

The cover art for Zombicide Dark Side depicts a chaotic battle scene. In the center, a Necromancer in green power armor wields a chainsaw. To his right, a Necromancer with a white mask and glowing eyes holds a large gun. In the foreground, a Necromancer with blonde hair looks back over his shoulder. The background is filled with a horde of red, fleshy zombies and a large, multi-limbed boss creature. The title 'ZOMBICIDE' is written in a stylized, metallic font with a yellow and red starburst behind the letter 'I', and 'DARK SIDE' is written in green below it.

ZOMBICIDE

DARK SIDE



REGOLE E MISSIONI

01 CAPITOLI

02 CONTENUTO	3
03 L'OSCURITÀ GUARDA IN TE	5
> ZOMBICIDE ATTRAVERSO IL TEMPO E LO SPAZIO	5
04 PREPARAZIONE	6
05 PANORAMICA	9
FASE DEI GIOCATORI	9
FASE DEGLI XENO	9
FASE FINALE	9
VITTORIA E SCONFITTA	9
06 REGOLE BASE	10
DEFINIZIONI UTILI	10
LINEA DI VISTA	11
ZONE DI OSCURITÀ	12
MOVIMENTO	13
LEGGERE UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO	14
> ARMI DA MISCHIA E A DISTANZA	14
> TIPI DI MUNIZIONI	14
> EQUIPAGGIAMENTO RUMOROSO	15
> CARATTERISTICHE DI COMBATTIMENTO	16
> RUMORE	17
ESPERIENZA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ	17
07 INVENTARIO	18
08 GLI XENO	19
OPERAIO SCAVATORE	19
TANK SCAVATORE	19
CACCIATORE SCAVATORE	19
ABOMINIO SCAVATORE	20
REGOLE DELLE FOSSE	20
> FOSSE E MELMA	20
> REGOLE SPECIFICHE DELLE FOSSE APERTE	20
> REGOLE SPECIFICHE DELLE FOSSE CHIUSE	21
09 FASE DEI GIOCATORI	22
MOVIMENTO	22
CERCARE	22
ATTIVAZIONE DELLE PORTE	23
> PORTE COLORATE	23
RIORGANIZZARE/SCAMBIARE	23
> ASSEGNARE O RIMUOVERE LE CARTE EQUIPAGGIAMENTO	23
AZIONI DI COMBATTIMENTO	24
> AZIONE IN MISCHIA	24
> AZIONE A DISTANZA	24
PRENDERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO	25
FARE RUMORE	25
NON FARE NIENTE	25
AZIONI DI MACCHINA	25
> AZIONI DEL BOT VENDICATORE	26
> AZIONI DELLA SENTRY GUN MAUL	26
> SOSTITUIRE BOT E SENTRY GUN	26
10 FASE DEGLI XENO	27
PASSO 1 - ATTIVAZIONE	27
> ATTACCARE	27
> MOVIMENTO	27
> GIOCARE I CACCIATORI SCAVATORI	28
PASSO 2 - GENERAZIONE	29
> ZONE DI GENERAZIONE COLORATE	29
> CARTE ATTIVAZIONE EXTRA	30
> CARTE XENO ABOMINIO SCAVATORE	30
> CARTE XENO FOSSA	30
> PENURIA DI MINIATURE	30
11 COMBATTIMENTO	31
AZIONE IN MISCHIA	31
AZIONE A DISTANZA	32
> ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI	33
> FUOCO AMICO	34
ATTACCO CONCENTRATO	34
GRANATE SISMICHE	35
12 ZONA SPECIALE: STANZE DI SICUREZZA	36
13 MODALITÀ ULTRAROSSA	36
14 GIOCARE CON 7+ SOPRAVVISSUTI	37
15 REGOLARE LA DIFFICOLTÀ	37
16 MISSIONI	38
M0 INTRODUZIONE: DAL PROFONDO	38
M1 OPERAZIONE DI RECUPERO	39
M2 PASSI NELL'OSCURITÀ	40
M3 GUERRIERI NELLA FOSSA	41
M4 RIAVVIO FORZATO	42
M5 IL DIARIO DI GALLANT	44
M6 SENTIERI NELL'OSCURITÀ	45
M7 PLAYER KILLER	46
M8 SOTTO PRESSIONE	47
M9 SFOGGIO DI POTERE	49
M10 SQUADRA DIMOSTRATIVA	50
17 ABILITÀ	52
18 INDICE ANALITICO	55
> RICONOSCIMENTI	55

02 CONTENUTO

9 TESSERE DI GIOCO (A DUE FACCE)



6 MINIATURE E SCHEDE IDENTITÀ DEI SOPRAVVISSUTI



Miranda



Drake



Reese



Miles



Umkos



Radka



64 MINIATURE DEGLI XENO



1 Abominio Scavatore

14 Cacciatori Scavatori



14 Tank Scavatori



35 Operai Scavatori

2 MINIATURE DELLE MACCHINE



Bot Vendicatore



Sentry Gun Maul

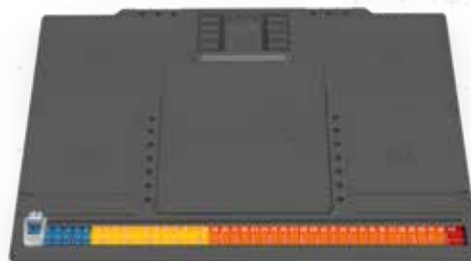
48 SEGNAPUNTI



6 BASI COLORATE DEI SOPRAVVISSUTI



6 PLANCE DEI SOPRAVVISSUTI



6 DADI



REGOLE - ZOMBICIDE

71 SEGNALINI

Porte

- Neutrale x5
- Verde x1
- Viola x1
- Rosa x1
- Gialla x1



Segnalino Uscita x1



Primo Giocatore x1



Attivazione della Macchina x2



Rumore x18



Obiettivi

- Rosso/Rosso x10
- Rosso/Rosa x1
- Rosso/Verde - Controllo a Distanza del Bot x1
- Rosso/Viola - Controllo a Distanza della Sentry Gun x1
- Rosso/Giallo x1



Arma Prototipo x4



Abilità: Mimetismo x1



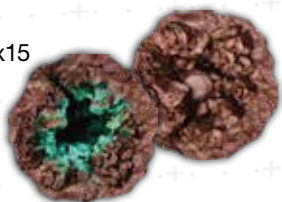
Generazione Xeno

- Rosso/Rosso x2
- Rosso/Giallo x1
- Rosso/Verde x1
- Rosso/Rosa x1
- Rosso/Viola x1



Fossa

Aperta/Chiusa x15



128 MINI-CARTE

74 carte Equipaggiamento

- Armatura Ablativa x4
- Bastone Elettrificato (Equip. di Partenza) x6
- Bot Vendicatore x1
- Cella di Energia x6
- Drone Cercatore (Equip. di Partenza) x2
- Fucile d'Assalto x3
- Granata Sismica x6
- Generazione nella Fossa: 1 Cacciatore Scavatore! x2
- Generazione nella Fossa: 1 Operaio Scavatore! x2
- Generazione nella Fossa: 1 Tank Scavatore! x2
- Maglio x3
- Minigun x2
- Mitragliatrice Leggera x2
- Motosega x2
- Pistola (Equip. di Partenza) x6
- Pistola x2
- Pistole Drago Dorato x1
- Proiettili a Volontà x3
- Prototipo di Fucile d'Assalto con Sega x1
- Prototipo di Fucile d'Assalto x1
- Prototipo di Fucile da Cecchino x1
- Prototipo di Mitragliatrice Leggera x1
- Prototipo di Shotgun Pesante x1
- Razione Alimentare x3
- Sega Mineraria x1
- Sentry Gun Maul x1
- Shotgun Pesante x3
- Spada a Catena x3
- Spada Reaper x1
- Torcia Elettrica x2



54 carte Xeno



03 L'OSCURITÀ GUARDA IN TE

Ambizione, curiosità e desiderio di conquista hanno lati positivi e negativi, ma fanno tutti parte della condizione umana. Fin dal principio eravamo destinati a scoprire nuovi mondi. E in questo ci ha aiutato la tecnologia, fornendoci i mezzi di trasporto adeguati. La ruota, le imbarcazioni, gli aeroplani e infine anche le astronavi. Ma una volta lasciata la Terra, il tempo si è rivelato essere la sfida successiva. I mesi di viaggio si erano trasformati in anni o in secoli. Ci mancavano delle fonti di energia migliori e motori in grado di sfruttarle.

Tutto è cambiato una volta giunti su PK-L7, un pianeta remoto. Gli osservatori inviati in avanscoperta avevano scoperto lo Xenium, un composto organico oscuro, il carburante perfetto per la conquista della galassia. Nel giro di poco tempo, i governi della terra hanno inviato i civili a lavorarlo e i soldati a "proteggere" i loro ingenti investimenti. Ma non eravamo soli: altre specie aliene con cui avevamo già avuto contatti erano venute con noi. Abbiamo costruito una stazione mineraria su PK-L7, dotata di laboratori in superficie e di strutture di scavo installate nel sottosuolo del pianeta, ed è così che ha avuto inizio una nuova corsa all'oro.

Sapevamo che eventi inaspettati potevano accadere, ma di certo non eravamo pronti a questo. Gli Xeno, una specie talmente aliena da rendere praticamente impossibile la comunicazione con i suoi esemplari, sono stati contaminati da... qualcosa... nel giro di pochissimo tempo. Hanno convogliato le loro gallerie sotterranee per congiungersi alle nostre e hanno iniziato ad attaccare tutti quelli che incontravano. Ci hanno colti di sorpresa, al buio.

Mentre scrivo queste righe, gli Xeno si fanno strada verso la superficie distruggendo ogni cosa e l'esercito è a malapena in grado di reagire. Ma faccio parte della Squadra Verde, l'unica unità militare in grado di sopravvivere nelle viscere di PK-L7. Riceviamo ancora istruzioni dal QG del comando. Siamo sopravvissuti, e abbiamo molto da fare. Muoviamoci!



ZOMBICIDE ATTRAVERSO IL TEMPO E LO SPAZIO

La linea di giochi di *Zombicide* consente ai giocatori di combattere contro gli Zombie in molte ambientazioni diverse, creando atmosfere di gioco uniche tramite Sopravvissuti, Zombie e altri elementi di gioco specifici. Usando le stesse meccaniche, tutte le scatole base di *Zombicide* sono concepite per introdurre il gioco ai nuovi giocatori. Le scatole base e le espansioni di una determinata era (classica, fantasy o fantascientifica) sono completamente compatibili tra loro.



La linea classica di *Zombicide* è composta da 3 Stagioni che esplorano l'apocalisse Zombie nel mondo moderno in un arco di tempo che abbraccia all'incirca un anno.



La linea fantasy di *Zombicide* porta i giocatori nei Secoli Bui per fronteggiare i piani malvagi dei folli Necromanti che hanno scatenato contro il paese i loro eserciti di Zombie. Voi e i vostri compagni Sopravvissuti combatterete per un futuro migliore!



La linea fantascientifica di *Zombicide* porta i giocatori su PK-L7, un remoto pianeta ricco di risorse preziose. Gli Xeno, una specie aliena contaminata da un agente ignoto, hanno iniziato ad attaccare chiunque si trovi sulla loro strada!

Zombicide: Dark Side è un gioco collaborativo in cui i giocatori, da 1 a 6, scendono sottoterra su un pianeta alieno e affrontano gli Xeno, uno sciame di alieni infetti controllati dal meccanismo stesso del gioco. Ogni giocatore controlla da 1 a 6 Sopravvissuti in una struttura sotterranea invasa fulmineamente dagli Xeno Scavatori, una sottorazza degli Xeno che vive sotto la superficie del pianeta ed è specializzata nell'estrazione dei minerali. Lo scopo del gioco è semplicemente quello di completare gli Obiettivi della Missione, sopravvivere e uccidere il maggior numero possibile di Xeno Scavatori! Nella maggior parte dei casi, gli Xeno Scavatori sono prevedibili, ma ce ne sono molti e spesso usano tattiche sporche. L'Abominio Scavatore, per esempio, crea delle fosse da cui possono inaspettatamente fuoriuscire i suoi simili. Il pericolo aumenta costantemente, man mano che gli Xeno Scavatori distruggono metodicamente la struttura sotterranea. La Squadra Verde, composta dai Sopravvissuti impersonati dai giocatori, userà tutte le armi a sua disposizione per eliminare gli Xeno Scavatori e raggiungere i suoi obiettivi. Tuttavia, più è alto il computo degli Xeno uccisi e più numerosi sono gli Xeno che compariranno attratti dalla minaccia costituita dalla squadra!

I Sopravvissuti della Squadra Verde sono dotati di alcune Abilità specifiche. Giocano tutti nella stessa squadra, scambiandosi Equipaggiamento e coprendosi le spalle a vicenda. Soltanto tramite la collaborazione sarà possibile portare a termine gli Obiettivi della Missione e vincere. La Squadra Verde dovrà combattere contro gli Xeno Scavatori, recuperare i prototipi tecnologici e molto altro!

04 PREPARAZIONE

- 1 > Scegliere una Missione.
- 2 > Collocare le tessere.
- 3 > Collocare gli Obiettivi, le Zone di Generazione e tutti i segnalini e le miniature indicati dalla Missione.
- 4 > Selezionare 6 Sopravvissuti e distribuirli tra i giocatori come si preferisce. Dal momento che collaborano contro il gioco stesso, tutti i giocatori fanno parte della stessa squadra. I giocatori possono disporsi attorno al tavolo nell'ordine che preferiscono.

In una partita di *Zombicide: Dark Side* si usano solitamente 6 Sopravvissuti, distribuiti nel modo che si preferisce tra i giocatori. Consigliamo ai giocatori esordienti di giocare le loro prime partite con 1 solo Sopravvissuto, per familiarizzare rapidamente con le meccaniche di gioco. Un giocatore veterano può invece assumere facilmente il controllo di un'intera squadra di 6 Sopravvissuti e ripulire quei fastidiosi sciami di Xeno Scavatori tutto da solo!



Esempio di preparazione di una Missione.

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

6 > Mettere da parte le carte Equipaggiamento seguenti:

• Equipaggiamento di Partenza: 6 Bastoni Elettrificati, 6 Pistole e 2 Droni Cercatori. Queste carte sono identificabili dal dorso grigio.



Questo è l'equipaggiamento standard in dotazione alla Squadra Verde. Cercate armi migliori non appena potete!

• Prototipo: Prototipo di Fucile d'Assalto, Prototipo di Shotgun Pesante, Prototipo di Mitragliatrice Leggera e Prototipo di Fucile da Cecchino. Queste carte sono identificabili da un dorso rosso.



Lo sviluppo delle armi prototipo era giunto allo stadio finale quando gli Xeno sono stati contaminati. Cercatele e collaudatele sul campo!

Zombicide: Dark Side include tutti e sei i membri della Squadra Verde. I giocatori sono liberi di sostituirne alcuni o tutti con i loro Sopravvissuti preferiti della serie fantascientifica di Zombicide (l'Equipaggiamento di partenza potrebbe variare)!



Miranda è un Soldato. Può Cercare soltanto nelle Stanze di Sicurezza (vedi pagina 36).

3 segnapunti di riserva.

Segnapunti sull'Abilità Blu.

Miranda parte con Armatura 3, il suo ammontare massimo.

Segnapunti sullo 0 della Barra di Pericolo.



Come Sopravvissuto della Squadra Verde, Miranda possiede almeno 2 carte Equipaggiamento di partenza: una Pistola e un Bastone Elettrificato.

- Collocare le carte di consultazione del Bot Vendicatore e della Sentry Gun Maul in modo che siano ben visibili a tutti i giocatori. Queste carte fungono da promemoria delle regole e delle statistiche di entrambe le Macchine e non appartengono ad alcun giocatore specifico.



Il Bot Vendicatore e la Sentry Gun Maul forniscono fuoco di supporto per tenere a bada ogni tipo di Xeno.

7 > Ogni Sopravvissuto della Squadra Verde riceve un Bastone Elettrificato **E** una Pistola dalle carte Equipaggiamento di partenza. Poi, fino a un massimo di 2 Droni Cercatori dalle carte Equipaggiamento di partenza vengono distribuite come si preferisce tra i membri della Squadra Verde. Un Sopravvissuto della Squadra Verde può ricevere soltanto 1 Drone Cercatore in questo modo.



I Sopravvissuti della Squadra Verde hanno questo simbolo sulla loro scheda identità.

Tranne dove specificato diversamente, gli altri Sopravvissuti ricevono un Bastone Elettrificato **OPPURE** una Pistola dalle Carte Equipaggiamento di partenza. *Zombicide: Dark Side* è un gioco collaborativo, quindi è la squadra a decidere. Ogni Sopravvissuto inizia il gioco con almeno 1 carta.



Cole, della scatola Zombicide: Invader, è un Civile. Miranda è un Soldato.

Esistono 2 tipi di Sopravvissuti in *Zombicide*, i Civili e i Soldati, come indicato dal simbolo sulla loro Scheda Identità. **Tutti i Sopravvissuti della Squadra Verde sono Soldati.**

- I Civili** possono Cercare in qualsiasi Zona stanza e tendono ad avere un'Armatura più bassa (solitamente 2).
- I Soldati** possono Cercare soltanto nelle Stanze di Sicurezza, ma tendono ad avere un'Armatura più alta (solitamente 3).

Se l'Abilità di partenza di un Sopravvissuto indica dell'Equipaggiamento di Partenza, il Sopravvissuto riceve ora quelle carte, a prescindere dall'Equipaggiamento di Partenza che è stato appena distribuito.

8 > Formare un mazzo con le carte Xeno e uno con le carte Equipaggiamento. Entrambi i mazzi vanno collocati a faccia in giù accanto al tabellone.

9 > Collocare le miniature che rappresentano i Sopravvissuti scelti sulla Zona o sulle Zone di partenza indicate dalla Missione.

10 > L'ammontare massimo di Armatura di ogni Sopravvissuto è indicato sulla sua Scheda Identità dai numeri evidenziati sulla Barra dell'Armatura. Collocare un segnapunti sullo slot della Plancia del Sopravvissuto corrispondente al numero evidenziato più alto della Barra dell'Armatura.

11 > Poi collocare un altro segnapunti sullo slot della prima Abilità (blu). Gli altri 3 segnapunti vanno collocati negli slot di riserva in cima alla Plancia.

12 > Decidere chi sarà il primo giocatore, quel giocatore riceve il segnalino Primo Giocatore.

05 PANORAMICA

Beh, tecnicamente siamo circondati. Gli Xenos ci hanno oltrepassati e hanno raggiunto la superficie.

- Non pensano come noi. Anzi, la contaminazione impedisce loro di pensare. Devi ragionare fuori dagli schemi: sono come un'enorme bestia, e noi ora le siamo seduti in grotta. Dammi solo un minuto per trovare la nuca e assestare un bel colpo...

- Radka e Drake



Zombicide: Dark Side si svolge in una serie di Round di Gioco composti nel modo seguente:

FASE DEI GIOCATORI

Il giocatore con il segnalino Primo Giocatore svolge il suo Turno, attivando i suoi Sopravvissuti uno alla volta, nell'ordine di sua scelta. Ogni Sopravvissuto può effettuare inizialmente 3 Azioni per Turno, anche se certe Abilità possono permettergli di effettuare delle Azioni extra nel corso della partita. Il Sopravvissuto usa le sue Azioni per eliminare gli Xenos, muoversi sul tabellone e svolgere altri compiti per conseguire i vari Obiettivi della Missione. Alcune Azioni fanno Rumore, e il Rumore attira gli Xenos!

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

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

La Fase dei Giocatori è spiegata in dettaglio a pagina 22.

FASE DEGLI XENO

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

Alcuni Xenos, chiamati Cacciatori Scavatori, hanno diritto a 2 Azioni, quindi possono attaccare due volte, attaccare e muoversi, muoversi e attaccare o muoversi due volte. Una volta che tutti gli Xenos hanno effettuato le loro Azioni, altri Xenos appaiono in tutte le Zone di Generazione attive sul tabellone. La Fase degli Xenos è spiegata in dettaglio a pagina 27.

FASE FINALE

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

VITTORIA E SCONFITTA

La partita è persa quando un Sopravvissuto di partenza è stato eliminato, o quando gli Obiettivi della Missione non possono più essere completati.

La partita è vinta immediatamente quando tutti gli Obiettivi della Missione sono stati completati. *Zombicide: Dark Side* è un gioco collaborativo, quindi tutti i giocatori vincono o perdono insieme.



06 REGOLE BASE

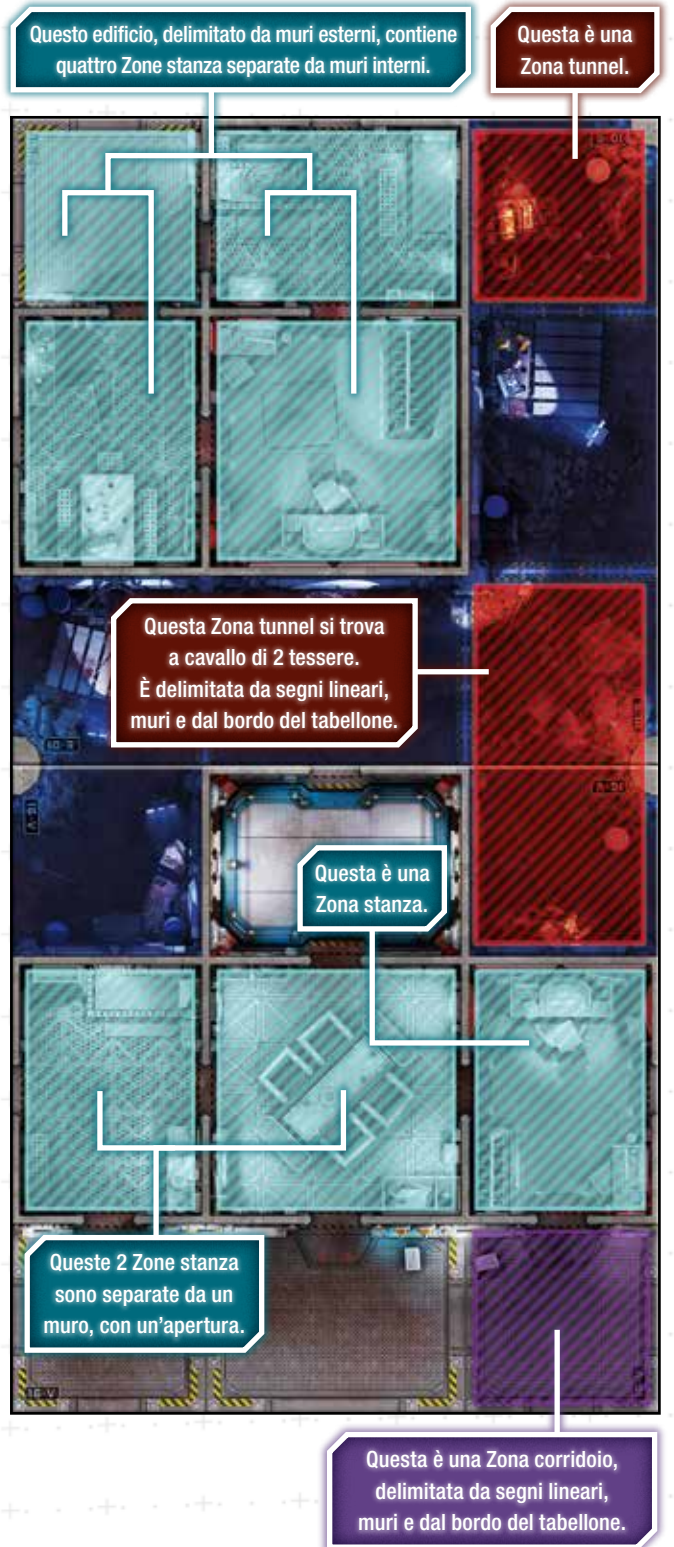
Ho fatto una rapida ricognizione. La mappa caricata è ancora abbastanza precisa, se tralasciamo le fosse che gli Xenos hanno aperto in queste due zone. Ho anche trovato una porta sigillata qui, ci servirà una tessera d'accesso. I nostri avversari probabilmente arriveranno da queste tre direzioni. La buona notizia: le armi prototipo sono ancora qui e... Ehi, avete sentito? Stanno arrivando. La caccia ha inizio!

- Miles



DEFINIZIONI UTILI

Personaggio: Un Sopravvissuto, uno Xenos o una Macchina attiva.
Zona: All'interno di un edificio, una Zona è una stanza. In ogni altra posizione (corridoio o tunnel), una Zona è un'area delimitata da segni lineari disegnati sulle tessere, muri degli edifici posizionati lungo la stazione mineraria e/o bordi del tabellone.



LINEA DI VISTA

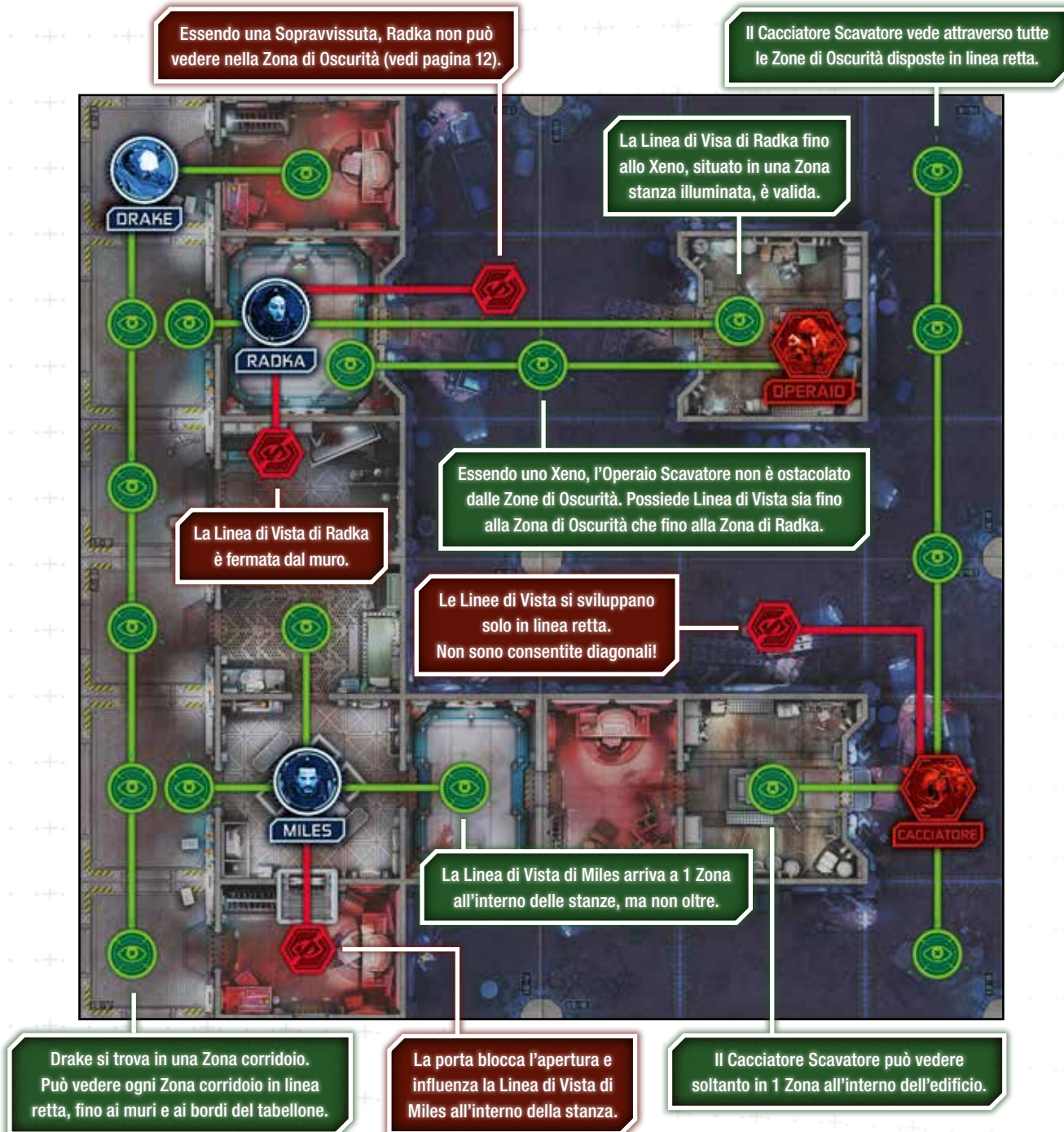
La Linea di Vista definisce se i Personaggi sono in grado di vedersi a vicenda. Per esempio, se un Sopravvissuto può vedere uno Xeno dall'altra parte del corridoio, da una stanza all'altra, all'interno di una stanza, ecc.

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

NOTA: *Zombicide: Dark Side* comprende anche le Zone di Oscurità, che fanno uso di regole speciali per le Linee di Vista (vedi pagina 12).

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

Se un Sopravvissuto guarda da una stanza in un corridoio o viceversa, la Linea di Vista può attraversare un qualsiasi numero di Zone corridoio in linea retta, ma soltanto 1 Zona all'interno della stanza.



ZONE DI OSCURITÀ

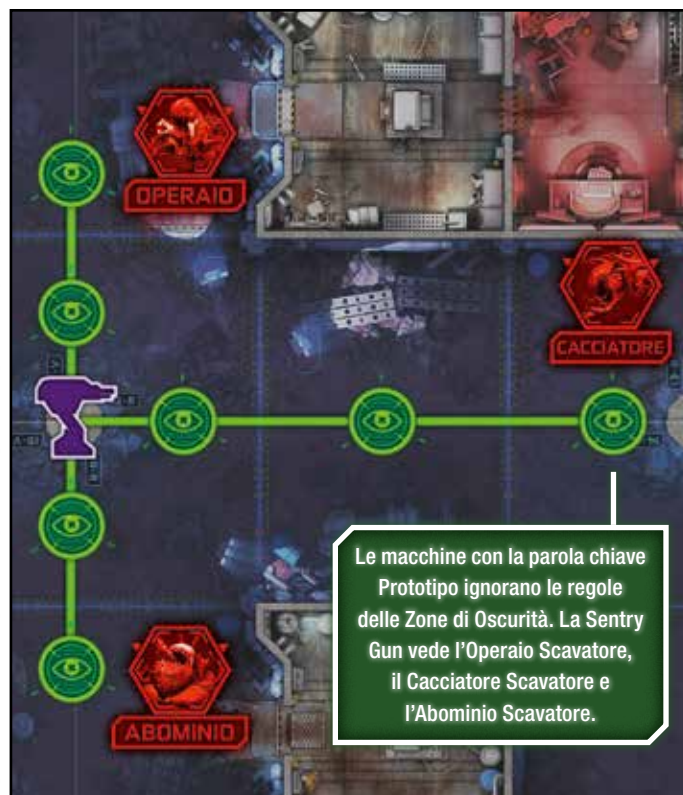
"Non essere sciocco. Non c'è niente di cui avere paura al buio, al di là della tua stessa immaginazione." Ecco fatto. Le ultime parole famose!

I Sopravvissuti non possono tracciare le Linee di Vista fino alle Zone di Oscurità, se non a Gittata 0. Tuttavia, possono tracciare le Linee di Vista oltre le Zone di Oscurità fino alle altre Zone.



I Sopravvissuti non possono tracciare le Linee di Vista fino alle Zone di Oscurità, se non a Gittata 0. Gli Xenos, invece, non sono ostacolati in alcun modo.

Gli Xenos ignorano questa regola e possono tracciare le Linee di Vista normalmente. Anche i Sopravvissuti che effettuano un'Azione a Distanza con un'Arma Prototipo o un'Azione di Macchina con una Macchina che possiede la parola chiave Prototipo possono tracciare le Linee di Vista normalmente.



Le macchine con la parola chiave Prototipo ignorano le regole delle Zone di Oscurità. La Sentry Gun vede l'Operaio Scavatore, il Cacciatore Scavatore e l'Abominio Scavatore.



Drake vede l'Operaio Scavatore che si trova in una Zona normale.

L'Abominio, d'altro canto, si trova in una Zona di Oscurità. Drake non ha alcuna Linea di Vista. Entrambi gli Xenos ignorano le regole delle Zone di Oscurità e vedono il Sopravvissuto.

Le Zone di Oscurità non hanno effetto a Gittata 0. Miles vede l'Abominio nella sua stessa Zona...

...ma non il Cacciatore Scavatore a 1 Zona di Distanza. Entrambi gli Xenos lo vedono.

Le Zone di Oscurità bloccano le Linee di Vista fino a esse, ma non oltre di esse. Miranda non vede il Cacciatore Scavatore...

...ma vede il Tank Scavatore all'altro lato. Entrambi gli Xenos la vedono.

MOVIMENTO

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

Nei corridoi e nelle Zone tunnel, il movimento da una Zona all'altra è privo di restrizioni. Tuttavia, i Personaggi devono passare attraverso una porta (o un'apertura) per muoversi da una stanza a un corridoio, o da una stanza a una Zona tunnel, e viceversa.

All'interno di una stanza, i Personaggi possono muoversi da una Zona all'altra fintanto che queste Zone sono collegate da un'apertura. La posizione della miniatura all'interno della Zona e la disposizione dei muri non contano, fintanto che le Zone condividono un'apertura.

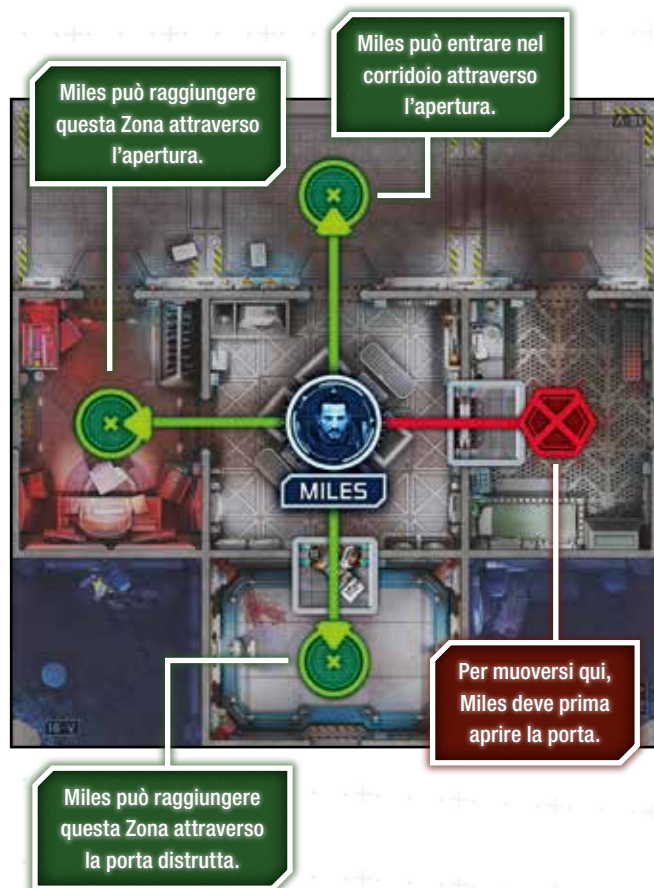


Reese non può muoversi diagonalmente.

REESE

Per svoltare oltre quest'angolo, Reese deve prima muoversi qui...

...e poi qui.



Miles può raggiungere questa Zona attraverso l'apertura.

Miles può entrare nel corridoio attraverso l'apertura.

MILES

Per muoversi qui, Miles deve prima aprire la porta.

Miles può raggiungere questa Zona attraverso la porta distrutta.

LEGGERE UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO

ARMI DA MISCHIA E A DISTANZA



Lo vuoi sapere un segreto? Io con quella ci sparavo a casa mia ai bei vecchi tempi. Ah, che belli gli anni dell'adolescenza.

- Reese

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



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



Le armi da Mischia mostrano il simbolo Mischia. Hanno un valore di Gittata 0 e quindi possono essere usate solo nella stessa Zona in cui si trova il Sopravvissuto. Vengono usate con le Azioni in Mischia (vedi pagina 31).



Le armi a Distanza mostrano il simbolo Distanza. Solitamente hanno un valore di Gittata pari a 1 (o più). Vengono usate con le Azioni a Distanza (vedi pagina 32). Attaccare a Gittata 0 con un'arma a Distanza è considerato comunque un'Azione a Distanza.



I Fucili d'Assalto e le Pistole sono armi a Distanza.

TIPI DI MUNIZIONI

La maggior parte delle armi usa munizioni solide o una fonte di energia per eliminare gli Xeno e queste consentono munizioni infinite (buon divertimento!). Tuttavia, il tipo di munizioni influenza vari effetti di gioco.



Le armi con il simbolo **Proiettili** usano munizioni solide dello stesso tipo (a prescindere dal calibro).



I Bastoni Elettrificati e le Motoseghe sono armi da Mischia.



Gli Shotgun Pesanti e le Pistole usano Proiettili come munizioni.



Le armi con il simbolo **Energia** usano una fonte di energia per funzionare (a prescindere dal tipo di batteria).

NOTA: Le armi Prototipo non possiedono una propria fonte di energia. Possono essere usate soltanto quando una carta Equipaggiamento Cella di Energia viene loro assegnata (vedi pagina 23).



I Bastoni Elettrificati e le Spade a Catena usano l'Energia come fonte di energia. Le armi Prototipo, come la Mitragliatrice Leggera Prototipo, necessitano di una Cella di Energia assegnata per funzionare.

Le armi che fanno uso di più tipi di Munizioni possono essere equipaggiate con le carte Munizione corrispondenti. L'effetto di gioco si applica solo agli Attacchi del tipo corrispondente.



EQUIPAGGIAMENTO RUMOROSO

Speravo che a un certo punto avremmo visto il dubbio insinuarsi nei loro occhi, quando abbiamo decimato i loro ranghi con le armi automatiche e li abbiamo costretti a ritirarsi. Ma è stato allora che abbiamo capito che non esiste redenzione per gli Xenos. Gli Zombie non provano paura.

- Radka

Alcuni tipi di Equipaggiamento sono rumorosi e produrranno un segnalino Rumore ogni volta che vengono usati. Il Rumore attira gli Xenos!

Le regole del Rumore sono descritte in dettaglio a pagina 17.



L'Equipaggiamento che mostra il simbolo **Rumore** produce un segnalino Rumore ogni volta che si spende un'Azione per usarlo. Collocate un segnalino Rumore nella Zona del Sopravvissuto.



L'Equipaggiamento che mostra il simbolo **Silenzioso** non produce un segnalino Rumore quando viene usato.



I Bastoni Elettrificati sono armi silenziose da utilizzare per uccidere. Le Pistole generano Rumore quando fanno fuoco. Il Prototipo di Fucile d'Assalto, invece, è Silenzioso!

CARATTERISTICHE DI COMBATTIMENTO

Le armi mostrano varie caratteristiche di Combattimento utili per eliminare gli Xenos in molti modi ingegnosi.

SILENZIOSA
Questo Equipaggiamento non produce un segnalino Rumore quando viene usato in Combattimento in Mischia.

TIPO DI MUNIZIONI
Questo Equipaggiamento usa l'Energia.

TIPO DI ARMA
Questo Equipaggiamento è un'arma da Mischia.

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

RUMOROSA
Questo Equipaggiamento produce un segnalino Rumore quando viene usato in Combattimento a Distanza.

TIPO DI MUNIZIONI
Questo Equipaggiamento usa i Proiettili.

TIPO DI ARMA
Questo Equipaggiamento è un'arma a Distanza.

GITTATA
Il numero minimo e massimo di Zone che l'arma può raggiungere. 1-1 indica che può essere usata per fare fuoco a 1 Zona di distanza, né più, né meno, ed entro Linea di Vista.



MANO
Questa carta Equipaggiamento deve essere messa in Mano per poter essere usata.

DOPPIA
Chi impugna armi Doppie con lo stesso nome in ogni slot Mano (vedi pagina 18) può usarle entrambe con una singola Azione (devono mirare alla stessa Zona).

DANNI
I danni inferti con ogni successo. I danni non sono cumulativi nel caso di più successi, tranne che nel caso di un Attacco Concentrato (vedi pagina 34).

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

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



MANO
Questa carta Equipaggiamento deve essere messa in Mano per poter essere usata.

DOPPIA
Chi impugna armi Doppie con lo stesso nome in ogni slot Mano (vedi pagina 18) può usarle entrambe con una singola Azione (devono mirare alla stessa Zona).

DANNI
I danni inferti con ogni successo. I danni non sono cumulativi nel caso di più successi, tranne che nel caso di un Attacco Concentrato (vedi pagina 34).

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

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

RUMORE

Gli Xenos sono trincerati nelle loro fosse e presto distruggeranno l'obiettivo. Dobbiamo agire subito. Chiedi a Drake di far girare la sua dannata musica pop negli altoparlanti più vicini. Il rumore li attirerà fuori dalle fosse e direttamente nella nostra linea di fuoco.
- Cosa? Perché io? Come sapevi che io... Dannazione!



Fare fuoco con una Mitragliatrice Leggera o lanciare una Granata Sismica fa Rumore e il Rumore attira gli Xenos. Ogni Azione usata per attaccare con Equipaggiamento rumoroso produce un segnalino Rumore.

- Collocare questo segnalino nella Zona in cui il Sopravvissuto ha risolto l'Azione. Il segnalino rimane nella Zona dove il Sopravvissuto lo ha prodotto, anche se poi il Sopravvissuto si muove.
- Una singola Azione può produrre solo un singolo segnalino Rumore, a prescindere dal numero di dadi tirati, dai successi ottenuti o dall'uso di armi Doppie.
- I segnalini Rumore vengono rimossi dal tabellone durante la Fase Finale (vedi pagina 9).

NOTA: Ogni miniatura di un Sopravvissuto conta come un segnalino Rumore. Anche le Macchine contano come segnalini Rumore quando possiedono un segnalino Attivazione della Macchina (vedi pagina 26). Gli Xenos sono dotati di sensi che gli umani non possono comprendere e i Sopravvissuti non riescono proprio a rimanere in silenzio!

ESEMPIO: Drake spende la sua prima Azione con un Maglio per eliminare uno Xenos nella sua stessa Zona. Il Maglio è un'arma Silenziosa e non produce segnalini Rumore.

Spende poi la seconda Azione per fare fuoco a 1 Zona di distanza con un Fucile d'Assalto, che è un'arma rumorosa. Anche se tira più dadi, ha speso una sola Azione per farlo: Drake deve collocare un singolo segnalino Rumore nella sua Zona.

Il Sopravvissuto spende la sua terza Azione per muoversi e andarsene. Il segnalino Rumore rimane nella Zona in cui Drake lo ha prodotto e non lo segue quando lui si muove.

ESPERIENZA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ

È tutta questione di ricordarsi l'addestramento, di assaporare la pura adrenalina, di appellarsi al proprio cameratismo e di scoprire che c'è un potere latente dentro di noi. È questo che accade ai sopravvissuti. È questo che accade quando guardi la morte in faccia e le sorridi come un ragazzino sfrontato.

- Drake

Per ogni Xenos eliminato, un Sopravvissuto guadagna 1 Punto Esperienza (PE) e avanza di una tacca sulla sua Barra di Pericolo. Alcuni Obiettivi delle Missioni forniscono più Punti Esperienza, come anche l'eliminazione degli Abomini.

Esistono 4 Livelli di Pericolo sulla Barra di Pericolo: Blu, Giallo, Arancione e Rosso. A ogni Livello di Pericolo, un Sopravvissuto ottiene 1 nuova Abilità che gli sarà di aiuto nella sua Missione (vedi pagina 52). Le Abilità si aggiungono le une alle altre man mano che il Livello di Pericolo sale: al Livello Rosso, un

Sopravvissuto avrà 4 Abilità. Man mano che le nuove Abilità vengono sbloccate, il giocatore colloca nuovi segnapunti sulla Plancia del Sopravvissuto per indicarle.

- Quando un Sopravvissuto arriva a 7 Punti Esperienza, il suo Livello di Pericolo passa a Giallo e il Sopravvissuto ottiene una quarta Azione.
- Quando un Sopravvissuto arriva a 19 Punti Esperienza, il suo Livello di Pericolo passa ad Arancione e il Sopravvissuto può scegliere 1 delle 2 Abilità indicate a questo Livello.
- A 43 Punti Esperienza, il Sopravvissuto arriva al Livello di Pericolo Rosso e ottiene 1 Abilità da scegliere tra le 3 indicate a questo Livello.

DA 7 A 18 PUNTI ESPERIENZA: Livello Giallo, il Sopravvissuto ottiene una quarta Azione.

DA 0 A 6 PUNTI ESPERIENZA: Livello Blu, il Sopravvissuto possiede un'Abilità di partenza.

DA 19 A 42 PUNTI ESPERIENZA: Livello Arancione, il Sopravvissuto sceglie un'Abilità tra le 2 disponibili.

43 PUNTI ESPERIENZA: Livello Rosso, il Sopravvissuto sceglie un'Abilità tra le 3 disponibili.

Il diagramma mostra un'interfaccia di gioco con un'immagine di un personaggio (UMKOS) e una lista di abilità sbloccate:

- SENSI POTENZIATI
- +1 AZIONE
- +1 AZIONE DI COMBATTIMENTO GRATUITA
- CONTROLLO A DISTANZA: BOT
- +1 AZIONE IN MISCHIA GRATUITA
- +1 AZIONE A DISTANZA GRATUITA
- CONTROLLO A DISTANZA: SENTRY GUN

L'avanzamento di esperienza, tuttavia, ha un effetto collaterale. Quando un giocatore pesca una carta Xenos per generare gli Xenos, deve leggere la riga che corrisponde al Sopravvissuto con il Livello di Pericolo più alto (vedi Generazione, pagina 29). Più forte è il Sopravvissuto, più Xenos appaiono.

GENERAZIONE DI OPERAI SCAVATORI

63

x8

x6

x4

x2

LIVELLO ROSSO: 8 Operai Scavatori

LIVELLO ARANCIONE: 6 Operai Scavatori

LIVELLO GIALLO: 4 Operai Scavatori

LIVELLO BLU: 2 Operai Scavatori

Il diagramma mostra un'interfaccia di gioco con un'immagine di un personaggio (OPERAI SCAVATORI) e una lista di livelli di pericolo e il numero di Operai Scavatori:

- LIVELLO ROSSO: 8 Operai Scavatori
- LIVELLO ARANCIONE: 6 Operai Scavatori
- LIVELLO GIALLO: 4 Operai Scavatori
- LIVELLO BLU: 2 Operai Scavatori

07 INVENTARIO

Non esiste una cosa chiamata "reazione commisurata". Passa al fuoco automatico o vattene a casa!

- Miranda

Ogni Sopravvissuto può portare fino a 9 carte Equipaggiamento, suddivise in 3 tipi di slot Equipaggiamento sulla sua Plancia: 2 slot Mani, 2 slot Corpo e 5 slot Zaino (senza contare le carte assegnate ad altre carte). È consentito scartare le carte dal proprio inventario per fare spazio a nuove carte in qualsiasi momento, gratuitamente (anche durante il Turno di un altro giocatore).

Gli slot Equipaggiamento Mano o gli slot Equipaggiamento Corpo sono riservati esclusivamente alle carte Equipaggiamento che portano il simbolo corrispondente (Equipaggiamento Mano nello slot Mano, Equipaggiamento Corpo nello slot Corpo).



Il simbolo della **Mano** indica le carte Equipaggiamento che possono essere usate solo negli slot Mano.



Il simbolo del **Corpo** indica le carte Equipaggiamento che possono essere usate solo negli slot Corpo.

Gli slot **Zaino** possono contenere fino a 5 carte Equipaggiamento di qualsiasi tipo (Mano, Corpo o senza simbolo). Le caratteristiche e gli effetti di gioco descritti sulle carte Equipaggiamento Mano/Corpo non possono essere utilizzati finché quelle carte non saranno spostate negli slot inventario appropriati.

SLOT ZAINO:

Gli slot Zaino possono custodire qualsiasi carta arma che il Sopravvissuto non stia usando attualmente, nonché le carte concepite per fornire supporto, come la Razione Alimentare.

SLOT CORPO:

Entrambi gli slot sono usati soprattutto per ospitare gli oggetti come ad esempio un Drone Cercatore. Possono ospitare solo le carte che portano il simbolo del Corpo.



SLOT MANO:

Entrambe le Mani servono principalmente a Combattere. Possono ricevere solo carte che portano il simbolo della Mano, come le armi.

08 GLI XENO

Guarda sempre il lato positivo della vita: da quando abbiamo incontrato gli Xeno, quasi mi manca mia suocera!

- Drake

Zombicide: Dark Side introduce una sottospecie di Xeno nota come gli Xeno Scavatori. Queste creature prosperano sottoterra e sono dotate di tratti corporei unici che consentono loro di scavare gallerie a velocità industriale, raccogliendo risorse preziose attraverso le vene minerarie. In **Zombicide** sono i primi Xeno a essere contaminati e a cedere alla furia omicida. Scavano le loro gallerie fino alle installazioni degli umani per consentire a tutta la loro razza di attaccare da sottoterra!

Il gioco contiene 4 tipi di Xeno Scavatori. La maggior parte di essi può spendere 1 singola Azione quando si attiva (i Cacciatori Scavatori ne hanno 2). Uno Xeno Scavatore viene eliminato non appena viene colpito da un attacco che infligge il valore minimo di Danni richiesto. Il suo uccisore guadagna immediatamente i corrispondenti Punti Esperienza.

IMPORTANTE: Gli Xeno Scavatori che si trovano in una Fossa Aperta sono resistenti agli Attacchi a Distanza oltre Gittata 0 e richiedono 1 Danno extra per essere eliminati.

OPERAIO SCAVATORE



Gli Operai Scavatori, i più comuni di questa specie sotterranea, possono lavorare instancabilmente per giorni senza bisogno di mangiare o riposarsi. La contaminazione li ha trasformati in una legione di assassini privi di mente che fa uso dei propri enormi artigli per fare a pezzi ogni cosa.

Danni: 1

Danni minimi per eliminarlo: 1 Danno (2 se si trova in una Zona Fossa Aperta a Gittata 1+).

Ricompense in Punti Esperienza: 1 punto

TANK SCAVATORE



I Tank Scavatori erano le unità addette ai lavori più pesanti della loro specie. Dopo la contaminazione, guidano il branco come guerrieri di prima linea. Sembrano dei veicoli corazzati, sono immuni alle armi più piccole e infliggono danni terrificanti a chiunque si trovi sul loro cammino. Gli altri Scavatori si nascondono dietro di loro, quindi imbracciate i calibri più grossi.

Danni: 2

Danni minimi per eliminarlo: 2 Danni (3 se si trova in una Zona Fossa Aperta a Gittata 1+).

Ricompense in Punti Esperienza: 1 punto

CACCIATORE SCAVATORE



Dotati di tratti bestiali che lasciano ben pochi dubbi sul loro passato, i Cacciatori Scavatori trattano le minacce in modo rapido e sanguinario. Finché la razza degli Xeno era per lo più pacifica, i Cacciatori erano una vista rara. La contaminazione ha risvegliato qualcosa in loro e ora li spinge a farsi avanti per occuparsi di noi.

Danni: 1

Danni minimi per eliminarlo: 1 Danno (2 se si trova in una Zona Fossa Aperta a Gittata 1+).

Ricompense in Punti Esperienza: 1 punto

Regole Speciali: I Cacciatori Scavatori ottengono 2 Azioni ogni volta che vengono attivati (vedi pagina 27).



ABOMINIO SCAVATORE



Questi torreggianti strumenti di guerra scavano dei tunnel enormi a un ritmo sconcertante. Sono stati i primi a emergere nelle nostre strutture minerarie e a guidare i loro simili infetti dritti fino a noi. Avrete bisogno della massima potenza di fuoco disponibile per affrontarli. Oh, e aspettatevi che l'area circostante si sfaldi: si apriranno fosse dappertutto da cui usciranno altri Xenos di rinforzo.

Danni: 3

Danni minimi per eliminarlo: 3 Danni (4 se si trova in una Zona Fossa Aperta a Gittata 1+).

Ricompense in Punti Esperienza: 5 punti

Regole Speciali:

- È necessaria un'arma da 3 Danni per eliminare un Abominio Scavatore. Può anche essere eliminato con una Granata Sismica (vedi pagina 35) o con un Attacco Concentrato (vedi pagina 34).
- Gli Abomini Scavatori scavano Fosse attraverso le Zone. Ogni volta che un Abominio Scavatore si trova in una Zona senza una Fossa Aperta e riceve un'Attivazione extra, un segnalino Fossa viene collocato nella Zona, sul suo lato Fossa Aperta. Quella Zona è ora una Zona Fossa. Se quella Zona possiede un segnalino Fossa sul lato Fossa Chiusa, quel segnalino viene invece girato di nuovo sul suo lato Fossa Aperta. Scavare una Fossa si sostituisce all'Attivazione extra dell'Abominio Scavatore. Se la Zona contiene già una Fossa Aperta, l'Abominio Scavatore effettua la sua Attivazione extra normalmente.

FOSS E MELMA

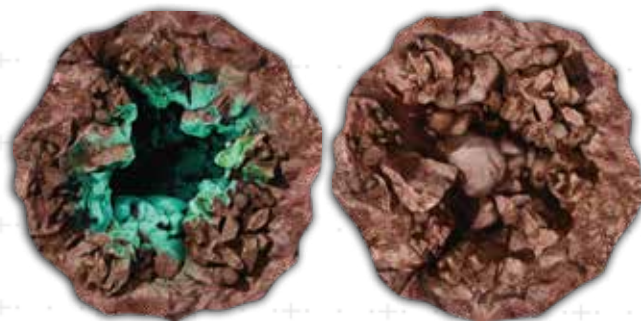
Zombicide: Dark Side e *Zombicide: Invader* sono interamente compatibili e consentono ai giocatori di affrontare le minacce delle due sottospecie di Xenos contemporaneamente, unendo le regole delle Fosse a quelle della Melma. Se usate unitamente a *Zombicide: Invader*, le Fosse hanno i seguenti effetti aggiuntivi:

- I segnalini Fossa e i segnalini Melma possono sovrapporsi l'uno all'altro.
- Le Fosse non neutralizzano gli Airlock.
- Gli Xenos Scavatori sono gli unici che beneficiano della protezione dai Danni delle Fosse.
- Il Fuoco Infernale elimina tutti i Personaggi in una Zona Fossa. Il segnalino Fossa, tuttavia, non viene girato.
- Le Esplosioni Sismiche eliminano tutti i Personaggi in una Zona Melma. Il segnalino Melma, tuttavia, non viene girato.

REGOLE DELLE FOSS E

Qualche giorno fa, le linee erano ancora sgombre. Gli Xenos si facevano gli affari loro e il resto del mondo si godeva la sua corsa all'oro. Poi gli Xenos sono impazziti e hanno scavato delle enormi fosse nelle nostre miniere, riversandoci addosso ondate su ondate di guerrieri contaminati e impazziti. Ogni volta che posi lo sguardo in una fossa degli Xenos, ricorda che potrebbe esserci qualcosa che ti guarda a sua volta.

- Radka



Segnalini Fossa, rispettivamente sul lato Fossa Aperta e Fossa Chiusa.

Ogni volta che un segnalino Fossa (Aperta o Chiusa) viene collocato in una Zona, trasformando quella Zona in una **Zona Fossa**, si applicano questi effetti di gioco.

- Non è possibile Cercare all'interno di una Zona Fossa.
- Una Zona Fossa cancella qualsiasi caratteristica speciale che la Zona aveva in precedenza.
- Una Zona di Oscurità mantiene le sue caratteristiche quando diventa anche una Zona Fossa.

NOTA: Gli Airlock di *Zombicide: Invader* possono ancora essere attraversati per entrare e uscire dalle Zone esterne.

REGOLE SPECIFICHE DELLE FOSS E APERTE

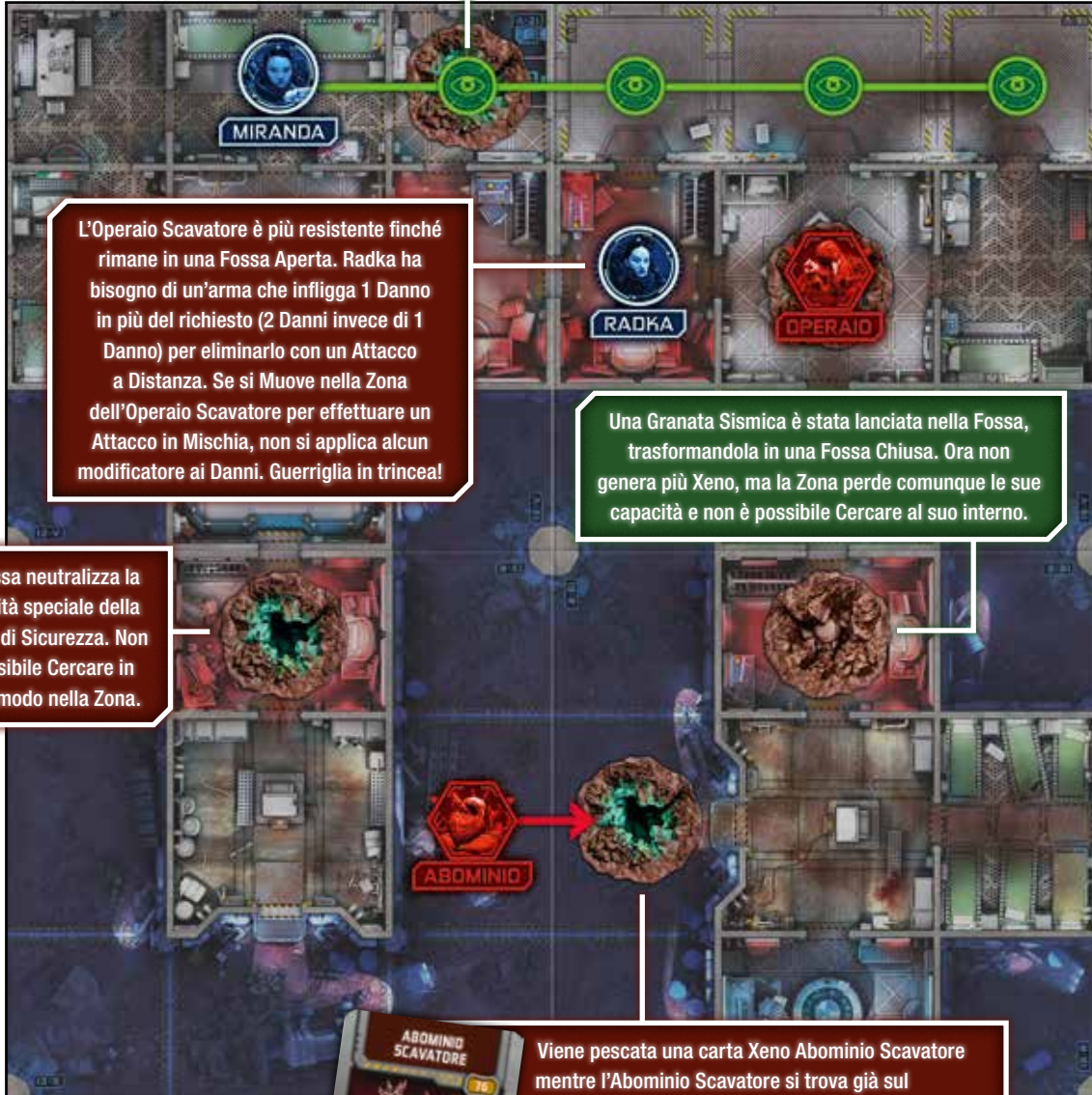
- Lanciando una Granata Sismica (vedi pagina 35) in una Zona Fossa Aperta si gira il segnalino sul suo lato Fossa Chiusa.
 - Gli Xenos Scavatori che si trovano su una Zona Fossa Aperta sono più resistenti alle Azioni a Distanza effettuate da un'altra Zona. È richiesto un Danno aggiuntivo per eliminare questi mostri trincerati:
 - Gli Operai Scavatori e i Cacciatori Scavatori vengono eliminati con 2 Danni.
 - I Tank Scavatori vengono eliminati con 3 Danni.
 - Gli Abomini Scavatori vengono eliminati con 4 Danni.
- Le Azioni in Mischia e le Azioni a Distanza effettuate a Gittata 0 (all'interno della Zona Fossa) non sono influenzate da questa regola.

REGOLE SPECIFICHE DELLE FOSSE CHIUSE

Un Abominio Scavatore che riceve un'Attivazione extra mentre si trova su una Zona Fossa Chiusa gira invece il segnalino Fossa Chiusa sul suo lato Fossa Aperta.



La Fossa non ostacola la Linea di Vista di Miranda.



L'Operaio Scavatore è più resistente finché rimane in una Fossa Aperta. Radka ha bisogno di un'arma che infligga 1 Danno in più del richiesto (2 Danni invece di 1 Danno) per eliminarlo con un Attacco a Distanza. Se si Muove nella Zona dell'Operaio Scavatore per effettuare un Attacco in Mischia, non si applica alcun modificatore ai Danni. Guerriglia in trincea!

Una Granata Sismica è stata lanciata nella Fossa, trasformandola in una Fossa Chiusa. Ora non genera più Xenos, ma la Zona perde comunque le sue capacità e non è possibile Cercare al suo interno.

La Fossa neutralizza la capacità speciale della Stanza di Sicurezza. Non è possibile Cercare in alcun modo nella Zona.

Viene pescata una carta Xenos Abominio Scavatore mentre l'Abominio Scavatore si trova già sul tabellone. L'Abominio non riceve un'Attivazione extra, ma scava invece una Fossa Aperta. Se nella Zona ci fosse stata una Fossa Chiusa, l'avrebbe girata di nuovo sul suo lato Fossa Aperta. Se nella Zona ci fosse stata una Fossa Aperta, l'Abominio Scavatore avrebbe ricevuto la consueta Attivazione extra.

09 FASE DEI GIOCATORI

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

MOVIMENTO

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

- Un Sopravvissuto deve spendere 1 Azione aggiuntiva per ogni Xeno che si trova nella Zona che egli cerca di lasciare.
- Entrare in una Zona che contiene degli Xeno pone termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto (anche se possiede un'Abilità che gli permetterebbe di muoversi attraverso più Zone con un'Azione di Movimento, o l'Abilità Inarrestabile, vedi pagina 53).

ESEMPIO: *Miranda si trova in una Zona con 2 Operai Scavatori. Per uscire da questa Zona, spende 1 Azione di Movimento, poi altre 2 Azioni (1 per Operaio) per un totale di 3 Azioni. Se nella Zona ci fossero stati 3 Xeno, Miranda avrebbe avuto bisogno di 4 Azioni (1+3) per muoversi.*

CERCARE

L'invasione è stata talmente fulminea che i minatori e gli scienziati hanno lasciato armi di ogni genere dappertutto, ma recuperarle senza un drone cercatore è difficile. Sia benedetto l'ufficiale che ha convinto tutti a costruire delle stanze di sicurezza in ogni settore!

I Sopravvissuti Soldati, come i membri della Squadra Verde, possono Cercare solo nelle Stanze di Sicurezza (vedi pagina 36) e solo se non ci sono Xeno in quella Zona. Le carte Equipaggiamento Drone Cercatore consentono ai Soldati di Cercare in qualsiasi Zona edificio. Sono preziose per la Squadra Verde!



I Sopravvissuti Civili possono Cercare in qualsiasi Zona stanza (includere le Stanze di Sicurezza) e solo se non ci sono Xeno in quella Zona.

Il giocatore pesca una carta dal mazzo dell'Equipaggiamento. Dopodiché può collocarla nel proprio inventario e riorganizzarlo gratuitamente, o scartarla immediatamente.

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

Certe carte, come le Generazioni nella Fossa, vengono scartate dopo la risoluzione e consentono al giocatore di pescare un'altra carta.



Sei un Soldato? Puoi Cercare l'Equipaggiamento soltanto in queste Stanze di Sicurezza. Anche i Civili possono Cercare in queste stanze!

ATTIVAZIONE DELLE PORTE

Questa Azione è gratuita e può essere effettuata una volta per Turno. Il Sopravvissuto colloca o rimuove un segnalino Porta chiusa sul varco di apertura di una porta nella Zona in cui si trova. Questa Azione può essere effettuata su un varco di apertura condiviso con una Zona Fossa. Le porte distrutte non possono essere rimosse in questo modo (vedi pagina 27). La riserva delle porte neutrali ha un massimo di 5. Una volta che quelle porte sono state collocate, i Sopravvissuti non possono chiudere altre porte finché qualcuna non torna nella riserva.

Umkos ha bisogno di più tempo nella Stanza di Sicurezza e chiude la porta tra lui e il Cacciatore Scavatore.

La porta di questa stanza è stata distrutta in precedenza e non può essere chiusa. Drake deve affrontare il Tank (e se la gode).

Radka può chiudere qualsiasi porta in questa stanza, inclusa quella che conduce alla Fossa Aperta. Questo aiuterà a trattenere il Cacciatore Scavatore!



PORTE COLORATE



Alcune Missioni prevedono l'uso delle porte colorate. La descrizione della Missione indica le regole speciali da applicare in quei casi.

RIORGANIZZARE/SCAMBIARE

Un Sopravvissuto può riorganizzare le carte del suo inventario nel modo che preferisce.

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

NOTA: Riorganizzare l'inventario consente a un Sopravvissuto di cambiare l'Equipaggiamento assegnato (vedi sotto).

ASSEGNARE O RIMUOVERE LE CARTE EQUIPAGGIAMENTO



Le carte Equipaggiamento Cella di Energia e Proiettili a Volontà possono essere assegnate rispettivamente alle armi a Energia e a Proiettili, per consentire di ripetere i tiri. È possibile assegnare una carta munizioni in qualsiasi momento in cui il Sopravvissuto riorganizzi il suo inventario (Cercare, Riorganizzare/Scambiare, ecc). Per farlo è sufficiente mettere la carta munizioni nello slot orizzontale sotto la carta arma. Ora sono considerate una singola carta Equipaggiamento ma, quando verranno custodite nello Zaino, la carta assegnata verrà automaticamente rimossa dalla carta arma.

- Una carta munizioni può essere assegnata soltanto a una singola arma, ma un'arma può ricevere più carte munizioni.
- Alle armi che utilizzano più tipi di munizioni possono essere assegnate delle carte munizioni diverse. L'effetto di gioco si applica solo agli Attacchi del tipo corrispondente.
- Una carta munizioni è sufficiente ad alimentare le armi Doppie usate in coppia (è sufficiente assegnare la carta munizioni a una delle due armi).
- Le armi Prototipo possono essere usate soltanto quando ad esse viene assegnata una Cella di Energia.



AZIONI DI COMBATTIMENTO

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

AZIONE IN MISCHIA



Il Sopravvissuto usa un'arma da Mischia che tiene in Mano per attaccare gli Xeno nella sua Zona (vedi Combattimento, pagina 31).

AZIONE A DISTANZA



Un Sopravvissuto usa un'arma a Distanza che tiene in Mano per fare fuoco su una singola Zona entro la Gittata indicata sulla carta dell'arma ed entro Linea di Vista (vedi Combattimento, pagina 31). I Sopravvissuti sparano sulle Zone, non sui Personaggi. Questo è importante soprattutto ai fini dell'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi pagina 33). Usare un'arma a Distanza a Gittata 0 è comunque considerato un'Azione a Distanza.



PRENDERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO

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



Zombicide: Dark Side include alcuni segnalini arma Prototipo per contrassegnare i punti in cui queste armi avanzate possono essere trovate. Possono essere presi allo stesso modo degli Obiettivi. Il Sopravvissuto guadagna immediatamente un'arma Prototipo casuale tra tutte quelle ancora disponibili, poi può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



IMPORTANTE: Un'arma Prototipo può essere usata solo con una Cella di Energia Assegnata (vedi pagina 23).

FARE RUMORE

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

NON FARE NIENTE

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

AZIONI DI MACCHINA

- Amici, le telecamere sul nostro bot e sulla sentry gun mostrano rinforzi Xenos in arrivo.
- Siamo troppo vicini. Umkos, riesci a farci guadagnare un po' di...
- Certo. Entrambe le macchine hanno già aperto il fuoco.
- Amico, è un sorriso alieno quello che vediamo sul tuo volto?



Le Macchine possono essere controllate a distanza dall'altro capo del tabellone per effettuare delle Azioni letali. Possono essere usate e perfino sacrificate a beneficio della squadra.

Zombicide: Dark Side include 2 Macchine mortali: un Bot Vendicatore e una Sentry Gun Maul. Le loro carte di consultazione elencano le loro capacità, Equipaggiamento e Abilità.

Un Sopravvissuto può controllare una Macchina se possiede il corrispondente segnalino **Controllo a Distanza** o l'**Abilità Controllo a Distanza** (vedi pagina 53). Al costo di 1 Azione, il Sopravvissuto può effettuare 1 delle Azioni elencate di seguito con una Macchina sotto il suo controllo. A meno che non siano relative alle Macchine, le altre Abilità del Sopravvissuto non si applicano alla Macchina. Il Sopravvissuto ottiene tutti i Punti Esperienza guadagnati dalle Azioni di Macchina.

Un Sopravvissuto può attivare più macchine sotto il suo controllo durante il suo Turno, nell'ordine che il giocatore preferisce. Le Macchine non possono scambiarsi l'Equipaggiamento.



Segnalino Attivazione della Macchina.

Se una Macchina effettua almeno 1 Azione, riceve un segnalino Attivazione della Macchina. La Macchina è considerata un Sopravvissuto fintanto che possiede il segnalino. Quel segnalino viene rimosso durante la Fase Finale.

Una Macchina senza un segnalino Attivazione viene ignorata dagli Xeno.

Una Macchina è distrutta quando subisce 1 Danno (o più) o quando la sua Zona è investita dall'esplosione di una Granata Sismica (vedi pagina 35). **Se non è specificato diversamente, la distruzione di una Macchina non è una condizione di sconfitta.**



AZIONI DEL BOT VENDICATORE

- Movimento.
- Azione a Distanza (usare l'arma a Distanza del Vendicatore). Poiché possiede la parola chiave Prototipo, il Vendicatore ignora le regole delle Zone di Oscurità.
- Ogni volta che il Sopravvissuto che controlla il Bot Vendicatore si trova nella sua stessa Zona ed effettua un'azione di Movimento, anche il Bot Vendicatore può effettuare 1 Azione di Movimento gratuitamente. In questo caso, il movimento del Bot Vendicatore non è influenzato dagli Xeno. Sia il Bot che il Sopravvissuto devono terminare la loro Azione di Movimento nella stessa Zona di destinazione. Il Sopravvissuto non può usare le Abilità correlate al Movimento (come per esempio Corsa a Zero-G) per beneficiare di quell'effetto.

AZIONI DELLA SENTRY GUN MAUL

- Azione a Distanza (usare l'arma a Distanza della Sentry Gun Maul). La Sentry Gun Maul possiede la parola chiave Prototipo e per questo ignora le regole delle Zone di Oscurità.

NOTA: Un Sopravvissuto nella Zona della Sentry Gun Maul può controllarla, come se possedesse il segnalino Controllo a Distanza corrispondente o l'Abilità Controllo a Distanza.

SOSTITUIRE BOT E SENTRY GUN

La linea fantascientifica di *Zombicide* include vari modelli di miniature di Bot e di Sentry Gun. Tranne dove specificato diversamente dalla Missione scelta, le miniature dei vari modelli di Bot possono essere scambiate tra loro, come anche le miniature delle Sentry Gun.

Per questo motivo, gli effetti di gioco che menzionano i "Bot" o le "Sentry Gun" senza nomi specifici si applicano a qualsiasi Macchina del tipo indicato. Per esempio, l'Abilità Controllo a Distanza: Bot si applica a qualsiasi modello di Bot.

10 FASE DEGLI XENO

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

PASSO 1 - ATTIVAZIONE

- Dovremmo indagare sulla contaminazione degli Xeno. Questo pianeta rimarrà in quarantena finché tutti non saranno sicuri che solo gli Xeno sono stati contaminati.

- Non sarò io il primo a farmi mordere. Ora ci danno la caccia, ma sono stati a loro volta contaminati da qualcosa ancora più in profondità, giusto?

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



ATTACCARE

Ogni Xeno nella stessa Zona di un Sopravvissuto effettua un Attacco. L'Attacco di uno Xeno ha sempre successo, non richiede alcun tiro di dado e infligge un ammontare specifico di Danni dipendente dal suo tipo:

- Operaio Scavatore: 1 Danno
- Tank Scavatore: 2 Danni
- Cacciatore Scavatore: 1 Danno
- Abominio Scavatore: 3 Danni

I Sopravvissuti nella stessa Zona si spartiscono gli Attacchi degli Xeno nel modo che i giocatori preferiscono, anche se significa rivolgerli tutti verso un singolo Sopravvissuto (o una Macchina con un segnalino Attivazione). Ogni Attacco che ha successo di uno Xeno infligge l'ammontare di Danni corrispondenti.

I Sopravvissuti bersagliati perdono punti Armatura: abbassare la Barra dell'Armatura di 1 punto per ogni Danno ricevuto. Il Sopravvissuto è eliminato non appena la Barra dell'Armatura scende a 0.

IMPORTANTE: La partita è persa se un qualsiasi Sopravvissuto di partenza è eliminato (le Macchine non contano).

Gli Xeno combattono in gruppo. Tutti gli Xeno attivati nella stessa Zona di un Sopravvissuto si uniscono all'Attacco, anche se ce ne sono così tanti che alcuni degli attacchi andranno sprecati.



NOTA: È possibile perdere le Macchine senza perdere la partita. Questa regola rende utile l'opzione di sacrificare una Macchina a un gruppo di Xeno.

ESEMPIO: 2 Operai Scavatori (1 Danno) si trovano nella stessa zona di 2 Sopravvissuti illesi, un Civile (Armatura 2) e un Soldato (Armatura 3). Gli Xeno infliggono 2 Danni, che possono essere assegnati in 3 modi:

- 2 Danni al Civile, che muore; la partita termina.
- 2 Danni al Soldato, che rimane gravemente ferito.
- 1 Danno a ogni Sopravvissuto.

MOVIMENTO

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

1: Gli Xeno selezionano la loro Zona di destinazione.

- Per prima viene la Zona dove ci sono dei Sopravvissuti in Linea di Vista e che contiene il maggior numero di segnalini Rumore. Va ricordato che ogni Sopravvissuto conta come un segnalino Rumore.
- Se nessun Sopravvissuto è visibile, si muovono verso la Zona più rumorosa.

In entrambi i casi, la distanza non conta. Uno Xeno si dirige sempre verso il bersaglio più rumoroso che è in grado di vedere o di sentire.

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

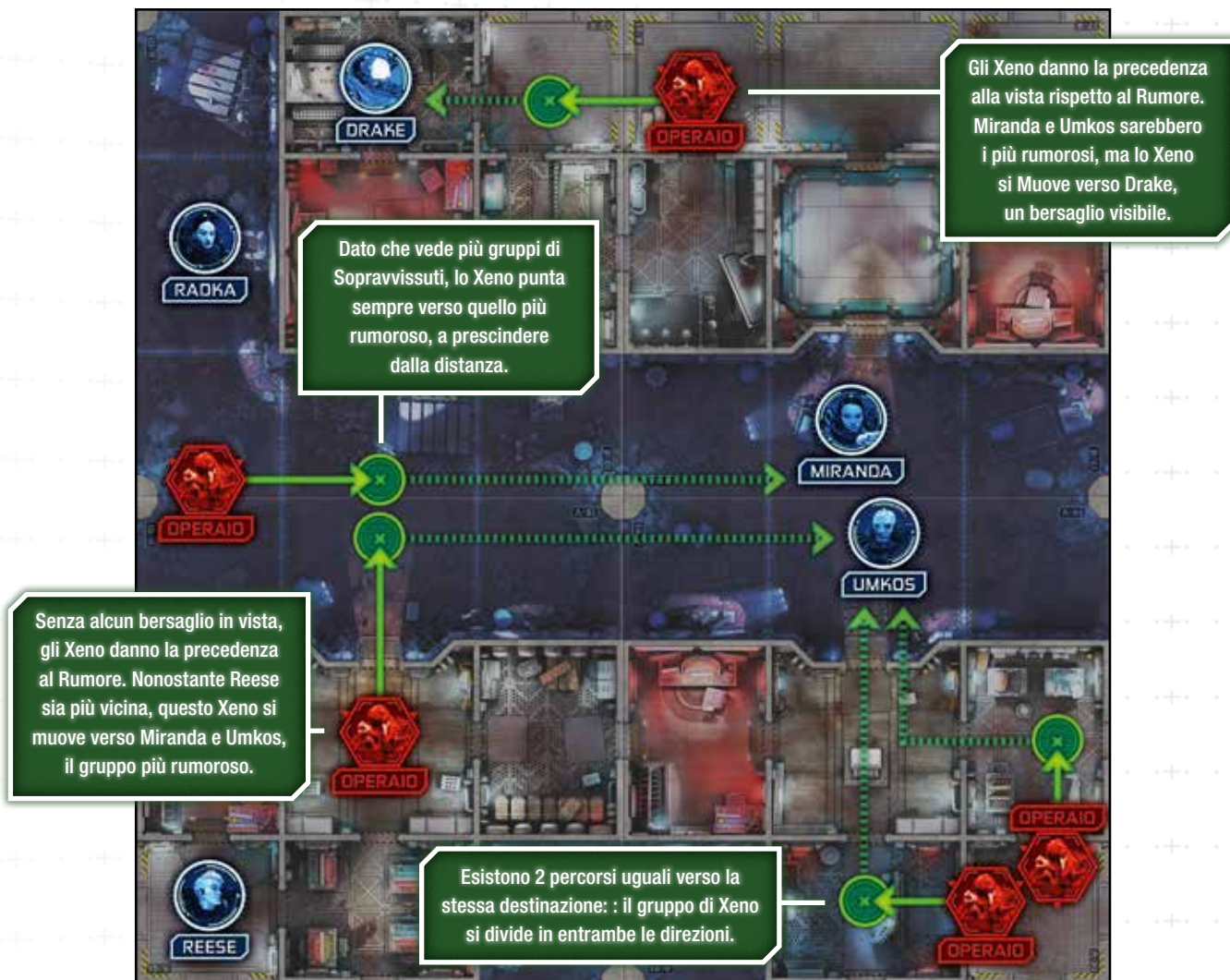
IMPORTANTE: Le porte chiuse non vanno prese in considerazione al fine di determinare quel percorso. Se una porta chiusa sbarrava l'accesso alla Zona successiva verso la loro destinazione, tutti gli Xeno nella Zona spendono la loro Azione per distruggerla invece di muoversi. Girate il segnalino porta sul suo lato distrutto. Ora la strada è aperta. Una porta distrutta non può essere richiusa.+



Gli Xeno distruggono le porte lungo il percorso che li conduce ai Sopravvissuti.

Se esiste più di un percorso della stessa lunghezza, gli Xenos si dividono in gruppi uguali per numero e tipo per seguire tutti i percorsi possibili. Si dividono anche se esistono più Zone bersaglio che contengono lo stesso numero di segnalini Rumore. I gruppi di Xenos dispari si suddividono allo stesso modo.

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



GIOCARE I CACCIATORI SCAVATORI

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

ESEMPIO 1: All'inizio della Fase degli Xenos, un Cacciatore Scavatore si trova nella stessa Zona di un Sopravvissuto. Lo Xenos usa la sua prima Azione per Attaccare, infliggendo 1 Danno. Poi il Cacciatore effettua la sua seconda Azione, Attacca di nuovo il Sopravvissuto e gli infligge 1 altro Danno.

ESEMPIO 2: Un gruppo di 2 Cacciatori Scavatori e 1 Tank Scavatore si trova a 1 Zona di distanza da un Sopravvissuto. Come prima Azione, non avendo nessuno da Attaccare nella loro Zona, gli Xenos si muovono fino alla Zona del Sopravvissuto. Poi i Cacciatori Scavatori effettuano la loro seconda Azione. Dato che ora occupano la stessa Zona di un Sopravvissuto, Attaccano. Ogni Cacciatore Scavatore infligge 1 Danno.

ESEMPIO 3: Un Sopravvissuto si trova nella stessa Zona di 3 Operai Scavatori, 1 Tank Scavatore e 2 Cacciatori Scavatori. Tutti gli Xenos attaccano e infliggono 7 Danni (3 Danni sono sufficienti a eliminare il Sopravvissuto; i 4 Danni rimanenti vanno ignorati). Nessuno Xenos si muove, dato che hanno tutti Attaccato. Poi i Cacciatori Scavatori risolvono la loro seconda Azione. Non hanno nessuno da Attaccare, quindi si Muovono di 1 Zona verso la loro Zona di destinazione.



ZONE DI GENERAZIONE COLORATE

PASSO 2 - GENERAZIONE

Le mappe delle Missioni indicano dove compaiono gli Xenos alla fine di ogni Fase degli Xenos. Queste sono le Zone di Generazione.



I segnalini di Generazione Xenos indicano la posizione delle Zone di Generazione.

Si indica una Zona di Generazione e si pesca una carta Xenos. Si leggono il tipo di Xenos e la voce che corrisponde al colore del Livello di Pericolo del Sopravvissuto con maggiore esperienza (Blu, Giallo, Arancione o Rosso). Si colloca il numero e il tipo di Xenos indicato nella Zona di Generazione corrispondente. Si ripete questa procedura per ogni Zona di Generazione.

Si comincia sempre dalla stessa Zona di Generazione (a scelta dei giocatori) e si procede in senso orario. Quando il mazzo degli Xenos si esaurisce, si mescolano tutte le carte scartate per comporne uno nuovo.

Questa carta Xenos genera Cacciatori Scavatori.



LIVELLO DI PERICOLO ROSSO:
8 Cacciatori Scavatori

LIVELLO DI PERICOLO ARANCIONE:
6 Cacciatori Scavatori

LIVELLO DI PERICOLO GIALLO:
2 Cacciatori Scavatori

LIVELLO DI PERICOLO BLU:
2 Cacciatori Scavatori

ESEMPIO: Miles ha 5 Punti Esperienza, cosa che lo pone al Livello di Pericolo Blu. Radka ne ha 12, cosa che la pone al Livello di Pericolo Giallo. Al fine di determinare quanti Xenos vengono generati si consulta la voce Gialla che corrisponde a Radka, il Sopravvissuto con più esperienza.



Alcune Missioni prevedono delle Zone di Generazione colorate viola e/o verde. Salvo dove specificato diversamente, queste Zone non generano Xenos finché non si verifica un evento specifico (come per esempio prendere un Obiettivo del colore corrispondente) che le attiva.



CARTE ATTIVAZIONE EXTRA



Ai Livelli di Pericolo Giallo, Arancione e Rosso, tutti gli Operai Scavatori vengono attivati immediatamente.

Al Livello di Pericolo Blu, non succede niente.

Quando si scopre una carta Attivazione Extra, nessuno Xeno compare nella Zona designata. Invece, tutti gli Xeno del tipo indicato hanno diritto a un'Attivazione Extra (vedi il passo di Attivazione, pagina 27). Si noti che queste carte non hanno alcun effetto al Livello di Pericolo Blu!

CARTE XENO ABOMINIO SCAVATORE

Come un bambino in un recinto di sabbia. Un bambino orribile, mostruoso e assetato di sangue. Nel nostro recinto di sabbia.

- Miranda



Le carte Xeno Abominio Scavatore hanno l'effetto di generare gli Abomini Scavatori, di fargli scavare delle Fosse e di fornire un'Attivazione Extra a tutti gli eventuali Abomini già sul tabellone. Si svolgono gli effetti seguenti nell'ordine indicato:

(1) Tutti gli Abomini sul tabellone effettuano immediatamente un'Attivazione Extra. Un Abominio Scavatore che si trova in una Zona che non contiene una Fossa Aperta scava invece una Fossa Aperta (vedi pagina 20). Se la Zona contiene già una Fossa Aperta, l'Abominio Scavatore effettua la sua Attivazione extra normalmente.

(2) Si colloca un Abominio Scavatore sulla Zona di Generazione, se ce ne sono di disponibili. Altrimenti, si ignora questo passo.

CARTE XENO FOSSA

Mi piacerebbe dire che abbiamo finito, ma rilevo attività tutt'intorno a noi. Salgono dalle gallerie, scavano oltre la nostra posizione. Presto avranno invaso anche la base di superficie. Aspettiamoci di vedere arrivare guai da ogni angolo.

- Umkos



Una volta pescata una carta Xeno Fossa, si colloca l'ammontare indicato dei tipi di Xeno Scavatori corrispondenti in ogni Zona Fossa Aperta (vedi pagina 20). Se non ci sono abbastanza miniature da riempire tutte le Zone Fossa Aperta, si collocano gli Xeno Scavatori rimanenti in qualsiasi Zona Fossa Aperta che non ne abbia ancora ricevuto alcuno, poi si svolgono gli effetti seguenti in quest'ordine:

(1) Tutti gli Abomini sul tabellone effettuano immediatamente un'Attivazione Extra. Un Abominio Scavatore che si trova in una Zona che non contiene una Fossa Aperta scava invece una Fossa Aperta.

(2) Si colloca un Abominio Scavatore (se ce ne sono di disponibili) in 1 delle Zone Fossa Aperta che non hanno ricevuto abbastanza Xeno Scavatori del tipo indicato (se esistono più Zone valide, sono i giocatori a scegliere). Se nessun Abominio Scavatore è disponibile, questo passo va ignorato. La penuria di miniature Abominio Scavatore non crea un'Attivazione Extra.

PENURIA DI MINIATURE

La scatola di *Zombicide: Dark Side* contiene Xeno Scavatori a sufficienza da invadere un'intera struttura mineraria. Tuttavia, i giocatori potrebbero comunque restare a corto di miniature del tipo indicato quando viene richiesto loro di collocare uno Xeno sul tabellone a seguito di una generazione. In questo caso vengono collocati gli Xeno rimanenti (se ve ne sono) e si svolgono gli effetti seguenti nell'ordine indicato:

(1) Tutti gli Abomini sul tabellone effettuano immediatamente un'Attivazione Extra. Un Abominio Scavatore che si trova in una Zona che non contiene una Fossa Aperta scava invece una Fossa Aperta.

(2) Collocare un eventuale Abominio disponibile (di qualsiasi tipo) nella Zona di Generazione. Se non ci sono Abomini disponibili, si ignora questo passo. La penuria di miniature Abominio non crea un'Attivazione Extra.

I giocatori devono tenere sempre d'occhio le quantità di Xeno presenti sul tabellone, altrimenti rischiano che gli Abomini si precipitino verso la loro posizione nel giro di un istante, scavando Fosse ovunque!

11 COMBATTIMENTO



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



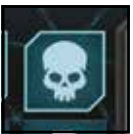
Se il Sopravvissuto attivo impugna in Mano 2 armi identiche con il simbolo Doppia, può usare entrambe le armi allo stesso tempo al costo di 1 singola Azione. Entrambe le armi devono mirare alla stessa Zona.



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



Ogni risultato del dado che è pari o superiore al numero di Precisione dell'arma colpisce con successo.



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

- Gli Operai Scavatori e i Cacciatori Scavatori sono eliminati con un colpo da 1 Danno (o più).
- I Tank Scavatori sono eliminati con un colpo da 2 Danni (o più). 1 Danno non ha alcun effetto su di loro, a prescindere dal numero di volte che un Sopravvissuto li colpisce (tranne che nel caso di un Attacco Concentrato, vedi pagina 34).
- Gli Abomini Scavatori sono eliminati con un colpo da 3 Danni (o più). Le armi da 3 Danni sono rare, ma il mostro può essere eliminato anche con una Granata Sismica (vedi pagina 35) o con un Attacco Concentrato (vedi pagina 34).

ESEMPIO: Drake si trova in una Zona assieme a 3 Operai Scavatori ed effettua un'Azione in Mischia con un Bastone Elettrificato. 2 successi! Entrambi vengono assegnati a un Operaio Scavatore diverso e infliggono 1 Danno, eliminando 2 Operai Scavatori. Drake colpisce di nuovo con una seconda Azione in Mischia e ottiene di nuovo 2 successi. 1 successo è sufficiente a eliminare l'ultimo Operaio Scavatore. Il successo restante va perduto.

AZIONE IN MISCHIA



Le armi da Mischia sono contrassegnate con il simbolo Mischia.

Un Sopravvissuto che impugna in Mano un'arma da Mischia può attaccare uno Xeno nella sua stessa Zona. Ogni tiro del dado pari o superiore al valore di Precisione riportato sulla carta dell'arma è un successo. Il giocatore ripartisce i suoi successi come desidera tra i potenziali bersagli nella Zona. I colpi mancati in Mischia non possono essere causa di Fuoco Amico (vedi pagina 34).

ESEMPIO: Miles e Umkos si trovano nella stessa Zona di un Tank Scavatore, un Cacciatore Scavatore e un Operaio Scavatore. Miles attacca con il suo Maglio. Ottiene e , il che significa 2 successi. Il Maglio infligge 1 Danno, quindi non può ferire il Tank. Miles assegna il suo primo successo al Cacciatore Scavatore e il secondo all'Operaio Scavatore, eliminandoli entrambi. Questa è un'Azione in Mischia: anche se è uscito un insuccesso, Umkos è al sicuro dai colpi di Maglio di Miles.



AZIONE A DISTANZA



Le armi a Distanza sono contrassegnate con il simbolo Distanza.

Un Sopravvissuto che impugna in Mano un'arma a Distanza può fare fuoco su una Zona che riesce a vedere (vedi Linea di Vista, pagina 11) e che si trovi entro la Gittata dell'arma.

IMPORTANTE:

- All'interno di una stanza, la Linea di Vista è limitata alle Zone che condividono un'apertura e a 1 sola Zona di distanza.
- Nei corridoi e nelle e nelle Zone tunnel, la Linea di Vista corre in linea retta parallela al bordo del tabellone, finché non incontra un muro o il bordo del tabellone. **Le Zone di Oscurità influenzano le Linee di Vista dei Sopravvissuti (vedi pagina 12).**
- I colpi mancati possono essere causa di Fuoco Amico (vedi pagina 34), quindi riflettete attentamente sui rischi!



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

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

Il secondo valore indica la Gittata massima dell'arma. Un'arma non può fare fuoco sulle Zone oltre la Gittata massima.

ESEMPIO 1: *La Pistola ha una Gittata di 1-1, il che significa che può fare fuoco a una Zona di distanza, né più, né meno.*

ESEMPIO 2: *La Mitragliatrice Leggera ha una Gittata di 1-3, il che significa che può fare fuoco fino a 3 Zone di distanza, ma non nella stessa Zona in cui si trova il Sopravvissuto.*

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

ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

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

- 1- Tank Scavatore o Abominio Scavatore (a scelta del tiratore)
- 2- Operaio Scavatore
- 3- Cacciatore Scavatore

I successi vengono assegnati ai bersagli al primo posto nell'ordine di priorità finché non sono stati tutti eliminati, poi ai bersagli con la priorità immediatamente successiva finché non sono stati tutti eliminati, e così via. Se più bersagli condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli, i giocatori scelgono quali colpire tra quei bersagli.

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



ESEMPIO: Armato di uno Shotgun Pesante (2 Danni), Miles effettua un'Azione a Distanza su una Zona con 1 Tank Scavatore, 2 Operai Scavatori e 2 Cacciatori Scavatori.

- Miles tira e ottiene e con la sua prima Azione. I successi sono forniti dai risultati pari o superiori a 4, quindi ottiene 2 successi. Seguendo l'Ordine di Priorità dei Bersagli, il primo successo va assegnato al Tank Scavatore, che viene eliminato (2 Danni). Il secondo successo va assegnato all'Operaio Scavatore, che viene a sua volta eliminato (1 successo = 1 bersaglio).

- Miles tira e ottiene e con la sua seconda Azione, vale a dire di nuovo 2 successi. L'Ordine di Priorità dei Bersagli indica l'Operaio Scavatore come primo bersaglio, quindi l'Operaio è eliminato. Il secondo successo può essere assegnato a uno qualsiasi dei due Cacciatori Scavatori, che viene a sua volta eliminato. Resta solo un Cacciatore Scavatore.

NOTA: I Tank Scavatori vengono per primi nell'Ordine di Priorità dei Bersagli e sono immuni alle armi da 1 Danno. Questo significa che possono proteggere tutti gli Operai Scavatori e i Cacciatori Scavatori nella loro Zona da tutte

le Azioni a Distanza da 1 Danno, e che dovranno essere rimossi prima che sia possibile colpire gli Operai Scavatori e i Cacciatori Scavatori.

Lo stesso vale per gli Abomini Scavatori, che necessitano di 3 Danni per essere eliminati.



ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI UNIVERSALE

L'Ordine di Priorità dei Bersagli non prende in considerazione la sottospecie degli Xenos. Gli Xenos standard di *Zombicide: Invader* e gli Xenos Scavatori condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli in base al tipo (Operaio, Tank, Cacciatore e Abominio). In caso di stesso Ordine di Priorità sono i giocatori a scegliere!

PRIORITÀ DEI BERSAGLI	NOME	AZIONI	DANNI MINIMI PER ELIMINARLO	PUNTI ESPERIENZA
1	TANK SCAVATORE / ABOMINIO SCAVATORE	1	2/3	1/5
2	OPERAIO SCAVATORE	1	1	1
3	CACCIATORE SCAVATORE	2	1	1

FUOCO AMICO

Si, sì, lo so che non avevi scelta, è soltanto un graffio sulla vernice e mi hai salvato la vita. Ma per favore, se proprio devi rifarlo, tieni almeno gli occhi aperti!

- Drake

Un Sopravvissuto non può colpire se stesso con i propri attacchi. Tuttavia, certe situazioni di emergenza potrebbero richiedere un'Azione a Distanza o di Macchina mirata su una Zona dove si trova un compagno di squadra. In quel caso, gli insuccessi del tiro di Attacco colpiscono automaticamente i Sopravvissuti che si trovano nella Zona bersaglio. I giocatori possono distribuire questi colpi da Fuoco Amico nella maniera che preferiscono e applicare i Danni normalmente.

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



ESEMPIO: Miranda spara con un Fucile d'Assalto su una Zona in cui si trovano Drake e 2 Operai Scavatori. Ottiene e vale a dire 2 successi... e un insuccesso. Ogni successo elimina un Operaio Scavatore. L'insuccesso, tuttavia, colpisce Drake e gli infligge 1 Danno. Drake perde 1 punto Armatura.

ATTACCO CONCENTRATO

Mmmh, modalità fuoco automatico. Tu, amico mio, stai per morire per una grossa indigestione di piombo.

- Reese

Quando un Sopravvissuto effettua un'Azione in Mischia o a Distanza (personalmente o usando una Macchina) può concentrare il suo attacco su un singolo bersaglio per avere maggiori possibilità di oltrepassare le sue difese ed eliminarlo. Per effettuare un Attacco Concentrato si sceglie un singolo bersaglio specifico tra quelli che l'Attacco può colpire, prima di tirare i dadi. Si moltiplica il valore di Danni per l'ammontare dei successi ottenuti (1 successo: Danni x1. 2 successi: Danni x2. 3 successi: Danni x3, ecc). Solo il bersaglio designato può essere colpito dai successi ottenuti. I Danni rimanenti vanno perduti.

Un Attacco Concentrato a Distanza deve comunque rispettare l'Ordine di Priorità dei Bersagli. Gli insuccessi vanno distribuiti tra i compagni Sopravvissuti come Fuoco Amico: si applica il valore di Danni dell'arma base (a prescindere dall'ammontare di successi ottenuti).



ESEMPIO 1: Armato di una Mitragliatrice Leggera (1 Danno), Umkos fa fuoco su una Zona con 2 Tank Scavatori e 3 Operai Scavatori. L'Ordine di Priorità dei Bersagli indica che i Tank Scavatori vengono colpiti per primi, e il valore di Danni dell'arma non è sufficiente a eliminarne nessuno. Umkos decide di Concentrare il suo Attacco su uno di loro e tira 5 dadi, ottenendo e 3 successi portano il valore di Danni a 3 (base 1, x3 successi). È più che sufficiente per abbattere il Tank Scavatore (ma l'altro Tank Scavatore e gli Operai Scavatori resteranno illesi).



ESEMPIO 2: Armato con un paio di Bastoni Elettrificati, Miles si trova nella stessa Zona di un Abominio Scavatore. A prescindere dai dadi che tira (i Bastoni Elettrificati Doppi tirano 4 dadi), il valore base di 1 Danno non è sufficiente a eliminare l'Abominio Scavatore (sono richiesti 3 Danni), quindi Miles effettua un Attacco Concentrato sullo Xenò e tira 4 dadi: e 3 successi! Il valore di Danni sale a 3 (base 1, x3 successi), ed è sufficiente a eliminare l'Abominio Scavatore!

GRANATE SISMICHE

Un Sopravvissuto effettua un'Azione a Distanza con una Granata Sismica equipaggiata in mano, scarta la carta, e boom! Un'Esplosione Sismica si crea nella Zona bersaglio:

- Tutti i Personaggi e tutte le Macchine vengono eliminati. Il Sopravvissuto guadagna tutti i Punti Esperienza correlati.
- Rimuovere tutti i segnalini Obiettivo.
- L'eventuale segnalino Fossa Aperta (vedi pagina 20) nella Zona viene girato sul suo lato Fossa Chiusa.
- Collocare un segnalino Rumore sulla Zona di destinazione.

NOTA: Se si gioca con **Zombicide: Invader**, le Granate Sismiche possono essere lanciate sulle Zone esterne.



Le Granate Sismiche sono l'ideale per incenerire tutti i nemici in una Zona e per riempire le Fosse!



12 ZONA SPECIALE: STANZE DI SICUREZZA

Cercate le armi pesanti nell'inventario. Niente inventario? Controllate i registri. Niente computer? Oh, beh. Prendete un fucile dal cesto dei giocattoli e iniziate a sparare!



Le Stanze di Sicurezza sono le uniche Zone in cui la Squadra Verde può Cercare.

Tutti i membri della Squadra Verde sono Soldati, quindi possono effettuare l'Azione di Cercare soltanto nelle Stanze di Sicurezza. Certe Abilità o certe carte Equipaggiamento come i Droni Cercatori possono permettere loro di Cercare in altri modi. Anche i Sopravvissuti Civili possono Cercare in quelle stanze!

Le Stanze di Sicurezza perdono le loro proprietà quando viene collocata una Fossa al loro interno.



13 MODALITÀ ULTRAROSSA

È una bella sfida, in effetti. Sono l'unico che inizia a prenderci gusto? Nessun rapporto da fare, nessun piano segreto di difesa. Libertà assoluta e la possibilità di scegliere tra la vita e la morte dietro ogni angolo. Molto rock n' roll!

- Miles

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

Modalità Ultrarossa: Quando un Sopravvissuto arriva al Livello Rosso, portare l'indicatore di esperienza a 0 e aggiungere gli eventuali Punti Esperienza ottenuti oltre al minimo richiesto per raggiungere il Livello Rosso. Il Sopravvissuto è ancora al Livello Rosso e mantiene tutte le sue Abilità. I Punti Esperienza aggiuntivi vengono conteggiati come di consueto e il Sopravvissuto otterrà le Abilità che ancora gli mancano quando raggiungerà i Livelli di Pericolo successivi. Quando tutte le Abilità dei Sopravvissuti sono state selezionate, è possibile scegliere un'Abilità qualsiasi delle Abilità di *Zombicide: Dark Side* (tranne quelle "Parte con [Equipaggiamento]") una volta arrivato al Livello Arancione e poi Rosso.

ESEMPIO: Reese ha appena guadagnato il suo 43° Punto Esperienza e ha quindi raggiunto il Livello Rosso. Possiede le Abilità seguenti: Bruciapelo: (Blu), +1 Azione (Giallo), +1 Azione a Distanza gratuita (Arancione) e +1 al risultato dei dadi: Distanza (Rosso).

Il giocatore riporta l'indicatore di esperienza all'inizio e la Missione continua. Reese è considerata ancora al Livello Rosso e continua ad accumulare Punti Esperienza man mano che elimina altri Xeno Scavatori. Reese non otterrà un'Abilità aggiuntiva quando raggiungerà per la seconda volta i Livelli Blu e Giallo. Ha già tutte le Abilità disponibili a quei livelli. Una volta giunta di nuovo al Livello Arancione, ottiene Spingere, la sua seconda Abilità di Livello Arancione. Una volta giunta di nuovo al Livello Rosso, il giocatore può scegliere una nuova Abilità tra le due che rimangono per questo livello e opta per +1 Azione da Combattimento gratuita. L'indicatore di esperienza torna poi alla partenza.

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

14 GIOCARE CON 7+ SOPRAVVISSUTI

La gamma di Sopravvissuti della linea fantascientifica di *Zombicide* è in continua espansione. Presto o tardi potreste essere tentati di giocare con più di 6 Sopravvissuti. A tale scopo avrete bisogno di plance dei Sopravvissuti, segnalini di plastica, basi colorate e carte Equipaggiamento di Partenza aggiuntive, che potete trovare nelle espansioni vendute separatamente. Giocare con un numero maggiore di Sopravvissuti (o di giocatori!) è molto facile. È sufficiente seguire queste indicazioni e adattarle al livello di sfida desiderato.



• Per ogni Sopravvissuto oltre il sesto, aggiungere 1 ulteriore carta Equipaggiamento di Partenza dell'espansione alla riserva di carte da distribuire tra i Sopravvissuti durante la Preparazione. Se non sono disponibili, i Sopravvissuti extra entrano in gioco senza Equipaggiamento di Partenza.

Attenzione: Alcune carte Equipaggiamento potrebbero essere riservate ai Sopravvissuti di una determinata categoria. Controllare le loro regole speciali per saperne di più.

• Aggiungere 1 ulteriore segnalino di Generazione Xeno per ogni 2 Sopravvissuti oltre il sesto (arrotondando per eccesso). Questi segnalini di Generazione aggiuntivi possono essere accumulati nelle stesse Zone di quelli già esistenti o in qualsiasi nuova Zona di Generazione a vostra scelta, se ne avete a disposizione più di una. Sì, questo significa che certe Zone potranno raddoppiare o addirittura triplicare il loro ritmo di generazione!

SOPRAVVISSUTI	SEGNALINI DI GENERAZIONE AGGIUNTIVI
7-8	1
9-10	2
11-12	3

15 REGOLARE LA DIFFICOLTÀ



La difficoltà di Zombicide: Dark Side può essere aumentata o ridotta usando i numeri delle carte.

*Le carte da #1 a #54 sono contenute in Zombicide: Invader.
Le carte da #55 a #60 sono contenute in Zombicide: Black Ops.*

Gli Xeno sono gli alieni perfetti. Concetti umani come la pietà, l'autoconservazione o il controllo sono completamente sconosciuti a questa razza. Ma a volte una partita potrebbe rivelarsi troppo difficile o troppo facile per il gruppo di gioco. In quel caso è sufficiente suddividere le carte Xeno usando il loro numero di carta.

• Le carte Xeno da #61 a #85 rappresentano la parte più facile di un'invasione di Xeno Scavatori. Questi Xeno Scavatori compaiono in quantità limitate e privi di Attivazioni Extra. Le specialità degli Xeno Scavatori, come l'Abominio Scavatore e l'apertura delle Fosse, sono comunque presenti.

• Le carte Xeno da #86 a #110 rappresentano la parte più difficile. Gli Xeno Scavatori arrivano più numerosi, specialmente ai Livelli di Pericolo più bassi. Sono consigliate ai gruppi di giocatori esperti e ai veterani di *Zombicide*.

• Le carte Xeno da #111 a #114 sono Attivazioni Extra. Aggiungono un elemento di sorpresa e incrementano la difficoltà.

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

16 MISSIONI

MO INTRODUZIONE: DAL PROFONDO

FACILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 45 MINUTI

C'è qualcosa che non va. Arrivano messaggi d'emergenza che parlano di Xeno impazziti e fuori controllo. Un paio di loro hanno appena fatto irruzione nel campo di addestramento scavando, poi ci hanno assaliti. Non abbiamo avuto altra scelta che abatterli. Fortunatamente indossavamo già le nostre armature a energia. Dobbiamo tornare alla base e farci spiegare bene cosa succede. Accidenti, ne arrivano altri!

Tessere richieste: **10-V, 12-R, 13-R e 16-R.**

OBIETTIVI

Radunare la Base. Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Xeno nella Zona.



REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Collocare gli Xeno indicati nelle Zone corrispondenti.
- **Marea crescente.** Gli Abomini non vengono generati finché non si raggiunge il Livello di Pericolo Giallo. Fino ad allora, ogni carta Abominio genera invece 1 Tank Scavatore.
- **Chiave d'accesso perduta.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. La porta gialla non può essere aperta finché l'obiettivo giallo non è stato preso.
- **Armi prototipo.** Ogni segnalino arma Prototipo fornisce un'arma Prototipo casuale al Sopravvissuto che lo prende, che può poi riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

10-V	12-R
16-R	13-R



M1 OPERAZIONE DI RECUPERO

MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

In mezzo al caos, abbiamo ricevuto degli ordini prioritari dalla superficie. La Squadra Magenta, un'unità assegnata all'esplorazione e alle operazioni scientifiche, sta per essere sopraffatta da un'orda di Xenò sanguinari. Dobbiamo fornirle supporto, mettere in sicurezza il carico riservato che sta trasportando e aiutare le unità a raggiungere gli ascensori.

Bene, a quanto pare qualcuno rivuole i propri giocattoli. Ci mettiamo in marcia per aiutare i nostri amici.

Ci stiamo avvicinando alla loro posizione ma non riusciamo a raggiungerli sul canale radio. Il rilevatore dice che sono immobili. O sono inerti, o sono morti.

Gli Xenò, invece, sembrano proprio pronti alla guerra!

Tessere richieste: **12-V, 13-R, 14-R, 15-V, 17-V e 18-V.**



OBIETTIVI

Missione di recupero. Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

1- Recuperare tutto il materiale sensibile. Prendere tutti gli Obiettivi.

2- Tornare a casa (o morire nel tentativo). Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Xenò nella Zona.

REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Mescolare i segnalini Obiettivo verde, rosa, viola e giallo a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.

- **Hanno bloccato l'ascensore prima di morire.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. La porta rosa non può essere aperta finché l'Obiettivo rosa non è stato preso. La porta gialla non può essere aperta finché l'Obiettivo giallo non è stato preso.

- **Armi prototipo.** Ogni segnalino arma Prototipo fornisce un'arma Prototipo casuale al Sopravvissuto che lo prende, che può poi riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

12-V	15-V
18-V	13-R
14-R	17-V



M2 PASSI NELL'OSCURITÀ

MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60 MINUTI

Il nostro settore è stato assalito dagli Xeno mentre eravamo in missione e abbiamo dovuto ripiegare. In tutta onestà: ce n'erano troppi. La buona notizia è che siamo tutti vivi e pronti a prendere gli Xeno a calci nelle chiappe. La cattiva notizia è che siamo separati, poco armati e, ora, anche senza una base.

Abbiamo trovato un punto d'incontro presso una struttura civile. Il caos dilaga, la gente ha tentato di resistere con ciò che aveva a portata di mano e ha fallito. Gli Xeno sono ancora nei paraggi e presto sapranno che siamo qui. Questo è il momento di raggrupparsi, trovare qualsiasi cosa che possa tornarci utile e tentare una sortita. Ma non abbiamo molto tempo. Il quartier generale di superficie sembra in difficoltà. Sento una certa preoccupazione nelle voci del personale.

Tessere richieste: 10-V, 13-R, 14-R, 15-R, 17-V e 18-V.



OBIETTIVI

Raggrupparsi e spingere. Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

1- Trovare armi superiori. Prendere tutti gli Obiettivi.

2- Al livello successivo. Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Xeno nella Zona.

REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

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

- I Sopravvissuti vanno divisi in 2 gruppi più uniformi possibili e collocati nelle aree di partenza dei Giocatori. Sono i giocatori a scegliere come suddividere i Sopravvissuti.

• **Hai da accendere?** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Ogni Obiettivo rosso fornisce anche un'arma Prototipo casuale. Il Sopravvissuto può poi riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

17-V	10-V
18-V	15-R
14-R	13-R



M3 GUERRIERI NELLA FOSSA

MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

Sempre più voci vengono a mancare nella rete. Ci facciamo strada combattendo, in cerca di una via d'uscita sicura per noi e per la gente che incontriamo.

Sono appena giunti nuovi ordini. Forse riusciremo a rallentare l'invasione degli Xenos bloccando una delle loro vie principali verso la superficie. Il laboratorio dove siamo diretti è dotato di porte rinforzate che ci consentirebbero di arginare il flusso degli Xenos, almeno per un po'. La nostra battaglia qui potrebbe salvare molte vite.

Ci sentiamo strani e iniziamo a guardarci a vicenda in modo diverso. Forse tra un'ora saremo morti, o peggio ancora, saremo gli unici a rimanere sottoterra.

Tessere richieste: **10-V, 11-V, 14-V, 15-R, 16-R e 18-R.**

11-V	14-V
10-V	16-R
15-R	18-R

OBIETTIVI

Mettere in sicurezza il settore. Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

- 1- Distruggere la Fossa del laboratorio.** Distruggere la Zona di Generazione viola prendendo l'Obiettivo che si trova nella sua Zona o lanciando una Granata Sismica su di essa.
- 2- Isolare i tunnel.** Prendere l'Obiettivo giallo per bloccare gli accessi ai tunnel.
- 3- Svuotare il laboratorio.** Eliminare gli eventuali Xenos rimanenti nell'edificio dove si trovava la Zona di Generazione viola.

REGOLE SPECIALI

- **Fiamme nella fossa!** La Zona di Generazione viola è attiva all'inizio della partita. Viene rimossa non appena l'Obiettivo nella sua Zona è preso o viene lanciata una Granata Sismica su di essa.
- **Armi prototipo.** Ogni segnalino arma Prototipo fornisce un'arma Prototipo casuale al Sopravvissuto che lo prende, che può poi riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

- **Obiettivi tattici.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. L'Obiettivo giallo non può essere preso finché la Zona di Generazione viola non è stata rimossa. Una volta preso, collocare un segnalino porta chiusa su ogni accesso che separa i due edifici dai tunnel. Queste porte non possono essere distrutte o rimosse.



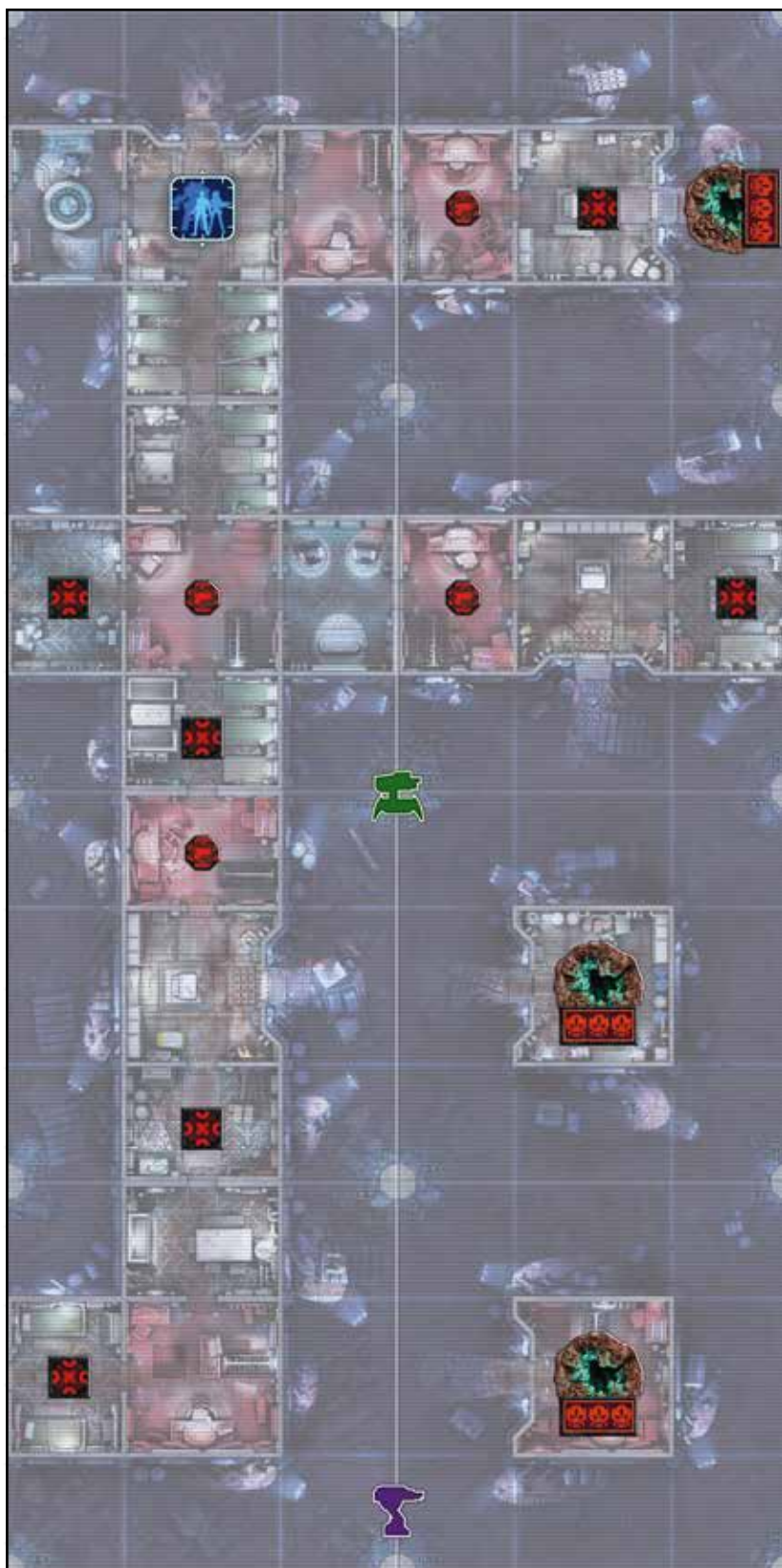
M4 RIAVVIO FORZATO

MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

Abbiamo notato dei rapporti irregolari sulle reti di comunicazione. Qualcosa ha alterato i protocolli di difesa dei bot e delle sentry gun in vari settori, ritorcendo quelle macchine contro di noi. A questo punto non ha importanza se si tratta di un guasto o di un sabotaggio: queste macchine senza controllo hanno aperto un varco enorme tra le nostre linee e gli Xeno hanno iniziato a riversarsi attraverso di esse. Dobbiamo riprendere il controllo delle macchine e ripristinare le nostre linee di battaglia!

Tessere richieste: 10-V, 11-V, 13-R, 14-R, 15-R, 16-R, 17-V e 18-R.

18-R	13-R
15-R	11-V
10-V	14-R
16-R	17-V



OBIETTIVI

Porre fine alla minaccia. Completare gli Obiettivi in un qualsiasi ordine per vincere la partita:

- **Impadronirsi delle macchine.** Prendere gli Obiettivi verde e viola.
- **Distruggere le fosse.** Lanciare 2 Granate Sismiche in ogni Fossa sulle tessere 14-R e 17-V.

REGOLE SPECIALI

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

• **Imbucarsi alla Festa.** Ogni Zona di Generazione sulle tessere 14-R e 17-V viene rimossa non appena 2 Granate Sismiche vengono lanciate nella loro Zona durante la stessa Fase dei Sopravvissuti.

• **Dov'è che avevo messo il controllo a distanza?** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Il Bot e la Sentry Gun sono ostili nei confronti dei Sopravvissuti. Finché non finiscono sotto il controllo di un Sopravvissuto (tramite un segnalino Controllo a Distanza o un'Abilità) ognuna di esse è considerata uno Xeno durante il Passo di Attacco di ogni Fase degli Xeno (il Bot non si muove e trovarsi nella Zona della Sentry Gun non ha effetto finché quest'ultima non finisce sotto controllo).

Entrambe le macchine Attaccano la Zona più rumorosa che contiene Sopravvissuti entro Gittata e Linea di Vista. In quel caso, i Sopravvissuti sono considerati primi nell'Ordine di Priorità dei Bersagli. Gli Xeno presenti non sono colpiti.

• **Armi prototipo.** Ogni segnalino arma Prototipo fornisce un'arma Prototipo casuale al Sopravvissuto che lo prende, che può poi riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



M5 IL DIARIO DI GALLANT

MEDIO / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

Gli Xenos sono arrivati in superficie e ora la battaglia infuria nei corridoi della base. Il centro di comando non ha tardato a rispondere al problema delle macchine uscite fuori controllo: il bug è risalito all'interno del sistema e ora tormenta anche gli abitanti di superficie. Abbiamo bisogno di accedere ai codici che sbloccheranno alcuni dei protocolli base di contenimento. Recuperarli aiuterebbe tutti i sopravvissuti di PK-L7 a sbarazzarsi delle macchine fuori controllo, nonché ad accedere al cibo e alle risorse messi sottochiave.

Siamo gli angeli che arrivano dal sottosuolo.

Tessere richieste: **10-V, 12-R, 13-V, 14-V, 15-V e 18-R.**

15-V	14-V
12-R	13-V
18-R	10-V

OBIETTIVI

Trovare i codici e tornare. Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

1- Prendere il diario e l'accesso ID di Gallant. Prendere gli Obiettivi giallo e rosa.

2- Fuga nell'oscurità. Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Xenos nella Zona.

REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- Mettere una carta Drone Cercatore a faccia in su in ogni Zona contrassegnata. Non sono disponibili come Equipaggiamento di Partenza.

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

• **Ho trovato qualcosa.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende.

• **Armi prototipo.** Ogni segnalino arma Prototipo fornisce un'arma Prototipo casuale al Sopravvissuto che lo prende, che può poi riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

• Porta sul retro chiusa a chiave.

- La Zona di Generazione gialla si attiva non appena l'Obiettivo giallo è stato preso.

- La porta rosa non può essere aperta finché l'Obiettivo rosa non è stato preso. **La porta può essere distrutta dagli Xenos.**



MG SENTIERI NELL'OSCURITÀ

DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 120 MINUTI

Il centro di comando è stato attaccato e nel giro di un'ora è caduto il silenzio. Ora siamo da soli e ci sentiamo inaspettatamente liberi. Quella che un tempo era la nostra casa ora è il cuore del territorio nemico. Prima di trovare un modo per tornare in superficie dobbiamo assicurarci un riparo dove la nostra squadra possa riposare. Il primo passo consiste nel controllare l'accesso al luogo che abbiamo scelto. Per completare questo obiettivo dovremo sigillare l'accesso ad alcuni tunnel e convogliare il flusso degli Xenos in un'altra direzione!

Tessere richieste: 10-R, 11-V, 12-V, 14-V, 16-V e 18-R.

OBIETTIVI

Saldare gli accessi ai tunnel. Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

1- Sigillare le porte. Prendere gli Obiettivi e usarli per sigillare gli accessi ai tunnel sulle tessere 11-V, 14-V e 18-R, come indicato sulla mappa.

2- Uscire dal settore. Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Xenos nella Zona.

REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** Va ricordato che **non ci sono** Obiettivi verde o viola con cui controllare da remoto le Macchine. Possono essere controllate soltanto tramite le Abilità.



• **Saldatori al plasma.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Mettere il segnalino Obiettivo sulla Scheda Identità del Sopravvissuto. Non occupa alcun posto nell'inventario e può essere scambiato come Equipaggiamento.

• **Chiudere le porte.** Qualsiasi Sopravvissuto che si trovi di fronte a uno dei tre accessi contrassegnati può spendere un'Azione e scartare un segnalino Obiettivo per chiuderla con il saldatore, guadagnando 5 Punti Esperienza. Collocare un segnalino porta chiusa sull'accesso. Queste porte non possono essere né distrutte né rimosse. Attenzione a non restare chiusi fuori!

18-R	11-V
16-V	14-V
12-V	10-R



M7 PLAYER KILLER

DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60 MINUTI

Molti bot sono stati distrutti in battaglia contro gli Xenos o durante l'incidente delle macchine fuori controllo. Ce ne serve uno che protegga il nostro rifugio quando noi non ci siamo e che offra supporto alle sentinelle quando il resto della squadra dorme. Stando ai registri c'è un bot soprannominato Player Killer dal suo ufficiale di manutenzione che era stato disattivato per manutenzione un paio d'ore prima che l'invasione iniziasse. Andremo a prenderlo, lo porteremo qui e lo rimetteremo in funzione noi stessi.

Riusciremo a mangiare e a farci una doccia in tempi brevi? Ho un brutto presentimento!

Tessere richieste: **12-R, 13-R, 15-R, 16-R, 17-V e 18-R.**

OBIETTIVI

Recuperare Player Killer. Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

- 1- Aprire la porta rinforzata.** Prendere l'Obiettivo giallo.
- 2- Portare fuori il Bot.** Raggiungere la Zona di Uscita con il Bot. Il Bot può fuggire attraverso questa Zona alla fine del Turno del suo controllore, fintanto che non ci sono Xenos nella Zona. Se Player Killer è distrutto, la Missione è persa.

REGOLE SPECIALI

- Questa macchina è mia.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende.
- Porta hackerata.** La porta gialla si apre **non appena** l'Obiettivo giallo viene preso. Fino ad allora, non può essere aperta o distrutta in alcun modo.

- Armi prototipo.** Ogni segnalino arma Prototipo fornisce un'arma Prototipo casuale al Sopravvissuto che lo prende, che può poi riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



18-R	12-R
15-R	16-R
13-R	17-V



M8 SOTTO PRESSIONE

DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

Ci sono giunti dei messaggi soffocati e delle trasmissioni codificate. Non siamo soli! Il problema è che non sappiamo dove siano i nostri compagni sopravvissuti. Nel frattempo, il nostro riparo ha bisogno di energia con cui alimentare la rete di difesa dell'avamposto e i sistemi di supporto vitale. Così potremo farci una doccia.

Abbiamo sondato un paio di generatori nei settori circostanti. Sono stati disattivati ma sono ancora intatti. Se riusciamo a rifornirli di carburante, farli ripartire e proteggerli abbastanza a lungo, accumuleremo abbastanza energia per le settimane a venire. Per aiutarci in questa impresa abbiamo portato con noi dei marchingegni estrattori da usare come esche sonore. Possono attirare gli Xeno altrove e procurarci un po' di tempo.

Il rumore attirerà una quantità sempre crescente di Xeno. Per come la vedo io, più siamo, più ci divertiamo!

Tessere richieste: 10-V, 11-V, 12-R, 13-V, 15-V e 18-R.

15-V	11-V	13-V
12-R	10-V	18-R

OBIETTIVI

Mantenere la posizione! Completare gli Obiettivi in un qualsiasi ordine per vincere la partita:

- **Proteggere i generatori.** Raggiungere il Livello di Pericolo Rosso con tutti i Sopravvissuti. Se uno Xeno si attiva in una Zona contenente l'Obiettivo giallo o l'Obiettivo rosa, la partita è persa.
- **Recuperare le cisterne di carburante.** Prendere tutti gli Obiettivi disponibili (vedi le regole speciali).



REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

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

- Collocare un segnalino Obiettivo rosso con 2 segnalini Rumore su di esso nelle Zone indicate. Questi segnalini rappresentano le esche sonore (vedi sotto).

• **Generatori.** Gli Obiettivi giallo e rosa rappresentano i generatori da proteggere e non possono essere presi. **Se uno Xenon si attiva nelle loro Zone, la partita è persa.**

• **Esche sonore.** Ogni Obiettivo con dei segnalini Rumore su di esso rappresenta un'esca sonora. Il segnalino Obiettivo non può essere preso e i segnalini Rumore non vengono rimossi durante la Fase Finale. Rimuovere sia l'esca sonora che i segnalini Rumore se uno Xenon si attiva nella sua Zona.

• **Arrivano!** I segnalini Obiettivo verde e viola forniscono 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che li prende. La Zona di Generazione viola si attiva non appena l'Obiettivo viola è stato preso. La Zona di Generazione verde si attiva non appena l'Obiettivo verde è stato preso.

• **Cisterne di carburante.** Gli Obiettivi rossi senza segnalini Rumore rappresentano le cisterne di carburante da recuperare. Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende.



M9 SFOGGIO DI POTERE

DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 120 MINUTI

I generatori che abbiamo trovato e riavviato sono collegati direttamente alla rete energetica. Dato che sappiamo che da qualche parte ci sono altri sopravvissuti, speriamo che accumuleranno e si godranno l'energia per le settimane a venire.

Tuttavia, dobbiamo assicurarci che i generatori restino in funzione abbastanza a lungo da far circolare l'energia. Il modo migliore per riuscirci è creare un grande diversivo, provocare gli Xeno, fare un po' di casino e ucciderne il maggior numero possibile.

La cosa più divertente che ci capita di fare da molti giorni a questa parte!

Tessere richieste: **10-R, 12-V, 13-R, 15-V, 16-V e 18-V.**

OBIETTIVI

Creare un diversivo e godersi lo spettacolo.

Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

1- Mostrare agli Xeno chi comanda. Raggiungere il Livello di Pericolo Rosso con tutti i Sopravvissuti E prendere tutti gli Obiettivi.

2- Uscire dal settore. Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Xeno nella Zona.

REGOLE SPECIALI

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

- **Questo non si tocca.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende.

15-V	12-V
10-R	16-V
18-V	13-R



M10 SQUADRA DIMOSTRATIVA

DIFFICILE / 6+ SOPRAVVISSUTI / 120 MINUTI

Il nostro sfoggio di potere ha interrotto il flusso di Xeno nell'area. Sappiamo che la cosa è temporanea, ma non ci aspettavamo di sferrare un colpo tanto duro ai nostri avversari tutti da soli e senza alcun supporto. Con lo spirito di squadra giusto, i sopravvissuti potrebbero essere la cura definitiva (e forse l'unica) all'invasione degli Xeno.

Abbiamo deciso di incalzarli e di bloccare una delle loro principali vie di invasione. Il piano è giocare un po' con degli esplosivi, far crollare un intero settore e uscirne tutti d'un pezzo.

Siete della partita?

Tessere richieste: 12-V, 13-R, 15-V, 16-V, 17-R e 18-V.

17-R	18-V	12-V
15-V	13-R	16-V

OBIETTIVI

Distruggere l'edificio. Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:

- 1- Far crollare la colonna gialla.** Serviranno degli esplosivi e un tempismo perfetto. Vedi le Regole Speciali.
- 2- Far crollare la colonna rosa.** Come per la colonna gialla.
- 3- Andarsene da questo disastro.** Raggiungere la Zona di Uscita con tutti i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Xeno nella Zona.



REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

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

- I Sopravvissuti vanno divisi in 2 gruppi più uniformi possibili tra entrambe le aree di partenza dei Giocatori.

Sono i giocatori a scegliere come suddividere i Sopravvissuti.

• **Maneggiare con cura.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende.

I segnalini Obiettivo rossi rappresentano le cariche esplosive.

Vanno collocati sulla Scheda Identità del Sopravvissuto.

Non occupano posto nell'inventario e possono essere

scambiati come Equipaggiamento. Gli Obiettivi giallo e rosa

non possono essere presi.

• **Distuggere le colonne.** Gli Obiettivi giallo e rosa rappresentano le colonne strutturali dell'installazione sotterranea nell'area. Un Sopravvissuto può spendere 1 Azione per piazzare una carica esplosiva (un Obiettivo rosso) in suo possesso nella stessa Zona di una colonna. Ogni colonna può ricevere fino a 2 cariche. Una colonna può essere distrutta durante il Turno di un qualsiasi Sopravvissuto, dopo avere ricevuto la sua seconda carica esplosiva: i giocatori decidono collettivamente.

Una volta distrutta la colonna **gialla**, rimuovere le tessere 12-V e 16-V, e tutto ciò che si trova su di esse. Tutti i Personaggi su di esse sono eliminati. Non si ottengono PE.

Una volta distrutta la colonna **rosa**, rimuovere le tessere 13-R e 18-V con gli stessi effetti. La Zona di Generazione e la Fossa Aperta a cavallo tra le tessere 17-R e 18-V vengono spostate sul lato della tessera 17-R. La Zona di Generazione e la Fossa Aperta a cavallo tra le tessere 13-R e 15-V vengono spostate sul lato della 15-V.

• **Armi prototipo.** Ogni segnalino arma Prototipo fornisce un'arma Prototipo casuale al Sopravvissuto che lo prende, che può poi riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



17 ABILITÀ

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



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

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

+1 Azione [Azione] gratuita – Il Sopravvissuto ha 1 Azione extra gratuita del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia, a Distanza, di Macchina, di Movimento o di Cercare). Questa Azione può essere usata solo per effettuare un'Azione del tipo specificato. Le Azioni di Macchina gratuite richiedono comunque il controllo di una Macchina tramite un'Abilità o un segnalino Controllo a Distanza.

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

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

+1 Danno con [Equipaggiamento] – Il Sopravvissuto ottiene +1 Danno bonus con l'Equipaggiamento specificato.

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

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

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

Autoriparazione – Durante ogni Fase Finale, l'armatura del Sopravvissuto viene ripristinata al suo livello base.

Basso profilo – Il Sopravvissuto con questa abilità non può essere colpito dal Fuoco Amico (le Granate Sismiche si applicano comunque). Ignorarlo quando si spara nella Zona in cui si trova.

Brucciapelo – Il Sopravvissuto può risolvere le Azioni a Distanza nella sua stessa Zona, a prescindere dalla Gittata minima. Quando risolve un'Azione a Distanza a Gittata 0, il Sopravvissuto sceglie liberamente i bersagli e può eliminare qualsiasi tipo di Xenos. Le sue armi a Distanza devono comunque infliggere abbastanza danni da eliminare i suoi bersagli. Il Fuoco Amico è ignorato.

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

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

Cercare: 2 carte – Quando il Sopravvissuto effettua l’Azione di Cercare, pesca 2 carte.

Controllo a distanza: [Macchina] – Il Sopravvissuto può effettuare le Azioni di Macchina (vedi pagina 25) con le Macchine del tipo indicato (Bot, Sentry Gun o Tutte).

Coriaceo – Il Sopravvissuto ignora il primo Danno che riceve durante ogni Passo di Attacco (Fase degli Xeno) e durante il Fuoco Amico (Azione a Distanza di un Sopravvissuto).

Corsa a Zero-G – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Il Sopravvissuto spende 1 Azione e si muove di 2 Zone, ignorando tutto ciò che si trova nella Zona intermedia, ad eccezione dei muri e delle porte chiuse. Le Abilità relative al Movimento (come +1 Zona per Movimento o Inarrestabile) vengono ignorate, ma le penalità di Movimento (come per esempio la presenza degli Xeno nella Zona di partenza) si applicano comunque.

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

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

Esperto di armi doppie – Il Sopravvissuto possiede un’Azione di Combattimento gratuita fintanto che impugna armi Doppie. Questa Azione può essere usata soltanto con le armi Doppie impuginate.

Esperto di Attacco Concentrato – Ogni volta che il Sopravvissuto effettua un Attacco Concentrato con 2 o più dadi, il valore di Danni base dell’arma riceve un +1 e non si applica il Fuoco Amico.

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

Fratelli in armi: [effetto di gioco] – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità ogni volta che si trova nella stessa Zona con almeno 1 altro Sopravvissuto. Fintanto che Fratelli in armi è attivo, ogni Sopravvissuto nella Zona (incluso quello con questa Abilità) beneficia dell’Abilità o dell’effetto di gioco indicato.

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

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

Inarrestabile – Il Sopravvissuto non spende Azioni extra quando effettua un’Azione di Movimento per uscire da una Zona in cui ci sono degli Xeno. Entrare in una Zona che contiene degli Xeno pone termine all’Azione di Movimento del Sopravvissuto.

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

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

Maestro delle lame – Il Sopravvissuto considera tutte le armi da Mischia come se fossero dotate del simbolo Doppia.

Medico – Questa Abilità viene usata gratuitamente durante ogni Fase Finale. Il Sopravvissuto e tutti gli altri Sopravvissuti che si trovano nella sua stessa Zona possono ripristinare 1 punto Armatura, fino al loro livello base.

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

Mimetismo – All’inizio del suo Turno, se nessuno Xeno possiede Linea di Vista fino a lui, il Sopravvissuto può ottenere un segnalino Mimetismo da collocare accanto alla sua miniatura. Il Sopravvissuto può mantenere questo segnalino (anche da un Round di Gioco all’altro) finché non risolve un qualsiasi tipo di Azione di Combattimento o di Macchina, oppure finché non fa Rumore. Può ottenerlo di nuovo allo stesso modo. Fintanto che possiede questo segnalino, il Sopravvissuto viene totalmente ignorato da qualsiasi tipo di Xeno e non è considerato come un segnalino Rumore. Gli Xeno non lo attaccano e addirittura lo oltrepassano. Anche quando possiede il segnalino Mimetismo, il Sopravvissuto deve comunque spendere delle Azioni extra per uscire da una Zona popolata da Xeno.



Questo è un segnalino Mimetismo.

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

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

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

Predatore – Quando risolve un'Azione in Mischia, il Sopravvissuto può sostituire il valore di dadi dell'arma o delle armi da Mischia che usa con il numero di Xenos che si trovano nella sua Zona. Le abilità che influenzano il numero dei dadi, come +1 dado: Mischia, si applicano normalmente.

Provocare – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete una Zona entro 2 Zone dal Sopravvissuto e verso cui abbia un percorso sgombro (senza muri o porte chiuse). Non è richiesta alcuna Linea di Vista. Tutti gli Xenos situati nella Zona selezionata ottengono immediatamente un'Attivazione Extra: cercano di raggiungere il Sopravvissuto provocatore con ogni mezzo disponibile. Gli Xenos provocati ignorano tutti gli altri Sopravvissuti: non li attaccano e attraversano la Zona in cui essi si trovano se devono farlo per raggiungere il Sopravvissuto provocatore.



Riciclatore – Il Sopravvissuto può Cercare in qualsiasi Zona stanza o corridoio. Le regole base relative a Cercare si applicano normalmente (è vietato Cercare nelle Zone Fossa o in quelle dove sono presenti gli Xenos).

Riflessi da combattimento – Ogni volta che qualsiasi Xenos viene generato entro la sua Linea di Vista, il Sopravvissuto può effettuare immediatamente un'Azione di Combattimento gratuita contro di esso. Questa Azione può eliminare più Xenos di quelli che sono stati generati. Le Azioni a Distanza devono comunque essere mirate alla Zona in cui gli Xenos sono stati generati. Questa Abilità può essere usata una volta per ogni carta Xenos pescata.

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

Salvatore – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete 1 Zona a Gittata 1 dal Sopravvissuto, che contenga almeno 1 Xenos e almeno 1 Sopravvissuto.

Entrambe le Zone devono condividere un percorso sgombro e una Linea di Vista. Scegliete i Sopravvissuti situati nella Zona selezionata che saranno trascinati nella Zona del Sopravvissuto salvatore senza penalità. Questa non è un'Azione di Movimento. Un Sopravvissuto può rinunciare a essere salvato e rimanere nella Zona selezionata, se il suo controllore lo desidera.

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

Sensi potenziati – Il Sopravvissuto può tracciare le Linee di Vista fino a 1 Zona in più nelle Zone stanza. Ignora inoltre le regole delle Zone di Oscurità per tracciare le Linee di Vista (vedi pagina 11).

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

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

Super forza – Il valore di Danni delle armi da Mischia usate dal Sopravvissuto è considerato pari a 3.

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

Temerario: [Tipo di Xenos] – Il Sopravvissuto ignora tutti i Danni provenienti dagli Xenos del tipo specificato dalla parola chiave nel nome dell'Abilità. "Temerario: Operaio" funziona con qualsiasi Operaio, per esempio.

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

18 INDICE ANALITICO

Abilità	17, 52
Abominio	20, 30
Arma a Distanza.....	14
Arma a Energia.....	15
Arma a Proiettili.....	14
Arma da Mischia	14
Arma Prototipo.....	7, 24
Assegnare/Rimuovere Equip.	23
Attacco Concentrato.....	34
Attacco degli Xeno.....	27
Attivazione degli Xeno.....	27
Attivazione Extra	30
Azione a Distanza	24, 32
Azione di Macchina.....	25
Azione in Mischia	24, 31
Azioni.....	22
Bot.....	8, 25
Cacciatore.....	19, 28
Cercare.....	22
Civile.....	8

Combattimento.....	16, 24, 31
Controllo a Distanza.....	25
Corridoio	10
Dadi	16, 31
Danni	16, 27, 31
Doppia.....	16, 31
Edificio.....	10
Equipaggiamento di Partenza.....	7
Equipaggiamento.....	14, 15, 18
Esplosione Sismica.....	35
Fase degli Xeno.....	27
Fase dei Giocatori.....	9, 22
Fase Finale	9
Fossa.....	20
Fuoco Amico.....	34
Generazione	29
Gittata	16, 32
Inventario.....	18
Linea di Vista.....	11
Livello di Pericolo	7
Missioni	38
Modalità Ultrarossa.....	36
Movimento degli Xeno	27
Movimento	13, 22
Munizioni	14, 16

Obiettivi	25
Operaio	19
Ordine di Priorità dei Bersagli.....	33
Porte.....	23, 27
Precisione	16, 31
Preparazione.....	6
Punti Esperienza	7
Riorganizzarsi/Scambiare.....	23
Rumore.....	15, 17, 25
Sentry Gun	8, 25
Silenzioso	16
Slot Corpo.....	18
Slot Mano.....	16, 18
Slot Zaino	18
Soldato	8
Sopravvissuto	8, 10
Stanza di Sicurezza	22, 36
Stanza	10
Tank.....	19
Xeno Scavatori	19
Xeno	19
Zona di Oscurità.....	12
Zona Tunnel.....	10
Zona	10

RICONOSCIMENTI

AUTORI DEL GIOCO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN e Nicolas RAOULT

PRODUTTORE ESECUTIVO:

Thiago ARANHA

PRODUZIONE:

Patrícia GIL, Thiago GONÇALVES, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Aaron MONTGOMERY, Renato SASDELLI, Bryan STEELE e Safuan TAY

SVILUPPO:

Fábio HIRSCH

ILLUSTRAZIONI:

Adrian SMITH, Henning LUDVIGSEN, Saeed JALABI, Pedro NUÑEZ, Adrian PRADO e Alexandre CANO RODRIGUEZ

RESPONSABILE DEL PROGETTO GRAFICO:

Mathieu HARLAUT

PROGETTO GRAFICO:

Louise COMBAL e Marc BROUILLON

DIRETTORE ARTISTICO BIGCHILD:

Jose Manuel PALOMARES

RESPONSABILE DELLE SCULTURE:

Hugo GÓMEZ

SCULTORI:

Daniel FERNÁNDEZ-TRUCHAUD, Lua GARO, Alex MUÑOZ MARTIN, David ARBERAS RECONDO, Adrián RIO MOURE e Raul FERNANDEZ ROMO

TESTI:

Eric KELLEY

REVISIONE:

Hervé DAUBET, Jason KOEPP e Colin YOUNG

EDITORE:

David PRETI

PLAYTESTER:

Rod MENDES, João José GOES, Caio QUINTA, Julio CAMPOS, Mario CIOFFI, Ricardo LIMONETE, Flavio OOTA, Rodrigo SONNESSO e Pedro YOUKAI

EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione: Fiorenzo DELLE RUPI

Revisione: Diana BURASCHI, Aurora CASARO

Supervisione: Massimo BIANCHINI

Adattamento Grafico: Mario BRUNELLI

© 2019 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 di Guillotine Games. Zombicide, CMON e il logo CMON sono trademark di CMON Global Limited. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Le miniature e i componenti in plastica inclusi sono preassemblati e non verniciati. Fabbricato in Cina. Zombicide: Dark Side è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza, 58 - 42018 San Martino in Rio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a italia@asmodee.com. AVVERTENZA! NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE A 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO.

**QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO.
NON DESTINATO ALL'USO DEI MINORI DI 14 ANNI.**

RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO

IL REGOLAMENTO HA LA PRECEDENZA SU QUESTO RIASSUNTO DELLE REGOLE.

OGNI ROUND DI GIOCO INIZIA CON:

01 - FASE DEI GIOCATORI

Il primo giocatore attiva tutti i suoi Sopravvissuti, uno dopo l'altro, in qualsiasi ordine. Quando ha finito, inizia il Turno del giocatore successivo. Si gioca in senso orario. Ogni Sopravvissuto inizialmente ha 3 Azioni da spendere, che sceglie dalla lista seguente. Salvo dove specificato diversamente, ogni Azione può essere effettuata più volte per ogni Attivazione.

- **Movimento:** Il Sopravvissuto si muove di 1 Zona (spendendo Azioni extra se ci sono degli Xeno).
- **Cercare (1x per Turno):** Solo nelle Zone stanza prive di Xeno. Pescare una carta dal mazzo dell'Equipaggiamento. I Soldati possono Cercare solo nelle Stanze di Sicurezza.
- **Attivazione di una porta (GRATUITA, 1x Turno):** Collocare o rimuovere un segnalino porta chiusa sull'apertura di una porta in una Zona occupata dal Sopravvissuto. Non è consentito farlo su una porta distrutta.
- **Riorganizzare/Scambiare:**
 - **Scambiare Equipaggiamento con un altro Sopravvissuto** nella stessa Zona. È consentito cedere Equipaggiamento senza ricevere niente in cambio (e scambiare segnalini Controllo a Distanza).
 - **Assegnare/Rimuovere carte Equipaggiamento:** Proiettili a Volontà per le armi a Proiettile, Celle di Energia per le armi a Energia.
- **Azione di Combattimento:**
 - **Azione in Mischia:** È richiesta un'arma da Mischia impugnata.
 - **Azione a Distanza:** È richiesta un'arma a Distanza impugnata.
- **Prendere o attivare un Obiettivo** nella Zona del Sopravvissuto.
- **Fare Rumore:** Collocare un segnalino Rumore nella Zona del Sopravvissuto.
- **Non Fare Niente:** Tutte le Azioni rimanenti vanno perse.
- **Azione di Macchina:** È richiesta l'Abilità o il segnalino Controllo a Distanza corrispondente. Una Sentry Gun può essere controllata da qualsiasi Sopravvissuto nella stessa Zona. Le Abilità di un Sopravvissuto non si applicano alla Macchina.
 - **Muoversi** (solo Bot)
 - **Azione in Mischia** (è richiesta un'arma da Mischia)
 - **Azione a Distanza** (è richiesta un'arma a Distanza)

QUANDO OGNI GIOCATORE HA FINITO:

02 - FASE DEGLI XENO

PASSO 1- ATTIVAZIONE: ATTACCARE O MUOVERSI

Tutti gli Xeno spendono 1 Azione cercando di fare 1 di queste 2 cose:

- Gli Xeno nella stessa Zona dove si trovano 1 o più Sopravvissuti li Attaccano.
- Gli Xeno che non hanno Attaccato si Muovono. Ogni Xeno si dirige verso i Sopravvissuti visibili, poi verso il Rumore. Scegliere il percorso più breve, ignorando le porte chiuse. Se più percorsi hanno la stessa lunghezza, dividere gli Xeno in gruppi uguali (in caso di Xeno dispari, l'ultimo Xeno viene assegnato a un gruppo a scelta dei giocatori). Se c'è una porta chiusa lungo il percorso, gli Xeno spendono invece la loro Azione per distruggerla.

NOTA: I Cacciatori hanno diritto a 2 Azioni per Attivazione. Una volta che tutti gli Xeno hanno svolto la loro prima Azione, i Cacciatori ripetono il passo di Attivazione per risolvere la loro seconda Azione.

PASSO 2 - GENERAZIONE

- Pescare sempre le carte Xeno per tutte le Zone di Generazione nello stesso ordine (giocare in senso orario).
- **Livello di Pericolo utilizzato:** Il Livello di Pericolo più alto tra i Sopravvissuti.
- Non ci sono più miniature del tipo specificato (tranne gli Abomini): Collocare quelle che rimangono. Poi, tutti gli Abomini ottengono 1 Attivazione Extra (gli Abomini Scavatori scavano invece una Fossa). Infine, collocare un Abominio Scavatore nella Zona di Generazione.

03 - FASE FINALE

- Rimuovere tutti i segnalini Rumore dal tabellone.
- Il giocatore successivo riceve il segnalino Primo Giocatore (procedendo in senso orario).

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 MIN. PER ELIMINARLO	PUNTI ESPERIENZA
1	TANK/ ABOMINIO	1	2/3 (3/4)*	1/5
2	OPERAIO	1	1 (2)*	1
3	CACCIATORE	2	1 (2)*	1

* Nel caso degli Xeno Scavatori che si trovano in una Zona Fossa Aperta a Gittata 1+ (vedi pagina 20).