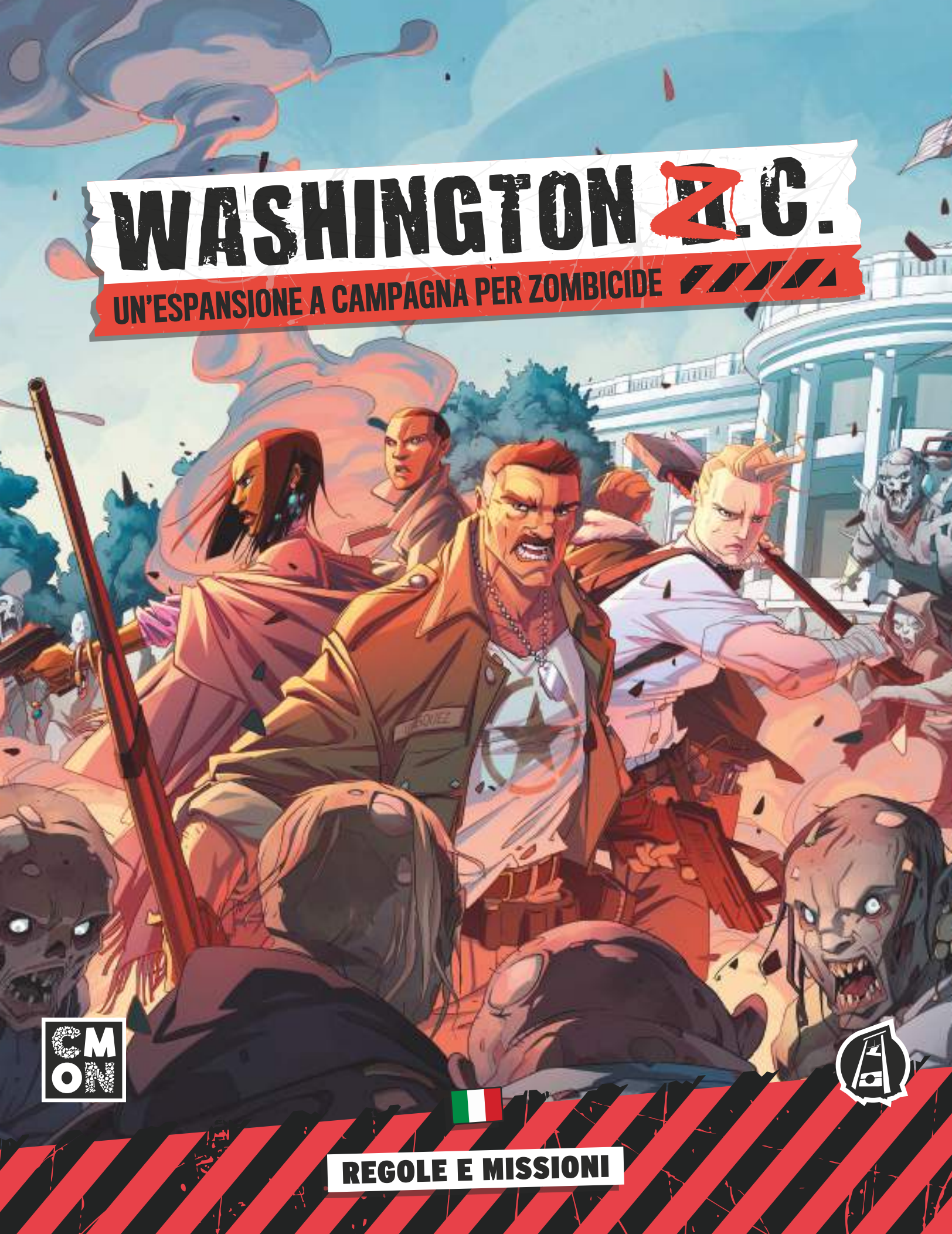


WASHINGTON Z.C.

UN'ESPANSIONE A CAMPAGNA PER ZOMBICIDE



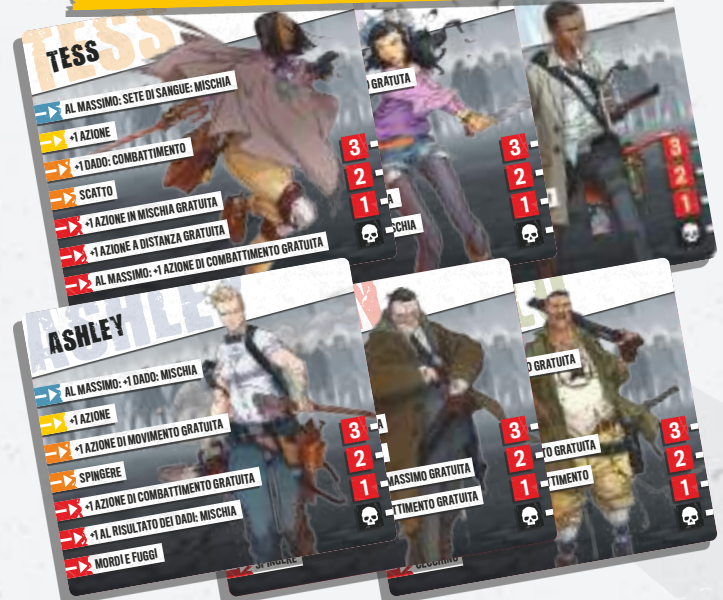
REGOLE E MISSIONI

CAPITOLI

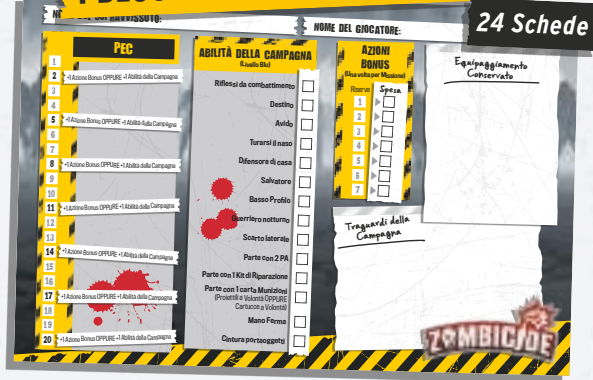
- **CONTENUTO**..... 2
- **LA CAPITALE OSCURA**..... 4
- **REGOLE AVANZATE** 4
 - REGOLE DELL'EQUIPAGGIAMENTO AVANZATO 4
 - Andare Al Massimo 5
 - Conservare l'Equipaggiamento..... 6
 - REGOLE DI KO / R.I.P. 7
 - REGOLE DELL'OROLOGIO E DELLA NOTTE 7
 - Regole della Notte 8
 - Fonti di Luce..... 8
- **REGOLE SPECIALI DI WASHINGTON Z.C...** 11
 - SERVIZI SEGRETI 11
 - CORRIDOI 11
 - HUMVEE 11
 - SACCHI DI SABBIA 11
 - CARRO ARMATO..... 12
- **REGOLE DELLA CAMPAGNA** 13
 - SCHEDA CAMPAGNA..... 13
 - Barra dei PEC 14
 - Abilità della Campagna 14
 - Azioni Bonus 14
 - Equipaggiamento Conservato..... 14
 - Traguardi della Campagna..... 15
 - CARTE OBIETTIVO 15
 - Preparazione 16
 - Prendere una Carta Obiettivo..... 17
 - Traguardi e Parole Chiave 18
- **CAMPAGNA DI WASHINGTON Z.C.: STATO INFETTO** 18
 - M1 - AFFRONTARE L'IMPOSSIBILE..... 18
 - M2 - NESSUNO RESTA INDIETRO 20
 - M3 - DEFCON 5: SPARIRE 21
 - M4 - ZONA DI GUERRA 22
 - M5 - DEFCON 4: REAZIONE RITARDATA 24
 - M6 - DEFCON 3: ESPLORANDO LA CASA..... 25
 - M7 - TROVARE LA LA TESSERA ELETTRONICA 26
 - M8 - RIPARARE L'ASCENSORE 27
 - M9 - DEFCON 2: RITMO FRENETICO 28
 - M10 - DEFCON 1: PRONTI A FARE FUOCO..... 29
- **NUOVE ABILITÀ** 31
- **RICONOSCIMENTI** 31
- **RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO**..... 32

#01 CONTENUTO

6 SCHEDE IDENTITÀ DEI SOPRAVVISSUTI



1 BLOCCO DI SCHEDE CAMPAGNA



8 SEGNALINI





6 TESSERE DI GIOCO (A 2 FACCE)



95 CARTE EQUIPAGGIAMENTO

6 Equipaggiamento di Partenza Avanzato

45 Equipaggiamento Avanzato



11 Armi Pimpate Avanzate

33 Equipaggiamento dei Servizi Segreti



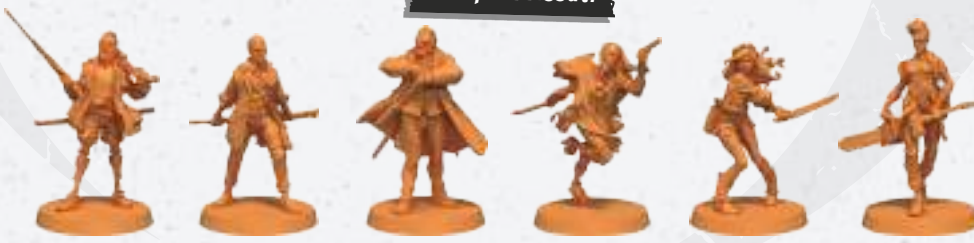
6 DADI AL MASSIMO



8 MINIATURE

6 Sopravvissuti

2 Compagni



Angelo

Justin

Anton

Tess

Mindy

Ashley

Il Presidente

Taylor

#02 LA CAPITALE OSCURA

E voi dov'eravate quando l'invasione degli zombie ebbe inizio? Io ovviamente me lo ricordo. Eravamo a Washington, D.C. Ancora non ci conoscevamo. Eravamo gente comune che faceva una vita comune. Eravamo consumatori con un lavoro e delle bollette da pagare. Mattoni in un muro. Ma come presto abbiamo scoperto, il destino non è mai scritto. Gli artisti siamo noi. A volte c'è soltanto bisogno di una piccola spinta. Già. Nel nostro caso, la spinta è stata bella grossa. All'inizio abbiamo sentito un rumore lontano, una specie di tuono dall'altra parte della città. Abbiamo visto la gente che fuggiva in senso opposto a rotta di collo, come pipistrelli scappati dall'inferno. Poi abbiamo sentito i colpi d'arma da fuoco, le esplosioni e le grida. Quella follia ha provocato la caduta del mondo e ha segnato l'inizio della nostra libertà totale. Quel giorno, Washington, D.C. è diventata Washington, Z.C., che sta per "Zombie City". Ora vi racconterò la nostra storia.

Zombicide: Washington Z.C. è un'espansione per *Zombicide: 2ª Edizione*. Questo libretto contiene delle regole avanzate per il sistema di *Zombicide*, nonché una campagna ambientata a Washington, Z.C.

Che cos'è una campagna? Una campagna è una serie di Missioni che racconta una storia in cui i Sopravvissuti sono gli eroi. Le scelte fatte dai giocatori hanno un'influenza diretta sullo sviluppo degli eventi. I Sopravvissuti si perfezionano lungo il cammino, ottenendo nuove Abilità e conservando le armi più potenti da una partita all'altra. La migliore ricompensa, tuttavia, non è il bottino: è il ricordo della storia che avete giocato e condiviso con i vostri amici.

Stato Infetto è una campagna di 10 Missioni che usa le regole avanzate contenute in questa espansione potenziando l'atmosfera del gioco. Sono incluse nuove regole per l'Equipaggiamento che consentiranno ai Sopravvissuti di andare Al Massimo, tirando dadi speciali per ottenere uccisioni di Zombie extra, ma col rischio di rompere l'arma. Questi dadi possono essere usati anche per conservare l'Equipaggiamento da una missione all'altra, con un po' di fortuna. Le nuove regole includono anche l'Orologio, un segnalino Primo Giocatore speciale che simula lo scorrere del tempo. Il sole sorge e cala sul tabellone, introducendo nel mondo di *Zombicide* le regole del combattimento notturno!

Zombicide: Washington Z.C. è un'espansione per *Zombicide: 2ª Edizione*.



#03 REGOLE AVANZATE

Le regole avanzate descritte in questo capitolo hanno lo scopo di arricchire le partite di *Zombicide* con nuove opzioni. Vengono usate nella campagna *Stato Infetto* (vedi pagina 18), ma possono arricchire anche le Missioni autoconclusive!

REGOLE DELL'EQUIPAGGIAMENTO AVANZATO

È proprio come nei film. I cattivi continuano a invadere la nazione meglio armata del mondo. Molti muoiono combattendo e lasciano in giro le loro armi quando si animano come zombie. Così tante armi, e solo due mani!



I mazzi Base Avanzati prendono il posto dei corrispondenti mazzi Equipaggiamento di *Zombicide*. Il mazzo Equipaggiamento dei Servizi Segreti viene usato nell'ambientazione di Washington. Questi mazzi fanno uso delle nuove regole Al Massimo e Conservazione.

Zombicide: Washington Z.C. include vari mazzi Equipaggiamento che usano i dadi speciali Al Massimo.

- I mazzi Base Avanzati di Washington sostituiscono i mazzi Equipaggiamento, Equipaggiamento di Partenza e Armi Pimpate di *Zombicide: 2ª Edizione*, con i valori per Al Massimo e Conservazione descritti nella prossima pagina. **Per usarli è sufficiente sostituire i mazzi corrispondenti con le loro controparti Avanzate.**
- Il mazzo Equipaggiamento dei Servizi Segreti viene usato con la campagna e le tessere di *Zombicide: Washington Z.C.* (vedi pagina 11).

! I DADI AL MASSIMO

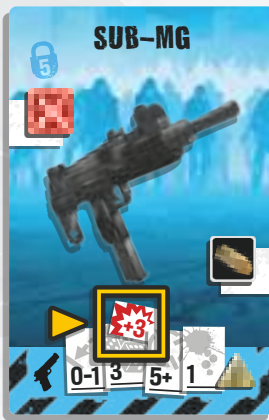
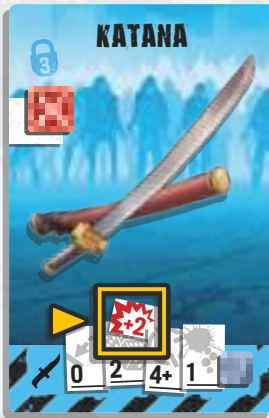
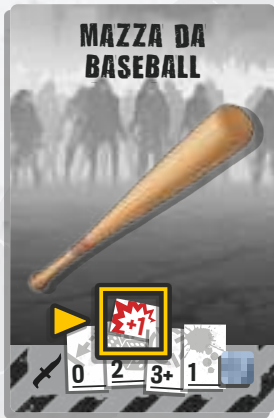
I dadi Al Massimo si usano come i dadi regolari, ma c'è un simbolo speciale di Rottura che sostituisce l'1. Applicare gli effetti di gioco corrispondenti quando ottenete un risultato Rottura.



Il Simbolo di Rottura sostituisce l'1 sui dadi Al Massimo.

• ANDARE AL MASSIMO

Si, lo so che non dovrebbe funzionare così.
Ma sta' a guardare!



Il valore AI Massimo offre dadi extra da tirare contro gli Zombie, con il rischio di rompere e perdere l'arma.

Un giocatore può dichiarare di **andare AI Massimo** prima di effettuare una qualsiasi Azione di Combattimento col suo Sopravvissuto usando un'arma con un valore AI Massimo. Per l'Azione di Combattimento successiva, il giocatore aggiunge l'ammontare scritto di dadi AI Massimo ai dadi standard, poi risolve l'azione. Deve usarli tutti o non usarli. L'ammontare di dadi AI Massimo va sempre aggiunto alla riserva per intero.

I dadi AI Massimo funzionano come i dadi standard: aggiungono successi solo se il valore di Precisione dell'arma viene raggiunto. Tuttavia, se il giocatore ottiene 1 o più risultati Rottura su **qualsiasi** dado AI Massimo (SOLO dadi AI Massimo. I dadi standard non generano risultati Rottura), l'arma si rompe e la relativa carta arma va scartata subito dopo avere risolto l'Azione di Combattimento.

Le **armi doppie** si usano normalmente, aggiungendo i dadi AI Massimo di entrambe le armi alla riserva (ricordate che si aggiungono tutti o non si aggiungono affatto: o andate AI Massimo o andate a casa). Ogni risultato Rottura significa che 1 di quelle armi è persa. Quindi, se ottenete 2 o più risultati Rottura, entrambe le armi vanno perse.

IMPORTANTE: Non è consentito ripetere il tiro dei dadi AI Massimo in alcun modo (l'abilità Fortunato o le carte Proiettili a Volontà e Cartucce a Volontà non hanno nessun effetto su di essi, per esempio).

ESEMPIO 1: Justin va AI Massimo con una Mazza da Baseball. Con quell'arma tira 2 dadi standard e 1 dado AI Massimo. Tutti e 3 i dadi vengono raggruppati per un tiro a Precisione 3+. I dadi standard ottengono e , fornendo 1 successo. non è una Rottura, in quanto si tratta di un dado standard. Il dado AI Massimo ottiene , aggiungendo 1 successo. Il tiro di attacco fornisce un totale di 2 successi.

ESEMPIO 2: Justin va AI Massimo con uno Shotgun. Con quell'arma tira 2 dadi standard e 2 dadi AI Massimo. Tutti e 4 i dadi vengono raggruppati per un tiro a Precisione 4+. I dadi standard ottengono e , fornendo 2 successi. I dadi AI Massimo ottengono e , fornendo 1 successo e 1 Rottura. Il tiro di attacco fornisce un totale di 3 successi e 1 Rottura. I successi vengono assegnati normalmente, poi la carta Shotgun viene scartata.



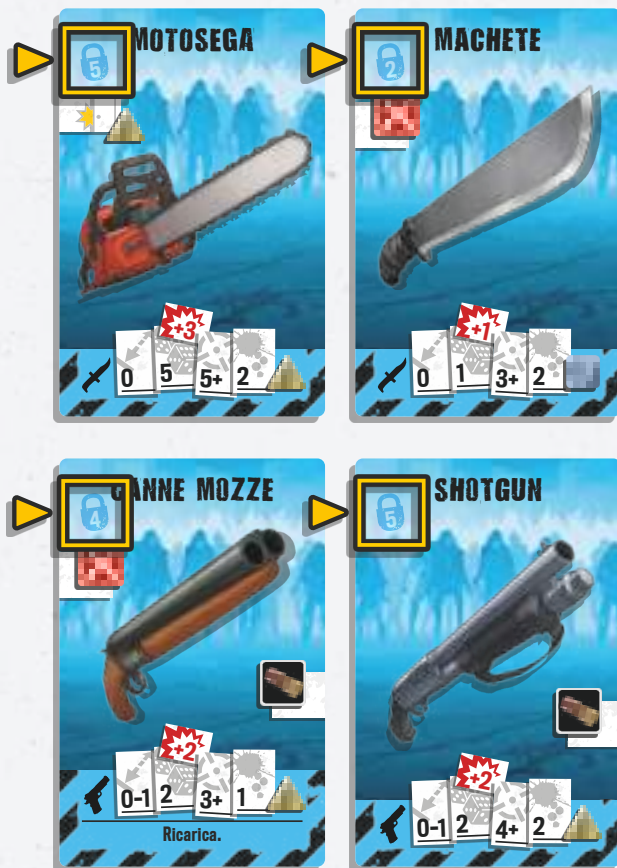
ESEMPIO 3: Justin va AI Massimo con le Katane doppie. Con ognuna di quelle armi tira 2 dadi standard e 2 dadi AI Massimo. Tutti i dadi vengono raggruppati per un uso doppio, per un totale di 4 dadi standard e 4 dadi AI Massimo a Precisione 4+. I dadi standard ottengono , , , e , fornendo 2 successi. I dadi AI Massimo ottengono , , , e , fornendo 3 successi e 1 Rottura. Il tiro di attacco fornisce 5 successi e 1 Rottura. Tutti i successi vengono assegnati normalmente, poi 1 carta Katana viene scartata. L'altra Katana può ancora essere usata.

ESEMPIO 4: Angelo va AI Massimo con le Sub-MG doppie, e ha una carta Proiettili a Volontà nel suo inventario. Con ognuna di quelle armi tira 3 dadi standard e 3 dadi AI Massimo. Tutti i dadi vengono raggruppati per un uso doppio, per un totale di 6 dadi standard e 6 dadi AI Massimo a Precisione 5+. I dadi standard ottengono , , , , , e , fornendo 1 successo. I dadi AI Massimo ottengono , , , , , e , fornendo 2 successi e 3 Rotture. I tiri dei dadi AI Massimo non possono essere ripetuti, il che significa che le Sub-MG vanno perse dopo che l'Azione a Distanza è stata risolta, a causa dei 3 risultati Rottura. Il giocatore può però usare la carta Proiettili a Volontà di Angelo per ripetere il tiro dei 6 dadi standard e cercare di migliorare i suoi risultati!



CONSERVARE L'EQUIPAGGIAMENTO

In realtà in giro ci sono armi a sufficienza per abbattere tutti gli zombie che volete, e ottenere del cibo non è troppo difficile se siete in grado di combattere per prendervelo. No, il vero problema è conservare e mantenere in funzione le armi migliori. I pezzi di ricambio sono un po' rari. Quindi non affezionatevi troppo, ok?



Il valore di Conservazione permette ai Sopravvissuti di conservare le carte Equipaggiamento da una partita all'altra. Mantenete un inventario bilanciato, dato che le armi più potenti spesso sono le più difficili da conservare!

I giocatori potrebbero decidere di giocare più partite di *Zombicide* consecutivamente con gli stessi Sopravvissuti, oppure di giocare una campagna come quella inclusa in questa espansione. In questi casi, il valore di Conservazione rappresenta la durezza delle carte Equipaggiamento e consente ai Sopravvissuti di conservarne alcune da una Missione all'altra.

L'inventario di ogni Sopravvissuto viene scartato alla fine di ogni Missione, ad eccezione delle carte Equipaggiamento che possiedono un valore di **Conservazione**. Tirate un ammontare di dadi Al Massimo corrispondente al valore di Conservazione di ognuna di quelle carte, individualmente:

- Se si ottengono 1 o più risultati **Rottura**, la carta Equipaggiamento va scartata. Si è guastata in qualche modo prima della Missione successiva ed è persa.
- Se non si ottiene nessun risultato **Rottura**, la carta Equipaggiamento è conservata. Il Sopravvissuto inizia la Missione successiva con quell'Equipaggiamento. La carta gli viene automaticamente assegnata durante la Preparazione, in aggiunta all'eventuale Equipaggiamento di Partenza a cui ha diritto. Può organizzare il suo inventario come preferisce prima che la partita inizi.

IMPORTANTE: Il tiro di Conservazione non può essere ripetuto in alcun modo.

Nei gruppi di gioco misti potrebbe accadere che non ci siano abbastanza carte Equipaggiamento di un certo tipo per i Sopravvissuti. In quel caso, i giocatori decidono quali Sopravvissuti ricevono le carte Equipaggiamento disponibili. Gli altri Sopravvissuti hanno perso le loro.

ESEMPIO: Mindy conclude una partita di *Zombicide* con una Motosega (Conservazione 5), un Machete (Conservazione 2), un paio di Canne Mozze (Conservazione 4) e una carta Equipaggiamento Cartucce a Volontà (che non ha un valore di Conservazione).

- La carta Equipaggiamento Cartucce a Volontà non ha un valore di Conservazione e quindi viene scartata immediatamente.
- Si tirano 5 dadi Al Massimo per la Motosega: e . Una singola Rottura è sufficiente a perdere l'arma e scartarla.
- Si tirano 2 dadi Al Massimo per il Machete: e . Nessuna Rottura. Mindy potrà averlo per la Missione successiva.
- Si tirano 4 dadi Al Massimo per il primo Canne Mozze: e . Nessuna Rottura. Mindy conserva anche il Canne Mozze.
- Si tirano 4 dadi Al Massimo per il secondo Canne Mozze: e . 2 Rotture! Il Canne Mozze è perso e viene scartato.





• Se il Sopravvissuto KO **non** viene salvato, è **morto** a tutti gli effetti. Rimuovete la miniatura e controllate gli Obiettivi della Missione, in quanto potrebbero dichiarare che è persa non appena un Sopravvissuto muore. Il Sopravvissuto morto non potrà più essere giocato fino alla fine della campagna.

NOTA: Tenete conto di tutti i Sopravvissuti che muiono per assicurarvi che non vengano usati nella stessa campagna.

Il giocatore del Sopravvissuto morto potrà scegliere un altro Sopravvissuto per la Missione successiva, partendo con una nuova Scheda Campagna. Scegliere un altro Sopravvissuto comporta la perdita di tutto l'Equipaggiamento, PEC, Azioni Bonus e Abilità della Campagna (vedi pagina 14). **I Traguardi della Campagna, tuttavia, vengono tramandati da un Sopravvissuto morto al suo successore.**

Se non rimangono più Sopravvissuti da giocare (tutti sono KO o morti), tutti i giocatori perdono la campagna.

REGOLE DELL'OROLOGIO E DELLA NOTTE

Gli zombie non hanno bisogno di mangiare, riposare o dormire. E non hanno neanche bisogno di divertirsi. Che vita noiosa, quella degli infetti. In ogni caso, non fare lo zombie. Tenere il conto del tempo che passa può salvarti il pranzo, la vita e il senso dell'umorismo!



L'Orologio, una forma avanzata di segnalino Primo Giocatore, tiene il conto del tempo che passa man mano che la Missione procede. Presto o tardi calerà la notte, che imporrà le sue regole oscure.

L'Orologio, che segna le ore e rappresenta il ciclo del giorno e della notte, funge da segnalino Primo Giocatore. La descrizione della Missione scelta stabilisce l'ora di partenza dell'Orologio. Da quel momento in poi, l'Orologio avanza di 1 ora a ogni Fase Finale, subito prima di essere passato al Primo Giocatore successivo.

Nelle ore diurne (dalle 7 am alle 6 pm) si applicano le regole classiche.

Nelle ore notturne (dalle 7 pm alle 6 am) si applicano le regole della Notte.

Le regole dell'Orologio e della Notte possono essere usate durante le vostre partite classiche a *Zombicide*. In quel caso, usate l'ora attuale del mondo reale come ora di partenza dell'Orologio all'inizio della partita.

REGOLE DI KO / R.I.P.

- Ammirami!
- Ancora?

Le partite classiche di *Zombicide* sono perse ogniqualvolta un Sopravvissuto viene eliminato. Non è detto che sia così quando giocate una campagna che fa uso di queste regole. L'uso delle regole del KO vi fornisce un po' di tempo extra per salvare un compagno caduto prima che tiri le cuoia per davvero.

Un Sopravvissuto che perde il suo ultimo punto Salute è considerato KO (MA NON MORTO). Stendete la sua miniatura nella Zona che occupa attualmente e scartate tutte le eventuali carte Equipaggiamento che possiede (non è consentito nessun tiro di Conservazione).

Il Sopravvissuto è ora considerato un segnalino Obiettivo fino alla Fase Finale del Round di Gioco **successivo** (non quello attuale). Può essere preso da un altro Sopravvissuto usando un'Azione di Prendere un Obiettivo. Se non viene preso entro quel limite di tempo, beh... è morto.

• Se il Sopravvissuto KO viene salvato, collocate la sua miniatura sulla sua Plancia. Non è morto, ma non potrà essere giocato fino alla Missione successiva.



• REGOLE DELLA NOTTE

- Le Linee di Vista degli Zombie sono limitate a Gittata 0.
- Le Linee di Vista dei Sopravvissuti sono limitate a Gittata 0-1.
- Gli Attacchi a Distanza richiedono Precisione 6 (è necessario ottenere un 6 al tiro, per colpire il bersaglio). Gli effetti di gioco che alterano la Precisione si applicano comunque (come il +1 al risultato dei dadi: Distanza, per esempio). I successi automatici, come nel caso del lancio di una Molotov, si applicano comunque.

• FONTI DI LUCE



Le Torce Elettriche possiedono la parola chiave Fonte di Luce. Un segnalino Fascio di Luce viene collocato sul tabellone ogni volta che un Sopravvissuto ne usa una. La luce annulla la maggior parte delle regole della Notte e stimola gli Zombie!

Le Torce Elettriche possiedono la parola chiave **Fonte di Luce** e possono essere usate per illuminare le Zone **durante le ore notturne**. Queste regole non hanno effetto durante le ore diurne.

Una Torcia Elettrica viene **ACCESA** in queste circostanze.

- Il Sopravvissuto spende 1 Azione per accendere la Torcia Elettrica.
- Il Sopravvissuto effettua un'Azione di Cercare e sceglie di usare la sua Torcia Elettrica.
- Il Sopravvissuto dichiara un'Azione a Distanza a Gittata 0-1 e sceglie di usare la sua Torcia Elettrica. Un segnalino Fascio di Luce viene predisposto prima che l'Azione a Distanza sia risolta.

Mettete un segnalino Fascio di Luce a cavallo di 2 Zone: la Zona del Sopravvissuto e un'altra Zona adiacente (non in diagonale). Il segnalino segue il Sopravvissuto ogni volta che quest'ultimo si muove e viene orientato in una direzione a vostra scelta, gratuitamente, a ogni Azione. In caso di un'Azione a Distanza a Gittata 0-1, l'altra

Zona coperta dal segnalino è automaticamente la Zona bersaglio.

Una Torcia Elettrica viene **SPENTA** in queste circostanze.

- Il Sopravvissuto spende 1 Azione per spegnere la Torcia Elettrica.
- Il Sopravvissuto Scambia o scarta la Torcia Elettrica che usava per illuminare le Zone.

Rimuovete il segnalino Fascio di Luce creato dal Sopravvissuto.

Le Zone illuminate dai Fasci di Luce sono soggette alle regole seguenti:

- I Personaggi possono tracciare le Linee di Vista fino a esse normalmente.
- Le Azioni a Distanza mirate sulla Zona non sono più afflitte dalle penalità alla Precisione date dalle ore notturne.

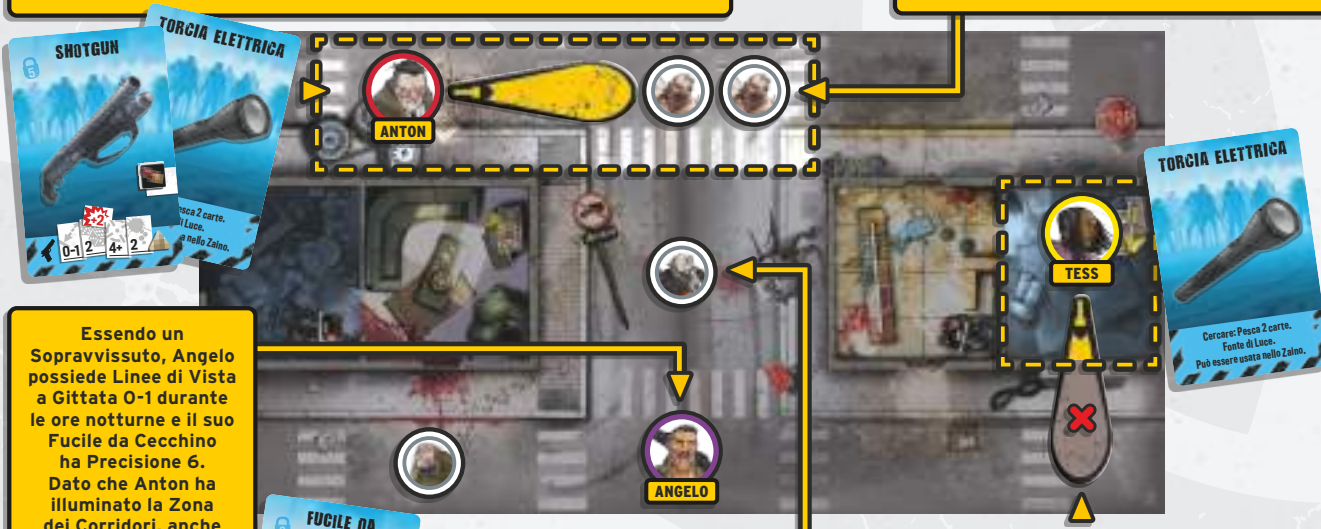


• Subito prima della Fase degli Zombie, ogni Zombie che dispone di Linea di Vista fino a 1 o più Fasci di Luce effettua immediatamente un'Attivazione extra. Poi si svolge la classica Fase degli Zombie normalmente. Ogni Zombie può ricevere solo una singola Attivazione extra per Round di Gioco a causa dei Fasci di Luce. Ricordate che i Fasci di Luce possono essere visti da molto lontano, in quanto i Personaggi possono tracciare le Linee di Vista fino ad essi normalmente!

NOTA: Un Fascio di Luce non illumina attraverso gli ostacoli che bloccano le Linee di Vista, come le porte chiuse, i muri e i carri armati. Può quindi essere orientato verso un muro per evitare di illuminare una seconda Zona.

È scesa la notte. La Linea di Vista di Anton è limitata a Gittata 0-1 e ci sono dei Corridori nelle vicinanze. Anton può usare il suo Shotgun contro di loro, ma la notte cambia la Precisione dell'arma a 6. Anton effettua un'Azione a Distanza e accende la sua Torcia Elettrica gratuitamente prima di tirare i dadi. Un segnalino Fascio di Luce viene collocato a cavallo tra la Zona di Anton e quella dei Corridori. La Precisione dello Shotgun torna a essere 4+, ma le Zone ora sono illuminate.

La Linea di Vista di questi Corridori era limitata a Gittata 0. Non vedevano Anton o Angelo dall'altra parte della strada e il loro percorso era definito soltanto dal Rumore. Dato che Anton ha acceso la sua Torcia Elettrica, i Corridori ora hanno Linea di Vista fino alla Zona di Anton, che è illuminata dal Fascio di Luce.



Essendo un Sopravvissuto, Angelo possiede Linee di Vista a Gittata 0-1 durante le ore notturne e il suo Fucile da Cecchino ha Precisione 6. Dato che Angelo ha illuminato la Zona dei Corridori, anche Angelo ora possiede Linea di Vista fino ad essa e può sparare con il suo Fucile da Cecchino sui Corridori senza penalità.

A causa delle limitazioni delle ore notturne alle Linee di Vista, il Bruto possiede Linea di Vista fino alla Zona dei Corridori, ma non fino alla Zona di Angelo. Se il Bruto possiede ancora Linea di Vista fino a un Fascio di Luce prima della Fase degli Zombie, effettuerà un'Attivazione extra gratuita, ma si Muoverà verso la Zona più rumorosa (a prescindere da dove si trovi il Fascio di Luce).

Tess effettua un'Azione di Cercare e sceglie di usare la sua Torcia Elettrica per pescare una carta aggiuntiva. Un segnalino Fascio di Luce viene collocato nella sua Zona. Tess sceglie di orientarlo verso il muro. La sua Zona è illuminata, ma non la Zona dietro il muro (il muro è un ostacolo che blocca le Linee di Vista). Quindi il Deambulante accanto ad Angelo non ha Linea di Vista fino al Fascio di Luce.

1



Mindy ha raggiunto il Livello di Pericolo Giallo e svolge il suo Turno durante le ore notturne. La sua 1ª Azione è un'Azione a Distanza usando il suo Shotgun contro un Bruto a Gittata 1. Accende la sua Torcia Elettrica gratuitamente e illumina entrambe le Zone. Le penalità delle ore notturne alla Precisione non si applicano! Mindy tira i dadi ed elimina il Bruto.

2

Mindy effettua un Movimento come sua 2ª Azione. La sua Torcia Elettrica è ancora accesa e viene orientata verso i due Ambulanti gratuitamente.



Come sua 3ª Azione, Mindy spara nella Zona illuminata dei due Deambulanti senza penalità delle ore notturne. Uno dei due viene eliminato.

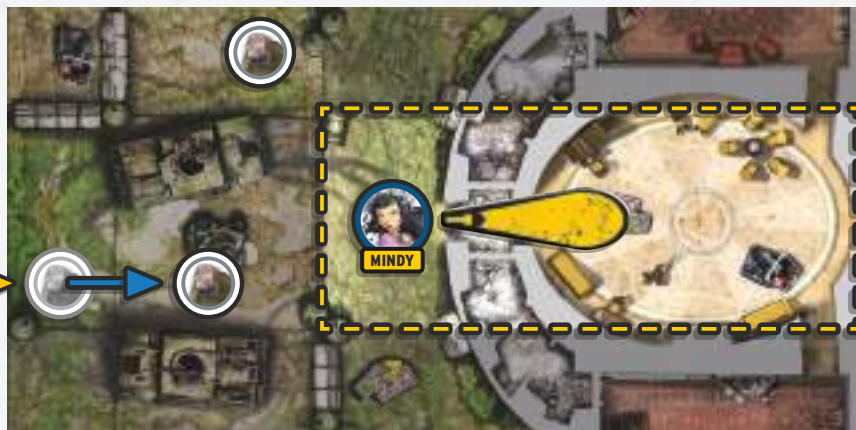
3



Come sua 4ª e ultima Azione, Mindy si muove verso la Casa Bianca. Orienta il suo Fascio di Luce verso l'edificio. Sia la sua Zona che la Zona dell'edificio sono illuminate.

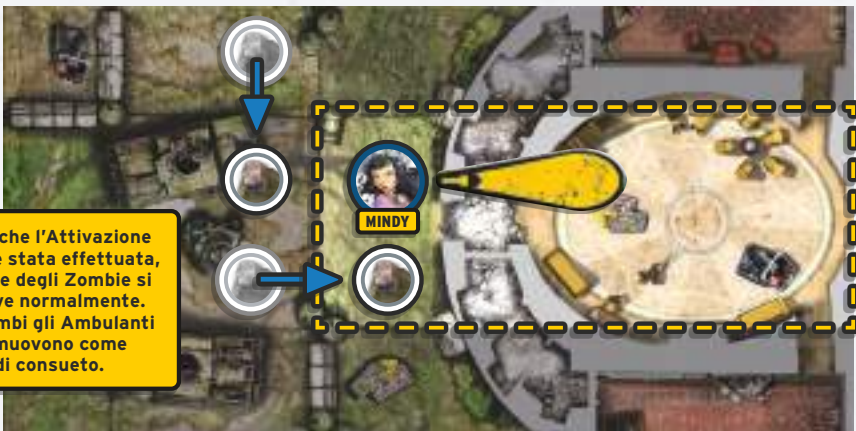
4

Subito prima della Fase degli Zombie, i giocatori controllano se gli Zombie hanno Linee di Vista fino ai Fasci di Luce. Uno dei Deambulanti vede una Zona illuminata di questo tipo ed effettua immediatamente un'Attivazione extra.



5

Dopo che l'Attivazione extra è stata effettuata, la Fase degli Zombie si risolve normalmente. Entrambi gli Ambulanti si muovono come di consueto.



#04 REGOLE SPECIALI DI WASHINGTON Z.C.

Le regole descritte in questo capitolo fanno riferimento agli effetti di gioco specifici delle Tessere di Washington e dei Servizi Segreti. Come le Regole Avanzate, vengono usate nella campagna *Stato Infetto* (vedi pagina 18).

SERVIZI SEGRETI

Come abbiamo scoperto più tardi, i Servizi Segreti avevano fatto del loro meglio per arginare le prime ondate di zombie, proteggere la Casa Bianca e aiutare il maggior numero possibile di persone a scappare. Molti eroi morirono in quel primo giorno. So che è strano, ma per qualche motivo, proviamo un certo rispetto per l'equipaggiamento e le strutture che si sono lasciati dietro. Sfortunatamente, non sono oggetti costruiti per durare e si rompono più facilmente rispetto alle loro controparti civili.

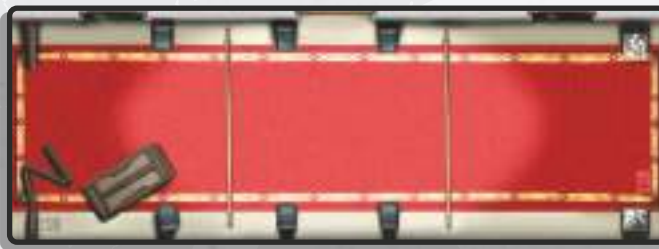


Le carte Equipaggiamento dei Servizi Segreti possono essere trovate sulle tessere di Washington, e più specificatamente nelle Zone dei Servizi Segreti e sugli Humvee.

Le carte Equipaggiamento dei Servizi Segreti formano un mazzo a parte, con il caratteristico dorso ad "abito elegante". Come nel caso degli altri mazzi, vengono mescolate e collocate in una pila a faccia in giù accanto al tabellone durante il Passo 6 della Preparazione. Le carte Equipaggiamento dei Servizi Segreti usano le regole dell'Equipaggiamento Avanzato (vedi pagina 4).

Tranne dove specificato diversamente, **un qualsiasi Sopravvissuto che effettua un'Azione di Cercare su una Zona dei Servizi Segreti o una Zona dove è presente un Humvee pesca dal mazzo Equipaggiamento dei Servizi Segreti.** Troverete queste Zone sulle tessere di Washington!

CORRIDOI



Alcune tessere di Washington Z.C. includono delle Zone di Corridoio (con lussuosi tappeti rossi). I Corridoi funzionano in modo molto simile alle Zone di Strada:

- La Linea di Vista lungo le Zone di Corridoio è illimitata.
- I Sopravvissuti non possono cercare nelle Zone di Corridoio.

HUMVEE

Il segnalino Humvee consente ai Sopravvissuti di Cercare l'Equipaggiamento dei Servizi Segreti nella sua Zona. **Non può essere guidato.** Usatelo per includere i Servizi Segreti in quelle Missioni che non fanno uso delle tessere di Washington!

SACCHI DI SABBIA

I sacchi di sabbia ci hanno aiutati a capire che lo zombie medio è davvero poco furbo ed è privo della coordinazione richiesta per svolgere i compiti più basilari. Immaginate le nostre facce quando ci siamo nascosti dietro i sacchi di sabbia aspettandoci che gli zombie ci saltassero addosso e invece li abbiamo visti fermarsi nel tentativo di aggirarli.



I Sacchi di Sabbia rallentano gli Zombie senza interrompere le Linee di Vista. Fuoco a volontà!

I Sacchi di Sabbia sono ostacoli stampati sulle tessere, lungo i bordi in linea retta tra 2 Zone. Rallentano gli Zombie tra quelle Zone senza bloccare le Linee di Vista. Sono utili per intrappolare gli Zombie e sfoltire i loro ranghi con le Azioni a Distanza.

- I Sacchi di Sabbia non interrompono le Linee di Vista.
- I Sopravvissuti possono muoversi attraverso i Sacchi di Sabbia senza penalità.
- Il bordo tra due Zone delimitato per la sua intera lunghezza da Sacchi di Sabbia impedisce agli Zombie di svolgere il Passo di Movimento da una di quelle Zone all'altra. Gli Zombie ridefiniscono il loro percorso per aggirare i Sacchi di Sabbia e raggiungere la loro Zona di destinazione. **Questa regola viene ignorata durante le Attivazioni extra!** In quel caso, i Sacchi di Sabbia vengono semplicemente ignorati per determinare il percorso degli Zombie, che risolvono il loro Passo di Movimento normalmente.

CARRO ARMATO

Ok, ok. È un carro armato. Ho visto un sacco di gente guidarlo nei film. Non dev'essere troppo difficile... Dov'è la chiave di accensione?



Il carro armato interrompe le Linee di Vista e impedisce il movimento se non ci si sale sopra.

Il Carro Armato è un ostacolo stampato sulla Tessera 10V.

- Il Carro Armato interrompe le Linee di Vista verso tutti i Personaggi che non si trovano in piedi su di esso. Un Personaggio in piedi su di esso può tracciare le Linee di Vista normalmente (e viceversa). Può uscire dal Carro Armato tramite le normali regole previste dal movimento (o dal Passo di Movimento).
- Un Sopravvissuto può Muoversi sulla Zona di un Carro Armato al costo di 1 Azione aggiuntiva. È allora considerato in piedi su di esso. Scendere dal Carro Armato non costa Azioni aggiuntive.
- Il Carro Armato impedisce il Passo di Movimento degli Zombie, che dovranno ridefinire il percorso attorno a esso per arrivare alla loro Zona di destinazione. **Questa regola viene ignorata durante le Attivazioni extra:** In quel caso, il Carro Armato non è considerato un ostacolo per determinare il percorso degli Zombie, che possono risolvere il loro Passo di Movimento (interrompe comunque le Linee di Vista). Gli Zombie possono allora salire sul Carro Armato. Possono scendere senza penalità.



#05 REGOLE DELLA CAMPAGNA

Le regole della campagna descritte in questo capitolo completano le regole base e quelle avanzate di *Zombicide* e sono concepite per essere usate specificatamente nella campagna *Stato Infetto* (vedi pagina 18).



SCHEDA CAMPAGNA

Non è certo un segreto, il modo migliore per conoscere un sopravvissuto è guardare i gingilli che si porta dietro. A molti di noi piace portare addosso qualcosa del passato ovunque si vada, per ricordare chi siamo e da dove veniamo. E voi? Quali sono i vostri oggetti preferiti?

Nel corso di tutta la campagna, i Sopravvissuti ottengono **Punti Esperienza della Campagna (PEC)** con cui ottengono Azioni Bonus e Abilità della campagna. Le decisioni che prendono possono sbloccare dei Traguardi specifici e cambieranno il corso della storia.

La Scheda Campagna viene usata per tenere conto dei progressi individuali di un Sopravvissuto. Quando la campagna inizia, ogni Sopravvissuto riceve una sua Scheda Campagna dall'apposito blocco. Annotate la storia del vostro eroe!

Le varie sezioni della scheda sono spiegate di seguito.

BARRA DEI PEC: Spuntate le caselle man mano che il vostro Sopravvissuto ottiene PEC. Una volta raggiunte le Pietre Miliairi indicate otterrete Azioni Bonus o Abilità della Campagna per il vostro Sopravvissuto (vedi pagina 14).

ABILITÀ DELLA CAMPAGNA: Ogni volta che il vostro Sopravvissuto ottiene un'Abilità della Campagna, sceglietene una dalla lista e spuntate la casella corrispondente (vedi pagina 14).

AZIONI BONUS: Ogni volta che il vostro Sopravvissuto ottiene un'Azione Bonus, spuntate una casella della Riserva. Sono cumulative, ma ognuna di esse può essere usata solo una volta per Missione! (vedi pagina 14).

EQUIPAGGIAMENTO CONSERVATO: Annotate l'Equipaggiamento che il Sopravvissuto conserverà per la Missione successiva (vedi pagina 14).

NOME DEL SOPRAVVISSUTO: _____ **NOME DEL GIOCATTORE:** _____

PEC	ABILITÀ DELLA CAMPAGNA (Livello Blu)	AZIONI BONUS (Una volta per Missione)	Equipaggiamento Conservato
1		Riserva Spesa	
2	Riflessi da combattimento <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #ffff00; margin-top: 10px;"> <p>TRAGUARDI DELLA CAMPAGNA: Annotate qui le parole chiave che rappresentano le scelte o le imprese più significative del vostro Sopravvissuto. Avranno un impatto sugli eventi della campagna (vedi pagina 15).</p> </div>
3	Destino <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	
4	Avido <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	
5	Turarsi il naso <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	
6	Difensore di casa <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	
7	Salvatore <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	
8	Basso Profilo <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	
9	Guerrigero notturno <input type="checkbox"/>		
10	Scarto laterale <input type="checkbox"/>		
11	Parte con 2 PA <input type="checkbox"/>		
12	Parte con 1 Kit di Riparazione <input type="checkbox"/>		
13	Parte con 1 carta Munizioni (Proiettili a Volontà OPPURE Cartucce a Volontà) <input type="checkbox"/>		
14	Mano Ferma <input type="checkbox"/>		
15	Cintura portaoggetti <input type="checkbox"/>		
16			
17			
18			
19			
20			

Traguardi della Campagna

• BARRA DEI PEC

I più sportivi di noi spesso dicono che dare la caccia agli zombie è come praticare uno sport intensivo. A un certo punto l'adrenalina ti dà assuefazione. Questo spiegherebbe molte, MOLTE cose, secondo me!

Ogni Sopravvissuto può ottenere fino a 2 PEC per Missione:

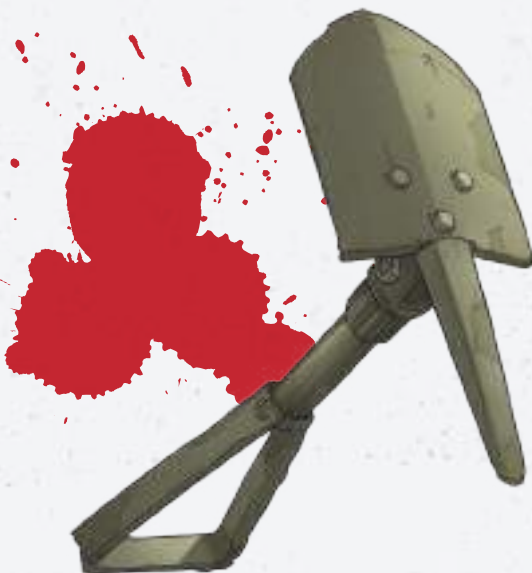
- 1 per avere raggiunto il Livello di Pericolo Arancione per la prima volta durante la Missione.
- 1 per avere raggiunto il Livello di Pericolo Rosso per la prima volta durante la Missione.

Raggiungere questi livelli nella modalità Ultrarossa (Regolamento base, pagina 35) non conta. Alcune Missioni permettono ai Sopravvissuti di ottenere ulteriori PEC.

ESEMPIO: Anton raggiunge il Livello di Pericolo Arancione durante la prima Missione della Campagna, ma non il Livello Rosso. Ottiene 1 PEC e il giocatore spunta la casella "1 PEC" sulla Scheda Campagna di Anton. Questo PEC viene mantenuto per l'intera campagna (o finché il Sopravvissuto non muore).

I PEC si conservano per tutta la campagna: spuntate le caselle corrispondenti man mano che la riserva di PEC del Sopravvissuto cresce. I PEC si ottengono con il procedere della Missione e raggiungere le Pietre Miliari evidenziate permette al Sopravvissuto di ottenere le ricompense corrispondenti, effettuando una scelta: un'Azione Bonus o un'Abilità della Campagna. **Le ricompense per le Pietre Miliari sono immediate e possono essere usate nel turno in cui vengono acquisite.**

ESEMPIO: La squadra ora gioca la seconda Missione della Campagna. Anton arriva di nuovo al Livello di Pericolo Arancione e ottiene un altro PEC. Ora ne possiede 2, che sono sufficienti a sbloccare una ricompensa. Il giocatore sceglie tra un'Azione Bonus e un'Abilità della Campagna.



• ABILITÀ DELLA CAMPAGNA

Noi sopravvissuti conosciamo vari modi efficaci per apprendere nuovi trucchi. E a volte non prevedono nemmeno il dolore. Quello migliore è tramite l'esperienza. Se volete veramente imparare qualcosa, metteteci le mani sopra personalmente, non appena possibile!

Il Sopravvissuto ottiene un'Abilità della Campagna a sua scelta tra quelle della lista. Spuntate la casella corrispondente. **Ogni Abilità della Campagna può essere acquisita solo una volta.**

Da lì in poi, il Sopravvissuto riceve l'Abilità scelta al Livello Blu, in aggiunta alle eventuali Abilità di Livello Blu che già possiede. Può essere usata immediatamente.

Alcune Abilità della Campagna sono nuove e sono descritte a pagina 31.

ESEMPIO: Il giocatore di Anton opta per l'Abilità della Campagna Salvatore. Da adesso in poi, Anton possiede le Abilità Al Massimo: +1 dado: Distanza e Salvatore come Abilità di Livello Blu. Può perfino usare Salvatore immediatamente.

• AZIONI BONUS

Siamo abituati a fare del nostro meglio per sopravvivere e ottenere quello che vogliamo. Nel caso di alcune persone, questo a volte significa spingersi al massimo, superare i limiti umani per un solo secondo. È uno spettacolo raro e impressionante.

Il Sopravvissuto ottiene un'Azione gratuita da spendere nel modo che preferisce. Ogni Azione Bonus può essere spesa **una sola volta per Missione.**

Questa ricompensa può essere selezionata più volte nel corso della campagna. Spuntate l'ammontare corrispondente delle caselle "Riserva" nella sezione delle Azioni Bonus.

Spuntate una casella "Spesa" **con una matita** ogni volta che il Sopravvissuto spenderà 1 Azione Bonus, fino all'ammontare della "Riserva". Il Sopravvissuto può usare varie Azioni Bonus nello stesso Turno.

La Riserva viene rifornita per intero alla fine di ogni Missione: cancellate le spunte "Spesa".

ESEMPIO: Ashley ha ottenuto la ricompensa +1 Azione Bonus 3 volte nel corso della campagna. Possiede fino a 3 Azioni Bonus da spendere durante ogni Missione, nel modo che il giocatore preferisce. Le Azioni Bonus vengono recuperate alla fine di ogni Missione.

• EQUIPAGGIAMENTO CONSERVATO

Le regole della Conservazione (vedi pagina 6) consentono ai Sopravvissuti di conservare l'Equipaggiamento da una Missione all'altra. Questa sezione può essere usata per annotare la lista con una matita per tenerne conto più facilmente.



CARTE OBIETTIVO

Di cose strane e di eventi inaspettati ne abbiamo visti molti dai giorni di Washington in poi. All'inizio non ci abituavamo mai. Ora non vogliamo che finiscano!



Nelle Missioni della Campagna, i segnalini Obiettivo vengono sostituiti dalle carte Obiettivo. Queste carte sono concepite per essere disposte in Zone specifiche o a cavallo delle porte. Il loro retro si fonde con l'ambiente della tessera. **Non leggete le carte Obiettivo finché un Sopravvissuto non le raccoglie: rovinereste la vostra esperienza di gioco!**

• TRAGUARDI DELLA CAMPAGNA

Continua a fare del tuo meglio, ma non permettere alla gente di etichettarti. I soprannomi che ci rifilano raramente sono piacevoli.

Le Missioni della Campagna potrebbero chiedere ai Sopravvissuti di prendere una decisione importante o di compiere un'impresa significativa. La scelta o l'impresa in questione potrebbero portare il Sopravvissuto ad annotare un Traguardo della Campagna, solitamente una parola chiave (come "Pretoriano" o "Rifugiato nei Tunnel", per esempio) nella sezione corrispondente della Scheda Campagna.

I Traguardi della Campagna possono essere individuali o collettivi. Possono avere un impatto sulle Missioni future: ottenere un Traguardo specifico può sbloccare degli eventi speciali, influenzare il comportamento dei Compagni nei confronti del Sopravvissuto o cambiare il corso della campagna stessa.

Le Casse di Armi Pimpate non vengono sostituite dalle carte. Questi segnalini vengono disposti e presi come di consueto.



● **PREPARAZIONE**

A ogni Missione della Campagna corrisponde una serie specifica di **carte Obiettivo**. Assicuratevi di prendere la serie giusta per la Missione scelta e collocate le carte Obiettivo come descritto sulla mappa della Missione. **Per facilitare la preparazione, le carte Obiettivo mostrano il numero della tessera su cui devono essere collocate.**

Alcune carte Obiettivo, chiamate **Note**, vengono collocate a faccia in giù accanto al tabellone. Potranno essere lette durante la Missione in base alle decisioni prese dai Sopravvissuti.



Questa è la disposizione base di una Missione della Campagna.

Non cambia nulla ad eccezione del fatto che i segnalini Obiettivo sono stati sostituiti dalle carte Obiettivo. Quando un Sopravvissuto ne raccoglie una, il giocatore la legge a voce alta e applica gli effetti di gioco corrispondenti. A volte sarà necessario fare una scelta! Ricordate inoltre che le Casse di Armi Pimpate restano immutate.



Queste sono Note. Possono essere raccolte e lette nel corso della partita, in base alle situazioni o alle scelte fatte in occasione delle carte Obiettivo. Per esempio, la Carta Obiettivo #10 potrebbe chiedervi di scegliere tra due opzioni. Ognuna viene poi spiegata nella sua Nota indicata corrispondente.

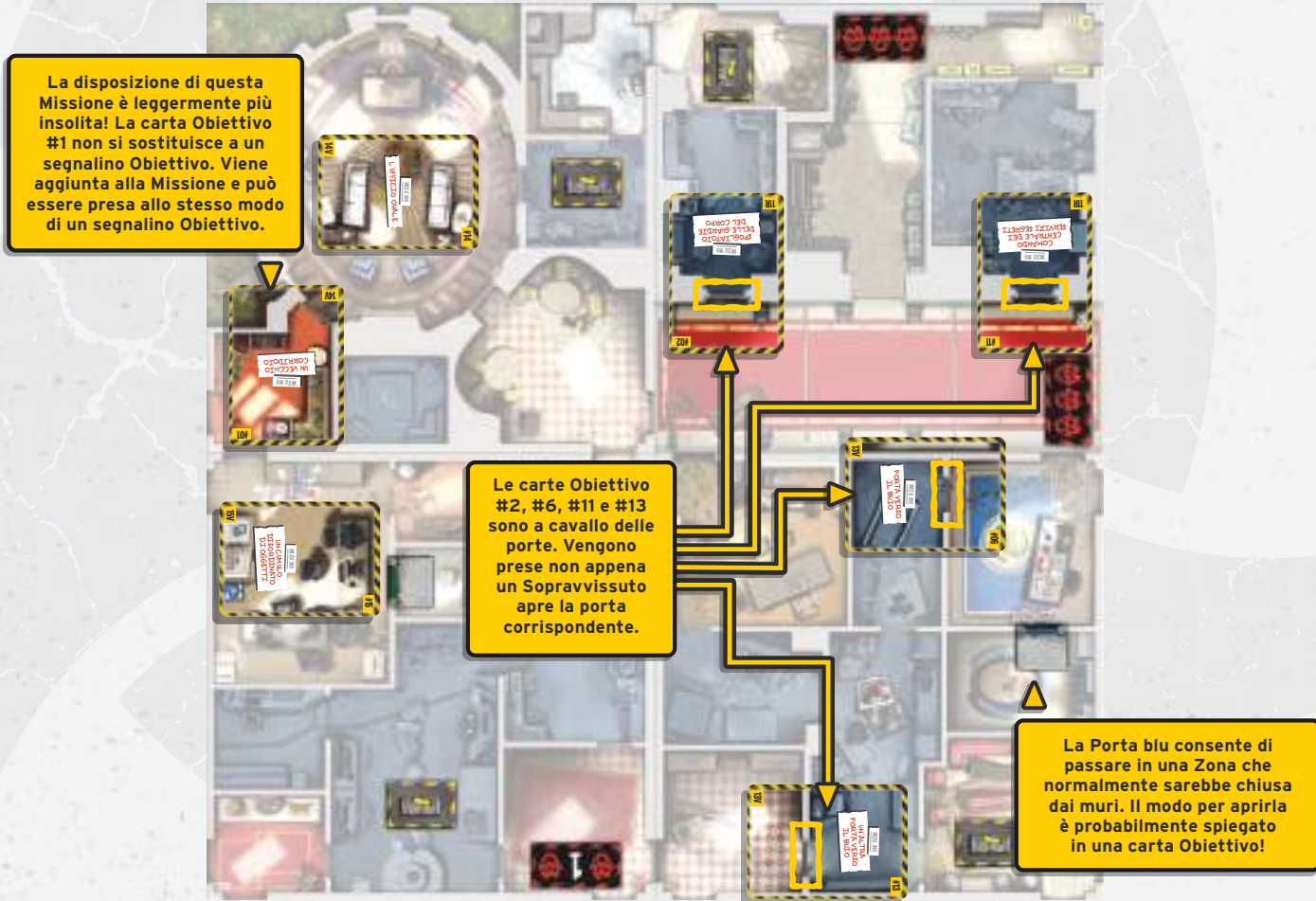


• PRENDERE UNA CARTA OBIETTIVO

- Le carte Obiettivo collocate nelle Zone dell'Obiettivo vengono prese allo stesso modo dei classici segnalini Obiettivo.
- Le carte Obiettivo a cavallo delle porte vengono prese non appena la porta corrispondente viene aperta.

NOTA: *Tranne dove specificato diversamente, prendere una carta Obiettivo non conferisce PA.*

Ogni volta che una carta Obiettivo viene presa, leggetela a voce alta affinché tutta la squadra possa sentirla e applicate gli effetti di gioco descritti sulla carta. Nelle descrizioni, il "Sopravvissuto" indica il Sopravvissuto che ha preso la carta Obiettivo. Alcune carte potrebbero incoraggiare la squadra a discutere sulle decisioni da prendere. **Zombicide** è un gioco collaborativo! **Tranne dove specificato diversamente, le carte Obiettivo vengono scartate dopo che i loro effetti sono stati risolti.** Alcune potrebbero indicare che devono rimanere rivelate: tenetele a faccia in su nella Zona in cui sono state prese o nei pressi del tabellone, come promemoria degli effetti di gioco da applicare.



Queste Note contengono delle informazioni segrete sulle scelte fatte dai Sopravvissuti nel corso della Missione.

• TRAGUARDI E PAROLE CHIAVE

Le carte Obiettivo possono includere dei Traguardi da annotare sulle Schede Campagna dei giocatori (vedi pagina 13). Alcune carte Obiettivo contengono anche delle parole chiave in maiuscolo che le collegano ad altre carte Obiettivo a livello narrativo.

ESEMPIO: Tess prende una carta Obiettivo porta. Il giocatore la legge e scopre che non può essere aperta in quanto è richiesta una TESSERA ELETTRONICA. Solo quando questo sarà fatto, i giocatori potranno leggere la Nota #1. La carta Obiettivo viene rimessa sulla porta. Più tardi, Angelo prende una carta Obiettivo che rappresenta una TESSERA ELETTRONICA. La porta che Tess aveva trovato può ora essere aperta. Non appena viene fatto, si legge la Nota #1. Quale segreto si nasconde all'interno della stanza chiusa a chiave?



#06 CAMPAGNA DI WASHINGTON Z.C.: STATO INFETTO

Stato Infetto è una campagna da 10 Missioni per 6 Sopravvissuti. Le Missioni vanno giocate in ordine. Si usano le regole base e tutte le regole descritte in questa espansione. Non dimenticate di assegnare a ogni Sopravvissuto una Scheda Campagna!

M1 - AFFRONTARE L'IMPOSSIBILE

Medio / 45 minuti

Voi dov'eravate quando l'invasione degli zombie è iniziata? Io me lo ricordo benissimo. Eravamo gente comune che pensava agli affari propri a Washington, D.C. Eravamo tutti nella stessa area e abbiamo sentito le prime urla, i primi colpi di pistola, le prime sirene. Qualcosa di marcio stava per assalirci, e stava arrivando da un momento all'altro. Attorno alla Casa Bianca è iniziata una piccola guerra che ha attirato tutti gli zombie nelle vicinanze.

E poi, tutti assieme, abbiamo iniziato a fare la nostra parte uccidendo zombie, aiutando la gente e affrontando l'impossibile. Una tavola calda con l'accesso chiuso a chiave fungeva da diga per gli zombie e l'abbiamo aperta per farli uscire. In questo modo, anche molta gente è riuscita a scappare. Avete indovinato: eravamo dei sopravvissuti da prima che andasse di moda.

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

	 	
Zona di Partenza dei Sopravvissuti	Zone di Generazione	Segnalino Rumore (non può essere rimosso)
6x 		
Casse di Armi Pimpate	Humvee	
7x 	2x 	
Carte Obiettivo	Note	

• OBIETTIVI

Aiutare la gente a scappare dagli zombie. Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine per vincere la partita.

• **Aprire tutte le porte della tavola calda.** L'edificio occupa le tessere 3R e 4R.

• **Prendere tutte le carte Obiettivo.** (vedi le Regole Speciali).

Orario di partenza: **12 pm.**

2V	7R	4R
5R	8R	3R



• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- Collocare 1 Sopravvissuto per ogni Zona di Partenza dei Sopravvissuti nell'ordine che si preferisce.

- Collocare 6 segnalini Rumore nella Zona indicata sulla tessera 4R. Non vanno rimossi durante la Fase Finale.

• **Vanno verso la Casa Bianca!** Ogni volta che gli Zombie scelgono la Zona con 6 segnalini Rumore come loro destinazione, si Muovono verso di essa come se tutte le porte fossero aperte, ma le porte chiuse li bloccano comunque.

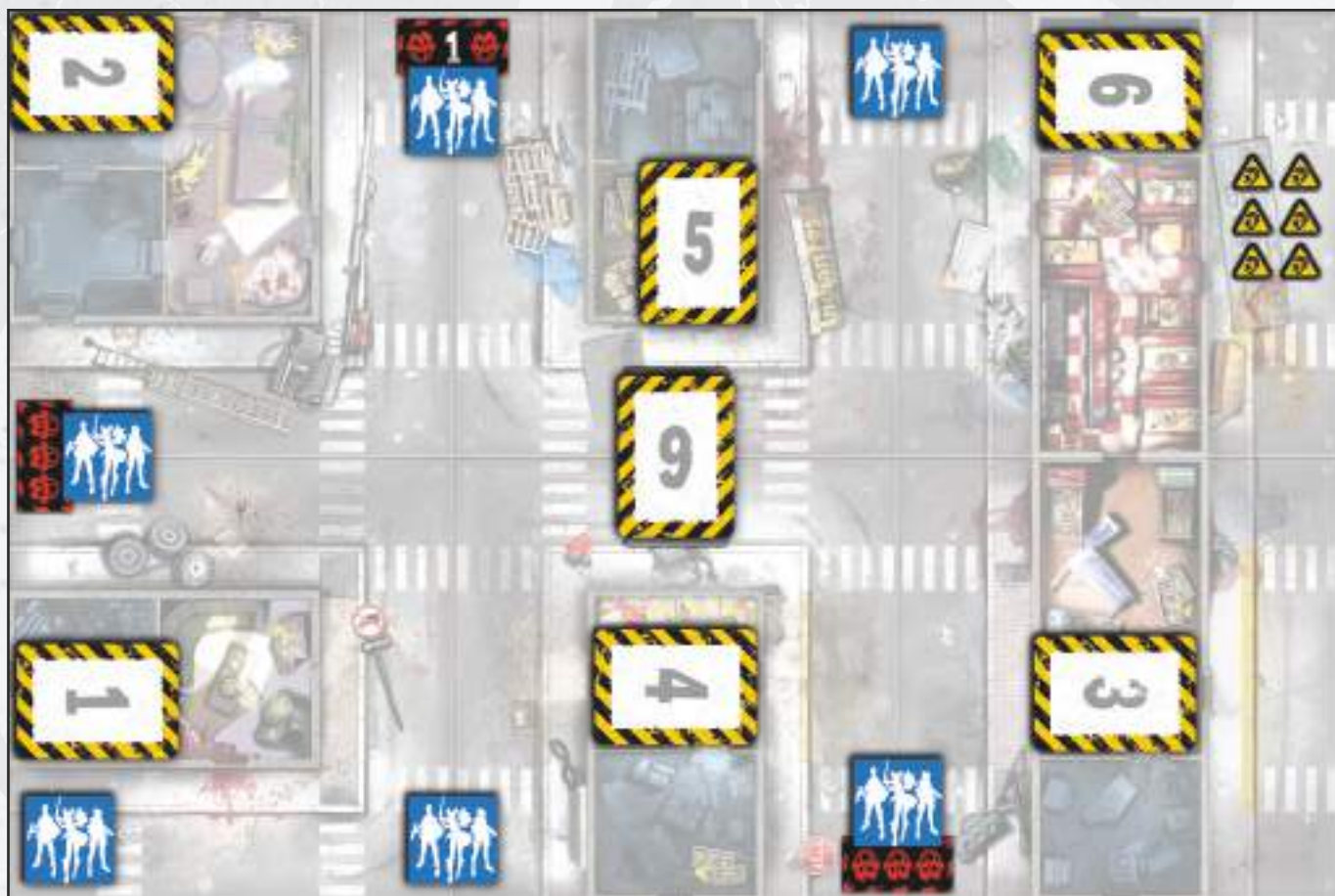
• **Prima il salvataggio!** Fintanto che su una tessera c'è una carta Obiettivo, si applicano le regole seguenti:

- Non è consentito cercare nelle sue Zone.

- La sua Cassa di Armi Pimpate non può essere presa.

• **Humvee.** Non è consentito Cercare nell'Humvee fintanto che ci sono carte Obiettivo sulle tessere 7R e 8R. Qualsiasi Sopravvissuto che effettua un'Azione di Cercare in un Humvee pesca dal mazzo Equipaggiamento dei Servizi Segreti.

• **Mai visto niente del genere.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



M2 - NESSUNO RESTA INDIETRO

Medio / 60 minuti

Le cose sono degenerare molto in fretta. L'esercito e i servizi segreti si sono radunati attorno alla Casa Bianca per proteggerla, scatenando una potenza di fuoco di proporzioni epiche. Gli zombie continuavano a convergere nell'area e noi restavamo nei paraggi, anche se ci conoscevamo appena, in cerca di gente da aiutare. Sì, insomma, perché potevamo!

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

• OBIETTIVI

Salvare più persone possibili. Prendere tutte le carte Obiettivo.
Orario di partenza: 12 pm.

• REGOLE SPECIALI

• **Esodo degli zombie.** Collocare 6 segnalini Rumore nella Zona indicata sulle tessere 1R/2R. Non vanno rimossi durante la Fase Finale. Ogni Zombie che inizia un Passo di Movimento in questa Zona viene immediatamente collocato sulla Zona di Generazione di Partenza, terminando il suo Passo di Movimento.

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

• **Humvee.** Qualsiasi Sopravvissuto che effettua un'Azione di Cercare in un Humvee pesca dal mazzo Equipaggiamento dei Servizi Segreti.



2R	1R
8R	6R
7V	4V

 Zona di Partenza dei Sopravvissuti	 Zone di Generazione
 Segnalino Rumore (non può essere rimosso)	 6x Casse di Armi Pimpate
 Humvee	
 6x Carte Obiettivo	

M3 - DEFCON 5: SPARIRE

Medio / 45 minuti

Abbiamo iniziato a preoccuparci sul serio quando il frastuono che proveniva dalla Casa Bianca si è spento per lasciare il posto a un silenzio agghiacciante. Gli zombie hanno smesso di marciare verso il palazzo del Presidente e si sono semplicemente riversati nelle strade. Molti, molti altri sono tornati indietro dalla Casa Bianca, preannunciando il peggio. Per la prima volta dopo molte ore, abbiamo iniziato a pensare a noi stessi. Dovevamo trovare del cibo, una radio e una via d'uscita.

Chi di noi avrebbe visto il giorno dopo?

Tessere richieste: 1V, 2V, 3V, 4V, 6V, e 8V.

• OBIETTIVI

Esplorare l'area. Prendere tutte le carte Obiettivo. Attenzione, la carta Obiettivo "Leggere questa Carta Obiettivo alle 7 pm" non può essere presa. Sarà rivelata automaticamente alle 7 pm.

Orario di partenza: **11 am.**

6V 8V

3V 4V

1V 2V



Zona di Partenza dei Sopravvissuti



Zone di Generazione

6x



Casse di Armi Pimpate



7x

Carte Obiettivo

• REGOLE SPECIALI

• **Un solo modo di entrare.** Gli edifici possono essere aperti soltanto dalle porte con le carte Obiettivo. Una volta che un edificio è stato aperto in questo modo, qualsiasi sua porta può essere aperta.

• **È sempre il mio compleanno.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



Leggere questa carta Obiettivo alle 7 pm.

M4 - ZONA DI GUERRA

Medio / 60 minuti

Il fascio di luce attirava di nuovo gli zombie alla Casa Bianca, stringendoci in una trappola letale. Se non avessimo agito in fretta, saremmo morti. Ci siamo precipitati verso la fonte di luce per disattivarla e sfuggire alla marea di zombie, imbattendoci in quelli che erano i resti di un convoglio militare. Il faro proiettore acceso si trovava su un Humvee, ma non c'era anima viva in giro. E intendo anima viva letteralmente. Presto abbiamo capito che i soldati avevano incontrato gli Zombie appena prima di arrivare alla Casa Bianca ed erano fuggiti negli edifici circostanti. Questa era l'area della loro ultima battaglia. I muri erano crivellati di proiettili. Eravamo in una zona di guerra.

Tessere richieste: 1R, 3R, 6R, 9R, 10V, e 11V.

• OBIETTIVI

Spegnere il faro proiettore. Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine per vincere la partita.

- Spegnere il faro proiettore.
- Raggiungere l'Uscita con tutti i Sopravvissuti. Un Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

Orario di partenza: 12 am.

• REGOLE SPECIALI

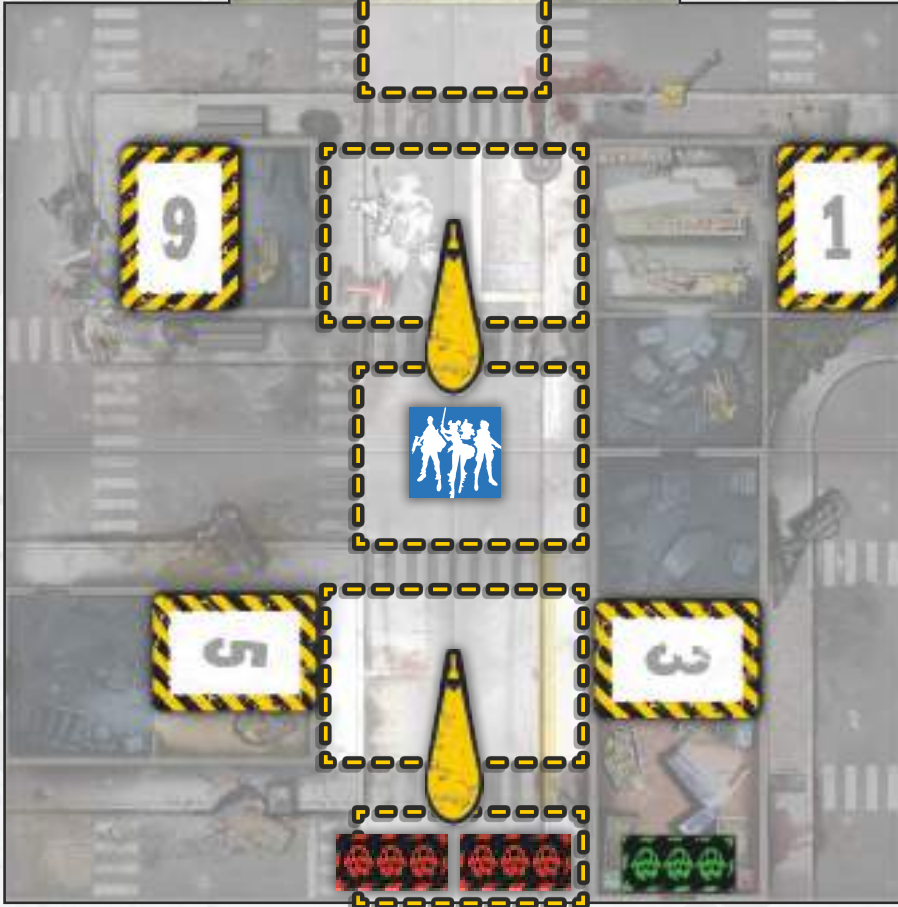
- **Preparazione.** La Cassa di Armi Pimpate sulla tessera 10V viene sostituita dalla carta Obiettivo Cumulo di Cadaveri.
- **Puzza di guai.** La Zona di Generazione verde non è attiva all'inizio della partita.
- **Queste sono armi prototipo?** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

10V	
11V	
9R	1R
6R	3R





	
Zona di Partenza dei Sopravvissuti	Zone di Generazione
5x 	
Casse di Armi Pimpate	9x Carte Obiettivo
	
Fascio di Luce	Zona Illuminata
	
Zona di Uscita	



M5 - DEFCON 4: REAZIONE RITARDATA

Medio / 90 minuti

Siamo stati praticamente spinti nella Casa Bianca dagli zombie, quindi abbiamo deciso di esplorare. Il palazzo presidenziale era un disastro. Gli occupanti hanno combattuto con ogni cosa a portata di mano, in ogni stanza, fino all'ultimo. Oramoltidiquestieroianonimisonodiventatizombie. Nonostante questo, eravamo curiosi, e gli zombie che ci aspettavano all'esterno erano molti di più. Non avevamo altra scelta che stabilirci all'interno. Ma prima dovevamo trovare un riparo affidabile. E avevamo anche bisogno di riposare. Quindi abbiamo iniziato la nostra visita privata e presto abbiamo scoperto che questo posto nasconde molti sporchi segreti.

Tessere richieste: 10R, 11R, 12R, 13V, 14R, e 15R.

• OBIETTIVI

Cercare un posto sicuro. Esplorare l'ala della Casa Bianca per trovare un riparo adatto.

Orario di partenza: 3 pm.

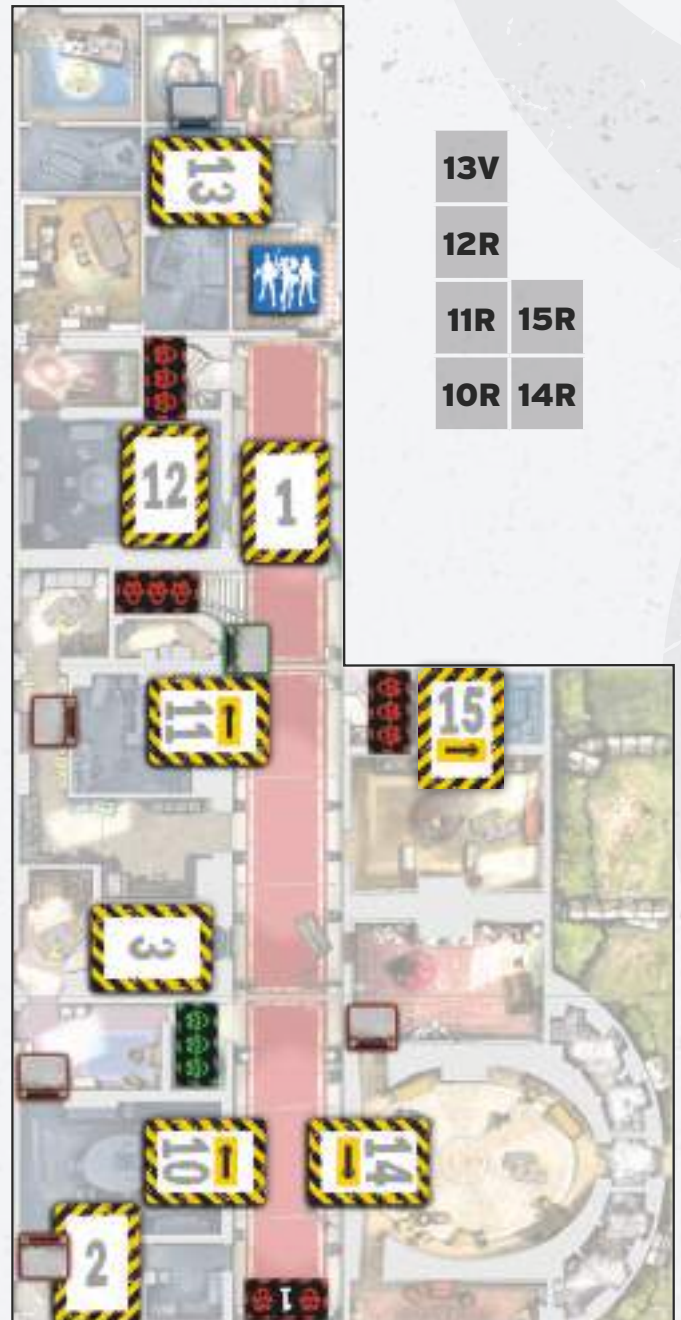
• REGOLE SPECIALI

• **Porte barricate.** La porta blu e la porta verde non possono essere aperte normalmente. Le porte rosse chiuse non possono essere aperte in alcun modo.

• **Paura del Buio.** La Zona di Generazione verde non è attiva all'inizio della partita.

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

	6x 		
Zona di Partenza dei Sopravvissuti	Casse di Armi Pimpate	Zone di Generazione	
			
Porta Chiusa (non può essere aperta)	Porte Chiuse		
			
9x Carte Obiettivo	5x Note		



M6 - DEFCON 3: ESPLORANDO LA CASA

Medio / 90 minuti

Il tizio al telefono era un ufficiale di alto rango di nome Wilson. La connessione era molto disturbata e abbiamo fatto fatica a capirlo. Wilson si è nascosto nel bunker presidenziale assieme a una cinquantina di persone e ci ha seguiti tramite le telecamere fin da quando siamo entrati nella Casa Bianca. Ci ha detto che era stato colpito dalle nostre azioni e ci ha chiesto aiuto. Per qualche motivo ignoto, non riuscivano ad aprire il bunker, l'energia stava per finire e... beh, la chiamata si è interrotta bruscamente con alcuni rumori soffocati. C'erano delle persone intrappolate là sotto da qualche parte e contavano su di noi per essere salvate. Dovevamo trovare l'ingresso del bunker.

Tessere richieste: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, e 15R.

• OBIETTIVI

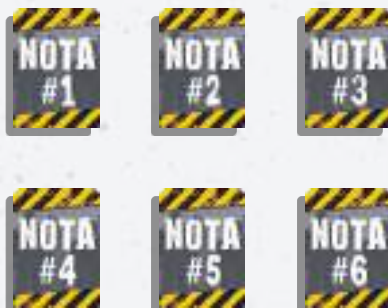
Trovare l'entrata del bunker. Esploriamo la Casa Bianca!

Orario di partenza: 3 pm.



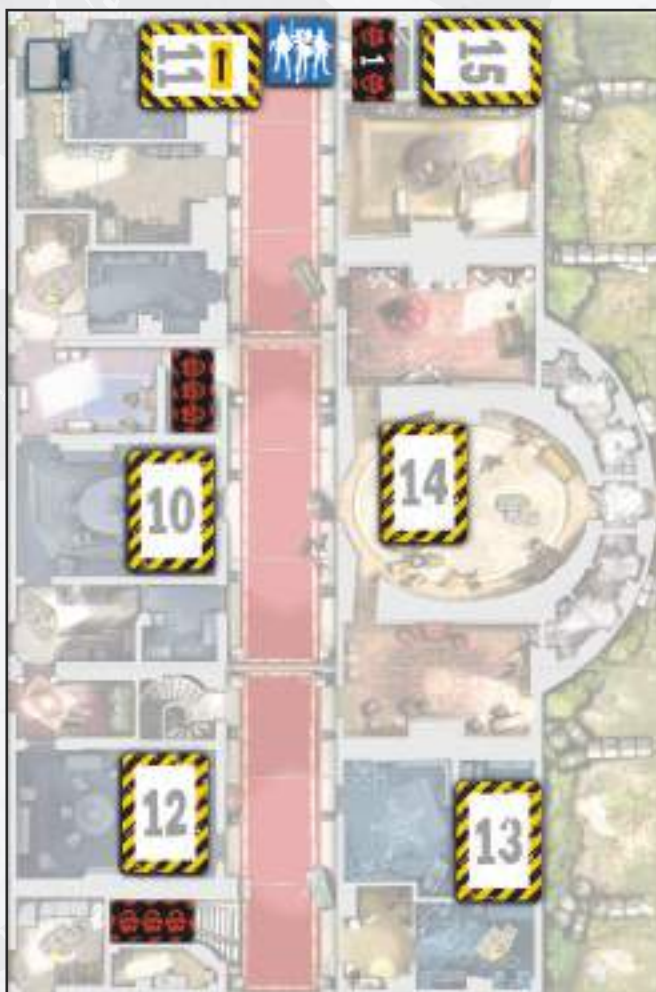
• REGOLE SPECIALI

- **Sigillata.** La porta blu non può essere aperta in alcun modo.
- **Una collezione molto speciale.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



11R	15R
10R	14R
12R	13R

 Zona di Partenza dei Sopravvissuti	 Porta Sigillata (non può essere aperta)	6x  Casse di Armi Pimpate
 Zone di Generazione	6x  Carte Obiettivo	6x  Note



M7 - TROVARE LA TESSERA ELETTRONICA

Difficile / 45 minuti

Cercare una tessera elettronica specifica nella Casa Bianca è come cercare un ago in un pagliaio. Quindi dovevamo usare la testa. Soltanto un funzionario di rango molto alto poteva avere la tessera elettronica che consentiva di accedere al bunker presidenziale. E probabilmente aveva anche i mezzi per difendersi. Abbiamo iniziato le ricerche nei pressi dell'Ufficio Ovale. Presto è diventato chiaro che da grandi poteri derivano... grandi poteri.

Tessere richieste: 10R, 11R, 12R, 13V, 14V, e 15V.

• OBIETTIVI

Trovare la tessera elettronica nel bunker. Un Abominio la porta al collo. Dovrete prendere la tessera elettronica senza usare le Molotov. Orario di partenza: **4 am.**

• REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** Il possesso dei Traguardi seguenti sblocca gli effetti di gioco corrispondenti.

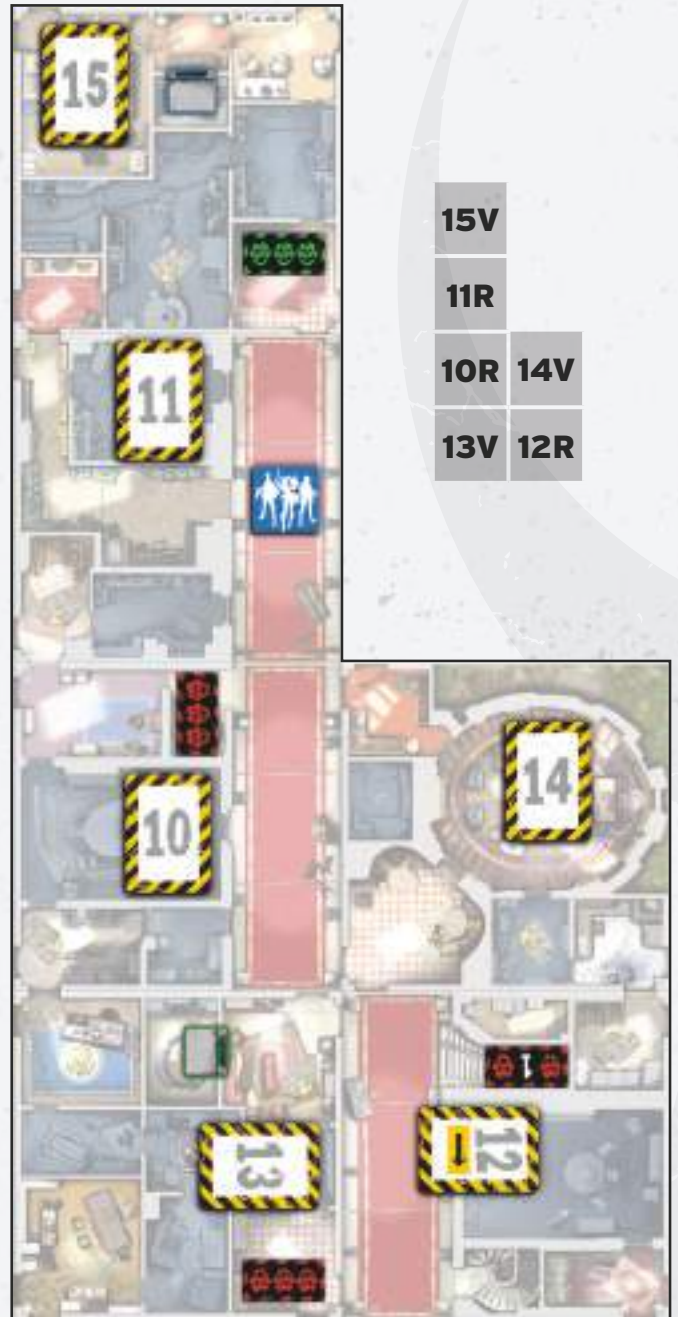
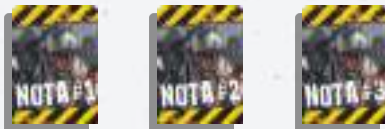
- *Rifugiati nei Tunnel:* La porta blu e la porta verde si aprono all'inizio della partita e sono collegate. Qualsiasi Sopravvissuto può Muoversi dalla Zona della porta blu alla Zona della porta verde o viceversa. Se questo Traguardo non è stato raggiunto, queste porte colorate non possono essere aperte in alcun modo.

- *Che Luce Sia:* La Zona di Generazione verde è attiva all'inizio della partita. Altrimenti, non va collocata sul tabellone.

- *Pretoriano:* Potete rivelare e leggere la Nota dell'Abominio successiva (vedi sotto) non appena un Sopravvissuto possiede Linea di Vista fino a un nuovo Abominio.

• **Note degli Abomini.** Leggete una Nota dell'Abominio ogni volta che un Sopravvissuto uccide un Abominio senza usare una Molotov. Le Note degli Abomini vanno prese in ordine (#1, #2 e infine #3). Poi vengono scartate.

• **Armi V.I.Pimp.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



15V	
11R	
10R	14V
13V	12R

	6x	1
Zona di Partenza dei Sopravvissuti	Casse di Armi Pimpate	Zone di Generazione
	6x	3x
Porte Chiuse	Carte Obiettivo	Note dell'Abominio

M8 - RIPARARE L'ASCENSORE

Difficile / 60 minuti

Molta gente era rimasta intrappolata nel bunker presidenziale e dovevamo riattivare l'energia tramite il sistema ausiliario. Una struttura così importante sicuramente doveva avere un generatore secondario da qualche parte. Non dovevamo fare altro che trovarlo e attivarlo.

Ovviamente, gli zombie non approvavano. Ma a noi non importava!

Tessere richieste: 11R, 12V, 13V, 14V, e 15V.

• OBIETTIVI

Riattivare l'energia. Trovare il generatore di energia e accenderlo.

Orario di partenza: 10 am.

• REGOLE SPECIALI

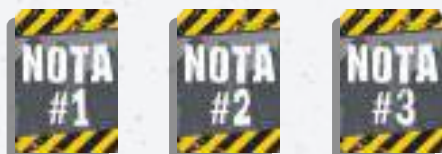
• **Preparazione.** La tessera 12V rappresenta il seminterrato. Il suo punto d'accesso si trova da qualche parte e deve essere trovato.

• **Sigillata.** La porta rossa chiusa non può essere aperta in alcun modo.

• **Servizi Segreti Oscuri.** Le carte Obiettivo Spogliatoio delle Guardie del Corpo e Comando Centrale dei Servizi Segreti (tessera 11R) vengono prese quando un Sopravvissuto apre una qualsiasi porta che conduce alle rispettive stanze, prima di generare gli Zombie all'interno.

• **Tunnel di servizio.** La porta blu e la porta verde non possono essere aperte se i Sopravvissuti non possiedono il Traguardo Rifugiato nei Tunnel. In quel caso, possono essere aperte come porte normali. Qualsiasi Sopravvissuto può Muoversi dalla Zona della porta blu alla Zona della porta verde o viceversa.

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



12V

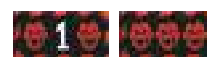
11R 13V

14V 15V



Zona di Partenza dei Sopravvissuti

5x
Casse di Armi Pimpate



Zone di Generazione

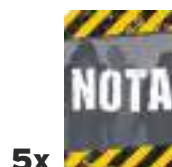


Porte Aperte

Porte Chiuse



8x
Carte Obiettivo



5x
Note



Porta Sigillata (non può essere aperta)

M9 - DEFCON 2: RITMO FRENETICO

Molto Difficile / 45 minuti

Stranamente, non c'è voluto troppo tempo per ridare energia all'ascensore che porta al bunker presidenziale e per recuperare la tessera d'accesso con cui aprirlo. Com'era lecito aspettarsi, riaccendere le luci della Casa Bianca ha innervosito gli zombie all'esterno e abbiamo iniziato a sentire la pressione. Dovevamo muoverci in fretta e portare tutti in salvo.

Tessere richieste: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, e 15R.

• OBIETTIVI

Aprire il bunker presidenziale. Raggiungere l'entrata del bunker presidenziale (carta Obiettivo sulla tessera 13R) e leggerla.

Orario di partenza: **3 pm.**


12R	10R	11R
13R	14R	15R

• REGOLE SPECIALI


- **Preparazione.** Sulla tessera 12R non c'è nessuna Cassa di Armi Pimpate.
- **Salvataggio!** I Sopravvissuti devono prendere la carta Obiettivo #13 prima di prenderne qualsiasi altra.
- **Bei souvenir!** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



Zona di Partenza dei Sopravvissuti



6x Carte Obiettivo



5x Casse di Armi Pimpate



Zone di Generazione



M10 - DEFCON 1: PRONTI A FARE FUOCO

Molto Difficile / 60 minuti

La Casa Bianca era in rovina, assieme al mondo che conoscevamo e alle nostre vite di un tempo. In tutta onestà, già sapevo che non mi sarebbero mancate.

Dovevamo adattarci rapidamente...

Evolvere...

...Sopravvivere!

Tessere richieste: 1R, 2V, 7R, 8V, 10V, e 11V.

10V 11V

7R 2V

1R 8V



Zona di Partenza dei Sopravvissuti

6x



Casse di Armi Pimpate



Zone di Generazione

9x



Carte Obiettivo

1x



Note



• OBIETTIVI

Lotta per una vita nuova. Trovare una via d'uscita dall'area.

Orario di partenza: 10 pm.

• REGOLE SPECIALI

• **Armi per lo scontro finale.** Ogni Cassa di Armi Pimpate fornisce un'Arma Pimpata casuale al Sopravvissuto che la prende, che poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.





#07 NUOVE ABILITÀ

In caso di conflitto con le regole generali, le regole delle Abilità hanno la priorità. Gli effetti delle Abilità e/o bonus seguenti sono immediati e possono essere usati nel Turno in cui vengono acquisiti. Questo significa che se un'Azione fa in modo che un Sopravvissuto avanzi di livello e ottenga un'Abilità, quell'Abilità può essere usata immediatamente se al Sopravvissuto rimangono ancora delle Azioni (oppure il Sopravvissuto può usare le eventuali Azioni extra che l'Abilità conferisce).

+1 Azione [Azione] Al Massimo gratuita - Il Sopravvissuto possiede 1 Azione gratuita extra del tipo specificato (Combattimento, Mischia o Distanza) con cui andare Al Massimo. Questa Azione può essere usata soltanto per effettuare un'Azione del tipo specificato.

Al Massimo: [Abilità] - Il Sopravvissuto beneficia dell'Abilità o dell'effetto di gioco indicato ogni volta che va Al Massimo.

Dadi Al Massimo raddoppiati - Il Sopravvissuto può raddoppiare l'ammontare di dadi Al Massimo stampati sulla carta o sulle carte Equipaggiamento che usa quando va Al Massimo.

Factotum - Il Sopravvissuto inizia ogni partita con un'Abilità della Campagna a sua scelta che non possiede già. Conserva l'Abilità scelta solo fino alla fine della Missione.

Guerriero notturno - Gli Attacchi a Distanza del Sopravvissuto effettuati durante le ore notturne hanno Precisione 5+ (è richiesto un risultato pari o superiore a 5 per un successo). Gli effetti di gioco che alterano la Precisione si applicano comunque (per esempio +1 al risultato dei dadi: Distanza). Anche i successi automatici, come per esempio lanciare una Molotov, si applicano.

Ignora 1 Rottura - Questa Abilità può essere usata una volta per Round di Gioco, subito dopo un tiro per un'Azione di Combattimento. Ignorate tutti i risultati Rottura ottenuti al tiro per questa Azione.

Pezzi di ricambio - Ogni volta che il Sopravvissuto ottiene 1 o più risultati Rottura durante un Attacco in Mischia o a Distanza, può scartare una carta arma del tipo corrispondente (Mischia o Distanza) per ignorare questi risultati Rottura.

Visione notturna - Il Sopravvissuto ignora le regole della Notte e quelle delle Zone di Oscurità (Regolamento base, pagina 33).

RICONOSCIMENTI

AUTORI DEL GIOCO:

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

SVILUPPO:

Fabio CURY

PRODUZIONE:

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

ILLUSTRAZIONI:

Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Giorgia LANZA ed Eric NOUHAUT.

PROGETTO GRAFICO:

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

INGEGNERE DELLE SCULTURE:

Vincent FONTAINE

STUDIO DI SCULTURA:

BigChild Creatives

RESPONSABILE DELLE SCULTURE:

Hugo Gomez BRIONES

SCULTORI:

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

RENDERING:

Studio Z

REVISIONE:

Jason KOEPP

DIRETTORE ARTISTICO:

Mathieu HARLAUT

EDITORE:

David PRETI

EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione: Fiorenzo DELLE RUPI

Revisione: Diana BURASCHI, Aurora CASARO

Supervisione: Massimo BIANCHINI

Adattamento Grafico: Ilaria BORZA

© 2021 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. Guillotine Games e il logo Guillotine Games sono trademark registrati di Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON e il logo CMON sono trademark registrati di CMON Global Limited. Distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza, 58 - 42018 San Martino in Rio (RE). WWW.ASMODEE.IT. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Le miniature e i componenti in plastica inclusi sono preassemblati e non verniciati. Fabbricato in Cina.

RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO

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

OGNI ROUND INIZIA CON:

01 - FASE DEI GIOCATORI

● MOVIMENTO:

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

● CERCARE (1 volta per Turno):

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

● APRIRE LE PORTE:

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

NOTA: Le porte aperte non possono essere richiuse.

● RIORGANIZZARE/SCAMBIARE:

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

● AZIONE DI COMBATTIMENTO:

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

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

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

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

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

QUANDO OGNI GIOCATORE HA FINITO:

02 - FASE DEGLI ZOMBIE

PASSO 1: ATTIVAZIONE

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

● ATTACCO:

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

● MOVIMENTO:

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

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

PASSO 2: GENERAZIONE

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

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

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

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

03 - FASE FINALE

● Rimuovere tutti i segnalini Rumore dal tabellone.

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

ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

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

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