



ZOMBICADE

UNDEAD OR ALIVE



**REGOLE
E MISSIONI**





CAPITOLI

CONTENUTO	3	FASE DEGLI ZOMBIE	25
VIVI O NON MORTI	5	PASSO 1: ATTIVAZIONE	25
ZOMBICIDE ATTRAVERSO IL TEMPO E LO SPAZIO	5	ATTACCO	25
PREPARAZIONE	6	MOVIMENTO	25
PANORAMICA DEL GIOCO	9	DIVIDERE GLI ZOMBIE	25
FASE DEI GIOCATORI	9	GIOCARE I CORRIDORI	25
FASE DEGLI ZOMBIE	9	PASSO 2: GENERAZIONE	26
FASE FINALE	9	TIPI DI ZONE DI GENERAZIONE	27
VITTORIA E SCONFITTA	9	CARTE ATTIVAZIONE EXTRA	30
REGOLE BASE	9	PENURIA DI MINIATURE	30
DEFINIZIONI UTILI	9	SEGNALINI GENERAZIONE ABOMINIO	31
LINEA DI VISTA	10	COMBATTIMENTO	32
MOVIMENTO	12	ATTACCO IN MISCHIA	32
LEGGERE UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO	12	ATTACCO A DISTANZA	32
ARMI IN MISCHIA E A DISTANZA	12	ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI	33
TIPI DI MUNIZIONI	13	UN ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI UNIVERSALE	33
EQUIPAGGIAMENTO RUMOROSO	13	FUOCO AMICO	34
CARATTERISTICHE DI COMBATTIMENTO	14	TRATTI EQUIPAGGIAMENTO	34
RUMORE	15	DINAMITE	34
ARMI TAGLIA	17	SVENTAGLIATA 6+	34
PUNTI ADRENALINA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ	18	ACQUA SANTA	35
INVENTARIO	19	COLTELLO	35
TRE MANI?	19	PUÒ ESSERE USATA NELLO ZAINO	35
GLI ZOMBIE	20	RICARICA	35
DEAMBULANTE	20	ZONE SPECIALI	36
BRUTO	20	BALCONATE	36
CORRIDORE	20	CIMITERO, MINIERA E ZONE DI GENERAZIONE ABOMINIO	37
ABOMINIO	20	TRENO	38
FASE DEI GIOCATORI	21	UN TRENO ENTRA SUL TABELLONE	40
MOVIMENTO	21	UN TRENO SI MUOVE SUL TABELLONE	40
CERCARE	21	UN TRENO ESCE DAL TABELLONE	41
RIORGANIZZARE/SCAMBIARE	21	COMPAGNI	42
AZIONI DI COMBATTIMENTO	21	SCORTARE UN COMPAGNO	42
AZIONE IN MISCHIA	21	TRATTI GENERALI DEI COMPAGNI	42
AZIONE A DISTANZA	21	MODALITÀ ULTRAROSSA	43
PRENDERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO	22	MISSIONI	44
AZIONI DI MACCHINA	22	M0 – FACCIA A FACCIA CON GLI ZOMBIE (PARTITA INTRODUTTIVA)	44
CARRO	22	M1 – TUTTI IN CARROZZA	45
MITRAGLIATRICE GATLING	22	M2 – TRENO ZOMBIE	46
ROMBO DI TUONO	22	M3 – AFFARI DI FAMIGLIA	47
FARE RUMORE	22	M4 – PRONTI A MORIRE	48
NON FARE NIENTE	22	M5 – USCIRE DALLA CITTÀ	49
CLASSI E CAPACITÀ DI CLASSE	23	M6 – FAR SALTARE LA MINIERA	50
LOTTATORE	23	M7 – L'ULTIMA STAZIONE	51
FEDELE	23	M8 – I GUARDIANI DEL FRATELLO	52
PISTOLERO	24	M9 – RIMBOCCARSI LE MANICHE	53
CITTADINO	24	M10 – LE COLONNE DELLA FEDE	55
		ABILITÀ	56
		INDICE	59
		RICONOSCIMENTI	59
		RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO	60



CONTENUTO

9 TESSERE DI GIOCO (A 2 FACCE)

73 MINIATURE DEGLI ZOMBIE



40 Deambulanti



16 Corridori

16 Brutti

1 Abominio con Bombetta

3 TESSERE TRENO (A 2 FACCE)



14 MINIATURE E SCHEDE IDENTITÀ DEI SOPRAVVISUTI



1 MITRAGLIATRICE GATLING



120 MINI-CARTE

80 Carte Equipaggiamento

- **EQUIPAGGIAMENTO DI PARTENZA**.....X18
 - Ferivecchio x6
 - Padella x6
 - Springfield x6
- **EQUIPAGGIAMENTO CLASSICO**.....X55
 - Colt SAA..... x3
 - Dinamite x6
 - Acqua Santa x6
 - Coltello..... x4
 - Machete x2
 - Piccone..... x2
 - Proiettili a Volontà x4
 - Cartucce a Volontà x4
 - Remington x3
 - Sciabola x2
 - Canne Mozze x2
 - Schofield x3
 - Shotgun x2
 - Tomahawk x2
 - Doppietta x2
 - Acqua x6
 - Winchester..... x2

- **ARMI TAGLIA**.....X7
 - Lupara x1
 - Colt Buntline x1
 - Sciabola Pesante x1
 - Carabina Henry x1
 - Collera di Manità x1
 - Mauser C96..... x1
 - Pistola Volcanic x1

2 Carte di Consultazione

- Carro x1
- Mitragliatrice Gatling x1

37 Carte Zombie (da #1 a #37)



1 Carta Abominio



29 SEGNALINI

- Carro x1
- Uscita x1
- Primo Giocatore x1
- Rumore (Bang!/BOOM!)..... x1
- Vade Retro x2

9 Obiettivi

- Rosso/Rosso x7
- Rosso/Blu x1
- Rosso/Verde..... x1

14 Generazione Zombie

- Di Partenza x1
- Mobile x2
- Abominio (Attivo/Inattivo)..... x2
- Cumulo di Cadaveri (Attivo/Inattivo) x9

6 PLANCE DEI SOPRAVVISSUTI



6 BASI COLORATE DEI SOPRAVVISSUTI



6 DADI



48 SEGNAPUNTI





VIVI O NON MORTI

Le persone vengono nel West per le ragioni più disparate. Avventura. Opportunità. Fuga. O forse semplicemente per sgranchirsi le gambe e vedere il mondo. Sissignore, questa è una terra nuova e audace, piena di possibilità per chiunque sia disposto a rimboccarsi le maniche e a lavorare sodo. Ma nessuno... e intendo proprio nessuno, dannazione, si aspettava degli zombie!

E chi lo sa come mai i morti si sono messi a ballare nelle tombe? Un'epidemia? La fine del mondo? Alcuni dicono che ci ha messo lo zampino il Diavolo in persona. Può essere, può essere. Ma di qualsiasi cosa si tratti, tutti i nostri sogni e le nostre speranze si sono trasformate in... un incubo a occhi aperti! Ma non tutto è perduto, nossignore! Il West non era un posto per i deboli di cuore neanche prima, e la gente di qui non ha intenzione di mollare senza combattere. Quindi imbracciate le armi, radunate la vostra banda e preparatevi a uno Zombicidio!

Zombicide: Undead or Alive è un gioco collaborativo in cui da 1 a 6 giocatori affrontano orde di Zombie gestiti dal gioco stesso. I giocatori controllano un pugno di Sopravvissuti poco dopo che è scoppiato il finimondo, con i morti che escono dalle tombe per dare la caccia ai vivi.



Lo scopo del gioco è completare gli Obiettivi di una Missione, sopravvivere, e uccidere il maggior numero possibile di Zombie lungo il percorso.

Gli Zombie sono lenti e prevedibili, ma numerosi. Fate attenzione anche agli Abomini e ai Cumuli di Cadaveri!

I Sopravvissuti usano tutte le armi che riescono a trovare per uccidere gli Zombie. Migliore è l'arma, più alto è il computo delle vittime, più Zombie compariranno, attirati dal massacro!

I Sopravvissuti possono scambiarsi l'Equipaggiamento e i giocatori possono condividere le tattiche. Soltanto attraverso la collaborazione i giocatori completeranno gli obiettivi delle Missioni e sopravvivranno. Combattere gli Zombie è divertente, ma i giocatori dovranno anche salvare gli altri Sopravvissuti, trovare l'acqua santa con cui purificare le aree sacrileghe da cui gli Zombie emergono, viaggiare su treni a vapore e molto altro.

Dopo avere provato *Undead or Alive*, i membri della vostra banda saranno i più abili pistoleri mai visti!



ZOMBICIDE ATTRAVERSO IL TEMPO E LO SPAZIO

La linea di giochi *Zombicide* consente ai giocatori di combattere contro gli Zombie in molte ambientazioni diverse, creando atmosfere di gioco uniche tramite Sopravvissuti, Zombie e altri elementi di gioco specifici.

Usando le stesse meccaniche, tutte le scatole base di *Zombicide* sono concepite per introdurre il gioco ai nuovi giocatori. Abbinare e mescolare le scatole base e le espansioni di una determinata linea (classica, fantasy o fantascientifica) permetterà ai giocatori di creare nuove esperienze di gioco nel mondo *Zombicide*!

La linea classica di *Zombicide* esplora l'apocalisse Zombie nel mondo odierno, presentando pittoreschi Sopravvissuti che si muovono tra le città in rovina.



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

La linea fantascientifica di *Zombicide* vi porta su PK-L7, un remoto pianeta ricco di risorse preziose. Gli Xeno, una razza aliena, sono stati infettati da un agente letale e sconosciuto e hanno iniziato ad attaccare tutti quelli che incontrano!

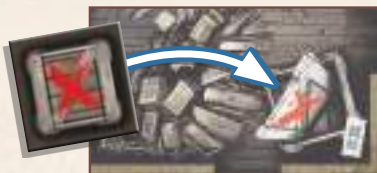




PREPARAZIONE

In una partita a *Undead or Alive* si usano solitamente 6 Sopravvissuti, distribuiti nel modo che si preferisce tra i giocatori. Consigliamo ai giocatori esordienti di controllare 1 solo Sopravvissuto a testa per prendere dimestichezza più in fretta con le meccaniche di gioco. Un giocatore veterano può invece assumere facilmente il controllo di un'intera banda di 6 Sopravvissuti e spazzare via intere orde di Zombie tutto da solo! Una banda da 3 o 4 Sopravvissuti può riempire i suoi ranghi con i Compagni (vedi pagina 42) per equilibrare le forze contro gli Zombie!

1. Scegliere una Missione.
2. Collocare le tessere.
3. Collocare i vari segnalini e le miniature come indicato dalla Missione. I segnalini Obiettivo vanno collocati sulle casse aperte raffigurate sulle tessere, come mostrato di seguito.



Giocatori veterani di *Zombicide*, attenzione: non ci sono segnalini porta in *Zombicide: Undead or Alive*.

4. Ogni giocatore raduna da 1 a 6 Sopravvissuti con cui giocare. Dal momento che collaborano contro il gioco stesso, tutti i giocatori fanno parte della stessa squadra. I giocatori possono disporsi attorno al tavolo nell'ordine che preferiscono.

Undead or Alive contiene 14 Sopravvissuti all'apocalisse Zombie. I giocatori possono scegliere quelli che preferiscono per la Missione, oppure sostituirli con uno o più Sopravvissuti dalle altre scatole (il loro Equipaggiamento di partenza potrebbe variare). Alcune Missioni prevedono dei requisiti per i Sopravvissuti che potrebbero impedire ai giocatori di scegliere il loro Sopravvissuto preferito, ma niente paura! Significa che i giocatori potranno trovarli da qualche parte e salvarli in qualche modo!

5. I giocatori prendono 1 Plancia per ognuno dei loro Sopravvissuti e collocano la Scheda Identità del Sopravvissuto su di essa. Prendono una base di plastica colorata e la attaccano alla miniatura del Sopravvissuto per identificarla facilmente. Infine, prendono i 5 segnalpunti di plastica dello stesso colore della base.
6. Suddividere le carte seguenti in mazzi separati. Sono identificabili dalla loro categoria e dal rispettivo colore. Mescolare ognuno di questi mazzi e collocarlo a faccia in giù accanto al tabellone.

- **Equipaggiamento:** L'attrezzatura e le armi che i Sopravvissuti troveranno nel corso della partita.



Questa è una carta Equipaggiamento.

- **Zombie:** Gli avversari che la banda affronterà nel corso del gioco. Più Zombie i giocatori uccidono, più ne sorgeranno, di tutte le forme e le dimensioni possibili!



Questa è una carta Zombie.

- **Abomini:** *Undead or Alive* include l'Abominio con Bombetta. Le espansioni potrebbero aggiungere altri Abomini. Ogni Abominio possiede una capacità speciale che movimentata il gioco. Ogni volta che si pesca una carta Zombie Abominio, un Abominio casuale viene selezionato.



Questa è una carta Abominio.

- **Armi Taglia:** Il retro delle carte Arma Taglia descrive l'Impresa che un giocatore deve completare per ottenere l'Arma Taglia corrispondente (vedi pagina 17). Le carte Arma Taglia vanno mescolate e collocate a faccia in giù accanto al tabellone, in modo che tutti i giocatori possano vederle.



È possibile ottenere Armi Taglia rare completando l'Impresa descritta sul dorso!

- Collocare le **Carte Equipaggiamento di Partenza**, le Schede Identità dei Sopravvissuti inutilizzati assieme alle carte di consultazione del Carro e della Mitragliatrice Gatling, in modo che siano visibili a tutti i giocatori.



Queste sono le armi di partenza possibili per ogni tipo di Sopravvissuto. Cercate armi migliori non appena possibile!

- 7.** I Sopravvissuti hanno un tipo di Equipaggiamento preferito indicato sulla loro Scheda Identità (Slot Arma Preferita, vedi pagina 19). Ogni Sopravvissuto riceve una carta Equipaggiamento di Partenza del tipo corrispondente:

- **Pistola:** Ferrovecchio
- **Arma da mischia:** Padella
- **Fucile:** Springfield
- **Qualsiasi:** Il giocatore sceglie tra un Ferrovecchio, una Padella o uno Springfield.

Se la lista delle Abilità di partenza di un Sopravvissuto indica un Equipaggiamento di Partenza, quel Sopravvissuto riceve quelle carte ora, in aggiunta all'Equipaggiamento di Partenza che è stato appena distribuito.



Hanna riceve un Fucile Springfield come Equipaggiamento di Partenza. Concepción sceglie liberamente tra un Ferrovecchio, uno Springfield e una Padella.

- 8.** Collocare le miniature che rappresentano i Sopravvissuti scelti nella Zona o nelle Zone di partenza indicate dalla Missione. Tranne dove indicato diversamente nella descrizione della Missione, mettere il segnalino Rumore sul suo lato Bang! in questa Zona (nel caso di più Zone di Partenza, scegliete 1 qualsiasi di quelle Zone).

- 9.** Ogni giocatore colloca la sua o le sue Plance del Sopravvissuto davanti a sé, assicurandosi che la freccia scorrevole si trovi sulla casella 0 dell'area Blu della Barra di Pericolo. Poi, colloca un segnapunti sullo slot rosso più alto della sua Barra delle Ferite e un altro segnapunti nello slot della prima Abilità (Blu). Altri 3 segnapunti vanno collocati negli slot riserva in cima alla Plancia. L'Equipaggiamento di Partenza può essere collocato negli slot Mano o Arma Preferita della Plancia (vedi pagina 19).

- 10.** Selezionare il primo giocatore e consegnargli il segnalino Primo Giocatore.

Esistono 4 Classi di Sopravvissuto in *Undead or Alive*: **Lottatore, Fedele, Pistolero e Cittadino**. Le Classi sono spiegate nel dettaglio a pagina 23.



Carl è un Lottatore. Concepción è una Fedele. Meg è una Pistolera. Jimmy è un Cittadino.



I **Lottatori** possono muoversi e fare fuoco con le armi da Mischia nella stessa Azione. Possono inoltre reggere a più Ferite rispetto agli altri Sopravvissuti.



I Sopravvissuti **Fedeli** possono usare la Capacità di Classe Vade Retro (vedi pagina 23) per immobilizzare temporaneamente gruppi di Zombie tramite la forza della loro fede. Possono inoltre usare l'Acqua comune allo stesso modo dell'Acqua Santa per distruggere le Zone di Generazione (vedi pagina 27).



I **Pistolero** possono usare la Capacità di Classe Sventagliata (vedi pagina 24) per fare fuoco a raffica con la loro pistola, pagando un costo in precisione.



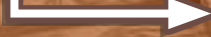
I **Cittadini** conoscono la città come i palmi delle loro mani. Trovano l'Equipaggiamento facilmente e combattono con più efficacia all'interno degli edifici. Fanno un ottimo uso delle varie armi da fuoco a lunga gittata, come i Fucili.

3 segnapunti
nella riserva.

Segnapunti
sull'Abilità Blu.

Pablito appartiene alla Classe Pistolero
e può usare Sventagliata con qualsiasi
Pistola possieda (vedi pagina 24).

In quanto Pistolero, Pablito riceve
la sua Arma Preferita indicata:
una Pistola Ferrovecchio.



Segnapunti sullo 0
della Barra di Pericolo.

Segnapunti sullo slot
rosso più alto della
Barra delle Ferite.





PANORAMICA DEL GIOCO

Ehi, gente. Mi sa che ci hanno circondati.

BANG BANG BANG BANG BANG!!!

Ah, no. Mi sbagliavo.

– Molly

Undead or Alive 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 1 alla volta, nell'ordine di sua scelta. Ogni Sopravvissuto può effettuare inizialmente 3 Azioni per Turno, anche se certe Abilità possono permettergli di effettuare delle Azioni extra man mano che la partita procede. Il Sopravvissuto usa le sue Azioni per uccidere gli Zombie, muoversi sul tabellone e svolgere altri compiti per conseguire i vari Obiettivi della Missione. Alcune Azioni fanno Rumore, e il Rumore attira gli Zombie!

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

Quando tutti i giocatori hanno completato il loro Turno, la Fase dei Giocatori termina (se la Missione prevede un Treno mobile, il Treno si muove ora, vedi pagina 38).

La Fase dei Giocatori è spiegata in dettaglio a pagina 21.

★ FASE DEGLI ZOMBIE

Tutti gli Zombie sul tabellone si attivano e spendono 1 Azione attaccando un Sopravvissuto che si trova nella loro stessa Zona oppure, se non possono attaccare nessuno, muovendosi verso i Sopravvissuti in vista, o verso la Zona più rumorosa.

Alcuni Zombie, chiamati Corridori, hanno diritto a 2 Azioni, quindi possono attaccare due volte, attaccare e muoversi, muoversi e attaccare o muoversi due volte.

Una volta che tutti gli Zombie hanno effettuato le loro Azioni, nuovi Zombie appaiono in tutte le Zone di Generazione attive sul tabellone.

La Fase degli Zombie è spiegata in dettaglio a pagina 25.

★ FASE FINALE

Il segnalino Rumore viene girato dal suo lato BOOM! al suo lato Bang!. Se si trovava già sul suo lato Bang!, viene spostato sulla Zona con più Sopravvissuti (in caso di parità sono i giocatori a scegliere). Il primo giocatore passa il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra. Ha quindi inizio un nuovo Round di Gioco.

★ VITTORIA E SCONFITTA

La partita è persa quando:

- UN QUALSIASI Sopravvissuto è stato eliminato (attenzione: i Compagni sono Sopravvissuti, vedi pagina 42).
- Quando gli Obiettivi della Missione non possono essere più completati.
- Non appena la settima Zona di Generazione diventa ATTIVA sul tabellone (fate attenzione alle Zone di Generazione degli Abomini e ai Cumuli di Cadaveri, vedi pagina 27).

La partita è vinta immediatamente quando tutti gli Obiettivi della Missione sono stati completati. *Undead or Alive* è un gioco collaborativo, quindi tutti i giocatori vincono e perdono insieme.



REGOLE BASE

- Pianifichiamo la prossima mossa.

- Diavolo, no! Muoviamoci, spacchiamo qualche testa e poi muoviamoci ancora!

- Beh, anche questo è un piano, suppongo. Ti dispiace se ci metto in mezzo anche qualche sparatoria?

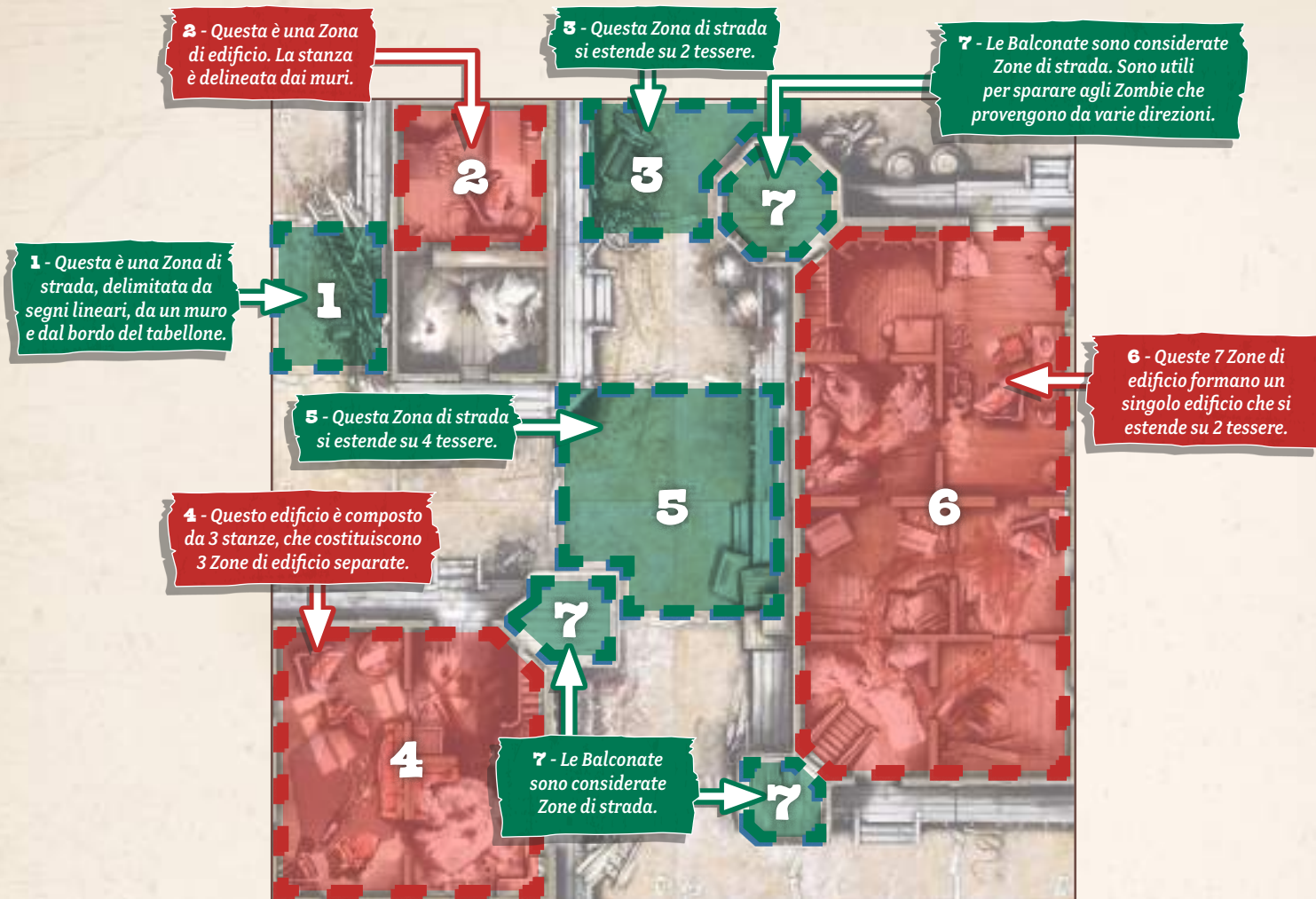
– Carl e Hanna

★ DEFINIZIONI UTILI

Personaggio: Un Sopravvissuto o uno Zombie.

Zona: All'interno di un edificio, una Zona è una stanza. In strada, una Zona è un'area delimitata da segni lineari (o da segni lineari e i bordi del tabellone) e dai muri degli edifici lungo la strada. Le Balconate sono considerate Zone di strada.





★ LINEA DI VISTA

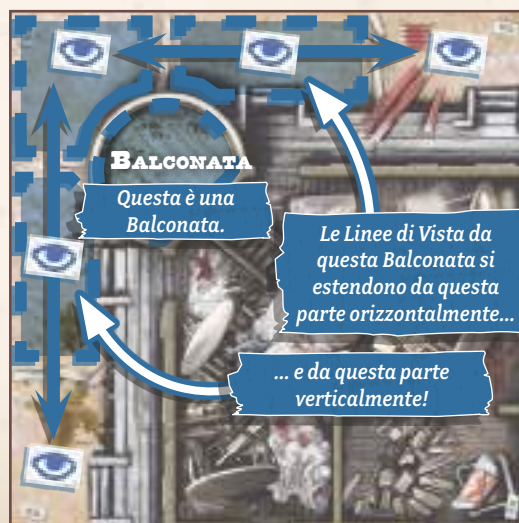
La Linea di Vista definisce se i Personaggi sono in grado di vedersi a vicenda. Per esempio, se un Sopravvissuto può vedere uno Zombie oltre una porta aperta, da una stanza all'altra, dall'altra parte della strada, ecc.

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

Le Balconate si trovano sempre a cavallo di più Zone di strada con un angolo in comune. Mentre si trovano su una Balconata, i Personaggi sono considerati situati in ognuna di quelle Zone di strada solo al fine di determinare le Linee di Vista (la Balconata è una Zona separata). Alle Balconate si applicano inoltre alcune regole speciali spiegate in dettaglio a pagina 36.

Nelle Zone di edificio, un Personaggio vede tutte le Zone che condividono un'apertura con la stanza attualmente occupata dal Personaggio. Se c'è un'apertura, i muri non bloccano la Linea di Vista tra 2 Zone. La Linea di Vista di un Personaggio, tuttavia, è limitata a 1 Zona di distanza (ad eccezione dei Sopravvissuti Cittadini, vedi pagina 24).

- Se un Sopravvissuto guarda da una Zona di edificio a una o più Zone di strada, la Linea di Vista può attraversare un qualsiasi numero di Zone di strada in linea retta.
- Se un Sopravvissuto guarda da una Zona di strada a un edificio, la Linea di Vista arriva solo a 1 Zona all'interno dell'edificio.

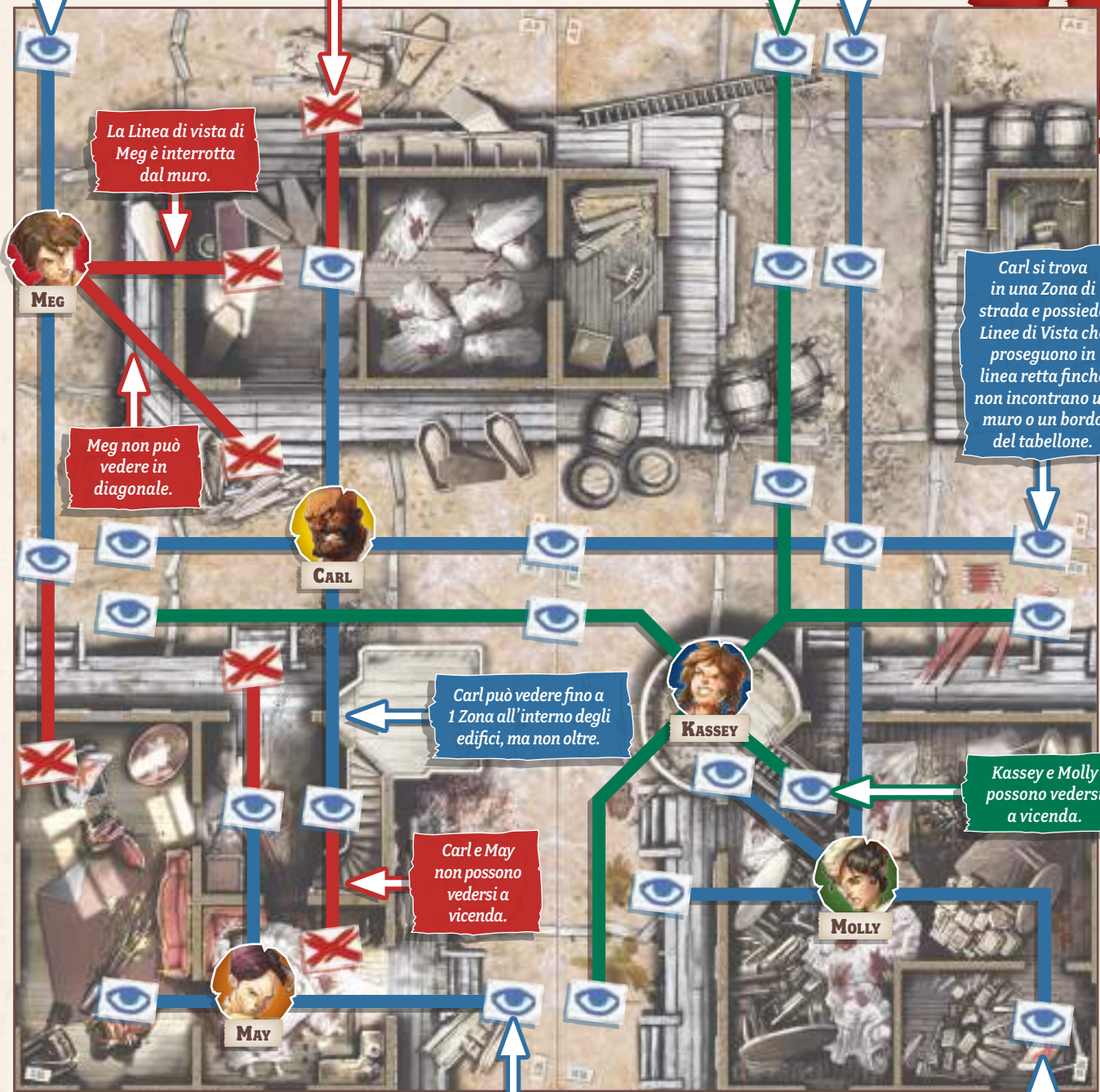


Meg si trova in una Zona di strada e possiede Linee di Vista che proseguono in linea retta finché non incontrano un muro o un bordo del tabellone.

Carl non può vedere la Zona di strada oltre l'edificio.

Dalla Balconata, Kassey può vedere lungo queste strade fino al bordo del tabellone.

Molly possiede Linea di Vista lungo tutta la strada, fino al bordo del tabellone.



La Linea di vista di Meg è interrotta dal muro.

Meg non può vedere in diagonale.

Carl si trova in una Zona di strada e possiede Linee di Vista che proseguono in linea retta finché non incontrano un muro o un bordo del tabellone.

Carl può vedere fino a 1 Zona all'interno degli edifici, ma non oltre.

Carl e May non possono vedersi a vicenda.

Kassey e Molly possono vedersi a vicenda.

May possiede Linea di Vista fino alle Zone di edificio accanto a lei, ma anche attraverso l'apertura verso la strada.

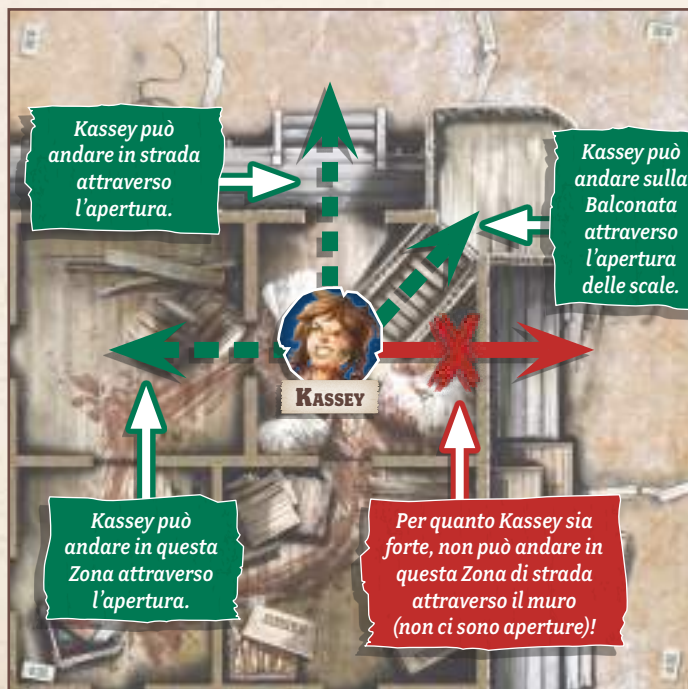
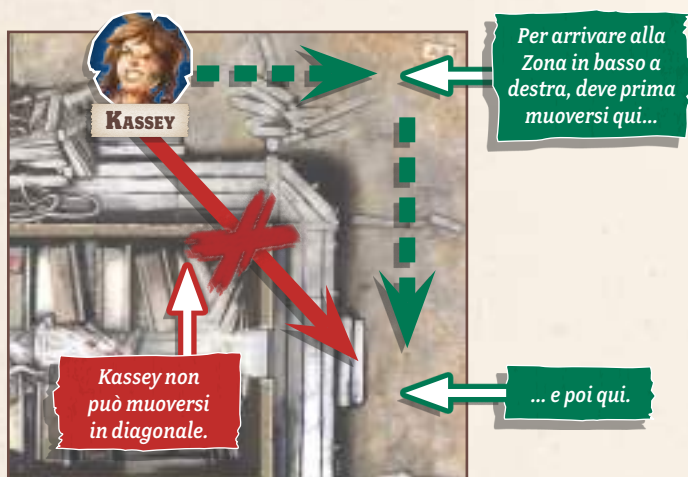
Molly possiede anche Linea di Vista fino alla piccola stanza accanto a lei.

★ MOVIMENTO

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

Nelle **Zone di strada**, il movimento da una Zona vuota all'altra è privo di restrizioni. Tuttavia, i Personaggi devono passare attraverso un'apertura per muoversi da una Zona di edificio a una Zona di strada e viceversa.

Nelle **Zone di edificio**, i Personaggi possono muoversi da una Zona all'altra purché queste Zone siano collegate da un'apertura (come, per esempio, le soglie o le scale di una Balconata). La posizione della miniatura all'interno della Zona e la disposizione dei muri non contano, fintanto che le Zone condividono un'apertura.



★ LEGGERE UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO

ARMI IN MISCHIA E A DISTANZA

Datemi un Winchester e faccio vedere io a quegli zombie cos'è veramente l'Apocalisse.

– Thomas

Undead or Alive contiene molte carte Equipaggiamento differenti. Quelle che i Sopravvissuti usano per eliminare gli Zombie mostrano le caratteristiche di Combattimento sul fondo:



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



Le **armi da Mischia** mostrano il simbolo Mischia. Hanno un valore di Gittata 0 e quindi possono essere usate solo nella stessa Zona in cui si trova il Sopravvissuto. Vengono usate con le Azioni in Mischia (vedi pagina 21).



Padelle e Picconi sono armi da Mischia.



Le **armi a Distanza** mostrano il simbolo Distanza. Hanno solitamente un valore di Gittata pari a 1 (o più). Vengono usate con le Azioni a Distanza (vedi pagina 21). Attaccare a Gittata 0 con un'arma a Distanza è considerato comunque un'Azione a Distanza.



Il Winchester e la Colt SAA sono armi a Distanza.
Il Winchester è un Fucile. La Colt SAA è una Pistola.

TIPI DI MUNIZIONI

Le armi a Distanza usano le munizioni per eliminare gli Zombie. Hanno munizioni infinite (buon divertimento!). Tuttavia, non tutte usano lo stesso tipo di Munizioni.



Le armi con il simbolo **Proiettili** usano proiettili di qualche tipo (a prescindere dal calibro).



Il Winchester e la Colt SAA usano i Proiettili come munizioni.



Le armi con il simbolo **Cartucce** usano cartucce di qualche tipo (a prescindere dal calibro).



Lo Shotgun e la Lupara usano le Cartucce come munizioni.

EQUIPAGGIAMENTO RUMOROSO

Quando spari a uno zombie, la cosa brutta è che fai un gran botto. La cosa bella è che, oltre a far fuori gli zombie, fai un gran botto!

– Meg

Alcune carte Equipaggiamento sono rumorose e influenzano il segnalino Rumore ogni volta che vengono usate. Il rumore attira gli Zombie!

Le regole relative al rumore sono descritte in dettaglio a pagina 15.



Una carta Equipaggiamento può mostrare il **simbolo Bang!** o il **simbolo BOOM!**. Ogni volta che qualcuno spende un'Azione per usarla, si mette il segnalino Rumore sul lato corrispondente. Se il segnalino Rumore si trova già sul tabellone, va spostato sulla Zona dove l'azione è stata effettuata (ad eccezione della Dinamite, vedi pagina 15).

NOTA: Un BOOM! è più forte di un Bang!. Se un segnalino BOOM! si trova già sul tabellone, ignorate gli eventuali Bang! prodotti. Fino alla Fase Finale, soltanto un altro BOOM! può spostare il segnalino Rumore. Il Bang! prodotto da una Colt non può competere con il rumore di un'esplosione di Dinamite!

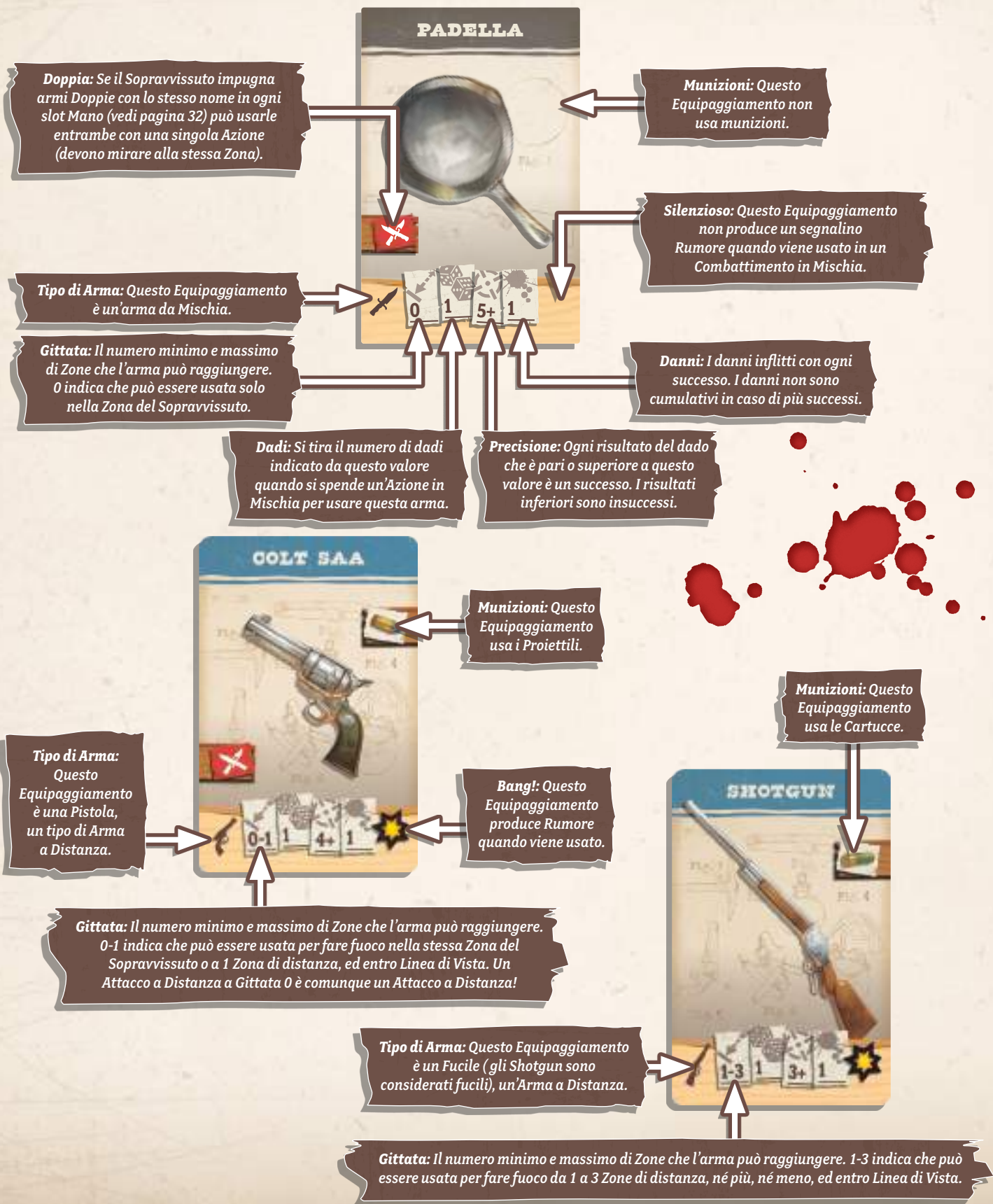


Il Coltello è un'arma silenziosa. La Doppietta e la Colt SAA producono un Bang! quando sparano. La Colt SAA produce un BOOM! se usata per Sventagliata (vedi pagina 24).



CARATTERISTICHE DI COMBATTIMENTO

Le armi mostrano le caratteristiche di Combattimento utili per eliminare gli Zombie in molti modi.



RUMORE

– Gli zombie sono attratti dal rumore, come un richiamo all'omicidio. Aspettatevi di trovarveli addosso non appena iniziate a sparare.

– Davvero?

Bang! Bang!

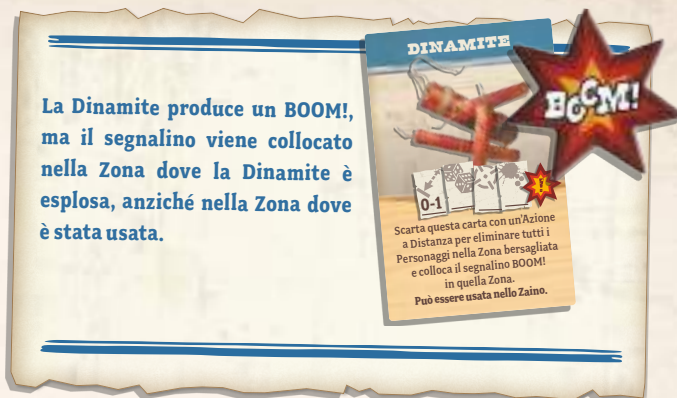
– Avanti, dannati zombie!



Questo è il segnalino Rumore, mostrato sul lato Bang! e sul lato BOOM!.

Sparare con uno Shotgun o lanciare la Dinamite fa Rumore, e il Rumore attira gli Zombie! Il rumore è rappresentato dal segnalino Rumore a due facce:

- Il lato Bang! rappresenta un Rumore moderato, dal trambusto che fa un Sopravvissuto a un colpo di pistola, niente di insolito nel Selvaggio West.
- Il lato BOOM! rappresenta un Rumore forte, come quello di una Sventagliata con la pistola, del fuoco di una Mitragliatrice Gatling o della Dinamite: il genere di rumore che si sente da un capo all'altro della città.

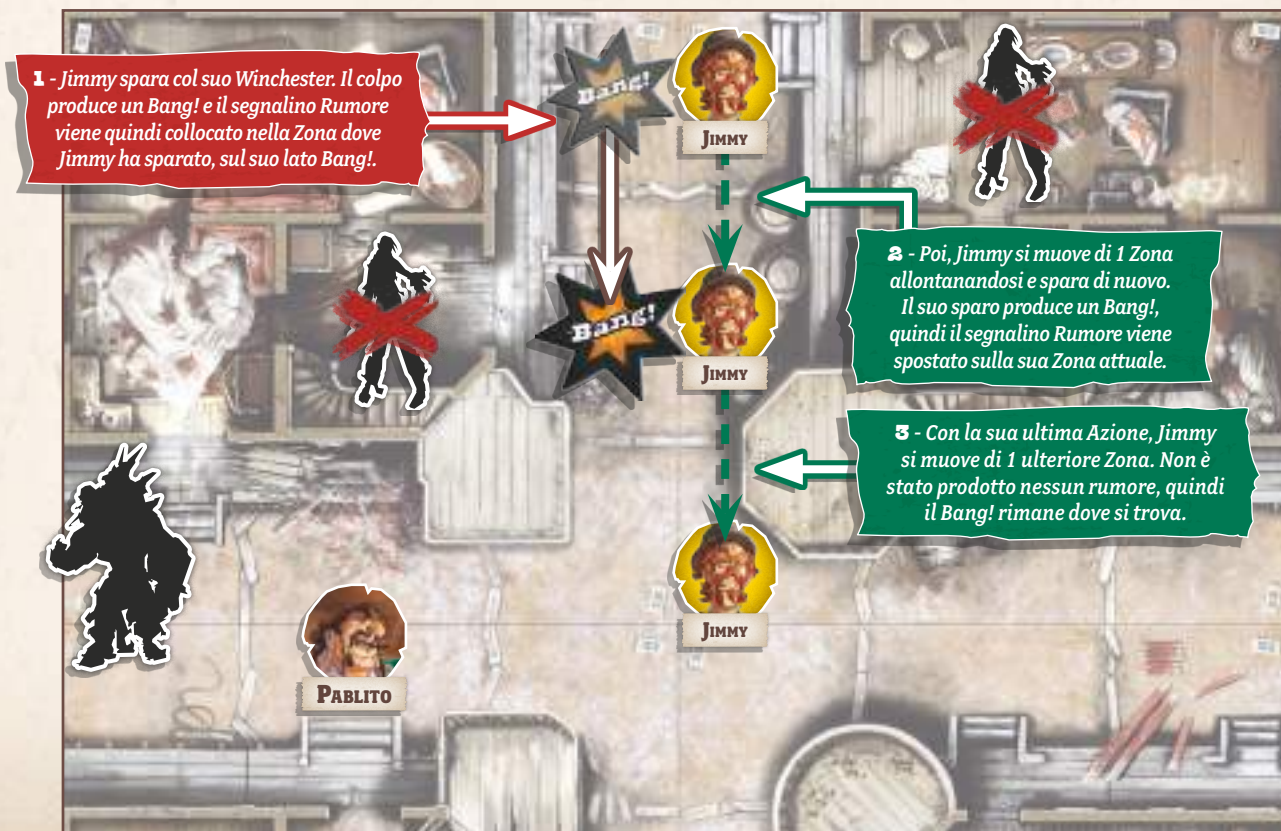


Come regola generale, il BOOM! è più forte del Bang!

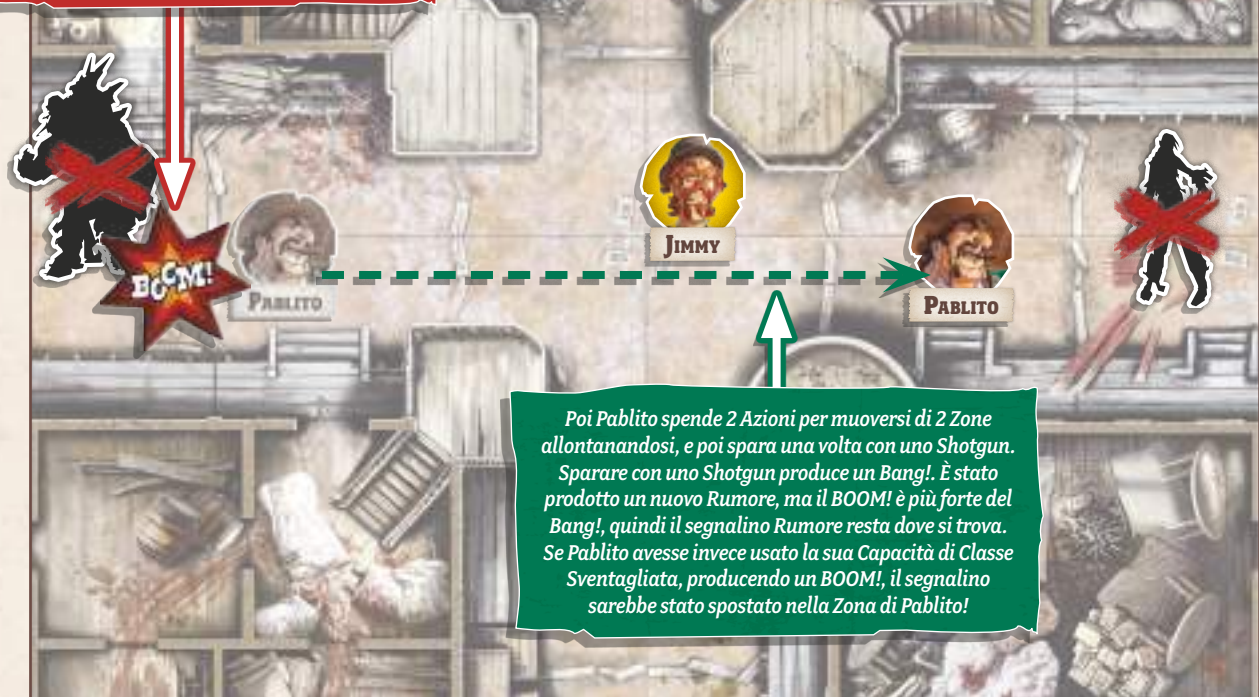
Durante la Preparazione (vedi pagina 6), il segnalino Rumore viene collocato sulla Zona di Partenza dei Sopravvissuti, sul suo lato Bang!. Il segnalino viene spostato sul tabellone ogni volta che un rumore di intensità pari o superiore viene emesso. Il segnalino va collocato nella Zona dove il nuovo Rumore è stato prodotto, sul lato corrispondente al tipo di Rumore generato.

NOTE: Il segnalino Rumore rimane nella Zona dove è stato prodotto, anche se il Sopravvissuto che lo ha prodotto lascia la Zona.

Il segnalino Rumore resta sempre sul tabellone, sul lato Bang! o sul lato BOOM!. Se un effetto di gioco rimuove il segnalino Rumore (per esempio se si trova sul Treno e il Treno esce dal tabellone), rimettete il segnalino Rumore sul tabellone sul suo lato Bang!, nella Zona che contiene più Sopravvissuti. Se esistono più zone valide, sono i giocatori a scegliere!



Pablito tira la Dinamite nella Zona accanto a lui. La Dinamite produce un BOOM!. Il segnalino Rumore viene rimosso dall'ubicazione precedente e spostato nella Zona dove la Dinamite è esplosa, sul suo lato BOOM!.



Poi Pablito spende 2 Azioni per muoversi di 2 Zone allontanandosi, e poi spara una volta con uno Shotgun. Sparare con uno Shotgun produce un Bang!. È stato prodotto un nuovo Rumore, ma il BOOM! è più forte del Bang!, quindi il segnalino Rumore resta dove si trova. Se Pablito avesse invece usato la sua Capacità di Classe Sventagliata, producendo un BOOM!, il segnalino sarebbe stato spostato nella Zona di Pablito!

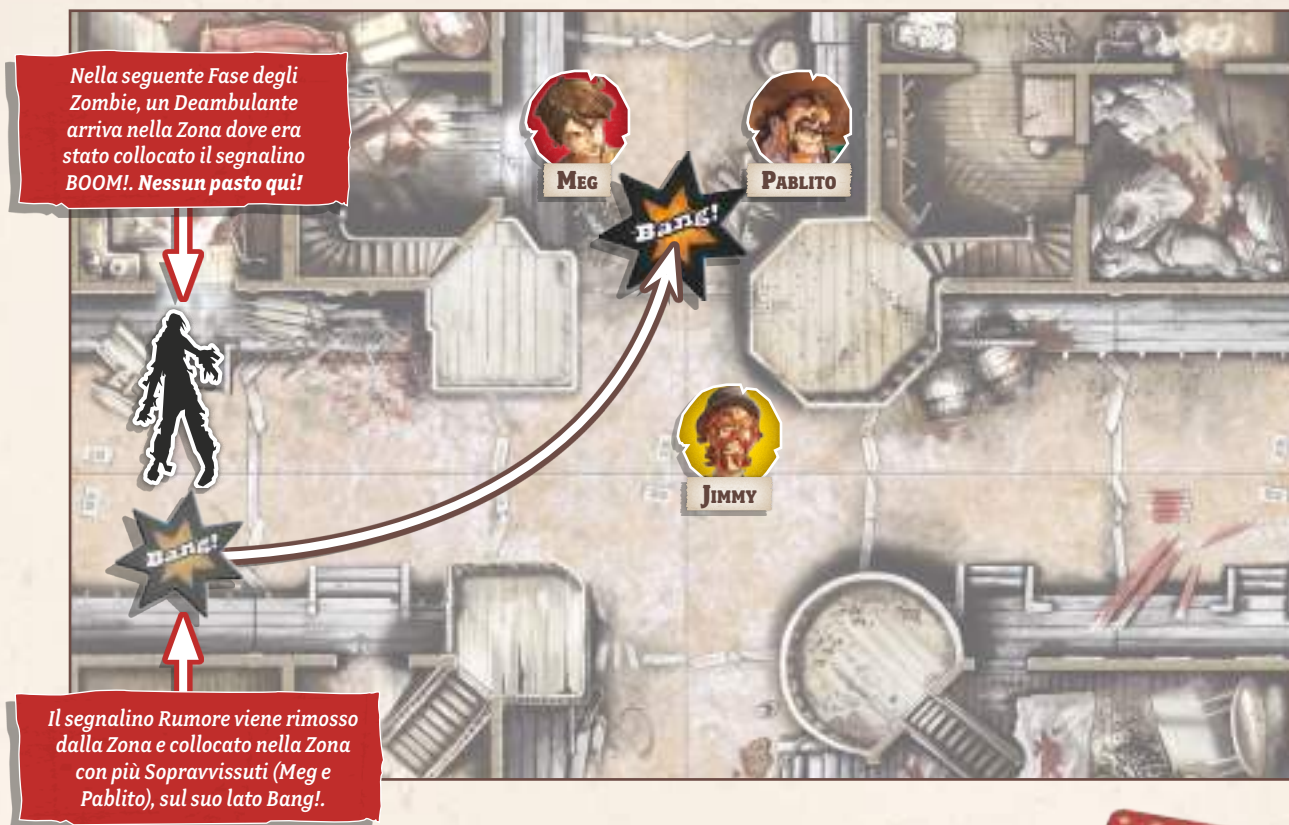
Durante ogni Fase Finale, il Rumore si attenua:

- Se il segnalino Rumore è sul suo lato BOOM!, viene girato sul lato Bang!.
 - Se il segnalino Rumore è sul suo lato Bang!, viene spostato nella Zona con più Sopravvissuti, sul suo lato Bang!.
- Se esistono più zone valide, sono i giocatori a scegliere.



Alla fine del Round di Gioco, durante la Fase Finale, il BOOM! prodotto da Pablito si abbassa di intensità e diventa un Bang!. Il segnalino Rumore viene girato sul suo lato Bang!.

Ogni volta che gli Zombie raggiungono la Zona del segnalino Rumore (vedi Fase degli Zombie, pagina 25), il segnalino Rumore viene rimosso dalla sua ubicazione attuale e collocato nella Zona con più Sopravvissuti, sul suo lato Bang!. Se esistono più Zone valide, sono i giocatori a scegliere.



★ ARMI TAGLIA

Le Armi Taglia sono armi speciali che compongono un mazzo a sé stante. Possiedono caratteristiche di Combattimento migliori delle loro controparti ordinarie.

Esistono 2 modi per ottenere le Armi Taglia:

- La Missione le fornisce come ricompense quando certi Obiettivi vengono completati.
- Il Sopravvissuto completa l'Impresa descritta sul retro dell'arma in cima al mazzo. Non appena l'Impresa viene completata, il Sopravvissuto riceve l'Arma Taglia. Il Sopravvissuto può quindi riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

Le Armi Taglia vengono acquisite in ordine, una dopo l'altra, dalla cima del mazzo delle Carte Arma Taglia.

Le Imprese vengono risolte una alla volta, quindi un'Azione può fornire soltanto una singola Arma Taglia. Tuttavia, è possibile acquisire più Armi Taglia nel corso dello stesso Turno.



ESEMPIO 1: Jimmy sale su una Balconata e spara 3 volte con il suo Winchester, eliminando 5 Zombie. Ha completato l'Impresa Mauser C96 e riceve immediatamente l'Arma Taglia. L'Impresa dell'Arma Taglia successiva è "Uccidi 3 Zombie (o più) con un Fucile in un singolo Turno." Sebbene Jimmy abbia soddisfatto anche questi requisiti, non riceve la seconda Arma Taglia. Ogni completamento vale solo ai fini di una singola Arma Taglia.

★ PUNTI ADRENALINA, LIVELLO DI PERICOLO E ABILITÀ

Pratica, fegato e volontà di sopravvivere. È tutto quello che ti serve. Le pistole e i proiettili vanno e vengono, ma non devi perdere mai la speranza. Quanto alla pratica... con gli zombie ne farai anche troppa.

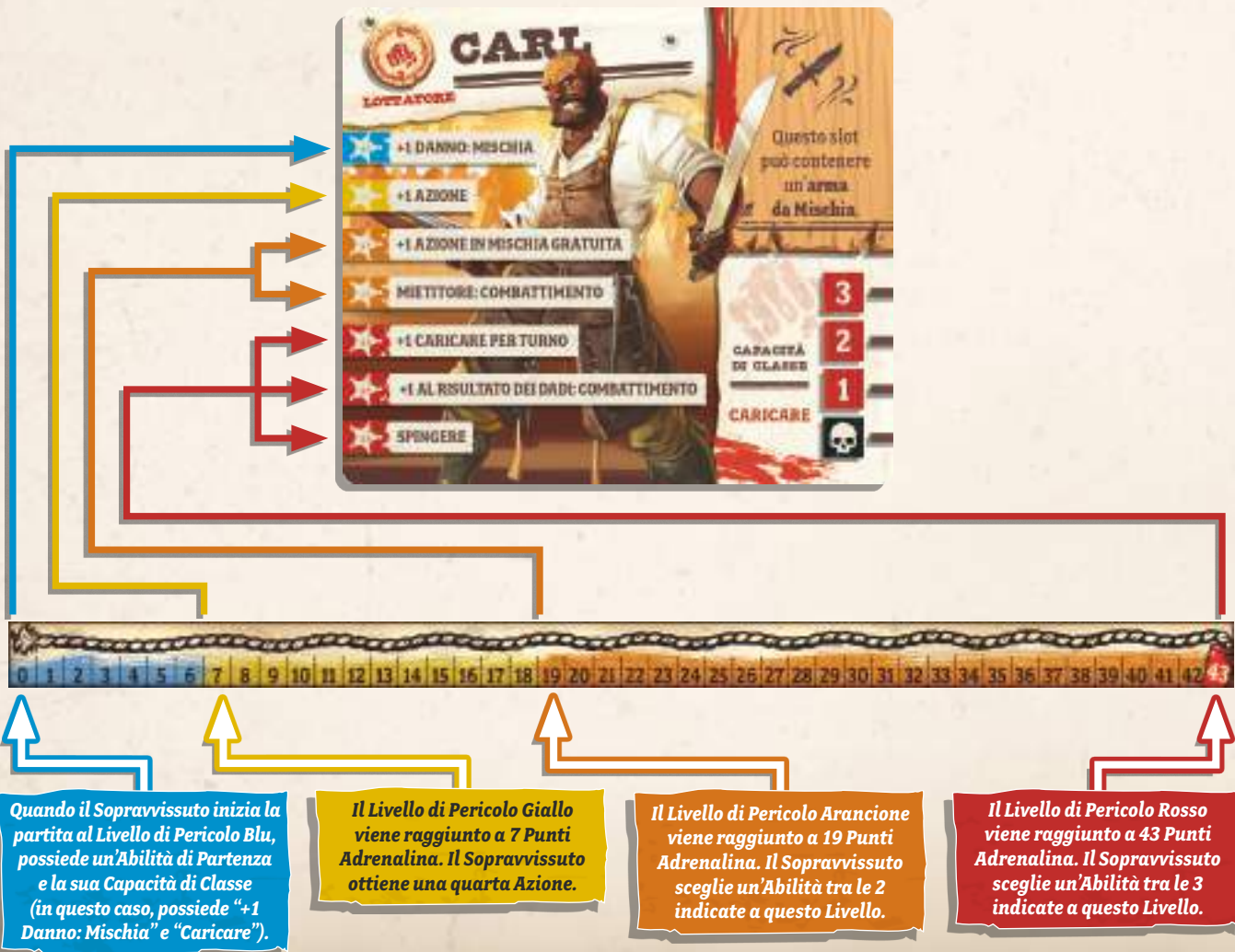
– Turner

Per ogni Zombie eliminato, un Sopravvissuto guadagna 1 Punto Adrenalina (PA) e avanza di una tacca sulla sua Barra di Pericolo. Alcuni Obiettivi delle Missioni forniscono altri Punti Adrenalina, come anche eliminare gli Abomini e rimuovere o spostare le Zone di Generazione.

Esistono 4 Livelli di Pericolo sulla Barra di Pericolo: Blu, Giallo, Arancione e Rosso. A ogni nuovo Livello di Pericolo, un Sopravvissuto ottiene 1 nuova Abilità che gli sarà di aiuto nella Missione (vedi pagina 56). Le Abilità si aggiungono le une alle altre da un Livello di Pericolo all'altro, quindi al Livello Rosso, un Sopravvissuto avrà 4 Abilità (1 per ogni livello di Pericolo), più 1 Capacità di Classe. Man mano che le nuove Abilità vengono sbloccate, il giocatore colloca nuovi segnapunti sulla Plancia del Sopravvissuto per indicarle.

L'accumulo di Adrenalina, tuttavia, ha un effetto collaterale. Quando i giocatori pescano una carta Zombie per generare gli Zombie, devono leggere la riga che corrisponde al Livello di Pericolo più alto ottenuto tra i Sopravvissuti (vedere Generazione degli Zombie, pagina 26).

Più forte è il Sopravvissuto, più Zombie appaiono.



INVENTARIO

Ehi! Ho trovato uno Schofield! Che ne dici di uno scambio? Il mio Schofield per il tuo Winchester? Ci metto anche questi proiettili... e un coltello! Il commercio è la linfa vitale della civiltà.

– Jeb

Ogni Sopravvissuto può portare fino a 6 carte Equipaggiamento, suddivise in 3 tipi di slot Equipaggiamento sulla sua Plancia: 2 slot Mani, 1 slot Arma Preferita e 3 slot Zaino. I giocatori possono scartare le carte dall'inventario del loro Sopravvissuto 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 Mano 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 negli slot Mano.

Le carte Equipaggiamento con la dicitura "Può essere usata nello Zaino" possono essere usate sia quando sono negli slot Mano che nello slot Zaino.

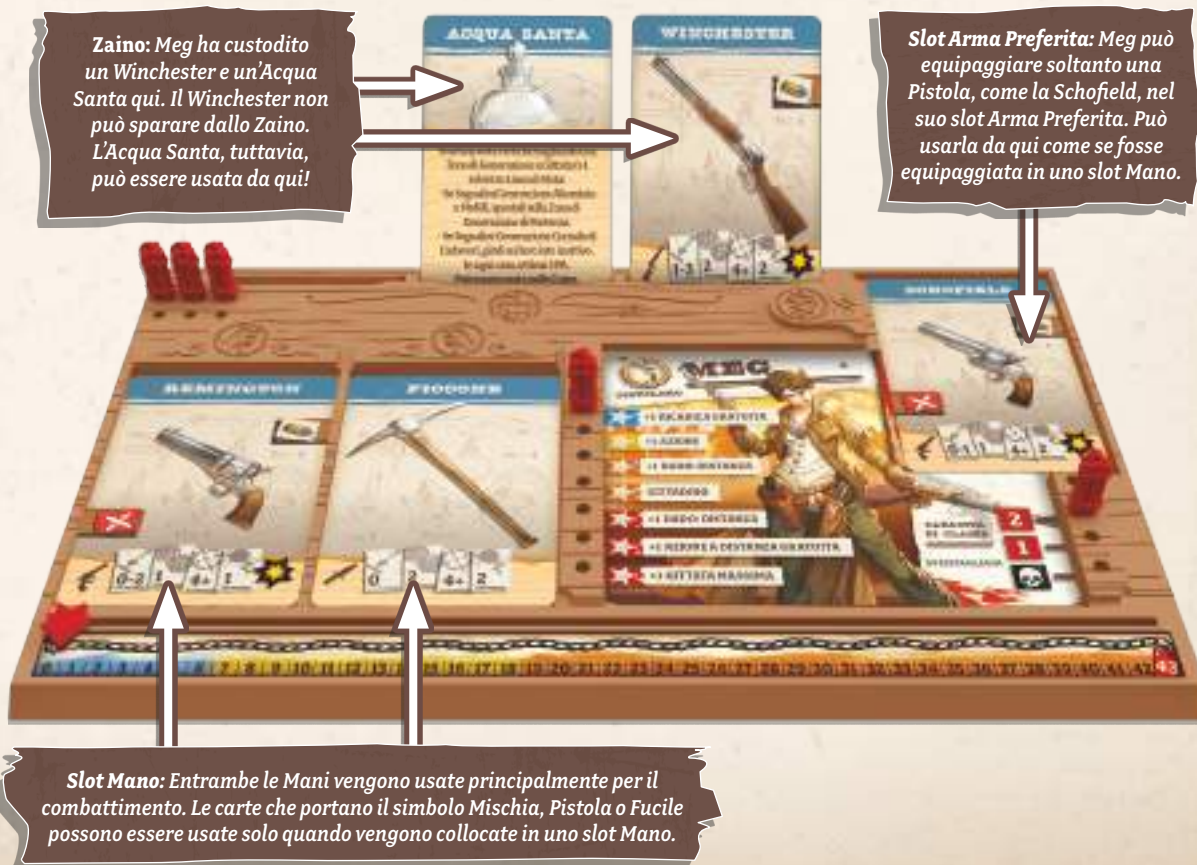


Lo slot **Arma Preferita** può ricevere solo un'arma corrispondente al tipo indicato. Per esempio, uno slot che mostra il simbolo Arma da Mischia può ricevere un Machete o un Piccone. Questo slot non può ospitare nessun altro tipo di arma.

Se lo slot Arma Preferita recita **Qualsiasi**, il giocatore può collocarvi qualsiasi arma, inclusa la Dinamite. Le carte Equipaggiamento diverse dalle armi (come, per esempio, l'Acqua Santa o Cartucce a Volontà) non possono essere custodite in questo slot. Le armi nello Slot Arma Preferita sono considerate equipaggiate nella Mano e possono essere usate normalmente.

TRE MANI?

Mettendo la carta Equipaggiamento appropriata nel suo slot Arma Preferita, un Sopravvissuto potrebbe a tutti gli effetti avere tre carte equipaggiate in Mano. Scegliete qualsiasi combinazione di due tra le tre carte prima di risolvere ogni Azione in un Turno o nei tiri di dadi che coinvolgono il Sopravvissuto.





GLI ZOMBIE

Salve, zombie! Vorrei presentarti il mio caro amico, il Signor Piccone.

– Henry, tentando un nuovo approccio (senza successo)

Undead or Alive presenta 4 tipi di Zombie. La maggior parte degli Zombie può spendere una singola Azione quando si attiva (i Corridori ne hanno 2). Uno Zombie viene eliminato non appena viene colpito da un attacco che infligge il valore minimo di Danni richiesto. Il Sopravvissuto che lo ha ucciso guadagna immediatamente i corrispondenti Punti Adrenalina.

★ DEAMBULANTE



Né rapidi né resistenti. Solo numerosi. I preferiti di molti.

- Ferite inflitte: 1
- Per eliminarlo: 1 Danno
- Ricompensa in Punti Adrenalina: 1 punto

★ BRUTO



Difficili da uccidere, sempre in prima linea.

- Ferite inflitte: 1
- Per eliminarlo: 2 Danni
- Ricompensa in Punti Adrenalina: 1 punto

★ CORRIDORE



I lesti e i non morti, combinati in un'unica soluzione.

- Ferite inflitte: 1
- Per eliminarlo: 1 Danno
- Ricompensa in Punti Adrenalina: 1 punto
- Regola Speciale: I Corridori possiedono 2 Azioni ogni volta che vengono attivati (vedi pagina 25)



Undead or Alive permette ai giocatori di aggiungere Abomini di tutti i tipi alle partite. Vengono generati casualmente dal mazzo degli Abomini quando la loro carta viene pescata, ma sul tabellone può essercene soltanto 1 alla volta.

★ ABOMINIO



Finché c'è un Abominio sul tabellone, tutte le Zone di Generazione degli Abomini sono attive. Che l'apocalisse abbia inizio!

Il mostro più duro e più brutto mai visto. Occhi aperti: non arriva mai da solo.

- Ferite inflitte: 1
- Per eliminarlo: 3 Danni (o Dinamite)
- Ricompensa in Punti Adrenalina: 5 punti
- Regole Speciali:
 - È necessaria della Dinamite o un'arma da 3 Danni per eliminare un Abominio. Ricordate che nessuna arma in *Undead or Alive* possiede un valore naturale di 3 Danni. È possibile raggiungerlo tramite le Abilità (come "+1 Danno", vedi pagina 56), o tramite le regole speciali della Missione.
 - Risolvere questi effetti di gioco ogni volta che si pesca una carta Zombie che genera un Abominio:
 - Se non c'è alcun Abominio sul tabellone, pescare una carta dal mazzo degli Abomini, poi generare l'Abominio corrispondente. Inoltre, girare tutti i segnalini Generazione Abominio sul loro lato attivo (vedi pagina 27).
 - Se c'è già un Abominio sul tabellone, quell'Abominio riceve un'Attivazione extra.



FASE DEI GIOCATORI

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

★ MOVIMENTO

Un Sopravvissuto si muove da 1 Zona alla successiva, ma non può muoversi attraverso i muri degli edifici.

- Un Sopravvissuto deve spendere 1 Azione aggiuntiva per ogni Zombie che si trova nella Zona che egli cerca di lasciare.
- Entrare in una Zona che contiene degli Zombie pone termine all'Azione di Movimento del Sopravvissuto (anche se possiede un'Abilità che gli consente di muoversi attraverso più Zone per ogni Azione di Movimento).

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

★ CERCARE

Ah! L'ufficio dello sceriffo... È qui che tengono tutte le pistole! Questo deve essere proprio il nostro giorno fortunato!

Un Sopravvissuto può Cercare solo nelle Zone di edificio e solo se non ci sono Zombie in quella Zona. Il giocatore pesca la carta in cima al mazzo dell'Equipaggiamento. Dopodiché può collocarla nel proprio inventario e riorganizzarlo gratuitamente, o scartarla immediatamente.

Un Sopravvissuto (ad eccezione dei Cittadini) può effettuare una sola Azione di Cercare per Turno, anche se si tratta di un'Azione extra gratuita. Occorre ricordare che i Sopravvissuti possono scartare carte dal proprio inventario per fare spazio a nuove carte in ogni momento, gratuitamente. Quando il mazzo dell'Equipaggiamento si esaurisce, si rimescolano tutte le carte scartate (a eccezione delle carte Arma Taglia e Equipaggiamento di Partenza) per formare un nuovo mazzo.

NOTA: I Cittadini possono effettuare tutte le Azioni di Cercare che vogliono (e che possono fare).

★ RIORGANIZZARE/SCAMBIARE

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

Il Sopravvissuto può scambiare simultaneamente un qualsiasi numero di carte con 1 altro (e solo con 1 altro) Sopravvissuto attualmente nella stessa Zona. Quest'altro Sopravvissuto può riorganizzare il proprio inventario gratuitamente.

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

★ AZIONI DI COMBATTIMENTO

Le Azioni di Combattimento usano le carte Equipaggiamento in Mischia e a Distanza per eliminare gli Zombie. Per le regole di Combattimento dettagliate, vedi pagina 32.

AZIONE IN MISCHIA

Il Sopravvissuto usa un'arma da Mischia che tiene in Mano (o nello Slot Arma Preferita) per attaccare gli Zombie nella sua Zona.



AZIONE A DISTANZA

Un Sopravvissuto usa un'arma a Distanza che tiene in Mano (o nello Slot Arma Preferita) per fare fuoco su una singola Zona entro la Gittata indicata sulla carta dell'arma ed entro Linea di Vista.



I Sopravvissuti sparano sulle Zone, non sui Personaggi. Questo è importante soprattutto ai fini dell'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi pagina 33).

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

★ **PRENDERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO**

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

★ **AZIONI DI MACCHINA**



Il Carro e la Mitragliatrice Gatling sono due Macchine. È possibile spendere le proprie Azioni per usarle!

Undead or Alive contiene 2 Macchine: il Carro e la Mitragliatrice Gatling. Le loro carte di consultazione elencano le loro capacità. Le Macchine non sono Personaggi. Al fine di effettuare un'Azione di Macchina, un Sopravvissuto deve spendere un ammontare variabile di Azioni tutte assieme.

CARRO

Non ci sono i cavalli! Che ce ne facciamo di un Carro?! Aspetta! È una mitragliatrice Gatling quella che vedo là dentro?

– Kassey



• **Muovere il Carro**

Costo in Azioni: 3

Un qualsiasi Sopravvissuto nella Zona del Carro (ma non all'interno del Carro) può spendere 3 Azioni per muoverlo. Il Sopravvissuto, il Carro e ciò che contiene vengono mossi da una Zona alla successiva. Questa Azione usa le regole dell'Azione di Movimento ma non beneficia di Abilità, Capacità di Classe ed effetti di gioco aggiuntivi relativi alle Azioni di Movimento.

• **Entrare o Uscire dal Carro**

Costo in Azioni: 1

Un Sopravvissuto può spendere un'Azione di Movimento nella Zona del Carro per entrare o uscire dal Carro. Le penalità al movimento si applicano comunque (vedi Movimento, pagina 21). Se un Sopravvissuto termina il suo Movimento nella Zona del Carro, può salire sul Carro come Azione gratuita. Un Sopravvissuto nel Carro è comunque considerato situato nella Zona del Carro. Il Carro può contenere un qualsiasi numero di Sopravvissuti. Gli Zombie non entrano mai nel Carro, ma possono Attaccare i Sopravvissuti che si trovano all'interno.

MITRAGLIATRICE GATLING

Questo è... **BARARE!** Lo adoro!

– Turner



• **Muovere la Mitragliatrice Gatling**

Costo in Azioni: 3

Il Sopravvissuto e la Mitragliatrice Gatling si muovono entrambi da una Zona alla successiva. Questa Azione usa le regole dell'Azione di Movimento ma non beneficia di Abilità, Capacità di Classe ed effetti di gioco aggiuntivi relativi alle Azioni di Movimento.

• **Sparare con la Mitragliatrice Gatling**

Costo in Azioni: 1

Il Sopravvissuto spara con la Mitragliatrice Gatling. Questa Azione usa le regole dell'Attacco a Distanza (vedi pagina 21) con le caratteristiche e l'Abilità della Mitragliatrice Gatling (vedi Escalation: Distanza, pagina 57). La Mitragliatrice Gatling beneficia soltanto delle proprie capacità. Le Capacità di Classe, le Abilità e gli effetti di gioco relativi agli Attacchi a Distanza (come, per esempio, la carta Equipaggiamento Munizioni a Volontà), non si applicano.

ROMBO DI TUONO

Alcune Missioni prevedono una Mitragliatrice Gatling montata su un Carro. In questi casi, la Mitragliatrice Gatling non può essere mossa da sola, ma si muove assieme al Carro. Un Sopravvissuto nel Carro può sparare con la Mitragliatrice Gatling.

★ **FARE RUMORE**

Il Sopravvissuto fa Rumore nel tentativo di attirare gli Zombie. Collocare il segnalino Rumore nella sua Zona sul suo lato Bang!. Questa Azione non può essere usata se c'è un BOOM! sul tabellone.

★ **NON FARE NIENTE**

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



CLASSI E CAPACITÀ DI CLASSE

Ogni Sopravvissuto di *Undead or Alive* appartiene a una Classe di Sopravvissuto: Lottatore, Fedele, Pistolero o Cittadino. Ogni Classe possiede delle Capacità specifiche, riservate ai propri membri. Per esempio, Sventagliata è una Capacità di Classe del Pistolero.



KASSEY

★ LOTTATORE

Specialisti del corpo a corpo che usano le armi in mischia per abbattere gli Zombie.

- **Capacità di Classe: Caricare.** Una volta per Turno, il Lottatore può spendere 1 Azione per Muoversi di un massimo di 2 Zone fino a una Zona che contiene degli Zombie e poi effettuare 1 Azione in Mischia gratuita. Le penalità al movimento si applicano comunque. Per esempio, è richiesta un'Azione aggiuntiva per uscire da una Zona che contiene uno Zombie ed entrare in una Zona che contiene Zombie termina comunque l'Azione di Movimento del Sopravvissuto.
- **Capacità di Classe: Parte con Salute 3.** I Lottatori possono reggere a 1 Ferita in più rispetto alle altre Classi.

NOTA: I Compagni Lottatori NON forniscono Salute aggiuntiva al loro Leader (vedi Compagni, pagina 42).

★ FEDELE

Sopravvissuti che usano la propria fede e le proprie credenze per paralizzare gli Zombie e distruggere i luoghi di generazione.



Usate il segnalino Vade Retro per contrassegnare la Zona in cui gli Zombie sono stati fermati dai Fedeli.

- **Capacità di Classe: Vade Retro (V.R.).** Una volta per Turno, il Fedele può spendere 1 Azione per collocare un segnalino Vade Retro in una Zona contenente Zombie entro Linea di Vista. Non appena gli Zombie nella Zona bersaglio si attivano, tutti i segnalini Vade Retro nella Zona vengono rimossi e gli Zombie nella Zona bersagliata perdono la loro intera Attivazione (i Corridori, per esempio, non effettueranno le loro 2 Azioni). Una volta che un gruppo di Zombie ha perso la sua Attivazione, gli altri Zombie che entrano nella Zona successivamente non ne sono influenzati.

I segnalini Vade Retro vengono automaticamente rimossi ogni volta che non c'è nessuno Zombie nella loro Zona.

- **Capacità di Classe: Usare l'Acqua come Acqua Santa.** I Fedeli possono considerare le comuni carte Equipaggiamento Acqua come Acqua Santa al fine di spostare o rimuovere i segnalini Generazione (vedi pagina 27). In questo caso ottengono la ricompensa di 5 PA per avere distrutto il segnalino Generazione invece della ricompensa di 3 PA per avere scartato la carta Acqua.

ESEMPIO: *Concepción spende un'Azione per usare la sua Capacità di Classe e colloca un segnalino Vade Retro in una Zona contenente 2 Deambulanti, 2 Corridori e 1 Abominio. Ha inizio la Fase degli Zombie. Il segnalino viene rimosso. I 2 Deambulanti, i 2 Corridori e l'Abominio NON risolvono NESSUNA delle loro Azioni. I Corridori perdono le loro 2 Azioni! Gli altri 3 Corridori si trovano a una Zona di distanza dal segnalino Vade Retro quando la Fase ha inizio. Attraversano la Zona di Vade Retro durante il loro Passo di Movimento senza subire effetti.*

Durante il Passo di Generazione viene pescata un'Attivazione Extra per i Corridori. Tutti i Corridori sul tabellone si attivano, inclusi quelli che si trovano nella Zona che in precedenza era influenzata dal segnalino Vade Retro. Poi viene pescata una carta Abominio. L'Abominio si attiva, dato che la sua Zona non contiene più nessun segnalino Vade Retro.

NOTA: *Se Vade Retro viene usato e ci sono già 2 segnalini Vade Retro sul tabellone, i giocatori scelgono quale segnalino spostare sulla nuova Zona.*

★ PISTOLERO

Specialisti nel maneggiare la pistola e scaricare raffiche di piombo a corta gittata.

- **Capacità di Classe: Sventagliata.** Il Pistolero usa una singola Pistola equipaggiata nella Mano per effettuare un'Azione a Distanza, scaricando l'arma a una velocità sorprendente. Per questa azione, le caratteristiche della Pistola vengono alterate come segue:
 - **Gittata:** Immutata.
 - **Dadi:** 6. Questo valore può essere modificato normalmente (per esempio tramite l'Abilità +1 dado: Distanza)
 - **Precisione:** 5+. Questo valore può essere modificato normalmente (per esempio tramite l'Abilità +1 al risultato dei dadi: Distanza).
 - **Danni:** Immutati.
 - **BOOM!:** Sventagliata produce un BOOM! (vedi pagina 15).
 - **Ricarica:** Dopo Sventagliata, la Pistola acquisisce il tratto Ricarica (vedi pagina 35) finché non viene ricaricata. Il Sopravvissuto può spendere 1 Azione per ricaricarla. La Pistola viene ricaricata automaticamente e gratuitamente durante la Fase Finale.



Ricarica.

ESEMPIO: Meg effettua un'Azione a Distanza per usare Sventagliata con la Colt SAA. L'arma non può essere usata finché non viene spesa un'Azione per ricaricarla. Meg usa un'Azione per ricaricare la sua Pistola. Poi spara normalmente, senza usare la sua Capacità di Classe Sventagliata. Questa Azione a Distanza non subisce l'effetto di Ricarica. Meg può sparare più volte senza dover ricaricare.

NOTA: Sventagliata viene effettuata con una singola arma del tipo Pistola, anche se il Sopravvissuto ha equipaggiato le Pistole Doppie. Se ha abbastanza Azioni, il Sopravvissuto in questione potrebbe usare Sventagliata con la sua prima Pistola, e poi usare Sventagliata con la sua seconda Pistola. Potrebbe perfino usare Sventagliata con una Pistola equipaggiata nel suo slot Arma Preferita!

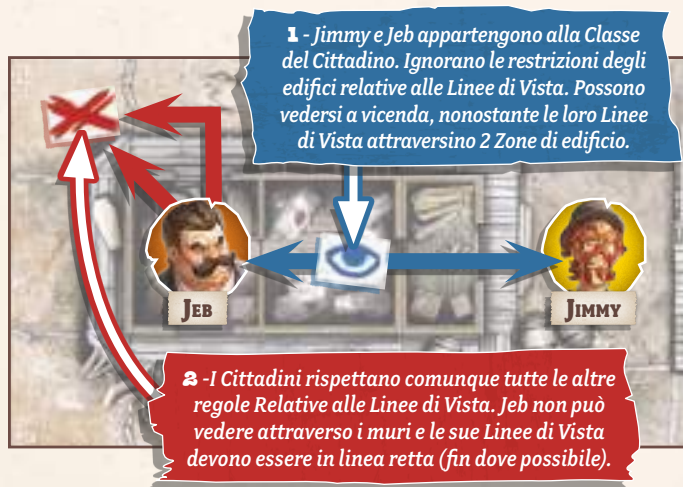


TURNER

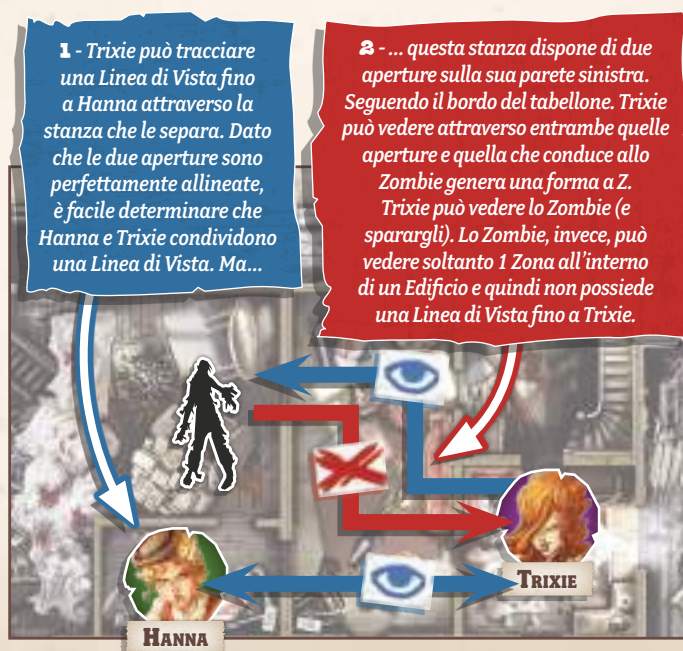
★ CITTADINO

I Cittadini vengono usati per combattere nelle aree urbane, dove sanno cercare e trovare tutto quello che serve per uccidere gli Zombie.

- **Capacità di Classe: Cercare più volte.** I Cittadini non sono limitati a 1 Azione di Cercare per Turno. Possono spendere tutte le Azioni che vogliono (e che possiedono) per Cercare.
- **Capacità di Classe: Difensore di Casa.** Il Cittadino ignora la restrizione alle Linee di Vista nelle Zone di edificio. Le Linee di Vista dei Cittadini non sono limitate a 1 Zona all'interno di un Edificio. Tuttavia, usano comunque le aperture e tracciano le Linee di Vista parallelamente al bordo del tabellone.



A volte può essere leggermente complicato definire una Linea di Vista. I Cittadini devono comunque tracciare le loro Linee di Vista parallelamente ai bordi del tabellone, ma quando un'apertura non è allineata a un'altra, la Linea di Vista può seguire una forma a Z.





FASE DEGLI ZOMBIE

Una volta che i giocatori hanno attivato tutti i loro Sopravvissuti, è il momento di attivare gli Zombie. Nessun giocatore manovra gli Zombie; si manovrano da soli, svolgendo i passi seguenti in quest'ordine.

★ PASSO 1: ATTIVAZIONE

Bang!-Bang!-Bang!-Bang!-Bang!-Bang!

Continuano ad arrivare?!? Sono più molesti di quel tipo a San Pedro che... Lasciamo perdere.

- Meg

Ogni Zombie si attiva e spende la sua Azione per compiere un attacco o un movimento, in base alla situazione. Prima si risolvono tutti gli Attacchi, poi tutti i Movimenti.

ATTACCO

Ogni Zombie nella stessa Zona di un Sopravvissuto effettua un Attacco. L'Attacco di uno Zombie ha sempre successo, non richiede alcun tiro di dado, e infligge 1 Ferita.

I Sopravvissuti nella stessa Zona si spartiscono le Ferite come i giocatori preferiscono, anche se questo significa infliggerle tutte a un singolo Sopravvissuto.

Il segnapunti sulla Barra delle Ferite del Sopravvissuto viene spostato di 1 punto più in basso per ogni Ferita ricevuta. Un Sopravvissuto viene eliminato non appena la sua Barra delle Ferite arriva a 0 (solitamente dopo avere subito 2 Ferite nel caso di un Sopravvissuto standard, 3 Ferite nel caso di un Lottatore). A quel punto la partita è persa!



Ogni Attacco degli Zombie infligge 1 Ferita.

MOVIMENTO

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

1 - Gli Zombie selezionano la loro Zona di destinazione secondo questo ordine di priorità:

- a) La Zona con Sopravvissuti in Linea di Vista che contiene il segnalino Rumore (che si tratti di un Bang! o di un BOOM!).
- b) La Zona che contiene il maggior numero di Sopravvissuti in Linea di Vista senza segnalino Rumore.
- c) Se nessun Sopravvissuto è visibile, si muovono verso la Zona con il segnalino rumore.

In tutti i casi, la distanza non conta.

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

DIVIDERE GLI ZOMBIE

Se esistono più Zone di destinazione possibili o più di 1 percorso della stessa lunghezza, gli Zombie si dividono in gruppi uguali per numero e tipo per seguire tutti i percorsi possibili. I gruppi di Zombie dispari si suddividono allo stesso modo. I giocatori decidono quale gruppo dopo la divisione riceve lo Zombie extra e in che direzione si muove ciascun gruppo. Nel caso in cui sia un singolo Zombie ad avere a sua disposizione più percorsi, sono i giocatori a decidere in che direzione si muove.

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

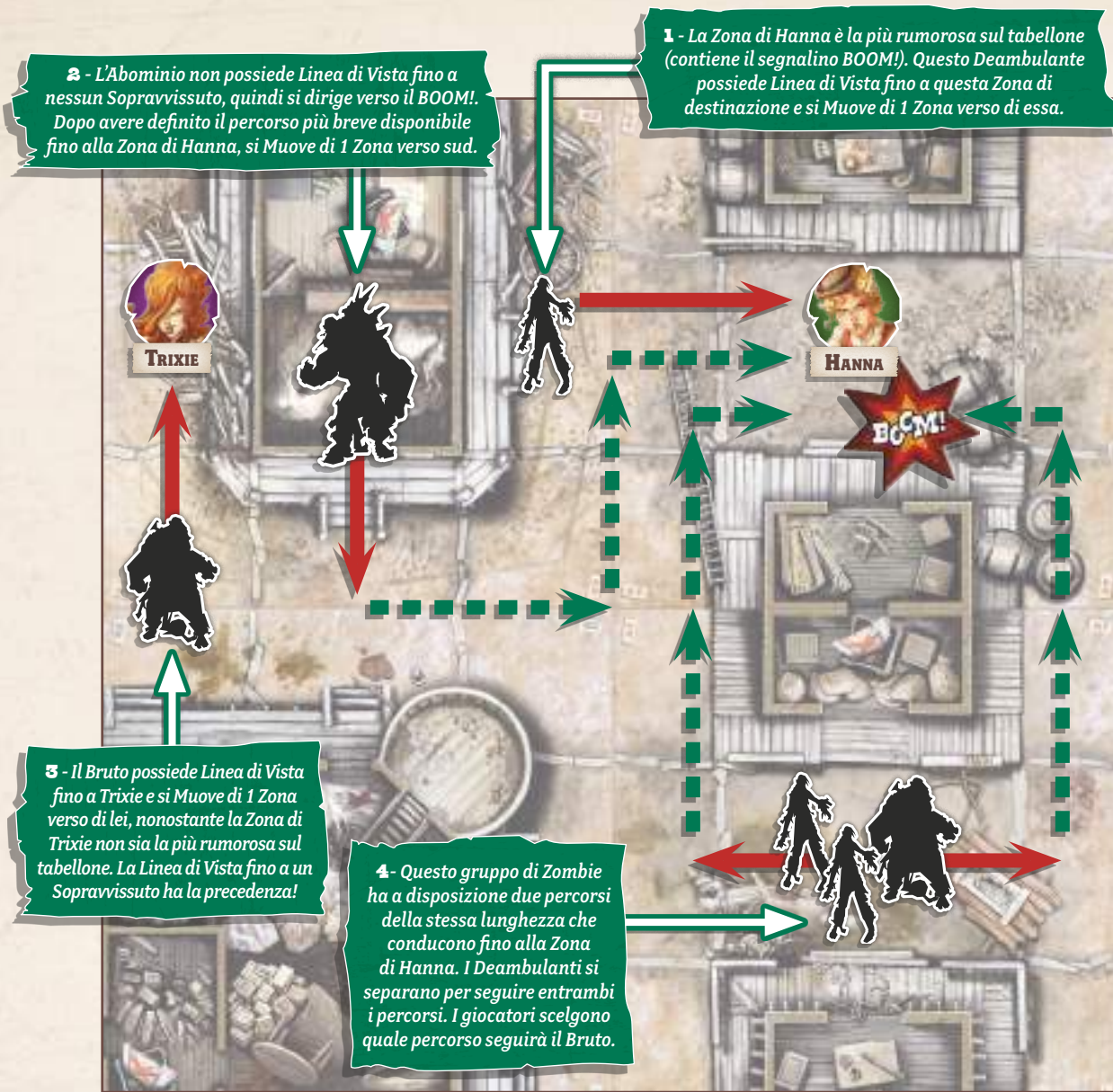
- 2 Deambulanti seguono un percorso, gli altri 2 seguono l'altro.
- 2 Bruti seguono un percorso, l'ultimo segue l'altro (a scelta dei giocatori).
- 1 giocatore scelgono quale percorso segue il Corridore.

GIOCARE I CORRIDORI

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

ESEMPIO 1: All'inizio della Fase degli Zombie, un Corridore si trova nella stessa Zona di un Sopravvissuto. Il Corridore usa la sua prima Azione per attaccare, infliggendo 1 Ferita. Poi il Corridore effettua la sua seconda Azione, Attacca di nuovo il Sopravvissuto e gli infligge 1 altra Ferita.

ESEMPIO 2: Un gruppo di 2 Corridori e 1 Bruto si trova a 1 Zona di distanza da 2 Sopravvissuti. Come prima Azione, non avendo nessuno da Attaccare nella loro Zona, gli Zombie si muovono fino alla Zona dei Sopravvissuti. Poi i Corridori effettuano la loro seconda Azione. Dato che ora occupano la stessa Zona dei Sopravvissuti, Attaccano. Ogni Corridore infligge 1 Ferita.



★ PASSO 2: GENERAZIONE

Tramite i segnalini Generazione Zombie, la mappa della Missione indica dove compaiono gli Zombie alla fine di ogni Fase degli Zombie. Queste sono le Zone di Generazione.



I segnalini Generazione Zombie indicano la posizione delle Zone di Generazione. Durante il Passo di Generazione, si inizia sempre dalla Zona di Generazione di Partenza, quella in giallo.

Si inizia sempre dalla Zona di Generazione di Partenza, poi si procede in senso orario. Per ogni segnalino Generazione si pesca una carta Zombie e si leggono il tipo di Zombie e la voce che corrisponde al colore del Livello di Pericolo del Sopravvissuto con maggiore Adrenalina (Blu, Giallo, Arancione o Rosso). Collocare il numero indicato del tipo di Zombie corrispondente nella Zona di Generazione in questione.

Si ripete questa procedura per ogni Zona di Generazione Attiva (ulteriori dettagli nelle pagine seguenti).

Generare un Abominio durante questo Passo può attivare fino a 2 Zone di Generazione Abominio (vedi pagina 27), nella Zona di Generazione di Partenza, nel Cimitero, e/o nella Miniera (in base alle tessere utilizzate). In questo caso, si prosegue la generazione in senso orario: se i giocatori hanno già oltrepassato queste Zone di Generazione appena attivate, tali Zone non generano.

Quando il mazzo degli Zombie si esaurisce, si mescolano tutte le carte Zombie scartate per comporne uno nuovo.



x10 ← Livello Rosso: 10 Corridori

x8 ← Livello Arancione: 8 Corridori

x4 ← Livello Giallo: 4 Corridori

x2 ← Livello Blu: 2 Corridori



I segnalini Generazione Mobili generano sempre Zombie, ma possono essere mossi fino alla Zona di Generazione di Partenza usando l'Acqua Santa. I Sopravvissuti Fedeli possono farlo anche usando la semplice Acqua!

ESEMPIO: Pablito ha 5 PA, cosa che lo pone al Livello di Pericolo Blu. May ne ha 12, cosa che la pone al Livello di Pericolo Giallo. Poiché May è il Sopravvissuto con più PA, si consulta la voce Gialla al fine di determinare quanti Zombie vengono generati.

TIPI DI ZONE DI GENERAZIONE

Esistono 4 tipi di Zone di Generazione, distinte dal colore dei loro segnalini Generazione Zombie: di Partenza, Mobili, Abominio e Cumuli di Cadaveri.

Un Sopravvissuto che sposta o distrugge un segnalino Generazione con l'Acqua Santa (o semplicemente con l'Acqua, se si tratta di un Fedele), ottiene 5 PA.

IMPORTANTE: Se 7 segnalini Generazione (di qualsiasi tipo) sono attivi allo stesso tempo, la Missione è persa immediatamente.



• **Zona di Generazione di Partenza:** Il segnalino Generazione di Partenza è SEMPRE il primo a Generare Zombie. Anche se altri segnalini Generazione vengono aggiunti in seguito, si parte da questo e si procede in senso orario.

A meno che la Missione non specifichi diversamente, il segnalino Generazione di Partenza non può essere spostato in nessun modo.

La Zona che contiene il segnalino Generazione di Partenza può contenere anche altri segnalini Generazione. Le generazioni dovrebbero avvenire in quest'ordine:

- Segnalino Generazione di Partenza
- Segnalini Generazione Mobili
- Segnalini Generazione Abominio.



I segnalini Generazione Abominio sono attivi solo quando un Abominio è in circolazione.

- **Zona di Generazione Abominio:** All'inizio della partita, i segnalini Generazione Abominio sono girati sul loro lato inattivo. Possono essere mossi, ma non distrutti, a meno che la Missione non specifichi diversamente.
 - Non appena un Abominio viene generato, questi segnalini vengono girati sul loro lato Attivo. Possono Generare immediatamente se i giocatori non li hanno ancora oltrepassati durante il Passo di Generazione (vedi pagina 26).
 - Non appena l'Abominio viene eliminato, i segnalini Generazione Abominio vengono di nuovo girati sul loro lato Inattivo. Non generano più finché non sarà generato un altro Abominio.

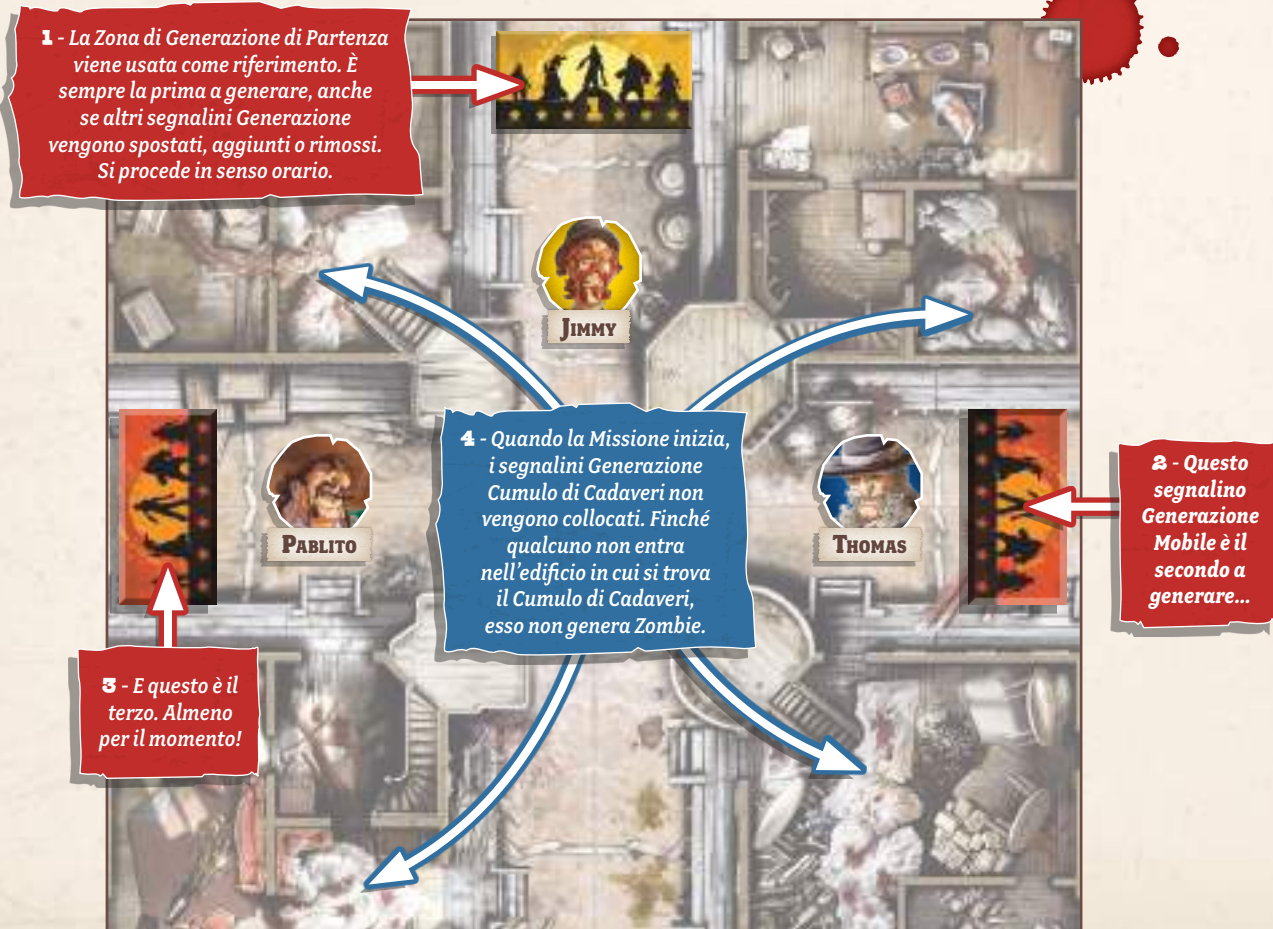
Un Sopravvissuto può scartare l'Acqua Santa a Gittata 0-1, entro Linea di Vista, per spostare 1 segnalino Generazione Abominio (Attivo o meno che sia) fino alla Zona di Generazione di Partenza. Da adesso in poi, la Zona che contiene il segnalino Generazione di Partenza riceve una carta Zombie aggiuntiva quando il segnalino Generazione Abominio diventa Attivo. Questo effetto è cumulativo!





Le Zone di Generazione Cumulo di Cadaveri sono presenti in molte case. Usando l'Acqua Santa è possibile toglierle di mezzo e consegnare quelle povere anime all'eterno riposo.

- **Zona di Generazione Cumulo di Cadaveri:** I segnalini Generazione Cumulo di Cadaveri non vanno collocati sul tabellone durante la Preparazione. Sono le tessere a predefinire i punti in cui i segnalini Generazione Cumulo di cadaveri vanno collocati. Possono essere distrutti, ma non spostati.
 - Quando un qualsiasi Sopravvissuto entra in un edificio con un Cumulo di Cadaveri per la prima volta, si colloca un segnalino Generazione Cumulo di Cadaveri sul suo lato Attivo sul Cumulo di Cadaveri della tessera. Da adesso in poi, è una Zona di Generazione Attiva! **I Compagni (vedi pagina 42) collocati all'inizio della partita nelle Zone di edificio non causano la collocazione di un segnalino Generazione Cumulo di Cadaveri.**
 - Un edificio potrebbe estendersi su più tessere e contenere vari Cumuli di Cadaveri. In questo caso, soltanto il Cumulo di Cadaveri (se presente) sulla stessa tessera del Sopravvissuto che è entrato diventa attivo. Gli altri diventeranno attivi non appena un Sopravvissuto entrerà nella rispettiva tessera all'interno dello stesso edificio.
 - Un Sopravvissuto può scartare l'Acqua Santa a Gittata 0-1, entro Linea di Vista, per girare un segnalino Cumulo di Cadaveri sul suo lato Inattivo. A meno che la Missione non specifichi diversamente, la Zona è sicura e non genererà più Zombie.



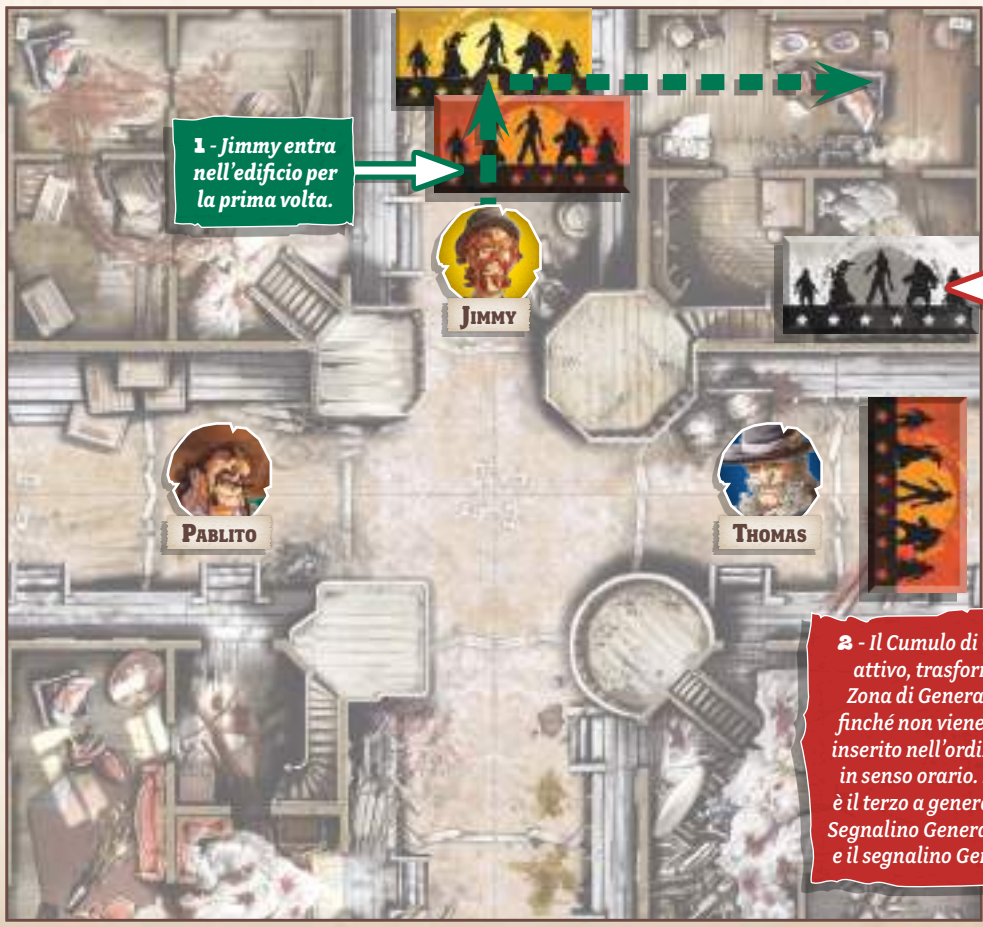
ACQUA SANTA

Scarta questa carta bersagliando una Zona di Generazione a Cittata O-1 ed entro Linea di Vista.

- Se Segnalini Generazione Albernino o Mobili, spostati sulla Zona di Generazione di Partenza.
- Se Segnalini Generazione Cumulo di Cadaveri, girali sul loro lato inattivo. In ogni caso, ottieni 5 PA. Può essere usata nelle Zaino.

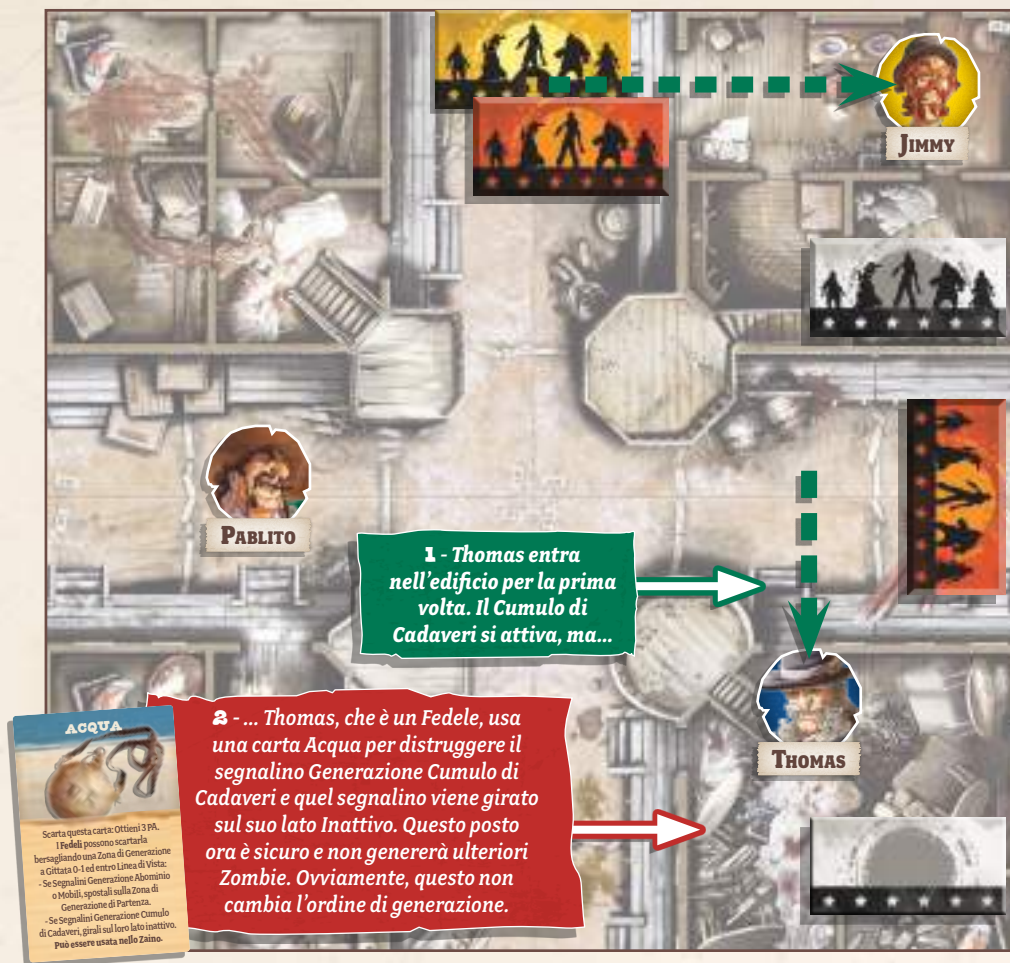
1 - Durante il suo Turno, Pablito ha usato una carta Acqua Santa per muovere il segnalino Generazione Mobile fino alla Zona di Generazione di Partenza.

2 - All'inizio della Missione, il segnalino in questione era l'ultimo segnalino Generazione Attivo in senso orario. Ora che è stato spostato, è il secondo a generare, subito dopo il segnalino Generazione di Partenza.



1 - Jimmy entra nell'edificio per la prima volta.

2 - Il Cumulo di Cadaveri diventa attivo, trasformandosi in una Zona di Generazione. Genererà finché non viene distrutto e viene inserito nell'ordine di generazione in senso orario. Da adesso in poi, è il terzo a generare, subito dopo il Segnalino Generazione di Partenza e il segnalino Generazione Mobile.



CARTE ATTIVAZIONE EXTRA

Quando i giocatori rivelano una carta Attivazione Extra, nessuno Zombie compare nella Zona designata. Invece, tutti gli Zombie del tipo indicato ricevono un'Attivazione extra (vedi Passo di Attivazione, pagina 25). Queste carte non hanno effetto al Livello di Pericolo Blu!



PENURIA DI MINIATURE

La scatola di *Undead or Alive* contiene abbastanza Zombie da invadere tutto il tabellone. Tuttavia, i giocatori potrebbero comunque restare a corto di miniature del tipo indicato quando viene richiesto loro di collocare uno Zombie sul tabellone a causa di una generazione. In questo caso vengono collocati gli Zombie rimanenti (se ve ne sono), e poi i giocatori generano un Abominio. Se sul tabellone è già presente un Abominio, esso riceve un'Attivazione extra (vedi pagina 25).

Tenete sempre d'occhio la popolazione degli Zombie sul tabellone, o rischiate di vedere l'Abominio avventarsi sulla posizione dei Sopravvissuti nel giro di un istante!





SEGNALINI GENERAZIONE ABOMINIO

I Segnalini Generazione Abominio vengono collocati sulle tessere del Cimitero e della Miniera.



Diventano attivi quando compare un Abominio! Se nessuna di queste tessere viene usata, si colloca 1 segnalino Generazione Abominio sulla Zona di Generazione di Partenza all'inizio della Missione.

Le Zone di Generazione Abominio Attive vengono considerate tipiche Zone di Generazione durante il Passo di Generazione (vedi pagina 26). Durante questo passo, le Zone di Generazione generano in senso orario, incluse le eventuali Zone di Generazione Abominio appena attivate. Se i giocatori hanno già oltrepassato la posizione di una Zona di Generazione Abominio quando questa si attiva, la saltano e la Zona non genera Zombie durante quel Passo di Generazione. Quando l'Abominio viene ucciso, tutti i segnalini Generazione Abominio vengono girati sul loro lato Inattivo.





COMBATTIMENTO



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



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



ESEMPIO: Pablito impugna 2 Colt SAA nelle sue Mani. La Colt SAA ha il simbolo Doppia, quindi Pablito può fare fuoco con entrambe simultaneamente. Questo gli permette di tirare 2 dadi (1 per ogni Pistola) con una singola Azione a Distanza.



Ogni risultato del dado che è pari o superiore al 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 e i Corridori sono eliminati con un colpo da 1 Danno o più.
- I Brutti sono eliminati con un colpo da 2 Danni o più. 1 Danno non ha alcun effetto su di loro, a prescindere dal numero di volte che un Sopravvissuto li colpisce.
- Gli Abomini sono eliminati con un colpo da 3 Danni o più, o lanciando un candelotto di Dinamite nella loro Zona (vedi pagina 34).



★ ATTACCO IN MISCHIA



Le armi da mischia sono contrassegnate con il simbolo Mischia.

Un Sopravvissuto che impugna in mano un'arma da Mischia può attaccare uno Zombie nella sua stessa Zona. Il giocatore ripartisce i suoi successi come desidera tra i potenziali bersagli nella Zona.

I colpi in Mischia mancati non possono causare Fuoco Amico (vedi pagina 34) e non sono influenzati dall'Ordine di Priorità dei Bersagli (vedi pagina 33).

ESEMPIO: May e Megs trovano nella stessa Zona di 1 Bruto, 1 Deambulante e 1 Corridore. May attacca con la sua Collera di Manità. Ottiene e il che significa 2 successi. La Collera di Manità infligge 1 Danno, quindi non può ferire il Bruto. May assegna il suo primo successo al Corridore e il secondo al Deambulante, eliminandoli entrambi.

★ ATTACCO A DISTANZA



Le armi a distanza sono contrassegnate con il simbolo Distanza.

Un Sopravvissuto che impugna in Mano un'arma a Distanza può fare fuoco su una Zona entro la Gittata dell'arma ed entro Linea di Vista (vedi pagina 10).

IMPORTANTE: I colpi mancati possono causare Fuoco Amico (vedi pagina 34), quindi riflettete attentamente sui rischi!



Simbolo Gittata

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

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

ESEMPIO 1: Il Canne Mozze ha una Gittata di 0-1. Può fare fuoco nella Zona del Sopravvissuto o fino a 1 Zona di distanza. Sparare a Gittata 0 è considerato comunque un'Azione a Distanza.

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

Si ignora qualsiasi Personaggio che si trovi nelle Zone 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 Zombie. Un Sopravvissuto può perfino fare fuoco su un'altra Zona mentre sono presenti degli Zombie nella sua!

ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI

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

- 1- Bruto o Abominio (a scelta del tiratore)
- 2- Deambulante
- 3- Corridore

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

Priorità dei Bersagli	Nome	Azioni	Danni minimi per eliminarlo	Punti Adrenalina
1	Bruto/Abominio	1	2/3	1/5
2	Deambulante	1	1	1
3	Corridore	2	1	1



ESEMPIO: Armato di un Winchester (2 Danni), Jimmy effettua un Attacco a Distanza su una Zona con 1 Bruto, 2 Deambulanti e 2 Corridori.

- Jimmy tira e ottiene e con la sua prima Azione. I successi sono forniti dai risultati pari o superiori a 4, quindi ottiene 2 successi. Seguendo l'Ordine di Priorità dei Bersagli, il primo successo va assegnato al Bruto, che viene eliminato (2 Danni). Il secondo successo va assegnato a un Deambulante, che viene a sua volta eliminato (1 successo = 1 bersaglio).
- Jimmy tira e ottiene e con la sua seconda Azione, vale a dire di nuovo 2 successi. L'Ordine di Priorità dei Bersagli indica il Deambulante come primo bersaglio, quindi il Deambulante è eliminato. Il secondo successo può essere assegnato a uno qualsiasi dei due Corridori, che viene a sua volta eliminato. Resta solo un Corridore.



UN ORDINE DI PRIORITÀ DEI BERSAGLI UNIVERSALE

L'Ordine di Priorità dei Bersagli non tiene conto delle sottospecie di Zombie. Gli Zombie standard di *Undead or Alive* e gli Zombie delle altre espansioni condividono lo stesso Ordine di Priorità dei Bersagli, in base al tipo (Bruto/Abominio, Deambulante e Corridore). Se più bersagli appartenenti a sottospecie diverse condividono lo stesso Ordine di Priorità, i giocatori scelgono quale colpire prima!

NOTA: I Bruti vengono per primi nell'Ordine di Priorità dei Bersagli e sono immuni alle armi da 1 Danno. Questo significa che possono proteggere i Deambulanti e i Corridori nella loro Zona da tutte le Azioni a Distanza da 1 Danno, visto che dovranno essere rimossi prima dei Deambulanti e dei Corridori. Lo stesso vale per gli Abomini, che necessitano di 3 Danni per essere eliminati.

FUOCO AMICO

Ok, capita a tutti di sbagliare, ma per l'amor di Dio, non sono uno zombie!

– Carl

Un Sopravvissuto non può colpire sé stesso con i propri attacchi. Tuttavia, certe situazioni di emergenza potrebbero richiedere un Attacco a Distanza mirato su una Zona dove si trova un compagno di squadra.

In quel caso, gli insuccessi dell'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 (le armi da 2 Danni infliggono 2 Ferite e così via).

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



ESEMPIO: Hanna spara con la sua Lupara su una Zona in cui si trovano Carl e 2 Deambulanti. Ottiene , e , vale a dire 2 successi... e un insuccesso. Ogni successo elimina un Deambulante. L'insuccesso, tuttavia, colpisce Carl e gli infligge 1 Danno. Carl subisce 1 Ferita.



HANNA

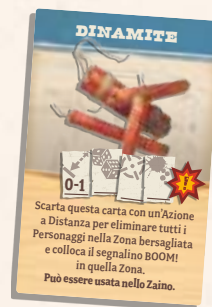


TRATTI EQUIPAGGIAMENTO

Alcune carte Equipaggiamento prevedono degli effetti di gioco speciali, dovuti alla loro stessa natura o alle parole chiave ad esse assegnate.



★ DINAMITE



La Dinamite è perfetta per annientare tutti gli avversari in una Zona!

Si effettua un Attacco a Distanza con la Dinamite. Non è necessario che la carta Equipaggiamento sia equipaggiata in una Mano. Si scarta la carta e scoppia tutto!

- Tutti i Personaggi nella Zona bersaglio sono eliminati. Il Sopravvissuto che ha usato la Dinamite guadagna tutti i Punti Adrenalina associati.
- Collocare il segnalino Rumore sul suo lato BOOM! nella Zona bersaglio.

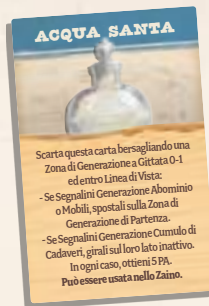
★ SVENTAGLIATA 6+



I Ferrivecchi sono armi affidabili ma anticate.
Procuratevi una pistola migliore non appena potete!

I Pistolieri che risolvono un Attacco a Distanza con una Pistola con questo tratto possono usare la loro Capacità di Classe Sventagliata (vedi pagina 24), ma la Precisione viene modificata a 6+ invece della consueta 5+.

★ ACQUA SANTA



L'Acqua Santa si usa per spostare o distruggere le Zone di Generazione e consegnare le anime irrequiete all'eterno riposo.

Un Sopravvissuto può scartare l'Acqua Santa a Gittata 0-1, entro Linea di Vista, per spostare o distruggere tutti i segnalini Generazione in una Zona di Generazione.

- I segnalini Generazione Mobili e Abominio (attivi o meno che siano) vengono spostati sulla Zona di Generazione di Partenza. Mantengono il loro stato attivo o inattivo.
- Le Zone di Generazione Cumulo di Cadaveri vengono distrutte. Girare il loro segnalino sul lato inattivo. Non genereranno più.

In entrambi i casi, il Sopravvissuto guadagna 5 PA.

★ COLTELLO



Presentarsi a una sparatoria con un coltello? Non è una cattiva idea, dopotutto.

Quando un Coltello viene collocato in uno Slot Mano, qualsiasi Attacco in Mischia effettuato con un'altra arma da Mischia equipaggiata riceve un bonus di +1 dado. Questo bonus non si applica alle armi Doppie, a meno che il Sopravvissuto non usi i Coltelli Doppi, nel qual caso si forniscono il bonus a vicenda!

ESEMPIO: May impugna un Piccone nel suo Slot Arma Preferita e 2 Coltelli nei suoi Slot Mano.

Può usare il suo Piccone con +1 dado, per un totale di 3 dadi.

Può anche scegliere di attaccare con i suoi Coltelli. Dato che entrambi i Coltelli sono armi identiche con il simbolo Doppia e ogni Coltello fornisce un bonus di +1 dado all'altro, tira un totale di 4 dadi per questo attacco.

★ PUÒ ESSERE USATA NELLO ZAINO



Certe carte Equipaggiamento possono essere usate anche quando non sono in Mano. Sono molto utili!

Queste carte Equipaggiamento non devono essere equipaggiate in uno slot Mano per essere usate. Proiettili a Volontà, per esempio, consente ai Sopravvissuti di ripetere i tiri dell'arma anche quando è custodita nello Zaino.

★ RICARICA



Le armi ricaricabili hanno una grande potenza esplosiva, ma devono essere ricaricate prima che possano fare fuoco di nuovo.

Le armi con il tratto Ricarica vengono svuotate ogni volta che fanno fuoco. Un Sopravvissuto può spendere 1 Azione per ricaricare l'arma, se vuole fare fuoco con quell'arma più volte nello stesso Round di Gioco. Tutte queste armi vengono ricaricate gratuitamente durante la Fase Finale, quindi iniziano ogni Round di Gioco pronte a fare fuoco.

- Se un'arma di questo tipo fa fuoco e poi viene ceduta 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 che hanno fatto fuoco in modalità Doppia.
- È consentito spendere un'Azione per fare fuoco con una singola arma Doppia ricaricabile in una Zona, per poi spendere un'altra Azione per fare fuoco con l'altra arma Doppia ricaricabile in un'altra Zona.



ZONE SPECIALI

Undead or Alive presenta alcune Zone speciali che fanno uso di regole specifiche.

★ BALCONATE

Ehi! Da quassù si vede casa mia! E anche un'orda di zombie che punta dritta su di noi!

Le Balconate sono zone rialzate che si affacciano sulle strade e sono ottime postazioni di tiro. Possono anche essere usate per attirare gli Zombie, ma fate attenzione, perché hanno soltanto una via d'uscita, quella delle scale d'accesso!

Le Balconate sono **Zone di strada**. I Personaggi salgono su una Balconata effettuando un'Azione di Movimento tramite le scale nell'Edificio.

Alcune Abilità (come per esempio Saltare, vedi pagina 58) o certe regole speciali incluse nella descrizione della Missione possono consentire ai Personaggi di arrivare alle Balconate in altri modi.

NOTA: Le scale evidenziano il collegamento tra la Zona di edificio e la Balconata. Sono considerate come un'apertura e non costituiscono una Zona in sé.

Le Balconate prevedono alcune regole speciali relative alle Linee di Vista.

- Per determinare le Linee di Vista, un Personaggio su una Balconata è considerato presente in tutte le Zone di strada su cui si estende la Balconata. La Gittata viene comunque calcolata dalla Balconata (e fino ad essa).
- Il Personaggio può tracciare inoltre una Linea di Vista fino alla Zona di edificio a cui la Balconata è collegata tramite le scale.
- Il Personaggio non può tracciare Linee di Vista fino alle altre Zone di edificio (nemmeno se possiede la Capacità di Classe del Cittadino, per esempio).



1 - Per arrivare sulla Balconata, Hanna spende la sua prima Azione di Movimento per raggiungere la Zona della stanza con le scale.

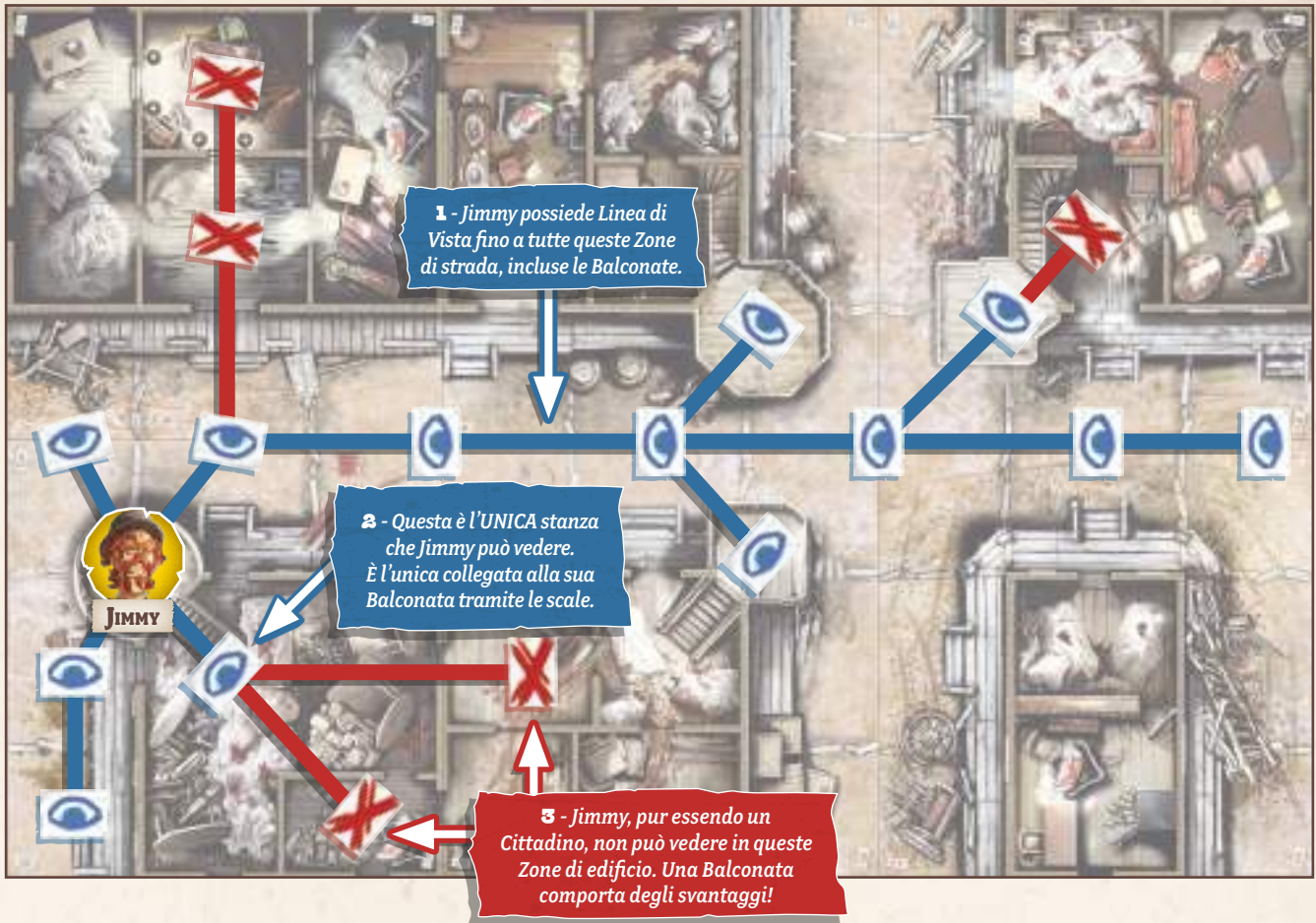
2 - Poi spende una seconda Azione di Movimento per arrivare alla Balconata attraverso le scale. Le scale sono considerate un'apertura, non una Zona. Non serve un'Azione di Movimento aggiuntiva per attraversarle.

3 - Trixie, usando la sua Abilità Saltare (vedi pagina 58), può raggiungere qualsiasi Zona fino a cui abbia Linea di Vista, entro 2 Zone di Distanza. Salta sul Balcone con una singola Azione, ignorando le scale (e l'altezza che separa la Balconata dalla strada).

1 - Le Balconate sono postazioni ottimali per sparare sulle strade. Si trovano a cavallo di più Zone e forniscono Linee di Vista in tutte le direzioni...

2 - ...Tranne che all'interno dell'edificio. Una posizione sopraelevata comporta anche degli svantaggi. Hanna può vedere **SOLTANTO** nella Zona della stanza collegata dalle scale.

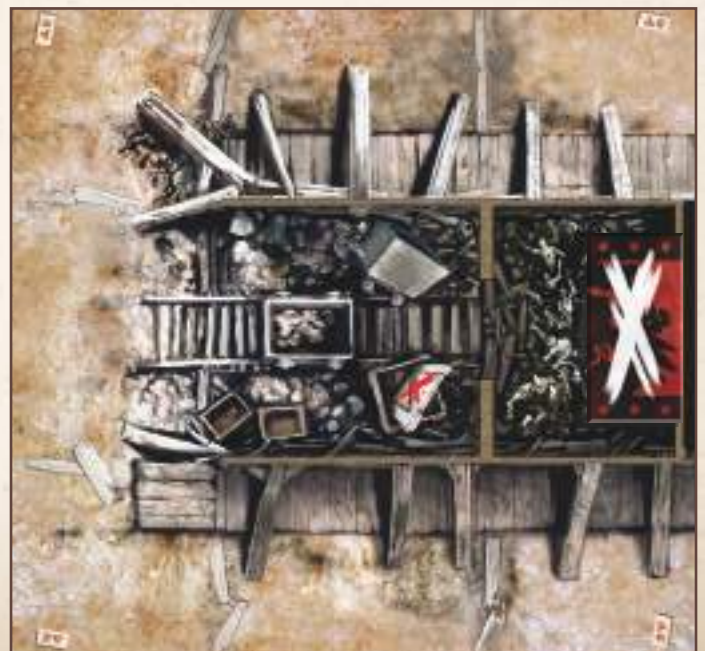
3 - Sebbene sia una Cittadina, Hanna non può tracciare una Linea di Vista fino a questa stanza. Non è collegata alle scale che conducono alla Balconata.



★ CIMITERO, MINIERA E ZONE DI GENERAZIONE ABOMINIO

Sia il Cimitero che la Miniera ospitano un segnalino Generazione Abominio inattivo (vedi pagina 27). Diventa attivo ogni volta che un Abominio viene generato e inattivo quando l'Abominio viene eliminato.

I segnalini Generazione Abominio possono essere mossi sulla Zona di Generazione di Partenza usando l'Acqua Santa o altri effetti di gioco descritti nella Missione. Mantengono il loro stato attivo o inattivo in base alla presenza degli Abomini.



★ TRENO

I nostri adorati cavalli sono stati i primi a cadere a causa degli zombie. Ora, i treni sono rimasti l'unico modo per spostarci da una cittadina all'altra di questo territorio selvaggio. Dobbiamo proteggere i mezzi e le ferrovie a tutti i costi!

Il Treno compare su 3 tessere Treno speciali a due facce, contrassegnate con i numeri 10, 11 e 12. Ognuna rappresenta una sezione del Treno sul fronte e un tratto dei binari sul retro. Le Zone del Treno sono Zone di edificio. Le Zone dei binari sono Zone di strada.

Il Treno può essere **immobile** o **mobile**.

Un **Treno immobile** viene aggiunto come indicato sulla mappa della Missione, aggiungendo Zone di edificio e/o di strada come richiesto dall'ambientazione della partita.

Un **Treno mobile** è concepito per attraversare il tabellone, partendo dalla tessera Treno 10 e seguendo i binari fino al lato opposto del tabellone.

LOCOMOTIVA (10R)

CABINA E TENDER
Sia la cabina che il tender della locomotiva sono Zone di edificio. Insieme vengono considerate come un singolo edificio.

ZONE DI STRADA PARZIALI FUORI DAL TRENO:
Queste piccole aree sono considerate parte delle Zone di strada con cui si fondono su ogni lato del Treno. Se non si fondono con una Zona di strada, vanno ignorate.



La locomotiva è un ostacolo in cui non si può entrare e blocca le Linee di Vista (non è possibile oltrepassarla tramite l'Abilità Saltare, vedi pagina 58).

BINARI:



I binari si fondono con le Zone di strada collocate su ogni lato delle tessere Treno. I segni bianchi contribuiscono a delineare le Zone di strada appena formate, estendendosi su più tessere.

VAGONE DEL TRENO (11R):

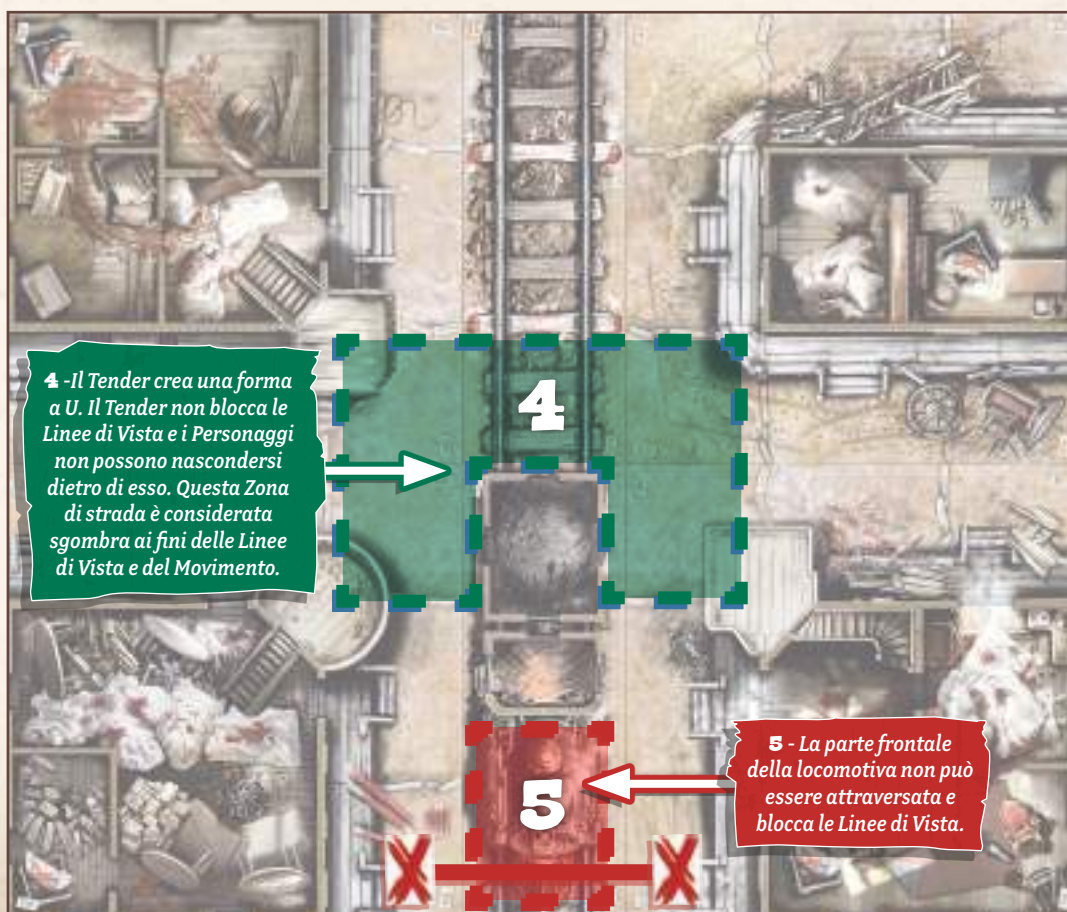
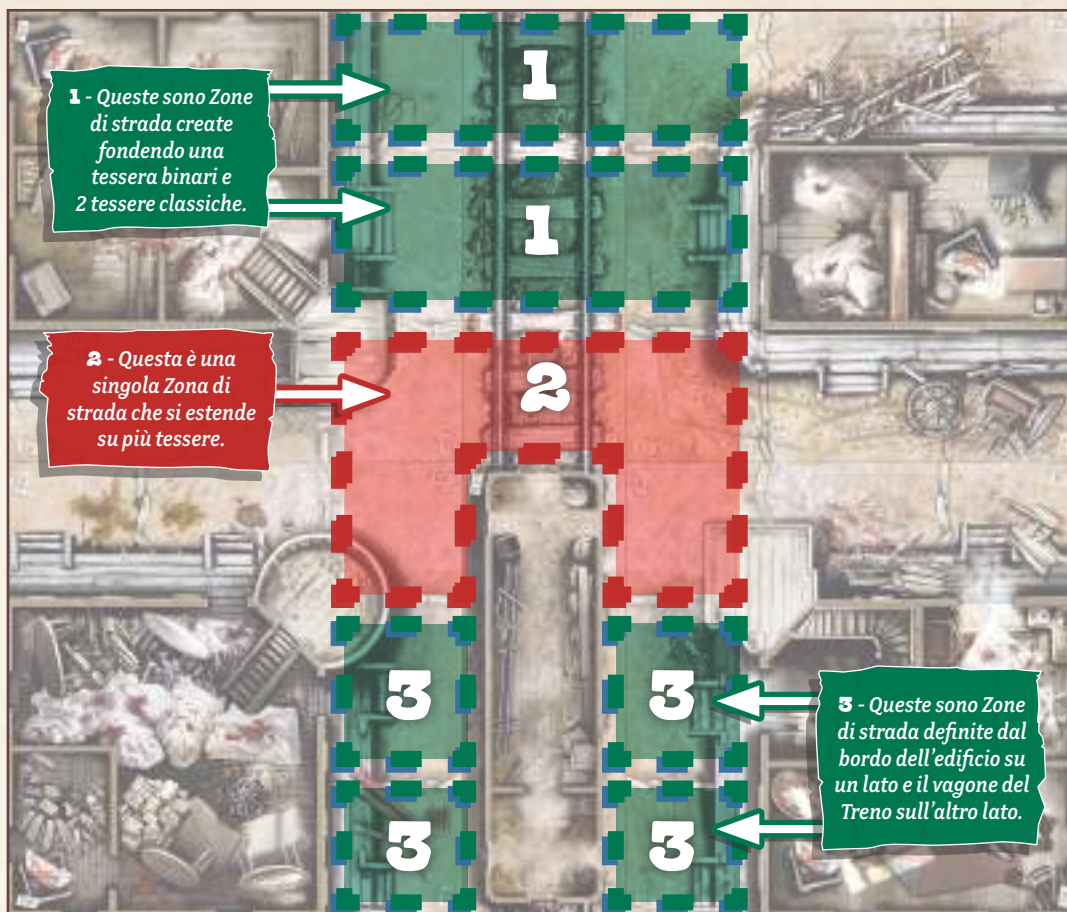


Questo vagone del Treno include una singola Zona di edificio. È considerato un edificio a sé stante.

VAGONE DEL TRENO (12R):



Questo vagone del Treno include 2 Zone di edificio. Il vagone del Treno forma un singolo edificio.



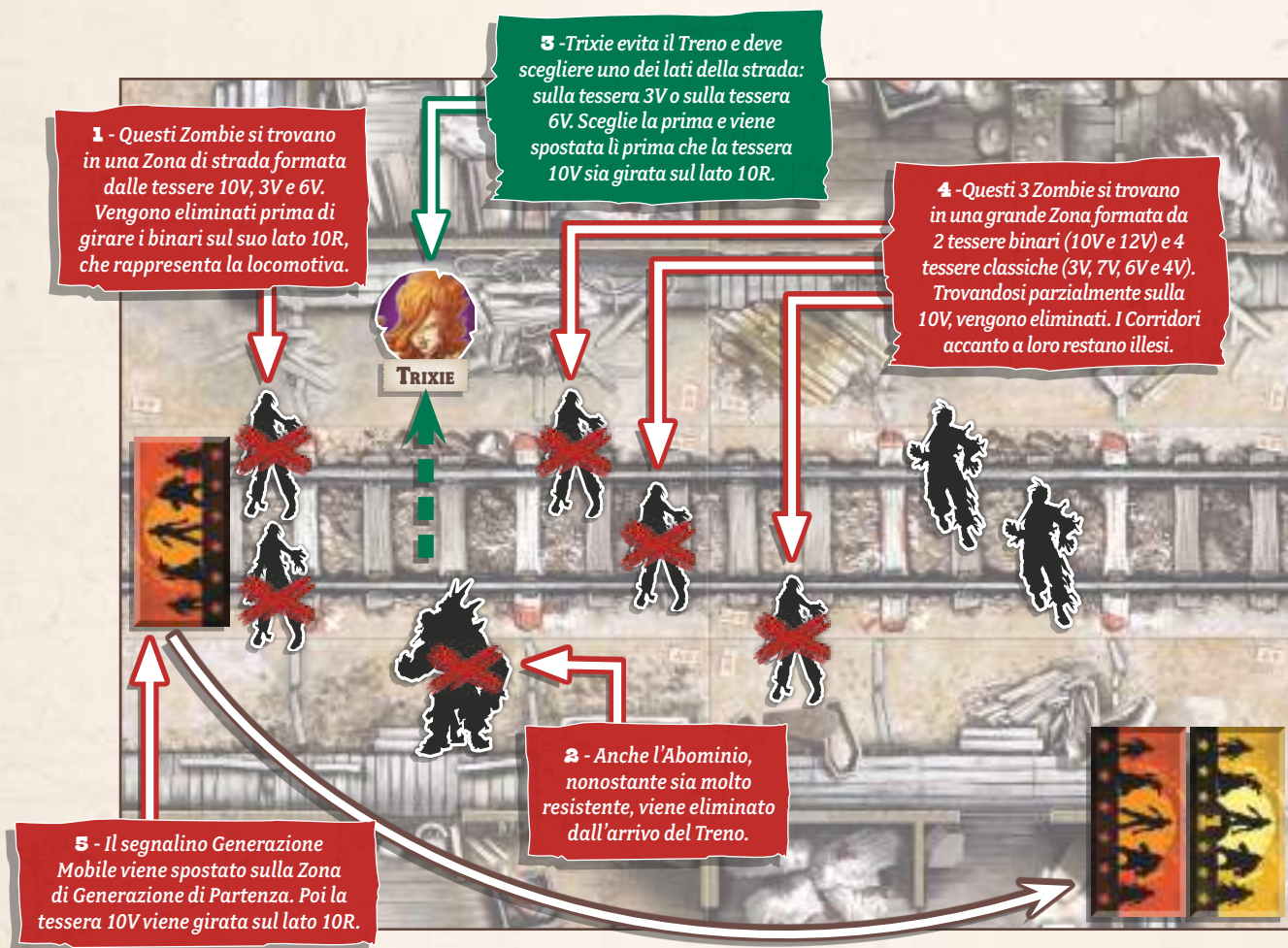
UN TRENO ENTRA SUL TABELLONE

IMPORTANTE: I movimenti del Treno vengono risolti alla fine della Fase dei Giocatori, prima della Fase degli Zombie.

Una Missione che contiene dei binari vuoti potrebbe prevedere che un Treno entri sul tabellone (dopo avere preso certi Obiettivi, per esempio). Quando questo accade, alla fine della Fase dei Giocatori, si gira la tessera 10V sul suo lato 10R e la locomotiva entra sul tabellone.

Gli elementi di gioco che si trovano nelle eventuali Zone alterate dalla tessera girata subiscono i seguenti effetti:

- Tutti gli Zombie, incluso l'Abominio, vengono eliminati. Non si ottengono PA.
- I Sopravvissuti vengono collocati nella Zona di strada più vicina, gratuitamente. Se sono disponibili più Zone di strada, sono i giocatori a scegliere.
- I segnalini Generazione Mobili vengono spostati sulla Zona di Generazione di Partenza.
- Altri elementi del gioco collocati sui binari (come Obiettivi o il Carro) vengono rimossi dal gioco. Attenzione, in questo modo è possibile perdere la Missione!
- Collocare il segnalino Rumore sul suo lato BOOM! sulla locomotiva.



UN TRENO SI MUOVE SUL TABELLONE

Alla fine della Fase dei Giocatori, se la locomotiva si trova già sul tabellone, si muove. Si svolgono i passi seguenti nell'ordine:

- 1 - Rimuovere la tessera Treno successiva sul percorso della locomotiva. Risolvere l'effetto allo stesso modo di un Treno che entra sul tabellone. Collocare il segnalino Rumore BOOM! sulla locomotiva.

- 2 - Far avanzare il Treno di 1 tessera. Per farlo, muovere la tessera Treno 10R (la locomotiva) assieme agli eventuali vagoni del Treno attaccati dietro di essa, per riempire lo spazio vuoto lasciato dalla tessera Treno che è stata appena rimossa. I Personaggi e gli elementi di gioco a bordo del Treno si muovono assieme ad esso, senza subire effetti.
- 3 - Collocare la tessera Treno rimossa nel Passo 1 dietro l'intero Treno (la locomotiva e gli eventuali vagoni del Treno attaccati dietro di essa). In base alla Missione, potrebbe essere richiesto di collocarla sul suo lato Treno, attaccata al Treno e in movimento assieme ad esso, o sul suo lato binari, se non si muove assieme al Treno.

UN TRENO ESCE DAL TABELLONE

Il Treno continuerà a muoversi lungo i binari e prima o poi uscirà dal tabellone: uscirà per prima la locomotiva, seguita dagli eventuali vagoni del Treno nei round successivi. Questo viene risolto analogamente al movimento del Treno sul tabellone.

Quando una sezione del Treno esce dal tabellone, si considera che anche gli elementi del gioco su quella sezione del Treno abbiano lasciato la mappa.

Gli elementi di gioco subiscono i seguenti effetti:

- Tutti gli Zombie, incluso l'Abominio, vengono eliminati. Non si ottengono PA.
- I Sopravvissuti escono dal tabellone fino alla fine della Missione.
- I segnalini Generazione Mobili sul Treno vengono spostati sulla Zona di Generazione di Partenza.
- Gli altri elementi del gioco vengono rimossi dal gioco. Attenzione, in questo modo è possibile perdere la Missione!



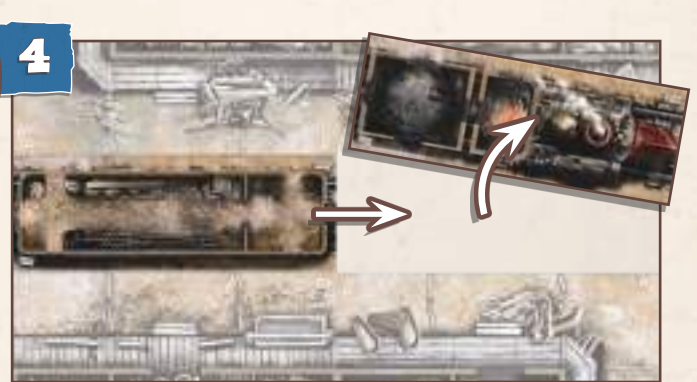
1 - Il Treno arriva: la tessera 10V è sempre il punto d'accesso e viene girata sul suo lato 10R.



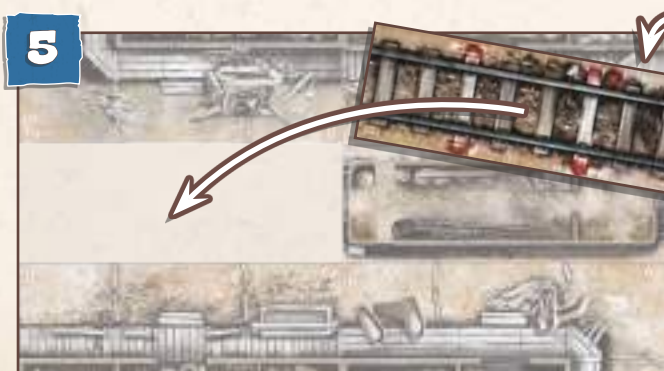
2 - Quando il Treno avanza: la tessera 12V davanti alla locomotiva viene rimossa.



3 - La locomotiva scorre in avanti. Poi, come determinato dalla Missione, la tessera 12V viene girata sul lato 12R e si accoda dietro il Treno.



4 - Quando il Treno esce dal tabellone, la locomotiva viene rimossa. Il prossimo Vagone del Treno in coda (12R) scorre in avanti per prendere il suo posto.



5 - Poi, la locomotiva (10R) viene girata sul suo lato binari (10V) e collocata nello spazio vuoto, per completare i binari del Treno.



6 - Nel round successivo, la tessera 12R viene girata sul lato 12V. La tessera 10V non si muove. Ora il Treno è uscito del tutto dal tabellone.



COMPAGNI

– Vieni con me se vuoi sopravvivere...

– Sì sì, dammi solo una pistola e ti faccio vedere io chi scorta chi.

– Henry e Meg

Alcune Missioni prevedono l'uso delle miniature dei Sopravvissuti come Obiettivi o personaggi di supporto. Sono chiamati Compagni e giocano nel modo descritto dalla Missione o seguono i Sopravvissuti. I giocatori scelgono quale Compagno collocare in ognuno dei punti indicati dalla Missione. La Scheda Identità di ogni Compagno viene poi messa da parte durante la Preparazione, in modo che sia visibile a tutti i giocatori.

Le descrizioni delle Missioni potrebbero differire dalle regole che seguono. In quel caso, le regole speciali della Missione hanno la precedenza.

I Compagni Solitari non attivano i Cumuli di Cadaveri se vengono collocati in una Zona di edificio all'inizio della partita.

★ SCORTARE UN COMPAGNO

In base alla Missione, un Compagno potrebbe essere legato a un determinato Sopravvissuto durante la Preparazione. Il Sopravvissuto riceve la Scheda Identità corrispondente e i benefici della Capacità di Classe del Compagno. Questa Scheda Identità non occupa uno slot Inventario. La miniatura del Compagno viene collocata accanto a quella del Sopravvissuto.

La Scheda Identità del Compagno può essere scambiata, assieme alla miniatura e alla Capacità di Classe corrispondenti, allo stesso modo di una carta Equipaggiamento.

Il Sopravvissuto che possiede la Scheda Identità di un Compagno è chiamato Leader di quel Compagno. Un Sopravvissuto può essere il Leader di vari Compagni.

La Missione potrebbe anche prevedere dei Compagni solitari che partono da soli. Un qualsiasi Sopravvissuto può spendere un'Azione per reclutare un Compagno solitario che si trova nella sua stessa Zona. Diventerà il Leader di quel Compagno e acquisirà la sua Scheda Identità.

NOTA: I Compagni Lottatori NON forniscono Salute aggiuntiva.



★ TRATTI GENERALI DEI COMPAGNI

Un Compagno:

- È un Sopravvissuto. Significa anche che la Missione è persa se il Compagno è eliminato.
- È colpito da Fuoco Amico (vedi pagina 34).
- Viene eliminato quando riceve una qualsiasi Ferita.
- Rimane sempre assieme al suo Leader. Tutte le regole speciali, le Abilità relative al movimento e le Capacità di Classe si applicano anche al Compagno.
- Non possiede un Inventario.
- Non possiede Azioni.

ESEMPIO 1: Henry spende 1 Azione per reclutare Jeb, un Compagno solitario che si trova nella sua Zona. Henry diventa il Leader di Jeb, prende la sua Scheda Identità e colloca la miniatura di Jeb accanto alla sua. Da adesso in poi, Henry beneficia della Capacità di Classe del Cittadino di Jeb. A sua volta, Jeb beneficia dell'Azione di Movimento speciale fornita dalla Capacità di Classe di Henry, Caricare, per seguirlo ovunque vada.

ESEMPIO 2: Meg si unisce a Henry e Jeb nella loro Zona, poi spende 1 Azione per Scambiare. Meg è ora il Leader di Jeb, ottiene la sua Scheda Identità e la Capacità di Classe del Cittadino. Meg ora può cercare più volte per Turno e possiede una Linea di Vista migliorata!



MODALITÀ ULTRAROSSA

A un certo punto inizierai a credere che Dio in persona ti abbia fatto dono di parte della Sua potenza, e da quel momento in poi inizierai tu stesso a fare dei miracoli. Non ci sono parole per descrivere quella sensazione.

– Thomas

La modalità Ultrarossa consente ai Sopravvissuti di accumulare Punti Adrenalina 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 Missioni più estese.

Modalità Ultrarossa: Quando un Sopravvissuto arriva al Livello Rosso, portare il segnapunti della Barra di Pericolo a 0 e aggiungere gli eventuali Punti Adrenalina 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 Adrenalina 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 disponibili del Sopravvissuto sono state selezionate, la prossima volta che arriverà al Livello Arancione e poi al Livello Rosso, potrà scegliere un'Abilità qualsiasi tra tutte le Abilità in *Undead or Alive*.



ESEMPIO: May ha appena guadagnato il suo 43° Punto Adrenalina e ha quindi raggiunto il Livello Rosso. Possiede le Abilità seguenti: Mordi e Fuggi (Blu), +1 Azione (Giallo), +1 Azione in Mischia gratuita (Arancione) e Saltare (Livello Rosso). Il giocatore riporta il segnapunti della Barra di Pericolo all'inizio e la Missione continua. May è considerata ancora al Livello Rosso e continua ad accumulare Punti Adrenalina man mano che elimina altri Zombie.

May non otterrà un'Abilità aggiuntiva quando raggiungerà per la seconda volta i Livelli Blu e Giallo. Ha già tutte le Abilità disponibili a quei livelli. Una volta giunta di nuovo al Livello Arancione, ottiene +1 dado: Combattimento, la sua seconda Abilità di Livello Arancione. Una volta giunta di nuovo al Livello Rosso, il giocatore può scegliere una nuova Abilità tra le due che rimangono per questo livello e opta per +1 Azione di Combattimento gratuita. Il segnapunti della Barra di Pericolo torna poi alla partenza.

Durante il suo terzo avanzamento lungo la Barra di Pericolo, May 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 dado: Combattimento. Il segnapunti della Barra di Pericolo torna di nuovo alla partenza.

Da ora in poi, i Punti Adrenalina guadagnati da May 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.





MISSIONI

Le Missioni seguenti possono essere giocate in qualsiasi ordine, in base ai tempi di gioco dei giocatori e al livello di sfida desiderato. Le regole speciali descritte nelle Missioni hanno la precedenza sulle regole generali e sulle regole delle carte.

Molte Missioni vietano ai giocatori di scegliere i Sopravvissuti di una determinata Classe. Questo è dovuto sia a ragioni di contesto che di meccaniche di gioco. La banda probabilmente troverà dei Compagni (vedi pagina 42) della Classe indicata nel corso della partita!

MO - FACCIA A FACCIA CON GLI ZOMBIE (PARTITA INTRODUTTIVA)

FACILE / 10 MINUTI

Quindi, socio, questo è il tuo primo branco di zombie e il tuo primo zombicidio? Beh, non agitarti. I proiettili li abbattano alla svelta. E anche le cartucce, i picconi... Cerca nelle case qualcosa di utile, abbattili prima che diventino troppi e filerà tutto liscio. Però tieni d'occhio quei cumuli di cadaveri: spesso hanno la brutta abitudine di rialzarsi, se glielo lasci fare. Prendi quest'acqua santa e rimboccati le maniche!

Restrizioni alle Classi: Nessuna.
Tessere richieste: 2R e 3R.

2R

3R

OBIETTIVI

I vostri primi Zombie. Prendere tutti gli Obiettivi, poi raggiungere l'Uscita con tutti i Sopravvissuti. Un Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.**
 - Il giocatore che ha ricevuto il segnalino Primo Giocatore durante la Preparazione prende una carta Acqua Santa dal mazzo dell'Equipaggiamento, nonché un Equipaggiamento di Partenza aggiuntivo. Può assegnare la carta a qualsiasi Sopravvissuto che controlla.
 - Collocare un Bruto, un Corridore e 2 Deambulanti nelle Zone Indicate.
- **Quello che Serve.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PA e l'Arma Taglia in cima al mazzo (se ne rimangono) al Sopravvissuto che lo prende. Il Sopravvissuto può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

 Zona di Partenza dei Sopravvissuti	2x  Obiettivi (5 PA)	 Segnalino Rumore	 Zone di Generazione
 Bruto	 Corridore	2x  Deambulante	 Zona di Uscita



MI - TUTTI IN CARROZZA

FACILE / 25 MINUTI

Il treno arriva e non ha intenzione di fermarsi! È la nostra occasione per filarcela in un lampo da questo avamposto pullulante di zombie. Ma non ce ne andremo a mani vuote. Qui è pieno zeppo di armi taglia che presto saranno nostre!

Restrizioni alle Classi: Nessuna.

Tessere richieste: 1R, 2R, 5V, 8V, 10V e 12V.

OBIETTIVI

Dimostrare il proprio valore e salire sul Treno! Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine per vincere la partita:

- 1 - **Prendere 1 Arma Taglia per Ogni Sopravvissuto.** Alcune si trovano in città, ma dovrete completare qualche Impresa per completare la raccolta.
- 2 - **Uscire con Tutti i Sopravvissuti sul Treno.** Non devono esserci Zombie sul tabellone.



Attenzione! Il Treno potrebbe entrare sul tabellone prima che i Sopravvissuti abbiano recuperato tutte le Armi Taglia richieste!

REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Collocare l'Obiettivo blu nella Zona indicata.
- **Arriva il Treno!** L'Obiettivo blu non può essere preso. Durante ogni Fase Finale, farlo avanzare di 1 Zona lungo i binari. Una volta uscito dal tabellone, il Treno entra da quello stesso punto (vedi pagina 40).
- **Che arma!** Ogni Obiettivo fornisce 5 PA e l'Arma Taglia in cima al mazzo (se ne rimangono) al Sopravvissuto che lo prende. Il Sopravvissuto può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.



8V	1R
10V	12V
2R	5V



M2 - TRENO ZOMBIE

FACILE / 35 MINUTI

Stavamo per dare un bacio d'addio a questo paesino quando il treno ha tirato le cuoia: niente più vapore, più morto di un dannato zombie. E poi chi arriva? Ancora zombie! Tutto il dannato treno, pieno zeppo! Ma aspettate un attimo! C'è una mitragliatrice Gatling nel tender del carbone! Woo! È ora di fare fuoco e fiamme!

Restrizioni alle Classi: **Niente Lottatori.**

Tessere richieste: 1R, 2V, 3R, 4R, 5V, 9V, 10R, 11R e 12R.

OBIETTIVI

Radunare la banda e far saltare in aria il Treno Zombie. Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine per vincere la partita.

- **Radunare la banda.** Reclutare tutti i Compagni e mantenerli in vita.
- **Fare saltare in aria il Treno Zombie.** Lanciare Dinamite su ogni Zona di Generazione Mobile.
- **Mettere l'area in sicurezza.** Rendere sicuri tutti i Cumuli di Cadaveri.

4R	10R	2V
1R	12R	5V
3R	11R	9V

 Zona di Partenza dei Sopravvissuti	4x  Obiettivi (5 PA)
 Mitragliatrice Gatling	4x  Compagni Lottatori
 Segnalino Rumore	 Zone di Generazione
 Carro	

REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.**
 - Collocare 4 Compagni Lottatori nella Zona indicata.
 - In questa Missione, il Treno è immobile.
- **Armi abbandonate.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PA e l'Arma Taglia in cima al mazzo (se ne rimangono) al Sopravvissuto che lo prende. Il Sopravvissuto può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.
- **Un'arma più grossa!** La Mitragliatrice Gatling può essere utilizzata, ma non può essere mossa.
- **Fare saltare in aria il Treno Zombie.** Entrambi i segnalini Generazione Mobili non possono essere spostati utilizzando l'Acqua Santa (o l'Acqua, nel caso dei Sopravvissuti Fedeli). L'unico modo per spostarli sulla Zona di Generazione di Partenza è lanciando la Dinamite nella loro Zona. In quel caso, spostare il segnalino Generazione Mobile sulla Zona di Generazione di Partenza e girare la tessera Treno sul suo lato binari. Ogni Zombie sulla tessera Treno viene eliminato (il Sopravvissuto guadagna i PA corrispondenti). I Sopravvissuti sulla tessera Treno vengono spostati sulla Zona di strada più vicina prima che la tessera venga ricollocata.



M3 – AFFARI DI FAMIGLIA

FACILE / 35 MINUTI

Venite qui, tutti quanti! Prendete il vostro ferro preferito e ripuliamo questo posto dagli zombie. Qui ci sono scorte in abbondanza, e un gioiellino di treno pronto a portarci alla prossima fermata! E per puro divertimento, potremmo usare il treno per fare un bello strike, che ne dite?

Restrizioni alle Classi: **Niente Fedeli e Pistolieri.**

Tessere richieste: **1V, 3R, 4R, 5V, 6R, 7V, 10R, 11V e 12V.**

OBIETTIVI

Radunare la banda e schiacciare gli Zombie. Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- **Radunare la banda.** Reclutare tutti i Compagni.
- **Schiacciare gli Zombie.** Radunare tutti i segnalini Generazione Mobili nella Zona di Generazione di Partenza.

POI...

- **Uscire con tutti i Sopravvissuti (e i Compagni) sul Treno.** Il Treno non deve uscire dal tabellone avendo Zombie a bordo.

REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.** Collocare 2 Compagni Fedeli e 4 Compagni Pistolieri nelle Zone indicate.
- **Bella arma!** Ogni Obiettivo fornisce 5 PA e l'Arma Taglia in cima al mazzo (se ne rimangono) al Sopravvissuto che lo prende. Il Sopravvissuto può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.
- **Il Treno aspetta.** Non appena tutti i Sopravvissuti (e i Compagni) sono a bordo, il Treno inizia a muoversi (vedi pagina 40). Non si ferma in nessuna circostanza, nemmeno quando un Sopravvissuto scende dal Treno. Non appena raggiunge la Zona di Generazione di Partenza, tutti i segnalini Generazione che essa contiene sono distrutti e rimossi dal gioco.

 Zona di Partenza dei Sopravvissuti	6x  Obiettivi (5 PA)	 Zone di Generazione
2x  Compagni Fedeli	4x  Compagni Pistolieri	 Segnalino Rumore

Decorative row of 12 white figures below the table.

4R	6R	3R
5V	1V	7V
10R	11V	12V



M4 – PRONTI A MORIRE

MEDIO / 45 MINUTI

Abbiamo sentito degli spari dall'altra parte della città e ci siamo precipitati in quella direzione il più velocemente possibile! Gente coraggiosa messa alle strette! La balconata era una buona idea, ma ora hanno finito le munizioni, mentre gli zombie sono una miriade! Dobbiamo arrivare da loro portando munizioni a volontà e poi via, veloci come un fulmine! Con un po' di aiuto extra potremmo anche vincerla, questa guerra!

Restrizioni alle Classi: **Niente Cittadini.**

Tessere richieste: **1R, 2R, 3R, 4R, 5V, 7R, 8V e 9R.**

OBIETTIVI

Pronti a fare fuoco. Completare gli Obiettivi seguenti in qualsiasi ordine:

- **Guadagnarsi la fiducia dei cittadini.** Reclutare i Compagni Cittadini consegnando loro delle munizioni (vedi Regole Speciali).
- **Radunare il branco di Zombie.** Radunare tutti i segnalini Generazione Mobili nella Zona di Generazione di Partenza.

POI...

- **Evacuare.** Raggiungere l'Uscita con tutti i Sopravvissuti e tutti i Compagni. Un Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.**
 - Collocare 4 Compagni Cittadini nelle Zone indicate.
 - Mescolare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- **Ricarica!** Per reclutare un Cittadino (vedi pagina 42) è necessario anche scartare una carta Munizioni a Volontà (di qualsiasi tipo), oppure l'Obiettivo blu o l'Obiettivo verde.
- **Munizioni?** Ogni Obiettivo fornisce 5 Punti Adrenalina al Sopravvissuto che lo prende.
 - Gli Obiettivi rossi conferiscono anche l'Arma Taglia in cima al mazzo (se ne rimangono). Il Sopravvissuto può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.
 - L'Obiettivo blu e l'Obiettivo verde sono considerati munizioni con cui reclutare il Cittadino. Collocare il segnalino Obiettivo sulla Plancia del Sopravvissuto. Non occupa uno slot inventario e può essere scambiato come una carta Equipaggiamento.

NOTA: I Sopravvissuti non possono usare questi segnalini come carte Equipaggiamento Munizioni a Volontà. Sono regali per i loro nuovi amici!

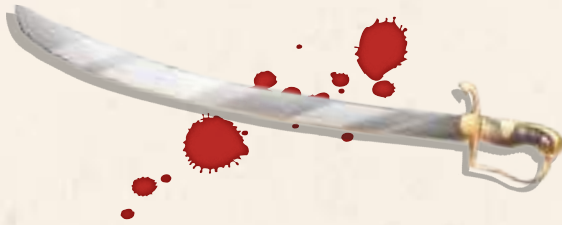
4R	1R
2R	3R
7R	5V
9R	8V



M5 - USCIRE DALLA CITTÀ

MEDIO / 25 MINUTI

Il West non è un posto adatto ai deboli di cuore. Ognuno deve stare in piedi sulle proprie gambe, specialmente contro gli zombie. Ma insieme siamo più forti, è inutile girarci intorno. Quindi, quando abbiamo offerto aiuto alla gente del posto e quelli ci hanno risposto: "Nossignore, grazie tante", beh... puoi portare il cavallo fino all'acqua ma non puoi costringerlo a bere. Impareranno la lezione nel modo più duro, ma noi resteremo nei paraggi per aiutarli a raccogliere i pezzi, senza rancore.



Restrizioni alle Classi: Niente Cittadini.

Tessere richieste: 1R, 3R, 4R, 5R, 6R, 8V, 10R e 12R.

OBIETTIVI

Salvare i cittadini! Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine per vincere la partita:

- 1 - **Salvare 4 Cittadini.** 2 di essi si trovano già sul tabellone. Gli altri 2 sono nascosti tra gli Obiettivi rossi. Prendere gli Obiettivi finché non vengono trovati.
- 2 - **Salire sul Treno!** Raggiungere l'Uscita con tutti i Sopravvissuti e tutti i Compagni. Un Sopravvissuto può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.**
 - Mescolare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
 - Distribuire 2 Cittadini casuali tra le 3 Balconate. Scegliere le Balconate casualmente. Mettere da parte le Schede Identità corrispondenti.
- **Eccoli li!** Ogni Obiettivo fornisce 5 PA al Sopravvissuto che lo prende. Se il Sopravvissuto prende l'Obiettivo blu o verde, ottiene anche un Compagno Cittadino (vedi pagina 42). Prendere la Scheda Identità corrispondente. Il Sopravvissuto diventa il suo Leader.
- **Un Treno immobile, armato.** La Mitragliatrice Gatling può essere utilizzata ma non può essere mossa. Il Treno è immobile.



**Zona di Partenza
dei Sopravvissuti**



**6x
Obiettivi
(5 PA)**



**Mitragliatrice
Gatling**



**Segnalino
Rumore**



**Zona di
Uscita**



**Zone di
Generazione**



**2x
Compagni Cittadini
distribuiti tra 3 Balconate**

12R	10R
8V	4R
1R	3R
5R	6R

ZOMBICIDE ★ MISSIONI • 49

M6 - FAR SALTARE LA MINIERA

MEDIO / 35 MINUTI

Certa gente ha voluto esagerare un po' nel proteggere il suo territorio. Come, per esempio, questa banda di pistolieri, rimasta bloccata nella miniera quando il carro è uscito dai binari. Una bella follia, se volete il mio parere. Ma siamo dei bravi vicini e faremo del nostro meglio. Ci dev'essere della dinamite qui in giro, sicuro come il sole. La troveremo, faremo saltare il carro e porteremo tutti a casa in tempo per la cena!

Restrizioni alle Classi: **Niente Pistolieri.**

Tessere richieste: **1R, 2R, 3R, 5R, 7R e 8V.**

1R	7R
2R	3R
5R	8V



OBIETTIVI

Fare saltare la miniera! Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine per vincere la partita:

- 1 - **Distruggere il Carro che blocca il passaggio.** Lanciare Dinamite nella Zona del Carro per rimuoverlo.
- 2 - **Salvare i Pistolieri.** Reclutare tutti i Compagni Pistolieri.
- 3 - **Fare saltare la miniera.** Trovare il detonatore (l'Obiettivo blu) e i cavi (l'Obiettivo verde), se non sono già stati trovati. Da quel momento in poi, la banda può far saltare la miniera in qualsiasi momento e vincere la Missione!

REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.**
 - Collocare 4 Compagni Pistolieri nella Zona indicata.
 - Mescolare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
 - **NON** collocare nessun segnalino Obiettivo nella Miniera (tessera 8V).
- **Guardate cosa ho trovato!** Ogni Obiettivo fornisce 5 PA e l'Arma Taglia in cima al mazzo (se ne rimangono) al Sopravvissuto che lo prende. Il Sopravvissuto può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.
- **Mantenere la posizione!** La Zona di Generazione Abominio resta inattiva fintanto che i Pistolieri si trovano nella Zona della miniera (anche se viene generato un Abominio). Non appena un singolo Pistolero è stato reclutato, la Zona di Generazione Abominio torna a funzionare normalmente (diventa attiva se un Abominio si trova già sul tabellone).
- **Il Carro è incastrato.** Non è possibile entrare nella Zona che contiene il Carro e il Carro non può essere mosso. Il Carro può essere distrutto lanciando Dinamite nella sua Zona. In quel caso, il Carro viene rimosso e la Zona torna a funzionare normalmente.

Zona di Partenza dei Sopravvissuti

5x Obiettivi (5 PA)

4x Compagni Pistolieri

Nessun Segnalino Obiettivo

Segnalino Rumore

Carro

Zona di Generazione

M7 - L'ULTIMA STAZIONE

DIFFICILE / 50 MINUTI

Beh, mi secca dirlo, socio, ma questa vecchia signora non ha più fiato in corpo. Siamo stati fortunati ad arrivare fin dove siamo arrivati. Da qui in poi si prosegue a piedi. Per nostra fortuna, questo posto è pieno zeppo di rifornimenti, probabilmente erano della gente che è fuggita quando gli zombie sono arrivati a bussare alla porta.

Restrizioni alle Classi: **Niente Fedeli e Cittadini.**
Tessere richieste: **1V, 2V, 3R, 5R, 7V, 9V, 10R, 11R e 12R.**

OBIETTIVI

Prepararsi a un nuovo viaggio. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine per vincere la partita:

- 1 - Radunare le scorte nel Carro.** Prendere tutti gli Obiettivi e collocarli nel Carro.
- 2 - Andarsene da questo posto.** Raggiungere l'Uscita con tutti i Sopravvissuti e il Carro. Un Sopravvissuto (assieme al Carro) può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

5R	2V	10R
3R	7V	12R
9V	1V	11R

	
Zone di Partenza dei Sopravvissuti	8x Obiettivi (5 PA)
2x 	4x 
Compagni Fedeli	Compagni Cittadini
	
Zona di Uscita	Carro
	
Segnalino Rumore	Zone di Generazione

REGOLE SPECIALI

- Preparazione.**
 - Suddividere i Sopravvissuti nel modo più uniforme possibile tra le 3 Zone di Partenza.
 - Collocare 2 Compagni Fedeli e 4 Compagni Cittadini nelle Zone indicate.
 - Ogni Zona Obiettivo riceve 2 segnalini Obiettivo casuali. Mescolare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
 - In questa Missione, il Treno è immobile.
- Abiti, attrezzatura da viaggio e armi.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PA al Sopravvissuto che lo prende. Collocare il segnalino Obiettivo sulla Plancia del Sopravvissuto. Occupa uno slot nell'inventario e può essere scambiato come una carta Equipaggiamento. Gli Obiettivi rossi forniscono anche l'Arma Taglia in cima al mazzo (se ne rimangono). Il Sopravvissuto può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.
- Carro itinerante.** Un Sopravvissuto che si trova nella Zona del Carro può spendere 1 Azione per collocare tutti gli Obiettivi nel suo inventario sul Carro. Collocare i segnalini Obiettivo sul Carro. Si muovono assieme al Carro e non possono essere ripresi.



M8 - I GUARDIANI DEL FRATELLO

DIFFICILE / 35 MINUTI

Non siamo esattamente gente che va spesso in chiesa, ma i nostri amici fedeli hanno un talento tutto loro per impedire che gli zombie si rialzino. Una volta identificati i cadaveri che si muovono ancora, coloro che hanno il tocco speciale fanno buon uso delle loro arti sacre. Oggi, però, non tutto va come da programma.

Sta per arrivare un'altra orda di zombie ed è una meraviglia. La cosa più furba da fare sarebbe mettere qualche miglio di distanza tra noi e loro. Se solo riuscissimo a convincere i nostri amici a filarsela, ma non ne vogliono sapere di muoversi. E va bene, allora. Che il pastore raduni il gregge!

Restrizioni alle Classi: **Niente Fedeli.**

Tessere richieste: **1R, 2R, 3R, 4R, 8V, 9V, 10V, 11V e 12V.**

9V	3R	4R
10V	11V	12V
8V	1R	2R

 Zona di Partenza dei Sopravvissuti	 5x Obiettivi (5 PA)
2x  Compagni Fedeli	 Carro
 Segnalino Rumore	  Zone di Generazione



OBIETTIVI

Presto! Il Treno non aspetta! Completare questi Obiettivi in qualsiasi ordine:

- **Caccia al tesoro.** Prendere le 3 Armi Taglia nascoste. Possono essere acquisite soltanto prendendo gli Obiettivi.
- **Oh-Issa!** Muovere il Carro fuori dai binari.
- **Un raduno di fedeli.** Reclutare i 2 Compagni Fedeli.

POI...

- **Non perdere il Treno!** Restare a bordo del Treno con tutti i Sopravvissuti e i Compagni finché non esce dal tabellone. Il Treno deve uscire dal tabellone senza nessuno Zombie a bordo, altrimenti la partita è persa.



REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- Collocare 2 Compagni Fedeli casuali nelle Zone indicate. Mettere da parte le Schede Identità corrispondenti.
- Mescolare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
- Mettere da parte 3 Armi Taglia casuali. Non possono essere acquisite tramite le Imprese.

- **Setacciare il vicinato.** Ogni Obiettivo fornisce 5 PA al Sopravvissuto che lo prende. Ogni Obiettivo rosso fornisce 1 Arma Taglia casuale delle 3 messe da parte durante la Preparazione. Il Sopravvissuto può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

- **Togliere il Carro dai binari prima che arrivi il Treno!** Non appena gli Obiettivi blu e verde sono stati presi, il Treno entra sul tabellone (vedi pagina 40). Se il Carro si trova ancora sui binari in quel momento, la partita è persa.



M9 – RIMBOCCARSI LE MANICHE

MOLTO DIFFICILE / 50 MINUTI

Questa gente è intrappolata nella chiesa e aspetta che accada un miracolo. Beh, forse non siamo gli angeli che si aspettavano, e gli chiederemo anche di rimboccarsi le maniche! C'è del lavoro da fare! Dobbiamo riconquistare il treno infestato, riempire di carbone il tender e portare il cavallo di ferro fuori città. Non c'è tempo per inginocchiarsi, le battaglie si vincono restando in piedi!

Restrizioni alle Classi: **Niente Lottatori e Fedeli.**

Tessere richieste: **1R, 2R, 4V, 6R, 8V, 9V, 10R, 11R e 12R.**

OBIETTIVI

Tutti a bordo del Treno perduto! Completare questi Obiettivi in qualsiasi ordine:

- **Radunare qualche anima coraggiosa.** Reclutare i Compagni Fedeli e i Compagni Lottatori.
- **Ripulire il Treno.** Spostare il segnalino Generazione Mobile dal Treno alla Zona di Generazione di Partenza (tessera 9V).
- **Rifornire il tender.** Prendere i 6 Obiettivi rossi nella Miniera (tessera 8V) e lasciarli cadere nel tender. Vedere le Regole Speciali.

POI...

- **Andarsene dalla città.** Salire a bordo del Treno con tutti i Sopravvissuti e i Compagni e far partire il Treno. Il Treno deve uscire dal tabellone senza nessuno Zombie a bordo, altrimenti la partita è persa.

REGOLE SPECIALI

• Preparazione.

- Collocare 2 Compagni Fedeli e 4 Compagni Lottatori nella Zona indicata.
- Collocare 6 segnalini Obiettivo nella Miniera sulla tessera 8V. Rappresentano i sacchi di carbone con cui riempire il tender.

- **Armerie private.** Ogni Obiettivo, tranne i sacchi di carbone, fornisce 5 PA e l'Arma Taglia in cima al mazzo (se ne rimangono) al Sopravvissuto che lo prende. Il Sopravvissuto può riorganizzare il suo inventario gratuitamente.

- **La MIA Gatling... La nostra Gatling, volevo dire.** La Mitragliatrice Gatling può essere utilizzata, ma si muove soltanto assieme al Treno.

- **Sacchi di carbone.** Gli Obiettivi rossi nella Miniera (tessera 8V) sono grossi e pesanti sacchi di carbone.

- I sacchi di carbone possono essere presi soltanto dai Sopravvissuti che hanno almeno 1 Compagno Lottatore. Non forniscono PA quando vengono presi. Ogni Compagno Lottatore può trasportare solo un singolo sacco di carbone alla volta, che sarà collocato sulla Scheda Identità del Compagno. Questi segnalini possono essere scambiati assieme al relativo Compagno Lottatore.
- Non è consentito prendere un sacco di carbone se c'è una Zona di Generazione Abominio attiva e/o Zombie nella miniera.

- **Attizza la fiamma.** Un Sopravvissuto che si trova nella Zona del tender o in una qualsiasi Zona adiacente può spendere 1 Azione per collocare TUTTI gli Obiettivi trasportati dai suoi Compagni Lottatori nel tender. Non possono essere ripresi. Il Sopravvissuto guadagna 5 PA per ogni Obiettivo che lascia cadere nel tender.
- **Il Treno è pronto!** Una volta che i 6 sacchi di carbone sono nel tender, un qualsiasi Sopravvissuto che si trovi nella cabina della locomotiva può spendere 1 Azione per far partire il Treno (vedi pagina 40). Una volta partito, il Treno non può più essere fermato e si muove normalmente.

9V	6R	4V
11R	12R	10R
1R	2R	8V

	9x 	2x 	4x 			  
Zona di Partenza dei Sopravvissuti	Obiettivi (5 PA)	Compagni Fedeli	Compagni Lottatori	Mitragliatrice Gatling	Segnalino Rumore	Zone di Generazione



MIO – LE COLONNE DELLA FEDE

MOLTO DIFFICILE / 35 MINUTI

Dev'essere successo qualcosa di terribile in questa vecchia chiesa. Sangue e budella ovunque, e che puzza! I nostri amici fedeli dicono che questo vecchio posto è stato completamente profanato. Si sentono in dovere di fermare gli zombie e di mettere le cose a posto. Non possiamo biasimarli.

Mentre loro si danno da fare, noi daremo un'occhiata in giro per vedere cosa possiamo trovare. Ci saranno sia rifornimenti che zombie, garantito. Speriamo non troppi zombie, ma a giudicare da quella vecchia chiesa, probabilmente è una speranza vana.

Restrizioni alle Classi: **Niente Fedeli.**

Tessere richieste: **2R, 3R, 5R, 6R, 8V e 9V.**

OBIETTIVI

Restaurare la chiesa. Completare gli Obiettivi seguenti in questo ordine per vincere la partita:

- 1 - **Trovare il calice e la croce consacrata.** Prendere gli Obiettivi blu e verde.
- 2 - **Dare una mano.** Reclutare i 2 Compagni Fedeli.
- 3 - **Raggiungere l'Uscita con tutti i Sopravvissuti.** Un Sopravvissuto, insieme ai suoi Compagni, può fuggire attraverso questa Zona alla fine del suo Turno, fintanto che non ci sono Zombie nella Zona.

REGOLE SPECIALI

- **Preparazione.**
 - Collocare 2 Compagni Fedeli nella Zona indicata.
 - Mescolare i segnalini Obiettivo verde e blu a caso tra i segnalini Obiettivo rossi, a faccia in giù.
 - **NON** collocare nessun segnalino Obiettivo nella Miniera (tessera 8V).
- **Questo ci procurerà una ricompensa nell'aldilà?** Ogni Obiettivo fornisce 5 PA al Sopravvissuto che lo prende. Importante! I Fedeli non possono essere reclutati finché gli Obiettivi blu e verde non sono stati presi.

9V	6R	5R
8V	2R	3R

		
Zona di Partenza dei Sopravvissuti	4x Obiettivi (5 PA)	Zone di Generazione
2x 		
Compagni Fedeli	Nessun Segnalino Obiettivo	Segnalino Rumore





ABILITÀ

Ogni Sopravvissuto in *Undead or Alive* possiede delle Abilità specifiche, i cui effetti sono descritti in questa sezione. In caso di conflitto con le regole generali, le regole delle Abilità hanno la precedenza.

Gli effetti delle seguenti Abilità e/o bonus sono immediati e possono essere usati nel Turno in cui vengono acquisiti. Questo significa che se un'Azione fa salire di livello un Sopravvissuto e gli procura un'Abilità, quell'Abilità può essere usata immediatamente, qualora al Sopravvissuto rimangano ancora delle Azioni (o se il Sopravvissuto può usare delle Azioni extra che l'Abilità potrebbe concedergli).

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

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

+1 Azione [Equipaggiamento] gratuita – Il Sopravvissuto ha 1 Azione extra gratuita da spendere con l'Equipaggiamento o il tipo di Equipaggiamento specificato (Arma da Mischia, Fucile, Pistola, ecc.).

+1 Azione [Tipo di azione] gratuita – Il Sopravvissuto ha 1 Azione extra gratuita del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia, a Distanza, di Movimento o di Cercare). Questa Azione può essere usata solo per effettuare un'Azione del tipo specificato. Le Azioni limitate a una volta per Turno (come per esempio Cercare) sono ancora limitate a 1.

+1 Caricare gratuita – Il Sopravvissuto ha 1 Azione extra gratuita da usare con la Capacità di Classe del Lottatore, Caricare. Sebbene Caricare sia gratuita, questa Capacità di Classe è ancora limitata a una volta per Turno.

+1 Caricare per Turno – Il Sopravvissuto ha 1 uso extra della Capacità di Classe del Lottatore, Caricare, ogni volta che si attiva. Questo permette a un Lottatore di usare Caricare più di una volta per Turno.

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

+1 dado: [Equipaggiamento] – Il Sopravvissuto tira 1 dado extra con ogni Azione di Combattimento che spende con l'Equipaggiamento o il tipo di Equipaggiamento specificato (Arma da Mischia, Fucile, Pistola, ecc.). Le armi Doppie ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi in caso di Azione Doppia con l'arma specificata.

+1 Danno: [Equipaggiamento] – Il Sopravvissuto ottiene +1 Danno bonus con l'Equipaggiamento o il tipo di Equipaggiamento specificato (Arma da Mischia, Fucile, Pistola, ecc.).

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

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

+1 Ricarica gratuita – Il Sopravvissuto ha 1 Azione extra gratuita per ricaricare un'arma ricaricabile (vedi pagina 35).

+1 Sventagliata gratuita – Il Sopravvissuto ha 1 Azione a Distanza extra gratuita da usare con la Capacità di Classe del Pistolero, Sventagliata.

+1 Vade Retro gratuita – Il Sopravvissuto ha 1 Azione extra gratuita da usare con la Capacità di Classe del Fedele, Vade Retro. Sebbene Vade Retro sia gratuita, questa Capacità di Classe è ancora limitata a una volta per Turno.

+1 Vade Retro per Turno – Il Sopravvissuto ha 1 uso extra della Capacità di Classe del Fedele, Vade Retro. Questo permette a un Fedele di usare Vade Retro più di una volta per Turno.

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

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

Arma improvvisata: Distanza – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Effettua un Attacco a Distanza gratuito usando queste caratteristiche. I modificatori di Distanza (come per esempio quelli forniti da altre Abilità) si applicano.



Arma improvvisata: Mischia – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Effettua un Attacco in Mischia gratuito usando queste caratteristiche. I modificatori di Mischia (come per esempio quelli forniti da altre Abilità) si applicano.



Basso profilo – Il Sopravvissuto non può essere colpito dal Fuoco Amico (le regole relative alla Dinamite si applicano comunque). Viene ignorato quando qualcuno fa fuoco nella Zona in cui si trova.

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

Caricare [Effetto di Gioco] – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità o effetto di gioco quando usa la Capacità di Classe del Lottatore, Caricare (vedi pagina 23).

Caricare: +1 al risultato dei dadi – Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira nell'Azione in Mischia gratuita fornitagli dalla Capacità di Classe del Lottatore, Caricare. Il risultato massimo è sempre 6.

Caricare: +1 dado – Il Sopravvissuto tira 1 dado extra con l'Azione in Mischia gratuita fornitagli dalla Capacità di Classe del Lottatore, Caricare. Le armi Doppie ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi in caso di Azione Doppia.

Caricare: +1 Danno – Il Sopravvissuto ottiene +1 Danno bonus con l’Azione in Mischia gratuita fornitagli dalla Capacità di Classe del Lottatore, Caricare.

Caricare: +1 Zona – Quando il Sopravvissuto usa la Capacità di Classe del Lottatore, Caricare, può muoversi di 1 ulteriore Zona. Le limitazioni al movimento si applicano comunque.

Caricare: Ripetere il tiro – Il Sopravvissuto può ripetere una volta il tiro di tutti i dadi per ogni Azione in Mischia fornitagli dalla Capacità di Classe del Lottatore, Caricare. Il nuovo risultato sostituisce il precedente. Questa abilità è cumulativa agli effetti dell’Equipaggiamento che consentono di ripetere il tiro.

Cittadino – Il Sopravvissuto è considerato un Cittadino in aggiunta alla sua Classe di partenza (vedi pagina 24).

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

ESEMPIO: Un Sopravvissuto dotato dell’Abilità Escalation: Distanza spende la sua prima Azione per effettuare un’Azione a Distanza con un Winchester (2 Dadi). Poi spende anche la sua seconda Azione per un’Azione a Distanza e aggiunge un dado aggiuntivo grazie all’Abilità Escalation (3 Dadi). Spendendo la terza Azione per un’Azione di Movimento: il bonus di Escalation viene perso.

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

Esperto di esplosivi – Ogni volta che il Sopravvissuto scarta la Dinamite per effettuare un’Azione a Distanza, tira un dado. Con un risultato pari o superiore a **66**, la carta Equipaggiamento Dinamite può invece essere collocata nello Zaino del Sopravvissuto gratuitamente. Il risultato del dado non può essere alterato e il tiro non può essere ripetuto in alcun modo.

Estrazione rapida – Tutto l’Equipaggiamento nell’inventario del Sopravvissuto è considerato equipaggiato nella Mano.

Fedele – Il Sopravvissuto è considerato un Fedele in aggiunta alla sua Classe di partenza (vedi pagina 23).

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

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

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

Inafferrabile – Il Sopravvissuto non spende Azioni extra quando effettua un’Azione di Movimento per uscire da una Zona in cui ci sono degli Zombie. Il Sopravvissuto ignora inoltre gli Zombie quando effettua Azioni di Movimento (incluse quelle che gli permettono di attraversare più Zone, per esempio con l’Abilità Scatto).

Inventore – Il Sopravvissuto può spendere un’Azione e scartare una carta Equipaggiamento dal suo inventario per pescare una nuova carta Equipaggiamento. Questa non è un’Azione di Cercare. Un Sopravvissuto può usare Inventore più volte durante il suo Turno.

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

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

Lottatore – Il Sopravvissuto è considerato un Lottatore in aggiunta alla sua Classe di partenza (vedi pagina 23). Quando il Sopravvissuto acquisisce questa abilità, la sua Salute aumenta di 1 punto ed egli si cura immediatamente di 1 Ferita, fino alla sua Salute massima.

NOTA: Se questa abilità viene acquisita tramite un Compagno, il livello aggiuntivo sulla Barra delle Ferite non viene acquisito.

Medico – Questa Abilità viene usata durante ogni Fase Finale. Il Sopravvissuto e tutti gli altri Sopravvissuti che si trovano nella sua stessa Zona possono curarsi 1 Ferita, fino alla loro Salute massima.

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

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 Zombie. Può allora risolvere 1 Azione di Movimento gratuita. Il Sopravvissuto non spende Azioni extra per effettuare questa Azione di Movimento gratuita se sono presenti degli Zombie nella sua Zona. Entrare in una Zona che contiene degli Zombie termina l’Azione di Movimento del Sopravvissuto (anche se possiede un’Abilità che gli permetterebbe di muoversi attraverso più Zone per ogni Azione di Movimento, vedi Inafferrabile).

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

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

Pistolero – Il Sopravvissuto è considerato un Pistolero in aggiunta alla sua Classe di partenza (vedi pagina 24).

Provocare – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliere una Zona fino a 2 Zone di distanza dal Sopravvissuto con cui condivide un percorso sgombro. Non è richiesta alcuna Linea di Vista. Tutti gli Zombie situati nella Zona selezionata ottengono immediatamente un’Attivazione extra: cercano di raggiungere il Sopravvissuto provocatore con ogni mezzo disponibile. Gli Zombie provocati ignorano tutti gli altri Sopravvissuti:

non li attaccano e attraversano la Zona in cui essi si trovano se devono farlo per raggiungere il Sopravvissuto provocatore.

Riciclatore – Il Sopravvissuto può Cercare nelle Zone di strada. Le normali regole relative a Cercare si applicano (vietato Cercare nelle Zone dove sono presenti gli Zombie).

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

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

Risultato 6: +1 Danno [Azione] – Il Sopravvissuto ottiene +1 Danno bonus per ogni 6 ottenuto durante un'Azione del tipo specificato (di Combattimento, in Mischia o a Distanza).

Saltare – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità una volta durante ogni suo Turno. Il Sopravvissuto spende 1 Azione. Si muove di 2 Zone fino a una Zona entro Linea di Vista. Ignora qualsiasi cosa nelle Zone interposte. Le Abilità correlate al Movimento (come +1 Zona per Azione di Movimento o Inafferrabile) vanno ignorate, mentre le penalità al Movimento (come avere degli Zombie nella Zona di partenza) vanno applicate. Questa Abilità può essere usata per raggiungere una Balconata da una Strada e viceversa, senza usare le scale.

Salvatore – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità gratuitamente, una volta durante ogni suo Turno. Scegliete una Zona a Gittata 1 che contenga almeno 1 Zombie e almeno 1 Sopravvissuto. Entrambe le Zone devono condividere un percorso sgombro ed essere in Linea di Vista. Scegliete i Sopravvissuti situati nella Zona selezionata che saranno trascinati nella Zona del Sopravvissuto attivo senza penalità. Questa non è un'Azione di Movimento. Un Sopravvissuto può rinunciare a essere salvato e rimanere nella Zona selezionata, se il suo giocatore lo desidera.

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

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

Sventagliata [Effetto di Gioco] – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità o effetto di gioco quando usa la Capacità di Classe del Pistolero, Sventagliata (vedi pagina 24).

Sventagliata: +1 al risultato dei dadi – Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira quando usa la Capacità di Classe del Pistolero, Sventagliata. Il risultato massimo è sempre 6.

Sventagliata: +1 dado – Il Sopravvissuto tira 1 dado extra quando usa la Capacità di Classe del Pistolero, Sventagliata.

Sventagliata: +1 Danno – Il Pistolero ottiene +1 Danno bonus quando usa la Capacità di Classe del Pistolero, Sventagliata.

Sventagliata: +1 Gittata massima – La Gittata massima delle armi a Distanza che il Sopravvissuto usa quando usa la Capacità di Classe del Pistolero, Sventagliata, aumenta di 1.

Sventagliata: +1 Ricarica gratuita – Il Pistolero ha 1 Azione extra gratuita per ricaricare le Pistole quando usa la Capacità di Classe del Pistolero, Sventagliata.

Sventagliata: Mietitore – Questa Abilità si può usare al momento di assegnare i successi quando si risolve un'Azione a Distanza che usa la Capacità di Classe del Pistolero, Sventagliata. 1 di questi successi può gratuitamente eliminare 1 Zombie identico aggiuntivo situato nella stessa Zona. Soltanto un singolo Zombie aggiuntivo per Azione può essere eliminato usando questa Abilità. Il Sopravvissuto ottiene i Punti Adrenalina dello Zombie aggiuntivo.

Sventagliata: Ripetere il tiro – Il Sopravvissuto può ripetere una volta il tiro di tutti i dadi quando usa la Capacità di Classe del Pistolero, Sventagliata. Il nuovo risultato sostituisce il precedente. Questa Abilità è cumulativa agli effetti dell'Equipaggiamento che consentono di ripetere il tiro.

Temerario: [Tipo di Zombie] – Il Sopravvissuto ignora tutte le Ferite provenienti dagli Zombie che nel nome hanno la parola chiave specificata. Per esempio, Temerario: Deambulante funziona con qualsiasi Deambulante.

Vade Retro [Effetto di Gioco] – Il Sopravvissuto può usare questa Abilità o effetto di gioco in una Zona contenente il segnalino Vade Retro (vedi pagina 23).

NOTA: Vade Retro può essere abbreviato in V.R.

Vade Retro: +1 al risultato dei dadi – Il Sopravvissuto aggiunge 1 al risultato di ogni dado che tira quando effettua un'Azione di Combattimento contro gli Zombie situati in una Zona con un segnalino Vade Retro. Il risultato massimo è sempre 6.

Vade Retro: +1 Azione di Combattimento gratuita – Il Sopravvissuto ottiene un'Azione di Combattimento gratuita da usare contro gli Zombie situati in una Zona con un segnalino Vade Retro.

Vade Retro: +1 dado – Le armi del Sopravvissuto ottengono +1 Dado bonus quando attaccano gli Zombie situati in una Zona con un segnalino Vade Retro. Le armi Doppie ottengono un dado ciascuna, per un totale di +2 dadi per Azione Doppia.

Vade Retro: +1 Danno – Il Sopravvissuto ottiene +1 Danno bonus a tutte le Azioni di Combattimento che colpiscono gli Zombie situati in una Zona con un segnalino Vade Retro.

Vade Retro: Ripetere il tiro – Il Sopravvissuto può ripetere una volta il tiro di tutti i dadi quando attacca gli Zombie situati in una Zona con un segnalino Vade Retro. Il nuovo risultato sostituisce il precedente. Questa Abilità è cumulativa agli effetti dell'Equipaggiamento che consentono di ripetere il tiro.



INDICE

Abominio	20
Acqua Santa.....	35
Armi Doppie	32
Armi Taglia	17
Armi.....	12
Assegnare i successi	33
Attacco degli Zombie.....	25
Attivazione degli Zombie.....	25
Azione di Movimento	21
Azioni	21
Balconate.....	36
Bruto	20
Carro.....	22
Cercare	21
Cimitero.....	37
Classi	23
Combattimento a Distanza	32
Combattimento in Mischia.....	32
Combattimento.....	32
Compagni.....	42
Corridore	20
Cumulo di Cadaveri	28
Danni	32
Deambulante.....	20
Equipaggiamento di Partenza.....	7
Fare Rumore	22
Fase degli Zombie	25
Fase dei Giocatori	21
Fase Finale	9
Ferite	25
Fuoco Amico	34
Generazione degli Zombie.....	26

Impresa.....	17
Inventario.....	19
Linea di Vista.....	10
Livello di Pericolo	18
Miniera.....	37
Missioni	44
Movimento degli Zombie.....	25
Non fare niente.....	22
Numero di giocatori	6
Panoramica del gioco	9
Penuria di Miniature.....	30
Personaggio.....	9
Precisione.....	32
Prendere un Obiettivo	22
Preparazione.....	6
Primo Giocatore.....	9
Priorità dei Bersagli	33
Punti Adrenalina	18
Reclutare	42
Regole base.....	9
Ricarica	35
Riorganizzare l'inventario	21
Rumore	15
Scambiare Equipaggiamento.....	21
Scheda Identità.....	7
Successo.....	32
Tender	38
Tipi di Zombie.....	20
Tratti Equipaggiamento	34
Treno	38
Vittoria e sconfitta	9
Zona.....	9



★ RICONOSCIMENTI ★

AUTORI DEL GIOCO:

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

SVILUPPO:

Fel BARROS e Fabio TOLA

PRODUZIONE:

Rebecca HO (Lead), Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN e Gregory VARGHESE

ILLUSTRAZIONI:

BigChild Creatives, Collateral Damage Studios, Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Giorgia LANZA, Saeed

JALABI, Jérémy MASSON, Stefano MORONI, Dany ORIZIO, Simon TESSUTO e Prosper TIPALDI

PROGETTO GRAFICO:

Gabriel BURGHI (Lead), Marc BROUILLON (Lead), Matteo CERESA, Louise COMBAL, Fabio DE CASTRO, Max DUARTE e Júlia FERRARI

INGEGNERE DELLE

SCULTURE:
Vincent FONTAINE

SCULTURE:

BigChild Creatives, Jason HENDRICKS, Aragorn MARKS, Elfried PEROCHON, Carles VAQUERO e Rafal ZELAZO

RENDERING:

Edgar RAMOS

TESTI:

Eric KELLEY

REVISIONE:

Hervé DAUBET, Adam KRIER, Eric KELLEY e Jason KOEPP

DIRETTORE ARTISTICO:

Mathieu HARLAUT

EDITORE:

David PRETI

EDIZIONE ITALIANA:

TRADUZIONE:

Fiorenzo DELLE RUPI

REVISIONE:

Aurora CASARO e Teresa SGARBI

SUPERVISIONE:

Massimo BIANCHINI

ADATTAMENTO GRAFICO:

Ilaria BORZA

© 2022 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. Guillotine Games e il logo Guillotine Games sono trademark registrati di Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON e il logo CMON sono trademark registrati di CMON Global Limited. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Le miniature e i componenti in plastica inclusi sono preassemblati e non verniciati. Fabbricati in Cina.

RIASSUNTO DEL ROUND DI GIOCO

OGNI ROUND INIZIA CON:

1

FASE DEI GIOCATORI

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

• **MOVIMENTO:**

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

• **CERCARE (1 VOLTA PERTURNO, TRANNE I CITTADINI):**

Solo in una Zona di edificio priva di Zombie. Pescare 1 carta dal mazzo dell'Equipaggiamento.

• **RIORGANIZZARE/SCAMBIARE:**

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

• **AZIONE DI COMBATTIMENTO:**

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

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

• **PRENDERE O ATTIVARE UN OBIETTIVO** nella Zona del Sopravvissuto.

• **FARE RUMORE:**

Collocare il segnalino Rumore sul suo lato Bang! nella Zona del Sopravvissuto.

• **NON FARE NIENTE:**

Tutte le Azioni rimanenti vanno perse.

Dopo che tutti i giocatori hanno completato il loro Turno, risolvere un movimento del TRENO

QUANDO OGNI GIOCATORE HA FINITO:

2

FASE DEGLI ZOMBIE

PASSO 1 - ATTIVAZIONE: ATTACCO O MOVIMENTO

Ogni Zombie spende 1 Azione per fare 1 di queste 2 cose:

• **ATTACCO:**

Gli Zombie nella stessa Zona di uno o più Sopravvissuti li attaccano.

• **MOVIMENTO:**

Gli Zombie che non hanno attaccato si muovono.

Ogni Zombie dà la precedenza ai Sopravvissuti visibili, poi al Rumore. Scegliere il percorso più breve. Se esistono più percorsi della stessa lunghezza, si dividono gli Zombie in gruppi uguali (gli eventuali Zombie dispari vanno nel gruppo a scelta dei giocatori).

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

PASSO 2 - GENERAZIONE

• Pescare sempre le carte Zombie per tutte le Zone di Generazione nello stesso ordine (procedendo in senso orario).

• Usare il Livello di Pericolo più Alto tra i Sopravvissuti.

• Non ci sono più miniature di un tipo specifico? Collocare quelle rimanenti. Poi generare un Abominio. Se ce n'è già uno sul tabellone, riceve un'Attivazione extra.

• Se viene Generato un Abominio, attivare tutte le Zone di Generazione Abominio. Generano se i giocatori non le hanno già oltrepassate durante il Passo di Generazione.

3

FASE FINALE

• Girare il segnalino Rumore sul suo lato Bang!. Se c'è solo un Bang!, viene spostato sulla Zona con più Sopravvissuti.

• 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 Adrenalina
1	Bruto/Abominio	1	2/3	1/5
2	Deambulante	1	1	1
3	Corridore	2	1	1