

LA NOTTE DEI MORTI VIVENTI



IMAGE
TEN

A **ZOMBICIDE** GAME

CAPITOLI

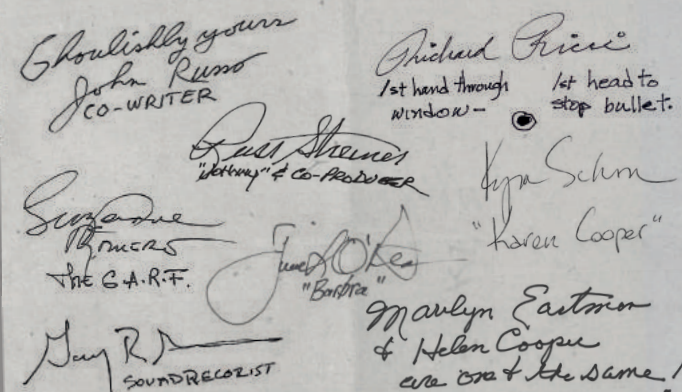
- **01 CONTENUTO** 3
- **02 LA NOTTE DEI MORTI VIVENTI** 5
- **03 PREPARAZIONE** 6
- **04 PANORAMICA DEL GIOCO** 8
 - FASE DEI GIOCATORI 8
 - FASE DEI GHOUL 8
 - FASE FINALE 8
 - VITTORIA O SCONFITTA 8
- **05 REGOLE BASE** 9
 - DEFINIZIONI UTILI 9
 - LINEA DI VISTA 10
 - MOVIMENTO 11
 - LEGGERE UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO 12
 - TIPI DI MUNIZIONI 12
 - EQUIPAGG. PER UCCIDERE I GHOUL E APRIRE LE BARRICATE 13
 - CARATTERISTICHE DI COMBATTIMENTO 13
 - SCHEDE IDENTITÀ A DUE FACCE: MODALITÀ ROMERO E ZOMBICIDE... 14
 - ESPERIENZA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ 14
- **06 INVENTARIO** 16
- **07 I GHOUL** 17
 - DEAMBULANTE 17
 - DEMOLITORE 17
 - GRASSONE 17
 - FAMILIARE 17
- **08 FASE DEI GIOCATORI** 18
 - MOVIMENTO 18
 - CERCARE 18
 - AZIONI DI PORTA 18
 - AZIONI DI BARRICATA 19
 - RIORGANIZZARE/SCAMBIARE 19
 - AZIONI DI COMBATTIMENTO 20
 - AZIONE IN MISCHIA 20
 - AZIONE A DISTANZA 20
 - NON FARE NIENTE 20
 - AZIONI CON L'AUTO 20
 - ENTRARE O USCIRE DA UN'AUTO 20
 - CAMBIARE POSTO IN UN'AUTO 21
 - GUIDARE UN'AUTO 21
- **09 FASE DEI GHOUL** 22
 - PASSO 1: ATTIVAZIONE 22
 - ATTACCARE 22
 - MOVIMENTO 23
 - PASSO 2: GENERAZIONE 24
 - CARTE DI APERTURA DI BARRICATE E PORTE 25
 - PENURIA DI MINIATURE 25
- **10 COMBATTIMENTO** 26
 - AZIONE IN MISCHIA 26

Nel 1967 eravamo ancora giovani, determinati e pieni di energia. Fare un film era un modo fantastico di esprimere la nostra creatività e adoravamo quello che facevamo. Poter trasformare un'idea in una sceneggiatura e poi in realtà e inviare un messaggio significativo che influenzasse e avesse un effetto sul pubblico era qualcosa che significava molto per noi.

Dopo avere passato molto tempo a raccontare le storie degli altri, si sviluppa il bisogno di raccontare la propria, ed è così che nacque *La Notte dei Morti Viventi*. Era qualcosa che ci tenevamo molto a fare, e così ci rimboccammo le maniche e la facemmo. Contro ogni aspettativa, realizzammo il film come credevamo che dovesse essere realizzato... e il resto è storia.

Non immaginavamo l'impatto che il film avrebbe avuto, diventando il progenitore del genere Zombie e della cultura che poi continuò a evolversi e a "contaminare" le masse. Ora, 53 anni dopo, vederlo trasformato in un gioco da tavolo splendidamente prodotto è per noi fonte di orgoglio e di entusiasmo. È con grande piacere che diamo il benvenuto a tutti i giocatori che guarderanno il film per la prima volta grazie a questo gioco e siamo entusiasti per i fan del film che potranno rivivere la storia.

Grazie a tutti voi da parte del cast e della troupe de *La Notte dei Morti Viventi*.



- AZIONE A DISTANZA 27
 - ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI 27
 - FUOCO AMICO 28
- ATTACCO CON L'AUTO 28
- **11 TRATTI DELLE ARMI** 28
 - RICARICA 28
 - CECCHINO 28
- **12 EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE** 29
 - SHOTGUN DI MAMMA 29
 - MOLOTOV 29
 - WINCHESTER CON MIRINO 29
 - TORCIA 30
- **13 CAMPI DI GRANO E BOSCHI** 31
- **14 MODALITÀ DI GIOCO AGGIUNTIVE** 32
 - MODALITÀ ULTRAROSSA 32
 - REGOLARE LA DIFFICOLTÀ 32
- **15 SCENE** 33
- **16 ABILITÀ** 46
- **17 INDICE ANALITICO** 47
 - RICONOSCIMENTI 47
 - RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO 48

01 CONTENUTO

6 TESSERE DI GIOCO
(A DUE FACCE)

6 SCHEDE IDENTITÀ
(A DUE FACCE)

66 MINIATURE

12 Sopravvissuti



Barbra
(Modalità Romero)



Ben
(Modalità Romero)



Tom
(Modalità Romero)



Harry
(Modalità Romero)



Helen
(Modalità Romero)



Judy
(Modalità Romero)



Barbra
(Modalità Zombicide)



Ben
(Modalità Zombicide)



Tom
(Modalità Zombicide)



Harry
(Modalità Zombicide)



Helen
(Modalità Zombicide)



Judy
(Modalità Zombicide)

54 Ghoul



28 Deambulanti



12 Demolitori



12 Grassoni



2 Familiari



REGOLAMENTO • LA NOTTE DEI MORTI VIVENTI

111 CARTE

65 Carte Equipaggiamento

7 Equipaggiamento di Partenza

- Gamba del Tavolo.....x3
- Martello da Falegname.....x1
- Piede di Porco.....x1
- Svitabulloni.....x1
- Winchester 94.....x1

11 Equipaggiamento a Distanza

- Canne Mozze.....x4
- Ithaca M37.....x2
- Smith & Wesson Modello 10.....x2
- Uzi.....x2
- Winchester 94.....x1

11 Equipaggiamento in Mischia

- Ascia.....x1
- Katana.....x2
- Machete.....x4
- Mazza da Baseball.....x2
- Motosega.....x2

24 Equipaggiamento Casalingo

- Assi.....x6
- Cartucce a Volontà.....x3
- Fluido Infiammabile.....x2
- Karen? Povera Piccola!.....x4
- Mirino.....x2
- Proiettili a Volontà.....x3
- Torcia Elettrica.....x2
- Vaso per Conserve.....x2

11 Equipaggiamento Speciale

- Molotov.....x2
- Shotgun di Mamma.....x4
- Torcia.....x3
- Winchester con Mirino.....x2

1 Carta di Consultazione dell'Auto

46 Carte Ghoul



25 SEGNALINI

Barricata (aperta/chiusa)..... x11

Porta (aperta/chiusa).....x5

Scale (passaggio aperto/barricata).....x1

Generazione Ghoul (Rosso/Rosso).....x3

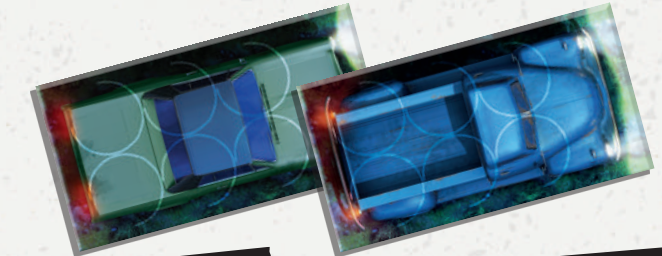
Generazione Ghoul (Rosso/Viola).....x1

Generazione Ghoul (Rosso/Bianco).....x1

Generazione Ghoul (Rosso/Giallo).....x1

Primo Giocatore.....x1

Auto (Auto di Johnny/Camioncino di Ben).....x1



6 Dadi

12 Basi colorate dei Sopravvissuti



48 Segnapunti

6 Plance dei Sopravvissuti



02 LA NOTTE DEI MORTI VIVENTI

A causa della situazione di emergenza e del pericolo a cui si trova esposta la vita di un incalcolabile numero di cittadini, questa stazione radio terrà aperti i suoi microfoni ventiquattro ore su ventiquattro. Assieme a centinaia di altre stazioni di tutte le parti del paese e alle principali reti televisive, faremo del nostro meglio per tenere informati gli ascoltatori di minuto in minuto circa gli sviluppi della situazione.

Per il momento, a quanto risulta dai fatti, il paese è sommerso da un'ondata di omicidi commessi da un esercito di non meglio identificati assassini. Gli omicidi hanno luogo nelle città, nei villaggi e in aperta campagna senza che essi appaiano minimamente giustificati. Sembra l'esplosione di una vera e propria follia delinquenziale. Abbiamo raccolto qualche descrizione dei responsabili che, a detta dei testimoni, hanno l'aspetto di persone normali per quanto diano l'impressione di agire in stato di trance. Non siamo pertanto in grado di dire quali siano le misure da prendere per difendersi da questi cosiddetti "mostri", le stesse autorità competenti di fronte all'eccezionalità del caso dimostrano di essere del tutto disorientate e non ci risulta che finora sia stata presa una qualche iniziativa per controllare il diffondersi del fenomeno. Polizia, pompieri e organizzazioni sanitarie sono letteralmente paralizzate dal volume delle chiamate di soccorso. Corre voce che in vari stati si stia considerando l'opportunità di mobilitare la Guardia Nazionale, ma tale supposizione non ha avuto fino a questo momento alcuna conferma ufficiale.

L'unica dichiarazione che la stampa è riuscita ad ottenere dalle autorità è il consiglio di non muoversi dalle proprie abitazioni, di non azzardarsi assolutamente ad uscire all'aperto fino a che non sarà spiegata la natura di questi eccezionali avvenimenti e non sarà stabilita una precisa linea di condotta. A questo riguardo vi preghiamo di voler rimanere in ascolto sulle vostre abituali stazioni per poter tempestivamente conoscere le eventuali comunicazioni delle autorità. Gli impiegati e gli operai sono stati invitati a rimanere ai loro posti di lavoro evitando di tentare in alcun modo di raggiungere le loro abitazioni. Malgrado ciò, però, le strade purtroppo risultano ancora molto affollate e noi quindi ci associamo nell'esortare i cittadini a non muoversi dai luoghi ove essi attualmente si trovano, per il momento è l'unico sistema di difesa che appaia veramente efficace.

La Notte dei Morti Viventi è un gioco collaborativo in cui da 1 a 6 giocatori vestono i panni dei Sopravvissuti del film contro i Ghoul controllati dal meccanismo stesso del gioco. **E se vi foste trovati voi in quella situazione? Sareste sopravvissuti alla notte e vi sareste imposti come eroi?**

I giocatori scelgono uno scenario, chiamato Scena, e completano i suoi Obiettivi, uccidendo più Ghoul possibile nel corso della partita. Arrivano sempre più mostri man mano che le ore della notte trascorrono, e le tattiche che usano sono micidiali. Non fate troppo affidamento sulle vostre difese, perché le barricate potrebbero crollare in qualsiasi momento! I Sopravvissuti usano tutte le armi che riescono a trovare per uccidere i Ghoul e rallentare l'invasione. Migliore è l'arma, più alto è il computo delle vittime, più Ghoul compariranno, attratti dal massacro!

La vostra arma migliore, tuttavia, è la collaborazione. Tutti i giocatori vincono o perdono assieme e soltanto grazie al lavoro di squadra i Sopravvissuti potranno migliorare, sbloccare potenti Abilità e accedere alle armi migliori. La collaborazione è essenziale per la sopravvivenza e la vittoria!

E SE...?

La Notte dei Morti Viventi è un classico film dell'orrore incentrato sulle paure e le paranoie della fine degli anni '60. Ma soprattutto è il primo film che fa uso degli zombie nello stile che tutti amiamo e conosciamo! Le persone comuni rivelano il loro vero volto e le loro motivazioni e diventano dei mostri a loro volta quando vengono circondati dai Ghoul affamati di carne. Il gioco de **La Notte dei Morti Viventi** vi permette di interpretare i vostri Sopravvissuti preferiti nel film. Molti elementi e scene del gioco ricreano le atmosfere e le situazioni del film. Potete rigiocarle in ogni modo che vorrete, sprofondando in un gorgo di terrore crescente o giocando in una modalità più carica di azione. E se i Sopravvissuti avessero collaborato e si fossero fidati gli uni degli altri fin dall'inizio? E se avessero tentato di sopravvivere da soli, anziché ascoltare la TV e la radio? Ora tocca a voi scrivere la sceneggiatura.



03 PREPARAZIONE

Una partita a **La Notte dei Morti Viventi** richiede 6 Sopravvissuti, distribuiti nel modo che si preferisce tra i giocatori. Si consiglia ai giocatori esordienti di giocare una partita usando un singolo Sopravvissuto, al fine di prendere dimestichezza rapidamente con le regole. Un giocatore veterano può invece controllare facilmente l'intera squadra di 6 Sopravvissuti e fare fuoco e fiamme per sopravvivere a quella fatidica notte!

- 1 Scegliere una Scena.
- 2 Collocare le tessere come indicato dalla Scena.
- 3 Collocare le Zone di Generazione, i segnalini e le miniature come indicato dalla Scena.
- 4 Selezionare 6 Sopravvissuti e distribuirli tra i giocatori come si preferisce. I giocatori ricevono sia le versioni Romero che le versioni Zombicide dei Sopravvissuti scelti. Poiché collaborano contro il gioco, tutti i giocatori fanno parte della stessa squadra. I giocatori si siedono attorno al tavolo nell'ordine che preferiscono.

5 I giocatori prendono 1 Plancia per ognuno dei loro Sopravvissuti, collocano la Scheda Identità del Sopravvissuto su di essa, mostrando la **Modalità Romero** (in bianco e nero) a meno che la Scena non richieda altrimenti. Prendono 2 basi di plastica colorate e le assegnano alle miniature del loro Sopravvissuto per identificarle facilmente. Prendono inoltre 8 segnapunti di plastica corrispondenti al colore delle loro basi.

6 Suddividere le carte Equipaggiamento seguenti in mazzi separati. Sono ripartite per categorie in base ai colori, come mostrato dal loro dorso.

- Equipaggiamento di Partenza (**Grigio**).
- Equipaggiamento a Distanza (**Verde**).
- Equipaggiamento in Mischia (**Rosso**).
- Equipaggiamento Casalingo (**Marrone**).
- Equipaggiamento Speciale (**Blu**).
- Collocare la carta di Consultazione dell'Auto a portata di mano di tutti i giocatori. Questa carta funge da promemoria delle regole e delle statistiche delle Auto e non appartiene a nessun giocatore specifico.



Esempio di Preparazione della Scena 1.

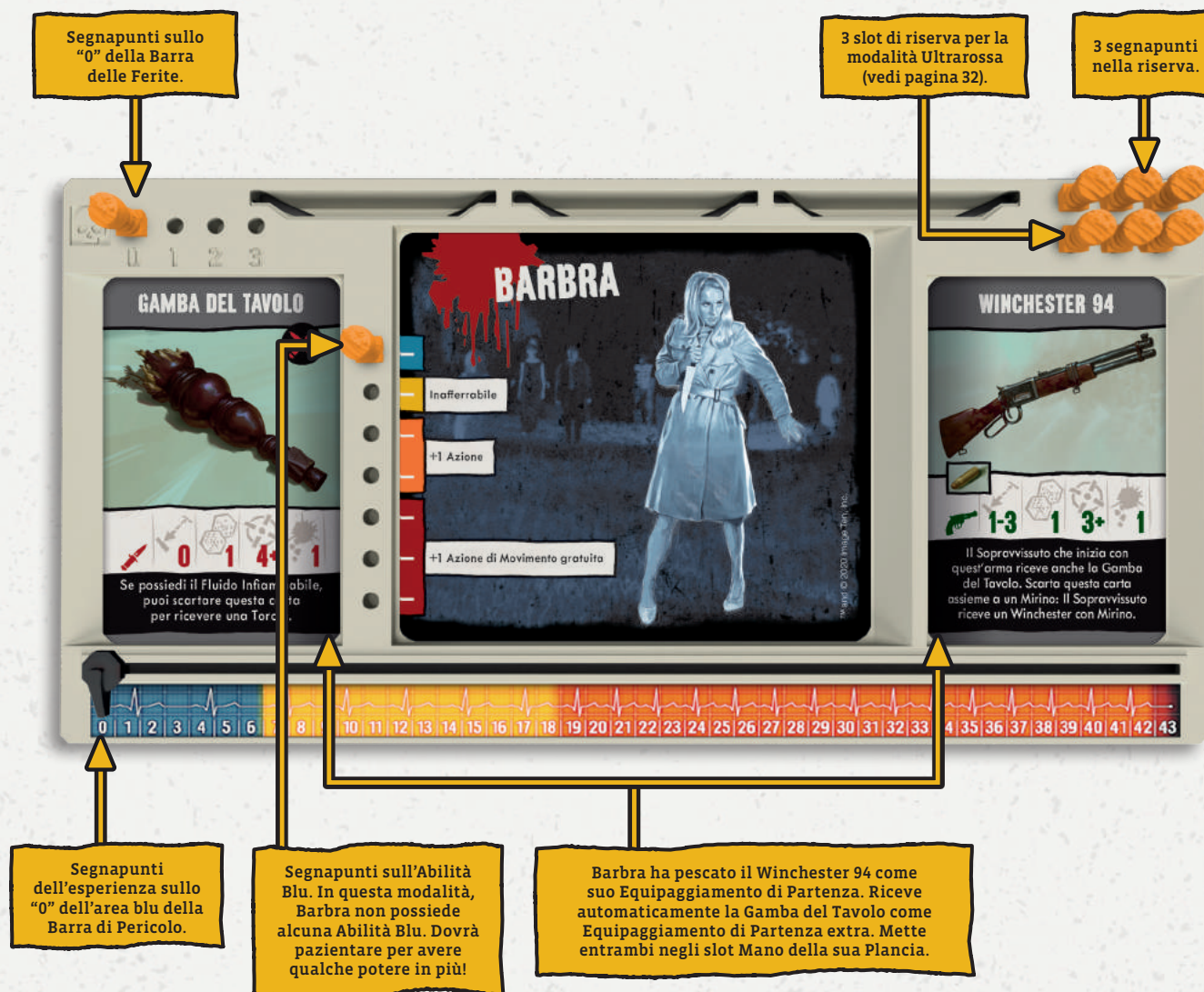
7 Prendere tutte le carte Equipaggiamento di Partenza **tranne 1 Gamba del Tavolo** e distribuirle casualmente tra i Sopravvissuti. Ogni Sopravvissuto inizia la partita con almeno 1 carta. Il Sopravvissuto che riceve il Winchester 94 **riceve anche la carta Gamba del Tavolo** che era stata messa da parte.

8 Mescolare e collocare le carte Ghoul, le carte Equipaggiamento in Mischia, a Distanza e Casalingo nei loro rispettivi mazzi e collocarli a faccia in giù accanto al tabellone.

9 Collocare le miniature che rappresentano i Sopravvissuti scelti sull'Area o sulle Aree di Partenza indicate dalla Scena.

10 Ogni giocatore colloca la Plancia o le Plance dei suoi Sopravvissuti di fronte a sé. Assicurarsi che il segnapunti dell'esperienza si trovi sulla casella "0" dell'area blu della Barra di Pericolo. Poi collocare un segnapunti sulla casella "0" della Barra delle Ferite e un altro segnapunti sullo slot della prima Abilità (blu). Collocare il resto dei segnapunti sugli slot di riserva sulla parte alta della Plancia. L'Equipaggiamento di Partenza va collocato in uno slot Mano della Plancia (vedi pagina 16).

11 Il giocatore che possiede il Winchester 94 come suo Equipaggiamento di Partenza è il primo giocatore e riceve il segnalino Primo Giocatore.



04 PANORAMICA DEL GIOCO

Ricordi quando eravamo piccoli e abitavamo qui attorno? Fu proprio da laggiù in fondo che saltai fuori all'improvviso da dietro un albero facendoti paura e il nonno arrabbiato mi disse: "Tu finirai all'inferno, ragazzo!"

La Notte dei Morti Viventi 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 tre 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 i Ghoul, muoversi sul tabellone e svolgere altri compiti per conseguire i vari Obiettivi della Scena.

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 18.

FASE DEI GHOUL

Tutti i Ghoul sul tabellone si attivano e spendono un'Azione attaccando un Sopravvissuto nella loro Zona oppure, se non possono attaccare nessuno, muovendosi verso i Sopravvissuti.

Alcuni Ghoul, chiamati Demolitori, possono aprire le Barricate quando inizia la Fase dei Ghoul, aprendo un varco agli invasori.

Una volta che tutti i Ghoul hanno effettuato le loro Azioni, nuovi Ghoul compaiono in tutte le Zone di Generazione attive sul tabellone.

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

FASE FINALE

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

VITTORIA O SCONFITTA

La partita è persa quando un Sopravvissuto è stato eliminato, quando gli Obiettivi della Scena non possono più essere completati o quando si verifica una specifica condizione di sconfitta.

La partita è vinta immediatamente quando tutti gli Obiettivi della Scena sono stati completati.

La Notte dei Morti Viventi è un gioco collaborativo, quindi tutti i giocatori vincono e perdono insieme.



05 REGOLE BASE

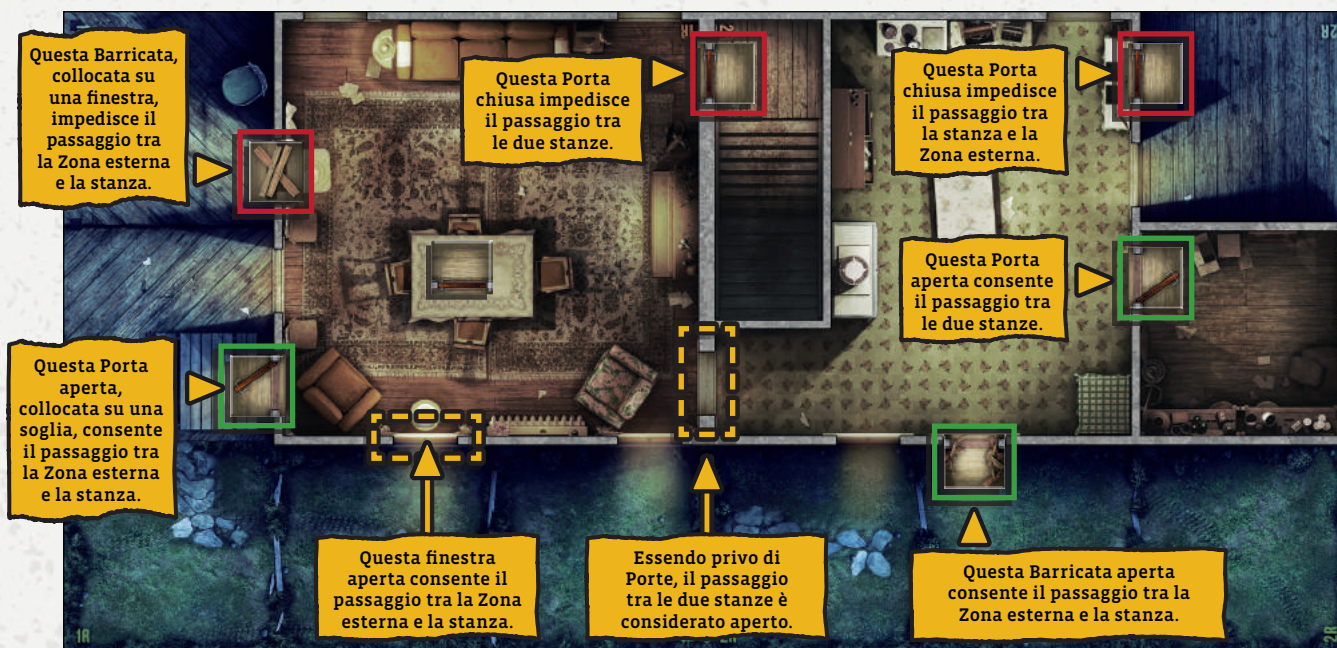
- *Ti prenderanno, Barbra!*
- *Su, andiamo, non fare il bambino!*
- *Attenta, ti prenderanno! Guarda, eccone uno che arriva!*
- *Bada che ti sente...*
- *Eccolo, eccolo! Io me la batto!*
- *Johnny! Johnny! Aiutami!*

DEFINIZIONI UTILI

Personaggio: Un Sopravvissuto o un Ghoul.

Apertura: Una Barricata aperta, una Porta aperta (o assente) o una finestra aperta, che consente di passare da una Zona a quella accanto.

Zona: All'interno di un edificio, una Zona è una singola stanza (ad eccezione del granaio). All'esterno, una Zona è un'area tra segni lineari sul terreno, i muri degli edifici, e/o il bordo del tabellone.



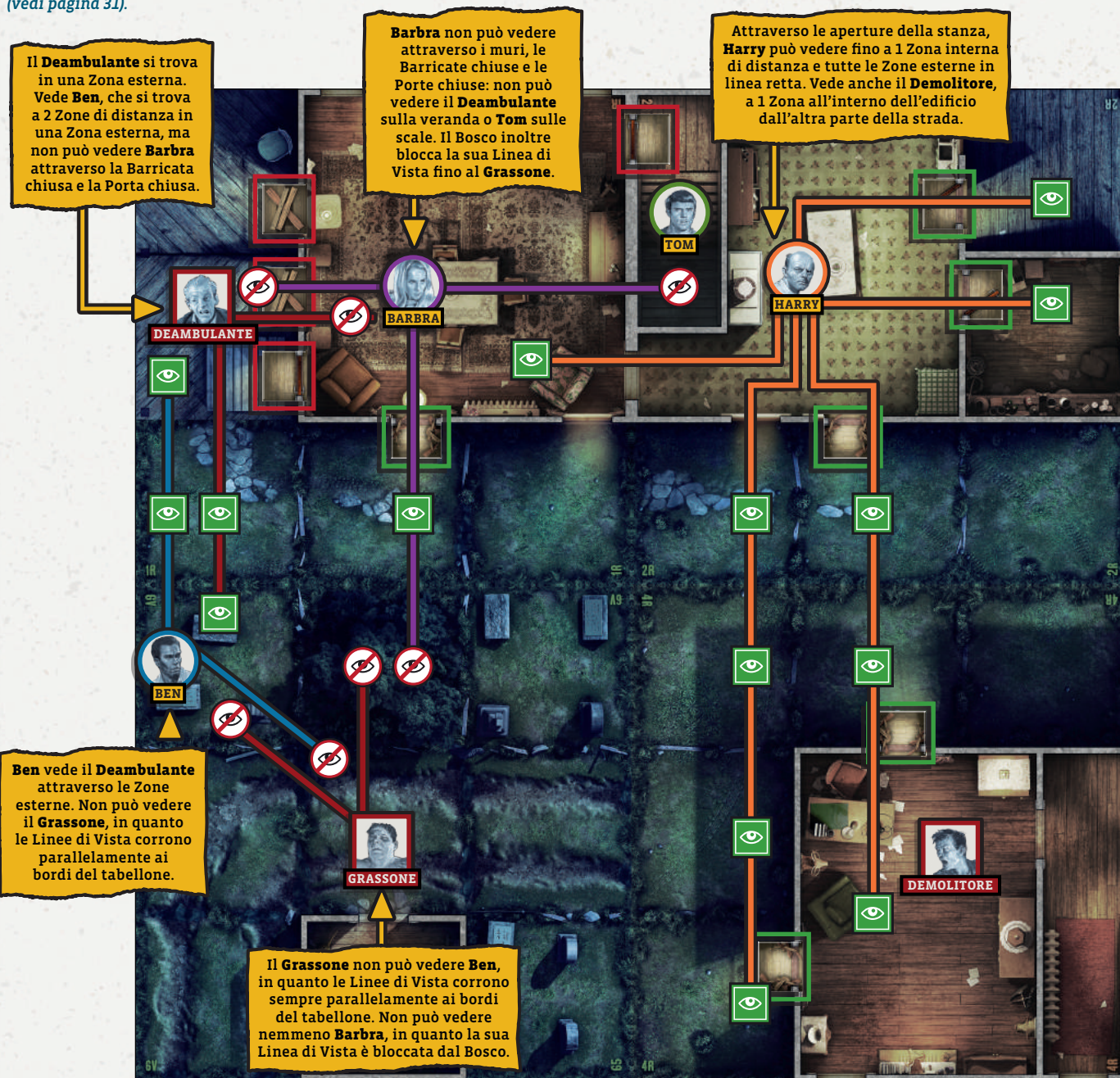
LINEA DI VISTA

La Linea di Vista definisce se i Personaggi possono vedersi a vicenda. Per esempio, se un Sopravvissuto può vedere un Ghoul attraverso l'apertura di una porta, da una stanza a un'altra, attraverso un campo ecc.

Nelle Zone esterne, 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 bordo del tabellone.

Nelle Zone interne, 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 una Zona interna a una Zona esterna o viceversa, la Linea di Vista può attraversare un qualsiasi numero di Zone esterne in linea retta, ma soltanto 1 Zona interna all'edificio.

NOTA: Le Barricate chiuse e le Porte chiuse interrompono le Linee di Vista. Ai Campi di Grano e ai Boschi si applicano regole speciali sulle Linee di Vista (vedi pagina 31).



MOVIMENTO

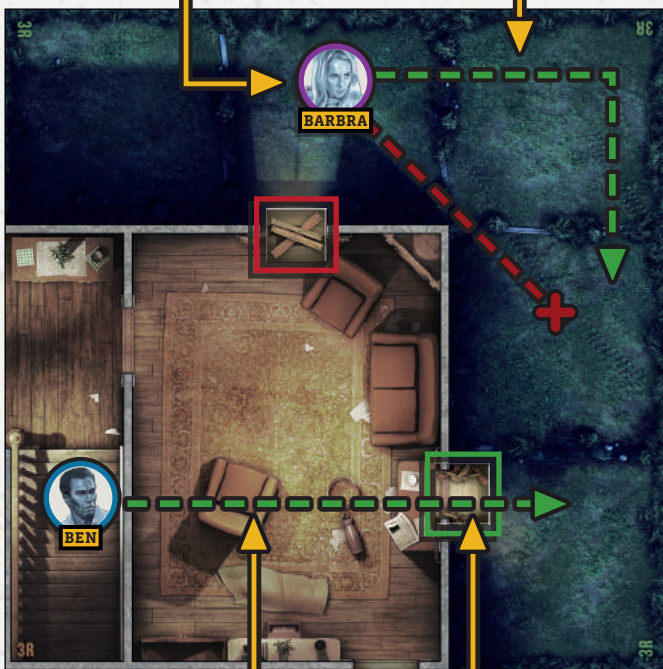
I Personaggi possono muoversi da una Zona alla successiva, purché la prima Zona condivida almeno un bordo con la Zona di destinazione. Gli angoli non contano; questo significa che i Personaggi non possono muoversi in diagonale.

Nelle Zone esterne, il movimento da una Zona all'altra è privo di restrizioni. Tuttavia, i Personaggi devono passare attraverso una porta (o un'apertura) per muoversi da una Zona interna a una esterna e viceversa.

Nelle Zone interne, i Personaggi possono muoversi da una Zona all'altra fintanto che queste Zone sono collegate da un'apertura (come una porta aperta o una finestra aperta). La posizione della miniatura all'interno della Zona e la disposizione dei muri non contano, fintanto che le Zone condividono un'apertura.

I Personaggi si muovono attraverso le Zone che condividono almeno 1 bordo. **Barbra** non può raggiungere la sua Zona di destinazione muovendosi diagonalmente.

Barbra si muove prima in questa Zona. Poi si muove di nuovo fino alla sua Zona di destinazione.



Per uscire dall'edificio, **Ben** prima si muove attraverso l'apertura per entrare in soggiorno.

Poi passa attraverso la Barricata aperta per raggiungere la Zona esterna. Non può muoversi attraverso la Barricata chiusa.



LEGGERE UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO

Ho trovato un fucile e dei proiettili. Oh, e queste.
Porge un paio di scarpe vecchie

La Notte dei Morti Viventi contiene molte carte Equipaggiamento. Quelle che i Sopravvissuti usano per uccidere i Ghoul mostrano le caratteristiche di Combattimento sul fondo:



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



Le armi in Mischia mostrano il simbolo Mischia. Hanno un valore di Gittata 0 e quindi possono essere usate solo nella stessa Zona in cui si trova il Sopravvissuto. Vengono usate con le Azioni in Mischia (vedi pagina 20).



Le Gambe del Tavolo e le Mazze da Baseball sono armi in Mischia.



Le armi a Distanza mostrano il simbolo Distanza. Hanno un valore di Gittata massima pari a 1 o più. Vengono usate con le Azioni a Distanza (vedi pagina 20). Attaccare a Gittata 0 con un'arma a Distanza è considerato comunque un'Azione a Distanza.



I Winchester 94 e i Canne Mozze sono armi a Distanza.



• TIPI DI MUNIZIONI

Le armi a Distanza usano le munizioni per uccidere i Ghoul. Hanno munizioni infinite (buon divertimento!). Tuttavia, non usano lo stesso tipo di munizioni.



Le armi con il simbolo **Proiettili** sparano munizioni di calibro più piccolo contro i Ghoul. La carta Proiettili a Volontà fornisce a queste armi l'utile possibilità di ripetere il tiro dei dadi.



Le armi con il simbolo **Cartucce** usano munizioni di calibro più grosso. La carta Cartucce a Volontà consente di ripetere il tiro dei dadi, cosa che potrebbe tornare utile contro i bersagli più resistenti.

● **EQUIPAGGIAMENTO PER UCCIDERE I GHOUL E APRIRE LE BARRICATE**

Lei dev'essere proprio matto.
Qui c'è un milione di finestre.



Le carte Equipaggiamento che consentono di aprire le Barricate (vedi pagina 19) mostrano questo simbolo.



Le carte Martello da Falegname e Svitabulloni possono aprire le Barricate. Conservatele per le situazioni di emergenza!



● **CARATTERISTICHE DI COMBATTIMENTO**

Le armi mostrano varie caratteristiche di Combattimento utili per uccidere i Ghoul in molti modi ingegnosi.

Doppia: Chi tiene in mano armi Doppie con lo stesso nome in ogni slot Mano (vedi pagina 16) può usarle entrambe con una singola Azione (devono mirare alla stessa Zona).

GAMBA DEL TAVOLO

Se possibile, puoi usare questa arma per riversare la tua...

Tipo di Arma: Questo Equipaggiamento è un'arma in Mischia.

Danni: I Danni inferti con ogni successo. I Danni non sono cumulativi nel caso di più successi.

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

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 insuccessi.

WINCHESTER 94

Il Sopravvissuto che in questa carta riceve un Winchester con...

Tipo di Munizioni: Questo Equipaggiamento usa i Proiettili.

Tipo di Arma: Questo Equipaggiamento è un'arma a Distanza.

Danni: I Danni inferti con ogni successo. I Danni non sono cumulativi nel caso di più successi.

Gittata: Il numero minimo e massimo di Zone che l'arma può raggiungere. 1-3 indica che può essere usata per fare fuoco da 1 a 3 Zone di distanza, né più, né meno, ed entro Linea di Vista.

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 insuccessi.

SCHEDE IDENTITÀ A DUE FACCE: MODALITÀ ROMERO E ZOMBICIDE

Se lavoriamo tutti assieme, possiamo sistemare questo posto in un batter d'occhio. Quassù c'è tutto quello che ci serve.



*Ogni Sopravvissuto compare in due modalità:
quella Romero, incentrata sulla tensione e sul terrore,
e quella Zombicide, incentrata sull'azione.*

Le Schede Identità dei Sopravvissuti hanno due facce. Possono essere girate sull'una o sull'altra nel corso della partita, quando la fiducia tra i Sopravvissuti cresce, o quando i Familiari (vedi pagina 17) compaiono. La descrizione della Scena scelta indica quando è possibile girare le Schede Identità da una modalità all'altra.

La **Modalità Romero** (il lato in bianco e nero) mostra la versione cinematografica del Sopravvissuto. I giocatori interpretano normali cittadini che si ritrovano ad affrontare eventi terrificanti e sono inseguiti da Ghoul affamati di carne umana. Dovranno prendere decisioni cruciali se vogliono essere sicuri di sopravvivere. Di chi fidarsi?

La **Modalità Zombicide** (il lato a colori) mostra un Sopravvissuto alternativo, più potente. I giocatori interpretano eroi abituati ad agire in squadra che cercano di distruggere il maggior numero di Ghoul possibile perché è divertente! Cosa sarebbe successo se i Sopravvissuti del film avessero agito in questa modalità?

ESPERIENZA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ

- Sì, perché non sono dotati di forza normale, io ne ho uccisi tre senza difficoltà.
- Non ha sentito quando le ho detto che hanno rovesciato la nostra macchina?!
- Beh, se erano in quattro o cinque è naturale.
- Ecco, appunto! Qui non si tratta di cinque o magari dieci, qui ne avremo venti o trenta, o forse anche un centinaio! E quando ci assaliranno voglio vedere che cosa farà lei!

Per ogni Ghoul ucciso, un Sopravvissuto guadagna 1 punto esperienza e avanza di una tacca sulla sua Barra di Pericolo. Alcuni elementi del gioco, come per esempio la costruzione delle Barricate, forniscono punti esperienza aggiuntivi.



Esistono quattro Livelli di Pericolo: Blu, Giallo, Arancione e Rosso. A ogni Livello di Pericolo, un Sopravvissuto ottiene una nuova **Abilità** (vedi pagina 46) che gli sarà di aiuto nel corso della Scena. Le Abilità si aggiungono le une alle altre man mano che il Livello di Pericolo sale.

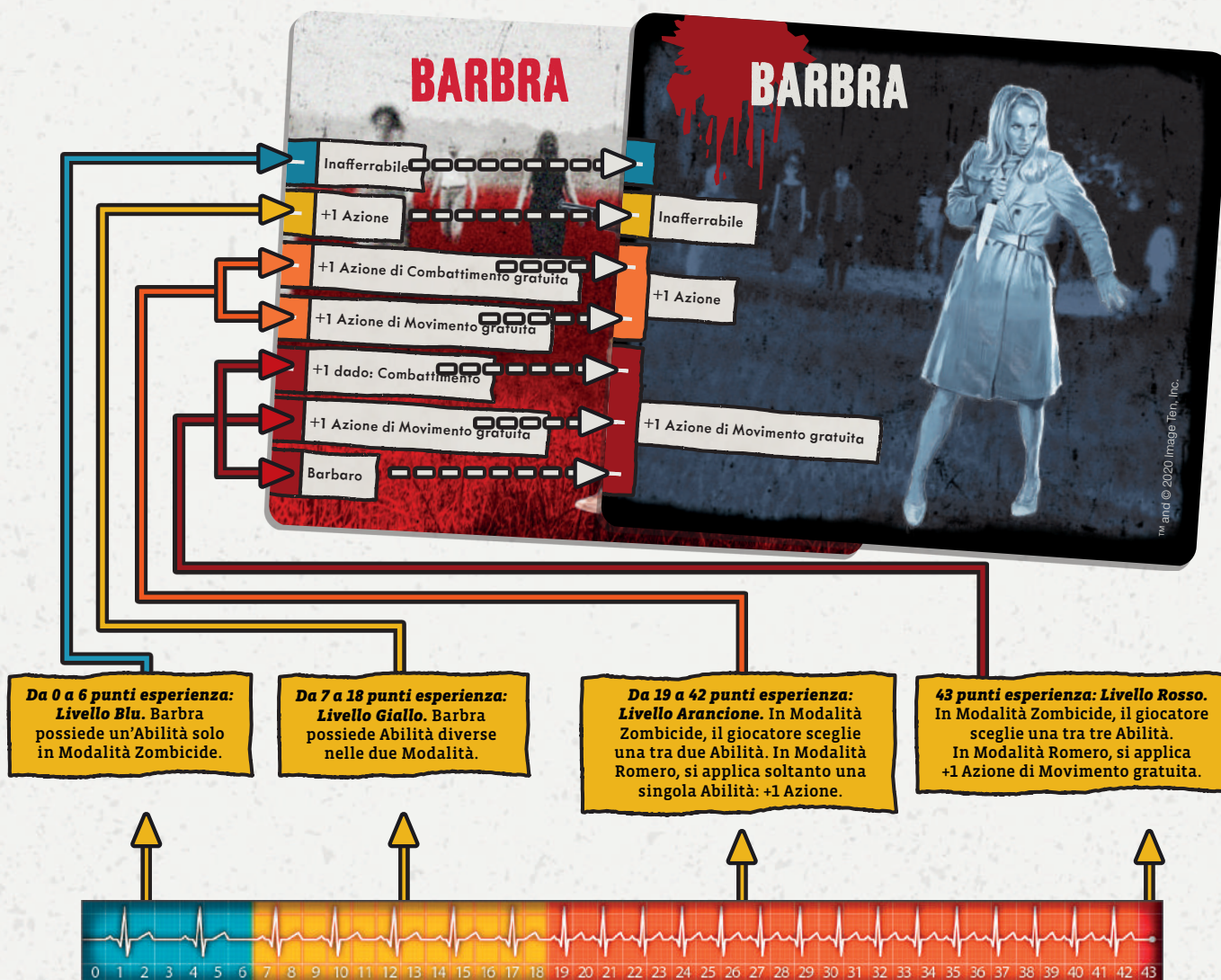
In **Modalità Romero**, i Sopravvissuti non possiedono alcuna Abilità al Livello Blu. Ne ottengono una ai Livelli Giallo, Arancione e Rosso. In **Modalità Zombicide**, i Sopravvissuti possiedono un'Abilità al Livello Blu e ottengono un'Azione aggiuntiva al Livello Giallo. Una volta arrivati al Livello Arancione, scelgono un'Abilità tra le 2 indicate a quel Livello. Questo processo si ripete al Livello Rosso, scegliendo un'Abilità tra le 3 mostrate a quel Livello.

Man mano che le nuove Abilità vengono sbloccate, il giocatore colloca nuovi segnapunti sulla Plancia del Sopravvissuto per indicarle. **Questi segnapunti non si spostano quando la Scheda Identità passa da una Modalità all'altra, quindi assicuratevi di controllare quali Abilità volete sul lato Zombicide della Scheda Identità prima di collocare i segnapunti!**

L'avanzamento di esperienza, tuttavia, ha un effetto collaterale. **Quando un giocatore pesca una carta Ghoul per una Zona di Generazione, deve leggere la linea che corrisponde al Sopravvissuto con il Livello di Pericolo più alto** (vedi pagina 24). Più forte è il Sopravvissuto, più Ghoul appaiono.

DEAMBULANTI 01

- Livello Rosso:** 7 Deambulanti
- Livello Arancione:** 5 Deambulanti
- Livello Giallo:** 3 Deambulanti
- Livello Blu:** 1 Deambulante



06 INVENTARIO

Veda di trovare dei pezzi di legno, delle tavole con cui sbarrare porte e finestre.

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



Ogni slot Mano può contenere 1 carta Equipaggiamento. Le armi e gli altri oggetti negli slot Mani possono essere usati normalmente.

Lo Zaino può contenere fino a 3 carte Equipaggiamento. Le caratteristiche e gli effetti di gioco descritti sulle carte Equipaggiamento non possono essere utilizzati finché quelle carte non saranno spostate in uno slot Mano. Le carte equipaggiamento con la dicitura "Può essere usata nello Zaino" possono essere usate indiscriminatamente mentre si trovano negli slot Mani o Zaino.

Gli slot Zaino possono custodire qualsiasi carta arma che il Sopravvissuto non stia usando attualmente. Il Sopravvissuto non può usare il Martello da Falegname finché non lo sposta su uno slot Mano.



La carta Equipaggiamento Cartucce a Volontà, che recita "Può essere usata nello Zaino", fornisce comunque il suo effetto di gioco al Sopravvissuto.



Entrambe le mani vengono usate per il Combattimento. Il Sopravvissuto può effettuare Azioni a Distanza con l'Ithaca M37 e Azioni in Mischia con l'Ascia

07 I GHOUL

Finora, le uniche descrizioni e gli unici indizi che si hanno riguardo ai mostri provengono dai testimoni terrorizzati di alcune uccisioni. Questi testimoni oculari descrivono gli assassini come "persone dall'aspetto comune", "mostri deformi", "persone che sembrano in trance" e "creature che sembrano persone ma si comportano come animali." Alcuni testimoni oculari affermano di avere visto vittime che sembravano fatte a pezzi. Questa macabra storia ha avuto inizio con la segnalazione del massacro di una famiglia di sette persone in una casa rurale nei pressi di Gulfport, Louisiana. Da allora, i rapporti di uccisioni arbitrarie si sono susseguiti a valanga fino ad instaurare un regno di terrore che ha reclamato aree casuali e scollegate di buona parte degli Stati Uniti orientali e centro-occidentali.

La Notte dei Morti Viventi presenta 4 tipi di Ghoul. Ognuno di essi può spendere una singola Azione quando si attiva. Un Ghoul viene ucciso non appena viene colpito da un attacco che infligge il valore minimo di Danni richiesti. Il Sopravvissuto che ha inflitto i Danni guadagna immediatamente 1 punto esperienza.

DEAMBULANTE

Non sono dotati di forza normale.



I Deambulanti sono i Ghoul più comuni. Sembrano deboli, ma la loro vera forza sta nei numeri!

Ferite inflitte: 1

Per eliminarli: 1 Danno

DEMOLITORE

Vedrà che fra non molto cercheranno di rientrare. Per ora hanno paura.

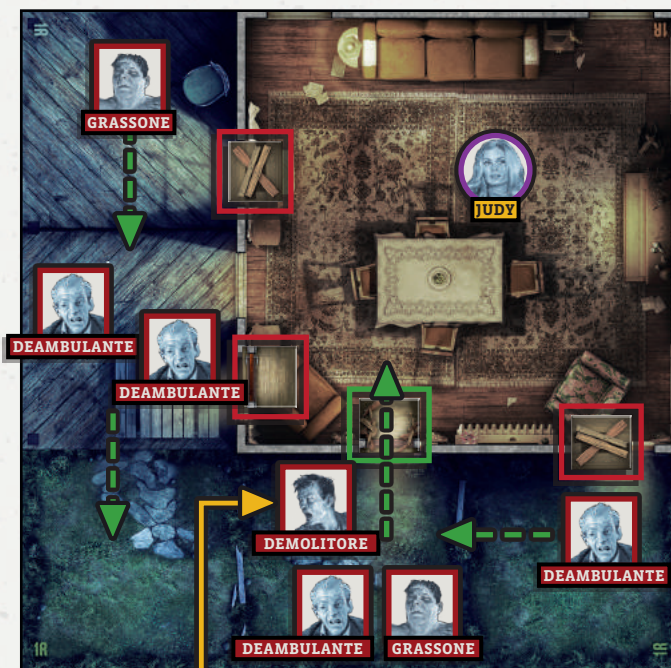
Mattoni, bastoni, pietre: i Demolitori usano tutto ciò che trovano per aprire le Barricate e liberare la strada all'invasione dei Ghoul.



Ferite inflitte: 1

Per eliminarli: 1 Danno

Regola speciale: I Demolitori possono aprire le Barricate e le Porte chiuse che bloccano il loro percorso verso i Sopravvissuti (vedi pagina 22).



I Demolitori "sfondano" le Barricate e le Porte chiuse dei Sopravvissuti affinché l'intera orda dei Ghoul possa passare. Teneteli sempre d'occhio!

GRASSONE

Dovrei darla in pasto a quei cannibali!



I Grassoni, generati dai cittadini più robusti (ma comunque morti), sono la forza d'urto dei Ghoul. Ignorano tutti i Danni tranne quelli dei colpi più potenti e possono strappare gli arti senza difficoltà. La loro grossa stazza è sufficiente a riparare i loro simili più piccoli.

Ferite inflitte: 2

Per eliminarli: 2 Danni

FAMILIARE

No... No... No! Johnny! Qualcuno mi aiuti!



I Familiari possono essere cari amici o parenti che i Sopravvissuti un tempo conoscevano e che ora si sono trasformati in Ghoul. Quando sono nei paraggi, hanno un profondo impatto sul morale dei Sopravvissuti, suscitando in loro una sensazione di rovina imminente.

Ferite inflitte: 1

Per eliminarli: 1 Danno

Regola speciale: Fintanto che 1 o più Familiari si trovano sul tabellone, tutti i Sopravvissuti in Modalità Zombicide passano alla Modalità Romero. **Questi Sopravvissuti passano di nuovo alla Modalità Zombicide non appena i Familiari sono stati tutti rimossi dal tabellone.** È importante ricordare che le Abilità dei Sopravvissuti vengono alterate quando passano da una Scheda Identità all'altra.

08 FASE DEI GIOCATORI

All'inizio degli avvenimenti in corso, la radio e la TV consigliavano di rifugiarsi in luoghi chiusi, con porte e finestre ben sprangate. Ma essendo cambiata la situazione, siamo adesso in grado di fornirvi nuove istruzioni.

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

MOVIMENTO

Un Sopravvissuto si muove da una Zona a un'altra Zona adiacente, ma non può muoversi attraverso muri, Barricate o Porte chiuse.

- Un Sopravvissuto deve spendere 1 Azione aggiuntiva per ogni Ghoul che si trova nella Zona che egli cerca di lasciare.
- Entrare in una Zona che contiene dei Ghoul 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 46).

ESEMPIO: Helen si trova in una Zona con 2 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 Ghoul, Helen avrebbe avuto bisogno di 4 Azioni (3+1) per muoversi!

CERCARE

È possibile Cercare solo nelle Zone interne di un edificio e solo se non ci sono Ghoul nella Zona. Il giocatore pesca una carta da un mazzo dell'Equipaggiamento. Dopodiché può collocarla nell'inventario del Sopravvissuto, riorganizzandolo gratuitamente, o scartarla immediatamente.

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

- I Sopravvissuti in Modalità Romero possono pescare soltanto dal mazzo dell'Equipaggiamento Casalingo.
- I Sopravvissuti in Modalità Zombicide possono pescare dai mazzi dell'Equipaggiamento in Mischia, a Distanza o Casalingo.

Quando un mazzo dell'Equipaggiamento si esaurisce, si rimescolano tutte le carte scartate per formare un nuovo mazzo.

NOTA: È importante controllare la Scena scelta, in quanto molte di esse prevedono delle regole speciali per Cercare. Per esempio, cercare Equipaggiamento in Mischia o a Distanza potrebbe essere possibile soltanto nelle Zone designate.

AZIONI DI PORTA

Il Sopravvissuto apre o chiude una Porta nella sua Zona, e solo se non ci sono Ghoul in quella Zona. Il segnalino Porta viene girato di conseguenza.

Chiudere o aprire una Porta può alterare i percorsi dei Ghoul fino ai Sopravvissuti (vedi pagina 23).

SEGNALINO SCALE

Il segnalino Scale è considerato una Porta e viene giocato come tale.

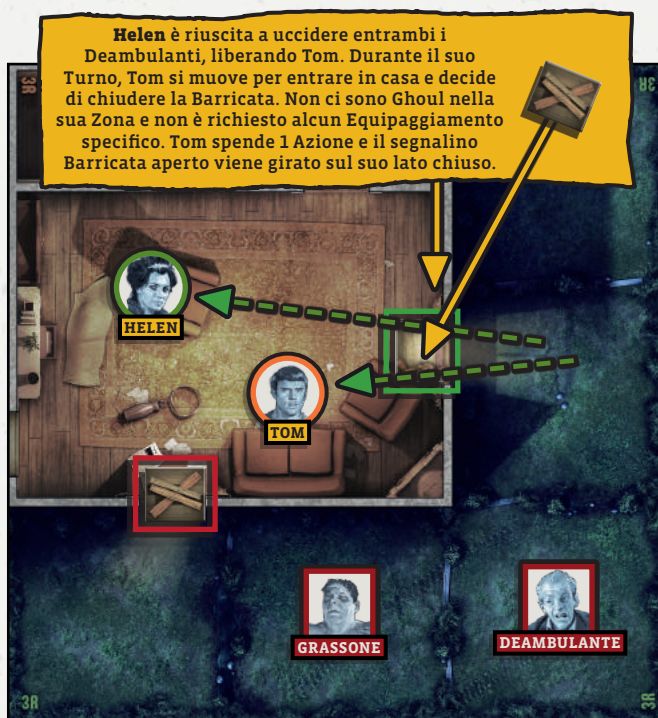
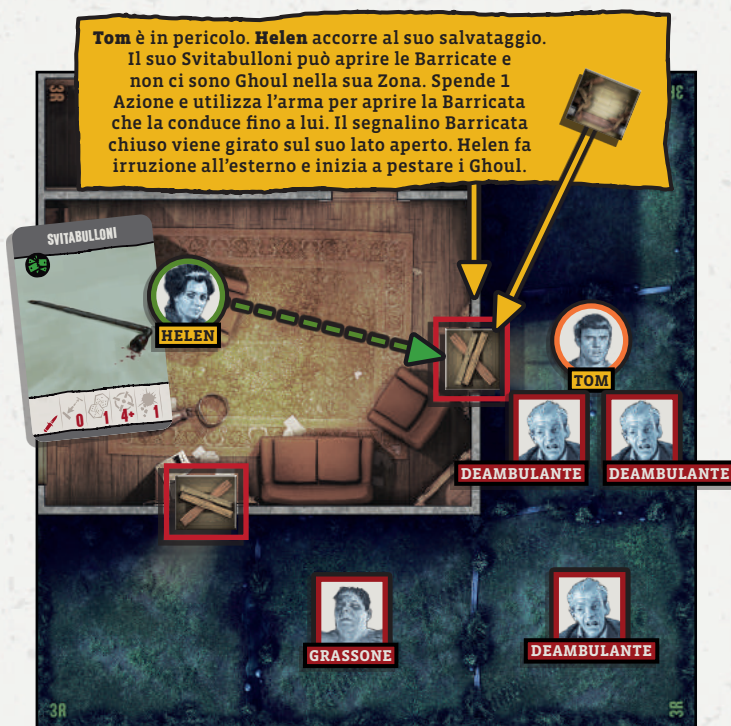


AZIONI DI BARRICATA

Senta, lo so benissimo che ha paura. Ho paura anch'io. Ma dobbiamo cercare di resistere a tutti i costi. Dobbiamo fare in modo di bloccare porte e finestre. Ha capito? Qui dentro è al sicuro. Resisteremo finché non verranno a soccorrerci. Lei deve... deve darmi una mano. Deve aiutarmi.



Le armi equipaggiate che consentono ai Sopravvissuti di aprire le Barricate mostrano questo simbolo.



Il Sopravvissuto effettua 1 di queste Azioni con una Barricata nella sua Zona, e solo se non ci sono Ghoul in quella Zona:

- **Costruire** una Barricata, se la Scena lo consente. Vedi le Regole Speciali della Scena.
- **Aprire** una Barricata usando un'arma equipaggiata con il simbolo **Apertura di Barricata**. Il segnalino Barricata viene girato sul suo lato aperto.
- **Chiudere** una Barricata. Il segnalino Barricata viene girato sul suo lato chiuso. Non è richiesto alcun Equipaggiamento specifico. Costruire, Aprire o Chiudere una Barricata potrebbe alterare i percorsi dei Ghoul fino ai Sopravvissuti (vedi pagina 23).

RIORGANIZZARE/SCAMBIARE

Helen, devo prendere io il fucile.

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

Diciannove, tutti assieme. Li abbiamo sorpresi mentre tentavano di entrare in un capannone abbandonato, forse credevano che dentro ci fosse qualcuno, ma era vuoto. Abbiamo sentito un gran chiasso, siamo corsi qui e abbiamo fatto piazza pulita.

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

● AZIONE IN MISCHIA



Un Sopravvissuto usa un'arma da Mischia che tiene in mano per attaccare i Ghoul nella sua Zona (vedi "Combattimento", pagina 26).

● AZIONE A DISTANZA



Un Sopravvissuto usa un'arma a Distanza che tiene in mano per fare fuoco su una singola Zona entro la Gittata indicata sulla carta dell'arma, ed entro Linea di Vista (vedi "Combattimento", pagina 26).

I Sopravvissuti sparano sulle Zone, non sui Personaggi. Questo è importante soprattutto ai fini dell'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi pagina 27).

Usare un'arma a Distanza a Gittata 0 è comunque considerato un'Azione a Distanza.

NON FARE NIENTE

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

AZIONI CON L'AUTO



Tenete a portata di mano la carta di Consultazione dell'Auto!

Senti, io so guidare quel camion. E so far funzionare la pompa. Ben non ne sa niente di queste cose.

La Notte dei Morti Viventi include 2 Auto, su un singolo segnalino a due facce. Alcune Scene consentono ai Sopravvissuti di guidarle per spostarsi più velocemente sul tabellone e schiacciare i Ghoul. Entrambe funzionano allo stesso modo. La carta di Consultazione dell'Auto elenca le loro capacità.

Al costo di 1 Azione, il Sopravvissuto può effettuare 1 delle Azioni elencate di seguito. Se non sono correlate all'Auto, le Abilità del Sopravvissuto non si applicano all'Auto vera e propria o agli attacchi effettuati con essa.

Tranne dove specificato diversamente, un'Auto non può essere attaccata o distrutta. Un Sopravvissuto seduto in un'Auto può comunque essere attaccato normalmente, come se si trovasse semplicemente nella Zona.

● ENTRARE O USCIRE DA UN'AUTO

Un Sopravvissuto può **entrare** in un'Auto nella sua Zona solo se non ci sono Ghoul in quella Zona. La miniatura del Sopravvissuto può essere collocata sul posto del Conducente, se è vuoto, o sul segnalino Auto come Passeggero. L'Auto può ospitare un singolo Conducente e **fino a 5 Passeggeri**.

Uscire da un'Auto non è soggetto ad alcuna limitazione.

● CAMBIARE POSTO IN UN'AUTO

Il Sopravvissuto diventa il Conducente o un Passeggero. Scambiare la posizione delle miniature dei Sopravvissuti di conseguenza.

Cambiare posto non è un'Azione di Movimento e non dipende dalle regole relative al movimento.

● GUIDARE UN'AUTO

Misi in moto il camioncino e... puntai diritto su di loro. Ma... non si mossero, non scapparono. Restarono lì immobili a fissarmi. Alcuni sotto le ruote... altri... volarono per aria come birilli.

L'Auto può essere guidata solo dal Conducente e solo se la Scena lo consente. Il Sopravvissuto può muovere l'Auto di 1 o 2 Zone esterne.

Non è possibile guidare un'Auto nelle Zone interne, nei Campi di Grano o nelle Zone di Bosco (vedi pagina 31).

Questa non è un'Azione di Movimento e non è soggetta ai modificatori di movimento: le Auto possono uscire da una Zona che contiene Ghoul senza dover spendere Azioni extra o fermarsi.

Si effettua un Attacco con l'Auto in ogni Zona in cui l'Auto **entra** (quindi escludendo la Zona di partenza) che contenga dei Ghoul. Si applica l'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi pagina 27). Una Zona con i Ghoul può essere soggetta a più attacchi se attraversata da più Azioni con l'Auto consecutive. Uccidere i Ghoul in questo modo conferisce al Conducente i corrispondenti punti esperienza.

Gli attacchi con l'Auto possono causare Fuoco Amico (vedi pagina 28) ai Sopravvissuti all'esterno dell'Auto, quindi è bene fare attenzione quando si guida attraverso una Zona che contiene sia dei Ghoul che dei Sopravvissuti a piedi! Non si effettua alcun Attacco con l'Auto se l'Auto attraversa una Zona che contiene solo Sopravvissuti a piedi.



09 FASE DEI GHOUL

Allo stato attuale delle cose, le autorità legali non sono in grado di spiegare o nemmeno di teorizzare i motivi di questa ondata di omicidi. Finora, le uniche dichiarazioni rilasciate al pubblico si conformano a quelle dello Sceriffo T.K. Dunmore di Cadmen, North Carolina, di cui citiamo le precise parole: "Dite alla gente, per l'amor di Dio, di stare lontana dalle strade. Ditele di andare a casa e di sbarrare porte e finestre. Non sappiamo con che genere di pazzi omicidi abbiamo a che fare qui."

Una volta che i giocatori hanno attivato tutti i loro Sopravvissuti, è il momento dell'attivazione dei Ghoul. Nessuno manovra i Ghoul: si manovrano da soli, svolgendo i passi seguenti in quest'ordine:

PASSO 1: ATTIVAZIONE

Ogni Ghoul 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 sui Sopravvissuti (o sulle Barricate e le Porte chiuse), poi tutti i movimenti. Ogni Ghoul esegue solamente un attacco **OPPURE** un movimento con una singola Azione.

• ATTACCARE

Ci comunicano da Cumberland che secondo segni evidenti riscontrati sui corpi delle vittime, esse sono state parzialmente sbranate dai loro assassini.

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

- **Deambulante, Demolitore e Familiare: 1 Ferita**
- **Grassone: 2 Ferite**

I Sopravvissuti nella stessa Zona si spartiscono gli attacchi dei Ghoul nel modo che i giocatori preferiscono. Ogni attacco di un Ghoul infligge l'ammontare di Ferite corrispondenti. Il segnapunti della Barra delle Ferite avanza di 1 punto per ogni Ferita ricevuta. Un Sopravvissuto è eliminato non appena la sua Barra delle Ferite arriva a 3. A quel punto, la partita è persa!

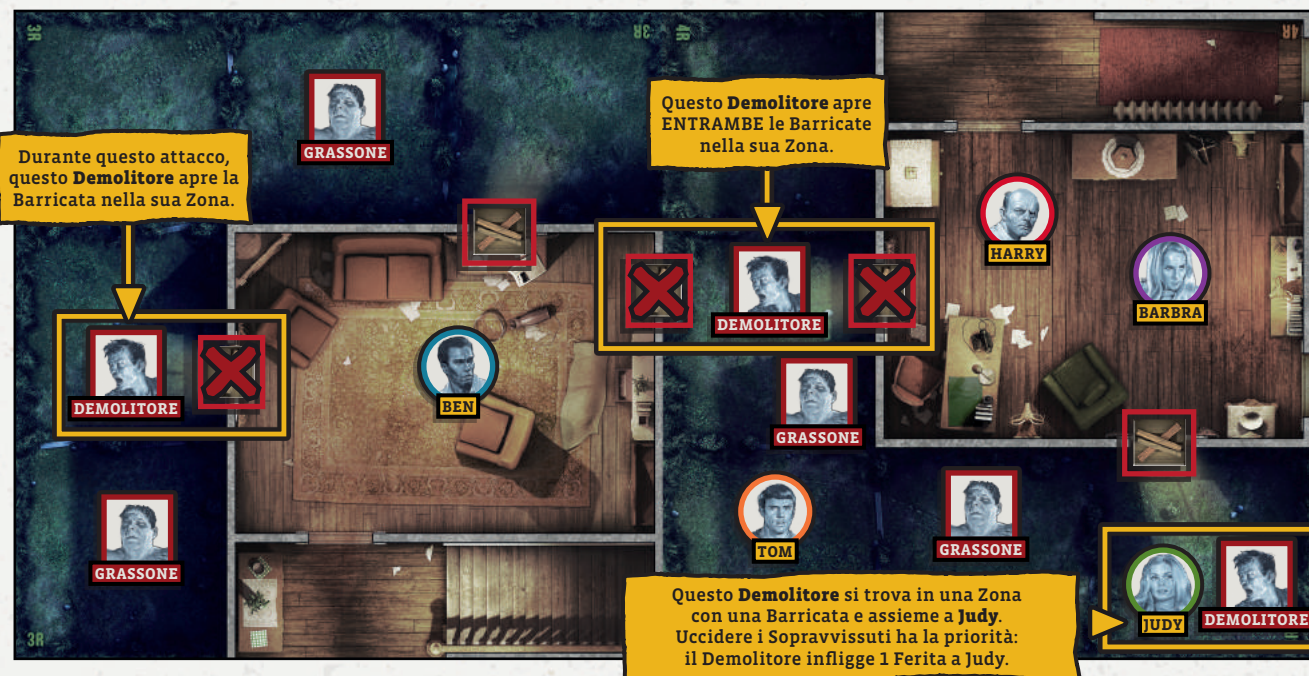


Ogni attacco di un Ghoul che ha successo infligge l'ammontare di Ferite corrispondenti.

I Ghoul combattono in gruppo. Tutti i Ghoul attivati nella stessa Zona di un Sopravvissuto si uniscono all'attacco, anche se infliggono Ferite in eccesso.

I Demolitori che non hanno attaccato i Sopravvissuti spendono la loro Azione per attaccare le eventuali Barricate e Porte chiuse nella loro Zona. Aprono tutte le Porte e le Barricate nella loro Zona.

Un singolo Demolitore può aprire più Porte e Barricate nella sua Zona. Dal momento che gli altri Ghoul non hanno attaccato, riusciranno a passare attraverso l'apertura che i Demolitori hanno appena creato durante l'Azione di Movimento che seguirà!



● **MOVIMENTO**

È tutto a posto. Non preoccuparti di lui. A lui ci penso io. Probabilmente ne arriveranno molti altri, non appena si accorgeranno di noi.

I Ghoul che non hanno attaccato usano la loro Azione per muoversi di 1 Zona verso i Sopravvissuti:

1- I Ghoul selezionano la loro Zona di destinazione.

- La prima Zona selezionata è quella con il maggior numero di Sopravvissuti in Linea di Vista.
- Se nessun Sopravvissuto è visibile, selezionano la Zona con il maggior numero di Sopravvissuti.

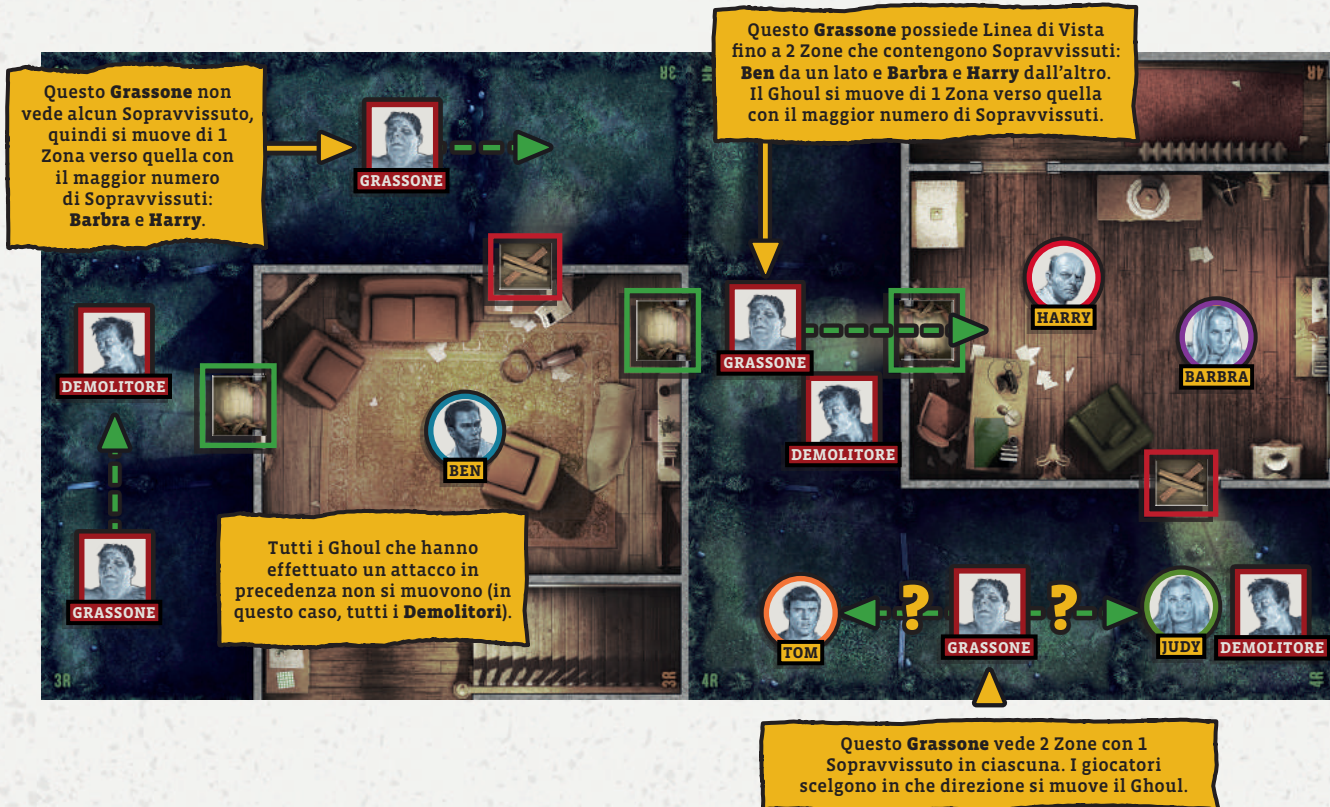
In entrambi i casi, la distanza non conta. Un Ghoul si dirige sempre verso la Zona con il maggior numero di Sopravvissuti che è in grado di vedere.

2- I Ghoul seguono sempre il percorso più breve possibile fino alla loro Zona bersaglio.

Nel caso in cui non ci siano percorsi liberi fino alla Zona di destinazione, i Ghoul si muovono verso di essa come se tutte le Barricate e le Porte fossero aperte, ma le Barricate e le Porte chiuse li fermeranno comunque.

Se esiste più di un percorso della stessa lunghezza, i Ghoul si dividono in gruppi composti dallo stesso numero e tipo di membri per seguire tutti i percorsi possibili. Si dividono anche se esistono più Zone bersaglio che contengono lo stesso numero di Sopravvissuti.

I gruppi di Ghoul dispari si suddividono allo stesso modo. I giocatori decidono quale gruppo dopo la divisione riceve il Ghoul extra e in che direzione si muove ciascun gruppo. Nel caso in cui sia un singolo Ghoul ad avere a sua disposizione più percorsi, sono i giocatori a decidere in che direzione si muove.



PASSO 2: GENERAZIONE

Ora sanno che siamo qui.



Le mappe delle Scene indicano dove compaiono i Ghoul alla fine di ogni Fase dei Ghoul. Queste sono le Zone di Generazione.



I segnalini di Generazione Ghoul indicano la posizione delle Zone di Generazione. La Zona di Generazione bianca è sempre la prima a generare i Ghoul.

Dopo avere individuato il segnalino di Generazione Ghoul **bianco**, si pesca una carta Ghoul. Si leggono il tipo di Ghoul e la voce che corrisponde al colore del Livello di Pericolo del Sopravvissuto con maggiore esperienza (Blu, Giallo, Arancione o Rosso). Si colloca il numero e il tipo di Ghoul indicato nella Zona di Generazione bianca. Quella Zona è sempre la prima a generare.

È possibile avere più segnalini di Generazione in una Zona. Si pesca una carta Ghoul per ogni segnalino di Generazione in quella Zona. Si ripete questa procedura per ogni Zona di Generazione, una dopo l'altra, procedendo in senso orario dalla Zona di Generazione bianca. Quando il mazzo dei Ghoul si esaurisce, si mescolano tutte le carte scartate per comporne uno nuovo.

GRASSONI ← Questa carta Ghoul genera Grassoni.

x7	← Livello Rosso: 7 Grassoni
x5	← Livello Arancione: 5 Grassoni
x1	← Livello Giallo: 1 Grassone
x1	← Livello Blu: 1 Grassone

ESEMPIO: Tom ha 5 punti esperienza, cosa che lo pone al Livello di Pericolo Blu. Judy ne ha 12, cosa che la pone al Livello di Pericolo Giallo. Al fine di determinare quanti Ghoul vengono generati si consulta la voce Gialla che corrisponde a Judy, la Sopravvissuta con più esperienza.

ZONE DI GENERAZIONE COLORATE

Sebbene il colore di base per i segnalini di Generazione Ghoul sia rosso (o bianco per la Zona di Generazione di partenza), il gioco prevede anche dei lati colorati come giallo e viola, che si usano per alcune Scene personalizzate e specifiche. Tranne dove specificato diversamente, una Zona di Generazione di questo tipo non genera Ghoul finché non si verifica un evento specifico che le attiva.



10 COMBATTIMENTO

- Sceriffo, se fossi circondato da cinque o sei di questi così, potrei cavarmela?
- Senz'altro, se ha un'arma da fuoco gli spari in testa, è il modo più sicuro per ucciderli. Altrimenti li colpisca al capo con un bastone o li bruci con una torcia, non resistono.



Quando un Sopravvissuto effettua un'Azione in Mischia, a Distanza o con l'Auto per attaccare i Ghouls, tira il numero di dadi indicato sulle carte corrispondenti.



Se il Sopravvissuto attivo tiene in mano due armi identiche con il simbolo Doppia, può usare entrambe le armi allo stesso tempo al costo di una singola Azione di Combattimento. Entrambe le armi devono mirare alla stessa Zona.



ESEMPIO: Harry ha in mano 2 Uzi. L'Uzi ha il simbolo Doppia, quindi Harry può fare fuoco con entrambi simultaneamente. Questo gli permette di tirare 6 dadi (3 per ogni Uzi) con una singola Azione a Distanza.



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



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

- I **Deambulanti**, i **Demolitori** e i **Familiari** vengono uccisi con un colpo da 1 Danno (o più).
- I **Grassoni** vengono uccisi con un colpo da 2 Danni (o più). 1 Danno non ha alcun effetto su di loro, a prescindere dal numero di volte che un Sopravvissuto li colpisce.



AZIONE IN MISCHIA

Da parte loro, gli scienziati della NASA hanno comunicato che i mostri possono essere eliminati unicamente con un colpo di arma da fuoco al capo, o con una forte percossa che spacchi loro il cranio. Infatti, essi hanno precisato, dato che le radiazioni misteriose riattivano il cervello dei cadaveri, è appunto il cervello che deve essere messo fuori uso.



Le armi da Mischia sono contrassegnate con il simbolo Mischia.

Un Sopravvissuto che tiene in mano un'arma da Mischia può attaccare un Ghoul 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 suddivide i suoi successi come desidera tra i potenziali bersagli nella Zona.

Gli insuccessi in Mischia non possono essere causa di Fuoco Amico (vedi pagina 28).

ESEMPIO: Barbra e Helen si trovano nella stessa Zona di un Grassone, un Demolitore e un Deambulante. Helen attacca con la sua Katana. Ottiene e , il che significa 1 successo. La Katana infligge 1 Danno, quindi non può ferire il Grassone. Helen assegna il suo successo al Demolitore, eliminandolo. Anche se è uscito un insuccesso, Barbra è al sicuro dai colpi di Katana di Helen.

AZIONE A DISTANZA

Un Sopravvissuto che tiene in mano un'arma a Distanza può fare fuoco su una Zona che riesce a vedere (vedi "Linea di Vista", pagina 10) e che si trovi entro la Gittata dell'arma.

IMPORTANTE:

- Nelle Zone interne, la Linea di Vista è limitata alle Zone che condividono un'apertura e a 1 sola Zona di distanza.
- Nelle Zone esterne, la Linea di Vista corre in linea retta parallela al bordo del tabellone, finché non incontra un muro o il bordo del tabellone.
- Gli insuccessi possono essere causa di Fuoco Amico (vedi pagina 28), quindi occorre riflettere attentamente sui rischi!



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



Le armi a Distanza sono contrassegnate con il simbolo Distanza.

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

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

ESEMPIO 1: Il Winchester 94 ha una Gittata di 1-3, il che significa che può colpire fino a 3 Zone di distanza, ma non nella stessa Zona in cui si trova il Sopravvissuto.

ESEMPIO 2: Il Canne Mozze ha una Gittata di 0-1, il che significa che può colpire nella stessa Zona del Sopravvissuto e fino a 1 Zona di distanza, non oltre.



Ignorare qualsiasi Personaggio che si trovi nelle Zone comprese tra il tiratore e la Zona bersaglio. Questo significa che i Sopravvissuti possono fare fuoco attraverso le Zone occupate senza pericoli né per gli altri Sopravvissuti, né per gli altri Ghoul. Un Sopravvissuto può perfino fare fuoco su un'altra Zona mentre sono presenti dei Ghoul nella sua!

• ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

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

1 - Grassone

2 - Deambulante, Demolitore o Familiare (a scelta del tiratore)

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 successiva. Se più bersagli condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli, i giocatori scelgono quali colpire tra quei bersagli.

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

ESEMPIO: Armato di un Ithaca M37 (2 Danni), Ben effettua un'Azione a Distanza su una Zona con 1 Grassone, 1 Familiare e 2 Deambulanti. La presenza del Familiare obbliga Ben a giocare in Modalità Romero. Ben tira i dadi e ottiene 4 e 6. I successi sono forniti dai risultati pari o superiori a 4, quindi ottiene 2 successi. Seguendo l'Ordine di Priorità dei Bersagli, il primo successo va assegnato al Grassone, che viene eliminato (2 Danni). Il Familiare e i 2 Deambulanti condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli, quindi Ben può assegnare il secondo successo a 1 qualsiasi di essi. Ben sceglie e uccide il Familiare, cosa che gli consente di passare di nuovo alla Modalità Zombicide.

NOTA: I Grassoni vengono per primi nell'Ordine di Priorità dei Bersagli e sono immuni alle armi da 1 Danno. Questo significa che possono proteggere tutti i Deambulanti, i Demolitori e i Familiari nella loro Zona da tutte le Azioni a Distanza da 1 Danno, in quanto dovranno essere rimossi prima che sia possibile colpire gli altri bersagli.

PRIORITÀ DEI BERSAGLI	NOME	AZIONI	DANNI MINIMI PER ELIMINARLO	PUNTI ESPERIENZA
1	Grassone	1	2	1
2	Deambulante Demolitore Familiare	1	1	1



● FUOCO AMICO

*Prendilo giusto in testa, tra gli occhi.
Bel colpo. Okay, è morto. Andiamo a prenderlo.
Ce n'è un altro da fare arrosto.*

Un Sopravvissuto non può colpire se stesso con i propri attacchi. Tuttavia, certe situazioni di emergenza potrebbero richiedere un'Azione a Distanza o un Attacco con l'Auto mirato su una Zona dove si trova un compagno di squadra. In quel caso, gli insuccessi del tiro di attacco colpiscono automaticamente i Sopravvissuti che si trovano nella Zona bersaglio. I giocatori possono distribuire questi colpi da Fuoco Amico nella maniera che preferiscono e applicare i Danni normalmente (per esempio, le armi da 2 Danni infliggono 2 Ferite). **Importante: Il Fuoco Amico non si applica alle Azioni in Mischia.**

ESEMPIO: Helen spara con un Canne Mozze su una Zona in cui si trovano Harry e 1 Deambulante. Ottiene e , vale a dire un successo... e un insuccesso. Il successo elimina il Deambulante. L'insuccesso, tuttavia, colpisce Harry e gli infligge 1 Danno. Harry subisce 1 Ferita.

AUTO

0
 3
 4+
 2

AZIONI CON L'AUTO:
 - Entrare o Uscire da un'Auto
 - Cambiare Posto in un'Auto
 - Guidare un'Auto (1 o 2 Zone esterne consecutive. Attaccare in ogni Zona che contiene Ghoul a eccezione della Zona di partenza, applicando il Fuoco Amico)

ATTACCO CON L'AUTO

L'Attacco con l'Auto è descritto nell'Azione di Guidare un'Auto (vedi pagina 21). È importante ricordare che gli Attacchi con l'Auto seguono l'Ordine di Priorità dei Bersagli e possono causare Fuoco Amico. Gli Attacchi con l'Auto **non** sono Azioni di Combattimento.

11 TRATTI DELLE ARMI

Vada, che là comanderà lei, ma qui comando io.

RICARICA

SHOTGUN DI MAMMA

Ricarica. Non può essere usato in Modalità Romero.

CANNE MOZZE

Scarica questa carta assieme a Machete: Il Sopravvissuto che ha una Shotgun di Mamma.

Le armi ricaricabili hanno una potenza di fuoco superiore, ma devono essere ricaricate prima di poter fare fuoco di nuovo.

Le armi con il tratto Ricarica richiedono di spendere un'Azione per ricaricarle tra un colpo e l'altro se il Sopravvissuto desidera fare fuoco più volte nello stesso Round di Gioco. Tutte le armi di questo tipo si ricaricano gratuitamente nella Fase Finale, quindi all'inizio di ogni Round di Gioco sono pronte a fare fuoco.

- 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.
- Una singola Azione è sufficiente a ricaricare 2 armi Doppie che hanno fatto fuoco.
- È consentito fare fuoco con una singola arma Doppia ricaricabile in una Zona, per poi sparare su un'altra Zona con l'altra arma Doppia ricaricabile.

CECCHINO

WINCHESTER CON MIRINO

Cecchino: Scegli il tuo bersaglio.

Il Sopravvissuto beneficia dell'Abilità Cecchino (vedi pagina 46) quando effettua un'Azione a Distanza con un'arma dotata del tratto Cecchino. Ignora l'Ordine di Priorità dei Bersagli e può scegliere liberamente il suo bersaglio. Il Cecchino annulla inoltre qualsiasi possibilità di Fuoco Amico!

Il vostro migliore amico per sbarazzarsi dei Ghoul là fuori.

12 EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE

Le carte Equipaggiamento Speciale non si pescano dai mazzi dell'Equipaggiamento con le Azioni di Cercare ma si trovano in circostanze particolari o si ottengono unendo altre carte Equipaggiamento. Sono considerate alcune tra le più potenti armi del gioco.

Unire le carte Equipaggiamento è semplice: basta scartare le carte richieste dall'inventario del proprio Sopravvissuto, gratuitamente. Dopodiché si prende la carta Equipaggiamento Speciale corrispondente. Il giocatore può quindi riorganizzare l'inventario del proprio Sopravvissuto gratuitamente.

L'unione delle carte Equipaggiamento è permanente. L'Equipaggiamento Speciale non può essere riconvertito nei suoi componenti precedenti.

SHOTGUN DI MAMMA

Quando è stato che mia madre ha creato il suo primo shotgun speciale? Credo sia stato alla fine degli anni '60. Però non mi ha mai raccontato in quali circostanze.

– Ned, Sopravvissuto di Zombicide



MACHETE + CANNE MOZZE = SHOTGUN DI MAMMA

Lo Shotgun di Mamma si ottiene unendo un Machete a un Canne Mozze e può essere usato per effettuare potenti Azioni in Mischia e a Distanza con una singola carta Equipaggiamento.

Tuttavia, essendo un'arma caratteristica di Zombicide (e ora è anche Doppia!) soltanto i Sopravvissuti in Modalità Zombicide possono effettuare Azioni di Combattimento con gli Shotgun di Mamma. I Sopravvissuti in Modalità Romero non possono usare in alcun modo gli Shotgun di Mamma!

NOTA: Il tratto Ricarica si applica soltanto alla sua Azione a Distanza.

MOLOTOV

I corpi devono essere portati all'aperto e bruciati immediatamente.



FLUIDO INFIAMMABILE + VASO PER CONSERVE = MOLOTOV

La Molotov si ottiene unendo un Vaso per Conserve a un Fluido Infiammabile ed è una potente arma a uso singolo. Il fuoco elimina i Ghoul bersagliati e tiene lontani gli altri. È molto utile quando un Sopravvissuto ha bisogno di via libera per raggiungere gli Obiettivi della Scena!

Il Sopravvissuto può scartare una Molotov equipaggiata ed effettuare un'Azione a Distanza mirata su una Zona esterna (non vorremo bruciare il rifugio, vero?):

- Tutti i Personaggi nella Zona bersagliata sono eliminati.
- Ogni segnalino di Generazione Ghoul nella Zona bersagliata può essere spostato in un'altra Zona di Generazione. Questo effetto non può essere applicato se rimane una sola Zona di Generazione.

WINCHESTER CON MIRINO

Unendo un Mirino a un Winchester 94 si ottiene un ottimo strumento di sopravvivenza. Grazie alla sua lunga Gittata e al tratto Cecchino (vedi pagina 28), chi usa il Winchester con Mirino può togliere di mezzo i Familiari rapidamente e aiutare i compagni Sopravvissuti rimasti bloccati in un combattimento in mischia da una distanza di sicurezza.



WINCHESTER 94 + MIRINO = WINCHESTER CON MIRINO



TORCIA

Per ora hanno paura. Ho scoperto che hanno paura del fuoco.



GAMBA DEL TAVOLO + FLUIDO INFIAMMABILE
= **TORCIA + FLUIDO INFIAMMABILE**

I Ghoul hanno poche vulnerabilità e il fuoco è la peggiore. Prendono fuoco facilmente e di conseguenza temono le fiamme. Le Torce sono quindi armi potenti da usare contro di loro e sono piuttosto facili da creare: è sufficiente unire una Gamba del Tavolo a un Fluido Infiammabile. Come eccezione alla regola, l'ammontare di fluido richiesto è talmente contenuto che il Sopravvissuto non perde la carta Fluido Infiammabile dopo l'unione. I giocatori faranno bene a cercarlo nel mazzo dell'Equipaggiamento Casalingo più in fretta possibile per trovarne un po' e condividere le sue potenzialità infiammabili!



13 CAMPI DI GRANO E BOSCHI



CAMPI DI GRANO

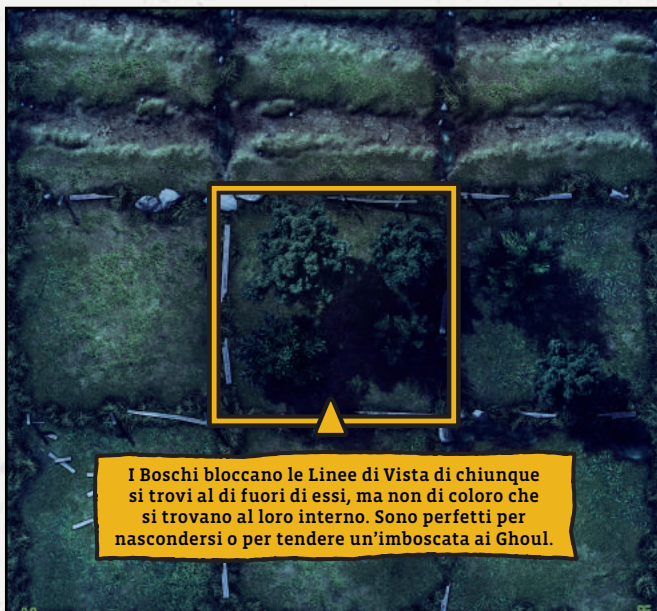


L'agricoltura è una delle principali industrie della Pennsylvania, dove è ambientato *La Notte dei Morti Viventi*. Di conseguenza, molte tessere di gioco includono i Campi di Grano come Zone esterne.

I Campi di Grano bloccano le Linee di Vista.

- Nessuna Linea di Vista può arrivare all'interno o passare attraverso un Campo di Grano.
- La Linea di Vista all'interno di un Campo di Grano è limitata a Gittata 0. Nessuna Linea di Vista può essere tracciata al di fuori della Zona del Personaggio.
- I Personaggi possono entrare e uscire normalmente dai Campi di Grano. Le Auto, tuttavia, non possono passare attraverso i Campi di Grano.

BOSCHI



- Le Zone di Bosco bloccano le Linee di Vista di chiunque si trovi al di fuori di esse. Nessuna Linea di Vista può arrivare all'interno o passare attraverso di esse.
- I Personaggi situati all'interno di una Zona di Bosco possono tracciare le Linee di Vista partendo dalla loro Zona di Bosco.
- I Personaggi possono entrare e uscire normalmente dalle Zone di Bosco. Le Auto, tuttavia, non possono passare attraverso le Zone di Bosco.



14 MODALITÀ DI GIOCO AGGIUNTIVE

MODALITÀ ULTRAROSSA

Perché i nostri esperti spaziali sono stati consultati su una questione che riguarda strettamente la terra?

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 le Scene più estese.

Modalità Ultrarossa: Quando un Sopravvissuto arriva al Livello Rosso, portare il segnapunti dell'esperienza a 0, aggiungendo 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 dalla lista delle Abilità (vedi pagina 46) una volta arrivato di nuovo al Livello Arancione e poi al Livello Rosso.

ESEMPIO: Barbra ha appena guadagnato il suo 43° punto esperienza e ha quindi raggiunto il Livello Rosso. Possiede le Abilità seguenti: Inafferrabile (Blu), +1 Azione (Giallo), +1 Azione di Movimento gratuita (Arancione) e Barbaro (Rosso).

Il giocatore riporta il segnapunti dell'esperienza all'inizio e la Scena continua. Barbra è considerata ancora al Livello Rosso e continua ad accumulare punti esperienza man mano che elimina altri Ghoul.

Barbra non ottiene un'Abilità aggiuntiva quando raggiunge 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 +1 Azione di Combattimento gratuita, la sua seconda Abilità di Livello Arancione. Una volta giunta di nuovo al Livello Rosso, il giocatore può scegliere una nuova Abilità tra le due che rimangono per questo livello e opta per +1 dado: Combattimento. Il segnapunti dell'esperienza torna poi alla partenza.

Durante il suo terzo avanzamento lungo la Barra di Pericolo, Barbra 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: +1 Azione di Movimento gratuita. Il segnapunti dell'esperienza torna di nuovo alla partenza.

D'ora in poi, i punti esperienza guadagnati da Barbra 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.

REGOLARE LA DIFFICOLTÀ

- Vogliamo chiedere all'ufficio che c'è di nuovo?
- D'accordo, Steve. Digli che intendiamo restare qui e che a quanto pare tutto va per il meglio.



La difficoltà de *La Notte dei Morti Viventi* può essere aumentata o diminuita usando i numeri delle carte.

I Ghoul sono una minaccia familiare e sconosciuta allo stesso tempo: con la loro semplice presenza fanno crollare il mondo attorno a loro. Ma a volte una partita potrebbe rivelarsi troppo difficile o troppo facile per il gruppo di gioco. In quel caso è sufficiente suddividere le carte Ghoul usando il loro numero di carta.

- Le carte Ghoul da #1 a #21 rappresentano la parte più facile di un'invasione di Ghoul. I Ghoul compaiono con un numero limitato di Demolitori e Familiari.
- Le carte Ghoul da #22 a #42 sono più difficili. I Ghoul arrivano più numerosi, specialmente ai Livelli di Pericolo più bassi. Sono consigliate ai gruppi di giocatori esperti e ai veterani di *Zombicide*.
- Le carte Ghoul da #43 a #46 sono Apertura di Barricate e Porte. Possono rivelarsi pericolose nelle Scene incentrate sui rifugi o fornire un attimo di respiro nelle scene all'aperto (dove non ci sono Barricate o Porte da aprire). Possono essere aggiunte o rimosse a piacimento per modificare il livello di difficoltà della partita.

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



15 SCENE

S1 CHE SUCCUDE?

Facile/45 minuti



Ben è stato attaccato da un esercito di Ghoul alla Tavola Calda di Beekman ed è a malapena riuscito a fuggire saltando su un camioncino. Ma la benzina sta per finire. È riuscito a raggiungere una stazione di servizio, ma ha scoperto che la pompa è chiusa. Mantenendo la calma, Ben ha notato una casa nelle vicinanze e ha deciso di entrare, sperando di trovare le chiavi della pompa. All'interno, Ben trova Barbra, ancora sconvolta dall'orrore a cui ha assistito. Una brutta sorpresa attende i due al primo piano: la proprietaria della casa ha fatto una fine orrenda.

Poco dopo, Harry, Helen, Judy e Tom fanno irruzione fuori dalla cantina e ha inizio una breve discussione su quale sia la strada migliore da prendere. Alla fine tutti accettano, anche se a malincuore, di barricarsi in casa per difendersi dai Ghoul.

Tessere richieste: 1R, 2R, 3R e 4R.

4R	3R
1R	2R



Area di Partenza dei Sopravvissuti #1 e #2		Porte aperte/chiuse	
Finestra da barricare		Scale (barricata)	
Barricata aperta		Zone di Generazione	
Zona di Ricerca: Mischia		Zona di Ricerca: Distanza	

• OBIETTIVI

Barricare la casa. La partita è vinta non appena entrambe le condizioni seguenti sono soddisfatte simultaneamente:

- Tutte le finestre indicate sono bloccate da Barricate chiuse (vedi le Regole Speciali).
- Non ci sono Ghoul nella casa.

• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- I Sopravvissuti partono in Modalità Romero, con la loro Scheda Identità Romero girata a faccia in su.
- Barbra e Ben vengono collocati nell'Area di Partenza dei Sopravvissuti #1. Harry, Helen, Judy e Tom vengono collocati nell'Area di Partenza dei Sopravvissuti #2.
- Collocare i segnalini Barricata aperta nei luoghi indicati. Rappresentano le porte aperte tra 2 Zone.
- Il Winchester 94 va messo da parte rispetto all'Equipaggiamento di Partenza; al suo posto si distribuisce una Gamba del Tavolo. Collocare questo Winchester 94 nella Zona indicata. Un Sopravvissuto che Cerca in questa Zona può invece prendere il Winchester 94 e riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

• **Fiducia reciproca.** Qualsiasi Sopravvissuto che ceda l'Equipaggiamento di Partenza Winchester 94 a un altro Sopravvissuto con un'Azione di Riorganizzare/Scambiare può passare alla Modalità Zombicide.

• **Depositi di equipaggiamento.** È possibile Cercare nei mazzi dell'Equipaggiamento in Mischia e a Distanza solo nelle Zone di Ricerca indicate (**solo in Modalità Zombicide**).

• **Il cadavere della signora.** La prima volta che un Sopravvissuto arriva nella Zona delle scale sulla tessera 3R, tutti i Sopravvissuti in Modalità Zombicide passano alla Modalità Romero. Un Sopravvissuto che si trova in quella Zona deve spendere 2 Azioni per rimuovere il cadavere. Fino ad allora, non è consentito cercare nella Zona oltre di essa.

• **Barricate improvvisate.** I segnalini Barricata aperta rappresentano i passaggi aperti circondati dal legname che può essere usato per Barricare le finestre. Ogni segnalino Barricata si trova tra 2 Zone e può essere preso dai Sopravvissuti in una qualsiasi di queste Zone al costo di una singola Azione. I Sopravvissuti possono trasportare più di 1 segnalino Barricata alla volta. I segnalini Barricata non occupano spazio nell'inventario e possono essere scambiati come Equipaggiamento. **Le carte Equipaggiamento Assi possono essere scartate per fornire al Sopravvissuto un segnalino Barricata (il Sopravvissuto non ottiene punti esperienza).** Un Sopravvissuto che trasporta un segnalino Barricata può spendere 1 Azione per barricare una finestra nella sua Zona. Per farlo, prende un segnalino Barricata dal suo inventario e lo colloca in posizione chiusa sulla finestra. **Il Sopravvissuto guadagna 5 punti esperienza.**



S2 C'È UNA CHIAVE?

Facile/45 minuti

Arrivano brutte notizie da ovunque. I Ghoul si sono diffusi in tutta la regione, massacrando e divorando le loro vittime. L'esercito di Ghoul della Tavola Calda di Beekman fa la sua comparsa e circonda la casa. Nonostante le divergenze, i Sopravvissuti cercano le chiavi della pompa tentando nel frattempo di respingere i Ghoul. Il camioncino all'esterno potrebbe essere la loro unica via di uscita da questo incubo.

Tessere richieste: 1R, 2R, 3R e 4R.

• OBIETTIVO

Alla ricerca delle chiavi della pompa. La partita è vinta non appena il mazzo dell'Equipaggiamento Casalingo è esaurito. I Sopravvissuti hanno trovato le chiavi della pompa, finalmente!

La partita è persa non appena è presente almeno 1 Ghoul nella casa alla fine di una Fase dei Giocatori.

• REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** I Sopravvissuti partono in Modalità Romero, con la loro Scheda Identità Romero girata a faccia in su.

• **Fiducia reciproca.** Qualsiasi Sopravvissuto che ceda l'Equipaggiamento di Partenza Winchester 94 a un altro Sopravvissuto con un'Azione di Riorganizzare/Scambiare può passare alla Modalità Zombicide.

• **Depositi di equipaggiamento.** È possibile Cercare nei mazzi dell'Equipaggiamento in Mischia e a Distanza solo nelle Zone di Ricerca indicate (solo in Modalità Zombicide).

4R	3R
1R	2R



-  Area di Partenza dei Sopravvissuti
-  Barricata chiusa
-  Porte aperte/chiuse
-  Scale (barricata)
-  Zone di Generazione
-  Zona di Ricerca: Mischia
-  Zona di Ricerca: Distanza



S3 HANNO PAURA DEL FUOCO

Facile/45 minuti

I Sopravvissuti hanno le chiavi della pompa della benzina. I Ghoul tuttavia si sono ammassati attorno alla casa e potrebbero fare irruzione all'interno da un momento all'altro. Non c'è altra scelta. Al fine di raggiungere la pompa e rifornire il serbatoio del camioncino, qualche anima coraggiosa deve avventurarsi all'esterno e forzare l'assedio, con ogni mezzo necessario.

Tessere richieste: 1R, 2R, 3R e 4R.

• OBIETTIVI

Forzare l'assedio. La partita è vinta non appena entrambe le condizioni seguenti sono soddisfatte simultaneamente:

- Non ci sono Ghoul sul tabellone.
- Tutti i segnalini di Generazione Ghoul sono radunati in una singola Zona di Generazione.

Promemoria: Qualsiasi segnalino di Generazione Ghoul in una Zona bersagliata da una Molotov può essere spostato su un'altra Zona di Generazione. Questo effetto non può essere applicato se rimane soltanto una singola Zona di Generazione.

• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- I Sopravvissuti partono in Modalità Romero, con la loro Scheda Identità Romero girata a faccia in su.
- I giocatori distribuiscono i Sopravvissuti come preferiscono tra le Aree di Partenza dei Sopravvissuti, collocando almeno 1 Sopravvissuto per Zona.

• **Fiducia reciproca.** Qualsiasi Sopravvissuto che ceda l'Equipaggiamento di Partenza Winchester 94 a un altro Sopravvissuto con un'Azione di Riorganizzare/Scambiare può passare alla Modalità Zombicide.

• **Depositi di equipaggiamento.** È possibile Cercare nei mazzi dell'Equipaggiamento in Mischia e a Distanza solo nelle Zone di Ricerca indicate (solo in Modalità Zombicide).

4R	3R
1R	2R

Area di Partenza dei Sopravvissuti

Barricata chiusa **Scale (passaggio aperto)**

Porte aperte/chiuse

Zona di Ricerca: Mischia

Zona di Ricerca: Distanza

Zone di Generazione



S4 ORA, MUOVIAMOCI!

Medio/60 minuti

I Sopravvissuti hanno spezzato l'assedio, ma ora il trambusto ha attirato tutti i Ghoul nelle vicinanze. I Sopravvissuti sono pronti a rifornire il serbatoio del camioncino. La battaglia si fa più intensa. Attenti con le armi da fuoco! Il camioncino e la pompa rischierrebbero di esplodere.

Tessere richieste: 1R, 2V, 3R, 4R, 5R e 6R.

• OBIETTIVI

Rifornire il camioncino. La partita è vinta non appena entrambe le condizioni seguenti sono soddisfatte simultaneamente:

- L'Auto si trova sulla Zona della pompa indicata.
- Non ci sono Ghoul sulla tessera 5R.

La partita è persa non appena è presente almeno 1 Ghoul nella casa alla fine di una Fase dei Giocatori.

• REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** I Sopravvissuti partono in Modalità Romero, con la loro Scheda Identità Romero girata a faccia in su.

• **Fiducia reciproca.** Qualsiasi Sopravvissuto che ceda l'Equipaggiamento di Partenza Winchester 94 a un altro Sopravvissuto con un'Azione di Riorganizzare/Scambiare può passare alla Modalità Zombicide.

• **Depositi di equipaggiamento.** È possibile Cercare nei mazzi dell'Equipaggiamento in Mischia e a Distanza solo nelle Zone di Ricerca indicate (solo in Modalità Zombicide).

• **Attenti alla pompa!** Le Zone sulla tessera 5R non possono essere bersagliate da Azioni a Distanza.



S5 LA NOTTE DEI MORTI VIVENTI

Medio/60 minuti

Tessere richieste: **1R, 2R, 3R e 4R.**

• OBIETTIVI

Sopravvivere alla nottata, in qualsiasi modo. La partita è vinta non appena entrambe le condizioni seguenti sono soddisfatte simultaneamente:

- Tutti i Sopravvissuti sono al Livello di Pericolo Arancione (o superiore).
- Ogni Sopravvissuto ha ucciso 1 Familiare (o più).

La partita è persa non appena è presente almeno 1 Ghoul nella casa alla fine di una Fase dei Giocatori.

• REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** I Sopravvissuti partono in Modalità Romero, con la loro Scheda Identità Romero girata a faccia in su.

Colpo di scena #1

Il piano è fallito. Il camioncino è esploso e la pompa di benzina non serve più a niente. I Sopravvissuti non hanno altra scelta che tornare alla casa e difendersi fino all'alba o fino alla morte, in base a cosa arriverà prima. Per vincere dovranno fidarsi gli uni degli altri, trovare le armi migliori e superare le loro peggiori paure.

- **Fiducia reciproca.** Qualsiasi Sopravvissuto che ceda l'Equipaggiamento di Partenza Winchester 94 a un altro Sopravvissuto con un'Azione di Riorganizzare/Scambiare può passare alla Modalità Zombicide.

- **Depositi di equipaggiamento.** È possibile Cercare nei mazzi dell'Equipaggiamento in Mischia e a Distanza solo nelle Zone di Ricerca indicate (**solo in Modalità Zombicide**).

4R	3R
1R	2R

Area di Partenza dei Sopravvissuti

Barricata chiusa

Porte aperte/chiuse

Scale (passaggio aperto)

Zone di Generazione

Zona di Ricerca: Mischia

Zona di Ricerca: Distanza



S6 VERSO WILLARD

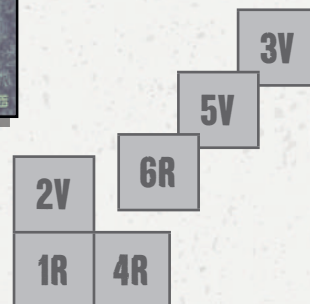
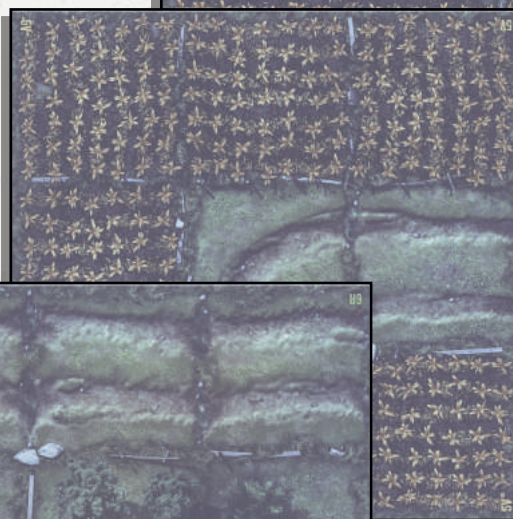
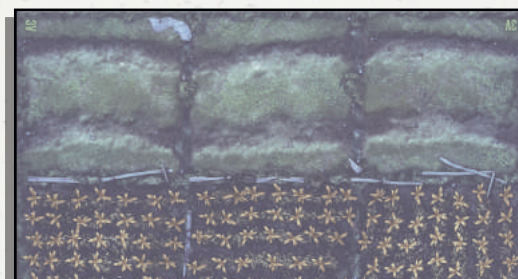
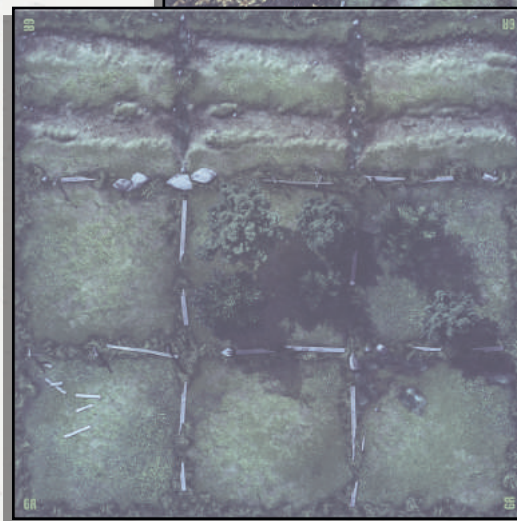
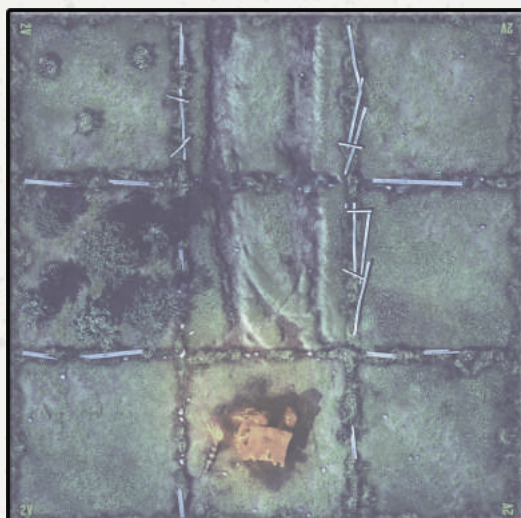
Medio/60 minuti

Colpo di scena #2

La TV ha parlato di una postazione di salvataggio nei pressi di Willard. I Sopravvissuti si armano e si preparano a marciare verso Willard. Sono più intelligenti e più rapidi dei Ghoul. Sarà un viaggio lungo, stancante e sanguinario, ma forse ce la faranno, se tutti tengono alta la guardia.

Tessere richieste:

- Tabellone di partenza: **1R, 2V e 4R.**
- Mettere da parte: **3V, 5V e 6R.**



SCENE • LA NOTTE DEI MORTI VIVENTI

• OBIETTIVO

Raggiungere Willard. La partita è vinta non appena tutti i Sopravvissuti si trovano sulla tessera 2V alla fine di una Fase dei Giocatori, dopo avere attraversato le campagne (una sequenza di 6R, 5V, 3V, 1V, 4V e infine 2V).

• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- I Sopravvissuti partono in Modalità Zombicide, con la loro Scheda Identità Zombicide girata a faccia in su.

- Collocare da parte le tessere 3V, 5V e 6R per formare una pila chiamata la Pila di Viaggio (le tessere 1V, 2V e 4V saranno aggiunte alla pila nel corso della partita).

• **Armeria.** Qualsiasi Sopravvissuto che effettui un'Azione di Cercare può pescare dai mazzi dell'Equipaggiamento Casalingo, in Mischia o a Distanza, a sua scelta.

• **Oh, vorrei andarmene, sì.** Non è più possibile Cercare in casa non appena una Barricata o una Porta viene aperta.

• **Farsi strada combattendo.** Finché su una tessera c'è almeno 1 Sopravvissuto, le Zone **esterne** ai suoi angoli sono considerate Zone di Generazione. Scegliere una Zona di Generazione di partenza durante ogni Passo di Generazione, poi procedere in senso orario. Le Zone **interne** negli angoli della tessera non possono generare in questo modo.

• Compagni di viaggio.

- Non appena un Sopravvissuto si muove per la prima volta sulla tessera 2V, collocare la tessera 6R accanto a essa, nel modo che si preferisce, per proseguire la strada. Il tabellone non deve necessariamente essere lineare.

- D'ora in poi, ogni tessera viene rimossa dal tabellone non appena non c'è più alcun Sopravvissuto su di essa durante una Fase Finale. Gli eventuali Ghoul rimanenti su queste tessere vengono rimossi a loro volta (non forniscono punti esperienza). **Questa regola non si applica se smantellando il tabellone i Sopravvissuti vengono separati.**

- Ripetere la procedura espandendo il tabellone nell'ordine seguente: 5V, 3V, 1V, 4V e infine 2V.



S7 ANDIAMO A PRENDERE JOHNNY

Medio/45 minuti

Colpo di scena #3 (Parte 1)

“Tuo fratello è morto!” Barbra avrà anche il cuore spezzato, ma sceglie di essere coraggiosa e di fare la cosa giusta. Ora è nostra amica e la aiuteremo. Dobbiamo onorare la memoria di Johnny e dargli la pace, una volta per tutte. È stato attaccato e ucciso al cimitero. Sicuramente ora il suo corpo si aggira da qualche parte come Ghoul.

Tessere richieste: 1V, 2R, 3R, 4V, 5V e 6V.

● OBIETTIVO

R.I.P. Johnny. La partita è vinta non appena un Familiare viene eliminato nella Zona di Generazione bianca. Un buon uso delle Molotov sulle Zone di Generazione renderà la Scena più facile!

● REGOLE SPECIALI

• **Preparazione.** I Sopravvissuti partono in Modalità Zombicide, con la loro Scheda Identità Zombicide girata a faccia in su.

• **Depositi di equipaggiamento.** È possibile Cercare nei mazzi dell'Equipaggiamento in Mischia e a Distanza solo nelle Zone di Ricerca indicate.

• **Johnny è stato qui.** Il segnalino di Generazione Ghoul bianco non può essere rimosso.



2R	3R
5V	4V
6V	1V

 Area di Partenza dei Sopravvissuti	 Porte aperte/ chiusa	 Barricata chiusa	 Scale (passaggio aperto)
 Zona di Ricerca: Mischia	 Zona di Ricerca: Distanza	 Zone di Generazione	

S8 L'AUTO DI JOHNNY

Difficile/60 minuti

Colpo di scena #3 (Parte 2)

Abbiamo trovato il Ghoul di Johnny e finalmente gli abbiamo dato la pace eterna. Barbra ha trovato un ultimo dono per lei nelle tasche del cadavere: le chiavi della sua auto. Si ricorda di averla schiantata contro un albero prima di rifugiarsi nella casa. È probabile che il motore possa ancora essere avviato e il mezzo di Johnny potrebbe essere ciò che ci permetterà di fuggire da tutto questo orrore!

Tessere richieste:

- Tabellone di partenza: **5R**.
- Mettere da parte: **1V, 2V, 3V, 4V e 6V**.

● OBIETTIVO

Prendere l'auto di Johnny e ripulire il cimitero. La partita è vinta non appena tutte le condizioni seguenti sono soddisfatte simultaneamente:

- Tutti i Sopravvissuti si trovano sulla tessera 6V alla fine di una Fase dei Giocatori.
- Non ci sono Ghoul sulla tessera 6V.
- C'è un Conducente nell'auto di Johnny.

● REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

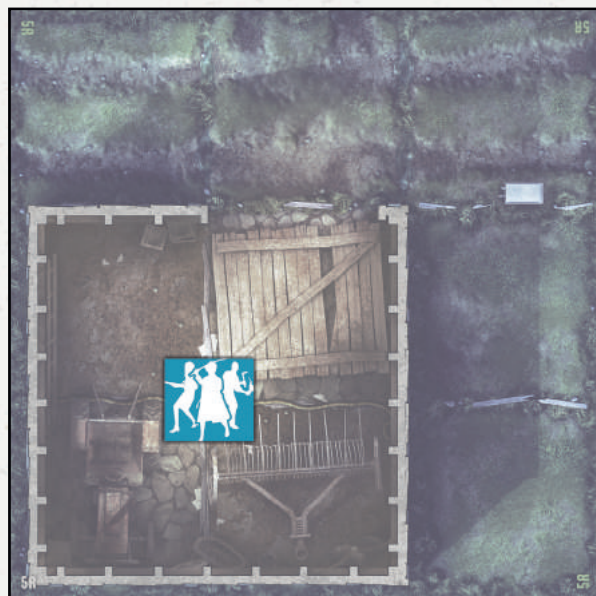
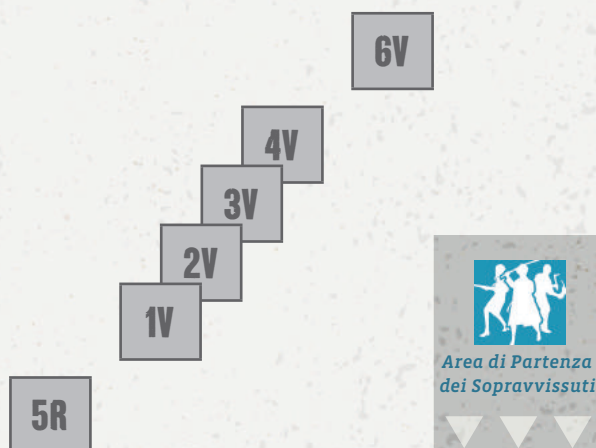
- I Sopravvissuti partono in Modalità Zombicide, con la loro Scheda Identità Zombicide girata a faccia in su.
- Mettere da parte le tessere 1V, 2V, 3V e 4V per formare una pila casuale chiamata la Pila di Viaggio. Anche la tessera 6V va messa da parte, ma non va inclusa nella Pila di Viaggio.
- Alla fine della Preparazione, collocare una tessera casuale della Pila di Viaggio accanto alla tessera 5R, per proseguire la strada. Il tabellone non deve necessariamente essere lineare.

- **Armeria.** Qualsiasi Sopravvissuto che effettui un'Azione di Cercare può pescare dai mazzi dell'Equipaggiamento Casalingo, in Mischia o a Distanza, a sua scelta.

- **Farsi strada combattendo.** Finché su una tessera c'è almeno 1 Sopravvissuto, le Zone **esterne** ai suoi angoli sono considerate Zone di Generazione. Scegliere una Zona di Generazione di partenza durante ogni Passo di Generazione, poi procedere in senso orario. Le Zone **interne** negli angoli della tessera non possono generare in questo modo.

• Verso il cimitero.

- Non appena un Sopravvissuto si muove per la prima volta sulla prima tessera casuale, collocare un'altra tessera casuale della Pila di Viaggio accanto a essa, nel modo che si preferisce. Il tabellone non deve necessariamente essere lineare.
- D'ora in poi, ogni tessera viene rimossa dal tabellone non appena non c'è più alcun Sopravvissuto su di essa durante una Fase Finale. Gli eventuali Ghoul rimanenti su queste tessere vengono rimossi a loro volta (non forniscono punti esperienza). **Questa regola non si applica se smantellando il tabellone i Sopravvissuti vengono separati.**
- Ripetere la procedura espandendo il tabellone non appena i Sopravvissuti si muovono sulle nuove tessere. Quando la Pila di Viaggio è esaurita, collocare la tessera 6V come tessera finale, **con l'auto di Johnny sulla sua Zona centrale.** Può essere guidata.



S9 SQUADRA DI SALVATAGGIO

Difficile/90 minuti

Colpo di scena #4

Finalmente siamo fuggiti. I Ghoul sono dappertutto, la situazione sembra critica. Potrebbe volerci del tempo prima che il governo metta le cose a posto, e dobbiamo fare la nostra parte. Forse c'è altra gente là fuori intrappolata in casa come lo eravamo noi fino a poco fa. Ora sappiamo come vanno affrontati i Ghoul, quindi andiamo a cercare altri sopravvissuti e salviamoli!



Tessere richieste: 1V, 2R, 3R, 4R, 5V e 6R.

● OBIETTIVO

Cercare altri sopravvissuti. La partita è vinta non appena i Sopravvissuti hanno Cercato in ogni Zona **interna** almeno una volta.

● REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- I Sopravvissuti partono in Modalità Zombicide, con la loro Scheda Identità Zombicide girata a faccia in su.
- I Sopravvissuti partono nell'Auto. Scegliere il Conducente dopo la distribuzione dell'Equipaggiamento di Partenza.

• **Armeria.** Qualsiasi Sopravvissuto che effettui un'Azione di Cercare può pescare dai mazzi dell'Equipaggiamento Casalingo, in Mischia o a Distanza, a sua scelta.

• **Generazione nelle case.** Aprendo per la prima volta una casa chiusa si rivelano tutti i Ghoul all'interno di tutte le stanze della casa (una singola casa include tutte le stanze collegate dalle aperture). Indicare ogni Zona della casa, una dopo l'altra, nell'ordine che si preferisce, e pescare una carta Ghoul per ogni Zona. Collocare il numero e il tipo corrispondente di Ghoul nella Zona indicata.

Se viene pescata una carta di Apertura di Barricate e Porte, risolverla immediatamente.

2R	6R
1V	5V
3R	4R



S10 CE N'È UN ALTRO DA FARE ARROSTO

Difficile/90 minuti

Quindi è la fine?

Ce l'abbiamo fatta ad arrivare a Willard, ma non ci aspettavamo di trovare quello che abbiamo trovato. La città è invasa dai Ghoul e ovunque regna il caos. La notte dei morti viventi ha rivelato chi siamo in realtà e ora dobbiamo usare la nostra nuova forza per mettere in sicurezza la città. Ma se... se tutta la nazione fosse stata invasa? O il mondo intero?

Tessere richieste: 1R, 2R, 3R, 4R, 5R e 6V.

6V	5R	3R
1R	2R	4R

• OBIETTIVO

Epurare il distretto. La partita è vinta non appena tutti i segnalini di Generazione Ghoul sono radunati sulla Zona di Generazione bianca e una Molotov viene lanciata su quella Zona.

Promemoria: Ogni segnalino di Generazione Ghoul in una Zona bersagliata da una Molotov può essere spostato su un'altra Zona di Generazione. Questo effetto non può essere applicato se rimane una sola Zona di Generazione.

• REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- I Sopravvissuti partono in Modalità Zombicide, con la loro Scheda Identità Zombicide girata a faccia in su.
- I Sopravvissuti partono al Livello di Pericolo Giallo.
- I Sopravvissuti partono nell'Auto. Scegliere il Conducente dopo la distribuzione dell'Equipaggiamento di Partenza.

• **Armeria.** Qualsiasi Sopravvissuto che effettui un'Azione di Cercare può pescare dai mazzi dell'Equipaggiamento Casalingo, in Mischia o a Distanza, a sua scelta.

• **Cimitero infetto.** Il segnalino di Generazione Ghoul bianco non può essere rimosso.



16 ABILITÀ

Ogni Sopravvissuto de **La Notte dei Morti Viventi** 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 (o fa passare all'altra Modalità) e gli procura un'Abilità, quell'Abilità può essere usata immediatamente qualora al Sopravvissuto rimangano ancora delle Azioni (o se il Sopravvissuto può usare delle Azioni extra che l'Abilità potrebbe concedergli).

+1 al risultato dei dadi: {Azione} - Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira nelle Azioni del tipo specificato (Combattimento, Mischia o Distanza). Il risultato massimo è sempre 6.

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

+1 Azione {Azione} gratuita - Il Sopravvissuto ha 1 Azione extra gratuita del tipo specificato (Combattimento, Mischia, Distanza, Movimento o Cercare). Questa Azione può essere usata solo per effettuare un'Azione del tipo specificato.

+1 dado: {Azione} - Le armi del Sopravvissuto tirano un dado extra nelle Azioni del tipo specificato (Combattimento, Mischia o Distanza). Le armi Doppie ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi in caso di Azione Doppia del tipo specificato.



Ambidestro - Il Sopravvissuto considera tutte le armi 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 Ghoul che si trovano nella sua Zona. Le Abilità che influenzano il numero dei dadi, come +1 dado: Mischia, si applicano normalmente.

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

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



Mira precisa - Le Linee di Vista del Sopravvissuto arrivano a Gittata 1 attraverso le Barricate chiuse e i Campi di Grano, consentendogli di effettuare Azioni a Distanza attraverso questi ostacoli.

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

Provocare - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete una Zona entro 2 Zone dal Sopravvissuto e verso cui abbia un percorso libero (senza muri, Barricate chiuse o Porte chiuse). Non è richiesta alcuna Linea di Vista. Tutti i Ghoul situati nella Zona selezionata ottengono immediatamente un'attivazione extra: cercano di raggiungere il Sopravvissuto provocatore con ogni mezzo disponibile. I Ghoul 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.

Sete di sangue: Mischia - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Il Sopravvissuto spende 1 Azione: si muove di un massimo di 2 Zone fino a una Zona che contiene almeno 1 Ghoul. Dopodiché beneficia di 1 Azione in Mischia gratuita. Le normali regole di movimento si applicano regolarmente.

Spingere - Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete una Zona a Gittata 1 dal vostro Sopravvissuto. Entrambe le Zone devono condividere un percorso libero. Tutti i Ghoul che si trovano nella Zona del Sopravvissuto vengono spinti nella Zona scelta. Questo non è un movimento.

17 INDICE ANALITICO

Abilità.....	14, 46
Aprire una Barricata.....	13, 25
Arma a Distanza.....	12
Arma in Mischia.....	12, 26
Attacco dei Ghoul.....	22
Attivazione dei Ghoul.....	22
Attivazione extra.....	25
Auto.....	20, 28
Azione a Distanza.....	20, 27
Azione in Mischia.....	20, 26
Azioni.....	18
Barricate.....	19
Boschi.....	31
Campi di Grano.....	31
Cecchino.....	28
Cercare.....	18
Combattimento.....	20, 26
Dadi.....	13
Danni.....	13, 26
Deambulante.....	17
Demolitore.....	17
Doppia.....	26
Equipaggiamento.....	12
Equipaggiamento di Partenza.....	7
Equipaggiamento Speciale.....	29
Familiare.....	17
Fase dei Ghoul.....	8, 22
Fase dei Giocatori.....	8, 18
Fase Finale.....	8
Fuoco Amico.....	28
Generazione.....	24
Ghoul.....	17
Gittata.....	13
Granaio.....	9
Grassone.....	17
Inventario.....	16
Linea di Vista.....	10
Livello di Pericolo.....	14
Modalità Romero.....	14
Modalità Ultrarossa.....	32
Modalità Zombicide.....	14
Movimento.....	11, 18
Movimento dei Ghoul.....	23
Munizioni.....	12
Obiettivi.....	8
Ordine di Priorità dei Bersagli.....	27
Personaggio.....	9
Plancia.....	7, 16
Porte.....	18
Precisione.....	13, 26
Preparazione.....	6

Punti esperienza.....	14
Ricarica.....	28
Riorganizzare/Scambiare.....	19
Scene.....	33
Schede Identità.....	14
Slot Mano.....	16
Sopravvissuto.....	14
Zaino.....	16
Zona.....	9, 31

RICONOSCIMENTI

Un gioco di Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult e David Preti

Direttore del Game Design: Eric M. Lang

Illustrazione di Copertina: Karl Kopinski

Illustrazioni: Karl Kopinski, Henning Ludvigsen e Filipe Pagliuso

Progetto Grafico: Louise Combal

Direttore Artistico: Mathieu Harlaut

Scultori: David Camarasa, RN Estudio e Aragorn Marks

Ingegnere delle Sculture: Vincent Fontaine

Rendering 3D: Edgar Ramos

Direttore delle Miniature: Mike McVey

Responsabile di Produzione: Safuan Tay

Produzione: Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie e Ana Theodoro

Licenze: Geoff Skinner

Licenziatari ImageTen: Jim Cirronella e Gary Streiner

Revisione: Alexandru Olteanu e Fábio Cury

Editore: David Preti

Grazie a tutti coloro che hanno contribuito alla realizzazione di questo gioco!

EDIZIONE ITALIANA:

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Massimo Bianchini e Aurora Casaro

Adattamento Grafico: Serena Caggiati

© 2020 Image Ten, Inc. Tutti i diritti riservati. Night of the Living Dead è un trademark di Image Ten, Inc. utilizzato su licenza. Guillotine Games e il logo Guillotine Games sono trademark registrati di Guillotine Press. CMON e il logo CMON sono trademark 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. La Notte dei Morti Viventi: A Zombicide Game è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58 - 42018 San Martino in Rio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a italia@asmodee.com.

RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO

OGNI ROUND DI GIOCO INIZIA CON:

01 FASE DEI GIOCATORI

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

• MOVIMENTO:

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

• CERCARE (UNA VOLTA PER TURNO):

Solo nelle Zone interne prive di Ghoul. I Sopravvissuti in Modalità Romero pescano una carta dal mazzo dell'Equipaggiamento Casalingo. I Sopravvissuti in Modalità Zombicide pescano una carta dal mazzo dell'Equipaggiamento Casalingo, a Distanza o in Mischia (a meno che la Scena scelta non specifichi diversamente).

• AZIONI DI PORTA:

Il Sopravvissuto apre o chiude una Porta in una Zona priva di Ghoul (si applica anche al segnalino Scale).

• AZIONI DI BARRICATA:

- Il Sopravvissuto costruisce una Barricata, se la scena lo consente, collocando 1 Barricata chiusa su un passaggio aperto.
- Il Sopravvissuto apre una Barricata girando il segnalino Barricata sul suo lato aperto, usando un'arma equipaggiata con il simbolo Apertura di Barricata.
- Il Sopravvissuto chiude una Barricata girando il segnalino Barricata sul suo lato chiuso.

• RIORGANIZZARE/SCAMBIARE:

Il Sopravvissuto scambia Equipaggiamento con un altro Sopravvissuto nella stessa Zona. Un'Azione di Scambiare non deve necessariamente essere equa.

• AZIONI DI COMBATTIMENTO:

Azione in Mischia: È richiesta un'arma in Mischia tenuta in mano.
Azione a Distanza: È richiesta un'arma a Distanza tenuta in mano.

• NON FARE NIENTE:

Tutte le Azioni rimanenti vanno perse.

• AZIONI CON L'AUTO:

- Un'Auto può essere guidata da qualsiasi Sopravvissuto nella stessa Zona. Le Abilità del Sopravvissuto non si applicano all'Auto.
- **Entrare o Uscire da un'Auto:** Entrare in un'Auto in una Zona priva di Ghoul. Non ci sono restrizioni per uscire da un'Auto.
- **Cambiare Posto in un'Auto:** Il Sopravvissuto diventa il Conducente o un Passeggero.
- **Guidare un'Auto:** Muovere l'Auto di 1 o 2 Zone esterne. Effettuare un Attacco con l'Auto in ogni Zona che contiene Ghoul in cui l'Auto entri.

QUANDO OGNI GIOCATORE HA FINITO:

02 FASE DEI GHOUL

• PASSO 1 - ATTIVAZIONE: ATTACCARE O MUOVERSI

TUTTI I GHOUL SPENDONO 1 AZIONE CERCANDO DI FARE 1 DI QUESTE COSE:

- I Ghoul nella stessa Zona dove si trovano 1 o più Sopravvissuti li attaccano.
- I Ghoul Demolitori che non hanno attaccato un Sopravvissuto attaccano le Barricate e le Porte. Aprire tutte le Barricate chiuse e le Porte chiuse nella loro Zona.
- Tutti i Ghoul che non hanno attaccato si muovono.

Ogni Ghoul si dirige verso i Sopravvissuti visibili. Scegliere il percorso più breve, ignorando le Porte chiuse. Se più percorsi hanno la stessa lunghezza, dividere i Ghoul in gruppi uguali per tipo (in caso di Ghoul dispari, l'ultimo Ghoul viene assegnato a un gruppo a scelta dei giocatori).

• PASSO 2 - GENERAZIONE

- Pescare sempre le carte Ghoul per tutte le Zone di Generazione nello stesso ordine, partendo dalla Zona con il segnalino di Generazione bianco (giocare in senso orario).
- Usare il Livello di Pericolo più alto tra i Sopravvissuti.
- Non ci sono più miniature del tipo indicato: collocare quelle che rimangono. Poi, tutti i Ghoul del tipo indicato ottengono 1 attivazione extra.

03 FASE FINALE

- 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 MINIMI PER ELIMINARLO	PUNTI ESPERIENZA
1	Grassone	1	2	1
2	Deambulante Demolitore Familiare	1	1	1