

ZOMBICIDE

GREEN HORDE



REGOLE E MISSIONI





CAPITOLI

CONTENUTO	3
UNA FAME CONTAGIOSA	5
PREPARAZIONE	6
PANORAMICA	8
FASE DEI GIOCATORI	8
FASE DEGLI ZOMBIE	8
FASE FINALE	8
VITTORIA E SCONFITTA	8
REGOLE BASE	9
DEFINIZIONI UTILI	9
LINEA DI VISTA	10
MOVIMENTO	11
LEGGERE UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO	12
ARMI E INCANTESIMI DA COMBATTIMENTO	12
SFONDARE PORTE, UCCIDERE ZOMBIE	
ED EQUIPAGGIAMENTO RUMOROSO	13
CARATTERISTICHE DI COMBATTIMENTO	14
RUMORE	15
ESPERIENZA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ	16
INVENTARIO	17
MANI	17
CORPO	17
ZAINO	17
GLI ZOMBIE	18
ORCO DEAMBULANTE	18
ORCO GRASSONE	18
ORCO CORRIDORE	18
ORCO ABOMINIO	18
ORCO NECROMANTE	18
L'ORDA	19
FASE DEI GIOCATORI	21
MOVIMENTO	21
CERCARE	21
APRIRE UNA PORTA	21
GENERAZIONE NEGLI EDIFICI	22
RIORGANIZZARE/SCAMBIARE	23
AZIONI DI COMBATTIMENTO	23
AZIONE IN MISCHIA	23
AZIONE A DISTANZA	23
AZIONE DI MAGIA	23
AZIONE DI INCANTAMENTO	24
PRENDERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO	24
AZIONI DI ASSEDIO - TRABUCCO	24
MUOVERE UN TRABUCCO	24
FARE FUOCO CON UN TRABUCCO	24
FARE RUMORE!	24
NON FARE NIENTE	24

FASE DEGLI ZOMBIE	25
PASSO 1 - ATTIVAZIONE	25
ATTACCARE	25
TIRI ARMATURA	26
MOVIMENTO	26
GIOCARE GLI ORCHI CORRIDORI	28
PASSO 2 - GENERAZIONE	28
ZONE DI GENERAZIONE COLORATE	29
CARTE ATTIVAZIONE EXTRA	29
PENURIA DI MINIATURE	29
ORCHI NECROMANTI	30
CABALE DI NECROMANTI	32
GIOCARE UNA CABALA	32
COMBATTIMENTO	32
AZIONE IN MISCHIA	33
AZIONE A DISTANZA	34
ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI	34
FUOCO AMICO	35
ARMI RICARICABILI	35
AZIONE DI MAGIA	35
FARE FUOCO CON UN TRABUCCO	35
FUOCO DI DRAGO	36
BARRIERE, SIEPI E ZONE ALLAGATE	37
BARRIERE	37
SIEPI	37
ZONE ALLAGATE	37
MODALITÀ ULTRAROSSA	39
GIOCARE CON 7+ SOPRAVVISSUTI	39
MISSIONI	40
MISSIONE 0 - INTRODUZIONE:	
IL SANTUARIO MALVAGIO	40
MISSIONE 1: ALLA RICERCA DELLA BILE DI DRAGO	41
MISSIONE 2: ORCHI NECROMANTI?	42
MISSIONE 3: CONOSCI IL TUO NEMICO	43
MISSIONE 4: IL FIUME DEI MORTI	44
MISSIONE 5: L'ONDA PURIFICATRICE	45
MISSIONE 6: MACCHINE D'ASSEDIO	46
MISSIONE 7: FIAMME TRA L'ORDA!	48
MISSIONE 8: SFOLTIRE LA MANDRIA	50
MISSIONE 9: LA FORTEZZA CADUTA	51
MISSIONE 10: UNA NUOVA CASA	52
ABILITÀ	54
INDICE	59
RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO	60



CONTENUTO

9 TESSERE DI GIOCO (A DUE FACCE)



6 MINIATURE E SCHEDE IDENTITÀ DEI SOPRAVVISSUTI



Asim

Berin

Seli



Rolf

Johannes

Megan

65 MINIATURE DEGLI ORCHI ZOMBIE



35 Orchi Deambulanti



14 Orchi Corridori



14 Orchi Grassoni



1 Orco Necromante



1 Orco Abominio

1 MACCHINA D'ASSEDIO: TRABUCCO



48 SEGNAPUNTI



6 BASI COLORATE DEI SOPRAVVISSUTI



6 PLANCE DEI SOPRAVVISSUTI



6 DADI



REGOLE - ZOMBICIDE

68 SEGNALINI

Porte

- Blu x1
- Verde..... x1
- Neutrale x12

Bile di Drago..... x4

Segnalino Uscita..... x1

Primo Giocatore..... x1

Rumore..... x18

Azione Gratuita..... x1

Putrefazione..... x1

Barriera/Siepe..... x6

Obiettivi

- Rosso/Blu x1
- Rosso/Verde..... x1
- Rosso/Rosso..... x8

Generazione Zombie

- Rosso/Blu x1
- Rosso/Verde..... x1
- Rosso/Necromante verde..... x1
- Rosso/Necromante marrone .. x1
- Rosso/Necromante rosso x1
- Rosso/Necromante viola x1
- Rosso/Necromante grigio x1
- Rosso/Necromante beige..... x1
- Rosso/Rosso..... x4

**1 carta di Consultazione
(Trabucco)**



**54 carte Zombie
(da #167 a #220)**



133 MINI-CARTE

78 carte Equipaggiamento

- Aaahh!! Orco Deambulante .. x4
- Acqua x2
- Arco d'Acciaio (arma della Cripta)...x1
- Arco Lungo..... x2
- Arco Spinato x1
- Arco Spinato (Equip. di Partenza) .. x1
- Ascia x2
- Ascia Bipenne x2
- Ascia Nanica (arma della Cripta) .. x1
- Balestra..... x2
- Balestra a Mano x2
- Balestra a Ripetizione x2
- Bile di Drago x4
- Burrasca di Morte..... x2
- Carne Salata..... x2
- Corazza di Piastre..... x1
- Cotta di Maglia..... x2
- Esplosione di Lava (arma della Cripta) .x1
- Falchion x2
- Frecce a Volontà x3
- Fulmine x2
- Guarigione..... x1
- Kukri d'Osso (arma della Cripta) .. x1
- Mannaia da Guerra (arma della Cripta) . x1
- Martello Nanico x2
- Mele x2
- Pugnale Ricurvo x4
- Quadrelli a Volontà x3
- Repulsione..... x1
- Scimitarra x2
- Scudo Norreno..... x2
- Scudo x2
- Spada Corta x1
- Spada Corta (Equip. di Partenza) .. x3
- Spada d'Osso (arma della Cripta) .. x1
- Spada Norrena..... x1
- Spada Norrena (Equip. di Partenza) .. x1
- Spinta Telecinetica x1
- Spinta Telecinetica (Equip. di Partenza) .x1
- Torcia x4
- Tremito..... x1
- Velocità..... x1
- Vista Fantasma x1





UNA FAME CONTAGIOSA

Questo è il confine occidentale, una terra a tinte verdi e nere, dove il sole e la pioggia si danno eternamente battaglia per il dominio dei cieli. Qui la natura cresce con vigore ineguagliato e qui abbiamo eretto le nostre case per molte generazioni. Siamo un popolo orgoglioso.

Combattevamo contro gli Orchi selvaggi già da due anni quando l'epidemia degli zombie colpì il regno. I nostri nemici erano ormai a corto di risorse e avevano iniziato a razzciare le nostre fattorie per non morire di fame. Combattevano come le bestie affamate che erano diventate, e noi reagivamo di conseguenza.

Essendo già bellicosi e affamati per natura, gli Orchi non furono poi alterati eccessivamente dall'epidemia zombie, ma ne rimasero comunque tutti contagiati nel giro di poco tempo. Anche la nostra gente dovette lottare contro l'epidemia zombie e la nostra lunga faida fu sospesa per quasi due settimane.

Quando gli Orchi fecero ritorno, erano cambiati. Il loro esercito era composto interamente da zombie ed era più determinato che mai a devastare le nostre terre. Erano più forti e famelici che mai, ma ora bramavano un tipo diverso di cibo. Presto capimmo che erano gli Orchi Necromanti a guidare quella marea verde verso di noi, i sopravvissuti: l'ultimo ostacolo che si frapponeva tra loro e il potere supremo.

L'esercito dei contaminati non può competere con la nostra indomabile determinazione. Per quanto siano maledotte ora le nostre dimore, questa è ancora la nostra terra ancestrale e appartiene soltanto a noi! È giunto il momento dello Zombicidio!



ZOMBICIDE ATTRAVERSO IL TEMPO

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.



Zombicide: Black Plague è un'altra scatola base ambientata nell'era fantasy. *Black Plague* e *Green Horde* sono ambientati nello stesso universo e nella stessa sequenza temporale, e 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.

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 o fantasy) sono completamente compatibili tra loro.

Zombicide: Green Horde è un gioco collaborativo in cui i giocatori, da 1 a 6, affrontano orde di Zombie controllate dal meccanismo stesso del gioco. Ogni giocatore controlla da 1 a 6 Sopravvissuti in un mondo fantasy invaso dagli Zombie. Lo scopo del gioco è semplicemente quello di completare gli Obiettivi della Missione, sopravvivere e uccidere il maggior numero possibile di Zombie!

Gli Zombie sono lenti e prevedibili, ma ce ne sono molti. E dovrete fare attenzione anche al loro Abominio e ai Necromanti che li comandano! I Sopravvissuti usano tutto ciò su cui riescono a mettere le mani per uccidere gli Zombie. Migliori sono le armi che usano, più alto è il computo delle vittime, e più numerosi sono gli Zombie che compariranno, attirati dal massacro! I Sopravvissuti possono scambiarsi equipaggiamento e i giocatori possono definire una tattica comune. Soltanto tramite la collaborazione sarà possibile portare a termine gli Obiettivi della Missione e sopravvivere. Combattere gli Zombie è divertente, ma sarà necessario anche salvare gli altri Sopravvissuti, trovare cibo e armi, scoprire i segreti dei Necromanti e altro ancora.



PREPARAZIONE

In una partita di *Zombicide: Green Horde* 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 un 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 quelle fastidiose orde di Zombie tutto da solo!

1. Scegliere una Missione.
2. Collocare le tessere.
3. Collocare le porte, gli Obiettivi e tutti i segnalini indicati dalla Missione.
4. Ogni giocatore prende un numero da 1 a 6 Sopravvissuti con cui giocare. I giocatori possono disporsi attorno al tavolo nell'ordine che preferiscono. Dal momento che collaborano contro il gioco stesso, tutti i giocatori fanno parte della stessa squadra.
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 tutte le carte Equipaggiamento con la parola chiave "Equipaggiamento di Partenza": 1 Arco Spinato, 1 Spada Norrena, 1 Spinta Telecinetica e 3 Spade Corte. Queste carte sono identificabili dal loro sfondo grigio.



Queste sono le carte Equipaggiamento di Partenza della squadra.

Mettere inoltre da parte le carte Equipaggiamento con la parola chiave "Cripta": Arco d'Acciaio, Ascia Nanica, Esplosione di Lava, Kukri d'Osso, Mannaia da Guerra e Spada d'Osso. Queste carte sono identificabili dallo sfondo blu. Gli artefatti della Cripta sono solitamente disponibili come Obiettivi. Le regole della Missione scelta indicano in che modo gli Obiettivi entrano in gioco.



Le potenti carte Cripta sono solitamente disponibili come Obiettivi della Missione.

Collocare la carta di Consultazione del Trabucco a portata di mano di tutti i giocatori. Questa carta funge da promemoria per le regole e per le statistiche del Trabucco e non appartiene ad alcun giocatore in particolare.



Il Trabucco è lento e ingombrante, ma può rivelarsi devastante!

7. Distribuire l'Equipaggiamento di Partenza tra i Sopravvissuti come si ritiene più opportuno. *Zombicide: Green Horde* è un gioco collaborativo, quindi è la squadra a decidere. Ogni Sopravvissuto inizia il gioco con almeno 1 carta. Se l'Abilità di partenza di un Sopravvissuto indica delle armi di partenza, il Sopravvissuto riceve ora quelle armi, a prescindere dall'Equipaggiamento di Partenza che è stato appena distribuito.

8. Formare un mazzo con le carte Zombie e uno con le carte Equipaggiamento e mescolare ciascun mazzo. 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. Ogni giocatore colloca la Plancia o le Plance dei suoi Sopravvissuti davanti a sé, assicurandosi che la freccia scorrevole si trovi sulla casella 0 dell'area blu della Barra di Pericolo. Poi colloca un segnapunti sullo slot 0 della Barra delle Ferite e un altro nello slot della prima Abilità (blu). Gli altri 3 segnapunti vanno collocati negli slot di riserva in cima alla Plancia.



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



Esempio di Preparazione della Missione 1.



PANORAMICA

Zombicide: Green Horde 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 uccidere gli Zombie, muoversi sul tabellone e svolgere altri compiti per conseguire i vari Obiettivi della Missione. Alcune Azioni fanno rumore, e il rumore attira gli Zombie!

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 21.

◆ FASE DEGLI ZOMBIE

Tutti gli Zombie sul tabellone si attivano e spendono 1 Azione attaccando un Sopravvissuto accanto a loro oppure, se non possono attaccare nessuno, muovendosi verso i Sopravvissuti o le Zone rumorose. Alcuni Zombie, chiamati Corridori, hanno diritto a 2 Azioni, quindi possono attaccare due volte, attaccare e muoversi, muoversi e attaccare o muoversi due volte.

Una volta che tutti gli Zombie hanno effettuato le loro Azioni, altri Zombie appaiono in tutte le Zone di Generazione attive sul tabellone. La Fase degli Zombie è spiegata in dettaglio a pagina 25.

◆ 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 tutti i Sopravvissuti sono stati eliminati o se troppi Necromanti riescono a fuggire. Certe Missioni possono essere perse se si verificano alcune determinate condizioni (come per esempio perdere un singolo Sopravvissuto).

La partita è vinta immediatamente quando tutti gli Obiettivi della Missione sono stati completati. *Zombicide: Green Horde* è un gioco collaborativo, quindi tutti i giocatori vincono se gli Obiettivi della Missione vengono conseguiti.



REGOLE BASE

DEFINIZIONI UTILI

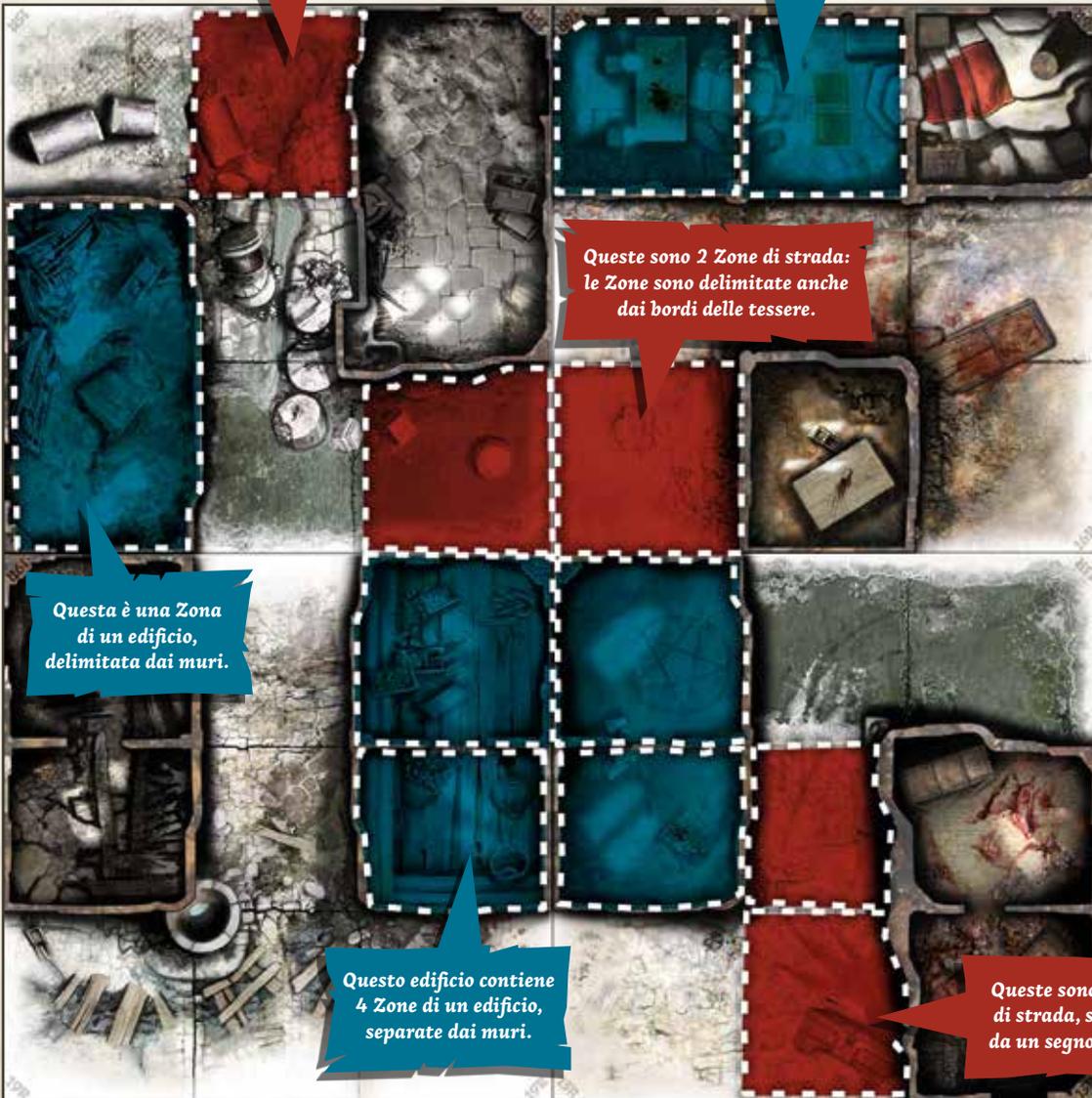
Personaggio: Un Sopravvissuto o uno Zombie.

Zona: All'interno di un edificio, una Zona è una stanza. In strada, una Zona è un'area delimitata da segni lineari disegnati sulle tessere, muri degli edifici posizionati lungo la strada e/o bordi delle tessere stesse.



Questa è una Zona di strada, delimitata dai segni lineari e dai muri.

Queste 2 Zone di un edificio sono separate da un muro, con un'apertura.



Queste sono 2 Zone di strada: le Zone sono delimitate anche dai bordi delle tessere.

Questa è una Zona di un edificio, delimitata dai muri.

Questo edificio contiene 4 Zone di un edificio, separate dai muri.

Queste sono 2 Zone di strada, separate da un segno lineare.

LINEA DI VISTA

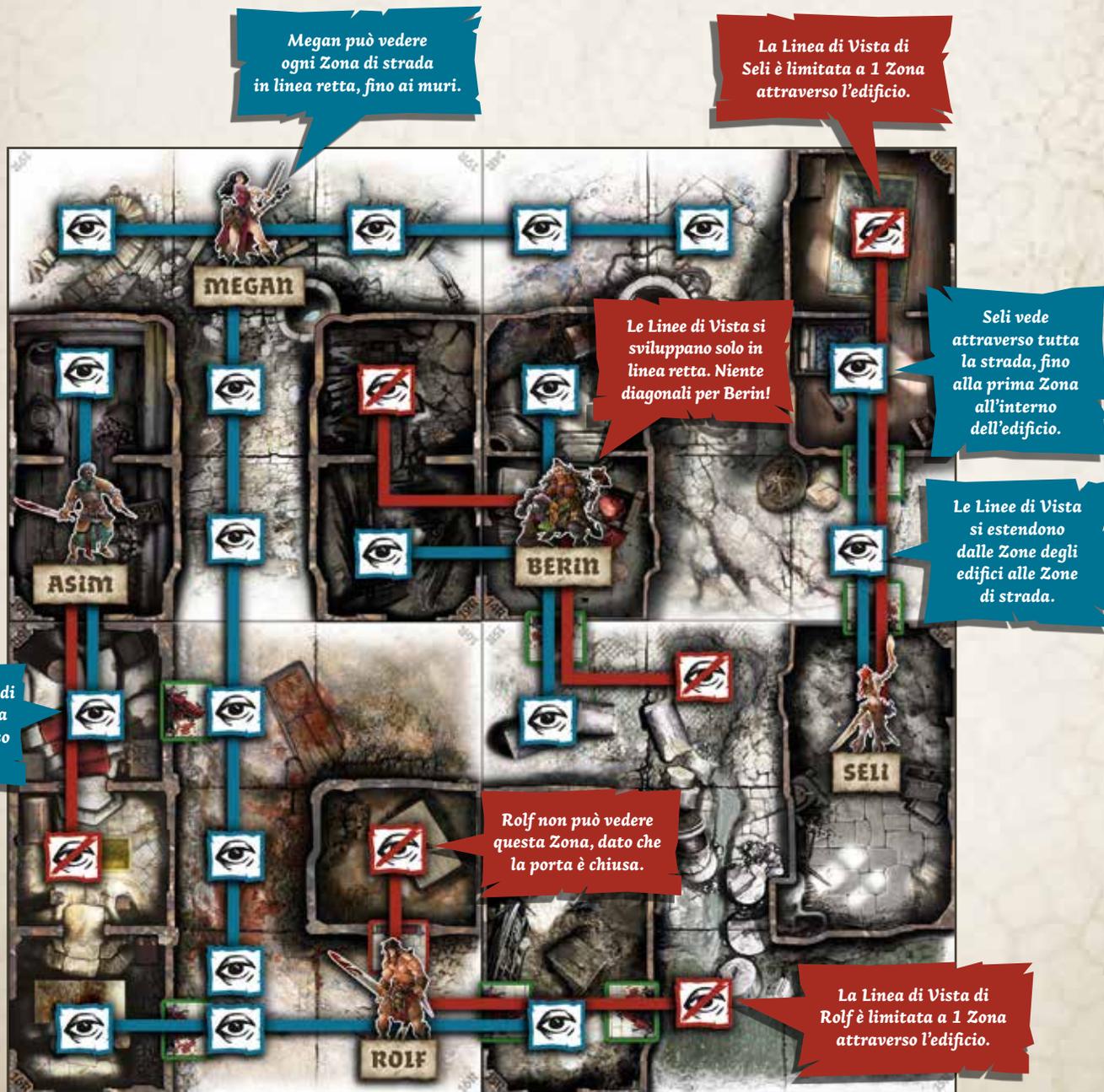
La Linea di Vista definisce se i Personaggi sono in grado di vedersi a vicenda. Per esempio, se un Sopravvissuto può vedere uno Zombie dall'altra parte della strada, o da una stanza all'altra all'interno dello stesso edificio, ecc.

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

In un edificio, un Personaggio vede tutte le Zone che condividono un'apertura con la Zona 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 un edificio in strada, o da una strada all'interno di un edificio, la Linea di Vista può attraversare un qualsiasi numero di Zone in linea retta nelle strade, ma soltanto 1 Zona all'interno dell'edificio.

NOTA: Le Siepi (vedi pagina 37) interrompono le Linee di Vista.



Johannes dispone di Linee di Vista lungo tutte le linee rette nelle Zone di strada. La Siepe, tuttavia, blocca la sua vista.



Rolf non ha Linea di Vista al di fuori della sua Zona.

Seli può vedere attraverso la porta aperta, ma non oltre le Siepi e i muri.

Megan vede l'intero giardino, ma non la strada.

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.

In strada, 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 un edificio a una strada e viceversa.

All'interno di un edificio, 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 conta, fintanto che le Zone condividono un'apertura.

NOTA: Le Zone Allagate sono soggette a regole di Movimento speciali (vedi pagina 37).



Per raggiungere la Zona centrale, Asim deve prima muoversi qui...

Asim non può muoversi in diagonale.

...e poi qui.



Seli può uscire in strada attraverso la porta aperta.

Per muoversi qui, Seli deve prima aprire la porta.

Seli può raggiungere questa Zona attraverso l'apertura.

◆ LEGGERE UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO

ARMI E INCANTESIMI DA COMBATTIMENTO

Gli Orchi Zombie hanno invaso una terra che già da due anni combatteva una guerra. Il numero delle vittime è stato devastante per entrambe le fazioni, ma fintanto che almeno uno di noi resta in piedi, la battaglia non è finita. Il lato positivo è che ora ci sono case vuote e armi dappertutto!

Zombicide: Green Horde contiene molte carte Equipaggiamento. Quelle che i Sopravvissuti usano per distruggere gli Zombie sono suddivise in 3 categorie: armi da Mischia, armi a Distanza o incantesimi da Combattimento.

- **Le armi da 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 33).



I Martelli Nanici e le Spade Norrene sono armi da Mischia. Le armi da Mischia sono relativamente comuni e spesso possono essere usate per aprire le porte (vedi pagina 13).

- **Le armi a Distanza** hanno un valore massimo di Gittata pari a 1 (o più). Vengono usate con le Azioni a Distanza (vedi pagina 34). Attaccare a Gittata 0 con un'arma a Distanza è considerato comunque un'Azione a Distanza.



Gli Archi d'Acciaio e le Balestre sono armi a Distanza. Ottime per sfoltire i ranghi degli Zombie da una certa distanza.



- **Gli incantesimi da Combattimento** hanno solitamente l'aspetto di una pergamena e un valore massimo di Gittata pari a 1 (o più). Vengono usati con le Azioni di Magia (vedi pagina 35). Attaccare a Gittata 0 con un incantesimo da Combattimento è considerato comunque un'Azione di Magia.



Il Fulmine e la Spinta Telecinetica sono incantesimi da Combattimento. Possono essere usati per colpire bersagli vicini o lontani e a volte producono effetti micidiali.

Alcune carte Equipaggiamento possono appartenere simultaneamente a più categorie.



L'Arco Spinato è sia un'arma da Mischia che un'arma a Distanza.

SFONDARE PORTE, UCCIDERE ZOMBIE ED EQUIPAGGIAMENTO RUMOROSO

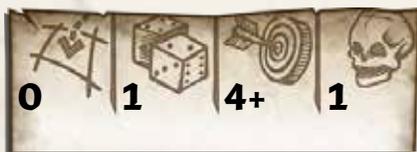


L'equipaggiamento che consente ai Sopravvissuti di aprire le porte ma richiede un tiro di dadi per farlo mostra questo simbolo. Il dado indica il risultato minimo richiesto per aprire la porta.



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

L'equipaggiamento che consente ai Sopravvissuti di uccidere gli Zombie mostra alcune caratteristiche di Combattimento sulla parte bassa della carta.



Ognuno di questi simboli è accompagnato da un secondo simbolo che si riferisce al rumore, che stabilisce se l'Azione è rumorosa o meno. Il rumore attira gli Zombie!



Questa Azione è rumorosa e produce un segnalino Rumore (vedi pagina 15).



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

EQUIPAGGIAMENTO MAGICO



Queste gemme indicano quale Livello di Pericolo un Sopravvissuto deve avere raggiunto per poter usare questa carta. Molte carte Equipaggiamento mostrano tutte e quattro le gemme, quindi i Sopravvissuti possono usarle a ogni livello. Le carte Equipaggiamento Magico sono carte in cui alcune di queste gemme sono state rimosse per indicare ai Sopravvissuti che, a quei Livelli di Pericolo, quelle carte non possono essere utilizzate (possono tuttavia essere riposte in qualsiasi slot disponibile).



Queste sono le carte Equipaggiamento Magico di Zombicide: Green Horde il cui accesso è limitato dal Livello di Pericolo. Si noti che sono tutte anche armi della Cripta (vedi pagina 6).

CARATTERISTICHE DI COMBATTIMENTO

Le armi da Mischia, le armi a Distanza e gli incantesimi da Combattimento mostrano varie caratteristiche di Combattimento utili per mutilare, trafiggere o disintegrare gli Zombie in molti modi diversi.

DOPPIA: Chi impugna armi Doppie con lo stesso nome in ogni mano può usarle entrambe con una singola Azione (le armi a Distanza Doppie e gli incantesimi da Combattimento Doppi devono essere mirati sulla stessa Zona).

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

SILENZIOSA: Non produce un segnalino Rumore quando viene usata in Combattimento in Mischia.

APRIRE PORTE: Apre le porte senza richiedere un tiro di dadi.

GITTATA: Il numero minimo e massimo di Zone che l'arma può raggiungere. 0 indica che l'Ascia è solo un'arma da Mischia.

RUMOROSA: Produce un segnalino Rumore quando viene usata per aprire le porte.

DANNI: I danni inferti con ogni successo. È richiesto un valore di 2 (o più) per eliminare i Grassoni.

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

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

SILENZIOSA: Non produce un segnalino Rumore quando viene usata in Combattimento a Distanza.

GITTATA: Il numero minimo e massimo di Zone che l'arma può raggiungere. Una Gittata massima di 3 indica che l'Arco Lungo è un'arma a Distanza.

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.

DANNI: I danni inferti con ogni successo. È richiesto un valore di 2 (o più) per eliminare i Grassoni.



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

INCANTESIMO: Le carte incantesimo contengono l'illustrazione di una pergamena.

DOPPIA: Chi impugna incantesimi Doppie con lo stesso nome in ogni mano può usarli entrambi con una singola Azione (le armi a Distanza Doppie e gli incantesimi da Combattimento Doppie devono essere mirati sulla stessa Zona).

DANNI: I danni inferti con ogni successo. È richiesto un valore di 2 (o più) per eliminare i Grassoni.

RUMOROSA: Produce un segnalino Rumore quando viene usato nei Combattimenti magici. Le armi o gli incantesimi Doppie producono un singolo segnalino Rumore per ogni Azione.

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

GITTATA: Il numero minimo e massimo di Zone che l'incantesimo può raggiungere.

DADI: Si tira il numero di dadi indicato da questo valore quando si spende un'Azione di Magia per usare questo incantesimo.

RUMORE



L'epidemia zombie ha fatto calare il silenzio sulle orde Orchesche. Ora un enorme branco di zombie può aggirarsi senza emettere il minimo suono, se non quando attraversa una pozza d'acqua o si imbatte in qualche ostacolo. Ma le cose possono cambiare in fretta se qualcuno avvista un sopravvissuto. A quel punto gli Orchi zombie si gettano all'inseguimento delle loro prede senza tregua, come gli involucri senz'anima che ormai sono. Spesso usiamo il rumore per distrarli o per attirarli verso la distruzione.

Lanciare un incantesimo o sfondare una porta fa rumore e il rumore attira gli Zombie. Ogni Azione che apre una porta usando Equipaggiamento rumoroso o attacca usando 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 dopo la Fase Finale (vedi pagina 8).

NOTA: Ogni miniatura di un Sopravvissuto conta come un segnalino Rumore. Gli Zombie hanno un udito finissimo e i Sopravvissuti non riescono proprio a rimanere in silenzio!

ESEMPIO: Berin spende un'Azione per aprire una porta con un'Ascia. Questo è un modo rumoroso di aprire una porta e produce un segnalino Rumore. Dopodiché attacca uno Zombie nella sua Zona, abbattendolo dopo 2 Azioni in Mischia. L'Ascia è un'arma silenziosa, quindi queste Azioni in Mischia non producono rumore. Nella Zona rimangono 2 "rumori": il segnalino Rumore prodotto dall'apertura della porta e la miniatura stessa di Berin. In un'altra Zona, Megan esegue 2 Azioni di Magia con la sua Burrasca di Morte. Anche se tira 2 dadi per ogni Azione di Magia, deve collocare solo 2 segnalini Rumore nella sua Zona, 1 per ogni Azione di Magia. I segnalini Rumore rimangono nella Zona dove Megan li ha prodotti, non la seguono quando lei si muove.

◆ ESPERIENZA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ

Per ogni Zombie ucciso, un Sopravvissuto guadagna 1 Punto Esperienza 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. Rappresentano tutto ciò che va da una pioggerella di Zombie a un'inondazione.

A ogni Livello di Pericolo, un Sopravvissuto ottiene 1 nuova Abilità che gli sarà di aiuto nella sua Missione (vedi Abilità, pagina 54). 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 sulla sua Scheda Identità.
- A 43 Punti Esperienza, il Sopravvissuto arriva al Livello di Pericolo Rosso e ottiene 1 Abilità da scegliere tra le 3 indicate sulla sua Scheda Identità.

L'avanzamento di esperienza, tuttavia, ha un effetto collaterale. Quando un giocatore pesca una carta Zombie per generare gli Zombie, deve leggere la riga che corrisponde al Sopravvissuto ancora in gioco con il Livello di Pericolo più alto (vedi Generazione degli Zombie, pagina 28). **Più forte è il Sopravvissuto, più Zombie appaiono.**



Livello Rosso:
2 Orchi Grassoni

Livello Arancione:
5 Orchi Deambulanti

Livello Giallo:
4 Orchi Corridori

Livello Blu:
Nessuno Zombie



Da 0 a 6 Punti Esperienza: Livello Blu, il Sopravvissuto possiede un'Abilità di partenza.

Da 7 a 18 Punti Esperienza: Livello Giallo, il Sopravvissuto ottiene una quarta Azione.

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.



INVENTARIO

Ogni Sopravvissuto può portare fino a 8 carte Equipaggiamento, suddivise in 3 tipi di slot Equipaggiamento sulla sua Plancia: 2 slot Mani, 1 slot Corpo e 5 slot Zaino. 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).

MANI



Il simbolo della Mano indica le carte Equipaggiamento che possono essere usate solo in Mano.

- Entrambi gli slot Mano sono riservati esclusivamente alle carte Equipaggiamento dotate del simbolo della Mano.
- Una carta Equipaggiamento che porta il simbolo della Mano può essere usata solo quando viene impugnata in Mano.

CORPO



Il simbolo del Corpo indica le carte Equipaggiamento che possono essere usate solo sul Corpo.

- Lo slot Corpo è riservato alle carte Equipaggiamento dotate del simbolo del Corpo.

ZAINO



Il simbolo dello Zaino indica le carte Equipaggiamento che possono essere custodite solo nello Zaino.

- Gli slot Zaino possono contenere fino a 5 carte Equipaggiamento di qualsiasi tipo.
- Le carte Equipaggiamento che portano il simbolo del Corpo o della Mano possono essere custodite nello Zaino, ma finché si trovano lì non possono essere utilizzate. **Ogni testo presente su di esse non avrà effetto finché non saranno spostate negli slot inventario appropriati.**
- Una carta Equipaggiamento che porta il simbolo dello Zaino può essere custodita soltanto nello Zaino e, finché si trova lì, è sempre considerata in uso.

Lo slot Corpo è riservato a una carta Equipaggiamento che porta il simbolo del Corpo, come un'armatura, o a una carta Equipaggiamento specifica per questo slot (per esempio, una Balestra per Johannes).

Gli slot Zaino possono custodire qualsiasi carta arma o incantesimo che il personaggio non stia usando attualmente, nonché le carte concepite per fornire supporto, come Quadrelli a Volontà.



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

◆ GLI ZOMBIE

Zombicide: Green Horde contiene 5 tipi di Orchi Zombie. Studiare le loro caratteristiche è il modo migliore per sconfiggerli!

La maggior parte degli Zombie può spendere una singola Azione quando si attiva (i Corridori ne hanno 2). Uno Zombie viene eliminato non appena viene colpito da un attacco che infligge il valore minimo di Danni richiesto. Il suo uccisore guadagna immediatamente i corrispondenti Punti Esperienza.



ORCO DEAMBULANTE

Gli Orchi Deambulanti un tempo erano la carne da macello delle bande di guerra Orchesche. L'epidemia zombie li ha privati di ogni forma di astuzia, ma hanno conservato tutta la loro forza. Ognuno di loro è forte quanto due uomini adulti. E ce ne sono ancora molti che vagano per i campi, le case e le rovine.

Danni: 2

Danni minimi per distruggerlo: 1 Danno

Ricompensa in Punti Esperienza: 1 punto



ORCO GRASSONE

Gli Orchi Grassoni un tempo erano capibanda, truppe d'assalto, picchiatori e... insomma, brutti di ogni genere. Fate molta attenzione: sono forti anche per i parametri degli Orchi e sono in grado di sfondarvi il petto con un pugno. Se dovete affrontarne uno in combattimento ravvicinato all'interno di un edificio inesplorato, assicuratevi di indossare una solida armatura... e portatevi dietro un quadrifoglio.

Danni: 3

Danni minimi per distruggerlo: 2 Danni

Ricompensa in Punti Esperienza: 1 punto



ORCO CORRIDORE

Gli Orchi Corridori sono i Goblin, i cugini più piccoli e più veloci degli Orchi. Già da vivi erano fastidiosi e l'epidemia li ha resi ancora peggiori. Sono veloci, molto numerosi e totalmente imprevedibili. Come i nostri Corridori umani, sembrano aver mantenuto un vago istinto di sopravvivenza e si nascondono dietro i loro cugini più robusti per evitare le rappresaglie più violente.

Danni: 1

Danni minimi per distruggerlo: 1 Danno

Ricompensa in Punti Esperienza: 1 punto



ORCO ABOMINIO

Ancora non siamo sicuri di come abbiano avuto origine gli Orchi Abomini, ma sappiamo cosa è che ora li definisce: potenza allo stato grezzo. Un Abominio è talmente forte da squartare un soldato nella sua corazza con un unico gesto e soltanto i danni estremi riescono a scalfirlo. Avvistati al più presto all'interno di un'orda Orchesca vagante e scegli in fretta uno dei due piani seguenti: un modo per distruggerlo o una via di fuga rapida.

Danni: 3

Danni minimi per distruggerlo: 3 Danni

Ricompensa in Punti Esperienza: 5 punti

Regole speciali:

- Le Ferite inferte dagli Abomini non possono essere prevenute dai tiri Armatura (vedi pagina 26).
- È necessaria un'arma da 3 Danni per uccidere un Abominio. In alternativa, per uccidere il mostro avrete bisogno di un Trabucco (vedi pagina 24) o di lanciare la Bile di Drago nella sua Zona e incendiarla con una Torcia, creando un Fuoco di Drago (vedi pagina 36).



ORCO NECROMANTE

Il male non conosce limiti, colori o frontiere. Col diffondersi dell'epidemia zombie, abbiamo scoperto molto presto che alcune figure all'interno dell'orda Orchesca non si sono trasformate in macchine assassine prive di intelletto. Alcuni rimanevano fermi a osservare i loro simili che venivano corrotti con un macabro sorriso dipinto sul volto. Queste sinistre figure sono i necromanti. Sono loro la causa di tutto. L'orda di zombie è l'arma con cui seminano il caos e si impadroniscono del potere. Quando qualcuno li scopre, fuggono per diffondere la loro malattia altrove. Considerateli il vostro bersaglio principale e uccideteli non appena potete.

Danni: 2

Danni minimi per distruggerlo: 1 Danno

Ricompensa in Punti Esperienza: 1 punto

Regole speciali: Le regole speciali dei Necromanti sono spiegate in dettaglio a pagina 30.



Questo segnalino indica la Zona di entrata di un Orco Necromante. È chiamato segnalino di Generazione Necromante.

L'ORDA

Le carte Zombie contrassegnate con il simbolo dell'Orda sono soggette alle regole dell'Orda.



L'Orda consiste in un ammasso in costante crescita di Orchi Zombie pronto a invadere il tabellone e ad assalire con violenza i Sopravvissuti da un punto d'ingresso inaspettato.

• Ogni volta che una carta Zombie con il simbolo dell'Orda viene pescata per generare Zombie sul tabellone, i giocatori mettono da parte **1 miniatura Zombie extra** dello stesso tipo (Orco Deambulante, Orco Grassone oppure Orco Corridore). Tutte le miniature messe da parte in questo modo vanno a formare collettivamente l'Orda e sono bloccate finché l'Orda non sarà generata.

PANORAMICA DEGLI ORCHI ZOMBIE

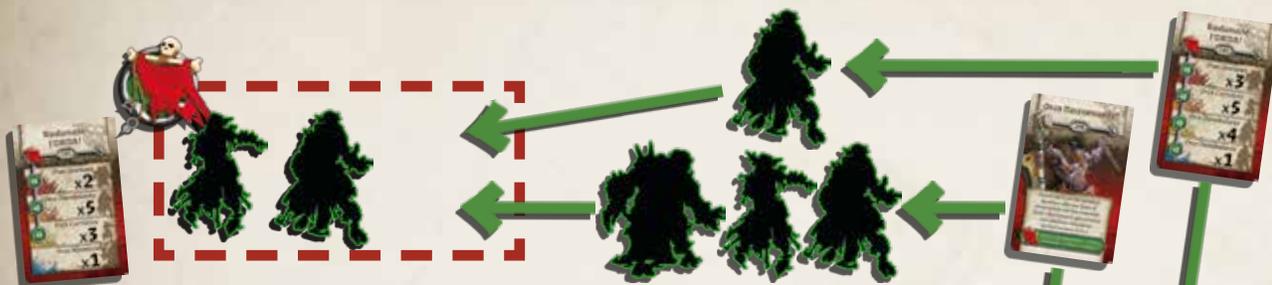
Zombicide: Green Horde introduce nel gioco gli Orchi Zombie. Questi avversari brutali funzionano quasi allo stesso modo dei classici Zombie Standard presenti in *Zombicide: Black Plague*. Molti di loro sono fisicamente più forti, vantano un valore di Danni più alto e infliggono più Ferite quando attaccano i Sopravvissuti. Fanno inoltre uso delle meccaniche di gioco dell'Orda e possono invadere il tabellone in modi imprevedibili. Tutti i contenuti della linea *Zombicide* ambientati nell'era fantasy sono compatibili tra loro: potete mescolare le carte Zombie degli Orchi nel modo che preferite con le carte Zombie degli altri prodotti.

NOTA: Questo effetto non si applica agli Orchi Abomini e agli Orchi Necromanti. Nemmeno la carta Equipaggiamento "Aaahh!! Orco Deambulante" ha effetto sull'Orda.

- Ogni volta che si pesca una carta Necromante con il simbolo dell'Orda (generando o riattivando un Necromante), i giocatori aggiungono 1 Orco Deambulante, 1 Orco Grassone e 1 Orco Corridore all'Orda.
- Ogni volta che si pesca una carta "Arriva l'Orda!", l'intera Orda viene generata nella Zona per cui la carta Zombie è stata pescata. **Questo evento termina il Passo di Generazione/la generazione degli Zombie nell'edificio.**

La partita è al Livello Blu durante il Passo di Generazione della Fase degli Zombie (vedi pagina 28). I giocatori pescano una carta Zombie per questa Zona di Generazione: 1 Orco Deambulante. 1 miniatura di un Orco Deambulante viene collocata sulla Zona di Generazione. Un'altra viene messa da parte nell'Orda.

Poi i giocatori pescano una seconda carta Zombie per la seconda Zona di Generazione: 2 Orchi Corridori. 2 miniature degli Orchi Corridori vengono collocate sulla seconda Zona di Generazione. 1 Orco Corridore extra viene messo da parte nell'Orda.



Nel Round di Gioco successivo, un Orco Abominio viene pescato per la prima Zona di Generazione. Gli Orchi Abomini non aggiungono Zombie all'Orda.

Per la seconda Zona di Generazione viene pescato un Orco Necromante! Si colloca la miniatura di un Orco Necromante assieme a un segnalino di Generazione Necromante (vedi pagina 30). La comparsa dell'Orco Necromante aggiunge 1 Orco Deambulante, 1 Orco Corridore e 1 Orco Grassone all'Orda. Si pesca una terza carta Zombie per la Zona di Generazione Necromante: 1 Deambulante. Un'altra miniatura di un Deambulante si unisce all'Orda!

Nel terzo Round di Gioco viene pescata una carta "Arriva l'Orda!" per la prima Zona di Generazione. L'intera Orda viene riversata in questa zona, a rappresentare un'orda di Orchi Zombie che insorge sul tabellone.



La carta "Arriva l'Orda!" termina il Passo di Generazione. Qui non viene pescata alcuna Carta Zombie!





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 3 Azioni al Livello di Pericolo Blu (senza contare l'eventuale Azione gratuita che la sua Abilità di Livello Blu potrebbe concedergli). Le Azioni possibili sono:

◆ MOVIMENTO

Aspetta che gli zombie arrivino esattamente dove vuoi che arrivino, poi colpiscili con tutta la tua potenza. Se non ci riesci, colpiscili con tutta la tua potenza e basta.

— Rolf

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. Se nella Zona che il Sopravvissuto cerca di lasciare ci sono degli Zombie, deve spendere 1 Azione extra per ogni Zombie al fine di uscire dalla Zona. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie 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 Inafferrabile, vedi pagina 56).

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

NOTA: Le Zone Allagate seguono delle regole speciali per le Azioni di Movimento (vedi pagina 37). Un Sopravvissuto deve spendere un'Azione aggiuntiva per uscire da una Zona Allagata con un'Azione di Movimento. Questa regola non si applica se il Sopravvissuto esce dalla Zona Allagata attraverso una Riva. I Sopravvissuti che beneficiano dell'Incantamento Velocità ignorano gli effetti delle Zone Allagate.

◆ CERCARE

Continuate a cercare. Non si può mai sapere cosa o come potremo utilizzare ciò che riusciremo a trovare.

— Johannes

È possibile Cercare solo nelle Zone all'interno di un edificio e solo se non ci sono Zombie nella Zona. Il giocatore pesca una carta dal mazzo dell'Equipaggiamento. Dopodiché può collocarla nell'inventario del Sopravvissuto o scartarla immediatamente. **Un Sopravvissuto può effettuare una sola Azione di Cercare per Turno (anche se si tratta di un'Azione gratuita extra).**

Una volta effettuata la ricerca, il Sopravvissuto può riorganizzare gratuitamente il suo inventario.

Tutte le carte Orchi Zombie di *Zombicide: Green Horde* contengono il simbolo dell'Orda, ad eccezione delle Attivazioni Extra e delle carte "Arriva l'Orda!".



Altri prodotti di *Zombicide* contengono delle carte Zombie con il simbolo dell'Orda, come i *Deambulanti Contaminati* dell'espansione *Friends and Foes*. Anch'essi sono soggetti alle stesse regole dell'Orda. Provateli!

Un Sopravvissuto può scartare delle carte dal suo inventario per fare spazio a nuove carte in qualsiasi momento, gratuitamente.

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

◆ APRIRE UNA PORTA

Voi vedete delle case vuote, io vedo delle tombe. Entrambe sono silenziose e vanno aperte con la massima prudenza.

— Seli



Simbolo di Aprire una porta con icona del dado.

La porta è aperta se il risultato di un qualsiasi dado è pari o superiore al valore di Precisione dell'arma da Mischia usata!

Si tira un numero di dadi pari al valore di Dadi dell'arma da Mischia usata.

È possibile usare le armi da Mischia con il simbolo "Aprire una porta" per aprire una porta accanto al Sopravvissuto. Si spende un'Azione e si tira il numero di dadi indicato dal valore di Dadi dell'arma: la porta si apre se il risultato di un qualsiasi dado è pari o superiore al valore di Precisione dell'arma. Nella Zona viene collocato un segnalino Rumore.

NOTA: Aprire una porta non è un'Azione in Mischia. Non beneficia delle armi impugate in modalità Doppia, dei bonus in Mischia come quelli forniti dalle Abilità o del dado bonus extra dei Pugnali Ricurvi. Si usa soltanto il valore di Dadi dell'arma stampato sulla carta.

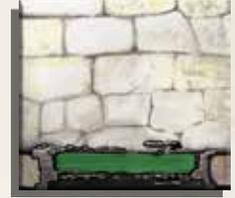
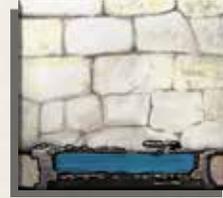


Alcune armi mostrano il simbolo "Aprire una porta" senza un simbolo del dado. Queste armi possono essere usate per aprire le porte senza bisogno di tirare alcun dado. È sufficiente spendere un'Azione per aprire la porta. Si colloca un segnalino Rumore se l'arma è rumorosa (vedi Leggere una Carta Equipaggiamento, pagina 12).



L'incantesimo Spinta Telecinetica può essere usato per aprire le porte da lontano.

Molte Missioni includono la presenza di alcune porte colorate. In genere queste porte non possono essere aperte finché non vengono soddisfatte certe condizioni, come trovare un Obiettivo del colore corrispondente. La descrizione della Missione fornisce ulteriori dettagli.



GENERAZIONE NEGLI EDIFICI

Quando si apre un edificio per la prima volta, si rivelano tutti gli Zombie all'interno di tutte le sue stanze (un singolo edificio si estende a tutte le stanze collegate tramite aperture e a volte può occupare varie tessere). Si indica ogni Zona dell'edificio, una dopo l'altra, nell'ordine che si preferisce, e si pesca una carta Zombie per ogni Zona. Collocare il numero e il tipo corrispondente di Zombie sulla Zona indicata (vedi Fase degli Zombie - Generazione, pagina 28).

- Se si pesca una carta Attivazione Extra, si effettua immediatamente l'azione indicata sulla carta.
- Se si pesca una carta "Arriva l'Orda!" (vedi pagina 19), tutti gli Zombie messi da parte nell'Orda si generano nella Zona. La generazione in questo edificio termina immediatamente dopo l'arrivo dell'Orda.
- Quando il mazzo degli Zombie si esaurisce, si mescolano tutte le carte scartate per comporne uno nuovo.

NOTA: Negli edifici che sono già aperti all'inizio della partita non si effettua mai alcuna generazione.

All'interno di questo edificio si generano Zombie non appena la porta si apre.



Johannes apre la porta e rivela l'edificio per la prima volta.

Generazione di Zombie!

In questa stanza non si generano Zombie. La porta chiusa mantiene la stanza non rivelata.



Generazione di Zombie!

Nessuna porta, qui non viene generato nessuno Zombie.

RIORGANIZZARE/SCAMBIARE

Ecco! Ehm... se quell'armatura non ti serve a niente, ti dispiace darmela? Ho notato il pezzo di ricambio perfetto per completare la mia balestra!

— Johannes

Al costo di 1 Azione, un Sopravvissuto può riorganizzare le carte del suo inventario nel modo che preferisce. Il Sopravvissuto può scambiare simultaneamente un qualsiasi numero di carte con 1 altro (e solo con 1 altro) Sopravvissuto attualmente nella stessa Zona. Quest'altro Sopravvissuto può riorganizzare il proprio inventario gratuitamente.

Un'Azione di Scambiare non deve essere necessariamente equa: un Sopravvissuto può anche cedere tutto ciò che ha in cambio di niente, purché entrambe le parti siano d'accordo!



AZIONI DI COMBATTIMENTO

Le Azioni di Combattimento usano tutti i tipi di carte Equipaggiamento destinate al combattimento: in Mischia, a Distanza o di Magia.

AZIONE IN MISCHIA



Da dove vengo io, non c'è spazio per le finzze. Colpiamo forte e duro. E naturalmente urliamo. Facciamo sentire agli zombie il canto del mio popolo!

— Rolf

Il Sopravvissuto usa un'arma da Mischia che tiene in Mano per attaccare gli Zombie nella sua Zona (vedi Combattimento, pagina 32).

AZIONE A DISTANZA

L'ingegneria è la mia magia. Guarda, con questa balestra posso evocare dei quadrelli e scagliarli contro i miei nemici proprio come fai tu con il fuoco e lo zolfo, ma senza il mal di testa. Inoltre, le tue pergamene non resistono all'acqua.

— Johannes, a Mezan



Un Sopravvissuto usa un'arma a Distanza che tiene in Mano per sparare su una singola Zona entro la Gittata indicata sulla carta dell'arma (vedi Combattimento, pagina 32). I Sopravvissuti sparano sulle Zone, non sui Personaggi. Questo è importante soprattutto ai fini dell'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi pagina 34). Va ricordato che usare un'arma a Distanza a Gittata 0 è comunque considerato un'Azione a Distanza.

AZIONE DI MAGIA

Prima o poi la lama delle tue armi si smusserà e la tua armatura si sbriciolerà in polvere. Finirai le frecce e i quadrelli. Combatterai a mani nude per sopravvivere, mentre io potrò ancora evocare i poteri elementali per salvarti le chiappe. La magia sembra antiquata per un buon motivo: c'è sempre stata e ci sarà sempre.

— Mezan, a Johannes



Il Sopravvissuto usa un incantesimo da Combattimento (un incantesimo con delle caratteristiche di Combattimento) che tiene in Mano per attaccare gli Zombie. Questo attacco segue le stesse regole delle Azioni a Distanza.

◆ AZIONE DI INCANTAMENTO

Non so dire quali forze invisibili siano all'opera, ma qualunque sia la fonte dei nostri incantamenti, sembra proprio che abbia un'avversione per gli zombie!

– Asim



Questi sono Incantamenti.

Il Sopravvissuto usa un Incantamento (un incantesimo senza caratteristiche di Combattimento) che tiene in Mano. Si risolvono l'effetto o gli effetti di gioco descritti sulla carta.

- Gli Incantamenti vanno lanciati sui Personaggi o sulle Zone bersaglio (come specificato nella descrizione della carta) entro la Linea di Vista del Sopravvissuto.
- Se il bersaglio è un Sopravvissuto, chi lancia l'Incantamento può bersagliare se stesso.
- Molti Incantamenti portano la dicitura "Una volta per Turno": un determinato Sopravvissuto potrà lanciare quell'incantamento soltanto una volta durante ognuno dei suoi Turni. Se possiede più copie dello stesso Incantamento, ogni copia può essere lanciata indipendentemente. Lo stesso Incantamento può essere lanciato più volte all'interno di un Round di Gioco, se i Sopravvissuti se lo scambiano e lo lanciano al momento della loro attivazione.



◆ PRENDERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO

Guarda la mappa. L'Artefatto potrebbe essere qui, qui o qui. Come procediamo?

– Sempre alla stessa vecchia maniera: seguiamo il percorso più breve e uccidiamo tutto ciò che ci si para davanti.

– Megan e Rolf

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

◆ AZIONI DI ASSEDIO - TRABUCCO

Zombicide: Green Horde include la miniatura di un Trabucco, da usare per uccidere gli Zombie a distanze molto lunghe e per raggiungere gli Obiettivi della Missione. Il Trabucco è una Macchina d'Assedio, non un Personaggio. Al fine di effettuare Azioni di Assedio, un Sopravvissuto deve spendere un ammontare variabile di Azioni in un'unica soluzione.

MUOVERE UN TRABUCCO

Costo in Azioni: 3

Il Sopravvissuto e il Trabucco si muovono entrambi da una Zona a quella adiacente. Questa azione usa le normali regole dell'Azione di Movimento ma non beneficia delle Abilità e degli effetti di gioco aggiuntivi relativi alle Azioni di Movimento.

Un Trabucco è distrutto non appena giunge in una Zona Allagata; rimuovere la sua miniatura.

FARE FUOCO CON UN TRABUCCO

Costo in Azioni: 3

Il Sopravvissuto carica il Trabucco e fa fuoco, mirando una Zona a Gittata 2 o superiore (non è richiesta la Linea di Vista). Fare fuoco con un Trabucco è spiegato in dettaglio nelle regole del Combattimento (vedi pagina 35). Fare fuoco con un Trabucco non è un'Azione di Combattimento e non beneficia degli effetti di gioco (Equipaggiamento o Abilità) correlati alle Azioni di Combattimento. **Fare fuoco con un Trabucco non produce Rumore.**

◆ FARE RUMORE!

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

◆ NON FARE NIENTE

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



FASE DEGLI ZOMBIE

Lil pericolo principale degli Orchi Zombie è costituito dalla loro forza, anche se non è l'unico. Hanno conservato la loro mentalità da branco e le orde contaminate continuano a vagare in cerca di prede quasi senza fare rumore. Poi, improvvisamente, la loro ferocia disumana e corrotta esplose. In un batter d'occhio, una banda da guerra fa irruzione e si riversa nel punto in cui vi trovate. Non sottovalutate mai creature stupide raggruppate in grandi numeri.

- Mezan



PASSO 1 - ATTIVAZIONE

Ogni Orco Zombie 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 Orco Zombie esegue solo un Attacco **OPPURE** un Movimento con una singola Azione.

ATTACCARE

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

- Orco Deambulante: 2 Ferite
- Orco Grassone: 3 Ferite
- Orco Corridore: 1 Ferita
- Orco Abominio: 3 Ferite, nessun tiro Armatura (vedi la pagina successiva)
- Orco Necromante: 2 Ferite

I Sopravvissuti nella stessa Zona si spartiscono gli Attacchi degli Orchi Zombie nel modo che i giocatori preferiscono, anche se significa rivolgerli tutti verso un singolo Sopravvissuto.



Ogni Attacco di un Orco Zombie infligge l'ammontare di Ferite corrispondenti.

Dopo avere effettuato gli eventuali tiri Armatura (vedi il capitolo successivo), il segnapunti della Barra delle Ferite viene fatto avanzare di 1 punto per ogni Ferita ricevuta. **Un Sopravvissuto viene eliminato non appena la sua Barra delle Ferite arriva a 3.** La sua miniatura viene rimossa e il suo Equipaggiamento scartato.

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

ESEMPIO: Un gruppo di 5 Orchi Deambulantanti si trova nella stessa Zona di 2 Sopravvissuti. I primi 3 Deambulantanti sono sufficienti a uccidere entrambi i Sopravvissuti, ma i giocatori decidono di assegnare tutti gli Attacchi allo stesso Sopravvissuto. Il tuo nome non sarà dimenticato, amico mio!

TIRI ARMATURA



Armatura: I Sopravvissuti che indossano una carta Equipaggiamento armatura sullo slot Corpo possono effettuare tiri Armatura per evitare gli Attacchi. Si tira un numero di dadi pari al numero di Attacchi degli Zombie che il Sopravvissuto desidera evitare. Ogni risultato del dado pari o superiore al valore di Armatura indicato sulla carta armatura nega un Attacco degli Zombie a scelta del giocatore, sulla base di un confronto uno a uno. Un Sopravvissuto fortunato potrebbe perfino scegliere di subire tutti gli Attacchi degli Zombie destinati ai suoi compagni di squadra nella sua Zona e uscirne senza neanche un graffio!

Scudo: Uno Scudo tenuto in Mano consente di effettuare dei tiri Armatura anche se il Sopravvissuto non indossa alcuna armatura vera e propria. Se indossa un'armatura, lo Scudo gli permette di ripetere i suoi tiri Armatura una volta. Si ripete il tiro di tutti i dadi e il nuovo risultato prende il posto di quello precedente.

Gli Attacchi degli Abomini e l'eliminazione tramite Fuoco di Drago non possono essere prevenuti dai tiri Armatura.

ESEMPIO: Rolf e Seli si trovano nella stessa zona di 2 Orchi Deambulanti e 1 Orco Grassone. Entrambi i Sopravvissuti sono al massimo della salute e Seli indossa una Cotta di Maglia (Armatura 4+). Gli Zombie attaccano: ciascun Orco Deambulante infligge 2 Ferite e l'Orco Grassone infligge 3 Ferite. I giocatori decidono come distribuire questi 3 Attacchi degli Zombie tra i Sopravvissuti:

- Uno di loro potrebbe tentare di resistere a tutti gli Attacchi. Seli è la scelta più logica, dato che la sua Cotta di Maglia può negare gli Attacchi degli Zombie.

- Potrebbero anche spartirsi gli Attacchi degli Zombie nel modo che preferiscono. Scelgono di indirizzare 1 Orco Deambulante su Rolf (senza armatura) e l'altro Orco Deambulante e l'Orco Grassone su Seli (Cotta di Maglia 4+). Rolf è senza Armatura, quindi non può negare le 2 Ferite che riceve. Seli tira 2 dadi per l'Armatura (1 per ogni Attacco degli Zombie) e ottiene d6 e d6 . Un successo! Un Attacco degli Zombie è negato. Seli sceglie di negare l'Attacco dell'Orco Grassone e subisce 2 Ferite dall'Attacco dell'Orco Deambulante che la sua Armatura non è riuscita a prevenire.

MOVIMENTO

Gli zombie non hanno bisogno di dormire o riposare, e nemmeno della luce del giorno. Forse è per questo che nella maggior parte dei casi sono così lenti... Sotto sotto sanno che prima o poi, in un modo o nell'altro, ti prenderanno. Perché affrettarsi?

— Asim

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

1: Gli Orchi Zombie 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. Un Orco Zombie si dirige sempre verso il pasto più rumoroso che è in grado di vedere o di sentire.

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

Nel caso non ci siano percorsi sgombri fino alla Zona più rumorosa, si muovono verso di essa come se tutte le porte fossero aperte, ma le porte chiuse a chiave continuano a fermarli.

Se esiste più di un percorso della stessa lunghezza, gli Orchi Zombie si dividono in gruppi uguali di membri per seguire tutti i percorsi possibili. Si dividono anche se esistono più Zone bersaglio che contengono lo stesso numero di segnalini Rumore. **Se necessario, si aggiungono degli Orchi Zombie in modo che tutti i nuovi gruppi frutto di un gruppo che si divide contengano lo stesso numero di ogni tipo di Orchi Zombie!**



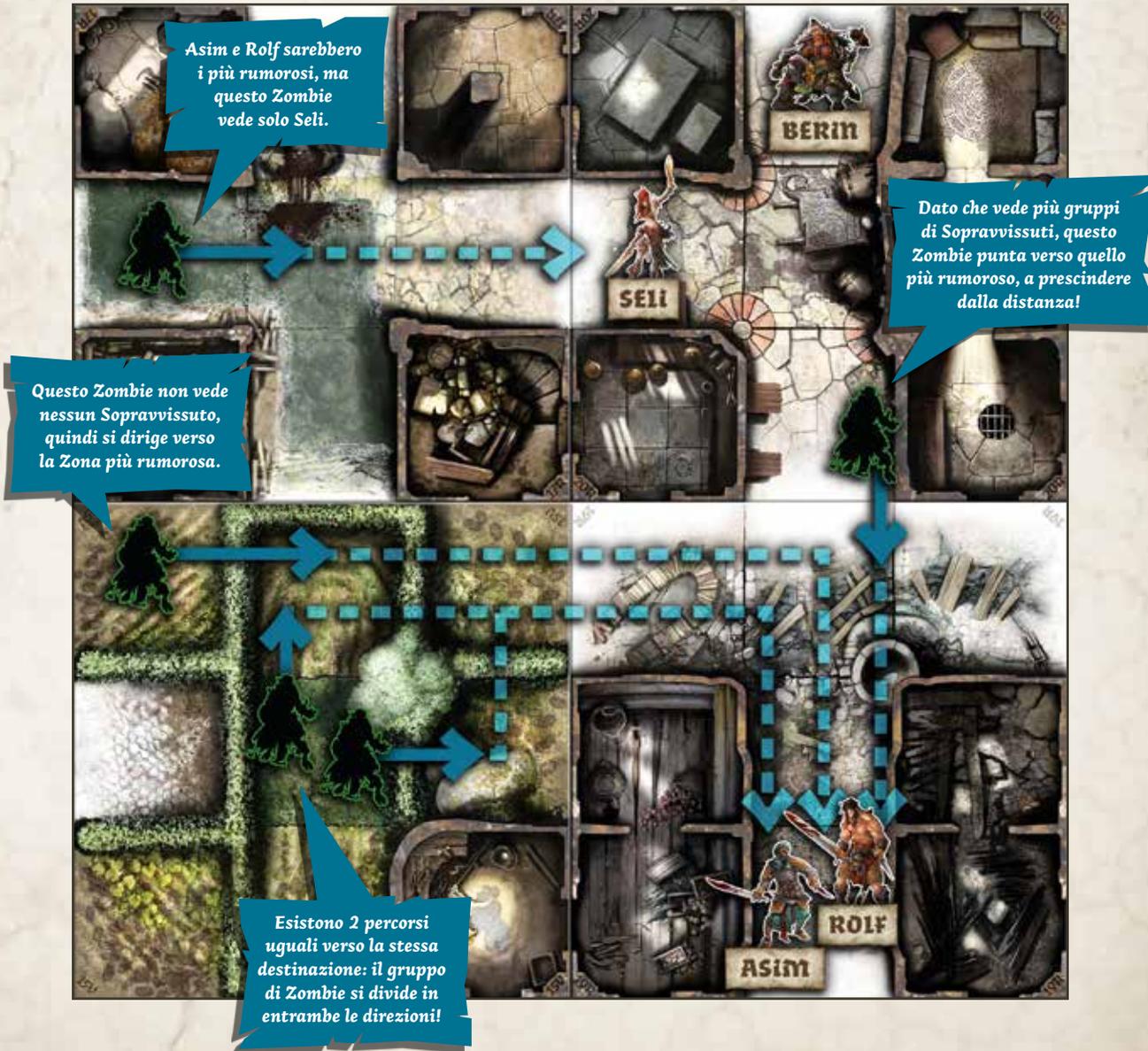
Casi speciali di divisione:

- Gli Orchi Abomini e gli Orchi Necromanti non si dividono mai; i giocatori decidono quale direzione seguiranno.
- Se non ci sono abbastanza miniature degli Orchi Zombie per dividersi, i giocatori decidono quali gruppi di Orchi Zombie ricevono i rinforzi finali e in quale direzione i gruppi delle divisioni impari si muovono. Questo non genera Attivazioni Extra (vedi pagina 29).

ESEMPIO: Un gruppo composto da 4 Orchi Deambulanti, 1 Orco Grassone e 3 Orchi Corridori si muove verso un gruppo di Sopravvissuti. Gli Orchi Zombie possono seguire 2 percorsi della stessa lunghezza, quindi si separano in 2 gruppi.

- 2 Orchi Deambulanti seguono un percorso, gli altri 2 seguono l'altro.
- L'Orco Grassone segue un gruppo di Deambulanti e un secondo Grassone viene aggiunto all'altro gruppo.
- Anche i 3 Orchi Corridori si separano: 2 si uniscono al primo gruppo e l'altro si unisce al secondo gruppo. Un altro Orco Corridore viene aggiunto al secondo gruppo, in modo che i gruppi rimangano identici. Le cose si mettono molto male per i Sopravvissuti...

NOTA: Gli Orchi Necromanti usano delle regole di Movimento personali. Si Muovono sempre verso la più vicina Zona di Generazione che non sia quella di un Necromante (vedi pagina 30).



◆ **GIOCARE GLI ORCHI CORRIDORI**

Gli Orchi Corridori sono predatori da branco, nel senso peggiore del termine. Si aggirano in branchi muovendosi a velocità straordinaria e spesso compiono degli scatti totalmente imprevedibili. Una volta consideravamo i Goblin delle bestioline infide e maligne intente a perseguire i propri scopi. Ora sono dei mostri velocissimi che hanno in testa una sola cosa: ucciderti.



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

ESEMPIO 1: All'inizio della Fase degli Zombie, un gruppo di 3 Orchi Corridori e 1 Orco Grassone si trova a 1 Zona di distanza da un Sopravvissuto. Come loro prima Azione, dato che non hanno nessuno da Attaccare nella loro Zona, gli Zombie si Muovono nella Zona del Sopravvissuto. Gli Orchi Corridori eseguono poi la loro seconda Azione. Dato che ora occupano la stessa Zona di un Sopravvissuto, Attaccano. Ognuno degli Orchi Corridori infligge 1 Ferita, uccidendo il Sopravvissuto.

ESEMPIO 2: Un Orco Corridore si trova nella stessa Zona di un Sopravvissuto e un Orco Deambulante si trova nella Zona adiacente. L'Orco Corridore attacca il Sopravvissuto con la sua prima Azione, infliggendo una Ferita, e l'Orco Deambulante si Muove nella loro Zona, dato che vede il Sopravvissuto. Dopodiché l'Orco Corridore esegue la sua seconda Azione. Attacca di nuovo il Sopravvissuto e gli infligge una seconda Ferita.

ESEMPIO 3: Un Sopravvissuto si trova nella stessa Zona di 2 Orchi Deambolanti, 1 Orco Grassone e 2 Orchi Corridori. Tutti gli Zombie Attaccano e infliggono 9 Ferite (3 Ferite sono sufficienti a uccidere il Sopravvissuto). Nessuno degli Zombie si Muove, in quanto tutti hanno Attaccato. Dopodiché, gli Orchi Corridori risolvono la loro seconda Azione. Non hanno nessuno da Attaccare, quindi si Muovono di 1 Zona verso la Zona più rumorosa.

◆ **PASSO 2 - GENERAZIONE**

Contaminati o meno, fa poca differenza. Comunque stiano le cose, l'unico Orco buono è un Orco morto... no, aspetta un attimo.

— Berin

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



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

Si indica una Zona di Generazione e si pesca una carta Zombie. Si legge la voce che corrisponde al colore del Livello di Pericolo del Sopravvissuto con maggiore esperienza ancora in gioco (Blu, Giallo, Arancione o Rosso). Si colloca il numero e il tipo di Zombie indicato nella Zona di Generazione corrispondente.



CARTE ATTIVAZIONE EXTRA

Mi piace quando i miei avversari mi offrono un minimo di sfida. Mi fa stare sul chi vive.

— Asim



Si ripete questa procedura per ogni Zona di Generazione.

Si comincia sempre dalla stessa Zona di Generazione e si procede in senso orario. Quando il mazzo degli Zombie si esaurisce, si mescolano tutte le carte scartate per comporne uno nuovo.



Va ricordato che le carte Zombie con il simbolo dell'Orda innescano le regole dell'Orda (vedi pagina 19). Ogni volta che si generano degli Orchi Zombie usando una di queste carte, mettere un Orco Zombie aggiuntivo dello stesso tipo nell'Orda!

ESEMPIO: Asim ha 5 Punti Esperienza, cosa che lo pone al Livello di Pericolo Blu. Seli ne ha 12, cosa che la pone al Livello di Pericolo Giallo. Al fine di determinare quanti Zombie vengono generati si consulta la voce Gialla, che corrisponde a Seli, la Sopravvissuta con più esperienza. Nel caso della carta mostrata più sopra, si genererebbero 4 Orchi Corridori nella Zona e si aggiungerebbe 1 Orco Corridore all'Orda.

ZONE DI GENERAZIONE COLORATE



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

Quando si scopre una carta Attivazione Extra, nessun Orco Zombie compare nella Zona designata. Invece, tutti gli Zombie del tipo indicato hanno diritto a un'Attivazione Extra (vedi il passo di Attivazione a pagina 25). Si noti che queste carte non hanno alcun effetto al Livello di Pericolo Blu!

PENURIA DI MINIATURE

La scatola di *Zombicide: Green Horde* contiene Zombie a sufficienza da invadere l'intero tabellone. Tuttavia, i giocatori potrebbero comunque restare a corto di miniature del tipo indicato quando viene richiesto loro di collocare un Orco Zombie sul tabellone o nell'Orda a seguito di una generazione o della popolazione di un edificio. In questo caso vengono collocati gli Orchi Zombie rimanenti (se ve ne sono), e poi tutti gli Zombie del tipo richiesto ottengono immediatamente un'Attivazione Extra.

NOTA: L'impossibilità di collocare un Orco Zombie in caso di una divisione (vedi pagina 26) non innesca un'Attivazione Extra.

Potrebbero verificarsi varie Attivazioni di fila. Questa regola è particolarmente importante per gli Orchi Abomini e gli Orchi Necromanti, dal momento che la scatola base di *Zombicide: Green Horde* contiene solo una miniatura di ciascuno di questi tipi. In certe circostanze, un Abominio o un Necromante potrebbero ottenere varie Attivazioni Extra nel corso di un singolo Round di Gioco. Vari Abomini e Necromanti possono vagare per il tabellone se si possiedono più miniature del loro tipo.

I giocatori devono tenere sempre d'occhio le quantità di Orchi Zombie presenti sul tabellone (**e specialmente l'Orda**) al fine di prevenire una sommossa di Zombie!

ORCHI NECROMANTI

Essendo dei traditori della loro stessa razza e malvagi oltre ogni discernimento, gli Orchi Necromanti fanno del loro peggio per seminare il caos e reclamare il potere. Non hanno tempo di combattere contro i Sopravvissuti personalmente e cercano di fuggire non appena vengono scoperti. Gli Orchi Necromanti seguono queste regole speciali:

- Un Orco Necromante è uno Zombie ai fini delle regole di gioco.
- Un Orco Necromante è accompagnato dal suo esercito personale di contaminati. Quando un Necromante compare, si mette un segnalino di Generazione Zombie aggiuntivo (sul suo lato "Necromante") sulla Zona di entrata del Necromante e si risolve immediatamente una Generazione di Zombie su di esso. Da adesso in poi, la Zona di Generazione del Necromante è attiva: genera Zombie allo stesso modo di una Zona di Generazione standard.

È stata pescata una carta Zombie Orco Necromante! Un segnalino di Generazione Necromante e la corrispondente miniatura dell'Orco Necromante vengono collocati in questa Zona.

- Si aggiunge 1 Orco Deambulante, 1 Orco Grassone e 1 Orco Corridore all'Orda.
- Si pesca una carta Zombie aggiuntiva per la Zona di Generazione del Necromante. Da adesso in poi, la Zona di Generazione del Necromante genera Zombie allo stesso modo di una Zona di Generazione Zombie.



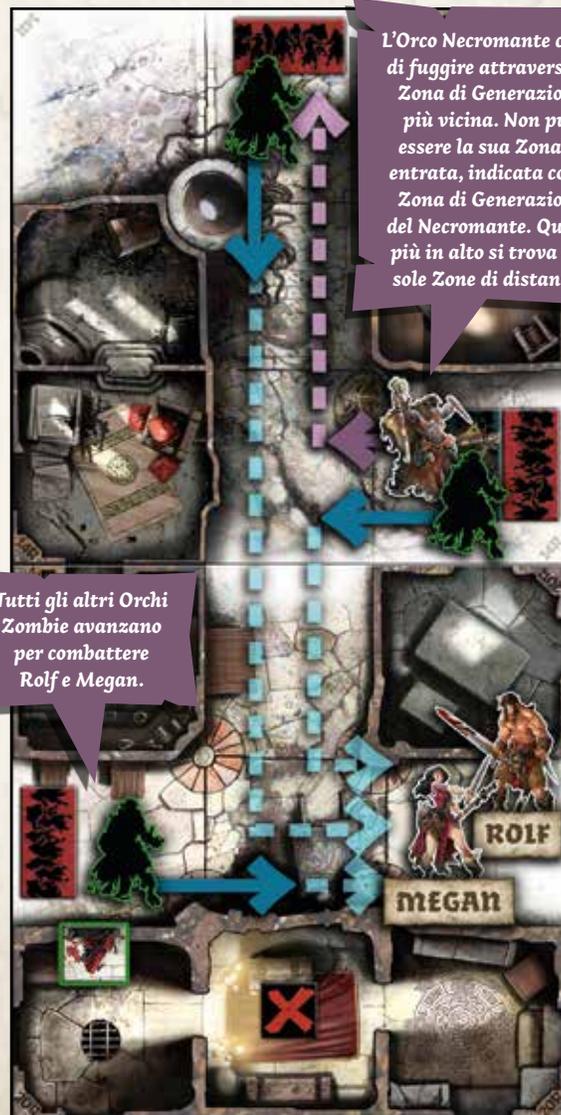
PASSO 1

· Ogni successiva carta Zombie Necromante pescata, a prescindere dal suo tipo, assegna un'Attivazione Extra a ogni Necromante presente sul tabellone finché il Necromante in questione non fugge o non muore.

· Ogni volta che si pesca una carta Orco Necromante (sia che generi sia che riattivi un Necromante), i giocatori aggiungono 1 Orco Deambulante, 1 Orco Grassone e 1 Orco Corridore all'Orda (vedi le regole dell'Orda a pagina 19).

· Un Orco Necromante cerca di fuggire dal tabellone. Se nella sua Zona non c'è alcun Sopravvissuto che egli può Attaccare durante la sua Attivazione (vedi Fase degli Zombie a pagina 25), si Muove di 1 Zona verso la Zona di Generazione **attiva** più vicina (che NON sia la sua Zona di entrata o una Zona di Generazione inattiva), ignorando gli eventuali Sopravvissuti che potrebbe vedere. Se più Zone di Generazione di fuga si trovano alla stessa distanza, i giocatori ne scelgono una.

La partita è persa immediatamente se un Necromante riesce a fuggire quando sul tabellone è presente un totale di 6 segnalini di Generazione Zombie (inclusi i segnalini di Generazione Necromante).



L'Orco Necromante cerca di fuggire attraverso la Zona di Generazione più vicina. Non può essere la sua Zona di entrata, indicata come Zona di Generazione del Necromante. Quella più in alto si trova a 3 sole Zone di distanza!

Tutti gli altri Orchi Zombie avanzano per combattere ROLF e MEGAN.

PASSO 2



Un Orco Necromante fugge dal tabellone non appena si attiva sulla sua Zona di Generazione di fuga. Il segnalino di Generazione Orco Necromante che esso aveva introdotto sul tabellone viene sostituito da un segnalino di Generazione Zombie standard.



PASSO 3: Conclusione sfavorevole

Uccidere un Orco Necromante rallenta l'invasione. Se i Sopravvissuti riescono a ucciderlo, scelgono una Zona di Generazione (inclusa la stessa Zona di Generazione del Necromante) e la rimuovono dal tabellone. Se il segnalino di Generazione Necromante si trova ancora sul tabellone dopo questa rimozione, va sostituito con uno standard.



PASSO 3: Conclusione favorevole

In certe circostanze speciali, tutti i segnalini Zona di Generazione potrebbero finire nella stessa Zona. In quel caso, un Orco Necromante entra comunque in gioco con un segnalino di Generazione Necromante aggiuntivo, ma fugge non appena si attiva.



CABALE DI NECROMANTI

◆ GIOCARE UNA CABALA

Le regole relative alle Cabale di Necromanti consentono di giocare una partita di *Zombicide: Green Horde* usando più Necromanti contemporaneamente. Per usare queste regole è necessario avere dei Necromanti speciali extra, come quelli inclusi nei *Box Special Guest* (venduti separatamente).

1. Creare la propria Cabala di Necromanti durante la Preparazione della partita: si scelgono i Necromanti che si desidera affrontare con la propria squadra di Sopravvissuti (più sono, più letale risulterà la Cabala!). Si estraggono le 6 carte Orco Necromante dal mazzo degli Zombie e si sostituiscono con la combinazione desiderata delle proprie carte Necromante preferite. Si inseriscono queste 6 carte personalizzate nel mazzo degli Zombie e si mescola il mazzo. La lotta contro la Cabala può cominciare!

ESEMPIO: I giocatori possiedono 2 miniature Orco Necromante assieme a Ostokar e To-Me Ku-Pa. Decidono di giocare con tutti e 4, e preparano una Cabala da 6 carte in questo modo: Orco Necromante (x3), Ostokar (x2) e To-Me Ku-Pa (x1). Sarebbe comunque possibile scegliere qualsiasi altra combinazione di carte. To-Me Ku-Pa farà la sua comparsa soltanto sporadicamente, ma la sua regola speciale ne farà un nemico spettacolare!

2. Usare le regole classiche dei Necromanti per generare e muovere i Necromanti. Si usano i colori delle Zone di Generazione del Necromante per determinare dove è stato generato ognuno di loro e la sua Zona di Generazione di fuga.

Importante: Pescare una carta Zombie Necromante fornisce anche un'Attivazione Extra agli altri Necromanti presenti sul tabellone.

ESEMPIO: Un Orco Necromante, Ostokar e To-Me Ku-Pa sono già presenti sul tabellone. Viene pescata una carta Orco Necromante. Si colloca la miniatura di un Orco Necromante nella Zona dove è appena stata effettuata la generazione, assieme alla sua Zona di Generazione del Necromante (senza dimenticare di rifornire l'Orda). Tutti e 3 gli altri Necromanti ricevono un'Attivazione Extra. La fine è vicina!

3. Attenti al rituale oscuro! I Necromanti che si trovano a Gittata 0-1 l'uno dall'altro alla fine di una Fase degli Zombie fuggono dal tabellone come se fossero fuggiti attraverso la loro Zona di Generazione di fuga. I segnalini di Generazione Necromante che avevano introdotto sul tabellone vengono sostituiti dai segnalini di Generazione Zombie standard.

4. Ogni Necromante speciale segue delle regole speciali riportate sulla sua carta Zombie. Queste regole hanno effetto su di loro dal momento in cui entrano nel tabellone, finché non fuggono o non muiono.



COMBATTIMENTO

Non ci troviamo su un campo di battaglia: affrontiamo gli zombie nei nostri villaggi in rovina, nelle foreste e sui prati fangosi. Non possiamo nemmeno definirli una guerra vera e propria, si tratta di pura e semplice resistenza: una resistenza molto attiva e feroce contro un invasore molto attivo e feroce.



Simbolo dei Dadi

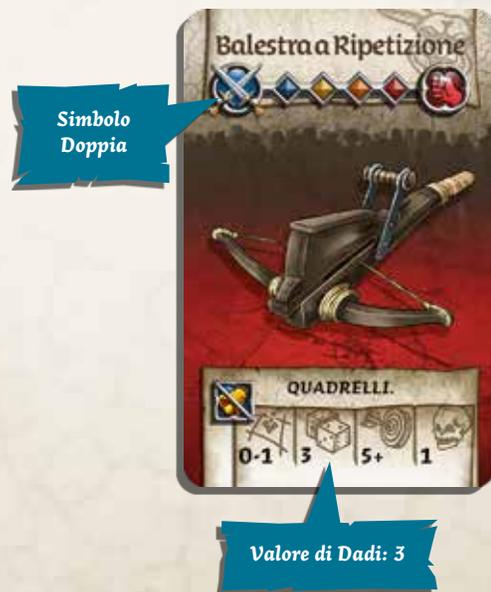
Quando un Sopravvissuto esegue un'Azione in Mischia, a Distanza, di Magia o d'Assedio per attaccare gli Orchi Zombie, tira il numero di dadi corrispondente al valore di Dadi indicato dall'arma, dall'incantesimo da Combattimento, o dalla Macchina d'Assedio che usa.



Simbolo Doppia

Se il Sopravvissuto attivo impugna in Mano 2 armi o incantesimi da Combattimento identici con il simbolo Doppia, può usare entrambe le armi allo stesso tempo al costo di una singola Azione. Nel caso delle Azioni a Distanza e di Magia, entrambe le armi/entrambi gli incantesimi devono mirare alla stessa Zona.

ESEMPIO 1: Johannes impugna 2 Balestre a Ripetizione in Mano. La Balestra a Ripetizione ha il simbolo Doppia, quindi Johannes può sparare con entrambe simultaneamente. Questo gli permette di tirare 6 dadi con una singola Azione a Distanza, dal momento che ogni Balestra a Ripetizione ha un valore di Dadi pari a 3!



ESEMPIO 2: Asim impugna 2 Pugnali Ricurvi. Dal momento che sono armi identiche con il simbolo Doppia, può colpire con entrambi simultaneamente. In teoria dovrebbe tirare 2 dadi (1 per ogni Pugnale). Tuttavia, ogni Pugnale Ricurvo fornisce un bonus di +1 Dado a un'altra arma da Mischia impugnata. In questo caso il bonus è reciproco, quindi ogni Pugnale ha un valore di Dadi pari a 2, per un totale di 4 dadi se impugnati in modalità Doppia!



Effetto speciale

Valore di Dadi: 1



Simbolo Precisione

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



Simbolo Danni

Ogni successo infligge l'ammontare di Danni specificato dal valore di Danni dell'arma su un singolo bersaglio.

- Gli Orchi Deambulanti, gli Orchi Corridori e gli Orchi Necromanti vengono uccisi con 1 Danno (o più).
- Gli Orchi Grassoni vengono uccisi con 2 Danni (o più). Non ha importanza quanti successi si ottengono con un'arma che infligge 1 Danno. Un Orco Grassone assorbirà quei successi senza battere ciglio.
- Gli Orchi Abomini vengono uccisi solo dalle armi che infliggono 3 Danni (o più). Dal momento che in *Zombicide: Green Horde* nessuna arma infligge di per sé 3 Danni, è necessario distruggerli con il Fuoco di Drago (vedi pagina 36) o con il Trabucco (vedi pagina 35).

TRE MANI?

Collocando la carta Equipaggiamento appropriata nel suo slot Corpo, un Sopravvissuto potrebbe a tutti gli effetti essere considerato come se stesse impugnando 3 carte nelle Mani. Per ovvie ragioni, potrà usarne solo 2 in ogni determinato momento. Il giocatore dovrà scegliere una qualsiasi combinazione di 2 carte tra quelle 3 prima di risolvere le Azioni o i tiri che riguardano quel Sopravvissuto.

ESEMPIO: Johannes scarica le sue 2 Balestre a Ripetizione su 3 Orchi Deambulanti che fanno la guardia a un Orco Grassone e ottiene 5 successi. I primi 3 colpi spazzano via facilmente gli Orchi Deambulanti. Tuttavia, l'Orco Grassone assorbe i 2 successi rimanenti senza conseguenze, in quanto la Balestra a Ripetizione infligge solo 1 Danno.

Arriva Seli a completare l'opera con la sua Spada Norrena. Colpisce una volta sola, ma la Spada Norrena infligge 2 Danni, sufficienti per abbattere il Grassone!

Se ci fossero stati 2 Orchi Corridori al posto del Grassone, 1 singolo successo con la Spada Norrena non avrebbe eliminato i 2 Corridori. Ogni successo può eliminare 1 solo bersaglio e i Danni rimanenti sono in eccesso e vanno sprecati.

AZIONE IN MISCHIA



Un Sopravvissuto che impugna in Mano un'arma da Mischia (un'arma con Gittata massima pari a 0) può attaccare uno Zombie nella sua stessa Zona. Ogni tiro del dado pari o superiore al valore di Precisione riportato sulla carta dell'arma è un successo. Il giocatore ripartisce i suoi successi come desidera tra i potenziali bersagli nella Zona. I colpi mancati in Mischia non possono essere causa di Fuoco Amico (vedi pagina 35).

ESEMPIO: Berin attacca un Orco Deambulante, un Orco Corridore e un Orco Grassone con la sua Scimitarra. Tira e ottiene un e un , vale a dire 2 successi. Decide di uccidere il Corridore e il Deambulante, in quanto il valore di Danni della sua Scimitarra non è sufficiente a uccidere il Grassone. Anche se Rolf si trova nella stessa Zona, è al sicuro dai colpi di Scimitarra di Berin.



AZIONE A DISTANZA



Un Sopravvissuto che impugna in Mano un'arma a Distanza (un'arma con Gittata massima pari o superiore a 1) può tirare su una Zona che riesce a vedere (vedi Linea di Vista, pagina 10) e che si trovi entro la Gittata dell'arma.

Importante:

- All'interno di un edificio, la Linea di Vista è limitata alle Zone che condividono un'apertura, e a 1 sola Zona di distanza.
- Le Siepi bloccano la Linea di Vista (vedi pagina 37).
- I colpi mancati possono essere causa di Fuoco Amico (vedi pagina 35), quindi occhio alla mira!



Simbolo
Gittata

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

Il primo dei 2 valori mostra la Gittata minima. Non è possibile sparare 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 sparare 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 sparare sulle Zone oltre la Gittata massima.

ESEMPIO: L'Arco Lungo ha una Gittata di 1-3, il che significa che può tirare fino a 3 Zone di distanza, ma non nella stessa Zona in cui il Sopravvissuto tende la corda. La Balestra a Mano ha una Gittata di 0-1, il che significa che può sparare nella Zona attuale del suo proprietario o in una Zona adiacente.

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 sparare attraverso le Zone occupate senza pericoli né per gli altri Sopravvissuti, né per gli altri Zombie. Un Sopravvissuto può perfino sparare su un'altra Zona mentre sono presenti degli Zombie nella sua!

ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

Quando usa un'arma a Distanza (anche a Gittata 0), il Sopravvissuto che spara 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 - Orco Deambulante
- 2 - Orco Grassone o Orco Abominio (a scelta del tiratore)
- 3 - Orco Corridore
- 4 - Orco Necromante

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.

PRIORITÀ DEI BERSAGLI	NOME	AZIONI	DANNI MIN. PER DISTRUGGERLO	PUNTI ESPERIENZA
1	Deambulante	1	1	1
2	Grassone / Abominio	1	2/3	1/5
3	Corridore	2	1	1
4	Necromante	1	1	1

ESEMPIO: Armata di 2 Balestre a Mano (Gittata 0-1, 2 Dadi, Precisione 3+, 1 Danno, armi a Distanza Doppie), Seli tira su 2 Orchi Deambulant, 1 Orco Grassone e 2 Orchi Corridori che si trovano a 1 Zona di distanza. Tira 4 dadi (2 per ogni Balestra a Mano, armi Doppie) e ottiene 2, 3, 4 e 5. Le Balestre a Mano colpiscono con 3, 4, 5 o 6, il che significa 3 successi. I primi 2 uccidono entrambi gli Orchi Deambulant, in quanto sono quelli che occupano il posto più in alto nell'Ordine di Priorità dei Bersagli. L'ultimo successo colpisce l'Orco Grassone, ma non lo uccide: è richiesto un valore di Danni pari a 2 per eliminare un Orco Grassone.

FUOCO AMICO

☹️

– Il tuo (ex) migliore amico

Un Sopravvissuto non può colpire se stesso con i propri attacchi. Tuttavia, certe situazioni di emergenza potrebbero richiedere un'Azione a Distanza, di Magia o di Assedio mirate 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.

Sono consentiti i tiri di Armatura, che annullano i colpi del Fuoco Amico sulla base di un confronto uno a uno. Ogni colpo rimanente di Fuoco Amico infligge un numero di Ferite pari al valore di Danni dell'arma (o dell'incantesimo da Combattimento) utilizzato. Importante: Il Fuoco Amico non si applica alle Armi da Mischia.

Uccidere un Sopravvissuto non procura Punti Esperienza.

ESEMPIO 1: Johannes tira con una Balestra (2 Dadi, Precisione 4+, 2 Danni) su una Zona che contiene Berin e 2 Orchi Deambulanti. Ottiene  e : 1 successo e 1 insuccesso! Il successo uccide un Orco Deambulante e l'insuccesso significa che un quadrello colpisce il suo compagno Sopravvissuto. Berin subisce 2 Ferite. Ahia!

ESEMPIO 2: In un'emergenza, Megan lancia una doppia Spinta Telecinetica (1+1 Dadi, Precisione 4+, 1 Danno) su una Zona dove si trovano Seli e un Orco Corridore. Tira i dadi e ottiene  e , 2 successi! Uno è sufficiente a uccidere l'Orco Corridore. L'altro successo va a vuoto. Soltanto gli insuccessi vengono assegnati ai Sopravvissuti, quindi Seli non corre rischi.

ESEMPIO 3: Seli tira con una Balestra a Mano (Gittata 0-1, 2 Dadi, Precisione 3+, 1 Danno) nella sua stessa Zona, dove si trova assieme a Rolf e a 2 Orchi Deambulanti. Tira e ottiene  e , 1 successo e 1 insuccesso. Il successo uccide un Orco Deambulante. Il quadrello che manca colpisce automaticamente Rolf, in quanto un Sopravvissuto non può colpire se stesso con i propri attacchi. Rolf subisce una Ferita.

ARMI RICARICABILI

Sebbene molte armi possano essere usate a ripetizione, alcune, come la Balestra a Mano, richiedono un'Azione per essere ricaricate tra un colpo e l'altro, se si intende usarle per sparare più volte all'interno dello stesso Round di Gioco. Si consiglia di girare la carta a testa in giù per indicare che l'arma è vuota e ha bisogno di essere ricaricata prima di poter tirare di nuovo. Nella Fase Finale del Round di Gioco, tutte le armi di questo tipo si ricaricano gratuitamente, quindi all'inizio del Round sono sempre pronte a sparare.

- Se una tale arma fa fuoco e poi viene passata a un altro Sopravvissuto senza essere ricaricata, deve comunque essere ricaricata prima che il nuovo proprietario possa usarla nello stesso Round di Gioco.
- Quando si impugnano due armi Doppie identiche che richiedono una ricarica, una singola Azione è sufficiente a ricaricarle entrambe.
- I Sopravvissuti possono sparare con una singola arma Doppia ricaricabile su una Zona e poi eseguire un'altra Azione a Distanza per sparare con l'altra arma Doppia ricaricabile su un'altra Zona.

ESEMPIO: Seli impugna 2 Balestre a Mano all'inizio del suo Turno. Le scarica entrambe con la sua prima Azione, le ricarica con la sua seconda Azione, poi spara di nuovo con la terza. Le Balestre a Mano ora sono scariche. Durante la Fase Finale, entrambe le Balestre a Mano si ricaricano gratuitamente.

AZIONE DI MAGIA



Un Sopravvissuto che impugna in Mano un incantesimo da Combattimento (vale a dire un incantesimo con delle caratteristiche di Combattimento) può lanciarlo su una Zona che è in grado di vedere (e che rientra nella Gittata dell'incantesimo). Le Azioni di Magia usano le stesse regole delle Azioni a Distanza.

FARE FUOCO CON UN TRABUCCO

Per 3 Azioni, il Sopravvissuto carica il Trabucco situato nella sua zona e fa fuoco. Questa azione non beneficia di Abilità ed effetti di gioco aggiuntivi correlati alle Azioni di Combattimento.

Fare fuoco con il Trabucco non produce Rumore.

1. Il giocatore designa **una qualsiasi** Zona sul tabellone situata a Gittata pari o superiore a 2 come bersaglio (può essere perfino una Zona di un edificio). Non è richiesta Linea di Vista.

2. Si sceglie quale tipo di munizioni si intende usare (sono sempre tutte e 3 disponibili), poi si effettua un attacco:

- **Spargimento.** 6 dadi. Precisione 4+. 1 Danno.
- **Grappolo.** 3 dadi. Precisione 4+. 2 Danni.
- **Macigno.** 1 dado. Precisione 4+. 3 Danni.

La Precisione scende a 3+ se un qualsiasi Sopravvissuto (non necessariamente il tiratore!) dispone di Linea di Vista fino alla Zona bersaglio.

3. I successi e le vittime si applicano come previsto dalle regole standard. Applicare l'Ordine di Priorità dei Bersagli e il Fuoco Amico.

Bombardare l'Orda: Il Trabucco può essere usato per fare fuoco sull'Orda. In quel caso, tutti gli Zombie messi da parte nell'Orda sono considerati situati in una singola Zona (non esiste Linea di Vista fino all'Orda). Applicare l'Ordine di Priorità dei Bersagli.

◆ FUOCO DI DRAGO

Quando tutto il resto non funziona, appellati ai draghi.

— Mezan



Le pozze di Bile di Drago possono essere incendiate con una Torcia.

Al costo di 1 Azione è possibile scartare una carta Bile di Drago dalla propria Mano per collocare una pozza di Bile di Drago a Gittata 0-1 ed entro Linea di Vista dal Sopravvissuto.



Dopodiché è possibile spendere un'altra Azione per scartare una Torcia dalla propria Mano e incendiare una pozza di Bile di Drago a Gittata 0-1 e in Linea di Vista, creando un Fuoco di Drago: ogni Personaggio e Macchina d'Assedio nella Zona del segnalino è ucciso/distrutta, a prescindere dalla sua soglia di Danni, i suoi valori di Armatura o le Ferite rimanenti.

Il Fuoco di Drago non genera Rumore.

La pozza di Bile di Drago viene poi rimossa e il Sopravvissuto che ha lanciato la Torcia guadagna tutti i Punti Esperienza applicabili. Il Fuoco di Drago va usato per preparare delle trappole infuocate per gli Zombie! Se tutti i segnalini Bile di Drago si trovano già sul tabellone e i giocatori hanno bisogno di collocarne uno nuovo, ne scelgono uno e lo spostano nella nuova Zona.



Circondato dagli Zombie, Asim lancia una bottiglia di Bile di Drago nella sua stessa Zona. Viene collocato un segnalino Bile di Drago. Poi Asim si Muove e lascia la Zona.



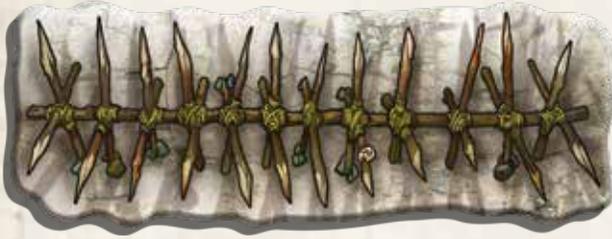
Tutti gli Zombie si Muovono per inseguire Asim. Il Sopravvissuto ora lancia la sua Torcia sulla Bile di Drago: Fuoco di Drago! Tutti gli Zombie nella Zona del segnalino sono eliminati. Asim guadagna tutti i loro Punti Esperienza!



BARRIERE, SIEPI E ZONE ALLAGATE

Zombicide: Green Horde è ambientato in una regione rurale dove gli edifici sono pochi. Alte Siepi delimitano campi e giardini. Il clima piovoso della regione crea Zone Allagate di varie forme e dimensioni, delimitate da Rive e Cornicioni.

BARRIERE



Le Barriere sono situate lungo i bordi dritti che separano 2 Zone e impediscono le Azioni/i Passi di Movimento tra quelle Zone senza bloccare le Linee di Vista. Sono utili per intrappolare gli Zombie e sfoltire i loro ranghi tramite gli attacchi a Distanza.

- I Sopravvissuti non possono Muoversi attraverso una Barriera, ma possono comunque effettuare Azioni (Azioni di Magia, Azioni a Distanza, ecc) e usare Abilità (Saltare, ecc) che richiedano Linee di Vista attraverso le Barriere.
- Le Barriere sono ostacoli che impediscono il Passo di Movimento degli Zombie. Gli Zombie devono ridefinire il loro percorso attorno alle Barriere per raggiungere la loro Zona di destinazione. Se non possono seguire nessun altro percorso per raggiungere la loro Zona di destinazione, gli Zombie adiacenti distruggono la Barriera senza spendere Azioni prima di effettuare il loro Passo di Movimento. Rimuovere la Barriera prima di muovere gli Zombie.
- Le descrizioni delle Missioni potrebbero includere ulteriori regole relative alle Barriere.

SIEPI

Aspettatevi sempre di combattere quando attraversate una siepe. Non accontentatevi di essere dei sopravvissuti, diventate dei predatori!

- Rolf

Le siepi sono stampate sulle tessere e sono anche disponibili come segnalini per personalizzare le mappe delle Missioni. Accorciando le Linee di Vista in modo significativo, le Siepi svolgono un ruolo importante nel Movimento, in tutte le forme di Combattimento a Distanza e nel definire i percorsi degli Zombie. In senso molto letterale, consentono ai Sopravvissuti e agli Zombie di giocare una letale partita a nascondino tra loro.



- Le Siepi interrompono le Linee di Vista (sia per i Sopravvissuti che per gli Zombie). I Personaggi che si trovano sulla Zona di una torre (vedi l'espansione Wulfsburg) non sono influenzati da questa regola.
- Ogni volta che un Sopravvissuto attraversa una Siepe senza che nessun Sopravvissuto possieda Linea di Vista fino alla Zona di destinazione, si tira un dado. Con un **1**, si aggiunge un Orco Deambulante nella Zona di destinazione (vagava senza una meta e nessuno finora l'aveva visto). Questa Generazione non ha alcun effetto sull'Orda, ma può innescare delle Attivazioni Extra in caso di penuria di miniature (vedi pagina 29).
- È possibile creare delle Siepi aggiuntive collocando i segnalini Siepe lungo i bordi in linea retta tra 2 Zone. Possono essere usate in modo strategico per creare delle varianti alle Missioni preferite dei giocatori o perfino per creare nuove Missioni personali!

ZONE ALLAGATE

Le Zone Allagate rappresentano delle Zone di strada in cui i Personaggi sono immersi nell'acqua fino alla vita. Molte di esse sono collegate alle Zone asciutte attraverso Rive o Cornicioni.

Una **Riva** rappresenta un passaggio agevole e graduale da una Zona Allagata a una Zona asciutta. Il bordo in comune è disegnato come una riva graduale e irregolare, chiara e sfumata.

Un **Cornicione** rappresenta una separazione ripida tra una Zona Allagata e una Zona asciutta. Il bordo in comune è disegnato come una divisione netta e scura.



Una divisione netta e scura? È un Cornicione! Gli Zombie non possono uscire da questa parte. I Sopravvissuti possono uscire attraverso di esso usando un'Azione extra.

Questa è una Zona Allagata. Rallenta i Sopravvissuti.

Un bordo chiaro e graduale? È una Riva! Un percorso facile per tutti.

I Personaggi possono muoversi da una Zona asciutta a una Zona Allagata normalmente, senza alcuna particolare restrizione. Tuttavia, effettuare un'Azione per **uscire** da una Zona Allagata può avere dei risultati diversi in base alla destinazione e a ciò che si trova sul bordo della Zona Allagata:

USCIRE DA UNA ZONA ALLAGATA			
	IN UN'ALTRA ZONA ALLAGATA	ATTRAVERSO UNA RIVA	ATTRAVERSO UN CORNICIONE
SOPRAVVISSUTO	Spendere un'Azione aggiuntiva	Nessuna penalità	Spendere un'Azione aggiuntiva
ZOMBIE	Nessuna penalità	Nessuna penalità	Gli Zombie non possono uscire attraverso un Cornicione. Dovranno scegliere un altro percorso.

- Le altre caratteristiche del bordo in comune si applicano comunque: i muri bloccano il Movimento e le Linee di Vista, le Siepi bloccano le Linee di Vista, ecc.
- I Sopravvissuti che beneficiano dell'Incantamento Velocità ignorano gli effetti delle Zone Allagate.
- Le Macchine d'Assedio vengono distrutte non appena entrano in una Zona Allagata; rimuovere la miniatura.
- Il Fuoco di Drago (da qualsiasi origine) non ha effetto nelle Zone Allagate.
- I Personaggi che si muovono da una Zona asciutta a una Zona Allagata, sia attraverso una Riva che attraverso un Cornicione, seguono le normali regole di movimento, senza alcun limite speciale.

Gli esempi sottostanti illustrano il funzionamento delle Rive e dei Cornicioni attorno alle Zone Allagate e il modo in cui influenzano le meccaniche di gioco.



La Riva è l'unico percorso che consente a entrambi questi Orchi Zombie di raggiungere Rolf. Non possono attraversare i Cornicioni!

Questo Zombie può attraversare un Cornicione per passare da una Zona asciutta a una Zona Allagata, ma non viceversa.

L'Orco Zombie ha davanti a sé un Cornicione che gli impedisce di raggiungere Asim. Lo Zombie deve tracciare un percorso tutt'intorno all'isolato e attraversare la Riva oltrepassando la porta a sud per raggiungere il suo bersaglio.



Questo Orco Zombie si trova nella stessa situazione, ma davanti a lui c'è una Riva. Può raggiungere Megan muovendosi in linea retta.





MODALITÀ ULTRAROSSA

Gli Zombie sono forti, ma sono anche morti, e per quello che ne so io i morti non imparano dalle loro esperienze. Noi sopravvissuti invece siamo pochi, ma abbiamo la volontà di contrattaccare, di imparare... e di evolvere.

— Seli

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 i tabelloni 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: Green Horde* (tranne quelle che fanno uso di parentesi quadre, come per esempio "Parte con [Equipaggiamento]") una volta arrivato al Livello Arancione e poi Rosso.

ESEMPIO: Seli ha appena guadagnato il suo 43° Punto Esperienza e ha quindi raggiunto il Livello Rosso. Possiede le Abilità seguenti: Saltare (Blu), +1 Azione (Giallo), +1 Azione in Mischia gratuita (Arancione) e +1 Azione di Movimento gratuita (Rosso).

Il giocatore riporta l'indicatore di esperienza all'inizio e lo Zombicidio continua. Seli è considerata ancora al Livello Rosso e continua ad accumulare Punti Esperienza man mano che uccide altri Zombie.

Seli 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 "Mordi e fuggi", 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 "Legame con gli Zombie". L'indicatore di esperienza torna poi alla partenza.

Durante il suo terzo avanzamento lungo la barra di pericolo, Seli 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: "Risultato 6: +1 dado in Combattimento". L'indicatore di esperienza torna di nuovo alla partenza. Da ora in poi, i Punti Esperienza guadagnati da Seli 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.



GIOCARE CON 7+ SOPRAVVISSUTI

La gamma di Sopravvissuti con cui giocare a *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 come *Wulfsburg* e negli *Hero Box*. 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.
- Aggiungere 1 ulteriore segnalino di Generazione Zombie per ogni 2 Sopravvissuti oltre il sesto (arrotondando per eccesso). Questi segnalini 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!
- In una partita a 6 Sopravvissuti, una volta che ci sono 6 segnalini di Generazione Zombie sul tabellone, la partita finisce se un Necromante fugge. Questo limite ai segnalini Generazione aumenta di 1 per ogni 2 Sopravvissuti oltre il sesto (arrotondando per eccesso).

# SOPRAVVISSUTI	SEGNALINI GENERAZIONE AGGIUNTIVI	LIMITE DI SEGNALINI GENERAZIONE
Fino a 6	0	6
7-8	1	7
9-10	2	8
11-12	3	9



missioni

MISSIONE 0 - INTRODUZIONE: IL SANTUARIO MALVAGIO

FACILE / 4+ SOPRAVVISSUTI / 45 MINUTI

In cerca di acqua fresca, ci siamo imbattuti in un santuario druidico profanato che ora pulsa di energie oscure. Questo luogo attira gli zombie come una fiamma attira le falene e costituisce una minaccia per tutti nelle vicinanze. Siamo sopravvissuti e cacciatori di zombie: sventare questo piano dei necromanti è sicuramente nostro dovere. Eeee anche un piacere. Sì, lo ammetto. Scusa, mamma!!

Tessere richieste: 16R, 17R, 18R e 20V.

20V	16R
18R	17R



OBIETTIVI

Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:
1 - Evitare che i dintorni vengano invasi. Per farlo, distruggere tutte e 3 le Zone di Generazione (blu, verde e rossa).

2 - L'avventura ci attende! 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 Zombie nella Zona.



REGOLE SPECIALI

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

• **Fari necromantici:** Le Zone di Generazione blu e verde sono attive all'inizio della partita.

La Zona di Generazione blu è rimossa non appena l'Obiettivo blu viene preso. La Zona di Generazione verde è rimossa non appena l'Obiettivo verde viene preso.

• **Distruggere il santuario corrotto:** Qualsiasi arma d'Assedio (come il Trabucco) può essere usata per bersagliare il segnalino Zona di Generazione rosso, fare fuoco su di esso e rimuoverlo. È considerato all'ultimo posto nell'Ordine di Priorità dei Bersagli e viene rimosso con 1 Danno.

- Area di partenza dei giocatori
- Zone di Generazione
- EXIT Zona di Uscita
- Porta
- Trabucco
- Obiettivi (5 PE)

MISSIONE 1:

ALLA RICERCA DELLA BILE DI DRAGO

MEDIA / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

La bile di Drago è diventata praticamente impossibile da trovare. Abbiamo setacciato tutte le botteghe di alchimia del paese e dei villaggi vicini, ma senza successo. Anche il cibo inizia a scarseggiare... forse è ora di spostarsi nelle campagne, dove i contadini una volta coltivavano la terra e accumulavano raccolti. Se non altro non moriremo di fame. Abbiamo sentito di un villaggio situato presso il confine del territorio degli Orchi. Un tempo era protetto da varie fortezze a causa della sua produzione strategica di bile di Drago. Potrebbe essere un buon punto da dove iniziare. Esploriamo un nuovo ambiente: fattorie delimitate da siepi e un pacifico villaggio.

E Orchi, ma probabilmente sono troppo occupati con gli zombie per pensare a noi, no?

Tessere richieste: 12V, 13V, 15V, 17R, 18V e 20V.

15V	13V
12V	18V
17R	20V

		>
Area di partenza dei giocatori	Obiettivo (5 PE)	>
		>
Trabucco	Zona di Generazione	>
		>
Porta	Bile di Drago o arma della Cripta	>

OBIETTIVI

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

- 1 - **Trovare la Bile di Drago e tutto ciò che c'è di prezioso.** Raccogliere le 4 carte Bile di Drago e tutti gli Obiettivi.
- 2 - **Fare i bagagli e andarsene.** La Missione è vinta non appena tutti i Sopravvissuti si trovano nella stessa Zona senza che ci sia nessuno Zombie con loro.

REGOLE SPECIALI

- **Preparazione:** Prendere 4 carte Bile di Drago e mescolarle assieme a 3 carte arma della Cripta casuali. Collocare queste carte a faccia in giù nelle zone indicate. Le carte dal dorso di colore diverso non sono un problema: sta ai Sopravvissuti scegliere!
- **Componenti alchemiche.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende.
- **Quello per cui siamo venuti.** Un Sopravvissuto può spendere 1 Azione per prendere una carta nella sua Zona (nello stesso modo in cui prenderebbe un Obiettivo). Poi può riorganizzare gratuitamente il suo inventario.



◆ MISSIONE 2: ORCHI NECROMANTI?

MEDIA / 6+ SOPRAVVISSUTI / 30-90 MINUTI

La nostra spedizione al villaggio degli alchimisti ha rivelato che anche gli Orchi ora possono trasformarsi in zombie, proprio come gli umani... ma più verdi e molto, MOLTO più potenti! E numerosi, nel caso dei Goblin. Una volta tornati al campo base, abbiamo vagliato un paio di ipotesi:

Quella ottimista: Gli zombie terranno gli Orchi occupati, quindi avremo almeno un po' di pace.

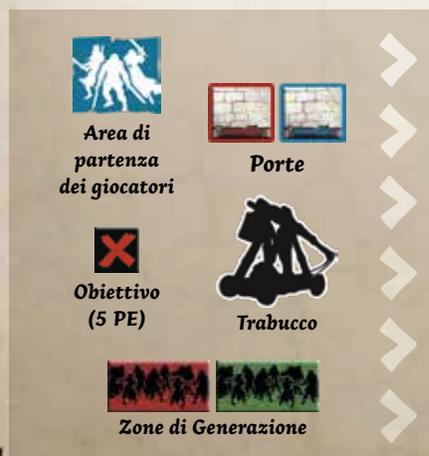
Quella pessimista: Gli Orchi approfitteranno di questa opportunità per attaccarci.

Quella realistica: L'orda verde, che ha radunato centinaia o migliaia di Orchi, sarà una facile preda dell'epidemia zombie. Presto dovremo affrontare un intero esercito contaminato.

Alla fine abbiamo deciso di accettarci di persona di come stanno le cose e abbiamo trovato un covo di Necromanti isolato in un villaggio in rovina. Ci siamo preparati al peggio, e le uniche cose peggiori degli Orchi Zombie sono... gli Orchi Necromanti!

Tessere richieste: 14V, 15V, 16V e 20V.

16V	20V
14V	15V



OBIETTIVI

- Completare gli Obiettivi nell'ordine indicato per vincere la partita:
- 1 - Trovare la chiave del covo dei Necromanti.** Prendere Obiettivi fino a trovare quello blu.
 - 2 - Setacciare la casa.** La Missione è vinta non appena un Sopravvissuto si trova nell'edificio dietro la porta blu, senza nessuno Zombie al suo interno.

REGOLE SPECIALI

- Preparazione:** Mescolare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù (per un totale di 7 segnalini Obiettivo). Mescolarli e collocarne 3 sul tabellone, sulle Zone corrispondenti. Mettere da parte i 4 restanti in una pila degli Obiettivi senza rivelarli.
- Feticci dell'Orco Necromante.** A cosa serviranno? Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende.
- Questo sarebbe un Orco Necromante?** Ogni volta che un Sopravvissuto uccide un Necromante prende un segnalino Obiettivo dalla pila laterale. Il Sopravvissuto ottiene 5 Punti Esperienza e l'Obiettivo viene rivelato.
- La chiave del Necromante.** La porta blu non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo blu non è stato preso.
- Uh-oh. I Servitori del Necromante!** Quando l'Obiettivo verde viene preso, la Zona di Generazione verde si attiva.



MISSIONE 3:

CONOSCI IL TUO NEMICO

MEDIA / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

Non riusciamo a credere a ciò che abbiamo scoperto. Orchi Necromanti! Dobbiamo rintracciarne altri! Innanzitutto per avere un'idea del loro numero, in secondo luogo per scoprire come combatterli. Conosci il tuo nemico...

Tessere richieste: 14R, 15V, 17R, 18V, 19R e 20R.

OBIETTIVI

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

1 - Entrare nei covi dei Necromanti. Trovare gli Obiettivi blu e verde.

2 - Distruggere i filatteri dei Necromanti. Prendere i 2 Obiettivi dietro le porte blu e verde.



20R	15V
19R	17R
14R	18V



REGOLE SPECIALI

- **Preparazione:** Prendere 10 segnalini Obiettivo, tra cui uno blu e uno verde.
- Mettere 2 Obiettivi rossi negli edifici chiusi rispettivamente dalle porte blu e verde, come mostrato sulla mappa.
- Mescolare gli altri Obiettivi a faccia in giù. Metterne 4 a caso nelle altre Zone contrassegnate e formare con gli ultimi 4 una pila speciale a faccia in giù accanto al tabellone.
- **Forzieri del tesoro.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza e un'arma della Cripta casuale al Sopravvissuto che lo prende.
- **Riprendiamoci quello che è nostro.** Un Sopravvissuto che uccide un Necromante prende un Obiettivo dalla pila, con i benefici corrispondenti (5 Punti Esperienza e un'arma della Cripta casuale).
- **Porte sigillate.** La porta blu non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo blu non è stato preso. La porta verde non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo verde non è stato preso.



MISSIONE 4: IL FIUME DEI MORTI

MEDIA / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

Abbiamo scoperto come usare gli strani fetici e totem Orcheschi che abbiamo trovato nel corso della seconda missione. Gli Orchi Necromanti li usano come esche per attirare gli zombie nel fiume, poi sfruttano la corrente per trascinarli verso l'orda.

Ma c'è un ma: il fiume ha creato varie zone paludose e ha allagato diversi villaggi nella regione. Ora siamo bloccati in quel punto e non riusciamo a individuare l'orda. Per ora la cosa migliore da fare è sbarrare la strada che conduce al fiume. Meglio che gli Orchi Zombie vadano ovunque, piuttosto che dove i Necromanti vogliono condurli.

Tessere richieste: 12R, 14R, 15V, 18V, 19R e 20V.

15V	14R
20V	12R
18V	19R



OBIETTIVI

Completare questi Obiettivi in qualsiasi ordine per vincere la partita:

- **Distruggere le esche per gli zombie.** Prendere tutti gli Obiettivi.
- **Fermare i rinforzi.** Radunare tutti i segnalini Generazione di Zombie nella Zona contrassegnata come Corrente Fluviale.

REGOLE SPECIALI

- **Preparazione:** Mescolare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù. Poi distribuirli nelle Zone corrispondenti.
- **Distruggere le esche per gli zombie.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende.
- **Interrompere la catena di rifornimento!** Quando il segnalino Obiettivo blu o verde viene preso, un segnalino di Generazione di Zombie può essere mosso sulla Zona indicata.



MISSIONE 5: L'ONDA PURIFICATRICE

MEDIA / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

L nostro viaggio ci ha condotto a una piccola torre che vigila su una strada di confine. Ovviamente gli Orchi Zombie hanno sopraffatto la guarnigione e continuano a sciamare nell'area. Ma non è il motivo per cui siamo qui: nella torre è custodito un trabucco! E' anche una diga che forma una riserva d'acqua per il villaggio nelle vicinanze. Se potessimo usare il trabucco per distruggere la diga, daremmo il via a un'inondazione in grado di ripulire tutta l'area dagli Orchi Zombie.

Tessere richieste: 13R, 14R, 15R, 16V, 19V e 20R.

OBIETTIVI

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

1 - Accedere al Trabucco. Il Trabucco si trova in una piccola torre fortificata. Trovare gli Obiettivi blu e verde e aprire le porte corrispondenti.

2 - Sopravvivere all'inondazione. Usare il Trabucco e raggiungere l'Uscita con tutti i Sopravvissuti nello stesso Turno. Ogni Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

14R	20R
13R	15R
19V	16V



REGOLE SPECIALI

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

• **Scoperta fortunata.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza e un'arma della Cripta casuale al Sopravvissuto che lo prende.

• **Porte della fortezza.** La porta blu non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo blu non è stato preso. La porta verde non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo verde non è stato preso.

• **Allagare il paese.** Un qualsiasi Sopravvissuto può usare 3 Azioni per fare fuoco con il Trabucco (senza scegliere nessun bersaglio) e innescare l'inondazione. Per completare la Missione:

- Tutti gli altri Sopravvissuti devono trovarsi sull'Uscita senza che ci sia nessuno Zombie con loro.

- Il Sopravvissuto che fa fuoco con il Trabucco deve riuscire a raggiungere la Zona di Uscita nello stesso Turno.



◆ MISSIONE 6: MACCHINE D'ASSEDIO

MEDIA / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

4 ora che abbiamo un trabucco, dobbiamo fare pratica. Distruggere un paio di zombie con un colpo diretto è divertente, ma sicuramente può essere usato in modi più... strategici. Un macigno da 100 chili ben piazzato può aprire un cratere nel terreno o generare grossi cumuli di detriti che gli zombie non riusciranno mai a oltrepassare. Abbiamo trovato il villaggio e la cava di pietra dove un tempo la guarnigione reale produceva i proiettili da usare contro gli Orchi. È un luogo perfetto per esercitarci. E'è perfino un trabucco già pronto per essere usato!

Tessere richieste: 12V, 14R, 15R, 17V, 19V e 20R.

12V	14R	15R
20R	17V	19V



OBIETTIVI

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

- 1 - **Trovare le munizioni.** Prendere tutti gli Obiettivi.
- 2 - **Allenamento strategico.** Rimuovere tutti i segnalini Zona di Generazione con un'Arma d'Assedio (vedi le Regole Speciali).

REGOLE SPECIALI

• **Preparazione:** Collocare il segnalino Obiettivo verde a caso tra 4 segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù. Poi rivelare tutti gli Obiettivi.

• **Munizioni.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende.

• **Solo perché sei paranoico...** Il segnalino Zona di Generazione verde non può essere rimosso uccidendo un Necromante.

• **...non significa che non ti diano la caccia.** Quando l'Obiettivo verde è preso, la Zona di Generazione verde si attiva.

• **Allenamento d'assedio.** Una volta che tutti gli Obiettivi sono stati presi, qualsiasi Macchina d'Assedio (come il Trabucco) può essere usata per bersagliare i segnalini Zona di Generazione, fare fuoco su di essi e rimuoverli. I segnalini Zona di Generazione sono considerati all'ultimo posto nell'Ordine di Priorità dei Bersagli e vengono rimossi con 1 Danno.



◆ MISSIONE 7:

FIAMME TRA L'ORDA!

MEDIA / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

Imparare a fare fuoco con un trabucco è un primo passo, ma padroneggiare il suo uso non è facile. Un vero maestro d'assedio deve anche sapere come montarlo e ripararlo, cosa che abbiamo scoperto a nostre spese. Entrambi i trabucchi che avevamo trovato in precedenza ora sono rovinati e inutilizzabili. Per quanto sia grosso, un trabucco è un macchinario delicato! È vulnerabile all'umidità e alla pioggia, per esempio. Le piogge torrenziali hanno danneggiato il nostro primo trabucco e il secondo l'abbiamo perso quando abbiamo tentato di attraversare un fiume. Dobbiamo imparare ad avere più cura dei nostri giocattoli.

Finalmente abbiamo trovato un trabucco smantellato in una fattoria, appena in tempo per rovesciare le sorti della lotta contro un'enorme orda di zombie. Ricostruiamo questo macchinario e riduciamo l'orda in poltiglia di zombie!

Tessere richieste: 13V, 14R, 15V, 16V, 17V e 20V.

OBIETTIVI

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

- 1 - Trovare le parti del Trabucco.** Prendere tutti gli Obiettivi rossi (su entrambi i lati).
- 2 - Ricostruire il Trabucco.** Per farlo, spendere un'Azione con un Sopravvissuto nella Zona dell'Obiettivo verde. Non deve esserci nessuno Zombie in quella Zona.
- 3 - Morte dal cielo!** La Missione è vinta quando non ci sono più Zombie nell'Orda: perché l'Orda si è riversata sul tabellone o perché i Sopravvissuti hanno fatto fuoco sull'Orda con un Trabucco fino ad annientarla.

REGOLE SPECIALI

• Preparazione:

- Mescolare il segnalino Obiettivo blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- Mettere il segnalino Obiettivo verde nella Zona indicata.

• **Pezzi del Trabucco (O forse no).** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Il segnalino Obiettivo verde non può essere preso.

• **Che vista!** Ricordare che il segnalino Obiettivo verde non può essere preso. Quando tutti e 3 i segnalini Obiettivo rossi (su entrambi i lati) sono stati presi, un Sopravvissuto nella Zona del segnalino Obiettivo verde può spendere un'Azione per costruire un Trabucco (purché la Zona sia priva di Zombie).

Poi si sostituisce il segnalino Obiettivo verde con la miniatura di un Trabucco. Il Sopravvissuto ottiene 5 Punti Esperienza.

• **Oooh come luccica! Oooh, aspetta.** Il Sopravvissuto che prende il segnalino Obiettivo blu riceve 2 armi della Cripta casuali (oltre ai 5 Punti Esperienza) e può subito riorganizzare gratuitamente il suo inventario. Inoltre, la Zona di Generazione blu diventa attiva.

• **Fortificazioni.** Le Barriere non possono essere mosse o distrutte tramite mezzi normali. Gli Zombie che beneficiano di Attivazioni Extra in una Zona contenente una Barriera distruggono invece la Barriera (non eseguono un Passo di Movimento o di Attacco). Rimuovere il segnalino.





15V	20V	13V
17V	16V	14R

			
Area di partenza dei giocatori	Porta	Sito di costruzione del Trabucco	Obiettivo (5 PE)
			
Zone di Generazione		Barriera	



MISSIONE 8: SFOLTIRE LA MANDRIA

MEDIA / 6+ SOPRAVVISSUTI / 60 MINUTI

L'arte della guerra offre varie strategie per contrastare le legioni di fanteria usate come carne da cannone, come nel caso degli zombie. Una consiste nei Cavalli di Frisia, qualcosa che la gente comune chiama semplicemente "barriere acuminate". Sia quel che sia, gli zombie sono troppo stupidi per capire come spostarle e si limitano ad aggirarle, se non hanno alternative. Se scegliete bene come piazzarle, potete tenerli lontani dall'area che volete difendere. È possibile usare anche le barriere per radunare gli zombie in un'area ben precisa. Per esempio, una a portata di tiro di un trabucco. Venite, vi faccio vedere.

Tessere richieste: 12V, 15V, 19V e 20R.

OBIETTIVI

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

1 - Radunare gli Zombie. Bloccare le Zone di Generazione rosse con le Barriere per obbligare gli Zombie ad ammassarsi.

2 - Liberare il Trabucco. La Missione è vinta non appena tutti i Sopravvissuti si trovano in una Zona con il Trabucco. Non devono esserci Zombie in quella Zona.

20R	12V
19V	15V



REGOLE SPECIALI

Preparazione:

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

- Collocare 2 Orchi Grassoni, 2 Orchi Corridori e 4 Orchi Deambulanti nella Zona del Trabucco. Questi Zombie vanno ignorati durante il Passo di Attivazione nella Fase degli Zombie finché la porta blu non viene aperta.

• **Accesso degli Zombie:** La Zona di Generazione blu è attiva fin dall'inizio. Soltanto i segnalini Generazione Necromante possono essere rimossi quando un Necromante viene ucciso.

• **È chiusa a chiave!** La porta blu non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo blu non è stato preso.

• **Qui ha combattuto un eroe.** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende. Il Sopravvissuto che prende l'Obiettivo ottiene anche un'arma della Cripta (a sua scelta) e può subito riorganizzare l'inventario gratuitamente.

• **Spostare le Barriere.** Se un Sopravvissuto si trova nella stessa Zona di una Barriera, può spendere 1 Azione per prenderla. La mette sulla sua plancia, ma non occupa uno slot inventario. Alla fine di un'Azione, il Sopravvissuto può posizionare gratuitamente una Barriera in suo possesso lungo un bordo della sua Zona. Alla fine del suo Turno, tutte le Barriere in possesso di un Sopravvissuto devono essere disposte in questo modo.

• **Bloccare la strada.** Le Barriere non possono essere distrutte. Una Zona di Generazione è disattivata quando tutti i suoi accessi sono bloccati dalle Barriere e/o dai muri. Spostare il segnalino Zona di Generazione sulla Zona di Generazione blu. Gli Zombie intrappolati rimangono laggiù finché la via non è di nuovo libera o finché non sono eliminati.



MISSIONE 9:

LA FORTEZZA CADUTA

MEDIA / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

1. *Ma che sappiamo come funzionano le barriere e i trabucchi, forse possiamo trovare un posto isolato, accumulare un po' di scorte di cibo e passare l'inverno in un posto comodo, caldo e libero dagli zombie? Più facile a dirsi che a farsi. Abbiamo trovato posti fortificati in abbondanza dove sopravvivere a un'invasione, ma nessuno sembra in grado di reggere agli zombie. La fortezza caduta che si trova davanti a noi è un tragico esempio di questo fallimento. Tentaremo di esplorarla comunque. Per osservare... e imparare.*

Tessere richieste: 12R, 13R, 15R, 16R, 17R e 20V.

OBIETTIVI

Esplorare l'area. 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 Zombie nella Zona.

12R	17R
16R	20V
13R	15R



REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.**
 - Collocare i segnalini Obiettivi verde e blu a caso, a faccia in giù.
 - Mettere 6 armi della Cripta a caso nelle zone contrassegnate, a faccia in giù. Spendere 1 Azione nella Zona per raccogliere la carta.
- **Scoperta fortunata!** Ogni segnalino Obiettivo fornisce 5 Punti Esperienza al Sopravvissuto che lo prende.
- **Porte barricate.** La porta blu non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo blu non è stato preso. La porta verde non può essere aperta finché il segnalino Obiettivo verde non è stato preso.
- **Attirare attenzioni indesiderate.** La Zona di Generazione verde rimane inattiva finché l'Obiettivo verde non viene preso.
- **Barriere massicce.** Le Barriere non possono essere distrutte.



MISSIONE 10:

UNA NUOVA CASA

MEDIA / 6+ SOPRAVVISSUTI / 90 MINUTI

Ara sappiamo tutto ciò che ci serve per sopravvivere e per trionfare. Abbiamo trovato un ottimo posto dove riposare per un po' di tempo e ci siamo costruiti il nostro trabucco personale. Non dobbiamo fare altro che usare le barriere per fortificare la nostra nuova dimora contro gli zombie. Prima o poi arriveranno di sicuro.

Tessere richieste: 14R, 15V, 16V, 17R, 19R e 20V.

OBIETTIVI

Fortificare la vostra futura casa. La Missione è vinta non appena:

- Non ci sono Zone di Generazione sulle tessere 14R e 19R.
- Le Barriere sono state disposte per bloccare tutti i percorsi alle tessere 14R e 19R.

La mappa indica dove devono essere collocate le Barriere sulle strade al fine di farlo; inoltre, se i Sopravvissuti aprono un paio di porte, dovranno bloccare con le Barriere anche quelle!



REGOLE SPECIALI

• **Preparazione:** Collocare un'arma della Cripta a caso a faccia in giù sotto ogni Obiettivo.

• **Giorno fortunato!** Ogni segnalino Obiettivo fornisce al Sopravvissuto che lo prende:

- 5 Punti Esperienza.
- La carta arma della Cripta collocata sotto di esso. Il Sopravvissuto può riorganizzare gratuitamente il suo inventario.
- Una Barriera (vedi "Barriere Mobili", di seguito).



20V	17R	16V
15V	19R	14R

 Area di partenza dei giocatori	 Trabucco	 Zona di Generazione
 Porta	 Obiettivo (5 PE)	 Dove collocare le Barriere

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓





ABILITÀ

Ogni Sopravvissuto in *Zombicide: Green Horde* 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: Combattimento – Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira in un'Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia). Il risultato massimo è sempre 6.

+1 al risultato dei dadi: Distanza – Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira in un'Azione a Distanza. Il risultato massimo è sempre 6.

+1 al risultato dei dadi: Magia – Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira in un'Azione di Magia. Il risultato massimo è sempre 6.

+1 al risultato dei dadi: Mischia – Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira in un'Azione in Mischia. Il risultato massimo è sempre 6.

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

+1 Azione a Distanza gratuita – Il Sopravvissuto ha 1 Azione a Distanza extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per le Azioni a Distanza.

+1 Azione di Cercare gratuita – Il Sopravvissuto ha 1 Azione di Cercare extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per Cercare e il Sopravvissuto può comunque Cercare una sola volta per Turno.

+1 Azione di Combattimento gratuita – Il Sopravvissuto ha 1 Azione di Combattimento extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per le Azioni in Mischia, a Distanza o di Magia.

+1 Azione di Incantamento gratuita – Il Sopravvissuto ha 1 Azione di Incantamento extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per le Azioni di Incantamento.

+1 Azione di Magia gratuita – Il Sopravvissuto ha 1 Azione di Magia extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per le Azioni di Magia.

+1 Azione di Movimento gratuita – Il Sopravvissuto ha 1 Azione di Movimento extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per il Movimento.

+1 Azione in Mischia gratuita – Il Sopravvissuto ha 1 Azione in Mischia extra gratuita. Questa Azione può essere usata solo per le Azioni in Mischia.

+1 dado: Combattimento – Le armi e gli incantesimi da Combattimento del Sopravvissuto tirano 1 dado extra in Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia). Le armi e gli incantesimi Doppi ottengono un dado ciascuno, per un totale di +2 dadi in caso di Azione Doppia di Combattimento.

+1 dado: Distanza – Le armi a Distanza del Sopravvissuto tirano 1 dado extra nelle Azioni a Distanza. Le armi Doppie a Distanza ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi in caso di Azione Doppia a Distanza.



+1 dado: Magia – Gli incantesimi da Combattimento del Sopravvissuto tirano 1 dado extra nelle Azioni di Magia. Gli incantesimi da Combattimento Doppi ottengono un dado ciascuno, per un totale di +2 dadi in caso di Azione Doppia di Magia.

+1 dado: Mischia – Le armi da Mischia del Sopravvissuto tirano 1 dado extra nelle Azioni in Mischia. Le armi Doppie da Mischia ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi in caso di Azione Doppia in Mischia.

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

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

+1 Gittata massima – La Gittata massima delle armi a Distanza e degli incantesimi da Combattimento del Sopravvissuto aumenta di 1.

+1 Zona per Movimento – Il Sopravvissuto può muoversi attraverso 1 Zona extra ogni volta che effettua un'Azione di Movimento. Questa Abilità è cumulativa ad altri effetti di cui possono beneficiare le Azioni di Movimento. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto.

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

Ambidestro – Il Sopravvissuto considera tutte le armi da Mischia, gli incantesimi da Combattimento e le armi a Distanza come se fossero dotate del simbolo Doppia.

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

Basso profilo – Il Sopravvissuto non può essere bersagliato dalle Azioni a Distanza e dalle Azioni di Magia degli altri Sopravvissuti (le Azioni di Assedio si applicano comunque). Viene ignorato quando qualcuno tira o lancia un incantesimo da Combattimento nella Zona in cui egli si trova. Gli effetti di gioco che uccidono ogni cosa nella Zona bersaglio, come il Fuoco di Drago, lo uccidono comunque.

Blitz – Ogni volta che il Sopravvissuto uccide l’ultimo Zombie di una Zona, ottiene 1 Azione di Movimento gratuita da usare immediatamente.

Brucciapelo – Il Sopravvissuto può risolvere le Azioni a Distanza e le Azioni di Magia nella sua stessa Zona, a prescindere dalla Gittata minima. Quando risolve un’Azione a Distanza o di Magia a Gittata 0, il Sopravvissuto sceglie liberamente i bersagli e può uccidere qualsiasi tipo di Zombie. I suoi incantesimi da Combattimento e le sue armi a Distanza devono comunque infliggere abbastanza danni da uccidere i suoi bersagli. Gli insuccessi non colpiscono i Sopravvissuti.

Caricare – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, tutte le volte che lo desidera, durante ognuno dei suoi Turni: si muove di un massimo di 2 Zone fino a una Zona che contiene almeno 1 Zombie. Le normali regole di Movimento si applicano regolarmente. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all’Azione di Movimento del Sopravvissuto.

Cercare: +1 carta – Quando il Sopravvissuto effettua l’Azione di Cercare, pesca 1 carta extra.

Collezionista: [Tipo di Zombie] – Il Sopravvissuto ottiene Punti Esperienza doppi ogni volta che uccide uno Zombie del tipo specificato.

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

Coriaceo – Il Sopravvissuto ignora la prima Ferita che riceve da un singolo Zombie in ogni Fase degli Zombie.

Destino – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta per Turno quando rivela una carta Equipaggiamento che ha pescato. Ignora e scarta quella carta e pesca un’altra carta Equipaggiamento.

Fortunato – Il Sopravvissuto può ripetere una volta il tiro di tutti i dadi di ogni Azione (o tiro Armatura) che effettua. Il nuovo risultato sostituisce il precedente. Questa Abilità è cumulativa agli effetti delle altre Abilità e all’Equipaggiamento che consente 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.

Frenesia: Combattimento – Tutte le armi e gli incantesimi da Combattimento trasportati dal Sopravvissuto ottengono +1 dado per ogni Ferita subita dal Sopravvissuto. Le armi e gli incantesimi Doppi ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi per Ferita e per ogni Azione Doppia di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia).

Frenesia: Distanza – Le armi a Distanza trasportate dal Sopravvissuto ottengono +1 dado per ogni Ferita subita dal Sopravvissuto. Le armi Doppie a Distanza ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi per Ferita e per ogni Azione Doppia a Distanza.

Frenesia: Magia – Gli incantesimi da Combattimento trasportati dal Sopravvissuto ottengono +1 dado per ogni Ferita subita dal Sopravvissuto. Gli incantesimi da Combattimento Doppi ottengono un dado ciascuno, per un totale di +2 dadi per Ferita e per ogni Azione Doppia di Magia.



Frenesia: Mischia – Le armi da Mischia trasportate dal Sopravvissuto ottengono +1 dado per ogni Ferita subita dal Sopravvissuto. Le armi Doppie da Mischia ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi per Ferita e per ogni Azione Doppia in Mischia.

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

Incantamento doppio – Ogni volta che il Sopravvissuto esegue un'Azione di Incantamento, può selezionare un bersaglio extra per lo stesso Incantamento gratuitamente. Prima designa entrambi i bersagli, poi risolve un'applicazione dopo l'altra, nell'ordine che preferisce.

Incantatore – Il Sopravvissuto ha 1 Azione gratuita extra. Questa azione può essere usata solo per un'Azione di Magia o un'Azione di Incantamento.

Ira in battaglia – Il Sopravvissuto ottiene 1 dado extra da tirare nelle Azioni in Mischia successive ogni volta che uccide almeno 1 Zombie con un'Azione in Mischia. Il bonus è cumulativo se il Sopravvissuto elimina almeno 1 Zombie nelle Azioni in Mischia successive e si applica fino alla fine dell'Attivazione del Sopravvissuto.



Irruzione – Il Sopravvissuto non ha bisogno di tirare dadi o di usare Equipaggiamento per aprire le porte (ma spende comunque 1 Azione quando lo fa). Non fa Rumore quando usa questa Abilità. Tuttavia, gli altri prerequisiti restano comunque obbligatori (come prendere un Obiettivo designato per aprire una porta specifica). Inoltre, il Sopravvissuto ottiene 1 Azione extra gratuita che può essere usata solo per aprire porte.

Leader nato – Durante il proprio Turno, il Sopravvissuto può conferire 1 Azione gratuita a un altro Sopravvissuto, che può usare come preferisce. Il beneficiario deve usare questa Azione nel suo prossimo Turno, altrimenti la perde.



Legame con gli Zombie – Il Sopravvissuto gioca 1 Turno extra ogni volta che una carta Attivazione Extra viene pescata dal mazzo degli Zombie. Gioca questo Turno prima degli Zombie che beneficiano dell'Attivazione Extra. Se più Sopravvissuti beneficiano di questa Abilità allo stesso tempo, scelgono il loro ordine di Turno.

Libro degli Incantesimi – Tutti gli incantesimi da Combattimento e gli Incantamenti nell'inventario del Sopravvissuto sono considerati impugnati in Mano. Con questa Abilità, un Sopravvissuto può a tutti gli effetti essere considerato dotato di vari incantesimi da Combattimento e Incantamenti impugnati in Mano. Per ovvie ragioni, può usare solo 2 identici Incantesimi da Combattimento Doppi in un determinato momento. Il Sopravvissuto sceglie una qualsiasi combinazione di 2 prima di risolvere le Azioni o i tiri che lo riguardano.

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

Mietitore: Combattimento – Questa Abilità si usa al momento di assegnare i colpi durante la risoluzione di un'Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia). 1 di questi colpi può gratuitamente uccidere 1 Zombie identico aggiuntivo situato nella stessa Zona. Soltanto un singolo Zombie aggiuntivo per Azione può essere ucciso usando questa Abilità. Il Sopravvissuto ottiene i Punti Esperienza dello Zombie aggiuntivo.

Mietitore: Distanza – Questa Abilità si usa al momento di assegnare i colpi durante la risoluzione di un'Azione a Distanza. 1 di questi colpi può gratuitamente uccidere 1 Zombie identico aggiuntivo situato nella stessa Zona. Soltanto un singolo Zombie aggiuntivo per Azione può essere ucciso usando questa Abilità. Il Sopravvissuto ottiene i Punti Esperienza dello Zombie aggiuntivo.

Mietitore: Magia – Questa Abilità si usa al momento di assegnare i colpi durante la risoluzione di un'Azione di Magia. 1 di questi colpi può gratuitamente uccidere 1 Zombie identico aggiuntivo situato nella stessa Zona. Soltanto un singolo Zombie aggiuntivo per Azione può essere ucciso usando questa Abilità. Il Sopravvissuto ottiene i Punti Esperienza dello Zombie aggiuntivo.

Mietitore: Mischia – Questa Abilità si usa al momento di assegnare i colpi durante la risoluzione di un'Azione in Mischia. 1 di questi colpi può gratuitamente uccidere 1 Zombie identico aggiuntivo situato nella stessa Zona. Soltanto un singolo Zombie aggiuntivo per Azione può essere ucciso usando questa Abilità. Il Sopravvissuto ottiene i Punti Esperienza dello Zombie aggiuntivo.

Mordi e fuggi – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, subito dopo avere risolto un'Azione in Mischia, a Distanza o di Magia che abbia ucciso almeno 1 Zombie. Può allora risolvere 1 Azione di Movimento gratuita. Il Sopravvissuto beneficia degli effetti dell'Abilità Inafferrabile per questa Azione di Movimento.

Occhio di falco – Il Sopravvissuto può scegliere liberamente i bersagli di tutte le sue Azioni di Magia e a Distanza. Gli insuccessi non colpiscono i Sopravvissuti.

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

Pelle di ferro – Il Sopravvissuto può effettuare tiri Armatura con un valore di Armatura 5+ anche quando non indossa un'armatura sul suo slot Corpo. Indossando un'armatura, il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che ottiene nei tiri Armatura. Il risultato massimo è sempre 6.

Pioggia di ferro – 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 degli Zombie che si trovano nella Zona bersaglio. Le Abilità che influenzano il numero dei dadi, come +1 dado: Distanza, si applicano normalmente.

Pioggia di mana – Quando risolve un'Azione di Magia, il Sopravvissuto può sostituire il valore di Dadi dell'incantesimo o degli incantesimi da Combattimento che usa con il numero di Zombie che si trovano nella Zona bersaglio. Le abilità che influenzano il numero dei dadi, come +1 dado: Magia, si applicano normalmente.

Provocare – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete una Zona che il Sopravvissuto è in grado di vedere. Tutti gli Zombie situati nella Zona selezionata ottengono immediatamente un'Attivazione Extra: cercano di raggiungere il Sopravvissuto provocatore con ogni mezzo disponibile. Gli Zombie provocati ignorano tutti gli altri Sopravvissuti: non li attaccano e attraversano la Zona in cui essi si trovano se devono farlo per raggiungere il Sopravvissuto provocatore.

Putrefazione – Alla fine del suo Turno, se il Sopravvissuto non ha effettuato un'Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia), non ha fatto fuoco con una Macchina d'Assedio e non ha prodotto un segnalino Rumore, riceve un segnalino Putrefazione accanto alla sua miniatura. Fintanto che possiede questo segnalino, viene totalmente ignorato da qualsiasi tipo di Zombie e non è considerato come un segnalino Rumore. Gli Zombie non lo attaccano e addirittura lo oltrepassano. Il Sopravvissuto perde il suo segnalino Putrefazione se risolve una qualsiasi Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia), se fa fuoco con una Macchina d'Assedio o se produce Rumore. Anche quando possiede il segnalino Putrefazione, il Sopravvissuto deve comunque spendere delle Azioni extra per uscire da una Zona popolata da Zombie.



Ricarica gratuita – Il Sopravvissuto ricarica gratuitamente le armi ricaricabili (per esempio, Balestra a Mano).

Riciclatore – Il Sopravvissuto può Cercare in qualsiasi Zona libera da Zombie. Questo include le Zone di strada, le Zone Allagate ecc.

Rigenerazione – Alla fine di ogni Round di Gioco, il Sopravvissuto rimuove tutte le Ferite che ha ricevuto. Rigenerazione non funziona se il Sopravvissuto è stato eliminato.

Risultato 6: +1 dado a Distanza – Il Sopravvissuto può tirare un dado aggiuntivo per ogni 6 ottenuto in qualsiasi Azione 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.

Risultato 6: +1 dado di Magia – Il Sopravvissuto può tirare un dado aggiuntivo per ogni 6 ottenuto in qualsiasi Azione di Magia. 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.

Risultato 6: +1 dado in Combattimento – Il Sopravvissuto può tirare un dado aggiuntivo per ogni 6 ottenuto in qualsiasi Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia). Continua a tirare dadi aggiuntivi fintanto che ottiene dei 6. Gli effetti di gioco che consentono di ripetere il tiro del dado (per esempio la carta Equipaggiamento "Frecce a Volontà") devono essere applicati prima di tirare qualsiasi dado aggiuntivo relativo a questa Abilità.

Risultato 6: +1 dado in Mischia – Il Sopravvissuto può tirare un dado aggiuntivo per ogni 6 ottenuto in qualsiasi Azione in Mischia. 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.



Saltare – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Spendendo 1 Azione, si muove di 2 Zone fino a una Zona verso cui dispone di Linea di Vista. Le Abilità correlate al Movimento (come +1 Zona per Movimento o Inafferrabile) sono ignorate, mentre le penalità al Movimento (come avere degli Zombie nella Zona di partenza) vanno applicate. Si ignora tutto ciò che si trova nella Zona frapposta.

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 Zombie. 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. Entrambe le Zone devono condividere un percorso sgombro. Un Sopravvissuto non può attraversare le porte chiuse o i muri, né può essere tirato dentro o fuori da una Cripta (vedi *Zombicide: Black Plague*). Può tuttavia attraversare le Barriere e le Siepi.

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

Sete di sangue: Combattimento – Il Sopravvissuto spende 1 Azione: si muove di un massimo di 2 Zone fino a una Zona che contiene almeno 1 Zombie. Dopodiché ottiene 1 Azione di Combattimento (in Mischia, a Distanza o di Magia) gratuita.

Sete di sangue: Distanza – Il Sopravvissuto spende 1 Azione: si muove di un massimo di 2 Zone fino a una Zona che contiene almeno 1 Zombie. Dopodiché beneficia di 1 Azione a Distanza gratuita, da usare immediatamente.

Sete di sangue: Magia – Il Sopravvissuto spende 1 Azione: si muove di un massimo di 2 Zone fino a una Zona che contiene almeno 1 Zombie. Dopodiché beneficia di 1 Azione di Magia gratuita, da usare immediatamente.

Sete di sangue: Mischia – Il Sopravvissuto spende 1 Azione: si muove di un massimo di 2 Zone fino a una Zona che contiene almeno 1 Zombie. Dopodiché beneficia di 1 Azione in Mischia gratuita, da usare immediatamente.

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

Spingere – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete una Zona a Gittata 1 dal vostro Sopravvissuto. Tutti gli Zombie che si trovano nella Zona del Sopravvissuto vengono spinti nella Zona scelta. Questa non è un'Azione di Movimento. Entrambe le Zone devono condividere un percorso sgombro. Uno Zombie non può attraversare le porte chiuse, i bastioni (vedi l'espansione *Wulfsburg*) o i muri, ma può essere spinto dentro o fuori da una Cripta (vedi *Black Plague*), una Zona Allagata, attraverso una Barriera o una Siepe.

Super forza – Il valore di Danni delle armi da Mischia usate dal Sopravvissuto è 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 qualsiasi altro Sopravvissuto. Se più Sopravvissuti beneficiano di questa Abilità allo stesso tempo, scelgono il loro ordine di Turno.

Temerario: [Tipo di Zombie] – Il Sopravvissuto ignora tutte le Ferite provenienti dagli Zombie del tipo specificato (come "Deambulante", "Corridore" ecc). "Temerario: Deambulante" funziona con gli Orchi Deambulanti, per esempio.

Tiro complicato – Quando il Sopravvissuto impugna armi Doppie a Distanza o incantesimi Doppi da Combattimento, può mirare sui bersagli in Zone diverse con ogni arma/incantesimo nel corso della stessa Azione.

Trasmutazione – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità tutte le volte che vuole, durante il proprio Turno. Spendere 1 Azione e scarta una carta Equipaggiamento dal proprio inventario, poi pesca una nuova carta Equipaggiamento. Il Sopravvissuto può riorganizzare gratuitamente il suo Inventario. Questa non è un'Azione di Cercare. Le carte "Aaahh!!" si risolvono normalmente.

Turarsi il naso – Questa Abilità può essere usata una volta per Turno. Il Sopravvissuto ottiene 1 Azione di Cercare gratuita nella Zona, se ha eliminato uno Zombie (anche in una Zona di Strada o in una Cripta, vedi *Zombicide: Black Plague*) in quello stesso Round di Gioco. Questa Azione può essere usata solo per Cercare e il Sopravvissuto può comunque Cercare una sola volta per Turno.

Tutto qui? – Un Sopravvissuto può usare questa Abilità ogni volta che sta per ricevere delle Ferite. Scarta 1 carta Equipaggiamento contenuta nel suo inventario per ogni Ferita che sta per ricevere, negando 1 Ferita per ogni carta Equipaggiamento scartata.





INDICE

Abilità.....	16, 54
Abominio.....	18
Aprire le Porte.....	13, 21
Arma a Distanza.....	12
Arma da Mischia.....	12
Armatura.....	26
Armi Ricaricabili.....	35
Artefatti della Cripta.....	6, 13
Attacco degli Zombie.....	25
Attivazione degli Zombie.....	25
Attivazione Extra.....	27, 29
Azione a Distanza.....	23, 34
Azione di Incantamento.....	24
Azione di Magia.....	23, 35
Azione in Mischia.....	23, 33
Azioni.....	21
Azioni di Assedio.....	24, 35
Barriera.....	37
Cercare.....	21
Combattimento.....	23, 32
Corridore.....	18, 28
Dadi.....	14, 32
Danni.....	14, 33
Deambulante.....	18
Doppia.....	14, 32
Edificio.....	9
Equipaggiamento.....	12
Equipaggiamento di Partenza.....	6
Esperienza.....	16
Fase degli Zombie.....	8, 25
Fase dei Giocatori.....	8, 21
Fase Finale.....	8
Ferite.....	25
Fuoco Amico.....	35
Fuoco di Drago.....	36
Generazione.....	22, 28
Gittata.....	14, 34
Grassone.....	18
Incantesimo da Combattimento.....	12
Inventario.....	17
Linea di Vista.....	10
Livello di Pericolo.....	16
Missioni.....	40
Movimento.....	11
Movimento degli Zombie.....	26
Muoversi.....	21
Necromante.....	18, 30
Obiettivi.....	24
Orchi Zombie.....	18
Orda.....	19
Personaggio.....	9
Precisione.....	14, 33

Preparazione.....	6
Priorità dei Bersagli.....	34
Riorganizzare/Scambiare.....	23
Rumore.....	13, 15, 24
Scudo.....	26
Siepe.....	37
Silenziosa.....	14
Slot Corpo.....	17
Slot Mano.....	14, 17
Slot Zaino.....	17
Stanza.....	9
Strada.....	9
Trabucco.....	24, 35
Zona.....	9
Zona Allagata.....	37

RICONOSCIMENTI

AUTORI DEL GIOCO:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN e Nicolas RAOULT

PRODUTTORE ESECUTIVO:

Thiago ARANHA

ILLUSTRAZIONI:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS e Louise COMBAL

PROGETTO GRAFICO:

Mathieu HARLAUT, Louise COMBAL e Marc BROUILLON

SCULTORI:

Patrick MASSON, Thierry MASSON, Elfried PEROCHON, Edgar SKOMOROWSKI, Remy TREMBLAY, Carles VAQUERO, Rafal ZELAZO

RN Estudio: Carlos GARCIA e Rafael NAVAJAS

Team Creativo Bigchild: Hugo GOMEZ BRIONES, Alejandro MUNOZ, Adrian RIO, Africa MIR, Raul FERNANDEZ ROMO e Lua GARO

REVISIONE:

Jason KOEPP e Colin YOUNG

EDITORE:

David PRETI

PLAYTEST:

Leo ALMEIDA, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHAUT e Rafal ZELAZO

EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione: Fiorenzo DELLE RUPÌ

Revisione: Diana BURASCHI, Aurora CASARO

Supervisione: Massimo BIANCHINI

Adattamento Grafico: Mario BRUNELLI

© 2018 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. Il logo Guillotine Games è trademark di Guillotine Games Ltd. Zombicide, CMON e il logo CMON sono trademarks registrati di CMON Global Limited. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Le miniature e i componenti in plastica inclusi sono preassemblati e non verniciati. Fabbricato in Cina. Zombicide: Green Horde è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia, Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a info@asmodee.it. 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:

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 Zombie).
- **Cercare** (1x per Turno): Solo nelle Zone degli edifici prive di Zombie. Pescare una carta dal mazzo dell'Equipaggiamento.
- **Aprire una porta:** Generare gli Zombie all'interno dell'edificio se si tratta della prima porta.
- **Riorganizzare/Scambiare:** Scambiare Equipaggiamento con un altro Sopravvissuto nella stessa Zona. È consentito cedere Equipaggiamento senza ricevere niente in cambio.
- **Azione di Combattimento:**
 - **Azione di Magia:** è richiesto un incantesimo da Combattimento impugnato.
 - **Azione in Mischia:** è richiesta un'arma da Mischia impugnata.
 - **Azione a Distanza:** è richiesta un'arma a Distanza impugnata.
- **Azione di Incantamento:** è richiesto un Incantamento impugnato.
- **Prendere o attivare un Segnalino 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 Assedio:**
 - **Muovere un Trabucco** (3 Azioni): non può entrare in una Zona Allagata.
 - **Fare Fuoco con un Trabucco** (3 Azioni): bersaglia una Zona a Gittata 2+ o l'Orda. Non è richiesta Linea di Vista. Precisione 3+ se un qualsiasi Sopravvissuto possiede Linea di Vista fino alla Zona bersaglio. Scegliere:
 - **Spargimento.** 6 dadi. Precisione 4+. 1 Danno.
 - **Grappolo.** 3 dadi. Precisione 4+. 2 Danni.
 - **Macigno.** 1 dado. Precisione 4+. 3 Danni.

Quando ogni Giocatore ha finito:

FASE DEGLI ZOMBIE

PASSO 1- ATTIVAZIONE: ATTACCARE O MUOVERSI

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

- Gli Zombie nella stessa Zona dove si trovano 1 o più Sopravvissuti li attaccano.
- Gli Zombie che non hanno Attaccato si Muovono.
- I Necromanti seguono regole speciali (vedi pagina 30).

Ogni Zombie si dirige verso i Sopravvissuti visibili, o in assenza di essi, verso il Rumore. Scegliere il percorso più breve. Se più percorsi hanno la stessa lunghezza, dividere gli Zombie in gruppi uguali.

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

PASSO 2 - GENERAZIONE

- Pescare sempre le carte Zombie 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 attivi.
- Non ci sono più miniature del tipo specificato? Tutti gli Zombie di quel tipo ottengono un'Attivazione Extra!

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 INFERTI	DANNI MIN. PER DISTRUGGERLO	PUNTI ESPERIENZA
1	Orco Deambulante	1	2	1	1
2	Orco Grassone / Orco Abominio (1)	1	3	2/3	1/5
3	Orco Corridore	2	1	1	1
4	Orco Necromante	1	2	1	1

(1) Abominio: Si ignorano i tiri Armatura.